

ART ET ENSEIGNEMENT

FORMATION ? DEFORMATION ? TRANSFORMATION ?

Entre le fabricant et l'artiste, nous voulons qu'il existe un concert intime. Le programme de l'oeuvre doit être médité entre eux, aussi bien que les moyens d'exécution. Si l'artiste qui fournit les modèles n'avait pas une connaissance approfondie de tous les procédés matériels de l'exécution, si le fabricant ne le renseignait pas complètement à cet égard, les mécomptes les plus fâcheux en seraient la conséquence inévitable.

Prosper Mérimée (1862)

L'enseignement de l'*art électronique*, de l'*art informatique*, et du *multimédia* par conséquent, est problématique à tous égards. Son urgence n'a d'égale que l'incertitude en la matière.

Il s'agit de lever une première hypothèque. L'art n'a jamais été, et ne saurait être l'objet d'enseignement, au même titre que la science ou les mathématiques. A défaut d'un consensus sur les tenants et les aboutissants d'une carrière d'artiste, à défaut d'un accord sur les procédures de création et les moyens à mettre en oeuvre, sur la façon de traiter un matériau et de définir un type spécifique de compétence, sinon de *métier*, faute enfin et surtout d'une esthétique largement convenue, donc acceptée par le plus grand nombre, toute formation à prétention artistique se révèle fatalement contestable. Et d'autant plus contestable que les artistes distingués par le siècle ont tous été, peu ou prou, en rupture avec les normes en usage et ont, la plupart du temps, travaillé plus ou moins en marge de la société.

C'est dire que l'ambition d'une éventuelle formation doit se limiter à éduquer des *opérateurs*, des agents de la chose visuelle et audiovisuelle, dont seul un petit nombre a quelque chance d'être reconnu comme réellement novateur. En d'autres termes, il importe d'*introduire la jeune génération à des carrières prometteuses en termes d'emplois socialement reconnus, profitables, sinon définissables* de manière réductrice.

La seconde difficulté tient à la rapidité de l'évolution technique, au point que certaines pratiques s'invétèrent avant même que l'on n'ait pris conscience des phénomènes, a fortiori que l'on n'ait conduit une réflexion à leur sujet et, plus encore, que l'on n'ait dressé un cadre conceptuel et formulé quelque théorie que ce soit. En effet, les générations de machines se succèdent à une vitesse extrême, suivant une logique purement technique et économique qui trouve, dans la performance pour la performance, une fin en soi: les individus semblent éprouver, comme à leur insu, la fascination de la performance et du changement ou de l'innovation, sans que l'initiative d'une telle dynamique ne relève d'une idée ou d'une doctrine préalable à toute mise en train, et la justifiant a priori. Tout se passe comme si notre société avait à ce point intériorisé la morale du progrès que ledit progrès lui paraissait aussi nécessaire qu'inéluctable. Cette fuite en avant *technologique* se révèle d'autant plus

pernicieuse, en matière de formation, que les écoles et les instituts spécialisés ne parviennent pratiquement jamais à maintenir leur équipement pédagogique et leur parc de machines constamment *up to date*: les périodes d'amortissement se révèlent nécessairement plus longues que dans l'industrie.

La troisième difficulté est liée à la précédente. Il y a contradiction entre le changement technique accéléré et l'inclination sociale à formaliser, c'est-à-dire à *instituer* durablement toute formation, comme toute éducation, à *normaliser* objectifs et programmes *pédagogiques*, quand l'évolution des matériels exigerait au contraire que le système des études épouse au plus près les variations inhérentes au progrès, voire aux mutations en cours.

La dernière hypothèque découle des précédentes, les somme et soumet la collectivité à une sollicitation contradictoire: la société applaudit au progrès, mais pour autant qu'il ne modifie pas profondément ses habitudes; elle accepte le changement, mais à la condition qu'il ne remette pas en cause la tradition, les us et coutumes dont procède son identité culturelle. Elle tend donc à neutraliser les effets du changement technologique et contraint les nouveaux moyens à l'illustration anachronique des conventions en vigueur. Au lieu d'explorer les possibilités, souvent imprévisibles, voire insoupçonnées, offertes par les engins de dernière génération, elle en fait l'instrument docile des prjugés, prévenant ainsi tout risque de remise en question du statu quo.

