

VIDEO ART
Festival de LOCARNO
4-5-6 août 1987

"LE MONDE INTERMEDIAIRE DES IMAGES DE SYNTHESE"
Par Philippe QUEAU
(Résumé)

Les images numériques ne sont pas seulement des images. Elles participent aussi des modèles qui les rendent possibles. Elles sont donc "intermédiaires" au sens que Platon donnait aux choses mathématiques. De fait, elles héritent de propriétés particulières qui ont de prodigieuses conséquences sur notre manière de penser et de créer. La plus importante d'entre elles est la possibilité de réaliser des oeuvres "autonomes". Les modèles logico-mathématiques peuvent créer de véritables mondes symboliques traversés d'une faune et d'une flore "intermédiaires". Les automates infinis ou cellulaires, les attracteurs étranges, les fractals, sont autant d'êtres mathématiques ou algorithmiques qui peuplent ces mondes. Plus généralement, les calculateurs symboliques permettent désormais de créer des êtres symboliques quasi-vivants, c'est-à-dire capables d'auto-évolution.

La notion classique d'oeuvre d'art envisagée comme produit doit aujourd'hui laisser la place à la notion d'automate, dans le sens profond que lui donnait Aristote. Les automates-images nous proposent la vision révolutionnaire d'un art intermédiaire, absolument automatique, plaçant du même coup le créateur et le spectateur dans la position prométhéenne des démiurges.

8e Festival des arts électroniques -- Locarno 1987

L'ART ET LES IMAGES INFORMATIQUES

Françoise HOLTZ-BONNEAU*

Les images informatiques à vocation artistique proposent de nouveaux rapports à l'espace et au temps. Télématiques, elles peuvent donner lieu à des "performances" interactives entre divers partenaires, créateurs ou visionneurs d'images. L'image se délocalise, sort de ses cadres, appelant ainsi à de nouvelles utopies.

Ce franchissement des barrières spatiales s'accompagne d'une sorte d'éclatement du temps : les images ne se contentent plus de se dérouler selon un cheminement linéaire, mais l'interactivité dont elles sont porteuses, tant pour le créateur-artiste que pour le re-créateur visionneur, incite à se pencher sur une nouvelle notion, celle de "motilité". Le mouvement est alors décomposé, soit d'une manière initiale par l'artiste, soit pour l'accès du visionneur ou du joueur.

Le principe même de la décomposition est permis par les procédures informatiques. A l'artiste, il propose une nouvelle analyse du geste créateur et des phases de l'image. Un nouveau comportement créateur vient ainsi renforcer l'intuition de l'artiste. A sa force imaginative vient se joindre la nécessité de la logique et de la rigueur. Une telle démarche devrait du reste devenir commune aux graphistes-designer et aux plasticiens. A travers les codes, contraintes et virtualités de la programmation, de nouveaux parcours de l'image commencent à émerger -- à condition que l'ordinateur ne soit pas le simple prolongement du pinceau, mais un incitateur à l'élaboration de nouveaux langages iconiques. Grammaire et rhétorique de l'image s'imposent

Décomposition des processus créateurs et combinatoire des éléments iconiques sont les bases d'un art qui pourrait être relayé par des systèmes-experts. Les recherches à engager le sont du côté de la maîtrise artistique, la maîtrise et la performance informatiques venant relayer cette dernière. On pourra alors parler d'une créatique.

Cette créatique ne peut véritablement être porteuse d'un sens artistique novateur que si les technologies et performances informatiques sont au service de l'imagination créatrice. Aussi bien pour les artistes que pour les usagers de leurs oeuvres, de nouveaux comportements iconiques et de nouveaux modèles de représentations symboliques sont possibles : c'est l'imaginatique.

* Chercheur à l'INA. Docteur en linguistique générale. Auteur de L'image et l'ordinateur. Essai sur l'imagerie informatique, Aubier INA, Paris, 1986, et de Lettre, image, ordinateur. Les voies de la création infographique, Hermès-INA, Paris, 1987 (à paraître en octobre).

