

par Luc Monet

Du 18 avril au 9 mai dernier, la Galerie UQAM présentait l'exposition "ART ET ORDINATEUR". Cette manifestation constituait le deuxième volet de notre exploration sur l'Art et la technologie. En effet, l'an passé nous avons lancé une première dans cette voie avec "Pulsation S.M. 1", et nous poursuivions cette année avec l'ordinateur. La Galerie UQAM désire ainsi encourager l'étudiant, le professeur et le public à jeter un coup d'oeil sur un outil qui envahit notre univers et intervient quotidiennement dans nos vies. Pourquoi ne pas l'utiliser dans les arts plastiques? Plusieurs centres de recherche universitaire, que ce soit en Allemagne, aux Etats-Unis, au Japon ou en Angleterre, réalisent déjà des travaux dans ce sens.

Il ne faut pas s'illusionner, nous ne sommes encore qu'à la préhistoire de l'informatique dans les arts. Les artistes sont loin d'avoir épuisé les possibilités de cet outil souvent jugé quelque peu encombrant. Les réticences du milieu artistique s'expliquent par le fait que le langage des machines est tout à fait à l'opposé du tempérament intuitif et individualiste des créateurs, et le nombre réduit de chercheurs dans ce domaine limite par conséquent le nombre de réalisations. Le travail avec l'ordinateur doit se faire en équipe; l'artiste a en effet besoin des services d'un programmeur car il est excessivement difficile de digérer d'un coup le vocabulaire et le fonctionnement de l'outil. Cependant dans le domaine de la musique et du graphisme, des pas de géant ont été accomplis. Les autres arts, notamment la peinture et la sculpture, n'en sont qu'à leurs débuts. La Galerie UQAM a voulu partager ses salles entre les différentes disciplines artistiques et a prévu un minimum d'information laissant voir toutes les phases qui sous-tendent le résultat.

Une suite de panneaux didactiques indiquait aux visiteurs ce qu'est le phénomène informatique. Cet ensemble très simplifié exposait d'abord les applications de l'ordinateur dans les divers secteurs de l'activité humaine et particulièrement dans les arts. Une deuxième série traçait le processus informatique, puis étaient exposés des cas spécifiques dans le domaine artistique. Détaillons quelque peu: l'ordinateur pénètre dans tous les domaines et impose à notre monde contemporain un tournant majeur. Cette machine facture nos achats tous les mois, tient notre compte

de banque à jour, permet l'acheminement instantané de nos communications téléphoniques, et commence à automatiser plusieurs de nos besoins: information, correspondance, etc. Les soirs d'élection l'ordinateur nous permet d'entrevoir le gagnant sans que nous ayons à attendre les petites heures du matin; un autre soir il emporte les terriens sur leur satellite naturel en compagnie de joyeux cosmonautes. Dans un domaine moins connu et moins spectaculaire, l'ordinateur gère les grandes et les petites entreprises (opérations comptables), trace les cartes géographiques, dicte les prévisions météorologiques, assiste le médecin dans son diagnostic. Arrêtons cette énumération ici car la liste pourrait se poursuivre indûment. Parmi toutes ces applications usuelles, l'art réussit à se glisser et se tailler une place de choix. Un triptyque simple mais très dense d'information expliquait le fonctionnement du processus informatique depuis le dispositif d'entrée jusqu'au dispositif de sortie, en passant par la mémoire principale avec son unité arithmétique, logique et son unité de contrôle. En plus, on a pu voir une représentation graphique illustrant le processus de l'information et permettant de comprendre les possibilités d'opération avec l'ordinateur. Le public était à même de constater que l'ordinateur est un outil un peu plus compliqué que le dactylographe, le marteau ou le crayon, mais que le résultat dépend toujours de l'utilisation qu'on en fait.

On abordait enfin le cas particulier des arts: dans ce domaine, l'ordinateur est un multiplicateur de formes et il se trouve ainsi à faciliter grandement la tâche de l'artiste en tirant le maximum de possibilités formelles de son idée originelle. Sans sauter dans la science-fiction, on peut affirmer que l'ordinateur trace des voies nouvelles, mais que l'artiste garde toujours la pleine responsabilité de l'opération puisqu'il est l'utilisateur et le programmeur. L'ordinateur fournit à l'artiste des dessins linéaires, des compositions structurées à base de signes imprimés. L'outil le plus utilisé, la traceuse, donne des réalisations graphiques inouïes avec une qualité d'exécution et une complexité formelle difficiles à réaliser manuellement. L'écran cathodique a la faculté de fournir une image statique ou cynétique. L'artiste n'a qu'à observer les images passant directement sur l'écran,

et à les fixer par le médium photographique ou par le film. Dans le domaine de la troisième dimension, la machine fournit un prototype résultant d'un programme créé par l'artiste, et le programmeur donne segment par segment, ou tranche par tranche, le développement de la forme. L'artiste peut alors découper ces modules de base et monter la pièce. En musique, l'ordinateur sert à créer des sons; on pourrait qualifier ici l'ordinateur d'instrumentiste car il programme des sons ou des ensembles sonores dans le temps et dans l'espace, et ceux-ci sont ensuite interprétés par des musiciens. Plusieurs compositeurs contemporains utilisent cet outil avec beaucoup d'imagination et les oeuvres intéressantes ne manquent pas. Ceux qui ont visité l'exposition ont eu le loisir d'en écouter quelques spécimens.

Les artistes peuvent donc utiliser l'ordinateur au gré de leur fantaisie; il s'agit pour eux de se mettre au boulot pour préparer des programmes dans cette voie car la machine peut traduire un grand nombre de variations, que ce soit en surface, en volume, en durée. Au niveau idéologique, ce travail conjoint de l'artiste et de l'ordinateur démystifie l'idée des monstres-robots et laisse comme dernière pensée que l'initiative reste à l'intelligence de l'utilisateur. La Galerie a réalisé cette exposition en collaboration avec Gilles Tocco, du Service de l'Informatique de l'Université, et Suzanne Duquet, ainsi que quelques chercheurs de l'Université Western de London en Ontario. Le Conseil des Arts du Canada a contribué au financement de cette exposition et nous profitons de l'occasion pour remercier cet organisme.

Luc Monet
Galerie UQUAM
3450, St-Urbain
Montréal