

# GERFRIED STOCKER

## DIRECTEUR ARTISTIQUE DE L'ARS ELECTRONICA CENTER DE LINZ

Initialement ingénieur en télécommunication et artiste des médias, Gerfried Stocker est directeur artistique de l'Ars Electronica Center de Linz depuis son ouverture sur la rive nord du Danube en 1996. Il codirige aussi le festival du même nom dédié à l'art, aux technologies et problématiques sociétales.



© PHOTO RUBKA

Gerfried Stocker

### Une opération visant à élaborer le Musée du Futur n'est-elle pas vouée à l'échec ?

Ce serait évidemment le cas si on prenait tout cela à la lettre, mais le choix du sous-titre "Musée du Futur" était plutôt une décision stratégique.

En effet, lorsque nous avons ouvert l'Ars Electronica Center, les thématiques et les contenus de nos expositions et de nos activités étaient beaucoup plus complexes ou difficiles à comprendre voire à imaginer pour la plupart des gens. De ce fait, si nous l'avions appelé Centre Ars Electronica pour l'Art et la Technologie, il nous aurait probablement fallu cinq bonnes minutes à chaque fois pour expliquer qu'il n'y avait là rien de dangereux ni d'étrange, pas de scientifique, d'artiste ou autre personnage illuminé et qu'il s'agissait vraiment d'une institution publique, au même titre qu'un musée. La seule chose à faire, c'est venir sur place et passer la porte d'entrée. Ensuite, quelqu'un vient vous cher-

cher et vous guide à travers toutes les choses à voir. En ce qui nous concerne, le terme "Musée" signale davantage aux gens comment interagir avec notre institution que le contenu du bâtiment.

L'idée sous-jacente consistait également à toujours concevoir l'Ars Electronica Center comme une sorte de laboratoire où il soit possible d'explorer et d'envisager le fonctionnement d'un musée du futur. Il ne s'agit donc pas d'un musée qui montre l'avenir, ce qui serait évidemment absurde, mais davantage d'un prototype de fonctionnement potentiel du musée du futur. La façon, par exemple, dont les activités d'un musée peuvent se déployer dans ce monde régi par Internet, sachant qu'au tout début, vers 1995-96, de nombreuses théories soutenaient qu'un musée rattaché à un bâtiment s'inscrivait déjà dans le passé. Les espoirs fondés sur le musée virtuel et le musée sur Internet étaient beau-

coup plus importants qu'aujourd'hui. À présent, nous comprenons beaucoup mieux l'énorme atout d'un bâtiment physique, dans un espace réel, dans une vraie ville, avec un public et des objets tangibles — tout cela revêt une importance accrue.

Par conséquent, il s'agissait de voir comment, lorsque les médias interactifs prennent une place prépondérante, il est possible d'établir un musée du futur en termes de communication avec le public, de manière d'exposer et de présentation des pièces.

### L'usage des technologies dans l'art est-il propice à la relecture, voire à la réactivation de pratiques historiques ?

En fait, il y a plusieurs phases distinctes dans le développement ou l'évolution des nouvelles technologies. La première se déroule lorsque nous découvrons un nouveau support. Nous ne pouvons pas alors seulement nous baser sur les pratiques de l'ancien

Viktor DeLev, *fnatta*, 2013-2014.

support pour découvrir ce dont ce nouveau média est capable. Il est possible de l'observer à travers l'histoire qui va du cinéma à la télévision et au-delà, c'est toujours la même chose. Au début, vous utilisez les méthodes et les pratiques habituelles liées à vos outils, supports médias et technologies existants pour essayer de détourner et d'explorer les nouveaux supports. Ensuite, vient la phase des nouvelles expériences, accompagnées par une grande euphorie parce que nous pensons soudain avoir trouvé la nouvelle direction. Puis vient toujours un troisième stade au cours duquel les gens sont un peu déçus, car ces idées super-nouvelles qui ne sont peut-être pas aussi super-nouvelles que ça, même avec la nouvelle technologie, au final, vous devez faire face à des problèmes similaires. Alors, dans la phase finale commence cette période de réévaluation. Dans la troisième phase, ce