VITTORIO FAGONE

Lorsqu'en 1969 Gilbert Simondon publiait son ouvrage sur la "Philosophie de l'objet technique", il tenait à avertir le public que l'arrivée d'une nouvelle technologie sophistiquée comme celle des calculateurs modifiait non seulement le rangement des connaissances de l'homme, mais aussi tout autre successif style de développement.

En effet, dans toutes les phases précédentes de l'histoire de la culture occidentale, les accroissements de la connaissance, même technique, ont été absorbés en tant qu'expansions de type arithmétique. La nouvelle révolution des ordinateurs propose non seulement une expansion opérative de type géométrique des connaissances scientifiques, mais elle en modifie radicalement les possibilités d'utilisation et de diffusion.

Que le nouveau langage, communicatif et universel, des ordinateurs dût rencontrer celui des images figuratives, c'était inévitable. Les expériences de recherche réalisées à partir des premières années '60, constituent aujourd'hui l'un des secteurs les plus vitaux de la nouvelle communication visive.

Une explication plausible pour la vivacité de la nouvelle situation entraîne une réflexion approfondie sur le rapport entre l'art et la technologie de notre siècle. Si en effet le Futurisme considéra la technique, et en ceci la machine, un symbole et un mythe (l'unique possible de notre temps), et si le Bauhaus posa à la base de chaque plan moderniste une "regula" déduite de l'univers technique, qui modulait les formes et les fonctions, c'est seulement dans ces dernières années que la technique est assumée dans le monde de la communication pour sa dimension plus propre, celle d'un univers en expansion d'instruments, capable d'étendre et de rendre plus rapides nos activités opératives.

Dans ce sens, le parcours de la recherche à propos des calculateurs se croise avec celui du langage du vidéo. D'une première phase, d'où résultait prédominante l'exploration des possibilités du nouveau moyen, on est passé à une utilisation plus mûre et consciente de ses propres ressources. C'est une expérience commune à tous ceux qui fréquentent les expérimentations de la "Computer Art", que la ressemblance de beaucoup de premières recherches, clairement liées à la structure élémentaire du nouveau moyen, ne s'enregistre plus aujourd'hui. Il existe une variété différenciée entre ce qui est enregistré au Japon, aux Etats Unis et en France. Le même phénomène s'est vérifié dans le domaine de la recherche vidéographique, entre les années '60 et '70. Le couplage entre vidéo et ordinateur a été, sur le plan de l'expérimentation linguistique, fructueux et fertile. L'ordinateur a augmenté le dynamisme du temps de l'image vidéo, établissant une série de paramètres inédits de constitution et de "déstructuration". Ainsi, ce couplage a différencié encore plus l'image électronique de l'image chimique du cinéma, faisant ressortir de ceci, ce qui a été lu comme le "versant architectural". L'autre couplage souhaité de façon positive considère le rapport entre son et image, relation qu'on a pu ramener dans une même unité de programme.

L' "audiovisuel", dans l'expérimentation computerisée, présente une physionomie inédite, ouverte à un nouvel ordre de définition, de concordance et de réflexion.

La donnée singulière que la "Computer Art" met sur le terrain ne concerne toutefois pas la possibilité d'un traitement esthétique des images provenant d'autres codes, mais plutôt l'élaboration d'une propre "image synthétique". Cette image, programmée dans son périmètre formel et dans sa dynamique, est capable de tenir, dans une unique mesure, le temps et le son, le "pattern" et le mouvement. La continuité, le déroulement et la progression articulée ne constituent pas les traits formels caractéristiques. La nouvelle "image synthétique" peut vivre sa propre "phénoménicité" dans une configuration abstraite inédite, ou bien elle peut poursuivre la réalité dans le miroir d'une mimesis absolue et illusoire. Flaubert, supposant une "langue du futur", pensait qu'elle devrait avoir un rythme pareil au mouvement musical, la conséquentialité méticuleuse du langage scientifique et la capacité de s'ouvrir à des négligences soudaines et étincelantes.

Le soupçon qu'entre vidéo et "Computer Art", le rêve de l'auteur de la "Tentation de St. Antoine" pût d'une certaine façon se réaliser, ne peut aujourd'hui pas être considéré injustifié.

