

## Les enjeux de l'art à l'ère des machines Effacement et résistance du corps

Pierre Hébert

Numéro 43, été 1989

Cinéma d'animation

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/22914ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Hébert, P. (1989). Les enjeux de l'art à l'ère des machines : effacement et résistance du corps. *24 images*, (43), 22–27.

# LES ENJEUX DE L'ART À L'ÈRE

## EFFACEMENT ET RÉSISTANCE DU CORPS

par Pierre Hébert



Cinéaste à l'ONF depuis 1965, Pierre Hébert a réalisé 22 films, dont *Souvenirs de guerre* (1982), *Chants et danses du monde inanimé—Le métro* (1985) et *La lettre d'amour* (1988). Ancien critique à *Objectif*, il a constamment appuyé sa pratique de textes théoriques qui comptent parmi les réflexions les plus denses que le Québec a consacrées au cinéma d'animation.

Quand j'ai commencé à faire du cinéma, en 1963, il y avait dans la passion que j'y mettais une bonne dose de fascination pour la dimension technologique du 7<sup>e</sup> art. Je me souviens avoir consciemment valorisé le fait qu'il s'agissait d'un art moderne, imbriqué dans le développement de la technologie des communications. J'étais de plain-pied, et avec enthousiasme, dans l'ère de la «reproductibilité technique de l'œuvre d'art». C'est sans aucun doute ce qui m'a décidé à devenir cinéaste plutôt que peintre ou graveur.

Quelque 25 ans plus tard, je connais de nouveau un moment de vérité dans mes rapports avec la technologie. À la fois, je prends conscience de ce que le cinéma en arrive peut-être aux derniers épisodes de sa vie technique, et je ne peux éviter, en tant que cinéaste d'animation, de faire face au dernier-né du progrès de la technologie des images: l'image synthétique et l'animation assistée par ordinateur. Ce moment de «vérité» m'inspire des réflexions fort différentes de celles que mon enthousiasme des premiers jours suscitait.

### LES «ARTS TECHNOLOGIQUES»

Néanmoins, ces réflexions ne sont pas nostalgiques dans la mesure où elles me ramènent à une époque bien antérieure à celle de mes débuts en cinéma et qu'il serait bien illusoire de vouloir retrouver. J'éprouve quand même de l'angoisse à constater que la totalité de mes films sont enchassés dans une gangue technologique qui, dans quelques années, risque d'être périmée. C'est précisément d'observer les progrès de l'animation assistée par ordinateur qui m'a rendu sensible au fait que la course en avant des techniques modernes scande la production des images à un tel rythme et avec une telle autorité que le souffle esthétique arrive difficilement à s'installer et que son essor est constamment

brisé par le changement rapide des données techniques.

En effet, l'histoire des images synthétiques souffre à un degré extrême de ce que l'évolution de l'art y semble totalement balisée et déterminée par le progrès des machines et des programmes, et qu'à chaque moment, ce qui est «créé» est strictement délimité par ce que les machines peuvent ou savent faire. Il ne semble pas y avoir d'évolution esthétique, tout l'espace étant occupé par l'évolution de la capacité des machines.

Il en résulte que les éléments de langage de l'image synthétique dépassent rarement le niveau des effets de rhétorique (et encore d'une rhétorique facilement grandiloquente), qu'ils sont rapidement engloutis par la consommation télévisuelle et aussitôt remplacés par une nouvelle génération d'effets; succession ou les générations se suivent sans s'additionner.

Entre l'exploitation télévisuelle et l'utilisation scientifique et militaire, l'espace de création est mince. Constamment soumise à des soubresauts techniques, la création ne trouve jamais son assise. L'espace qu'on lui laisse semble répondre d'abord à un besoin promotionnel de la part des grandes corporations. Pourtant, comme je l'ai dit, ce spectacle de la soumission de la création au développement accéléré de la technologie n'attise pas en moi la nostalgie du bon vieux cinéma. Au contraire, il me révèle qu'au-delà du fait qu'un seuil technique ait été franchi avec l'informatique — franchissement qui n'est pas sans implications philosophiques importantes —, qu'au-delà de l'accélération du processus, la même dynamique était l'œuvre au cœur du cinéma. Elle s'y étalait seulement sur une échelle de temps beaucoup plus longue qui laissait à la création un espace plus stable.