modèle simplifié devient plus intéressant parce que vous commencez à connaître certaines déficiences et limites de cette nouvelle technologie. Ensuite, il faut faire un retour délibéré en arrière et se demander ce que nous avons oublié dans cette ruée vers la nouvelle ère numérique ? Puis, soudain, il y a une merveilleuse et passionnante nouvelle période de redécouverte de l'histoire et des choses anciennes, autrefois délaissées en termes d'utilisation et d'exploration du support ou média. C'est la chose vraiment intéressante, car elle permet, en quelque sorte, de finaliser cette étape. Ce modèle, tellement simplifié, a besoin de ces trois éléments pour fonctionner.

**Considérant Les œuvres de médias variables, Leurs documentations archivées en ligne ne deviennent-elles pas, avec Le temps, plus importantes que Les œuvres elles-mêmes ?**

Oui, c'est certain et c'est un élément que nous devons encore améliorer pour alimenter une culture non pas de documentation, mais de notation de cet art des médias. Parce que la documentation est toujours un cimetière. Ce qui m'intéresse vraiment, c'est la possibilité de développer une forme de documentation comparable aux notes de musique. Dans ce domaine-là, nous bénéficions de plusieurs milliers d'années d'expérience et de culture quant à la façon de maintenir vivant cet art qui repose sur la temporalité (la musique) en formant des générations successives de re-joueurs et de ré-interprètes professionnels, comme les chefs d'orchestre, de sorte que la musique a survécu à un processus continu de renouveau. Je serais trop radical si je niais ici l'utilisation du mot "documentation" car peu importe qui produit le document, la documentation implique que l'on a affaire à une chose finie. >



Hernan KerLenevich & Mene Savasta ALSina, Ahora - A song in the Hypertemporal Surface, 2013.

➤ Il s'agit donc davantage d'une instruction que d'une documentation. Ce que l'artiste devrait écrire est une instruction pour le futur. Je ne sais quel qualificatif on donnera à ces personnes, mais je suis sûr que, dans 50 ans au plus tard, nous verrons apparaître un nouvel emploi qui se distinguera de celui du restaurateur, car ce dernier opère dans une église et tente de restaurer les peintures sur le mur et les plafonds pour qu'elles retrouvent leur aspect d'origine. Ainsi, il ressemblera plutôt au chef d'orchestre et aux musiciens qui re-compilent et réinterprètent une œuvre, et il aura besoin d'instructions. Parce que le problème c'est que même si nous avons une description parfaite de la pièce de Bill Viola, dans 50 ans il y a très peu de chance que nous disposions du même type d'équipement. Quelqu'un devra choisir entre toujours montrer la vidéo d'origine comme un documentaire ou

faire migrer l'œuvre sur de nouveaux supports radicalement différents. Je pense donc que la pérennité ne passe pas par la documentation, mais par la notation ou les instructions.

**Au regard des thématiques de votre festival, n'est-ce pas aujourd'hui le mot "société" qui vous est le plus cher parmi les termes, "art, technologie" et "société" qui structurent les activités d'Ars Electronica ?**

En effet. Vous pouvez le voir à travers l'histoire d'Ars Electronica, sur toute la longueur. Bien sûr, au début, on mettait en priorité l'accent sur la technologie car il s'agissait d'un élément nouveau. Tout le monde s'enthousiasmait et les artistes étaient ravis. Toutes ces premières expériences réalisées par les artistes restent un élément essentiel. Mais cette prédilection pour la technologie est souvent méprisée de par sa nature intrinsèque. Le travail très important de l'époque