René BERGER
16, av. Tissot
CH-1006 Lausanne

VERS UNE NOUVELLE INFORMATIQUE LE DÉFI DES VALEURS

Le progrès technique prend figure de destin. Time, le célèbre magazine américain, a consacré l'une de ses prestigieuses couvertures, non plus à l' "Homme de l'année", mais à l'Ordinateur, promu symbole de la nouvelle civilisation.

Il est vrai que l'ordinateur s'établit partout, au bureau, au laboratoire, dans les salles de rédaction comme dans les salles de jeux. Plus rien ne lui échappe, ni l'usine, ni l'entreprise, ni la famille, ni l'école, ni l'université, plus rien. Son empire n'a d'égal que sa puissance. Bientôt sans limites ! Déjà l'intelligence artificielle excelle dans la reconnaissance des formes, multiplie les systèmes experts, gagne la traduction automatique, pilote missiles, avions, robots. Images et sons de synthèse créent un monde jamais vu, jamais entendu. La simulation informatique permet de prévoir, au-delà du temps qu'il fera, l'avenir en train de se construire.

Depuis l'origine, l'homme a construit outils et machines pour étendre l'action de ses muscles en vue d'assurer sa maîtrise des énergies naturelles. Depuis quelques décennies, un demi-siècle à peine, l'ordinateur est devenu, performance inouïe, l'extension de son propre système nerveux. Nos modes de penser, de comprendre, d'agir, non seulement se transforment, mais annoncent de profondes mutations. Au-delà de la machine, c'est avec un être complexe en pleine évolution que la société, comme chacun de nous, doit désormais compter.

Dialogue encore difficile ! L'ordinateur, réputé "convivial", reste un maître exigeant, souvent pointilleux. Comment traiter avec un esprit d'une logique sans faille pour qui les faits sont les faits, les déductions les déductions, et qui ne se trompe pas ? Hésitations,

incertitudes, humeurs, émotions, sentiments, les mouvements du coeur, les transports de l'imagination, ne trouvent guère de place dans cet univers positiviste.

Les choses commencent néanmoins à changer. Après la période triomphante de la "force brute" - les capacités de l'ordinateur l'emportant toujours plus sur celles de notre intellect - voici peut-être qu'une deuxième informatique est en train d'émerger. Après la course à la toute-puissance naît le besoin d'une informatique susceptible de nous entraîner vers le monde des valeurs, vers le souhaitable, le désirable.

Propos insolite pour l'ingénieur, le gestionnaire, l'administrateur, le politique. Non pas pour nombre d'artistes qui tentent déjà de faire de l'ordinateur un partenaire dans le sens de la création, de la conscience, du beau. Pour eux, la machine ne se réduit pas à une fonction; elle assume une vocation. Utopie ? Espoir ? Défi ? L'humain est pourtant à ce prix.

Il n'est pas de technique importante, nous enseigne l'histoire, qui, en se développant, n'entraîne à la longue un changement de civilisation. Telle a été, depuis cinq siècles, l'odyssée du livre. Au seuil du troisième millénaire, l'ordinateur promet d'être l'instrument de navigation des cinq ou six milliards d'humains qui vivront à bord de notre planète. C'est avec lui que sera signée l'alliance qui scellera notre futur entre la technique et l'esprit.

René Berger

SIGNES DE SIGNES OU TECHNO-CULTURE ET HYBRIDATION GENERALISEE

Développement technique et avènement d'une société de l'image vont de pair. Leur concomitance n'est guère fortuite. L'optique élargit comme elle approfondit le champ visuel, pourvoyeur d'observations utiles, tandis que dessins, plans, maquettes et modèles de simulation anticipent en redant l'avenir prévisible. L'électronique relaie à son tour l'optique, et la télématique confère aux moyens de communication (audio-)visuelle une puissance et une fiabilité sans précédent. Cependant la communication sociale n'a jamais été aussi problématique qu'au temps de sa plus importante dotation instrumentale, et la maîtrise des phénomènes naturels ne s'est jamais révélée aussi douteuse ! Pourquoi de tels paradoxes ?

