

videoart

FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA VIDEO ET DES NOUVELLES IMAGES ELECTRONIQUES

RESUME DE L'EXPOSE DE FRANCOISE HOLTZ-BONNEAU (5.8.1987):

"L'art et les images informatiques"

Paolotto

L'exposé est concentré autour des images télématiques, images où le spectateur est seulement un spectateur: non pas passif, car il a quand-même des émotions, des réactions, mais dans le sens qu'il n'a pas d'incidence sur ces images, même si elles résultent manipulables par l'artiste qui les a créées.

L'art télématique a aujourd'hui encore cinq barrières à franchir:

- 1) le problème de l'espace (despatialisation), qui cause un double changement dans les rapports oeuvre d'art-artiste et oeuvre d'art-spectateurs.
- 2) l'éclatement du temps, qui crée justement un nouveau rapport avec le temps des images, c'est-à-dire avec la linéarité de leur déroulement. Il y a eu une première génération d'images télématiques, linéaires du bas au haut de l'écran vidéo; ensuite la deuxième génération a un affichage modulaire, où certains éléments de la communication vont apparaître les premiers et sont donc privilégiés. Le mouvement est retrouvé, mais il s'agit d'un nouveau genre de mouvement: on pourrait l'appeler "motilité". Dans ces nouvelles créations artistiques, la prestructuration de l'oeuvre de la part de l'artiste est très importante: c'est cette-ci qui permet à l'utilisateur d'accéder à l'oeuvre, d'y participer directement.
- 3) la nécessité du précis de composition (Gutenberg) implique un nouveau rapport entre artiste et informatique. Le nouvel art informatique nécessite une démarche d'analyse logique, de décomposition de l'oeuvre. C'est une performance technique nécessaire qui a besoin aussi de nouveaux principes, contenus dans une nouvelle grammaire et une nouvelle rhétorique de l'image de synthèse en trois dimensions. Pour découper l'oeuvre télématique, il faut des règles de formation confiées normalement aux artistes: il s'agit de la même démarche intellectuelle appliquée à l'art, qui a pour but de dégager la vérité artistique. Pour cela, il est nécessaire d'avoir une collaboration entre artistes et informaticiens, donc de supprimer la barrière entre l'impulsion de l'artiste et la rigueur de la logique.
- 4) la "créatique" (la voie de la création infographique), qui bâtit une barrière entre les graphistes et les plasticiens.
- 5) l'"imaginatique", où les processus infographiques sont au service de l'imagination; imagination et informatique se rencontrent alors.

Pour finir, on est en train de constituer un "front de libération" des images de synthèse, afin qu'elles puissent se développer et se répandre.