

L'art et l'ordinateur

Élaine Hémond

Volume 33, Number 134, March–Spring 1989

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53864ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

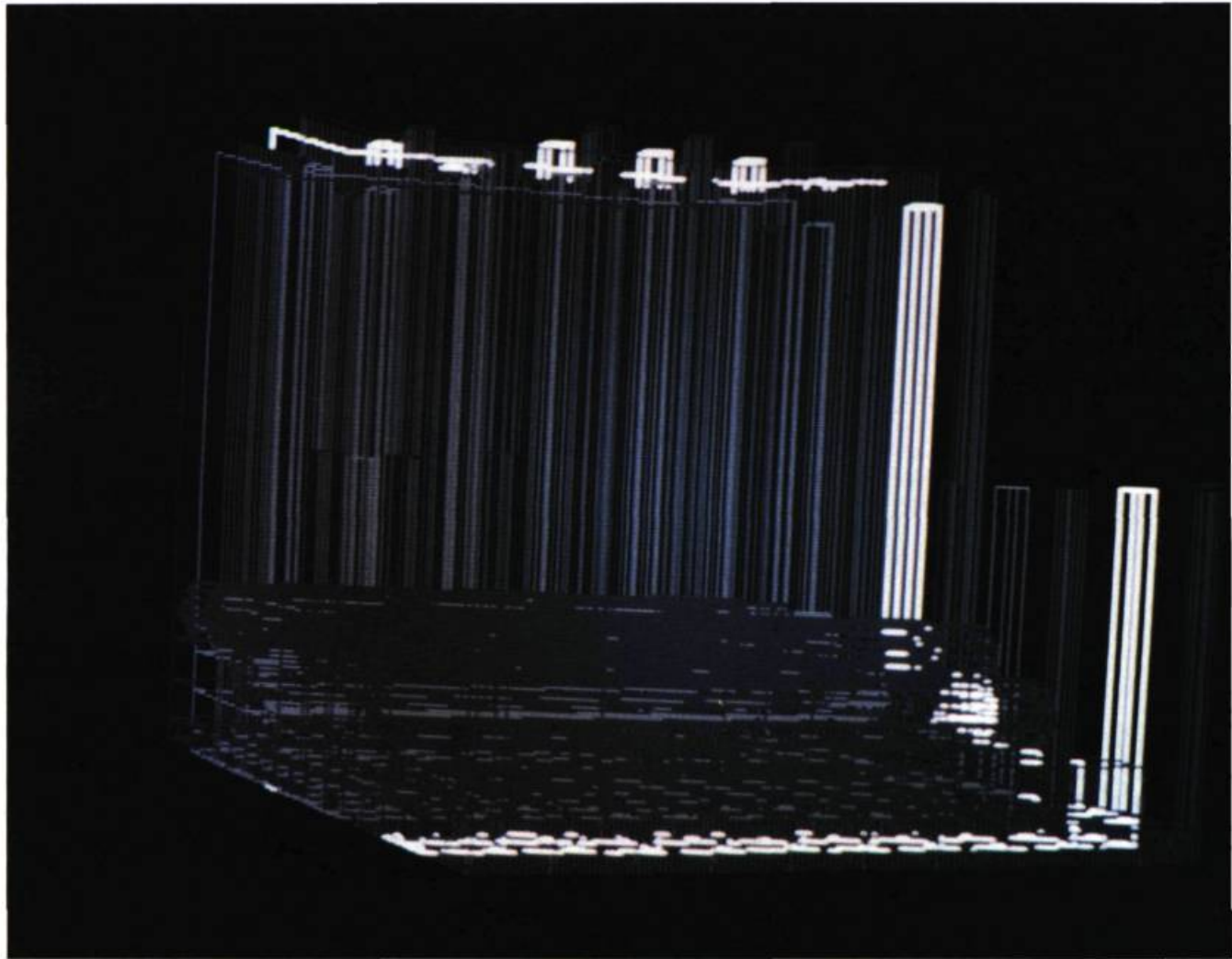
Cite this article

Hémond, É. (1989). L'art et l'ordinateur. *Vie des arts*, 33(134), 23–26.

l'Art et l'Ordinateur

L'informatique, comme outil et comme image, pourrait bien ouvrir une nouvelle ère à la création artistique.

Élaine Hémond



Ana Usheff
The Seven, 1987.
Image produite par ordinateur.