Premièrement, toute réalité est affaire de représentation. Et toute représentation dépend à son tour d'un support. Le support le plus récent, le plus efficace par conséquent, supplante massivement celui qu'il prétend remplacer. Mais, sous prétexte de servir au même usage, il se voit contraint de donner le change en multipliant les signes d'une allégeance aux valeurs illustrées par le médium antérieur, sans condamner ce dernier à une obsolescence définitive pour autant. La démultiplication des supports n'a d'égale, dès lors, que l'inflation des images qu'elle suscite ...

Deuxièmement, l'image exerce sur l'oeil un pouvoir de fascination. Or le regard ne parvient jamais à combler le vide qui le sépare de l'objet convoité. L'image pornographique est exemplaire à cet égard, qui exacerbe ce sentiment de frustration provenant de ce que l'oeil s'abuse, quand le désir se trompe d'objet. Elle clôt dans ce cas le cercle de l'onanisme visuel, où la rétine s'épuise à se manquer, où Narcisse cède à son propre vertige, sans fin. Elle manifeste donc jusqu'à son paroxysme le symptôme d'une société qui, inquiète d'appropriation et encline à confondre les choses et leurs signes ou leurs simulacres, multiplie les signes et les simulacres des choses qu'elle voudrait posséder, au risque de se "déréaliser" ...

L'écart paraît donc se creuser entre le progrès continu de la technique et l'inertie relative de la société qu'elle prétend servir quand elle l'asservit. La "mutation des signes" provoque

une manière de schizoïdie, dès lors que la discontinuité des phénomènes artificiels le dispute à la continuité du corps naturel, lui-même inscrit dans un corps social lié par un réseau d'institutions et de valeurs à l'épreuve du temps.

L'économie du temps paraît bien être l'enjeu principal d'une techno-culture en émergence, impuissante à signifier dans le temps ce que le temps lui dérobe et qui, cherchant à conjurer cette hémorragie sémantique par la prolifération des images et des signes, multiplie d'autant les signes et les images d'un leurre.

De signes en signes, de signes de signes en signes de signes, ne s'agit-il pas toujours de "greffer sur du déjà greffé", comme le déplore Rabuz ? Mais, simultanément, la dénonciation de ces greffes sur des greffes, de cette hybridation généralisée n'exprime-t-elle pas finalement la nostalgie de la griffe originelle, de l'entaille première, signe et signature de l'humanité à son commencement ? La dérive sémantique n'est-elle pas le propre de l'artifice, c'est-à-dire de la technique ? Et l'homme, toujours dépassé par ses artefacts, et ce dès le premier silex aménagé, comme le dit Leroi-Gourhan, n'a-t-il pas continuellement fantasmé de réduire cet écart entre une technologie nécessairement progressive et un "confort intellectuel" et des institutions obligatoirement stables, donc régressives, par une techno-culture avant la lettre, dont la "techno-culture" actuel le représenterait le dernier avatar ?

Peut-être le néologisme de "techno-culture" marque-t-il aujourd'hui l'hybridation fondamentale de l'homme, contradictoirement sollicité de penser, par le truchement de la culture, une technique réputée "impensable" par le philosophe, Heidegger en l'occurrence ...

Jacques MONNIER-RABALL

L'ART ET LES IMAGES INFORMATIQUES

Françoise HOLTZ-BONNEAU*

Les images informatiques à vocation artistique proposent de nouveaux rapports à l'espace et au temps. Télématiques, elles peuvent donner lieu à des "performances" interactives entre divers partenaires, créateurs ou visionneurs d'images. L'image se délocalise, sort de ses cadres, appelant ainsi à de nouvelles utopies.

Ce franchissement des barrières spatiales s'accompagne d'une sorte d'éclatement du temps : les images ne se contentent plus de se dérouler selon un cheminement linéaire, mais l'interactivité dont elles sont porteuses, tant pour le créateur-artiste que pour le re-créateur visionneur, incite à se pencher sur une nouvelle notion, celle de "motilité". Le mouvement est alors décomposé, soit d'une manière initiale par l'artiste, soit pour l'accès du visionneur ou du joueur.

