

XIV VIDEO ART FESTIVAL

Monte Verità, 3 - 5 septembre 1993

TABLE RONDE

Vendredi 3 septembre 1993 - 09h00

EMERGENCES SCOLAIRES, UNIVERSITAIRES ET CULTURELLES DECHAINÉES PAR L'IMPACT MULTIMEDIA

1. **Prof. Nelly de Camargo**, Chef du Département Multimédia, Institut des Arts, Université de Campinas, UNESCO Latin America, Sao Paulo, Brasil: **TECHNOLOGIE DEMYSTIFIÉE. UNE EXPERIENCE PEDAGOGIQUE EN AMAZONIE**
2. **Vladimir Borev**, Dr. en philosophie et Art, éditeur en chef de "Video Age Magazine, Moscou, Russie: **VIDEO ET NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS L'ENSEIGNEMENT ET LES MEDIAS EN RUSSIE**
3. **Dr. Emanuel Dimas De Melo Pimenta**, Lisbonne, Portugal: **ARCHITECTURE CONTEMPORAINE ET REALITE VIRTUELLE**
4. **Roberto Fischer**, anthropologue, critique d'art, écrivain, théoricien et activiste médias, Zürich: **LE MYTHE DE L'ORALITE INDIGENE DANS LE CONTEXTE MULTI-MEDIA**

Technologie démystifiée: une expérience pédagogique en Amazonie

Nelly de Camargo

Cette communication sert d'introduction et commentaire à une production en vidéo, qui est part des expériences pédagogiques sur le "Cinéma d'Animation", encadré dans un programme d'animation culturelle, réalisé dans un lointain village de l'Amazonie.

L'abord holistique des phénomènes de communication peut s'appuyer avec succès sur la Théorie Générale des Systèmes. Elle nous offre les instruments théoriques nécessaires à une compréhension étendue des différents types et complexité de variables, présentées dans le contexte où se trouvent les susdits phénomènes.

Les projets d'animation culturelle, ayant rapport aux problèmes réels dans des communautés réelles - où la complexité de variables et l'inextricabilité des sous-systèmes ne peuvent être réduits au niveau de modèles simplistes - sans doute demandent, beaucoup de fois, une construction topologique et des définitions vectoriales de paramètres, qui peuvent conduire le procès de prise de décision concernant la gestion des variables et sous-systèmes pour atteindre les buts visés.

Cette perspective mène à sa conséquente méthodologie de recherche, dite transdisciplinaire, holistique et participative. Elle ne permet pas l'isolement de variables ou la sélection de parts de la réalité sociale. Au contraire, elle cherche la contextualisation du phénomène au dedans d'un flux historique, qui considère l' "interface" (la frontière) du chercheur-recherché, dans l'interaction mutuelle et l'influence réciproque qui caractérisent la "recherche participative".

Cette position découle fondamentalement - et forcément - d'un point de vue philosophique de, soit dit, "en rester dans le monde", un monde où tout et tous se rattachent les liens qui se changent continuellement. C'est, donc, une position "relativiste" quand on regarde "le moment" et, respectueuse, quand on regarde les modèles éthiques, lesquels définissent les systèmes de l'interaction humaine, les valeurs et les buts proposés par le groupe social. Dans ce cas, un groupe natif de l'Amazonie.

L'expérience en question a été conçue comme une activité éducative "informelle" et en dehors des conditions normales de l'école; en effet, elle a été projetée exactement pour répondre aux questions des enfants de: "Comment les images viennent-elles dans la machine à filmer?" Comment peuvent-elles se mouvoir? Comment pourrions-nous obtenir l'image dans la TV?" et beaucoup d'autres.

Etant donné que les enfants vivent dans un contexte fortement marqué par la nature: le soleil, les couleurs, les arbres, les animaux, les fleurs, leur mécanisme sensoriel était extrêmement développé. Avec une capacité bilingue, le groupe présentait aussi un imaginaire biculturel, en mêlant des traditions, des chansons et la mythologie indigènes avec la version brésilienne de la culture occidentale.

Le groupe, qui vit à 800 kilomètres de Manaus, arrive à la décision de faire un film d'animation (vous les verrez dans le vidéo). Comme leur parents, les enfants parlent Nheengatu et le Portugais. Leur questions principales étaient centrées sur l'illusion du mouvement et comment peut on raconter une histoire avec mouvement, en sortant du papier qui n'a aucun mouvement.

La fonction pédagogique a travaillé pour démystifier ces systèmes-là, initiant les enfants aux procédés qui concernent la production des films d'animation et de Télévision, et en activant leur puissant sens d'observation et leur extraordinaire capacité d'imaginer. En plus, on les a initiés à la difficile matière de la production, en les faisant évaluer les résultats et en les laissant apercevoir le "standard d'excellence" demandé par les diverses phases de la production: la séquence, le dessin, la couleur, quantité et l'importance des éléments, etc.