C'est ainsi que la photographie a dû d'abord singer la peinture de genre, pour s'accréditer auprès de l'opinion, sinon recevoir ses lettres de noblesse auprès de l'opinion, tandis que le cinéma se voyait contraint d'emprunter au théâtre son faste et ses pompes, au grand dam du jeune Sartre, qui se trouvait "reçu" dans la salle à l'italienne et tenu à distance respectueuse du spectacle, lui qui désirait tant considérer l'écran "au plus près" (1).

En somme, notre temps se trouve soumis à une suite d'injonctions **contradictoires**. Il est cependant urgent de relever de tels défis. A se prolonger, une situation aussi inextricable, en apparence, menace la société de schizophrénie. La formation des *opérateurs* est donc capitale, à commencer par la *formation des formateurs*.

LE BAUHAUS INNOVE

Bien qu'il ait été celui du chamboulement, de la contestation des valeurs reçues et des remises en causes radicales, en matière d'art et d'esthétique notamment, le XXe siècle n'a pas connu de véritable révolution pédagogique dans ces domaines. A une exception près, cependant, qui fut celle du *Bauhaus* allemand.

Certes, la Révolution d'octobre a, pour peu de temps, porté, exalté même, les divers courants du *Suprématisme* et du *Constructivisme* russes, en soutenant l'ouverture d'ateliers-écoles d'arts appliqués - les *Voukhtemas* - dont l'une des originalités a été d'instaurer une collaboration active avec l'économie publique soviétique. Toutefois, l'élan fut de courte durée, interrompu, dès 1924, par une mise au pas selon les directives d'une nouvelle doctrine d'Etat en matière

d'art. Le *Bauhaus* introduisit également des relations avec les secteurs de la production industrielle, et tira une part de ses ressources financières de l'élaboration de modèles destinés à une fabrication par des tiers. Cependant, le *Bauhaus* reste le pionnier d'une pédagogie résolument nouvelle, en rupture complète avec les us et coutumes des académies des beaux-arts ou des écoles d'arts et métiers de l'époque.

En fait, le *Bauhaus* n'a jamais eu de doctrine unitaire et figée en la matière. Durant ses onze ans d'existence (1922-1933), il n'a pas cessé d'expérimenter, dans un constant bouillonnement d'idées contraires. Du moins la visée de son fondateur, Walter Gropius, permit de garder le cap à travers les vicissitudes politiques et idéologiques de l'époque, comme à travers le conflit des idées tel que l'entretenaient de fortes personnalités, protagonistes d'une tentative commune, mais communément vilipendée par une partie de l'opinion conservatrice: la volonté de concevoir un nouveau cadre de vie, digne de la société industrielle; placé sous l'égide de l'architecture, cet effort avait en vue la création du "grand oeuvre" (*Gesamtwerk*), dans lequel il n'y aurait plus lieu d'établir une hiérarchie des genres, ni de distinguer les métiers les uns des autres, puisqu'il s'agissait de les amener à converger dans le *Tout*...

En matière de didactique, l'originalité des essais entrepris dépendait essentiellement des personnalités initiatrices. L'on cherchait cependant à dégager des principes généraux, voire universels, sur lesquels établir une vision commune des choses.

Le *Vorkurs* imaginé par le Bernois Johannes Itten n'a guère de précédent. Le peintre a développé et mis au point une *approche systématique* des *agents plastiques*, ainsi dégagés de toute référence à un contenu ou un sens préalable: couleur, forme, structure, texture... Il lui fallait, en l'occurrence, rechercher les fondements communs à tous les arts plastiques, de définir un "lexique", une "grammaire" et une "morphologie" acceptables par l'architecte comme par le peintre, par le photographe comme par le metteur en scène, le metteur en page ou le *typographe*!