À titre d'exemple, souvenons-nous du bouleversement total des données techniques (et en conséquence esthétiques) provo-



## DES MACHINES



*Etienne et Sarah*  
de Pierre Hébert  
(1984). Gravure  
sur pellicule et  
dessins sur papier.

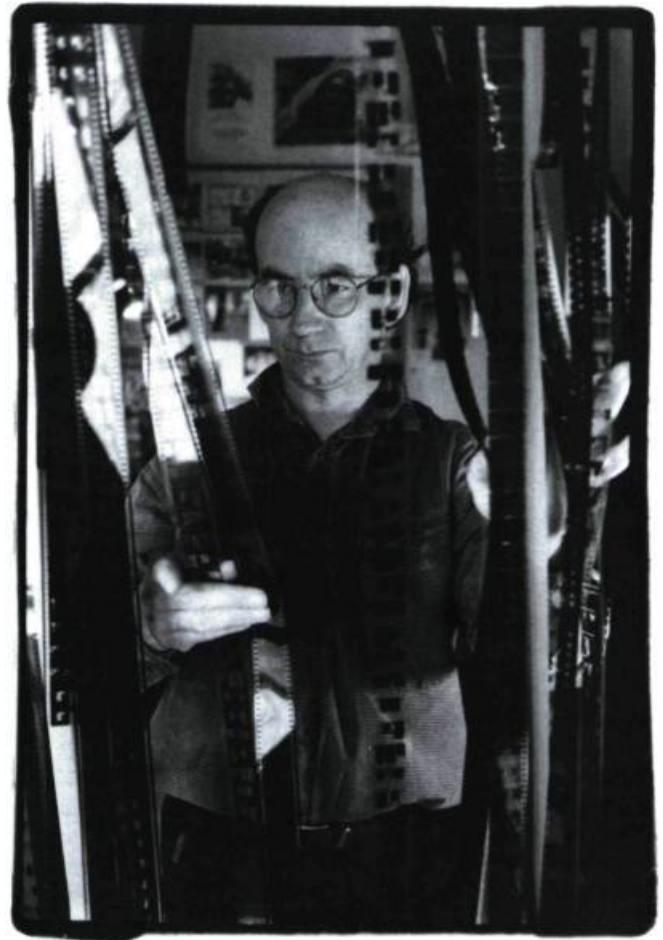
PHOTOS: ONF

qué par le passage du muet au parlant. D'un seul coup, toutes les œuvres précédentes se révélaient impitoyablement datées et furent exclues des circuits normaux de diffusion. La carrière de réalisateurs et d'acteurs qui n'ont jamais pu s'adapter à la nouvelle situation technologique fut brutalement interrompue.

Aujourd'hui, cette fragilité des arts technologiques apparaît encore plus nettement. Lorsque nous atteindrons ce point où le maintien de l'énorme appareil industriel nécessaire à l'existence du cinéma (laboratoires, fabrication des caméras et projecteurs, etc.) ne sera plus rentable, le cinéma sera rendu impossible et l'ensemble du patrimoine cinématographique sera du coup anéanti. La propagation des œuvres ne se fera (et encore pour la seule partie qui aura été jugée digne d'un transcodage) que dans des conditions qui n'ont rien à voir avec celles pour lesquelles elles ont été créées. Rien de comparable ici avec la succession des techniques artistiques dans l'histoire passée de l'humanité. En effet, rien n'empêche aujourd'hui un peintre de travailler avec des pigments naturels, ou un musicien de fabriquer un instrument conforme aux techniques de la Renaissance.

En réalité, il faut situer l'origine de ce rapport singulier de soumission de l'histoire de l'art à l'histoire de la technique au moment de l'apparition de la photographie. Pour la première fois surgissait, au cœur même de l'acte de création, un processus automatique qui, non seulement avait en partie une action indépendante de celle de l'artiste, mais auquel se greffait un dispositif industriel de fabrication en série des appareils qui rendaient possible une explosion de la création d'images et la diffusion à grande échelle de certaines images. Ainsi, la technologie du geste de création, sa dépendance envers une infrastructure industrielle et commerciale et la mass-médiatisation des œuvres annonçaient déjà, dès l'apparition de la photographie, l'inévitable triade qui triomphe aujourd'hui.

