

DIE PROJEKTE DER STIPENDIATINNEN UND STIPENDIATEN LES PROJETS DES BOURSIÈRES ET DES BOURSIERS

JAHRESTHEMA

19/20

SUJET ANNUEL

FONDATION CLAUDE MONTE
Les Nymphéas
RESTAURANT. SALON de THE

ITE A EMPORTE

Die Gruppe der Stipendiat/-innen des Jahresthema wurde von der Terra Foundation for American Art in Giverny für einen Workshop zur Vorbereitung ihrer Multimedia-Publikation empfangen, 5.-9. Oktober 2020

Foto: André Gunthert

Le groupe des boursières et boursiers annuels du sujet annuel a été accueilli par la Terra Foundation for American Art à Giverny du 5 au 9 octobre 2020 pour un workshop sur une publication multimédia issue de leurs travaux, à paraître en 2021

Photo: André Gunthert



90

SARA ALONSO GÓMEZ

91

FRANÇOIS AUBART

92

JULIETTE BESSETTE

93

MARIE-LAURE DELAPORTE

94

CLAUS GUNTI

95

CAROLINE MARIÉ

96

JULIE MARTIN

97

MARIE VICET



SARA ALONSO GÓMEZ

Künstlerischer Ungehorsam: die zeitgenössische lateinamerikanische Kunst im Angesicht der Gebote des globalen Zeitalters

Seit etwa zwanzig Jahren stellen wir fest, dass es für die Kunst immer schwieriger wird, ihre subversive Potenz zu entfalten, insofern die Subversion von den herrschenden Legitimationskreisen selbst erwartet wird. Diese Situation bedingt nicht nur recht häufig eine Engführung der von der Kunst beanspruchten politischen Anliegen, sondern erzeugt zudem einen paradoxen systemischen Effekt. Indem sie nämlich solchen impliziten Erwartungen – der Aufforderung »Lehnt euch auf!« etwa – Folge leistet, bringt die unterstellte Politisierung der Kunst oft die gegenteilige Wirkung hervor und mündet in zunehmende Entpolitisierung.

Über den heuristischen Begriff des »künstlerischen Ungehorsams« geht es in diesem Forschungsprojekt darum, die kritische Stoßkraft der heutigen Kunst anhand künstlerischer Vorgehensweisen, wie sie im besonderen Fall Lateinamerikas seit den 2000er Jahren in Erscheinung getreten sind, zu untersuchen. Tatsächlich wurde der traditionelle Diskurs über die »widerständische« Funktion der Kunst, der im lateinamerikanischen Kontext zum Teil aus den Emanzipations- und Dekolonialisierungskämpfen hervorgeht, im Zuge der Globalisierung auf jede erdenkliche Weise durch den Markt und die herrschenden Kreise vereinnahmt. Ungehorsam wird folglich verstanden als effektive Verschiebung des Sinns, der durch verschiedene Prozesse zustande kommen kann, wodurch die in einer gegebenen (lateinamerikanischen) Gesellschaft wirksamen impliziten Normen sowie die paradoxalen Gebote der Kunst im globalen Zeitalter in ein neues Licht gerückt werden.

Désobéissance artistique : l'art contemporain latino-américain face aux injonctions de l'ère globale

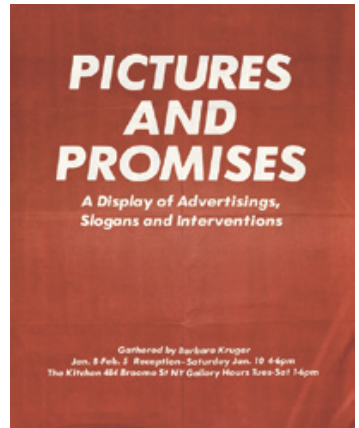
Depuis une vingtaine d'années, nous constatons qu'il devient de plus en plus difficile pour l'art de déployer sa puissance subversive dans la mesure où la subversion elle-même est attendue par les circuits de légitimation dominants. Cette situation n'implique pas seulement, assez souvent, un réductionnisme des causes politiques revendiquées par l'art, elle génère aussi, par ailleurs, un effet systémique paradoxal. En obéissant à ces attentes implicites, à l'injonction « révoltez-vous ! », la politisation supposée de l'art produit bien souvent l'effet contraire et débouche sur sa dépolitisation accrue.

