

## NOTE EN VUE DE LA CREATION DE L'ECOLE DE LOCARNO

La confusion des termes désignant les activités artistiques en rapport avec les nouvelles technologies impose une mise au point et m'incite à proposer ce qui suit :

1. Depuis l'origine, la technique est partie indissociable de l'activité artistique, assumant une fonction et une finalité communes : ""L'homme fabrique des outils concrets et des symboles, observait déjà Leroi-Gourhan dans Le geste et la parole . Les uns et les autres recourent dans le cerveau au même équipement fondamental".
2. Depuis la Renaissance et surtout depuis la révolution industrielle, la technique et l'art se sont progressivement dissociées, assumant respectivement des fonctions et des finalités différentes au point d'aboutir dans notre société à leur quasi séparation. Il s'en est suivi une distinction terminologique entre les différents arts tels que : architecture, peinture, sculpture, gravure, arts décoratifs etc selon une hiérarchie entre les différents arts ainsi qu'une hiérarchie à l'intérieur de chacun d'eux : cf. peinture d'histoire, peinture de genre, portrait, nature morte. Terminologie qui allait elle-même de pair avec la structure hiérarchique de la société, des milieux artistiques, et de l'enseignement (Académies, Salons officiels, prix et médailles)
3. Il y a un peu plus d'un siècle, une étape nouvelle s'est produite avec l'avènement de techniques qui se manifestent d'abord sous le mode du "reproductible" mécanique, en particulier de la **photo** et du **cinéma**; entraînant la nécessité d'inventer des expressions ad hoc; ainsi :  
**photo d'art, photo artistique**  
**cinéma d'art et/ou d'essai etc**  
 Expressions qui s'efforcent de faire la part entre  
     d'une part la technique en tant qu'ensemble de procédés de production ou de reproduction mécanique;  
     d'autre part la technique en tant que mode de création au service de l'artiste qui tente de lui conférer un statut d'oeuvre d'art.
4. Depuis quelques décennies, le changement s'est encore étendu avec l'avènement et la propagation des **mass media** (presse à grand tirage, revues et magazines populaires, radio, télévision, vidéocassettes) entraînant l'avènement et l'extension d'un "marché grand public".
5. Le changement s'accélère avec l'avènement de l'**ordinateur** qui s'établit dans tous les domaines tant dans les entreprises, laboratoires, administrations que dans les écoles et chez les individus.  
 Au-delà d'un changement, c'est de la **mutation** de notre civilisation à l'échelle planétaire qu'il s'agit, sans compter l'espace que gagnent satellites et sondes au point que l'univers tout entier est en train de se transformer.  
 Il s'ensuit que les cultures historiques fondées sur la tradition subissent une mue décisive: Sans entrer ni dans les détails, ni dans les nuances, force est de constater que nous appartenons pour la première fois à un type de culture qui combine technologie, connaissance, croyances et valeurs dans ce que j'ai appelé la **TECHNOCULTURE**.

**TENTATIVE DE MISE AU POINT :  
SOUS LE TERME GÉNÉRIQUE DE TECHNO-ART**

peuvent être regroupées les activités et expressions suivantes :

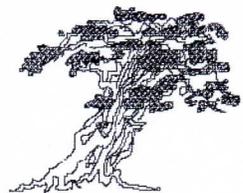
1. art vidéo, video art, vidéographie, qui recourt au magnétoscope;
2. art sur ordinateur, computer art, computer graphics, digital art, infographie, images informatiques, images de synthèse etc. qui recourt à l'ordinateur
3. holographie, holographic art, hologramme, laser art, qui recourt au laser
4. reprographie, copy art qui recourt aux techniques de photocopie :
5. télématique artistique : conférences ou colloques via satellites, par téléphone, ordinateur, radio, T.V.
6. autres activités et techniques, constituant parfois un "genre", parfois seulement une ou quelques expériences de groupe ou individuelles : sky art, solar art, ocean art etc.
7. la liste reste ouverte (cf. revue LEONARDO, consacrée à l'art et à la technologie).

