Ars ex machina

Autor(en): **Ott, Thierry**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Actio humana : l'aventure humaine**

Band (Jahr): **98 (1989)**

Heft 2

PDF erstellt am: **26.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-682351

Nutzungsbedingungen

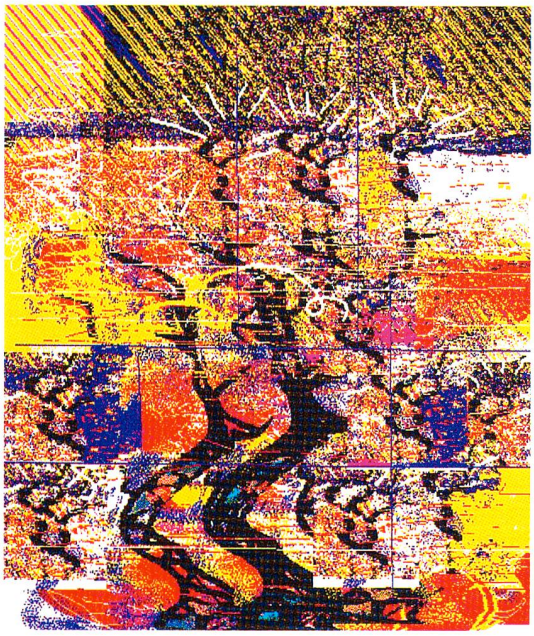
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



GALERIE SHIRLEY, ILENE ASTRAHAN

ARS EX MACHINA

L'informatique est en train de modifier certains canaux de la communication entre les hommes. Elle est aussi en train de modifier la nature de certaines formes d'expression artistique et pourrait bien, grâce à la télématique, révolutionner leurs modes de réception dans le public. En Suisse romande, un petit groupe de peintres font de l'art assisté par ordinateur. Ils ne voient en la machine qu'un outil. Mais ils ne voient peut-être pas tout.

Son travail fini, Martin ne traîna pas. On était lundi, et chaque lundi commençait une nouvelle exposition au Musée de l'Art informatisé. Martin ne ratait jamais l'événement. Le vernissage avait lieu à 18 heures. Arrivé à la maison, Martin se déshabilla, prit une douche puis enfila un short. Il sortit une bière du frigo, et s'installa devant son ordinateur. Martin tapa les codes d'accès. Le discours d'inauguration du directeur du musée s'afficha aussitôt sur l'écran. Présentation des artistes invités, remerciements, vœux. Le directeur terminait en se réjouissant du nombre croissant des Branchés du Musée. Avec fierté, il précisa: «Vous êtes aujourd'hui près de deux millions et demi à pouvoir suivre l'ouverture de cette exposition!» Au discours succéda une visite guidée. Les œuvres apparurent les unes après les autres à l'écran. Elle y occupaient la partie centrale, les commentaires des artistes le bas.

L'exposition comprenait cette semaine une cinquantaine de tableaux et se déroulait selon sa formule habituelle, que Martin connaissait bien. Du lundi soir au samedi matin, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, il pourrait la visiter, c'est-à-dire appeler à son gré les œuvres à l'écran et relire les remarques des artistes. Le week-end ferait place aux activi-

tés interactives. Le samedi, toujours par l'intermédiaire de son ordinateur, Martin aurait l'occasion de dialoguer en direct avec les artistes. Le dimanche enfin, il pourrait, au moyen d'un ordre de paiement informatique, acheter les œuvres qui lui plaisent, les copier et les stocker dans son pc.

Martin, qui compte parmi les premiers Branchés du Musée, possède une collection d'environ cinq cents œuvres. De temps en temps, il en choisit une, en fait une sortie imprimante qu'il accroche pendant quelques jours dans son salon. Puis il la déchire, la jette et la remplace par une autre. L'original reste à l'abri, dans la mémoire du disque dur de son ordinateur.

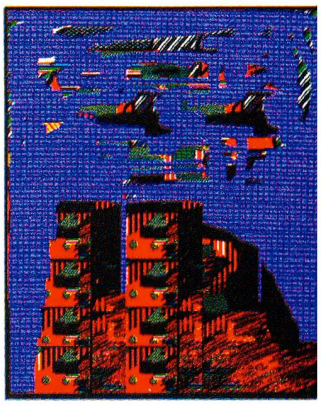
Cette histoire est à peine fictive. Les pc ont connu un tel développement qu'ils rivalisent aujourd'hui avec les plus puissantes machines. Les systèmes de télématique, comme le Minitel et le Vidéotex, augmentent et améliorent sans cesse leurs services. L'informatique a été définitivement détournée de ses fonctions originelles, professionnelles, à l'usage des scientifiques. Elle est entrée dans la vie quotidienne de chaque individu. Et même dans l'art. Les nouvelles expressions artistiques liées au développement des technologies – vidéographie, effet laser, holographie ou computer art – ont d'abord séduit les graphistes et les publicitaires dont les productions sont, comme les technologies, des biens destinés au marché économique. Mais depuis quelques années, l'informatique a aussi pénétré le domaine des Beaux-Arts. Elle tend à y uniformiser les moyens de création dans des genres où jusqu'alors chacun était tenu pour spécifique et relevait d'une connaissance elle-même spécifique.

