So Multiples

Résumé

Pratiques artistiques et nouvelles technologies : la faillite du multiple ?

Dominique CUNIN

Résumé

Bien que la copie numérique permette la multiplication à l'identique d'une source quelconque (texte, images, vidéo, son ou programme), elle n'en est pas fiable pour autant. Si la partie matérielle de l'informatique est, par plusieurs aspects, en partie responsable de cette fiabilité limitée, la partie logicielle l'est également. Nous proposons d'observer certains symptômes d'une faillite du multiple numérique au travers de pratiques artistiques étroitement liées aux techniques du numérique et, plus spécifiquement, de l'interactivité. Il s'agit de constater un certain nombre de difficultés que la mise en œuvre des technologies numériques introduit dans les pratiques artistiques œuvrant avec ces technologies, ainsi que de révéler certaines conséquences que ces difficultés induisent sur la forme que prennent ces pratiques.