Autrement dit, à l'inverse de la tendance générale de l'époque, qui se montre encline à la spécialisation autant qu'à la diversification des disciplines, mais dans le sens d'une autre inclination du siècle à chercher les éléments constitutifs de la matière, de toute matière, le *Vorkurs* se veut généraliste et analytique dans la définition d'un "programme génétique" commun à l'ensemble des pratiques visuelles.

Le *Vorkurs* s'est révélé à ce point novateur qu'il a été repris, imité, copié partout en Occident. Aujourd'hui encore, nombre d'établissements d'Europe et d'Amérique vivent sur ce "fonds de commerce" pédagogique, plus ou moins abâtardi dans bien des cas. Paul Klee et Wassily Kandinsky ne sont pas en reste, qui inventent parallèlement des méthodes aussi analytiques, le premier en expérimentant et en publiant, *Pädagogisches Skizzenbuch* (Esquisses pédagogiques) en 1925, le second en confiant son ouvrage *Punkt und Linie zu Fläche* (Du point et de la ligne à la surface), sorti de presse en 1926, le résultat de ses travaux didactiques, **méthodiquement** consignés, méthodologiquement raisonnés, dans lesquels il tente de formuler une sémantique des formes dans l'espace et dans le temps, et qui prennent appui sur la psychologie et le phénomène de la perception visuelle.

La réflexion de Klee et de Kandinsky est d'ailleurs contemporaine de la théorie structuraliste, d'origine allemande, et dite de la *Gestalt*, dont Wolfgang Köhler, psychologue, fut l'un des pionniers. La *Gestalttheorie*, appuyée sur l'expérience, conclut à l'interdépendance du fond et

de la forme, de la partie et du tout; ainsi, une figure ne saurait exister qu'en interaction avec d'autres figures, dans une *configuration*: ces figures constituent entre elles un équilibre à la fois nécessaire et suffisant.

Le *Bauhaus* est également concerné par le mouvement *anthroposophe* de Rudolf Steiner. Steiner se montre soucieux d'envisager l'activité scientifique dans un ensemble plus vaste, d'ordre surnaturel et spirituel à la fois. Sans aller plus avant dans la compréhension de cette doctrine, il importe de considérer que plusieurs des mentors du Bauhaus sont adeptes d'une *Weltanschauung*, d'une vision du monde globale et prétendent inscrire leur activité dans un Tout, dont elle est et reste indissociable. On est donc loin d'une conception corporatiste et catégorielle des activités et des métiers d'art. Plus encore, le *Bauhaus* anticipe certaines idées forces de notre temps, suivant lesquelles les phénomènes n'existent qu'en interaction les uns avec les autres. La *cybernétique*, qui fonde le principe de l'autorégulation, la *théorie de la communication*, qui lui est connexe, et la *solidarité* accrue des événements telle que les provoquent les **télécommunications**, en resserrant leur maillage et en procédant à des échanges énergétiques à la vitesse de la lumière, confortent les intuitions de l'école de Weimar et de Dessau.

A MEDIAS NOUVEAUX, FORMATIONS NOUVELLES

Depuis la première Guerre mondiale, les artistes se sont engagés dans des expériences nouvelles et, surtout, ont eu recours aux techniques avancées: électricité, électronique, informatique, ainsi qu'à leurs applications dérivées de la vidéographie, de la télématique et du multimédia.

Or, l'introduction de ces pratiques inédites a très généralement tardé à se faire dans les établissements d'enseignement. Et quand elle a fini par avoir lieu, elle n'a eu que peu d'incidence sur les méthodes traditionnelles de la pédagogie institutionnelle. L'on s'est contenté, la plupart du temps, d'ouvrir de nouveaux ateliers ou cellules consacrés à cette **instrumentation** inhabituelle, quitte à se targuer d'élargir ainsi le spectre des disciplines offertes, sans que les procédures de l'électronique ou de l'informatique ne remettent en cause les us et coutumes des praticiens formateurs, et, plus généralement les programmes et l'organisation des études.

