

EMANUEL DIMAS DE MELO PIMENTA

ARCHITECTURE ET ART VIDÉO

“La cible est l’origine”
Karl Kraus

La métamorphose iconologique survenue dans les dernières années du XX^{ème} siècle est si profonde qu’elle suscite de sérieux doutes sur la permanence de ce que l’on appelle iconologie.

Pour Marshall Mc Luhan, le moyen est le message. Il traduit dans le monde immatériel de l’information ce que Karl Marx avait soutenu en ce qui concerne le monde matériel: le contenu d’un nouveau moyen de production est le moyen de production antérieur.

A partir de la première révolution industrielle, la civilisation occidentale a adopté une dynamique évolutive de nature totalement différente de celle qui existait depuis le Néolithique. En d’autres termes, le changement du monde a aussi changé le passé lui-même. Du fait de l’excès d’informations, l’Histoire tend à s’autoannihiler. Le passé n’est plus discontinu, il devient continu, il saute par cycles dans des interactions qui ne respectent pas ce que nous dénommons temps asymétrique.

Après la Nouvelle Histoire, l’histoire - en tant que technologie - adopte graduellement des moyens non linéaires pour disposer ses références. Elle annonce ainsi sa propre destruction. Finalement, information totale équivaut à information zéro.

Le monde devient surpeuplé. Les frontières entre les choses et les disciplines deviennent plus subtiles. L’homme produit par la Renaissance Italienne n’existe plus. La Renaissance a produit le capitalisme, la notion d’individu, la légitimation de l’usure par les institutions officielles d’alors, le concept de “populaire” et d’“érudit”, l’uniformité, la presse, le self-made man, l’art de la guerre et la notion de précision. La Renaissance a inauguré une ère pour laquelle le détail désigne l’ensemble. C’est ainsi que la spécialisation apparaît. La Renaissance a privilégié l’“oeil”, au point de faire croire à de nombreux chercheurs, jusqu’au XX^{ème} siècle, que la nature première de l’Homme serait de sens de la vision!

Au XV^{ème} siècle, suivant la vague d’uniformisation qui caractérisera tout l’Occident, Venise standardise ses bateaux pour leur donner une utilisation guerrière et commerciale - idée pratiquement impossible pour l’homme médiéval,

pour qui la notion de nombre n'était pas discontinue et quantitative, mais bien topologique et qualitative.

Kant disait que les concepts sans perception étaient vides.

Le processus d'informatisation et de standardisation conduit à la compatibilisation - c'est le cas des ordinateurs. Mais compatibilisation signifie aussi interaction entre différentes choses!

Ainsi, cinq cents ans plus tard, une observation de Léonard de Vinci sur ses contemporains redevient - dans une certaine mesure - "naturelle". Traduite librement, elle serait approximativement la suivante: "Il n'y aura pas de limite à la méchanceté des hommes. Ils seront si sauvages qu'ils laisseront mourir les forêts de la planète. Quand ils seront rassasiés, viendra le désir de causer la mort, la guerre et la furie, peu importe à quoi et à qui (...). Il n'y aura rien sur la terre ou en-dessous qui ne sera découvert et pollué. Tout sera pénétré par la corruption. Quel monde! Tu devrais élargir les fentes de tes cavernes et repousser ces hommes, pour que nous ne pâtissions pas de ces monstres cruels et pervers..."

Si ces paroles étaient prononcées à la fin du XXème siècle, elles seraient considérées comme un lieu commun.

Le monde plonge dans une nouvelle renaissance, pleine de maniérismes comme le post-modernisme ou le déconstructivisme. Walter Benjamin parlait de la Révolution Française comme d'un bond de tigre dans le passé, à Rome. Cependant, la Rome où l'on est arrivé n'est plus celle de Vitruvius, ni même de Plin. Rome est désormais hors de la planète, dans les satellites et les ordinateurs.

Rome est devenue virtuelle.

La vision de Léonard sur ses contemporains révèle une approche où unités discontinues et systèmes continus interagissent. Découvertes et corruption. Un grand sens de l'humanité et, simultanément, un grand regret pour cette même humanité. Une admiration irrépressible (dans son sens le plus profond) pour les découvertes, mais aussi une considération grave sur l'univers qu'elles ont généré.