Par le concept heuristique de « désobéissance artistique », ce projet de recherche vise à analyser la force critique de l'art aujourd'hui, à partir des opérations artistiques telles qu'elles sont apparues dans le cas particulier de l'Amérique latine depuis les années 2000. En fait, le discours traditionnel sur la fonction « résistante » de l'art, hérité en partie des luttes émancipatrices et décoloniales dans le contexte latino-américain, a fait l'objet de toutes les récupérations possibles par le marché et les circuits dominants dans le contexte de la mondialisation. La désobéissance est donc comprise comme un déplacement effectif du sens qui peut se produire selon divers processus, permettant un éclairage nouveau sur les normes implicites à l'œuvre dans une société donnée (latino-américaine), ainsi que sur les injonctions paradoxales de l'art à l'ère globale.

Regina José Galindo,
La Verdad, 2013,
Performance
Regina José Galindo,
La verdad, 2013,
performance

Schlüsselbegriffe:
Künstlerischer Ungehorsam
kritische Stoßkraft
Lateinamerika
Globalisierung

Mots-clés :
désobéissance artistique
force critique
Amérique latine
mondialisation



FRANÇOIS AUBART

Praktizieren ohne Genehmigung: die *Pictures Generation* und die Kontrolle der Repräsentationen

Der Ausdruck *Pictures Generation* bezeichnet eine Reihe amerikanischer Künstler/-innen, die, ohne eine fest verbundene Bewegung zu bilden, rückblickend zu einer Gruppierung zusammengefasst werden, da sie seit den ausgehenden 1970er Jahren Werke schaffen, in denen sie Bilder aus Kino, Werbung, Fernsehen und anderen Quellen, die inszenierte und idealisierte Darstellungen verbreiten, kopieren oder imitieren. Einige von ihnen reproduzieren vorliegende Bilder, was etwa für Dara Birnbaum, Troy Brauntuch, Sarah Charlesworth, Barbara Kruger, Thomas Lawson, Sherrie Levine, Robert Longo, Richard Prince, Walter Robinson, David Salle oder Philip Smith gilt. Andere, wie Ericka Beckman, Barbara Bloom, Richard Bosman, Jack Goldstein, Jenny Holzer, Louise Lawler, Matt Mullican, Cindy Sherman, Laurie Simmons oder James Welling, erarbeiten von den visuellen Erzeugnissen der Massenmedien angeregte Repräsentationen. Ihre Tätigkeit besteht demnach in der Verwertung von Bildern, die zur massenweisen Verbreitung und Affektansprache hergestellt wurden mit dem Ziel, zu unterhalten, Aufmerksamkeit zu erwecken oder Anhänger/-innen zu gewinnen. Mit der Handhabung solcher Bilder wollen die Künstler/-innen der *Pictures Generation*, der viele für die zur selben Zeit aufkommenden feministischen Theorien empfängliche Frauen angehören, sich die Publikumswirksamkeit derartiger Repräsentationen und die in ihnen zum Ausdruck kommenden Stereotypen zunutze machen. Ihre Werke erscheinen somit als Versuche, mit bestimmten Bildern die Affekte, die durch sie ausgelöst werden, zu manipulieren.

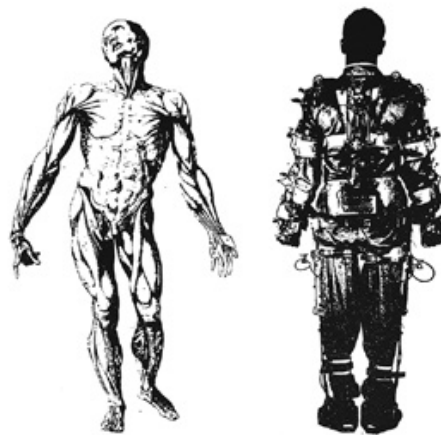
Pratiquer sans permis : la *Pictures Generation* et le contrôle des représentations