Le drame, en l'occurrence, réside dans la "naturalisation" des conventions admises depuis plusieurs siècles, c'est-à-dire dans l'intégration mentale d'un système de représentation nécessairement *artificiel*, et *arbitraire* par conséquent, que l'habitude a fini par accréditer comme *naturel*. C'est ainsi que la plupart de nos contemporains restent convaincus du caractère *inné* de leur *vision*, qui serait organiquement réglée par le système de projection géométrique laborieusement inventé par les peintres du XVe et du XVIe siècles. Ils oublient que ce système de représentation est né progressivement dans l'Italie du XVe siècle, et à Florence plus particulièrement, dans un milieu humaniste spécifique, au gré de circonstances économiques singulières, qu'il est strictement contingent au départ. La *projection géométrique* se trouve à l'origine de tous les types de dessins réputés *techniques*, soit de modes de figuration en usage dans toutes les professions et tous les métiers relevant, peu ou prou, de *l'ingénierie*. Sa "puissance de résolution" n'a d'égale que son aptitude à soumettre

formes et couleurs, volumes et textures à une *dégradation comptable*, donc à une *évaluation* rigoureusement quantitative du plus ou moins proche au plus ou moins lointain, du plus ou moins grand au plus ou moins petit, du plus ou moins clair au plus ou moins sombre, du plus ou moins net au plus ou moins flou, enfin...

Ce système a certainement prouvé son efficacité technique, dans la solution pratique de nombreux problèmes de construction, procédant d'**emboîtements**, d'articulations et d'ajustements, mais il n'est qu'un système parmi d'autres, existants ou à inventer. Son universalité a cependant révélé ses limites devant l'extension du savoir, la découverte de phénomènes qui échappent par nature à la perception commune, ne serait-ce que tout le domaine de la physique nucléaire et de la physique quantique, la mobilité croissante des individus, aux prises avec la "dromoscopie", suivant le néologisme de Paul Virilio (2), c'est-à-dire la vision telle qu'elle se modifie en fonction de déplacements et de la vitesse...

Finalement, les systèmes de mise en perspective ont constitué le premier des *logiciels*, selon l'acception du terme, ainsi défini par le dictionnaire: "Ensemble des travaux de logique, d'analyse, de **programmation**, nécessaires au fonctionnement d'un ensemble de traitement de l'information (opposé à Matériel)" (3).

En effet, les *règles* de la projection géométrique sont rigoureusement *logiques*; elles permettent d'*analyser*, par distinction de plans échelonnés en profondeur, l'importance relative des objets et le statut respectif des figurants; enfin, le tableau *traite* un certain nombre d'*informations* significatives ou symboliques, obéissant à un *programme* iconographique.

En résumé, la combinaison des *perspectives* dites *linéaire*, qui amenuise la dimension relative des objets en fonction de la distance qui les sépare de l'observateur, et *aérienne*, qui commande la déclinaison chromatique, soit la diminution d'intensité et de contraste des tons en proportion de leur éloignement, a permis de maîtriser méthodiquement, **systématiquement** même, les apparences et réduire le monde connaissable visible à la merci d'une *quantification généralisée*, soit à une première forme de *numérisation*.

LE MULTIMEDIA

L'électronique nous a fait pénétrer, de façon accélérée, voire brutale, dans la *Galaxie Marconi*, qui succède historiquement à la *Galaxie Gutenberg*, pour reprendre la double image du sociologue canadien Marshall McLuhan. L'électricité se propageant à la vitesse de la lumière, soit de manière quasi *instantanée*, l'**instrumentation** nouvelle permet dès lors de travailler "en temps réel", c'est-à-dire de court-circuiter l'espace et le temps, donc d'ignorer les distances et de couper court à tout délai comme à tout différé. Le mariage récent de l'informatique et de la vidéographie aboutit au *multimédia*. Le *multimédia télématique*, enfin, confère à ses usagers, pour la première fois dans l'histoire, l'illusion - cependant fondée - d'une *ubiquité instantanée*.