ne résidait pas dans le jeu passionné avec la technologie, mais dans l'opportunité d'explorer son potentiel. Ainsi, en sondant les possibilités de la technologie, les artistes de l'époque ont véritablement ouvert ce domaine à la société. À mon sens, ils avaient la mission très politique d'extraire ces technologies du domaine de l'industrie pour les transporter au cœur de la société. Cette formule, mise en place pour Ars Electronica par nos prédécesseurs en 1979, reste inchangée. Par ailleurs, le festival a évolué en phase avec les progrès de la culture et de la technologie elle-même. Au milieu des années 1990, quand mon équipe a commencé à travailler ici, la réalité du World Wide Web et de l'Internet a subitement touché tout le monde. Nous nous sommes toujours demandé si le futur avait rétrogradé : c'est-à-dire, si au lieu d'être en avance sur nous, tout à coup, le futur était venu à notre rencontre.

Hermann Nitsch,  
Deep Space Live,  
2013.

Nous étions immergés dans ce contexte quand toutes ces choses qui avaient été prédites ou envisagées dix ans auparavant se sont réalisées d'un seul coup. Par conséquent, nous avons dû, de plus en plus, examiner l'impact sociétal. Cependant, avec cette explosion soudaine il a fallu aussi répondre à la demande qui consistait à parler de ce développement au grand public, une demande émanant des entreprises soucieuses, elles aussi, de s'en rapprocher. Ainsi, tout à coup, la mission d'Ars Electronica s'est retrouvée chargée de nombreux éléments. C'est pourquoi, depuis le milieu des années 90, le travail touchant à la société est devenu la partie majeure et quasi-exclusive des activités d'Ars Electronica.

**Pensez-vous qu'un projet d'art et de médias doive être présentable au sein d'un white cube comme Christiane Paul semble nous le suggérer dès 2008 avec son livre "New Media in the White Cube and Beyond" ?**

Pour répondre sérieusement, nous devrions avoir une très longue discussion pour définir les œuvres d'art des médias. C'est comme si on employait le terme "animal". Pourquoi ne pas parler d'un crocodile, d'un éléphant

ou d'un moustique ? De la même manière qu'il existe des différences entre un crocodile, un éléphant et un moustique, l'art des médias se déploie dans des directions totalement distinctes. Bien sûr, il existe des critères communs qui permettent de parler d'art des médias. Cependant, le mode et le lieu d'exposition doivent être abordés de manière totalement différente. La cage qui pourrait accueillir un crocodile ne serait pas adaptée à un éléphant ou à un moustique. De même, il existe de nombreuses formes d'art des médias qui ne correspondent aucunement au white cube. Je pense que nous comprenons encore très mal la réalité de l'art des médias car nous utilisons toujours le Centre Pompidou, le MoMA, la Tate ou ce type de lieu, comme référents. Bon sang ! Pourquoi un artiste des médias devrait-il vouloir à tout prix entrer au Centre Pompidou, au MoMA ou à la Tate, en delà des questions économiques ? Je préférerais de loin avoir un impact social. Je ne sais pas si être exposé dans l'un de ces grands centres, même si vous obtenez un article dans le *New York Times*, a un impact social si important que ça. Quoi qu'il en soit, l'impact social en tant qu'artiste des médias, avec de



nombreuses voies et possibilités de réaliser son projet est beaucoup plus important, sans parler des nouveaux marchés qui émergent. Je pense que l'art des médias est sur la bonne voie. La raison pour laquelle la majorité de ces artistes des médias n'est pas ENCORE représenté par les galeries ou que les galeries ne viennent pas à la rencontre de ces œuvres relève juste de l'ignorance, de la paresse et de l'apathie des idées et des mécanismes du marché. Il m'apparaît donc que ce sont davantage les propriétaires des white cubes qui sont avides d'intégrer l'art des médias, plutôt que l'inverse. ■

DOMINIQUE MOULON  
(LE 7 AVRIL 2014 À LINZ)

**+ D'INFO:**  
Ars Electronica  
< [www.aec.at](http://www.aec.at) >

David  
Hochgatterer,  
*Time To H*,  
2013.



© PHOTOS: FLORIAN VOGGENEDER, TOMISLAV MESTIC