L'expression *Pictures Generation* désigne un ensemble d'artistes américains qui, sans constituer un mouvement solidaire, ont été réunis rétrospectivement car ils réalisent, à partir de la fin des années 1970, des œuvres en copiant ou en imitant des images du cinéma, de la publicité, d'émissions de télévision et d'autres sources diffusant des représentations mises en scène et idéalisées. Certains reproduisent des images préexistantes. C'est le cas de Dara Birnbaum, Troy Brauntuch, Sarah Charlesworth, Barbara Kruger, Thomas Lawson, Sherrie Levine, Robert Longo, Richard Prince, Walter Robinson, David Salle ou Philip Smith. D'autres, comme Ericka Beckman, Barbara Bloom, Richard Bosman, Jack Goldstein, Jenny Holzer, Louise Lawler, Matt Mullican, Cindy Sherman, Laurie Simmons ou James Welling, élaborent des représentations inspirées de celles diffusées par les médias de masse. Leurs activités consistent ainsi à exploiter des images produites pour être diffusées en masse et pour affecter, dans le but de divertir, de capter l'attention ou de produire de l'adhésion. En manipulant ces images, les artistes de la *Pictures Generation*, dont beaucoup sont des femmes, sensibles aux théories féministes qui se développent alors, cherchent également à exploiter les effets que de telles représentations ont sur leur public et les stéréotypes qu'elles véhiculent. Leurs œuvres apparaissent ainsi comme autant de tentatives de manipuler, avec les images, les affects que celles-ci engendrent.

Barbara Kruger, Plakat für die Ausstellung *Pictures and Promises* in The Kitchen, New York (1981)
Barbara Kruger, poster pour l'exposition *Pictures and Promises* à The Kitchen, New York (1981)

Schlüsselbegriffe:
Postmoderne
Reproduktion
Feminismus
Theorie der Affekte

Mots-clés :
postmodernité
reproduction
féminisme
théories des affects



JULIETTE BESSETTE

Die Wende der Jahre 1960–1970: Welche Zukunft hat die Kunst für den erweiterten Menschen?

In den Jahren 1960–1970 interessierte sich ein in den Vereinigten Staaten tätiger intellektueller und künstlerischer Kreis für die Auswirkungen der neuen Medientechnologien auf das künstlerische Schaffen. Auf der Grundlage der Nachkriegsarbeiten zur mathematischen Informationstheorie (Shannon), Kybernetik (Wiener), Erweiterung des Menschen durch Medien (McLuhan) und Globalisierung (Buckminster Fuller) fassten diese Denker die Zukunft der Kunst durch das Prisma zweier paralleler Entwicklungen ins Auge: einerseits einer Neubestimmung der Funktion von Kunst in der Massen- und Informationsgesellschaft und andererseits der etwaigen Mutation des Menschen durch seine Anpassung an das neue technowissenschaftliche Umfeld. Die Möglichkeiten einer Erweiterung des Menschen durch die neuen Medientechnologien ebneten den Weg zu beispiellosen sinnlich-psychischen Erlebnissen, wie sie etwa Stan Vanderbeek im *Movie Drome* bietet. Über die neuen Medien hätte die Kunst die Möglichkeit, sich in einem steten Fluss in der Umgebung zu verbreiten, bis sie ganz und gar mit dieser verschmilzt. Eine Ausdehnung des Tätigkeitsgebiets des Künstlers in die soziale Sphäre hinein zeichnet sich ab: Anhand von Dispositiven aus dem künstlerischen Feld könnte eine gemeinschaftliche Wahrnehmung der menschlichen Umgebung gestaltet und ein neues kollektives Bewusstsein konfiguriert werden, das seinerseits Rückwirkungen ideologischer Art haben könnte. Alternative Kunstformen für alternative Formen künftigen sozialen Handelns?

Le tournant des années 1960–1970 : quel avenir de l'art pour l'humain augmenté ?

Dans les années 1960–1970, un cercle intellectuel et artistique actif aux États-Unis s'intéresse à l'impact des nouvelles technologies médiatiques sur la création. Nourris par les travaux de l'après-guerre sur la théorie mathématique de l'information (Shannon), la cybernétique (Wiener), l'extension de l'être humain par le biais des médias (McLuhan) et la globalisation (Buckminster Fuller), ces penseurs envisagent l'avenir de l'art au prisme d'un double mouvement : d'une part, une redéfinition de sa fonction au sein de la société de masse et de l'information, d'autre part, l'éventuelle mutation de l'espèce humaine du fait de son adaptation au nouveau contexte technoscientifique. Les possibilités d'augmentation de l'humain par les nouvelles technologies médiatiques ouvrent la voie à des formes d'expérience inédites sur les plans sensoriel et psychique, proposées par exemple dans le *Movie Drome* de Stan Vanderbeek. Dès lors, par le biais des nouveaux médias, l'art aurait la possibilité de s'étendre dans l'environnement en un flux continu jusqu'à se confondre absolument avec lui. Un élargissement du terrain d'action de l'artiste dans la sphère sociale se dessine : des dispositifs issus du champ artistique permettraient de façonner une perception commune de cet environnement humain et de reconfigurer une conscience collective qui, elle-même, pourrait avoir des répercussions d'ordre idéologique. Des formes alternatives d'art pour des formes alternatives d'actions sociales à venir ?

