

4 août 1988

12-160

ENRICO FULCHIGNONI

Je voudrais partager en 2 parties mon exposé:

1. réflexion sur ce que j'ai entendu pendant ces 3 journées.
2. diagnostique sur la situation réelle des média traditionnels, actuellement, d'après nos connaissances et nos recherches à l'UNESCO sur la situation économique/technologique

1. Quelques points isolés sur les remarques que j'ai pu faire lors des débats d'ici.

Rêve-mythologie-art ont une racine commune: ils viennent de l'inconscient et ils manifestent le nom juste, révèlent un autre monde qui ne pourrait être exprimé autrement.

Maintenant une critique: notre temps a surévalué la science, le raisonnement et l'explication. Ce type de culture n'est qu'un fait exceptionnel dans l'histoire de l'humanité.

La surévaluation de la science dans la longue suite des civilisations a eu des moments particuliers et pas du tout le même final qu'on peut suggérer dans un utopique futur.

L'une des conséquences de ceci a été la forte notion de progrès dans les arts.

L'idée de progrès remonte au 18ème siècle et est valable pour la pensée pure et pour la science, mais pas pour l'art.

Un artiste attend chaque fois ce que l'on peut appeler un absolu et donc cette volonté de le relier à une suite linéaire constitue vraiment un effort gigantesque mais parfois totalement faux, qu'il s'agisse d'une statue quelconque, c'est toujours le même équivoque qui peut se manifester.

L'arrogance européenne et progressiste, disait que si les Egyptiens sculptaient de cette façon, c'était à cause de l'incapacité de représenter le monde extérieur, la nature ou le monde humain tels qu'ils sont. Mais ça c'est faux: pour eux, la véritable réalité n'était pas celle de cet univers qui s'écoule, mais la réalité d'outretombe (c'est pour cela qu'ils utilisaient des formes géométriques abstraites dans leurs sculptures). Cette référence à la géométrie et au monde abstrait, c'est une constante qu'il faut toujours tenir à l'esprit, parce que nous nous trouvons périodiquement soumis à cette exigence. En URSS aussi l'établissement de la théologie de l'icône se base sur le mépris du réel contingent et épisodique, temporel, et sur le refuge dans quelque chose de fixe, de géométrique, d'universel, quelque chose qui se rapporte à un retour périodique, à une sorte de résistance à concevoir le monde réel comme un monde digne d'éloges, d'admiration et d'adoration; tel refuge est dans un monde différent, celui de l'abstraction. Là se trouve un malentendu qui concerne la définition de notre art, de notre vie dans laquelle il y a ce double élément:

- a) l'élément statique
- b) l'élément dynamique de mouvement permanent (quelque chose qui tend à l'abstraction

et qui offre la possibilité de se réfugier dans un univers qui n'a rien à voir avec la contingence du quotidien, même si ce quelque chose est une parfaite simulation du temps réel).

Voilà donc la raison de la contradiction: il y a là une double existence des facteurs dynamiques, semblable à l'existence réelle de la vie de toujours, et une sorte de vocation aux abstractions.

C'est les deux remarques qui m'ont le plus frappé dans les discussions eues ce jours-ci: cette possibilité de se rapporter tantôt à des modèles imitant la vie, tantôt à des modèles évoquant, rêvant l'abstraction.

Maintenant je vais vous parler de la situation actuelle et concrète, économique et technologique de l'audiovisuel: on en a très peu parlé. Je vais vous en parler parce que le placement d'une nouvelle forme d'audiovisuel (comme l'est l'art-vidéo) se trouve altéré et déformé, si l'on ne considère pas qu'elle doit se situer à l'intérieur d'un système-

- économique
- politique
- technologique

Le besoin de cette mise à jour du côté économique (industriel, en matière de cinéma et TV) et du côté de la recherche technologique/scientifique est vraiment indispensable.

La technologie et l'industrie électronique constituent aujourd'hui un secteur d'une mobilité sans précédents, dans l'histoire des révolutions industrielles. Chaque saison constitue dans les différents pays du monde, une étape révolutionnaire qui implique toute une série d'interventions positives ou d'arrêts et de retardements. Nous vivons avec le sentiment confus que les nouvelles technologies pourraient autant rétrécir l'horizon de l'homme plutôt que de l'élargir. Cette notion linéaire du progrès de la technologie est une autre illusion, parce que nous avons eu des exemples très fréquents, même très récents, pour laquelle un autre très grand développement technologique produit un rétrécissement (..... vuoto su cassetta...).

Quand on examine les conséquences de certaines entre les nouvelles technologies (cinéma et TV surtout), les plus décisives ont généralement pris des experts. C'est un autre phénomène on pense que la prévisibilité des techniques conduirait immédiatement à une maturation successive des gens qui doivent les adopter ou les employer pour les diffuser. C'est pas du tout vrai. Ils prennent des experts au dépourvu: des techniciens inventent des solutions, ils les installent dans le flux du réel économique et pratiquement ils trouvent les gens dépourvues. Personne, par exemple, n'a pu dire à l'avance si les jeux-vidéo étaient un progrès ou non. Personne n'a pronostiqué l'erreur joué par les

vidéo-clips dans le sauvetage de l'industrie du disque, puisqu'une nouvelle technologie imposait une restructuration profonde des infrastructures industrielles telle que des prévisions, même à court terme, ne semblaient hasardeuses. Pour la décennie à venir, on peut raisonnablement s'attendre qu'elle soit viable. Les nouvelles technologies vont sans doute jouer un rôle majeur dans notre univers culturel, analogue à celui joué par le cinéma dans les années '30-'40, ou plus près de nous, par la TV. Nous sommes actuellement tous intéressés par une technologie qui permettra à chacun de se relier à
..(?): on l'a rejeté 1000 fois et je suis d'accord avec cela.