Pas plus que les autres secteurs de l'activité humaine, le monde des arts ne peut dorénavant ignorer l'informatique. De plus en plus d'artistes de toutes les disciplines l'utilisent d'ailleurs comme outil de création ou pour élaborer directement des images synthétiques. De cet apport des mathématiques et de la digitalisation dans les arts, une nouvelle esthétique se dessine.

L'usage de l'ordinateur en création artistique pourrait bien être également le catalyseur d'une réconciliation entre l'artiste et la société. Si, en effet, le 20^e siècle a ratifié le postulat du 19^e voulant que le rôle de l'artiste soit d'exprimer la mauvaise conscience de tout système établi, l'outil informatique semble vouloir rétablir la complicité de l'artiste avec son époque.

La civilisation du 20^e siècle se caractérise par l'omniprésence des défis technologiques. L'électronique, la robotique, la communication et autres expressions de l'informatique font partie du quotidien des hommes et des femmes. Ces technologies sous-tendent jusqu'aux valeurs sociales. Il n'est donc pas étonnant que le message artistique s'en trouve aussi influencé.

Depuis 1986, la Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal a été la vitrine, et même la scène, de cet art technologique. Pour Hervé Fischer, coprésident de cette institution muséale «l'artiste a la responsabilité sociale d'intervenir dans l'image du monde actuel, d'orienter et de modifier la sensibilité contemporaine». Le muséologue estime aussi que le rôle de l'artiste actuel n'est pas de décorer

le coût du matériel et la complexité des systèmes de diffusion obligent à des compromis.»

Même la notion d'histoire de l'art perd de son sens et l'œuvre d'art tend à devenir anecdotique, éphémère, événementielle. Louise Poissant, organisatrice de l'exposition Art et ordinateur – Une esthétique à inventer¹, a longtemps réfléchi sur le sujet. «Beaucoup des œuvres conçues par ordinateur se modifient, se transforment. Qui est alors l'artiste?, se demande cette professeure d'art et science de l'UQAC. Est-ce le concepteur du programme, celui de l'image ou le spectateur qui interagit?»

Les préoccupations de Louise Poissant rejoignent celles d'Hervé Fischer. «Les artistes sont obligés de faire des concessions à la technologie et au pouvoir financier», dit-



Claude Courchesne
Sans titre, 1986.
Cibachrome.

les salons mais d'enregistrer les secousses technologiques, de les assumer et de les exprimer.

Remise en question

Si le rapport de l'artiste avec la société se trouve vraisemblablement modifié par l'informatique, il faut s'attendre à ce que les normes de l'esthétique, le statut de l'artiste et de l'œuvre d'art soient également révolutionnés.

«Avec son apothéose en Mai 68, l'ère de l'artiste contestataire tend à s'effriter», estime Hervé Fischer. «La fascination croissante que l'informatique exerce sur les artistes a aussi comme résultat de les rapprocher du pouvoir;

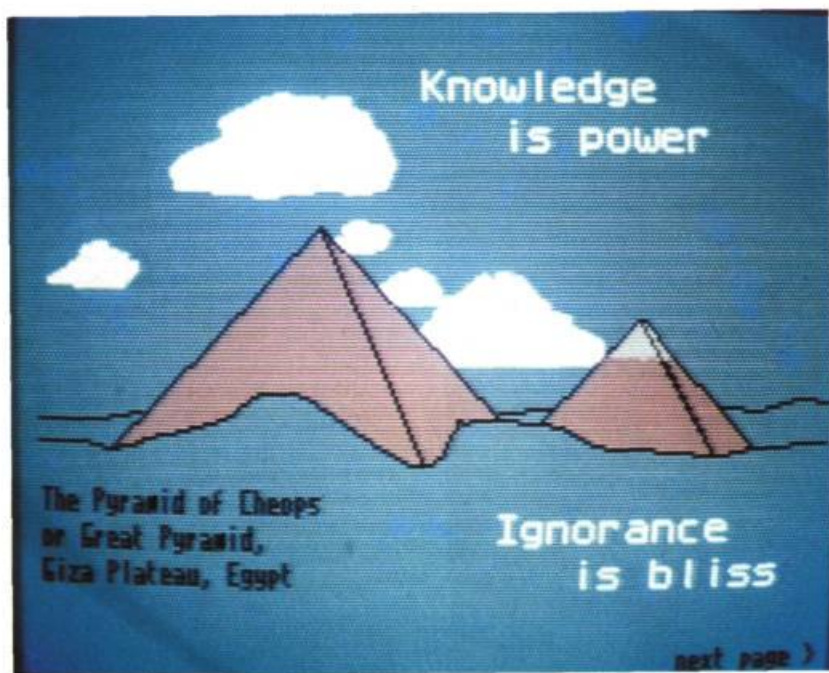
elle. «La plupart de ces œuvres ne peuvent prétendre être vendues à des particuliers, elles doivent obligatoirement être achetées par des institutions ou des multinationales. Malgré cela, explique Louise Poissant, le rapprochement entre l'œuvre d'art et le spectateur est indéniable. L'art exprimé avec l'informatique devient moins élitiste et personne ne peut se dire mieux préparé pour l'appivoiser et l'apprécier.» Louise Poissant prend comme exemple l'une des installations de David Rokeby dans laquelle, grâce à deux programmes informatiques différents, le spectateur peut intervenir de façon musicale ou graphique. Selon les gestes qu'il inventera, différentes musiques, lumières et images se créeront dans un environnement qui sera à la fois l'œuvre de l'artiste et celle du protagoniste. Plusieurs sens