Illustration des Forschern und Künstlers John McHale für seinen Artikel »Man +«, *Architectural Design*, Nr. 37, Februar 1967

Illustration de l'article du chercheur et artiste John McHale pour son article « Man + », *Architectural Design*, n° 37, février 1967

Schlüsselbegriffe:
Technowissenschaften
Informationsgesellschaft
Sinneserweiterung
Retrofuturismus

Mots-clés :
technosciences
société de l'information
augmentation sensorielle
rétofuturisme



MARIE-LAURE DELAPORTE

Vom diskursiven Gebrauch von Videospiel-Bildern und -Dispositiven in Kunstwerken im Zeitalter der Globalisierung

Im Whitney Museum of American Art modifizierte Bilder des Videospieles *Super Mario Brothers* ausstellen (Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002), in einer Video-Performance in die Haut einer Figur aus einem Third-Person-Shooter schlüpfen (Yan Duyvendak, *Game Over!*, 2004) oder für ein Machinima einen Avatar aus *Second Life* verkörpern (Cao Fei, *i.Mirror*, 2007), Ausschnitte aus einer Partie *Gran Turismo* in ein Video einfügen (Kim Heecheon, *Sleigh Ride Chill*, 2016) oder aus einer sagenhaften Schimärenfigur wie dem Einhorn die Hauptperson seines eigenen Werks machen (Jonathan Monaghan, *Disco Beast*, 2016): all dies sind Manipulationen, Zweckentfremdungen und Aneignungen des Mediums Videospiel, seiner Codes und seiner Ikonografie durch bildende und visuelle Künstler. Eine derartige Verwendung der von Videospielen inspirierten Bildern, Erzählstrukturen oder Immersionsdispositiven bietet sich dazu an, die Allgegenwart der Fernüberwachung, die Auswüchse des Konsumwahns und die politisch-militärischen wie sozio-ökonomischen Fehlleitungen einer kapitalistisch-liberalen Gesellschaft (Hito Steyerl, *Factory of the Sun*, 2015) mittels der Entwicklung eines künstlerisch-kritischen Diskurses auf den Prüfstand und an den Pranger zu stellen. Die Untersuchung der Präsenz des Videospieles in zeitgenössischen Kunstwerken bedeutet, nach den Fortsätzen der Intermedialität ebenso zu fragen wie nach dem Verhältnis der neuen Technologien zur Realität und zur Erzeugung heteroklitischer Kompositbilder.

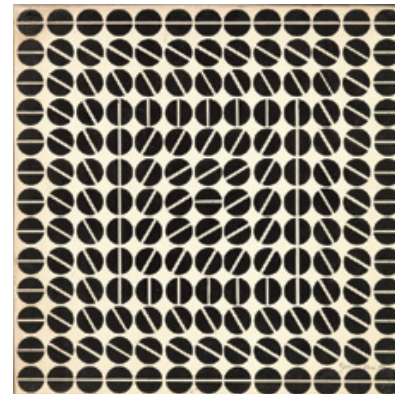
De l'usage discursif des images et dispositifs vidéoludiques dans les œuvres d'art actuelles à l'ère de la globalisation

