



# PORTRAIT

## FRANK POPPER

Figure emblématique du département d'Arts Plastiques de l'Université Vincennes-Paris 8, Frank Popper est aussi connu, de tous les amateurs de pratiques artistiques alternatives qui allient l'art et la science, comme celui qui a distingué et consacré l'art technologique en France. Esthéticien, il se concentre sur l'aspect poétique du partage de responsabilités dans les œuvres interactives depuis celles du GRAV et des cinétiques (catalogue de l'exposition *Lumière et mouvement*, au musée d'art moderne de la Ville de Paris en 1967, *L'Art cinétique* en 1970, *Art action et participation* en 1975) jusqu'aux récentes créations de Net-art (catalogue *L'Art virtuel*, Espace Landowski en 1998). Historien d'art, il inscrit ces pratiques actuelles à la suite de la révolution industrielle, dans une tradition moderniste tant scientifique et technique qu'artistique (catalogue *Electra* en 1983, *L'Art à l'âge électronique* en 1993 et *From Technological To Virtual Art* en 2007).

Catégorie mineure de l'art actuel, l'art technologique, que F. Popper préfère nommer *virtuel* dès 1983, recouvre un nombre croissant de propositions artistiques très diverses. A l'instar de René Berger<sup>1</sup>, il a entrepris de les catégoriser avec, dans un premier temps, le médium comme critère. Ainsi, « Art laser et Art holographique », « Art vidéo », « Computer Art », « Art de la communication » et « Art, Nature et Science » composent-ils les chapitres du célèbre *L'Art à l'âge électronique*<sup>2</sup>. Dans son plus récent essai<sup>3</sup> consacré à l'art virtuel (« toutes les formes d'art produites avec des médias techniques depuis les années 80 », p. 1), il glisse

vers la réception en distinguant quatre catégories qui sont autant de niveaux de virtualité. Les *installations matérielles digitales* ressemblent aux œuvres d'art traditionnelles, que leur finalité soit plastique, cognitive ou bio-esthétique. Les *productions multimédias et multisensorielles off-line*, à tendance humaniste, sont dominées par des aspects linguistiques, littéraires, sociopolitiques et synesthésiques. Les *installations digitales interactives* relèvent de l'esthétique de l'interactivité où, grâce



Frank Popper

© Claire Leroux, 2007

à l'immersion du spectateur dans l'image, l'art devient en quelque sorte un système vivant. Enfin la communicabilité revient sur le devant de la scène (après « l'esthétique de la communication » fondée par Mario Costa et Fred Forest en 1983) à travers la catégorie des *multimédias on line*, connu aussi sous le nom de Net-art.

Rien d'étonnant à ce que, après une telle immersion dans ces œuvres virtuelles (« [...] j'ai pu [...] entrer [...] de plain-pied dans la création, ce qui ne m'était jamais arrivé aussi intensément », dit-il, page 62, dans *Ecrire sur l'art*<sup>4</sup>), Popper ait été amené à constater qu'il avait « moins l'impression d'écrire sur l'art qu'avec l'art »<sup>5</sup>. Cette déclaration cristallise les rapports d'égalité et de participation qui lui sont si chers. On les pressent d'ailleurs déterminés, en partie, par une expérience bien antérieure à ses exils en Angleterre, Italie et France et remontant à la petite école de Vienne, lorsqu'il vivait avec bonheur « la participation active des enfants qui étaient assis au même niveau que le maître »<sup>6</sup>.

CLAIRE LEROUX

### Notes :

1. In *Les Cinq sens de la création : art, technologie, sensorialité*, sous la dir. de Mario Borillo et Anne Sauvageot, Paris : Champ Vallon, 1996, (Tableau des arts technologiques), p. 150.

2. Paris : Hazan, 1993

3. *From Technological To Virtual Art*, Cambridge : The MIT Press, 2007

4. Voir la notice n°060, dans ce numéro de CRITIQUE D'ART.

5. *Ibid.* p. 66

6. *Réflexions sur l'exil, l'art et l'Europe*, Paris : Klincksieck, 1998. p. 20