**Observation**

1. Ces nouvelles expressions artistiques et ces nouvelles dénominations sont le fait :
  - des artistes intéressés
  - des festivals et autres manifestations
  - des critiques (presse, catalogues, radio, T.V.)
2. elles ne sont ni définitives ni entérinées; c'est leur fréquence qui en autorise l'usage;
3. Dans tous ces cas, la notion de **TECHNO-ART** se justifie par le fait:
  - a. qu'il s'agit d'activités à visée et finalité artistiques
  - b. faisant usage prioritairement de l'une ou l'autre techniques nouvelles, employées isolément ou en combinaison.

**Conclusion-proposition-projet**

Constat aujourd'hui (presque ?) banal : c'est la technologie qui articule la plupart de nos comportements quotidiens, sur les plans à la fois sociaux, économiques, politiques, écologiques. Ce qui a amené les écoles, plus largement l'éducation, à revoir leurs programmes, leurs méthodes, et jusqu'à leur fondement. Tout au moins à se mettre en question ! Un certain nombre d'institutions ont par bonheur décidé depuis une ou deux décennies, non seulement de s'interroger, mais de prendre des initiatives concrètes pour répondre à la situation nouvelle, suivant en cela l'exemple d'artistes toujours plus nombreux qui s'inspirent de la technologie pour ouvrir à la création artistique des voies également nouvelles. D'où le besoin devenu impératif de faire périodiquement le point. Ce qui est précisément le but et la raison d'être de l'**ECOLE DE LOCARNO**. Il s'agit de retrouver en continu la convergence de la technique et du symbole vers ce qui est au fondement de l'humanité depuis l'origine à la fois au plan de la pensée, de la pratique, de la formation et de la réflexion.



Projet *A inclure dans les statuts sous le chapitre ad hoc (3.8.1993)*

**FONDATION INTERNATIONALE  
POUR UNE CREATIVITE ESTHETIQUE MULTIMEDIA**

**Buts :**

- 1** La Fondation a pour but d'explorer le champ des expressions culturelles qui se développent avec l'avènement des nouvelles technologies dans un monde en changement accéléré.
- 2** A cette fin, elle attache en particulier son attention à la télévision, à la vidéo, à l'ordinateur (CD ROM, laser disques et/ou DVI) en bref à tous les supports et les dispositifs susceptibles de produire une approche multimédia et interactive.
- 3** Ce faisant, et sans négliger l'aspect technique, elle met en priorité l'accent sur leurs potentialités créatives et esthétiques.
- 4.** C'est pourquoi elle entend mener une collaboration étroite avec les artistes et les centres artistiques soucieux de l'évolution en cours.
- 5** Elargissant son champ d'action, elle entend également tenir compte des démarches nouvelles qui préparent à leur manière les voies l'avenir, telles la Réalité virtuelle, la Vie artificielle, le Génie génétique etc.
- 6** Soucieuse de mettre au point une information aussi complète et rigoureuse que possible, elle organise des colloques, des rencontres, des séminaires, des conférences, des visioconférences etc.
- 7** Par souci d'efficacité, elle envisage toutes formes de collaboration avec d'autres institutions ou personnes travaillant dans la même perspective.
- 8** Désireuse de mettre en oeuvre les résultats de ses recherches, elle se propose de favoriser la création de centres de formation destinés à ceux qui s'occupent des nouvelles technologies dans l'élaboration de notre technoculture.
- 9** Dans cette perspective, elle encourage la rencontre périodique des centres en vue d'éclairer comparativement dans quelle voie se dessine l'éducation à venir, quelles méthodes et quels moyens peuvent se révéler plus propices et se réserve le droit de prendre toute initiative appropriée.
- 10** Consciente de la complexité au coeur de notre monde en mutation, elle favorise une approche qui rompt avec les schémas disciplinaires pour ouvrir les voies d'une pensée et d'une action transdisciplinaires.