La présentation de ce travail permet d'illustrer des aspects visibles dits intéressants et aussi les ennuis partagés par cette communauté, et qui ont été interprétés et jetés sous forme de dessins par les enfants: des problèmes sur la destruction de l'ambiance et la possibilité de résurrection - représentée par la "naissance de l'Enfant" - viennent d'ensemble avec les histoires et croyances indigènes, leur usage et leur habitudes. Veuillez prendre votre attention au "currupira", une entité qui a ses pieds renversés. Le "boitató", le serpent de feu et d'autres êtres légendaires y surviennent aussi, mélangés aux animaux et personnes réels, pour saluer l'Enfant.

Et, c'est inéluctable l'observation sur la forte présence du "fleuve" et de la "pluie", l'importance du "jaguar", du "boa", du "crocodile"; encore, les cadeaux de la forêt à ses habitants: le poisson, les fruits, les fleurs. Aussi les aspects culturels: la décoration du corps, la danse collective et les programmes de communication et de transport, dits spéciaux. Vous pourrez aussi écouter, au commencement du vidéo-film, le chant d'un Tucano, qui a été obtenu après un travail difficile de persuasion des chercheurs: les mères et les plus jeunes se faisaient honte de chanter "les chansons de l'aîné".

Le film - le résultat peut être considéré à courte portée; mais ce n'était pas le même en ce qui concerne l'expérience de vie qui l'a fait naître. Non plus importantes les difficultés à surpasser pour réussir dans cette expérience pédagogique, développée assez loin de notre "civilisation": on y a apporté des éléments très importants de cette civilisation-là, en présentant leur visage et leur composants; maintenant, ils ne sont plus inconnus ou étranges chez-eux.

A dire et en effet, un très grand effort de collaboration se rend en crédit: la lourde charge de travail persuasif et le moins de "training". Tous les participants deviennent plus riches. Les enfants-là - et cette communauté-là - n'oublieront pas ce qu'ils ont fait et appris; surtout, il se sont rendus sûrs et confiants, prêts à comprendre et à partager un peu de la "technologie blanche".

Les chercheurs ont noté leur observations, perfectionné leur procédés de recherche, réussi dans quelques réponses authentiques à des questions importantes; ils ont trouvé aussi d'autres qui aideront le perfectionnement des travaux à l'avenir. D'un côté et de l'autre, on a la perception joyeuse que nous ne sommes plus les mêmes et que nous ne reviendrons les mêmes. Voici la compensation survenue de la génèreuse méthode neuristique d'une recherche participative sur la pédagogie de multimédia d'enseigner-et-apprendre.

Regardons, alors, le vidéo-film.

THE UNIVERSITY VIDEO-ART AND TECHNOLOGY IN RUSSIA

Vladimir J. Borev

It's very difficult to understand Russia, its global and private problems. Due you to analogy with technical system let's imagin some projection: the PAL Videodeck, SECAM TV - or end NTSC cassette.

All the components are good, but there is no image. The main reason of the non-connection of Russia in the international market of ideas, finances and video-inventions, is its non-commutation and other type, other technology standard of its existence, culture and thinking. That's why the Video-Art investigations of the Russian University School are as much interesting and unique as unknown and unstudied.

Today "Akademy School of Kazan Video-Art and Installation" and "Moscow University Video-Art" are perfecting their refined style through the dinamic dialogue. The Moscow University Video-Art is represented today by the Video-investigations of the VGIK (the russian institute of cinematograph) young masters and by Art studios of the history faculty of Moscow University.

L'architecture est, certainement, un activité parmi les plus controversées de l'Humanité. Quelques fois, elle est classifiée comme l'art, d'autres comme science, l'architecture est un des les plus anciens modèles transdisciplinaires. La formation de "schematta", le processus de moulage et la représentation sont des ensembles multisensoriels dans la perception spatiale.

En architecture, les mutations iconologiques sont des indices directs de désintensification de quelques sens et l'intensification d'autres. L'équilibre des "inputs" sensoriels est une forte composante de la moulage dans la formation plastique des *patterns* synaptiques. De cette façon-là, pour la première fois, l'étude de l'architecture est l'étude de l'ambiance (dans le contexte de l'intelligence "artificielle"). L'interaction directe entre "inputs" et "outputs" sensoriels et la faible flexibilité structurale des bâtiments rend ce système multisensoriel en un "double glacé" (*clone*) de *patterns* synaptiques.