Exposer au Whitney Museum of American Art les images modifiées du jeu vidéo *Super Mario Brothers* (Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002), incarner le personnage d'un jeu de tir à la troisième personne lors d'une performance-vidéo (Yan Duyvendak, *Game Over!*, 2004) ou d'un avatar de *Second Life* afin de créer un machinima (Cao Fei, *i.Mirror*, 2007), insérer les extraits d'une partie de *Gran Turismo* dans une vidéo (Kim Heecheon, *Sleigh Ride Chill*, 2016) ou encore faire d'une créature chimérique et légendaire comme la licorne le personnage principal de son œuvre (Jonathan Monaghan, *Disco Beast*, 2016) sont autant de manipulations, détournements et appropriations du média vidéoludique, de ses codes et de son iconographie, par certains artistes plasticiens et visuels. Cette utilisation d'images, de structures narratives ou de dispositifs immersifs (Mathieu Briand, *Série Systèmes*, 1996–2006) inspirés par les jeux vidéo devient l'occasion de questionner et dénoncer l'omniprésence de la télésurveillance, l'excès de consumérisme et les dérives politico-militaires et socio-économiques d'une société capitaliste et libérale (Hito Steyerl, *Factory of the Sun*, 2015) en développant un discours artistique et critique. Étudier la présence du jeu vidéo au sein d'œuvres d'art contemporaines, c'est interroger les prolongements de l'intermedialité, le rapport des nouvelles technologies au réel et la création d'images hétéroclites et composites.

Jonathan Monaghan, *Disco Beast*, 2016, Video (Farbe und Ton), Mediaplayer, 18 Minuten
Jonathan Monaghan, *Disco Beast*, 2016, vidéo (couleur et son), média player, 18 minutes

Schlüsselbegriffe:
Videospiele
Dispositiv
audiovisuelle Installation
Intermedialität

Mots-clés :
jeu vidéo
dispositif
installation audiovisuelle
intermedialité



CLAUS GUNTI

Erfindung des digitalen Bildes. Zwischen Malerei, Fotokonzepualismus und Computerkunst (1960–1980)

Anhand des Rasters als begrifflicher Matrix geht dieses Projekt dem Aufkommen des digitalen Bildes im Laufe der 1960er und 1970er Jahre nach und stellt dabei generative Malpraktiken analytischen Fotografieformen gegenüber. Wurde das Wort »Pixel« 1965 erfunden und der erste CCD-Sensor 1970 entwickelt, so produzierten Künstler wie Karl Otto Götz oder François Morellet bereits Ende der 1950er Jahre mittels mathematischer Verfahren Gemälde, in denen die binäre Logik des informatischen Rechnens visuell Gestalt annimmt. Zum Teil mit Computern produziert, vereinbarten diese nicht-figurativen Arbeiten generative Prozesse mit Wahrnehmungsrreflexion und schreiben die kybernetischen Theorien in das ästhetische Feld ein. Parallel zu solchen Experimenten sind erste Versuche des Transkodierens von Fotografien mit Hilfe von Computern zu beobachten (bei Waldemar Cordeiro), denen vielfältige pikturale und fotokonzepuelle Praktiken folgen, die das Reale fragmentarisch anzuordnen anstreben. Das Raster erscheint hierbei in Form des Gitters im Bild (bei Sigmar Polke) oder als Gliederungssystem von Bildern (bei Hilla und Bernd Becher). Die Untersuchung solcher Verfahren der Dekonstruktion von Wirklichkeitsrepräsentationen im Zusammenhang mit generativen Praktiken soll mithin die Entstehung einer digitalen Episteme herausarbeiten und fragt nach den Beziehungen zwischen Technologie, Bildern und theoretischen Diskursen.

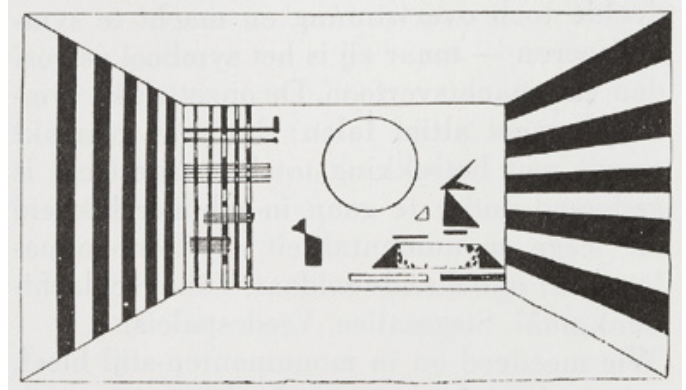
Inventer l'image numérique. Entre peinture, photo-conceptualisme et computer art (1960–1980)

