



Fri Art

Kunsthalle Fribourg

www.fri-art.ch

P.A.P.

Progressive Art Production, 1969 - 1972

artgenève

25 – 29 janvier 2017

Une exposition de François Bovier & Balthazar Lovay

Karlheinz Hein fonde P.A.P. en 1969, une galerie commerciale dont le but était de vendre des films de cinéma expérimental dans le contexte du marché de l'art. Il est bientôt rejoint par Dieter Meier et le siège de la structure s'établit à Munich (où vit Heinz) et à Zurich (où habite Meier).

La galerie filmique P.A.P. prend le relais de l'Independent Film Center, lieu de diffusion de films *underground* fondé par Karlheinz Hein à Munich, en 1968.

Hein et Meier participent aux festivals de cinéma et investissent les lieux de la contre-culture, à l'instar de la salle alternative XSCREEN. Mais ils ont aussi le but d'intervenir dans les foires d'art et louent ainsi des stands à Art Basel en 1970 et 1971, ainsi qu'au Festival de Cannes de 1970, pour y promouvoir leur catalogue de films.

Dans le premier catalogue, en 1969, P.A.P. est présentée comme une galerie filmique et comme une structure de distribution qui propose des films à la vente. Dans le catalogue de 1972, l'accent porte sur la distribution des films, leur prix de location étant indiqué en fin de catalogue (à savoir 3 DM par minute). P.A.P. semble donc rapidement réorienter ses activités dans le domaine de la distribution plutôt que dans celui de la vente. Malgré cet ajustement – ainsi qu'un mode de communication tapageur jouant sur la provocation – les déconvenues commerciales s'enchaînent et P.A.P. se dissout rapidement.

Aujourd'hui, alors que le monde de l'art absorbe le cinéma expérimental, Fri Art Kunsthalle Fribourg et François Bovier rendent hommage à cette expérience artistique et commerciale légendaire et prémonitoire à travers un stand qui donne à voir une sélection de films du catalogue P.A.P., et propose une immersion dans les archives de cette unique, première et dernière « Filmgalerie ».

couche de peinture. Kren filme de courtes séquences sous différents angles, utilisant une pellicule noir et blanc fortement contrastée afin de créer un effet assez proche de la peinture de Robert Kline. » (Steve Dwoskin)

Kurt Kren, 6/64 *Mama und Papa (Materialaktion Otto Mühl)* (1964) 4 min.

« Le matériau du happening d'Otto Mühl. Le premier film actionniste de Kren. Mühl serait devenu tout pâle lors de la première du film. Avec son sixième film, Kren représente un sujet qui à l'époque était considéré comme révolutionnaire autant qu'explosif. Il commença à filmer des actions et des happenings conçus par Otto Mühl et Günter Brus, et par l'Institut de l'art direct de Vienne. » (Steve Dwoskin)

Kurt Kren, 7/64 *Leda und der Schwan* (1964) 3 min.

« *Leda und der Schwan* est aussi basé sur une action de Mühl. L'utilisation quasiment convulsive des juxtapositions réapparaît ici, mais les gestes capturés assument une sensibilité érotique plus grande, bien que l'action en elle-même vise à détruire graduellement l'érotique. » D. W.

Kurt Kren, 10/65 *Selbstverstümmelung* (1965) 5 min.

« Le film met en relief le drame surréaliste de l'autodestruction symbolique que Kren exploite dans l'action de Brus, mesurant chaque geste pour que l'on se retrouve devant une révélation forte, iconoclaste, d'un homme couvert d'un plastique blanc, couché au milieu de lames de rasoir et d'instruments divers, ayant l'air de sortir tout droit d'une salle d'opération. Les lames, les ciseaux et les scalpels sont introduits graduellement en lui selon une sorte d'auto-opération ritualisée. » (Steve Dwoskin)

Paul Sharits, *Piece Mandala / End War* (1966) 5 min.

Paul Sharits, *T,O,U,C,H,I,N,G*, (1968) 12 min.

« *Piece Mandala / End War* (1966) et *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968) font tous deux partie de la série *Mandala*. Si les films de Sharits sont fréquemment associés au cinéma structurel, l'artiste ne les considérerait pas ainsi. Les deux œuvres dépassent le cadre strict de ce cinéma et sont contaminées par une dramaturgie dont le rythme est le principal agent. Dans *Piece Mandala / End War*, l'infrastructure mécanique du film (projecteur, scintillement frénétique, monochromes criards) répond à la mécanique de la baise – emboîtement parfait entre les bouches et les sexes – d'une manière non programmatique. Il émane de ce film un romantisme de la sexualité qui dépasse la fragmentation moderniste du porno : un amour charnel. Destroy, destroy, destroy... » (Vincent Borcard)

Takahiko Iimura, *Ai (Love)* (1962-3), 10 min.

