



Technoculture :

# L'ART AU-DELÀ DU GADGET!

6

CUL  
TURE

Bruno Verdi

La pensée artistique fondamentalement existentielle ne peut être réduite aux instruments de la communication. L'art pose une question politique et de ce fait transcende la technologie. L'ordinateur est porteur d'une mutation culturelle radicale, facteur de rupture et de continuité.

La technoculture redéfinit la condition humaine dont celle de «l'esthétique des formes de création, des modes de production et de consommation». Elle conçoit «une nouvelle pratique et une nouvelle définition de la culture». Forger une nouvelle culture comme les anciennes cultures où l'art était invisible car instrumental, transformateur, à la fois savoir et sagesse.

L'activité artistique agit comme un catalyseur de changement. En plus de modifier les conditions de la création et le rôle de l'artiste, elle remet en question la manière d'enseigner.

La technologie est présente dans les milieux économiques autant sinon plus que dans le secteur culturel à proprement parlé. Une situation apparemment paradoxale se présente alors. Les secteurs culturels sont souvent en butte à des difficultés financières, là où une prospérité apparente existe sur le plan industriel.

Nous assistons à l'émergence d'une culture de l'économie où la base commune est l'ordinateur. La technologie et l'art, au-delà d'une effervescence culturelle et d'un intérêt économique, se rejoignent dans une égalité culture et économie.

Avènement d'une future civilisation et d'une nouvelle pensée artistique, le développement de ces groupes transdisciplinaires a créé des «artistes à double compétence, soit scientifique et artistique». Ils posent un regard critique sur le médium informatique et tentent de développer une nouvelle perception correspondant à la nouvelle représentation générée par l'ordinateur.

Les jeunes gens se moulent à la nouvelle technologie. Intégrer les créateurs à la production industrielle en utilisant leur force conceptrice permettrait un redéploiement de l'innovation, bé-



Nous assistons à l'émergence d'une culture de l'économie où la base commune est l'ordinateur.

néfique sur le plan économique, scientifique et artistique.

Pratiquement, un problème se pose sur cette production artistique. L'informatique présente actuellement des programmes utilisables dans l'heure suivante, consigne créée par les utilisateurs (clients). Les artistes en manque d'imagination se lancent dans cette voie, sans toutefois maîtriser la longue théorie et la pratique spécifique de la technologie.

Le graphisme informatique à la portée de tous est devenu un acquis. On voit dès lors une mode apparaître dans le milieu des arts et une quantité «d'effets informatiques» présentés au public, comme des «œuvres d'art».

Démarche simpliste car démontrer les possibilités d'un programme ne constitue en rien un acte de création. Il faut dépasser l'utilisation de l'outil-ordinateur. Le manque de créativité entoure souvent ses présentations et reprend systématiquement les vieux concepts et les Dali, Picasso ou autres. La production actuelle est généralement expérimentale et de peu d'intérêt pour le grand public.

Une urgence s'impose par une réflexion approfondie de la culture et la nouvelle formation qu'induisent les sauts technologiques.

Le problème devient d'autant plus grand que l'ensemble des systèmes de l'éducation nationale ou régionale maîtrise difficilement cette nouvelle mutation. Ce que le groupe d'experts a pu constater au dernier séminaire de

l'UNESCO en juin dernier à Montréal.

Qu'on le veuille ou non, les moyens de créer évoluent et se sont transformés. Ce qui par contre demeure inchangé, c'est la nécessité du processus créateur, sans lequel on ne peut s'attendre à un produit original.

Une nouvelle fibre humaine émane des pratiques technologiques. Dès lors, la mixité des professions s'apparente aux cadres-généralistes, avec un nouveau dénominateur: la technologie. Un retour en quelque sorte aux vieilles philosophies.

Qui dit nouvelle voie dit nouveau danger! ■