VITTORIO FAGONE: TRANSCRIPTION DE SON EXPOSE'

La réflexion que je vous proposerais vient d'univers defférents: de l'univers de l'art et de la technologie.

Je parlerais de 6 auteurs comme points de référence; ce sont des écrivains, des philosophes, des homes de science, mais je pense que tous ensemble, ils donnent une possibilité de réflexion complexe.

Première réflexion et première référence: Gilbert Simondon. Je crois que nous connaissons bien le travail de G. Simondon quand il a écrit en 1969 le livre "La philosophie de l'objet technique". Je crois que ceux qui sont pas complètement d'accord avec G. Simondon, mais dans ce livre il y a quelque chose de vraiment important: à mon avis, la chose la plus importante dans cette réflexion, qui a été formulé dans le moment où le monde entier préférerait plutôt se disputer autour d'autres philosophies imagistes, a une grande importance, quand Simondon relève que dans les connaissances de l'homme occidental quelque chose change. Il ne s'agit plus d'accumulation arithmétique des connaissances, mais il s'agit d'une croissance des connaissances. Et ça change l'orientation de toute connaissance: c'est vraiment important, et à ce point nous vivons vraiment quelque chose qui a changé aussi la stratégie typique de la culture occidentale, qui a pris en charge de nouvelles connaissances pour une opération d'addition, pendant que la croissance des connaissances, à ce point n'est plus une croissance arithmétique mais c'est une croissance qui va modifier toute attitude opérative. A ce point, après avoir dit ça avec la formulation des théories de G. Simondon, nous vivons cette conviction où l'attitude opératoire, qui nous oblige à travailler sur les connaissances, surtout sur les connaissances de la science, s'est radicalement modifiée.

Deuxième réflexion, que je trouve bien importante à ce point, vient de Meyer-Shapiro, qui est l'un des historiens de l'art les plus originaux de ce siècle et qui a travaillé sur l'art gothique surtout, mais qui a tra-

vaillé très bien aussi sur l'art contemporain. Meyer-Shapiro a formulé il y a 20 ans une théorie sur la relation entre art et technologie, au début de ce siècle. La réflexion, à mon avis, est très intéressante.

Nous avons 2 liens de cette relation: ces liens sont la relation qui se pose au moment du Futurisme et la relation qui se pose au moment du Bauhaus. Et alors, au moment du Futurisme, la relation qui se pose entre art et technologie, ça vient encore du Symbolisme. La technologie, c'est le dernier symbole possible, c'est la dernière mythologie: on parle de mythologie: on parle de mythologie de la machine comme ..?... finale des théories futuristes. Dans cette situation, la position du Futurisme est moins nouvelle de ce qu'on pense dans la relation art-technologie. Tout l'appel que l'on fait à la vitesse, à la machine, c'est des formulations qui concernent toujours ces symboles, ces idoles, les "derniers symboles possibles d'un symbolisme qui cherche à se libérer".

La deuxième position qu'analyse Meyer-Shapiro est bien intéressante, c'est la relation entre art et technologie au moment du Bauhaus.

ça c'est très important: le Bauhaus va établir dans la technologie une sorte de "regula universalis". Cette règle est importante car elle va établir encore une sorte de statut particulier à toute forme de production artistique. Meyer-Shapiro est bien intelligent quand il fait 2 réflexions: le Futurisme, il vient d'un pays pauvre qui vit encore de l'agriculture; le Bauhaus vient d'un pays qui doit optimiser sa production économique et qui a un besoin fondamental de lier l'optimisation économique avec l'optimisation formelle. Je crois que nous vivons dans un moment particulier et différent: à ce point nous vivons dans un moment où la relation art-technologie va établir une condition de la technologie, qu'est surtout une condition strumentale. ça c'est vraiment différent: nous n'avons plus le grand symbole, nous n'avons plus la "regula universalis", nous vivons une expansion strumentale (cf. les ordinateurs).

ça change absolument la relation nouvelle qui se pose entre art et technologie.

La IIIème réflexion vient des études récentes de Howard Gardner, sur le rapport qui passe dans ce moment entre intelligence et élaboration de l'information. Nous savons qu'après la psychologie de Piaget, on a récupéré beaucoup de modèles utiles pour l'analyse psychologique de l'intelligence, qui vient de la connaissance des ordinateurs. Cette connaissance qui vient de l'ordinateur a dominé le champ de la psychologie pendant les derniers 20 ans. Mais aujourd'hui l'idée d'intelligence qui vient de Piaget est en crise: l'idée de la connaissance qui vient de la formulation, que nous pouvons dire naïve, de l'ordinateur est en crise aussi.

C'est la dominance qui va assumer de plus en plus l'aspect créatif de l'intelligence au détriment de l'aspect opératif de l'intelligence. Et alors, certaines formulations qui viennent directement de l'analyse, de l'élaboration des informations, sont à ce moment en crise. Les recherches qu'on fait dans les domaines de la création à travers les ordinateurs ont une ..?.... tout à fait particulière. Je pense que ça c'est un point qui change absolument la notion d'intelligence.

La IVème réflexion vient des études de René BERGER. Quand il y a étudié la possibilité de la TV, il a établi des niveaux qui restent toujours très importants: la grande communication, la mésocommunication et la microcommunication de TV.

