

l'Uqam, le 16 avril 1975, page six

Du 18 avril au 9 mai

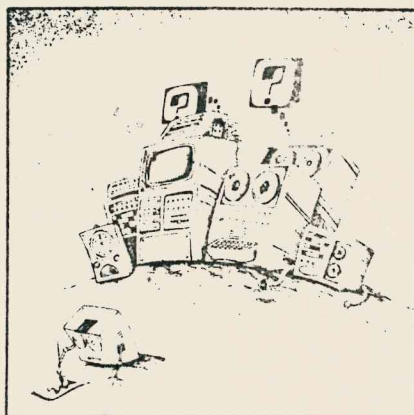
"Art et ordinateur"

à la Galerie UQAM

La Galerie UQAM présentera, du 18 avril au 9 mai 1975, une exposition à caractère didactique dont le thème général est "art et ordinateur". Cette manifestation illustre le deuxième volet de notre exploration "art et technologie" commencée l'an dernier, avec notre exposition "Pulsation S.M. 1".

Cette année, la Galerie désire encourager l'étudiant, le professeur et le public en général à jeter un coup d'oeil sur l'ordinateur et son influence quotidienne dans notre vie. La question se pose: pourquoi ne pas utiliser cet outil extraordinaire dans les arts plastiques? Plusieurs centres de recherche universitaires, en Allemagne, aux Etats-Unis, au Japon et en Angleterre, réalisent déjà des travaux dans ce sens.

Il ne faut pas se faire d'illusions, nous ne sommes encore qu'à la préhistoire de l'application de l'informatique aux arts. Les artistes sont loin d'avoir épuisé les possibilités de cette ressource quelque peu encombrante. Et cette réaction du milieu artistique s'explique du fait que le langage des machines est tout à fait à l'opposé du tempérament intuitif et individualiste des créateurs. Le nombre réduit de chercheurs dans ce domaine limite par conséquent, le nombre des réalisations



Le travail avec les ordinateurs doit se faire en équipe; l'artiste a en effet besoin des services d'un programmeur, car il est très difficile de digérer d'un coup le vocabulaire et le fonctionnement de l'appareil. Cependant, dans les domaines de la musique et du graphisme, des pas de géant ont été accomplis. Les autres arts, peinture, sculpture, n'en sont qu'à leurs débuts.

La Galerie UQAM a voulu partager ses cimaises entre les différentes disciplines artistiques et a exigé un minimum d'information sur toutes les phases qui sous-tendent le résultat. Une suite de panneaux à caractère didactique indiquera aux visiteurs de l'exposition ce qu'est le phénomène informatique. Cet ensemble voulu très simplifié étalera les applications de l'ordinateur dans le quotidien des hom-

mes en général et des artistes en particulier.

Dans un deuxième mouvement, l'exposition "art et ordinateur" tracera le processus informatique, et ensuite, nous en verrons les applications spécifiques dans le domaine artistique. L'ordinateur pénètre dans tous les domaines et impose à notre société un tournant. Cette machine facture nos achats, tient notre compte de banque à jour, permet à nos communications de s'acheminer instantanément etc. L'ordinateur nous permet d'obtenir en quelques heures les résultats d'un scrutin ou de suivre l'expédition fantastique des cosmonautes sur la lune. L'ordinateur gère les grandes et même les petites entreprises, trace les cartes géographiques, dicte les prévisions météorologiques, assiste le médecin dans son diagnostic et quoi encore... De toutes les applications usuelles, il en est qui concerne l'art. En effet, voici que les artistes se mettent à jouer avec la machine.

Un triptyque simple mais dense d'information expliquera le fonctionnement de l'ordinateur en passant par le dispositif d'entrée des données, la mémoire principale avec son unité arithmétique logique, son unité de contrôle et son dispositif de sortie. De plus, nous verrons une représentation graphique illus-