Cette introduction d'un processus technique au cœur du travail de l'artiste entraînait un brouillage de la nature même du geste de création. La question «Qu'est-ce que l'art?» prenait une nouvelle dimension. À preuve, le long purgatoire des photographes pour se faire reconnaître comme artistes.



Pierre Hébert

PHOTO: JACQUES DUFRESNE

Ainsi, il y a quelque chose de commun entre ce vieux débat sur le statut de l'image photographique (simple empreinte automatique et objective du réel à travers un processus optique, mécanique et chimique, processus néanmoins tributaire d'une philosophie perspectiviste de la vision et d'une mise en situation et en action de l'artiste-photographe) et le statut de l'image informatique. Celui-ci reposant sur l'interposition, entre la chose et son image, d'un modèle mathématique du réel, comparable au dispositif technico-scientifique de la caméra, virtuellement plein de toutes les images possibles de ce réel, dans toutes les positions spatiales concevables que la machine, sorte de caméra immatérielle, pourra reproduire automatiquement sur demande. Il est intéressant de noter que les images informatiques sont signées à la fois par l'artiste, par l'auteur du logiciel et par le fabricant du système utilisé.





Image photographique de Marilyn Monroe

### EFFACEMENT DU CORPS

Il y a, entre l'image photographique et l'image informatique, une différence essentielle qui est l'invention, dans le cas de l'informatique, d'une rationalisation préalable du réel comme condition de sa représentation automatique. En photographie, seul le dispositif technique est rationalisé, la suite étant, pour employer le jargon informatique un processus analogique plutôt que digital.

Au-delà de cette différence, il y a par contre une ressemblance essentielle quant au rôle du corps dans le processus de création. Avec l'invention de la photographie, on a commencé à empiéter sur le domaine du corps, à retrancher des opérations jusque-là prérogatives du corps pour les confier à des machines. On a tenté d'appréhender ce nouveau phénomène en désignant ces machines comme des extensions du corps humain, des extensions des sens. En bout de ligne, l'ordinateur apparaît comme une extension du cerveau lui-même. Il en résulte un ébranlement et une mise en question du rôle du corps dans la création artistique, rôle qui était apparu comme une donnée naturelle. En réalité, cette mutation s'annonçait déjà à la Renaissance, chez Léonard de Vinci, par exemple.

Si cette question de l'importance du corps dans la création artistique ne menait qu'à l'apologie de l'artisanat, elle serait d'un intérêt bien secondaire. Mais, il en va ici de la question du corps dans la totalité du cheminement de l'activité artistique. De tout temps, on a spontanément associé l'art à l'âme, à la dimension spirituelle, immatérielle de l'être humain. En ces jours où l'âme semble trouver en l'ordinateur une forme d'existence autonome, détachée du corps, il importe de s'interroger sur les rapports que le corps entretient avec l'art.

À ce sujet, j'ai coutume de dire que tous les moments intenses et décisifs de la vie mentale de l'être humain se manifestent par des sensations physiques fortes (convulsions, frissonnements, étourdissements, états d'ivresse, etc.) qui semblent

Marilyn Monroe



Images informatiques de Marilyn Monroe dans *Rendez-vous à Montréal* (1987) de Nadia et Daniel Thalmann

mettre en question l'entité même de la personne et que l'on peut associer soit à des réminiscences de la naissance ou à des anticipations de la mort.

Si l'objet de l'art est ultimement de lui fournir une image, une représentation de son expérience globale de la réalité en un moment précis de l'Histoire (et on peut supposer que l'être humain a eu besoin et continuera d'avoir besoin, pour sa survie mentale, d'une telle représentation de lui-même, on peut en conclure que l'expérience esthétique doit trouver son assise, ses racines dans les sensations du corps. On peut aussi penser que dans chaque œuvre, un état particulier du corps fonde virtuellement le contact, par truchement, entre l'artiste et le spectateur. Une sorte de fondement kinesthésique de l'art.