Les ateliers de Léonard Bogusinski et de Jean-Pierre Huser, deux artistes établis dans le canton de Vaud, ne ressemblent pas à des ateliers de peintres. Il n'y a ni toiles ni pinceaux qui attirent l'œil ni relents de térébenthine qui chatouillent le nez. Il règne un ordre surprenant autour de leurs tables, sur lesquelles trône l'ordinateur qui leur sert aujourd'hui de chevalet. Depuis quatre ans, Bogusinski et Huser utilisent l'informatique pour faire leur art. «Tout a commencé par hasard», raconte Bogusinski. «A plusieurs, nous avons acheté il y a quelques années un ordinateur. Mais c'était uniquement pour nous faciliter la tâche quand nous devions envoyer les invitations à nos expositions.» Au fil de son utilisation, la curiosité aidant, ils ont découvert que la machine pouvait rendre bien d'autres services que gérer des fichiers d'adresses. Avec les logiciels paint, des logiciels de dessin, elle pouvait même devenir un instrument de création. «L'ordinateur remplace mon carnet de croquis», dit Huser. A chaque étape de son travail, l'artiste sauvegarde le résultat obtenu, l'imprime, le juge. «Puis je le rappelle à l'écran, grossis certains détails pour les corriger, essaie d'autres couleurs, poursuis la construction de mes thèmes. Je progresse toujours à partir d'un matériau existant. Je n'ai plus besoin de recommencer mon travail à zéro.»

Avant que les réseaux de télématique jouent ici aussi, comme dans notre fiction, leur rôle de moyen de communication, rapprochent artistes et public et permettent aux œuvres créées avec l'assistance de l'ordinateur d'être montrées sur le support même qui les a vus naître – l'écran –, les galeries et les musées s'ouvrent peu à peu à cette nouvelle forme d'expression. Léonard Bogusinski, Jean-Pierre Huser et les autres membres du petit groupe qu'ils ont formé en Suisse romande, et baptisé Ordinatœuvres, ont pour la première fois ce printemps extrait leurs créations de leurs répertoires et exposé les sorties imprimées. A Genève, l'Américaine Shirley Suckow a même décidé de faire de sa galerie un lieu dédié au Computer Art. Les écoles ne sont pas en retard. A Lausanne, par exemple, l'Ecole cantonale d'art a créé une unité de traitement informatique de l'image. Une cinquantaine d'élèves y expérimentent la CAO (conception assistée par ordinateur), dans le domaine du design industriel.

Les artistes d'Ordinatœuvres sont unanimes. La machine leur fait gagner un temps impressionnant et n'en finit pas de révéler des capacités insoupçonnées: effets spéciaux, déformations, tramages, mélange infini des couleurs. Ils sont unanimes sur un autre point aussi: l'ordinateur ne représente pour eux qu'un «outil» de plus. «Il n'a pas de sens artistique propre», dit Bogusinski. «Il remplace des instruments; il ne peut pas insuffler l'inspiration qui guide ces instruments.» A voir. L'ordinateur n'est pas un chevalet. Sans parler de ses propriétés de reproduire à l'infini une image, en réduisant l'intervention humaine, plus encore que la photographie, à la frappe d'une touche, et même d'en créer une de toutes pièces, sans modèle, à partir de nombres, l'ordinateur pourrait entre autres révolutions aboutir à une redéfinition de l'art – qui l'utilise – et de la science – qui l'a créé –, et des rapports entre les deux. «Ne serions-nous pas à la veille d'un changement profond, qui conduirait l'art et la science à se reconnaître réciproquement les traits et qualités qu'ils s'attribuent à eux-mêmes exclusivement?» s'interroge Jacques Monnier-Raball, le directeur de l'Ecole cantonale d'art de Lausanne. «La science prendrait acte de sa part poétique et créatrice, tandis que la poésie s'affirmerait pour sa part comme mode de connaissance et de savoir.»

L'apprentissage de l'informatique qu'effectuent les peintres d'Ordinatœuvres, cette exploration qu'ils sont amenés à effectuer dans le domaine de la technologie et de la science, va dans ce sens. De l'autre côté, des scientifiques ou de simples utilisateurs de l'ordinateur détournent à leur tour la machine de ses fonctions premières et lui découvrent sa «part poétique et créatrice». Lors d'une récente exposition, à la galerie Shirley, on pouvait voir non seulement des œuvres d'artistes qui ont ajouté l'«outil» ordinateur à leurs outils traditionnels, mais aussi celles d'amateurs de l'informatique, d'un photographe, d'une spécialiste de patchwork et d'un mathématicien. Pour ceux-ci, le prétendu «outil» a déjà dépassé son rôle d'assistance. Il s'est révélé source d'inspiration.

THIERRY OTT

Voilà le genre d'images, informatisées, que le collectionneur d'œuvres d'art du XXIe siècle pourra voir et acheter sans sortir de chez lui, sur son écran d'ordinateur, grâce à la télématique. Mais ces images existent déjà. Les palmiers du Polonais Léonard Bogusinski sont une œuvre tout récente de cet artiste membre du groupe Ordinatœuvre, alors que ses gratte-ciel ont été réalisés il y a deux ans. L'auteur de l'image aux couleurs pastel, Jean-Pierre Huser, est plus connu en Suisse romande comme musicien et chanteur que comme peintre; et pourtant, Huser est passé par l'Ecole des Beaux-Arts de Lausanne. Quant à l'Américaine Ilene Astrahan, elle a exposé dernièrement dans une galerie genevoise plusieurs de ses œuvres créées avec l'assistance de l'ordinateur, parmi lesquelles cette étonnante représentation de New York intitulée «Rainbow City».