



E D I T O

"Derrière les inventions techniques-industrielles et les inventions artistiques, c'est le même procès historique qui est à l'œuvre, la même force productive des hommes ; voilà pourquoi les deux phénomènes sont conjoints." Adorno, 1969

Lorsque en 1878, Edwards James Muybridge enregistra les phases d'un cheval au galop à partir de documents photographiques, on parla pour la première fois dans l'histoire de l'art de l'image en mouvement. Quelques années plus tard, le cinématographe des Frères Lumières allait parachever de manière significative la mise en mouvement de l'image et l'invention de nouvelles formes narratives. L'essai majeur de Walter Benjamin « l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité mécanique » 1936, analysait de manière lucide les conséquences de cette évolution : la remise en cause notamment de la paternité de l'œuvre dès lors que l'on pouvait la reproduire, et de son « aura » en tant qu'objet d'art non unique. La notion de reproduction allait jouer un rôle déterminant dans les courants artistiques qui suivirent.

Avec le numérique, on passe une nouvelle étape, vertigineuse : l'image traduite en un langage binaire devient un traitement de données informatiques. De l'information donc, et comme toute information, les possibilités infinies de la détourner ou de la manipuler. Quand on rajoute à cela, les possibilités de combiner des images avec du son et/ou de l'hypertexte, le choix offert aux artistes de créer de nouvelles formes narratives ou d'autres moyens de représenter les œuvres, devient illimité. Dès lors, on est plus dans la seule problématique de la reproduction dans l'art mais aussi dans celle de la production tout court.

Parallèlement, la généralisation des outils informatiques dans les moyens de communication et de production a entraîné une profonde mutation de comportements, de méthodes et de moyens, que chacun peut apprécier au quotidien, du bureau au laboratoire, au foyer ou de l'école à l'usine.

De même, l'apparition au cours du XX^e siècle, de la notion de possibilité illimitée à travers l'évolution technologique, a radicalement modifié l'équilibre de la fiction et de la réalité : puisque nous vivons à l'intérieur d'un énorme écran, dans un univers gouverné par des fictions de toutes sortes – publicité, consommation, politique, télévision – il est de moins en moins nécessaire pour l'artiste de créer des univers fictifs. Son travail désormais, est d'inventer la réalité.

De ses repères ainsi modifiés, le monde moderne doit donc faire face à un triple enjeu :

- ▶ la redéfinition de nouvelles esthétiques nées de l'éclatement des genres, des pratiques et des codes, dont les références traditionnelles ne suffisent plus à en dessiner les contours.
- ▶ la nécessité de dépasser l'opposition virtualité/réalité en questionnant les nouveaux modes de perceptions qui au delà des œuvres, redéfinissent les statuts de l'artiste, du spectateur et du citoyen.
- ▶ la prise en compte d'un phénomène culturel profond, complexe et durable qu'il ne s'agit pas de relayer à de la sous culture trop vite résumée à des pertes supposées de valeurs, d'identités et de consciences.

Frédéric MAZELLY

Directeur artistique de *Villette Numérique**

**Voir présentation page 36*