Si cela est exact — et j'aime à le croire — l'introduction des appareils, machines et automatismes dans le domaine de la création artistique entraîne une conséquence d'une extrême importance pour l'animation assistée par ordinateur: l'effacement du corps. En effet, outre le fait que toute activité humaine s'y trouve réduite aux mêmes gestes et attitudes corporelles (les doigts sur le clavier et les yeux sur l'écran), tout est ramené à des processus purement logiques où la marque du corps, si on y tient, doit être simulée.

Il est d'ailleurs assez remarquable que la représentation du corps humain en mouvement est le domaine où la simulation informatique échoue de façon répétée, d'où la propension à représenter le corps comme un robot. Pour simuler l'incertitude et les hésitations propres à tout mouvement vivant, on se replie en général sur l'utilisation d'une fonction aléatoire. Cela est remarquable dans les instruments de musique informatisée et les boîtes à rythme, par exemple, où la machine peut ou bien redresser les imprécisions humaines ou, à l'inverse, rendre imprécises ses prestations trop exactes. Dans les deux cas, cela donne de l'humain l'image d'une machine imparfaite. Pourtant, les hésitations de la gestuelle humaine sont le résultat d'impul-





sions extrêmement complexes qui n'ont rien à voir avec une fonction aléatoire. Il y a là une texture d'énergie et de durée dont la simulation électronique reste séparée par un gouffre. À moins qu'il soit possible d'imaginer qu'un jour on réussisse à formuler l'équation mathématique générale du comportement humain.

On pourrait citer maints exemples de ce mode de la représentation de l'humain comme machine, y compris hors du champ de l'imagerie informatique. Voir le cas de *Max Headroom*, fabriqué par un processus de dégradation machiniste d'une véritable tête d'homme.

### UN ART DE SIMULATION

Si la simulation directe de l'humain reste problématique, l'ordinateur peut par contre fort bien simuler le cinéma d'animation, ou plutôt, simuler l'humain à la manière du cinéma d'animation, puisque celui-ci fait d'ores et déjà partie du domaine de la simulation. Ma formulation, qui implique une continuité entre l'animation «fait main» et l'animation par ordinateur, est volontairement provocante, et prend le contrepied de ce que beaucoup de cinéastes d'animation pensent. Ici encore, le cas extrême de l'animation assistée par ordinateur nous révèle des aspects du cinéma restés jusqu'ici inaperçus.

Il convient d'abord de rappeler que le cinéma d'animation, en tant que genre cinématographique, est déjà totalement intégré dans la civilisation de l'art technologique que j'évoquais. On peut renchérir et ajouter que l'usage particulier que fait le cinéma d'animation du principe technique du cinéma (encodage de la durée réelle, continue et homogène, en une succession d'images fixes distinctes) le pousse plus loin que le cinéma conventionnel sur le chemin de l'effacement du corps.

À l'inverse du cinéma conventionnel, qui procède, par le tournage, à cette opération analytique qu'est le codage en unité discrète de la durée continue, on peut ainsi décrire le travail de l'animateur comme une opération de synthèse d'une durée

artificielle par la production de séries d'images fixes. En d'autres mots, l'animateur produit sur l'écran des effets de mouvement qui n'ont de lien direct ni avec les mouvements réels du corps, ni avec les mouvements que son propre corps doit accomplir pour exécuter ce travail. Il s'agit d'un processus avant tout cérébral ou entre d'abord en ligne de compte la connaissance quasi scientifique des lois physiques du mouvement (les lois de Newton) et la conceptualisation, par le truchement de ces lois, des mouvements qu'il imagine et veut matérialiser sur l'écran. Comme l'ordinateur, l'animateur doit construire un modèle abstrait de ce qu'il veut animer. Les «model sheets» des studios hollywoodiens ne sont pas autre chose.

Ainsi, sous un de ses aspects — la synthèse du mouvement — le cinéma d'animation est dans son principe, avant même l'apparition de l'informatique, un art de simulation impliquant un hiatus constitutif entre le corps et l'œuvre. Cette dimension apparaît encore plus nettement si on compare le cinéma d'animation à la danse et au cinéma de prises de vues réelles.

