

Critique d'art

Actualité internationale de la littérature critique sur l'art contemporain

20 | Automne 2002 CRITIQUE D'ART 20

Esthétique des arts technologiques : vers une nouvelle économie éditoriale

Didier Vivien



Édition électronique

URL: http://journals.openedition.org/critiquedart/2040

DOI: 10.4000/critiquedart.2040

ISBN: 2265-9404 ISSN: 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2002

ISBN: 1246-8258 ISSN: 1246-8258

Référence électronique

Didier Vivien, « Esthétique des arts technologiques : vers une nouvelle économie éditoriale », *Critique d'art* [En ligne], 20 | Automne 2002, mis en ligne le 29 février 2012, consulté le 27 avril 2019. URL : http://journals.openedition.org/critiquedart/2040 ; DOI : 10.4000/critiquedart.2040

Ce document a été généré automatiquement le 27 avril 2019.

Archives de la critique d'art

Esthétique des arts technologiques : vers

une nouvelle économie éditoriale

Didier Vivien

RÉFÉRENCE

Duguet, Anne-Marie. *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques,* Nîmes : Jacqueline Chambon, 2002, (Critiques d'art)

Pelé, Gérard. Art, informatique et mimétisme, Paris : L'Harmattan, 2002, (Arts & sciences de l'art)

Connexions: art, réseaux, média, Paris: Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002

- Jusqu'à ces derniers temps, pour qui s'intéressait aux "arts technologiques", le corpus critique était principalement constitué d'articles, de numéros spéciaux et de catalogues d'exposition, plus aisés à lire dans certaines bibliothèques qu'à acheter en librairie une fois passé le moment de leur publication. Nous assistons désormais à une intensification des publications monographiques, même si l'ouvrage collectif reste en la matière très courant.
- Les premiers écrits datent de la fin des années 1970: Frank Popper, Edmond Couchot, Anne-Marie Duguet, Jean-Paul Fargier, Abraham Moles, Fred Forest, Raymond Bellour, Florence de Mèredieu ont été en France les pionniers d'un chantier réflexif qui s'est diversifié depuis le milieu des années 1990 avec la vague Internet, les progrès fulgurants des ordinateurs, et le nombre grandissant d'artistes utilisant les technologies numériques. La biennale de Lyon en 1995 donnera à ces arts dit technologiques une visibilité institutionnelle et médiatique au-delà du cercle restreint des spécialistes. Aux travaux de ces esthéticiens ont été associés les essais de certains philosophes comme Paul Virilio, Jean Baudrillard, Pierre Lévy, Philippe Quéau, Alain Renaud, et bien sûr Marshall McLuhan. Dans l'entre-temps une nouvelle génération d'auteurs est apparue, son corollaire immédiat étant la multiplication des publications.

- On connaît l'impact du "nouveau" dans cette constellation des arts numériques, et parfois le défaut de mémoire ; or des textes décisifs ont été écrits durant ces années de recherche (1980-1995) et il est heureux que les éditeurs en republient certains aujourd'hui. Des textes absolument nécessaires à l'appréhension des nouveaux écrits tant il ne suffit pas de parler des "nouveaux médias" pour dire quelque chose qui n'a pas été parfaitement exposé voici quelques années déjà.
- Les éditions Jacqueline Chambon viennent de publier Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques: un ensemble d'articles écrits par Anne-Marie Duguet. Ce livre est appelé à devenir un classique tant l'analyse des œuvres est toujours porteuse de perspectives historiques et théoriques qui outre-passent les circonstances de son écriture et la prise en considération des œuvres sur lesquelles s'appuie l'auteur pour construire son propos. Livre rétrospectif donc mais qui jette les bases de ce qui sera peut-être prochainement un standard en matière d'essai sur l'art: un objet textuel sans image aucune et, collée sur l'intérieur de la quatrième de couverture, une pochette en plastique contenant... un cédérom présentant des extraits animés des œuvres dont il est question (le lecteur devant se satisfaire d'extraits pour des raisons évidentes de droits d'auteur).
- L'édition sur l'art vidéo, les dispositifs participatifs ou interactifs, les images de synthèse dynamiques, se heurte toujours à la fixité de l'image imprimée; la possibilité d'adjoindre un document numérique animé à des écrits dont la lecture sur papier reste malgré tout bien plus agréable constitue une nouvelle donne et va configurer autrement le champ éditorial. Les artistes ont d'ailleurs été les premiers à mesurer les potentialités du cédérom et maintenant du DVD. Non seulement l'édition numérique permet de dépasser les limites du système Gutenberg, mais encore elle offre un nouvel espace de présentation et de lecture accordé aux spécificités de ces nouveaux médias.
- Encore plus inassignable dans la forme traditionnelle du livre ou du musée: l'art en réseau ou Net-art. Nathalie Magnan et Annick Bureaud, issues de cette nouvelle génération de critiques-historiens, proposent une sélection de textes (historiques et contemporains, dont nombre ont été traduits en français pour l'occasion) qui permet de mieux comprendre les tenants et aboutissants de ces nouvelles praxis—déroutantes à bien des égards—. Connexions. Art, réseaux, media est le premier en langue française à présenter autant d'informations. Cet ouvrage, qui ne comporte aucune illustration, est appelé à devenir la référence sur le plan théorique.
- Sur la question de l'image de synthèse, Edmond Couchot a été en France depuis les années 1980 incontestablement le critique le plus avisé et le plus prolifique. Dans la continuité des travaux de ce dernier, Gérard Pelé propose aux éditions de l'Harmattan —qui d'ailleurs ont a leur actif plusieurs essais sur les arts numériques—, un ouvrage très complet intitulé Art, informatique et mimétisme. L'exposé est d'une grande clarté et il devrait permettre aux néophytes de se faire une idée bien plus précise des implications esthétiques et des spécificités poïétiques de l'image de synthèse. Les notions d'imitation, de reproduction, de modélisation, de simulation, de virtualisation sont étudiées dans le détail; où il est montré que ces opérations reposent sur le principe du mimétisme; que l'informatique n'est pas seulement un outil mais surtout un mode de pensée.
- Ces trois publications et d'autres encore laissent à penser que l'esthétique des arts numériques est entrée dans une nouvelle phase éditoriale —où se confirme d'ailleurs l'importance de la théorie si l'on veut se donner les moyens de comprendre des images au-delà de leur vertigineux génie technologique—. Si les éditeurs semblent de plus en plus

prendre la mesure de l'importance de la création numérique et de la réflexion théorique, reste aux institutions à donner aux lecteurs la possibilité plus fréquente de voir les œuvres. Car tel est bien le paradoxe de ces arts dits médiatiques : fondés sur la fluidité de la cybernétique, et sur la vitesse de calcul des machines, ils échappent, non sans quelque ironie parfois, aux lieux-pièges que sont les musées et les livres. Il n'est pas toujours facile de "suivre" ces images mais la connaissance critique constitue certainement un prérequis indispensable. De-là la nécessité de ces ouvrages.