En utilisant la grille comme matrice conceptuelle, ce projet envisage d'explorer l'émergence de l'image numérique au cours des années 1960–1970, en confrontant des pratiques picturales génératives à des formes photographiques analytiques. Alors que le mot « pixel » est inventé en 1965 ou que le premier capteur CCD est développé en 1970, de nombreux artistes, à l'instar de Karl Otto Götz ou François Morellet, produisent dès la fin des années 1950 des peintures dans une logique mathématique, matérialisant visuellement la logique binaire du calcul informatique. Parfois produits avec des ordinateurs, ces travaux non figuratifs concilient les processus génératifs et une réflexion sur la perception, inscrivant les théories kybernetiques dans le champ esthétique. Parallèlement à ces expérimentations, on observe les premières tentatives de transcodage de photographies avec des ordinateurs (chez Waldemar Cordeiro), auxquelles répondent une multitude de pratiques picturales et photo-conceptuelles qui visent à agencer le réel de manière fragmentée. La grille y apparaît alors sous forme de trame dans l'image (chez Sigmar Polke) ou comme système d'agencement des images (chez Hilla et Bernd Becher). La conjugaison de l'étude de ces processus de déconstruction de la représentation du réel et de pratiques génératives vise ainsi à dégager l'émergence d'une épistémè numérique, réinterrogeant les relations entre la technologie, les images et les discours théoriques.

Horacio Garcia-Rossi,
Gouache cinétique, 1959
(Gouache auf Karton,
29 x 29 cm)
Horacio Garcia-Rossi,
Gouache cinétique, 1959
(gouache sur carton,
29 x 29 cm)

Schlüsselbegriffe:
Archäologie
Pixel
Fotografie
kinetische Kunst

Mots-clés :
archéologie
pixel
photographie
art cinétique



CAROLINE MARIÉ

Fotografie und Film: Mediale Präferenzen und Strategien Wassily Kandinskys

Im Laufe seines Lebens knipste und sammelte Wassily Kandinsky zahlreiche Fotografien: Neben der Dokumentation seines Lebensumfeldes verwendete er fotografische Vorlagen für seine Malerei und seinen Unterricht. Darüber hinaus ließ er zahlreiche Reproduktionen seiner Werke anfertigen. Auf diese Weise schuf der Künstler ein Bildarchiv, das es ihm ermöglichte, sich mit Sammlern und Kollegen auszutauschen, seine eigene Entwicklung zu überblicken und Abbildungen seiner Arbeiten in Publikationen unterzubringen. Im Rahmen des Dissertationsprojektes wird zum einen die fotografische Praxis und Kommunikation Kandinskys sowie sein für bestimmte künstlerische Aufgaben gezielt wirkender Rückgriff auf dieses Medium untersucht, um so dessen kommunikativen Einsatz bei der Entwicklung und Propagierung seiner Kunst herauszuarbeiten.

Zum anderen werden das einzige filmische Zeugnis seines Schaffensprozesses sowie die Berührungspunkte und Rückkoppelungen zwischen seiner bildenden Kunst und dem Film betrachtet. Trotz der umfassenden Forschung zum Œuvre des russischen Künstlers steht eine eingehende Untersuchung seines Bezugs zu diesen beiden Medien noch aus. Das Forschungsprojekt zu Wassily Kandinskys medialen Strategien und seiner Beeinflussung durch Bildmedien – im Spannungsfeld zwischen Malerei, Fotografie und Film sowie unter Berücksichtigung von Theater und Musik – soll so einen Beitrag zur Erforschung der Bildkulturen und Vorstellungswelten der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts leisten.

Photographie et cinéma : préférences et stratégies médiales de Vassily Kandinsky

Au cours de sa vie, Vassily Kandinsky a pris de nombreuses photographies et en a également collectionné un grand nombre : outre la documentation de son environnement quotidien, il utilisait des modèles photographiques pour sa peinture et son enseignement. Il a par ailleurs fait réaliser plusieurs reproductions de ses œuvres. L'artiste a ainsi créé des archives photographiques lui permettant d'échanger des idées avec des collectionneurs et d'autres artistes, d'avoir une vue d'ensemble de sa propre évolution et d'intégrer des images de ses travaux dans des publications. Ce projet de thèse analyse la pratique et la communication photographiques de Kandinsky ainsi que son recours ciblé à ce médium pour certaines tâches artistiques, afin de mettre en évidence sa fonction communicative dans l'élaboration et la diffusion de son art.

