

L'ART DE L'ORDINATEUR... ET RETOUR

Ugo Volli (Traduction de Nicolas Rodriguez Galvis)

Les études sur l'histoire des médias de masse ont démontré les erreurs d'une thèse largement diffusée au niveau populaire et journalistique : il est faux de croire que les nouveaux moyens de communication éliminent les précédents. La photographie n'a pas éliminé la peinture, tout comme l'imprimerie et l'ordinateur n'ont pas éliminé l'écriture manuscrite. Le cinéma n'a pas, non plus, éliminé le théâtre, ni la télévision le cinéma.

Par contre, les conséquences du développement technologique sont plus compliquées, comme l'expliquent Jay Bolter et Richard Grusin dans leur livre *Remediation*, traduit en italien par les Editions Guerini.¹

D'une part, le « nouveau média » oblige l'ancien à mieux se définir, à abandonner ses caractéristiques et ses fonctions les moins significatives. Il n'y a pas de doute, par exemple, que, dès la deuxième moitié du XIX^e siècle, la peinture s'est très rapidement confrontée au défi que représentait la photographie ; elle a dû renoncer à sa fonction documentaliste et illustrative pour se concentrer sur son propre *langage*, sur sa nature formelle et expressive. De la même façon, le théâtre, remplacé par le cinéma au début du XX^e siècle lorsqu'il s'agit de raconter des événements historiques et fictifs, s'est donc consacré à ses propres formes particulières et, pour citer l'exemple le plus significatif, à son rapport inter-personnel établi par la coprésence de comédiens et spectateurs dans un même cadre spatio-temporel.

D'autre part, le « nouveau média » reproduit et développe le vieux langage de l'intérieur, et le réadapte, pour construire ainsi sa propre identité. Les émissions de variétés et les JT à la télévision, ou les comédies romantiques au cinéma, sont des exemples de cette réadaptation. Mais tout au long de ce parcours, les nouveaux médias oscillent souvent entre « l'im-médiateté » et « l'hyper-médiation », c'est-à-dire, entre l'illusion ou l'idéal de la transparence, qui essaie, d'une part, de les rendre invisibles en tant que médias (il suffit de penser à la fenêtre sur le monde que serait la télévision, ou à la prétention « objective » de la photographie) et qui tente, d'autre part, le geste opposé, celui qui expose précisément le média au détriment de son contenu, celui qui illustre de façon divertissante ou satisfaisante, ironique ou triomphaliste, les qualités spécifiques du média.

Cette prémisse est nécessaire pour comprendre le sens de l'exposition de Rampazzo présentée ici. Il ne s'agit pas de *substituer* la peinture du pinceau par la peinture par ordinateur, bien évidemment. L'histoire de l'art contemporain a rapidement dépassé les illusions de genre, pour s'orienter vers des parcours très divers. Il ne s'agit pas non plus de *reproduire* et d'*automatiser* simplement les procédures graphiques du XX^e siècle. Il est difficile de surestimer l'impact de l'ordinateur sur le travail du design graphique. Soit dans le sens de faciliter les procédures standard du design et du développement des projets, soit (et surtout) dans l'application du graphisme à toute une série de nouveaux produits caractérisés par leur nature d'objets destinés à apparaître notamment sur les écrans, c'est-à-dire, sur des supports mobiles, lumineux, capables de grandes prestations chromatiques, d'animations et de variations. Des pages web aux interfaces les plus variées et aux images télévisuelles, notre paysage visuel est dominé par ces objets et, (sans que l'on s'en rende souvent compte) par un énorme travail de conception. Notre monde visuel est désormais beaucoup plus lié au graphisme numérique que le monde antique l'a été à la statuaire, ou le monde de la Renaissance au pictural.

¹ *Remediation: understanding new media*, a été publié en 2000 par MIT press. Il n'a pas été traduit en français.

Ce qu'on remarque dans cette exposition n'est donc pas un inventaire de projets ni une liste impersonnelle de techniques. C'est plutôt une recherche très influencée par « l'hyper-médiation » (selon les termes que nous avons illustrés ci-dessus), où la virtualité esthétique de la production numérisée des images prend toute son ampleur. C'est un appel implicite à savoir regarder, un geste, un jeu, une réflexion. En somme, c'est un index qui nous montre toutes les possibilités d'une technique qui devient, sous nos yeux, l'expérience du quotidien. Les jeux chromatiques, les décompositions en blocs de pixels, les modifications géométriques, les variations iconographiques, sont les instruments utilisés le plus fréquemment par Rampazzo. L'objectif est de produire un détachement, quelque chose de merveilleux, une distance artificielle, ce dont témoigne la nouveauté qui envahit nos yeux. En somme, la revendication d'un langage.