entrent alors en jeu, et chaque spectateur génère une œuvre originale.

Même si certains artistes, comme David Rokeby, mettent trois ans à concevoir une œuvre, le but n'est plus de produire une œuvre éternelle. L'idéologie de la consommation s'est étendue à l'art: il faut que cela bouge et que les images se succèdent. «Il devient difficile d'inciter les gens à s'arrêter devant des images fixes», avoue Hervé Fischer, qui a tenu à exposer, en 1987, des œuvres de David Em qu'il trouvait très belles mais qui, malheureusement, n'ont pas retenu l'attention des visiteurs. L'année suivante, un effort scénographique a cependant permis de contrer ce désintérêt pour l'image statique. Si Hervé Fischer déplore cette évolution qui privilégie la sensation éphémère et superficielle,

formatique: «Travailler avec une palette électronique est très différent. Non seulement on ne se salit plus les mains, mais il n'y a pas à attendre que cela sèche», dit-il, en riant. Après plusieurs années d'exploration intense des possibilités de l'image informatique, Serge Lemoyne estime aujourd'hui avoir atteint un niveau de saturation. «Si je suis toujours aussi fasciné par ces images envoûtantes, dit-il, les contraintes techniques de format, la difficulté de disposer d'ordinateurs très puissants, la complexité des moyens de diffusion et...les limites des logiciels font en sorte que je trouve plus satisfaisant de m'exprimer avec les matériaux traditionnels.»

La sculptrice Ana Usheff, professeure à l'École des arts visuels de Québec, revient d'un séjour d'étude à l'Ins-



Nell Tenhaaf
Sans titre (détail d'un vidéotexte), 1987.

cielle, il se sert de cet exemple pour annoncer une nouvelle esthétique événementielle qui, comme style, s'appuie sur la «rupture de style».

L'informatique-outil

Outre ces installations multidisciplinaires et multisensorielles où l'informatique décuple à l'infini les effets et les impressions, l'ordinateur est aussi utilisé comme outil par certains sculpteurs, peintres, photographes et cinéastes.

Le peintre montréalais Serge Lemoyne est d'abord passé de la peinture à l'huile à l'acrylique; il avait trouvé cela «merveilleux». Sa démarche s'est poursuivie vers l'in-