Son attention s'est posée surtout sur la microcommunication: la micro signifie une réduction au noyau vivant, et les possibilités qu'on donnait à ce moyen sur le plan du langage et sur le plan d'une utilisation créative. Je pense que cela peut être rapporté de façon vivante aussi à ce qui se passe dans l'ordinateur: à ce moment, l'actualité la plus vivante de la vidéo, se rapporte continuellement à l'ordinateur. L'ordinateur est en condition de disposer de façon nouvelle les images, l'ordinateur est une façon

d'établir de nouvelles formes de mouvement, de création d'images, une dimension tout à fait particulière du temps, qui déborde la dimension du temps réel aussi (une sorte de dimension de temps artificiel, qui se pose entre vidéo et ordinateur; c'est quelque chose qui me frappe).

La Vème réflexion peut être inattendue: elle vient de Huizinga. Quand il écrivait "Homo Ludens", il disait quelque chose de très important.

Le jeu appartient à l'homme, c'est la chose la plus importante de l'homme car du jeu vient la culture.

Il y a quelque chose dans le jeu de l'homme, qui est absolument de l'homme, et ça c'est l'introduction du nombre dans les jeux. Aussi les animaux ont cette possibilité de jouer, mais c'est seulement l'homme qui peut dominer les nombres en direction créative, en faisant des jeux. Quand Huizinga écrivait ces chose-ci il y a 50 ans, il pensait comme les nombres seraient devenus les champs du jeu les plus importants, 50 ans après. Cette combinaison du jeu dans la possibilité d'une élaboration créative, d'une élaboration absolument libre et comment le jeu est capable de relations sociales, ça c'est vraiment une intuition très forte qu'aujourd'hui ouvre des conséquences à mon avis formidables.

La VIème réflexion vient d'un écrivain que j'aime beaucoup: Nathalie Horton; elle a écrit un récit fantastique qui s'appelle "The arts of Beauty". C'est l'histoire d'un homme (un artisan) qui travaille pour fabriquer un petit papillon mécanique qui peut se libérer et qui a, d'une certaine façon, l'immatérialité d'un vrai papillon. Il travaille toute la nuit en cherchant ce papillon; il est considéré fou dans son village. A la fin il trouve cette possibilité: la chose curieuse c'est, quand le petit garçon regarde et joue avec ce papillon, ceci se lève dans le vol. Quand il y a quelqu'un qui est trop dur et sans maîtresse pour pouvoir conduire ..?... cela n'est pas possible: ça me rappelle les ordinateurs. Mais la chose la plus curieuse c'est comme Horton fait terminer cette histoire.

Le garçon, qui à un certain point passe son temps en jouant avec son petit papillon, va faire un mouvement trop fort et va détruire le papillon. A ce point, l'artisan sourit, car il connaît absolument bien le procès pour faire cela. En reportant ces choses, je pense à quelque chose qu'a écrit quelqu'un, un historien de l'art du Japon: quand les céramistes voient tomber leur pot, ils sourient. Mais pourquoi sourient-ils? Ils sourient car ce qui est important n'est pas l'objet, c'est toujours le procès, l'ordinateur. Ces choses-ci sont très proches des choses dont nous parlons ce matin. A mon avis, ce qui change absolument dans le domaine de l'esthétique c'est se rapporter au procès, c'est considérer cet espace du nombre, dont parlait Huizinga, comme l'élément fondamental de notre réflexion sur l'esthétique; c'est considérer, comme propose toujours H. Gardner, la différence radicale de la notion d'intelligence, qui n'est pas plus seulement mathématique. A ce point, je pense, la confrontation entre art et technologie, c'est une confrontation positive et passionnante.

VIII VIDEOART FESTIVAL - LOCARNO

VITTORIO FAGONE, RESUME' DE L'EXPOSE' (6.8.1987): "Aux confins d'une nouvelle esthétique"

Pour cet exposé, le prof. Vittorio Fagone s'est inspiré des questions ouvertes par 6 personnages différents:

1) Gilbert Simondon, qui en 1969 a écrit "La philosophie de l'ancienne technique", met en évidence une chose intéressante: dans les connaissances de l'homme occidental quelque chose change; il ne s'agit plus de simple accumulation des connaissances, mais de croissance des connaissances (développement exponentiel).

2) Meyer - Shapiro, l'historien de l'art connu par sa théorie sur le rapport entre art et technologie, distingue cette relation en 2 moments. Au moment du Futurisme (où la technique est considérée comme le dernier des symboles) et au moment du Bauhaus (où l'on va établir une "regula universalis" et donner un statut universel à toute forme d'expression artistique).

3) Howard Gardner s'est occupé du rapport intelligence - élaboration de l'information. L'idée d'intelligence de Piaget est en crise: c'est l'aspect créatif de cette-ci qui est dominante sur l'aspect opératoire. Cette crise de l'élaboration des informations va changer la notion d'intelligence.

4) René Berger a traité la communication par TV. Dans les ordinateurs se passe une chose pareille à celle qui se passe dans la TV: la réduction au noyau.

5) Huizinga s'est occupé des jeux de l'homme; aujourd'hui le nombre a été introduit dans les jeux (libre élaboration).

6) Nathalie Horton a écrit "The arts of beauty": ce qui compte ce n'est pas l'objet en soi, mais le processus, l'ordinement qu'il y a derrière lui (la nouvelle esthétique).