On examinera par ailleurs l'unique témoignage cinématographique de son processus créateur, de même que les convergences et interactions réciproques entre son art visuel et le cinéma. Bien que l'œuvre de l'artiste russe ait largement été étudiée, une exploration approfondie de son rapport avec ces deux médias fait toujours défaut. Ce projet de recherche sur les stratégies médiales de Vassily Kandinsky et la façon dont les médias visuels l'ont influencé – au croisement entre peinture, photographie et cinéma, sans négliger le théâtre et la musique – entend donc apporter une contribution à l'étude des cultures visuelles et des imaginaires de la première moitié du xx^e siècle.

Wassily Kandinsky, *Gnomus*, Entwurfsskizze, 1928, nach Ludwig Grote, »Bühnenkompositionen von Kandinsky«, in: *izo. Internationale Revue*, 2/13, 1928, S. 4-5, hier S. 4, Abb. 1
Tableau II. Gnomus, 1928, mine graphite, encre de Chine et aquarelle sur papier, 20,6 x 36,1 cm, Paris, Centre Pompidou, MNAM-CCI, n° inv. : AM 1981-65-124. © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais/Georges Meguerditchian

Schlüsselbegriffe:

Fotografie
 Film
 Kommunikationsstrategien
 künstlerischer Austausch

Mots-clés :

photographie
 cinéma
 stratégies de communication
 échanges artistiques



JULIE MARTIN

Künstlerische Bilder mit dokumentarischer Dimension im Zeitalter der Ströme

Manche zeitgenössischen Künstler/-innen setzen sich mit der Frage auseinander, welche Rolle, Legitimität und Wirksamkeit das fotografische und videografische Bild beim Sichtbarmachen gegenwärtiger Erscheinungen in einer bereits stark von Bilderströmen durchsetzten Umgebung hat. Verschiedene Arten von Medialität miteinander verbindend, bevorzugen sie einen Ansatz, der über die alleinige Berücksichtigung des künstlerischen Mediums hinausgeht und sich umfassenderen Verfahren aus dem Bezugsfeld der *media studies* annähert.

Viele Werke bekrunden das Ende eines essentialistischen Medienansatzes, indem sie zwischen Bildschirm, Papierausdruck, Projektion und Buch mehrere Existenzformen eingehen. Andere Künstler/-innen integrieren Bilder aus Massenmedien in ihre Werke – die damit sozusagen zu Medien von Medien werden –, um sie in unser Blickfeld zu rücken.

Die Künstler/-innen des untersuchten Korpus, deren Werke eine dokumentarische Dimension besitzen, hebeln die Ideologie von der Transparenz und Unmittelbarkeit der Medien aus. Sie betrachten die Medien vielmehr als Vermittler, die die Wahrnehmung der technischen Bilder lenken. Hierbei unterbreiten sie eine Welterfahrung und eine Medienerfahrung, ohne die beiden in einen Gegensatz zu stellen. Sie machen die Medialisierung und insbesondere den Strom der Bilder als Erfahrungen des Realen erlebbar, die fortwährend die Kenntnis der Welt prägen.

Les images artistiques à dimension documentaire à l'ère des flux

Certains artistes actuels s'interrogent sur le rôle, la légitimité et l'efficacité de l'image photographique et vidéographique pour rendre visibles les phénomènes qui leur sont contemporains, dans un environnement déjà intensément traversé de flux d'images. En conjuguant différents types de médialité, ils favorisent une approche qui dépasse la seule considération du médium artistique et se rapproche de démarches plus globales relatives aux *media studies*.

Actant la fin d'une approche essentialiste du médium, de nombreuses œuvres ont ainsi plusieurs modalités d'existence et passent de l'écran au tirage papier, à la projection, ou au livre. Chez d'autres, les œuvres intègrent – re-médient pour ainsi dire – des médias de diffusion des images pour les porter à notre regard.

Les artistes du corpus étudié, qui produisent des œuvres à dimension documentaire, déjouent l'idéologie de la transparence et de l'immédiateté des médias et considèrent ceux-ci comme des intermédiaires qui orientent la perception des images techniques, livrant ainsi une expérience du monde et une expérience des médias sans les opposer. Ils font expérimenter la médiatisation et plus particulièrement le flux des images comme des expériences du réel qui ne cessent de façonner la connaissance du monde.