La préoccupation centrale du cinéma d'animation pour le mouvement amène tout naturellement une comparaison avec la danse. On trouve d'ailleurs une volonté chorégraphique plus ou moins explicite chez la plupart des cinéastes d'animation. Le rapport avec le mouvement est un point commun fort, si on s'en tient à un niveau général: au-delà, s'ouvre tout un monde de différences. Le corps d'un danseur déploie son énergie directement dans le mouvement alors que l'animateur ne sait que faire de son énergie. Celle de ses personnages est factice et leurs mouvements ne sont les mouvements de personne.

À cet égard, le cinéma de prises de vues réelles bénéficie, avec la présence des acteurs, d'une assise (ce n'est pas la seule, comme nous le verrons plus loin) dans la prise de contact physique avec les spectateurs. On sait que la «présence», au sens physique du terme, est une qualité fondamentale d'un bon acteur de cinéma.



PHOTOS: ONF



*Begone Dull Care* de Norman McLaren et E. Lambart (1949).



Norman McLaren réalise *Begone Dull Care*. (Pellicule gravée et peinte).

C'est un fait que le cinéma d'animation, bien qu'il réussisse souvent à épater, arrive rarement à «percer» l'écran, à donner la sensation d'une présence physique forte. Ceci est peut-être dû à la présence singulière qu'y occupe le corps, et expliquerait en partie la difficulté chronique du cinéma d'animation à s'arracher de sa situation de seconde zone. Ces échappées, souvent fulgurantes, dans la fantaisie et l'imaginaire, communiquent rarement, à cause de la constitution de son dispositif technique, le poids du corps, d'où une impression de gratuité.

#### LA PERPÉTUELLE RECONQUÊTE DE L'«AURA»

Peut-être qu'à cette époque où, selon Walter Benjamin, l'œuvre d'art reproductible techniquement a perdu l'«aura» qui caractérisait les œuvres des époques antérieures, peut-on trouver à l'intérieur même des arts technologiques les traces persistantes d'un effort de reconquête de cette «aura» sous la forme d'une résistance du corps à son effacement.

En cinéma d'animation, face à la technique classique «disneyenne» très standardisée dont l'aboutissement est l'usage que l'on fait actuellement de l'ordinateur, on peut suivre à la trace, d'Emile Cohl à McLaren, en passant par Len Lye, une pratique directe de l'animation où le corps reconquiert toujours son espace face à la technique. Ceci, bien sûr, ne peut se faire qu'à travers un rapport avec la technique qui se doit ultimement d'être critique.

À cet égard, certains propos de McLaren et de Len Lye sont particulièrement instructifs. Dans un de ses films didactiques, McLaren expose sa notion de mémoire musculaire comme alternative aux calculs et repérages de toutes sortes pour assurer la régularité des déplacements dans l'animation de papiers découpés. Len Lye va dans le même sens lorsqu'il affirme que les

graphismes gravés sur pellicule de *Free Radicals* sont le résultat des mouvements de tout son corps. Il y a dans ces affirmations, ainsi que dans les travaux de ces deux cinéastes, le fondement d'une pratique kinesthésique de l'animation qui va à l'encontre de ce que la technique semble imposer.

Il n'est d'ailleurs pas accidentel que ces deux cinéastes aient inventé l'animation gravée ou dessinée directement sur pellicule, probablement une des formes les plus radicales que pouvait prendre le rapport critique avec l'art technologique. En gravure sur pellicule, où l'action du corps et la puissance kinesthésique de l'artiste sont décisives, le geste primitif de tracer des images, geste aussi vieux que l'espèce humaine, se superpose de l'extérieur à tout l'édifice technique du cinéma, abimant la pellicule, matière sacrée du 7<sup>e</sup> art, bousculant, court-circuitant et recomposant l'ensemble du processus technique. Tout dans cette technique, en premier lieu son caractère apparemment impossible, en fait une démonstration exemplaire de l'obstination du corps humain à s'intégrer comme totalité pensante au cœur de l'expérience esthétique.

On aura également compris que si je persiste à m'exhiber publiquement dans des spectacles de gravure sur pellicule en direct, c'est pour contrebalancer l'image de plus en plus familière du cinéaste aux doigts sur le clavier et aux yeux sur l'écran cathodique.

