

mon cher Vittorio,  
 Voici ton texte, parisnant, que j'ai  
 à peine retouché. Si quelque chose ne  
 te paraît pas clair, téléphone-moi ce soir  
 tard ou demain matin. J'envoie copie à  
 Rinaldo. Je me réjouis de t'entretenir  
 A bientôt - Amicalement René  
 12/7/92

### Vittorio Fagone ENTRE IMITATION ET ILLUSION : TRANS-NATURE

Le concept d'*imitation* - que Benedetto Croce a déjà pu définir, pour l'ampleur de ses dimensions esthétiques, *humble* et *haut* - recouvre aujourd'hui une nouvelle actualité. Plusieurs artistes visuels, qui travaillent avec les médias technologiques, sont obligés de confronter réalité et artifice dans un modèle qui exalte la parfaite définition de la représentation telle qu'elle est perçue et simultanément la virtualité immatérielle de celle-ci. La définition que Diderot a donnée de l'*imitation* dans *L'Encyclopédie*, "représentation artificielle d'un objet", retrouve ainsi pertinence au niveau du traitement des images informatisées.

L'*illusion*, dans le sens qu'on a donné à ce terme dans l'histoire de l'art, "*attribution d'une certaine réalité à ce que nous savons n'être pas vrai*" (Littré), acquiert aujourd'hui une portée non moins significative. La détermination complexe et permutante, typique de la représentation tridimensionnelle qu'on utilise dans nombre de recherches du *computer graphics* (*infographie*), procède de la sophistication opérationnelle de la perspective bidimensionnelle. Celle-ci a été le champ d'analyse privilégié des artistes visuels du monde occidental pendant des siècles en assurant une évidence reconnaissable aux figures, volumes et surfaces.

On interprète aujourd'hui l'expansion progressive de ces phénomènes vers la dimension "omnireprésentative" de la *réalité virtuelle*, conséquente au développement des technologies d'images électroniques et informatiques, selon deux paramètres. La *simulation* peut résulter d'une fuite de la réalité concrète, à la fois possible et absolument immatérielle, par divers côtés hallucinatoires; elle peut aussi proposer une dimension ludique favorisée par l'intervention active de la redéfinition plastique du sujet.

Imitation et illusion sont deux canons fondamentaux de la civilisation occidentale construits dans la confrontation toujours plus précise d'une *idée de nature*. La puissance générative d'une représentation du monde confiée à la connaissance opérative des mathématiques, en sus des pouvoirs particuliers des langages expressifs, connote l'univers des arts visuels et de l'architecture de la Renaissance jusqu'au mouvement moderne.

Les nouvelles conceptions du monde physique, qui remplacent ou plutôt dépassent l'idée de nature de la tradition culturelle occidentale, dépassent aussi, mais *sans les dénaturer*, les paramètres de l'*imitation* et de l'*illusion*, parallèlement à la sophistication des nouvelles technologies de l'image. Interpréter la mutation de cet univers en mutation-expansion, c'est la question qui engage aujourd'hui de la même manière le scientifique, le technologue et l'artiste.