Etant donné l'importance et la puissance des moyens mis en oeuvre - investissements considérables, installation de réseaux câblés planétaires et mise en orbite de satellites

géostationnaires - le multimédia télématique déborde tous les moyens traditionnels par son "maillage" serré, c'est-à-dire une emprise spatiale incomparable, et son aptitude à la commutation quasi instantanée, quitte à intégrer leurs langages, leurs procédures et leurs conventions. On dirait que Paul Valéry l'avait pressenti, qui écrivait, en 1945 déjà: "Il devient peu à peu évident que cette innervation générale du monde est plus grosse de conséquences, plus capable de modifier la vie prochaine que tous les événements "politiques" survenus depuis Ampère jusqu'à nous" (4).

La vue anticipatrice de l'essayiste et poète n'a pas empêché les institutions en place d'opposer leur inertie au changement en cours. Pis encore, les techniques nouvelles se sont trouvées neutralisées, perverties même, dans la mesure où, contraintes de servir des conceptions et des visions surannées, elles n'ont pu faire valoir leurs ressources originelles.

Une fois encore, tout se passe comme si la société plaçait sa foi dans le progrès et ne l'abordait pas moins à reculons, dans la nostalgie des *revivals* culturels. Autrement dit, à l'exception d'un petit nombre d'audacieux, voire d'aventuriers et de visionnaires, qui considèrent, dans les nouveaux instruments, des ressources potentielles qu'il s'agit d'explorer, la plupart des individus ne se montrent motivés que par la seule performance technique, à l'exclusion de toute remise en cause de leur situation acquise et de leur conception des choses.

Force est donc de constater le caractère inéluctable de l'évolution technique en cours, qui paraît correspondre à une visée - sinon une vision - anthropologique fondamentale, intrinsèque à l'humanité tout entière, et ce dès l'origine, comme l'attestent les nombreux mythes qui, de Icare à Prométhée ou à Zeus tonnant, pour ne s'en référer qu'à notre civilisation gréco-latine, manifestent le fantasme de la toute-puissance, toute-puissance permettant à celui qui en jouit de s'affranchir des contingences de l'espace et du temps, comme de la gravitation universelle.

Mais il faut également se rendre à cette autre évidence que l'être social se montre rétif au changement, le décalage entre l'innovation technique et la tradition culturelle ne cessant de s'accroître, au point de contraindre l'individu à un comportement de type schizoïdique.

C'est dire que toute entreprise de formation aux nouveaux médias implique une responsabilité inaccoutumée et représente un défi incomparable: il s'agit rien moins que de promouvoir une *technoculture*, suivant le néologisme de René Berger, où convergent les aspirations apparemment **contradictoires** de la société et de la personne.

UNE PEDAGOGIE ET UNE DIDACTIQUE ORIGINALES

La formation à l'*exploration* comme à l'*exploitation* des possibilités offertes par les nouveaux médias requiert donc une *pédagogie* et une *didactique* originales. L'objet de l'**enseignement** ne saurait être défini et circonscrit a priori, la part de l'expérimentation se révèle donc déterminante. C'est la raison pour laquelle les écoles d'art et les académies, parfois **multiséculaires**, ne sont de loin pas les lieux adéquats pour entreprendre une telle démarche. Le poids des traditions, répercuté dans les règles *ne varietur* des métiers et des techniques historiques, et dans les attitudes corporatistes des praticiens, représentent autant

d'hypothèques et d'obstacles à une réelle intelligence de la mutation que connaît notre société post-industrielle.

Il faut donc imaginer un nouveau type **d'établissement**, vierge de toute tradition, ouvert à l'*expérience* et soucieux de prendre en compte la *complexité mouvante* des problèmes de notre société **contemporaine**. *Les activités de formation et de recherche y seront indissociables*, dès lors qu'il n'existe pas de modèle préalable. Par conséquent, pédagogie et didactique devront à leur tour prendre une tournure également expérimentale. Enfin, par nécessité et par vocation, ce nouveau type d'établissement se vouera à la formation continue et sera tenu de revoir constamment et ses objectifs et ses méthodes de travail.