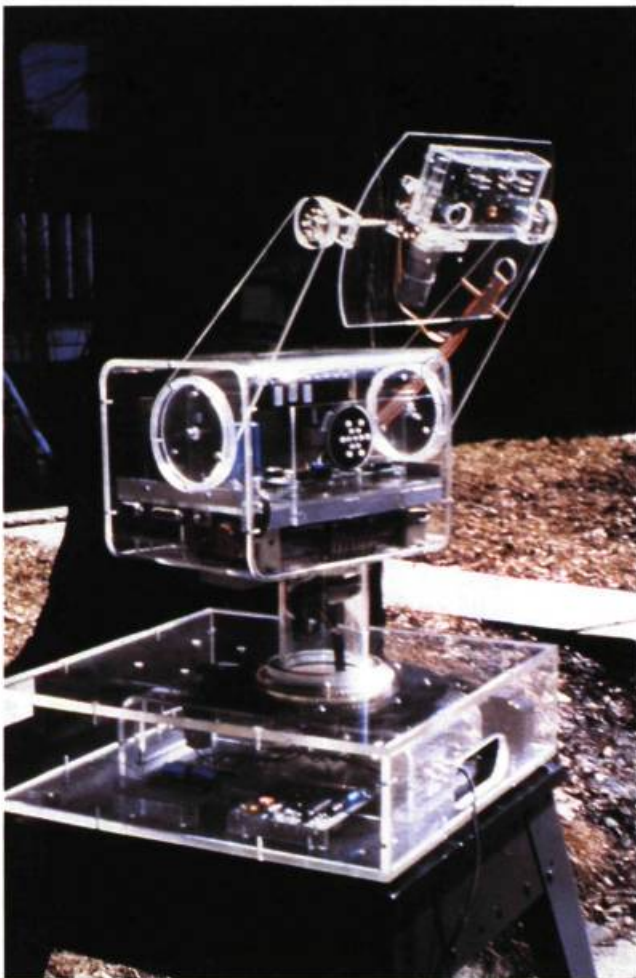
stitut Pratt, de New-York, où elle a inauguré, au département de Communication Design, le programme Computer Art Concentration. Elle y utilisa les logiciels en 3D pour concevoir ses sculptures cinétiques. Elle explique: «Je pouvais voir agir les formes en mouvement avant qu'elles ne soient fabriquées; je pouvais ainsi simuler leurs interactions, par exemple, dans un vent qui soufflerait du nord au sud à 10 km heure.» Fascinée, elle aussi, par cette nouvelle esthétique mathématique, Ana Usheff a, par la suite, exploité ces images en sérigraphie, en lithographie et en photographie cibachrome. L'Institut, à l'occasion de son centenaire, a voulu symboliser l'aube d'une nouvelle ère en l'invitant à présenter ses images informatiques dans une exposition particulière qui s'est tenue de mai à octobre 1988.



David Rokeby
Echoing Narcissus, 1987.



Paul Saint-Jean
L'Écran humain, 1982.
Techniques mixtes.



Normand White
Facing out laying low, 1978-88.
Techniques mixtes.

De la technologie à la création

Si les débuts de l'informatique remontent aux années 40, les premières applications en dessin furent effectuées vingt ans plus tard avec les premières tables traçantes. L'évolution de la technologie fut phénoménale, en particulier grâce à l'émulation créée par les industries de l'espace et de la défense. Malgré des moyens beaucoup plus restreints, les artistes ont adapté ces trouvailles et les ont appliquées à leurs préoccupations. Les investissements en matériel informatique sont devenus presque raisonnables; un micro-ordinateur de 2 à 3000\$ peut aujourd'hui traiter des images comme le faisait un appareil complexe qui valait plusieurs centaines de milliers de dollars, il y a moins de dix ans.

Malgré cette fuite en avant qui accélère la tombée en désuétude rapide des ordinateurs aussi bien que des logiciels, Réal Gauthier, président de la firme Concept et Forme de Montréal, précisait, le printemps dernier, au cours d'un colloque à la Maison Hamel-Bruneau de Sainte-Foy, que «l'infographie comme technique est quasiment arrivée à maturité. Cependant,» ajoutait-il, «l'esthétique qui s'en dégage jusqu'à présent demeure assez primitive. Nous sommes toujours en attente de l'artiste de génie qui donnera à l'informatique sa véritable dimension», avouait-il.

Avec les seize millions de couleurs de la palette électronique, le chromatisme de la vie de tous les jours s'est modifié pour devenir plus clair, plus lumineux; les vêtements en sont un bon exemple. La généralisation des images de synthèse en 2D et 3D à la télévision et au cinéma ont également créé une autre conception de l'espace. L'informatique, dans la représentation du monde, a aboli les barrières matérielles de la vision physique. En même temps qu'elle propose un nouvel outil technique, l'informatique ouvre un nouveau jardin pour l'imagination et pour l'intellect. A suivre! ■

1. Cette exposition sera montrée à la Galerie Christiane Chassay, de Montréal, du 7 au 28 janvier 1989; à La Chambre Blanche, de Québec, du 12 janvier au 5 février 1989; à l'Espace Virtuel, de Chicoutimi, du 7 avril au 7 mai 1989; au Centre Culturel, des Trois-Rivières, du 4 au 28 mai 1989; Galerie Expression, de Saint-Hyacinthe, du 22 juin au 15 août 1989; à la Galerie de l'UQAM, en janvier 1990.