Nous vivons un système dissipatif, mais également fractal, interactif, turbulent et chaotique.

Après la Seconde Guerre Mondiale, Luria et Hershey ont découvert le procédé des mutations virales, inconnu jusqu'alors. L'ère des organes artificiels n'a commencé qu'après la Seconde Grande Guerre: la superconductivité, le téléfax, la télévision dans la maison, la machine de Turing, les laser printers, les contraceptifs, les robots, les CDs et la cybernétique entre autres.

Les inputs sensoriels sont "responsables" de la formation plastique de patterns synaptiques, que nous appelons populairement des mentalités. Ces patterns sont projetés "à l'extérieur" à travers nos outputs sensoriels, dans nos "représentations". Ces patterns sont définis par un processus sélectif et non plus "intentionnel". Autrement dit, nos structures synaptiques sont des systèmes dissipatifs en adaptation continue. Dans cette situation iconologique, il n'y a qu'un "endroit" pour la formation plastique de patterns synaptiques: le langage.

Un jour, Marshall McLuhan a dit que, transformée par les satellites, la Terre était devenue le contenu d'un produit manufacturé de l'homme - c'est pour cela que les préoccupations écologiques sont apparues. Les satellites ont changé notre perception sur la propre vitesse de rotation de la planète (spin).

Où sont les frontières entre les choses et les disciplines dans un tel univers?

Depuis Heisenberg, toute la compréhension morphogénétique devient pur résonance.

En architecture, l'apparition des systèmes de réalité virtuelle rend encore plus dramatique les conditions interactives.

L'autre jour, après une courte projection vidéo de mes projets, un jeune homme s'est approché et m'a demandé si mes travaux sur l'architecture virtuelle (architecture projetée dans des ambiances virtuelles) étaient soumis aux critiques sur l'art vidéo, sur l'architecture, sur les arts plastiques ou sur la computer art. Il y a quelques années, j'avais réalisé certains travaux comme vidéomaker. Ma première réponse fut: l'architecture. Celui qui

m'interrogeait a dit que j'aurais dû avoir engagé un vidéomaker professionnel pour la réalisation. Mais, dans un système virtuel, quelle est la différence concrète entre un vidéomaker et un architecte? Où peuvent être déterminées ces frontières? Lorsque nos sens révolutionnent les lignes, les plans et les espaces, nous articulons tous nos sens dans une nouvelle iconologie, qui ne permet plus de séparation étanches.

Projeter dans la réalité virtuelle, c'est opérer tout le système en temps réel. Dans ce contexte, quelle serait la signification d'engager un vidéomaker ou un computer artist? Cela signifierait-il arrêter le travail? Une vidéo ou un CD interactif sur les travaux d'un architecte qui produit ses travaux directement en réalité virtuelle contient ses mouvements, ses yeux, ses oreilles. Il contient tous ses sens.

On oublie habituellement que la racine ethymologique du mot "tradition" est "trans", qui signifie littéralement "passage".

Dans une nouvelle ère de l'architecture, entre autres, un architecte devra être à la fois un vidéomaker, un computer artist, un poète - de la même façon que j'ai été obligé, dans le temps, de faire la biologie, de la musique et du droit. Cela fait partie de sa formation transdisciplinaire - à moins qu'il ne soit, comme les architectes du siècle dernier, rivé au papier.

Une question aussi simple sur les attributions professionnelles a fini par racheter toute la nouvelle iconologie de cette fin de millénaire. J'ai presque oublié de demander à mon sympathique interlocuteur si ce n'est pas exactement cette question qui aurait été posée à Léonard. N'est-ce pas lui, finalement, qui aurait dû engager un dessinateur pour ses projets?

J'imagine que la réponse de Léonard de Vinci serait probablement la suivante: comment pourrait-il penser sans le papier? Pour une courte réponse aujourd'hui: comment pouvons-nous penser, chacun de nous, sans nos moyens de communication?

Tout est langage, tout le temps.

Emanuel Dimas de Melo Pimenta