

CHRISTINE SCHOPF

CO-DIRECTRICE ARTISTIQUE DU FESTIVAL ARS ELECTRONICA



© PHOTO RUBRA

Christine Schopf

Vous faisiez partie, en 1979, des fondateurs d'Ars Electronica. Quel était votre état d'esprit lorsque vous conceviez ce premier festival dédié aux arts électroniques ?

Nous ne nous projetions pas alors dans les 30 ans à venir, mais nous pensions que *l'art, la technologie et la société* — le sous-titre d'Ars Electronica — constitueraient la scène du futur. Et ce, dès les prémises. Ni le nom, ni le sous-titre n'ont changé. [...] Mon patron, Hannes Leopoldseder, qui est à mon avis le véritable fondateur d'Ars Electronica, a eu cette idée, parce que seulement quelques années auparavant, le premier produit d'Apple, le premier ordinateur personnel, avait fait son apparition sur le marché. Nous étions tous convaincus que cette technologie personnelle aurait une influence sur les arts, que les artistes en feraient usage, pouvaient déjà l'utiliser et qu'elle influencerait notre société.

Au départ ceci n'était censé être qu'un petit colloque portant sur la musique électronique. Cependant un compositeur de musique électronique a émis l'idée d'en faire un symposium et il a ainsi contacté Hannes Leopoldseder. Pour Hannes, il était très clair que cela pourrait être bien plus qu'un petit colloque, qu'on pouvait en faire un festival et qu'il devrait s'orienter vers l'avenir. [...] Nous avions l'idée, mais nous n'avions pas présagé de sa force et de sa rapidité, ni que cette technologie allait faire partie de la vie de tout un chacun. On l'ignorait, tout le monde ignorait ce qui allait se passer dans les années à venir.

De nos jours, les technologies du numérique et des réseaux sont omniprésentes.

Aussi, n'est-ce pas l'aspect sociétal de votre événement qui en préserve la pertinence ?

Le mot "société" était présent dès le début, et nous avons également inclus les sciences. Ainsi, il ne s'est jamais agi de créer un festival d'art élitiste. C'était plutôt censé être un festival culturel, traitant de questions culturelles, et il était clair que cette technologie pourrait grandement influencer notre société.

Nous constatons aujourd'hui que même la crise actuelle ne se serait pas produite sans les technologies numériques, les réseaux et la mondialisation de l'informatique. Notre idée précise consistait à créer un festival qui englobe la science. En réalité, la première édition était un symposium davantage axé sur la technologie et l'art [...] Au début, les thématiques ne concernaient pas le grand public de Linz. Ils n'allaient jamais à la Maison de Bruckner. C'est partout pareil. Les gens de la ville où l'événement se déroule ne viennent pas, mais des gens de partout ailleurs dans le monde y assistent.

Les élus de l'époque n'auraient pas continué à financer un événement excluant les publics locaux !

Hannes Leopoldseder pensait qu'il nous fallait un événement à l'extérieur. Il s'est agi du Nuage Sonore: le Klangwolke de Linz, en plein air. [...] Le premier Nuage Sonore était la 8^e symphonie d'Anton Bruckner. Nous avions une bande 8 pistes, divisée en quatre, avec des haut-parleurs sur les deux rives du Danube, un gros ballon au centre, un faisceau laser (une nouvelle technologie à l'époque), et nous attendions environ dix mille personnes. En fait, c'est une centaine de milliers de

personnes qui sont venues. Nous avons effectué un vaste travail de promotion, et nous avons également invité les gens à participer: si vous ne pouvez pas vous rendre au Klangwolke, prenez votre radio, mettez-la sur votre fenêtre, mettez-la dans votre jardin et créez votre propre nuage sonore. La Symphonie a été diffusée sur place et à la radio en même temps. Donc, une centaine de milliers de personnes sont venues, ce qui a convaincu les politiciens. Ils ont tout d'abord déclaré, "d'accord, nous allons garder le Klangwolke, mais oubliez Ars Electronica, qui est destiné à un public confidentiel et ne nous intéresse pas". Au final, Hannes Leopoldseder les a convaincu de le conserver. Sa proposition était: "Faisons une biennale. Vous nous donnez le budget chaque année, nous le rassemblons et organisons l'événement tous les deux ans". Il s'agissait juste d'un aspect pratique. Grâce à cela, Ars Electronica a attiré de plus en plus l'attention. Finalement, les politiciens en ont compris la pertinence.

L'évolution du Prix Ars Electronica, au fil du temps, est un véritable sujet d'étude. Le Golden Nica de la catégorie Computer Animation, par exemple, a été très attendu par le passé alors qu'aujourd'hui, c'est davantage la catégorie Hybrid Art qui attire l'attention !