Rabih Mroué,
Pixelated Revolution, 2011,
Lecture-Performance,
50 Minuten
Rabih Mroué,
Pixelated Revolution, 2011,
conférence-performance,
50 min

Korpus:

Corpus :
M. Bourouissa, D. Birkin,
Broomberg & Chanarin,
M. Henner, R. Mroué,
T. Paglen, D. Rickard,
T. Simon, S. Snyder,
H. Steyerl, G. Wagon,
S. Degoutin

Schlüsselbegriffe:

dokumentarische Kunst
fließendes Bild
Politik
Visualität

Mots-clés :

art documentaire
image fluide
politique
visualité



MARIE VICET

Stellung und Bedeutung der neuen Medien in der Ausstellung *Les Immatériaux* (1985)

Die Ausstellung *Les Immatériaux*, die vom 28. März bis 15. Juli 1985 im Centre Georges Pompidou unter dem Gesamtkommissariat des Philosophen Jean-François Lyotard und dem Kommissariat von Thierry Chaput für das Centre de Création Industrielle organisiert wurde, gilt für viele Kunsthistoriker wegen der Art ihrer Neubestimmung des Mediums »Ausstellung« als prägendes Ereignis, und auch unter den Ausstellungen neuer Medien hat sie eine besondere Position inne. Dennoch wurde bislang kaum erforscht, welche Stellung die neuen Medien in der Veranstaltung eingenommen haben und wie die von den Kommissaren angeschnittenen Thematiken durch sie infrage gestellt oder veranschaulicht wurden. Diese Lücke beabsichtigt das vorgestellte Forschungsprojekt zu schließen. Zu den Eigenheiten der Ausstellung zählen auch ihre Interdisziplinarität und die Heterogenität der Gebiete, denen die Exponate entstammten. Die durch die Konfrontation von Arbeiten aus den neuen Medien mit künstlerischen Werken und technologischen Objekten entstandene Intermedialität bleibt zu untersuchen. In *Les Immatériaux* wurde den Besucher/-innen des Centre Pompidou eine neue visuelle Kultur präsentiert: die Kultur der von Lyotard konzipierten Postmoderne, die sich seit den 1980er Jahren fortentwickelt hat und in der neue Technologien, Informatik und Medien mehr und mehr an Bedeutung gewonnen haben.

Place et enjeux des nouveaux médias au sein de l'exposition *Les Immatériaux* (1985).

Si l'exposition *Les Immatériaux*, organisée du 28 mars au 15 juillet 1985 au Centre Georges Pompidou sous le commissariat général du philosophe Jean-François Lyotard et sous le commissariat de Thierry Chaput pour le Centre de création industrielle, est considérée par de nombreux historiens de l'art comme un événement marquant dans la façon dont elle a redéfini le médium « exposition », elle occupe également une place à part parmi les expositions de nouveaux médias. Pourtant, très peu de recherches ont été réalisées jusqu'à présent sur la place que ceux-ci occupèrent dans la manifestation et sur la façon dont ils questionnèrent ou illustrèrent les thématiques abordées par les commissaires. C'est cette lacune que ce projet de recherche ambitionne de combler. Une des particularités des *Immatériaux* résidait également dans son interdisciplinarité ainsi que dans l'hétérogénéité des domaines des objets exposés. L'intermedialité que produisait la confrontation d'œuvres des nouveaux médias, d'œuvres artistiques et d'objets technologiques reste à étudier. Avec *Les Immatériaux*, c'est une nouvelle culture visuelle qui était présentée aux visiteurs du Centre Pompidou, celle de la postmodernité conceptualisée par Lyotard, celle que nous voyons se développer depuis les années 1980 et au sein de laquelle les nouvelles technologies, l'informatique et les médias ont pris de plus en plus d'importance.

Les Immatériaux,
Ausstellungsansicht, © Centre
Pompidou, MNAM,
Bibliothèque Kandinsky,
Jean-Claude Planchet
Les Immatériaux,
vue d'exposition. © Centre
Pompidou, MNAM,
Bibliothèque Kandinsky,
Jean-Claude Planchet

Schlüsselbegriffe:
Ausstellung
Les Immatériaux
neue Medien
Intermedialität

Mots-clés :
exposition
Les Immatériaux
nouveaux médias
intermedialité