Le propre des technologies électroniques et informatiques, couplées dans le *multimédia*, est qu'elles permettent de produire, de distribuer des images et des sons en temps quasi réel, et de les modifier, de les transformer, de les combiner en parfaite continuité comme en parfaite discontinuité. Qui plus est, elles autorisent l'*interaction* quasi immédiate, et rompent ainsi avec le jeu de rôles, jusqu'ici immuable, de l'auteur et de son public. Et la *plasticité* illimitée de l'interactivité lui permet d'intégrer aussi bien les langages invétérés des médias traditionnels que d'inaugurer de nouvelles relations sémantiques entre eux, voire de jouer de signifiés convenus en usant d'eux comme de signifiants inédits.

Semblable *malléabilité* audiovisuelle sollicite le penchant ludique de l'individu a priori. Cependant, le jeu désintéressé comme le sentiment **d'omniprésence** et d'omnipuissance qu'il suscite tend à outrepasser tout objectif à long terme, sinon toute finalité assignable à ces nouveaux moyens qui, pour la première fois sans doute, offrent des possibilités latentes défiant l'attente même des usagers, en toute **méconnaissance** des instruments mis en oeuvre, comme en toute inconscience des enjeux. Et quand l'imagination s'emballe, et que l'utopie lui donne consistance virtuelle - ou plutôt virtuellement consistance - la démagogie politique conforte l'intérêt des industriels, tandis que l'intelligence critique des phénomènes en cours se trouve prise en défaut, quand elle n'accuse pas un retard irrattrapable!

Le développement scientifique et technique est tel, et telles les sommes investies dans la recherche, qu'ils tendent à mobiliser, voire à monopoliser la créativité, laissant ainsi les "créateurs" traditionnels, les artistes en l'occurrence, comme en retrait. Du même coup, les fonctions habituelles de l'ingénieur et de l'artiste se confondent, ainsi que le remarque le peintre David Hockney, pourtant peu suspect de sympathie, encore moins de connivence, avec les techniques avancées; mais il est vrai que son propos se teinte d'amertume: "(...) le gros problème avec les ordinateurs vient du fait que seule l'écriture du programme est vraiment créative"(5).

Autant d'arguments qui plaident en faveur de *formations largement pluridisciplinaires*, intriquant science, technique et conception formelle. Il s'agit, d'une part, d'assurer aux futurs opérateurs du multimédia une base commune; il faut leur permettre, d'autre part, d'incliner vers une relative spécialisation dans l'une ou l'autre des applications, mais en conservant, par le truchement du travail en équipe, une relation étroite avec les différentes spécialités.

Le phénomène de l'*information* constitue **incontestablement** le *paradigme* dominant de notre temps. Ce concept est à prendre dans son sens large et dynamique, tel que le conçoit Norbert Wiener, père de la cybernétique: "Information est un nom pour désigner le contenu de ce qui est échangé avec le monde extérieur à mesure que nous nous y adaptons et que nous lui

appliquons les résultats de notre adaptation" (6). Ainsi définie, cette notion met l'accent sur l'ensemble des échanges que l'individu et la société entretiennent entre eux, comme avec leur **environnement** naturel et artificiel. Elle considère ces relations dans une forme de dialectique, à l'origine de principes régulateurs, qui ordonnent la vie "organique". A partir des systèmes auto-régulateurs obéissant aux lois de la cybernétique, les biologistes ont mis en évidence les fondements de l'*auto-organisation*, en vertu de laquelle la vie se manifeste par une invention formelle de complexité croissante, et ce depuis les origines, c'est-à-dire depuis les premières synthèses de protéines.