L'espace ne peut plus être decodifié par le modèle Euclidien. La perception spatiale inclut l'univers acoustique, la vision centrale et périphérique, textures et températures. Ainsi, un modèle de perception spatiale est plus proche des chercheurs des champs gravitationnels. La moulage plastique de systèmes synaptiques peut être comprise à travers des principes mathématiques non-linéaires comme des atrac-teurs étranges, des principes quantiques, sélection, chance et catastrophe.

Ces principes sont aussi des indices des processus interactives, ainsi comme de la formation de mythe, de la formation des systèmes de langage, de la formation des archétypes et de la morphogenèse biologique. Charles Sanders Peirce fut, certainement, un des plus importants chercheurs de la structuration de langage. Par l'incorporation des modèles logiques créés par Peirce (et Buckminster Fuller), ainsi comme par l'étude de structures synaptiques non-linéaires, l'architecture on arrive à une dimension gravitationnelle. Moulage comme interaction, sélection et chance. La structuration synaptique comme ce qu'on appelle "mentalités". La recherche sur les systèmes architectoniques, considérant les comme des "diagrammes des mentalités", peut aider à comprendre la moulage architectonique dans la logique de la méthodologie scientifique ainsi que rendre possible la compréhension de stratégies d'architectures sociales en modèles ethniques.

L'apparition des réalités virtuelles a créé, pour la première fois, des doubles synaptiques avec une "super" flexibilité, modifiant radicalement pas seulement l'iconologie mais aussi détruisant l'iconologie elle-même comme un phénomène stable.

Tout est, maintenant, action et chance. De cette manière, la structure de connaissance est profondément modifiée. En modifiant la structure de la connaissance, la structure du pouvoir modifie aussi.

Double (*clone*) de la pensée, l'architecture est une représentation multisensorielle non-linéaire de complexes synaptiques. L'architecture entendue comme un index de l'inconscient.

Architecture comme Intelligence.

light

Le mythe de l'oralité indigène
Roberto Fischer, anthropologue, c
Zürich

média
en et activiste médias,

La dissémination des technologies électroniques d'information et de communication a atteint un point limite. Accessibilité et contrôle de ces technologies avaient jusqu'à présent été limitées à leurs sociétés de production, aux pays industrialisés. Aujourd'hui, les nouvelles technologies pénètrent de fait le territoire mondial entier. Le concept de "village global" avait jusqu'à présent été un concept eurocentrique. Le village global était un village occidental. Nous devons aujourd'hui nous pencher sur le fait que les cultures non-européennes et plus spécifiquement indigènes ne peuvent et ne sont plus être exclues du pool technologique. Nous devons étudier l'impact des technologies électroniques d'information et de communication sur ces cultures et concevoir une praxis médiatique et électronique indigène. Il s'agit là d'une tâche difficile autant que délicate. Plusieurs facteurs sont déterminants:

1. Il s'agit d'abord et une fois de plus d'une entreprise eurocentriste: l'analyse de "l'Autre" par l'esprit critique occidental. Mais nous assistons déjà à l'apparition d'une génération d'anthropologues et de sociologues non-européens, élaborant une théorie critique post-colonialiste "indigène" (Edward Said, Renato Rosaldo, Vincent Crapanzano, Kirin Narayan et al.).

2. L'esprit critique occidental est en fait mal placé pour étudier une praxis technologique indigène, parcequ'il ne dispose (toujours pas) d'une théorie critique concernant sa propre praxis ! Mais peut-être que le propre d'une théorie des médias en cette période de changements continus (période d'émergence !) ne peut être que de rester toujours en-deçà de son objectif?

3. L'approche des cultures indigènes par l'esprit critique occidental est déterminé par notre culture littéraire alphabétique - et c'est ce point que j'aimerais développer plus amplement. Nous devons réaliser - et c'est justement l'analyse d'une praxis médiatique indigène qui nous y oblige - que notre définition des modes de communication "orale" des cultures indigènes est justement déterminée par notre culture littéraire. Nous devons tout d'abord nous rendre à l'évidence, que les modes de communication des cultures indigènes sont éminemment polysémiques, audio-visuels et multi-média. Ils fonctionnent toujours sur plusieurs niveaux de communication à la fois: acoustique, visuel, gestique, rituel, plastique, performant ... Il est à supposer que les cultures indigènes sont/seront beaucoup plus aptes à développer une vraie créativité technologique que la mentalité occidentale, engoncée dans le carcan relativement restreint de sa culture littéraire. J'illustre ma thèse par la production vidéographique des Aborigènes Warlpiri de Yuendumu (Australie Centrale), où j'ai fait une étude de terrain.

24.08.93