Le principe même de la décomposition est permis par les procédures informatiques. A l'artiste, il propose une nouvelle analyse du geste créateur et des phases de l'image. Un nouveau comportement créateur vient ainsi renforcer l'intuition de l'artiste. A sa force imaginative vient se joindre la nécessité de la logique et de la rigueur. Une telle démarche devrait du reste devenir commune aux graphistes-designer et aux plasticiens. A travers les codes, contraintes et virtualités de la programmation, de nouveaux parcours de l'image commencent à émerger -- à condition que l'ordinateur ne soit pas le simple prolongement du pinceau, mais un incitateur à l'élaboration de nouveaux langages iconiques. Grammaire et rhétorique de l'image s'imposent.

Décomposition des processus créateurs et combinatoire des éléments iconiques sont les bases d'un art qui pourrait être relayé par des systèmes-experts. Les recherches à engager le sont du côté de la maîtrise artistique, la maîtrise et la performance informatiques venant relayer cette dernière. On pourra alors parler d'une créatique.

Cette créatique ne peut véritablement être porteuse d'un sens artistique novateur que si les technologies et performances informatiques sont au service de l'imagination créatrice. Aussi bien pour les artistes que pour les usagers de leurs oeuvres, de nouveaux comportements iconiques et de nouveaux modèles de représentations symboliques sont possibles : c'est l'imaginatique.

* Chercheur à l'INA. Docteur en linguistique générale. Auteur de L'image et l'ordinateur. Essai sur l'imagerie informatique, Aubier-INA, Paris, 1986, et de Lettre, image, ordinateur. Les voies de la création infographique, Hermès-INA, Paris, 1987 (à paraître en octobre).

Jürgen Claus: LE BAUHAUS ELECTRONIQUE- La technologie de la forme dans
la production, le développement, la médiation

L' historique école de Bauhaus a vécu du 1919 au 1933, correspondant temporellement à la république de Weimar. Ce fût comme un catalyseur pour la révolution visuelle du xxème siècle. Encore aujourd'hui, il s' agit de l' expérience pratique (Gropius) d' une nouvelle vision pour une nouvelle société. L' école électronique de Bauhaus pourrait être un modèle et un point de cristallisation pour cela. Pendant l' exposé on visera à analyser les questions, plutôt pratiques que théoriques, concernant le triangle production-développement-médiation. L' orateur se rapportera aux expériences faites en tant qu' organisateur des expositions "Kunst und Technologie" , Bonn 1984 et "Terminal Kunst" ars electronica Linz 1986.

Un premier moment sera consacré à l' "ISDN(Integrated Services Digital Network) pour la forme et l'art", c'est-à-dire à une éventuelle et significative mise en relation des différentes parties du domaine: du computer, de l'holographie et de la télécommunication. C'est une thèse de Jürgen Claus , de voir les médias et les technologies, porteurs de l'expression humaine et de la nouvelle communication symbolique et métaphorique, non d'une façon isolée mais insérés dans l'oeuvre générale. Ceci est le chemin qui mène à une architecture de la communication.

Ensuite un deuxième moment sera dédié à une possible "Eco-Technologie" qui se fonde sur une même notion de base de l'énergie et qui vise à une coopération entre la nature, l'écologie et la technologie. Le "Computer im Sonnenhaus", l'introduction artistique dans l'âge solaire, peut être pris comme exemple.

Troisièmement on s'occupera du "Système des artistes experts" où ce système d'experts sera rapporté à un système vivant: l'artiste est vu comme expert pour la création de la forme. On analysera en même temps la nouvelle tâche de l'observateur dans le processus de création.

Dans un quatrième moment, une possible culture computerisée pour la cinquième génération sera présentée. Il s' agit aussi des nouvelles "Software-Generations" des années '90 et de leurs applications dans la production, le développement et la médiation.

Pour conclure, il sera présenté la thèse selon laquelle le "penser en relation" (pour citer de nouveau Gropius) doit être adopté techniquement et spirituellement dans le Code d'aujourd'hui.