Il s'agit certes d'une position extrêmement critique face à l'informatique et à la béatitude avec laquelle plus d'un célèbre ses bienfaits. Mais, mon intention n'est pas de condamner l'informatique ni d'annoncer une quelconque reddition de l'art aux mains des ordinateurs. Ni l'une ni l'autre de ces positions ne saurait avoir de sens. D'une part, le besoin de créer est partie intégrante des pulsions de survie des sociétés humaines et seule





Dessin de Len Lye fait par Pierre Hébert.  
(Paru en page couverture du bulletin de  
l'Asifa/décembre 1983/)



*Souvenirs de guerre* de Pierre Hébert (1982). Alternance entre la gravure sur pellicule et le papier découpé.



*La lettre d'amour* de Pierre Hébert (1988).  
Gravure sur pellicule.

PHOTO: ONF

l'extinction de l'espèce pourrait le faire disparaître. D'autre part — je crois l'avoir montré — l'informatique n'est que le dernier épisode d'un phénomène de civilisation qui se poursuit depuis 150 ans et qu'il serait bien futile de nier.

N'étant pas un spécialiste, je n'ai pas d'opinion fondée sur l'avenir des nouvelles capacités de l'ordinateur en animation. Il semble bien que des progrès impressionnants restent à venir avant que cette technologie ne se stabilise. Par contre, les spécialistes sont trop triomphalistes pour être crus sur parole. Car certaines vertus de l'animation assistée par ordinateur, comme la vitesse et l'accès quasi instantané à un éventail de choix presque illimité sont sujettes à caution.

La vitesse comme telle n'est pas un absolu. Il y a un point au-delà duquel la recherche de vitesse n'a plus de sens, c'est celui de la vitesse à laquelle l'esprit de l'artiste fonctionne, le temps nécessaire pour laisser mûrir une idée, le rythme auquel il convient de poser les gestes de création (y compris de pure exécution) pour favoriser ce mûrissement, le mettre à l'épreuve du temps, bref le temps du corps.

Associé à la vitesse, l'accès à une infinité virtuelle de choix pour tous les paramètres de l'image rend possible l'exploration presque instantanée d'un grand nombre de variantes pour trouver, dit-on, la «meilleure image». Parlant de création artistique, on peut se demander quel sens peut avoir l'idée même de la «meilleure solution». Il n'existe pas en art de «meilleure solution» qu'on pourrait choisir entre mille. Tout y est plutôt question de sens, de cohérence dans la conception, et dans ce domaine, la puissance combinatoire de l'ordinateur est d'un recours limité. En fait, ces vertus de l'ordinateur sont probantes quand il s'agit de produire une imagerie utilitaire, à condition d'accepter un degré assez poussé de standardisation.

## L'INTÉGRITÉ DE L'EXPÉRIENCE HUMAINE DE LA RÉALITÉ

Mais admettons que les progrès de l'infographie seront importants et ne questionnons pas trop le sens du mot progrès. Il reste que la question fondamentale ne relève pas de l'anticipation technologique. Peu importe de savoir si on arrivera à simuler parfaitement Humphrey Bogart et Marilyn Monroe dans un avenir plus ou moins rapproché, ce qui nous concerne c'est plutôt le sens de l'entreprise elle-même, qui vise aujourd'hui à représenter de telles simulations. Où la simulation électronique de l'humain se situe-t-elle dans la suite de l'histoire millénaire des simulacres en mouvement de l'humain (incluant le cinéma d'animation et, auparavant, la longue histoire des théâtres de marionnettes)! Comment expliquer l'engouement actuel pour une telle représentation de l'humain — l'humain comme machine produit par une machine — et quel rapport cette démarche a-t-elle avec la nature même de l'expérience esthétique?

En ce sens, le premier devoir de l'artiste n'est pas tant de trouver ce qu'on peut faire «d'artistique» avec ces nouvelles machines, que de porter au préalable un jugement historique sur les «arts technologiques» comme fait de civilisation, sans oublier de les situer dans l'ensemble du processus de production et de diffusion industrielle des images et des rapports sociaux qui les sous-tendent. En ce sens, à cette époque dans laquelle nous sommes déjà bien engagés, le foyer de l'art se situe peut-être en ce lieu précis de la confrontation avec la civilisation technique, comme défense et illustration de l'intégrité de l'expérience humaine de la réalité, défense et illustration du corps humain. Somme toute, la question n'est pas tant d'ordre technologique que d'ordre philosophique. ●