Lorsque nous avons débuté Ars Electronica avec trois catégories, nous avons clairement déclaré qu'il s'agissait d'un projet en pleine évolution. Parce que la technologie se développe, et qu'il doit être ouvert sur l'avenir pour intégrer de nouvelles catégories, mais aussi pour en supprimer certaines. Au fil des ans, le Prix Ars Electronica est passé à sept catégories avec plus



© PHOTO NICOLAS FERRANDO & LOIS LAMMERHUBER

Ars Electronica Center.

ou moins de variations technologiques et artistiques. Il nous semble de plus en plus que les frontières entre les arts s'estompent. Par exemple, si vous allez à l'exposition CyberArts, vous y verrez l'animation finale de Nica. Est-ce une installation ? Est-ce une animation ? On trouve dans la section musique, une œuvre allemande incluant de la visualisation et de l'acoustique. Est-ce de la musique ? Est-ce de l'art sonore ? Tout cela ne cesse de fluctuer. Comme je l'ai mentionné au tout début, je ne considère pas Ars Electronica comme un festival d'art pur, à l'instar de la Documenta. Nous le concevons en quelque sorte comme un vaste laboratoire de recherche.

Le numérique n'a de cesse de façonner notre société...

Certaines années, nous nous sommes centrés davantage sur l'art, d'autres sur la technologie. Par exemple, en 1990 : la réalité virtuelle et la vie artificielle. Tout cela est lié à la question : quel en est le sens ? Nous ne présentons pas la réalité virtuelle comme une simple nouveauté technologique, mais posons les questions suivantes : "Comment cela pourrait-il influencer sur notre société ? Qu'est-ce que cela signifie ?" Nous avons donc accueilli pléthore de gens extraordinaires, issus de contextes très différents. Il y avait Bruce Sterling, qui n'est certainement pas versé dans la technologie, William Gibson ou

d'autres personnes issus d'une position tout à fait différente discutant du sens de tout cela. D'autres thématiques étaient davantage liées à la société, voire influencées par la politique. Les choses varient. Certaines années, la thématique est plus philosophique, alors que d'autres elle est plus technique.

Les institutions muséales sont encore réticentes à l'idée de collectionner des œuvres instables. Ars Electronica, de par son ouverture aux pratiques artistiques émergentes, ne serait-il pas devenu une sorte de salon des refusés, pour les bannis du marché de l'art contemporain ?

J'ai récemment dialogué avec Julius von Bismarck. Je l'ai interrogé sur la situation des arts médias. "S'inscrivent-ils dans le marché de l'art traditionnel, les musées, les galeries ?" La question financière persiste. "Où se situe l'original quand on parle d'art ? Est-ce durable ?". La technologie se transforme. Bientôt, peut-être dans 10 ans, on ne sera plus en mesure de l'exposer. C'est un problème qui nous est propre. Concernant le marché de l'art, mais je pense aussi aux musées et aux galeries, l'installation d'œuvres interactives ou d'art génétique comporte également une part de risque, car ces choses ne sont pas vraiment durables et nécessitent beaucoup d'entretien. La plupart des musées n'ont personne pour s'occuper de la maintenance.

La difficile pénétration du marché de l'art des œuvres numériques ne serait-elle pas essentiellement liée à la question de l'original induisant la rareté ?

Ce que nous montrons ici provient plus ou moins de laboratoires, de studios individuels [...] J'ai parlé à Steven Sacks de la Bitforms Gallery à New York. Il vend de l'art médiatique. Nous avons parlé de l'ARCO à Madrid, où il avait un stand. Comme certificat d'authenticité, il donnait le code source, mais c'est un clin d'œil. Rafael Lozano-Hemmer, qui réalise de nombreuses œuvres interactives à grande échelle, produit des tirages à cet effet. Ainsi, une œuvre d'art doit toujours trouver le moyen d'être durable. Nous avons plus de 30 ans d'histoire et quand je regarde en arrière, cela a toujours pris du temps. Je me rappelle des premières images d'Herbert Franke, un des pionniers de l'infographie, également très lié à Ars Electronica. Les galeries et les musées d'art contemporain ne montraient pas son travail. Ils montraient des tirages, faciles à produire, faciles à exposer. C'est vraiment venu petit à petit. Avec un retard de plusieurs années, le marché de l'art a fini par s'ouvrir. Ça a commencé avec l'art vidéo, qui a débuté en même temps, dans les années 60, aux États-Unis et en Europe. L'art vidéo n'a commencé à intéresser les collectionneurs que 20 ans plus tard! ■

INTERVIEW PAR DOMINIQUE MOULON
LE 31 AOÛT 2012, À LINZ, EN AUTRICHE