L'enseignement sera donc orienté vers l'*information*, considéré comme un *procès interactif*. Il aura pour fondement un cours de *morphologie générale*, traitant de la *genèse* des formes dites naturelles - minérales, végétales, animales - et des formes artificielles, telles que les élaborent les différents types de géométrie. La *morphogenèse* étant indissociable de systèmes de représentation à deux et à trois dimensions, ce cours éclairera aussi bien la naissance de figures que la condition concomitante de leur expression visuelle et audiovisuelle. Simultanément, l'on prendra en compte le phénomène de la *perception*, soit la façon dont les formes sont reçues, tant des points de vue psychologique et physiologique, que culturel.

Les étudiants seront dès lors initiés aux divers supports et techniques d'information, statiques ou mobiles, du papier et de l'imprimé au CD-Rom, en passant par la vidéographie et l'infographie.

Ces connaissances permettront d'aborder, en théorie et en pratique, les divers domaines d'application exigeant la conception de *modèles didactiques interactifs*: communication politique, économique, scientifique et technique; produit de série et équipement social; aménagement de l'espace, du territoire et du paysage notamment. Il s'agit moins de favoriser, en aval, une spécialisation prématurée, que d'imaginer, en amont, une formation générale d'un nouveau type, en *symbiose* avec l'**instrumentation** disponible, à la fois "multimédiale" et universelle. Il faut surtout développer un état d'esprit inédit, qui ne distingue plus les aspects scientifiques, techniques, voire économiques, des compétences didactiques et esthétiques "scripto-audiovisuelles".

Théorie et pratique, c'est-à-dire les connaissances en matière de sciences humaines, de sciences exactes, de sciences naturelles, de techniques et d'esthétique, et de savoir-faire seront *intégrés*. Ils s'exerceront à la faveur de programmes de travail de complexité croissante, obéissant à des objectifs à la fois pédagogiques et de production, en suivant les impératifs de cahiers des charges, généralement fournis par des tiers.

CONCLUSION

Des siècles durant, les académies d'art ont gardé l'*initiative* du débat esthétique en participant étroitement à la dispute de leur temps. Par la suite, elles ont *conservé* et entretenu, de façon toujours plus restrictive, le respect des normes et des conventions en vigueur, conformément à l'usage social, quitte à refuser l'innovation comme une transgression des "lois" du Beau, réputées infrangibles... La tradition formelle et le respect du métier pour le métier sont

devenus des fins en soi, au point de les couper définitivement d'un monde en mutation accélérée.

Aujourd'hui où la *créativité* et l'imagination hantent la science et la technique, et où la société investit des montants considérables dans les *industries de l'information*, il est temps qu'un nouveau type de concepteur, qu'une nouvelle génération de *designers multimédia* prenne la relève, en parfaite connaissance des enjeux d'une véritable *technoculture*, prospecte et exploite les ressources des nouveaux médias, en interaction toujours plus étroite avec de multiples partenaires en réseaux... La *mise en forme* des relations **hommes-machine**, nature-artifice, est à ce prix, comme l'émergence de valeurs nouvelles. Encore faut-il *former des formateurs*, c'est-à-dire délivrer les futurs enseignants de leur déformation professionnelle, pour les rendre aptes à une transformation continue, par une véritable *trans-formation*.

Jacques MONNIER-RABALL

NOTES

- 1) SARTRE Jean-Paul, *Les mots*, Gallimard, Folio, 1969, p. 105.
- 2) VIRILIO Paul, "*La dromoscopie ou la lumière de la vitesse*", in *Critique*, Minuit, Paris, 1978.
- 3) LE PETIT ROBERT 1, dictionnaire de la langue française, Le Robert, Paris, 1967, 1980, p. 1107.
- 4) VALERY Paul, *Regards sur le monde actuel* et autres essais, Gallimard, Paris, 1945; Folio, essais, Paris, 1994, p. 16.
- 5) HOCKNEY David, "Le Chaos en perspective", in *Libération*, le 28 août 1995.
- 6) WIENER Norbert, *Cybernétique et société*, Editions des Deux Rives, 10/18, Paris, 1962, p.19.