

# videoart

FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA VIDEO ET DES NOUVELLES IMAGES ELECTRONIQUES

## RESUME DE L'EXPOSE

DE PHILIPPE QUEAU

Les images de synthèse sont des images produites par les programmes informatiques, du domaine de l'infographie. Elles ont une existence virtuelle, transformable en existence "concrète" (visible) au moyen de la transcription sur des films, des hologrammes, etc. Donc, il s'agit d'une idée abstraite, d'une notion qui rappelle les concepts mathématiques, où mieux qui fait appel à des modèles mathématiques.

Déjà Platon appuyait sa philosophie sur l'existence de modèles, différents du monde réel, mais qui se rapprochent par contre à un autre monde, un monde idéal.

C'est par là qui naît le problème rapport entre les mathématiques et la réalité. Les images de synthèse simulent de plus en plus la réalité, jusqu'à ce que la simulation devient de plus en plus une création de la réalité. En effet, l'imitation (la mimesis) n'est plus le concept qui explique les images de synthèse: l'imitation (la mimétique) du monde réel est un concept statique, tandis que la genesis, la génération d'un autre monde, contient en soi-même la notion de dynamisme. La synthèse d'images fait appel à une simulation plus réelle du réel: on se confie au symbolisme, et non plus directement à la réalité (idée de construction de quelque chose de nouveau, de plus parfait).

Aujourd'hui, le langage ne doit plus être séparé de l'image, comme autrefois: des structures

langagières peuvent produire des structures imagièrès, créer du visible. Cela est possible grâce à la programmation informatique, dotée de capacité de cohérence et d'autoformation. L'infographie, c'est justement un langage symbolique de l'homme, qui manipule les objets symboliques. Les modèles mathématiques, qui servent à faire des images de synthèse, peuvent eux aussi changer, en permettant ainsi de se modifier eux-même (métamodèles). On peut donc mimer des structures complexes, en manipulant les modèles qu'on se donne. Les images de synthèse sont des images constituées par points élémentaires (images vivantes): ces-ci peuvent être systématiquement modifiés.

Une image peut alors être métamorphosée en une autre; le résultat de cette métamorphose, ce n'est pas une image tangible, mais une structure spatio-temporelle complexe encore modifiable. Mais il ne s'agit pas de mouvement ou animation, car c'est des concepts trop classiques. Ces modèles ont une existence, une vie propre et contiennent en eux-même des mystères irrésolus (même si aujourd'hui on peut les voir sous formes d'images, sur les écrans vidéo). Chaque objet symbolique a en soi une complexité qui échappe à celui qui les crée, une essence qui résiste à l'analyse. La même chose se passe chez les artistes, souvent dépassés par leur propre art.

Cette nouvelle notion de vie des modèles entraîne une nouvelle notion d'art: l'art du XXIème siècle n'est pas un art conceptuel, mais un art démiurgique, qui crée de petits mondes avec une vie propre. On peut se demander: les images de synthèse sont-elles froides? Non; aujourd'hui, le corps humain peut être touché par les phénomènes électroniques; les expressions les plus intimes peuvent s'accoupler avec les images informatiques. Pour cela, on utilise des capteurs: le corps nourrit alors la machine et intéragit avec elle. Les images de synthèse tracent une coupure radicale avec tout ce qu'il y a eu jusqu'à présent: on vient de découvrir une autre galaxie, un univers tout neuf. Une chose pareille s'est d'ailleurs passée dans le domaine de l'art: