

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 cette-ci 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 cette-ci, 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.