Si l'économie mondiale est capable de survivre telle quelle pendant 10 ans encore, il paraît évident qu'on trouvera des terminaux d'ordinateur dans chaque foyer et que les lignes téléphoniques seront en grande partie consacrées à la traduction du texte et de l'image. Toutes les formes d'échange nécessitant encore que les individus se rencontrent et se parlent, s'effectueront alors au moyen de l'électronique. Dans ce monde-là difficilement imaginable aujourd'hui, où la TV sera loin d'être le médium privilégié, la technologie de l'interactivité aura un rôle essentiel. La définition d'une image obtenue sur disque optique est encore d'une stupéfiante qualité; quant au son, il tient du sublime; on passe de l'image fixe à celle à mouvement; on retrouve le passage voulu en moins de temps qu'il nous faut pour le dire. Toutes les images étant homologuées, il s'agit d'une pression du doigt pour faire apparaître celle que l'on désire. Avec les vidéo-disques on dispose d'un instrument idéal pour l'étude des images. De telles nombreuses institutions y font appel: musées, bibliothèques, les armées. Les centaines de milliers de disques ont été aussi mis au point pour les professionnels de tel ou tel autre secteur; les vidéo-disques optiques sont donc appelés à jouer un rôle capital dans le monde humain entier. Toutefois, le système global de l'audiovisuel est donc menacé de s'effondrer: justement, en quoi consiste ce système et qu'a-t-il d'original?

En quoi consiste sa vulnérabilité? Au temps glorieux d'Hollywood, les compagnies mobilisaient à la fois la production, la distribution et l'exploitation de leurs films. Vers la fin des années '30 et jusqu'au début des années '40, dans le seul territoire américain le cinéma avait totalisé 90 millions d'entrées par semaine. A l'époque on allait au cinéma aussi régulièrement qu'aujourd'hui on s'assoit devant son propre poste de TV. A la fin des années '40, la cour suprême des USA mettait fin au monopole des grandes compagnies, au même moment où la TV se montrait au point de supplanter le cinéma et de devenir le médium dominant. Depuis, l'industrie cinématographique a évidemment tiré un large bénéfice de la TV, et on sait que de tous les programmes du petit écran, les films ont été les plus favorisés. Il n'en reste pas moins que durant 30 bonnes années le cinéma

et la TV sont restés distincts l'un de l'autre.

Or, le nouveau système met fin à tout cela: la plupart des compagnies d'Hollywood (sans qu'on le sache) s'est aujourd'hui réconvertie à la TV. D'autre part, une importance révélation réside dans le fait que les techniques-vidéo tiennent une place de plus en plus importante dans le monde des réalisations cinématographiques: c'est une production où se met l'image-cinéma (vidéo/électronique de synthèse). Leur degré de perfectionnement fera que d'ici quelques années ce seront les images-vidéo et pas les films que l'on projètera dans les salles de projection! Il y aura des satellites qui les transmettront, et l'on fera de belles économies sur la fabrication de milliers de bobines devenues obsolètes.

Aujourd'hui les films sont faits et pour le cinéma et pour la TV, jamais pour l'un ou l'autre uniquement. De nos jours, un film, c'est donc un programme, un logiciel; un produit que l'on pourra certainement voir dans les salles cinématographiques, mais qui doit pouvoir être vendu/loué sous forme de cassette, qui doit pouvoir être diffusé par le réseau câblé de TV. D'année en année cet archétype de film va baisser la part de ses revenus provenant de l'exploitation en salle, au profit du bénéfice réalisé par la vente/la location des cassettes. C'est la révolution totale du système économique qui fragmente en 3 parties ce qui était un circuit:

1. production
2. distribution
3. diffusion

Puisque dans la phase de transition actuelle les cassettes apparaissent et apportent toujours davantage, et cet aspect peu connu de la distribution nous intéresse tout particulièrement, parce qu'elle tend à élargir de manière tumultueuse la possibilité de distribution d'un produit de créativité.

A cause de la démultiplication des films à gros budget, l'industrie cinématographique est plus florissante que jamais. Voilà le 2ème paradoxe. Les spécialistes s'attendent à une rentabilité accrue dans les années à venir. Dans le monde entier la production réussit à créer de douteuses affaires: il s'agit le plus souvent de montages financés d'une énorme complexité, mais qui ont devant eux un tel éventail de bénéfices en perspective. Pourtant pour sa complexité-même, le système tout entier est d'une vulnérabilité extraordinaire: de toutes les menaces qui pèsent sur lui, la piraterie est la moins grave. Voilà le phénomène qui actuellement caractérise la distribution: la possibilité d'obtenir gratuitement ce que jusqu'ici était l'objet d'un paiement régulier. C'est l'un des plus graves et redoutables ennemis de la créativité: actuellement les défenseurs des droits d'auteurs sont concentrés dans cette lutte extraordinaire pour sauver le droit

du créateur et lui donner une récompense que jusqu'ici était possible et légale.
Il existe une structure d'accueil pour l'art-vidéo qui n'est pas du tout utopique et/
ou idéale: il faut connaître exactement quelle est la fragmentation des anciennes formes de communication (TV et cinéma) pour se rendre compte de cela.