Bande sonore : Yoko Ono.

« J'ai vu un grand nombre de films d'avant-garde japonais. Parmi tous ces films *Ai (Love)* ressort par sa beauté et son originalité, un ciné-poème, sans l'habituelle imagerie pseudo surréaliste. La comparaison la plus proche serait *Loving* de Brakhage ou *Flaming Creatures* de Jack Smith. Une exploration poétique et sensuelle du corps... Fluide, directe, belle... » (Jonas Mekas)

Marc Adrian, *Black Movie II* (1959) 4 min.

« Marc Adrian's *Filmblock 0* paces out the foundations of a ritual of self-realization, with its matte surfaces (colorful leader) and easily visible splices. *Black Movie I* stands at the beginning of this development, while *Black Movie II* with its gleaming, painstakingly made colors and sparkingly clean "cuts" marks the conclusion. Both films by themselves do not tell us anything. They are

colors in space and time and nothing more, experiences of different materialities. Together, they tell the tale of the acquisition of a confidence and strength in craftsmanship, and with this a deeper understanding of the medium – a clarity. » (Hans Petersen)

Marc Adrian, *Random* (1963) 5 min.

« All the films I completed between 1962 and 1964 – like most of my works – were made according to operational modes of methodical inventions, which means they followed a predetermined schema. This way, personal and aesthetic interventions were made impossible and absolute loss of control was secured in the final production.

I reject all forms of indoctrination, entertainment of plot, as well as what I myself could – possibly – tell my imagined audience; every form of meaning or personal mythology has to arise in the spectator himself, because only total chaos assures individual freedom. In *Random* – the first film created with the aid of a computer – an actual, mathematically defined program of randomness was developed – since no author is capable of producing a purely coincidental event, even if he is acting unconsciously. » M.A

Marc Adrian, *Text I* (1963), 3 min. et *Text II* (1964), 3 min.

« The films *Text I* and *Text II* were likewise developed from randomly generated mathematical series; *Text II* is a pure permutation, *Text I* arose from the storage program of a computer. The words chosen were required to have the same meaning and spelling both in German and English. » M.A.

Wilhelm et Birgit Hein, *Rohfilm* (1968) 20 min.

« In *Rohfilm*, fragmented film images, half film strips with perforations and dirt particles are glued onto blank film and reproduced with different processes. The explosion of image particles causes a physical visual experience. In their films, Wilhelm and Birgit Hein examine the processes of reproduction and the primary material nature of the medium. In *Rohfilm* the common film image is destroyed and the film appears as a visual bombardment of image fragments, dirt and other trash. » (Stephen Dwoskin)

HHK Schoenherr, *Play 2-3* (1969), 15 min. *Play 22* (1974), 6 min. *Play 28-29* (1979), 12 min. *Play 33* (1990), 20 min.

À travers sa série de films *Play*, HHK Schoenherr développe une approche à la fois programmatique et autobiographique. Ces films témoignent d'une prise en compte de la matérialité du médium filmique, de sa composition en photogrammes qui peuvent être manipulés, retournés, superposés, etc. Le cinéaste prédéfinit le rythme, la couleur, le son et tous les détails techniques de chaque plan, à l'aide d'une formule de travail, semblable à un scénario à la précision obsessionnelle, qui détermine, telle une partition de musique, la composition de ses films, photogramme par photogramme. Certains *Play* n'existent qu'à cet état de partition, car faute de moyens, l'auteur n'a pu les tourner. Parfois, il emploie des séquences existantes, tirées de films d'autres auteurs, mais aussi des chutes et rejets de ses propres films qui peuvent s'intégrer à des films ultérieurs. Composée de micro-événements montés de manière apparemment aléatoire, cette série forme aussi un journal personnel. Ainsi que l'exprime Schoenherr : « Comme mot, *Play* signifie jouer, ludique, donner libre cours à son imagination, jouer la comédie, passion du jeu, terrain de jeu, manière de jouer, jouer pour gagner du temps, phase de jeu, blague, document de jeu, aire de jeu, salon de jeu (...) »