



HAL
open science

Images du futur

René Prédal

► **To cite this version:**

René Prédal. Images du futur. *Alliage: Culture - Science - Technique*, 1990, 3, pp.94-99. hal-03391626

HAL Id: hal-03391626

<https://hal.science/hal-03391626v1>

Submitted on 22 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

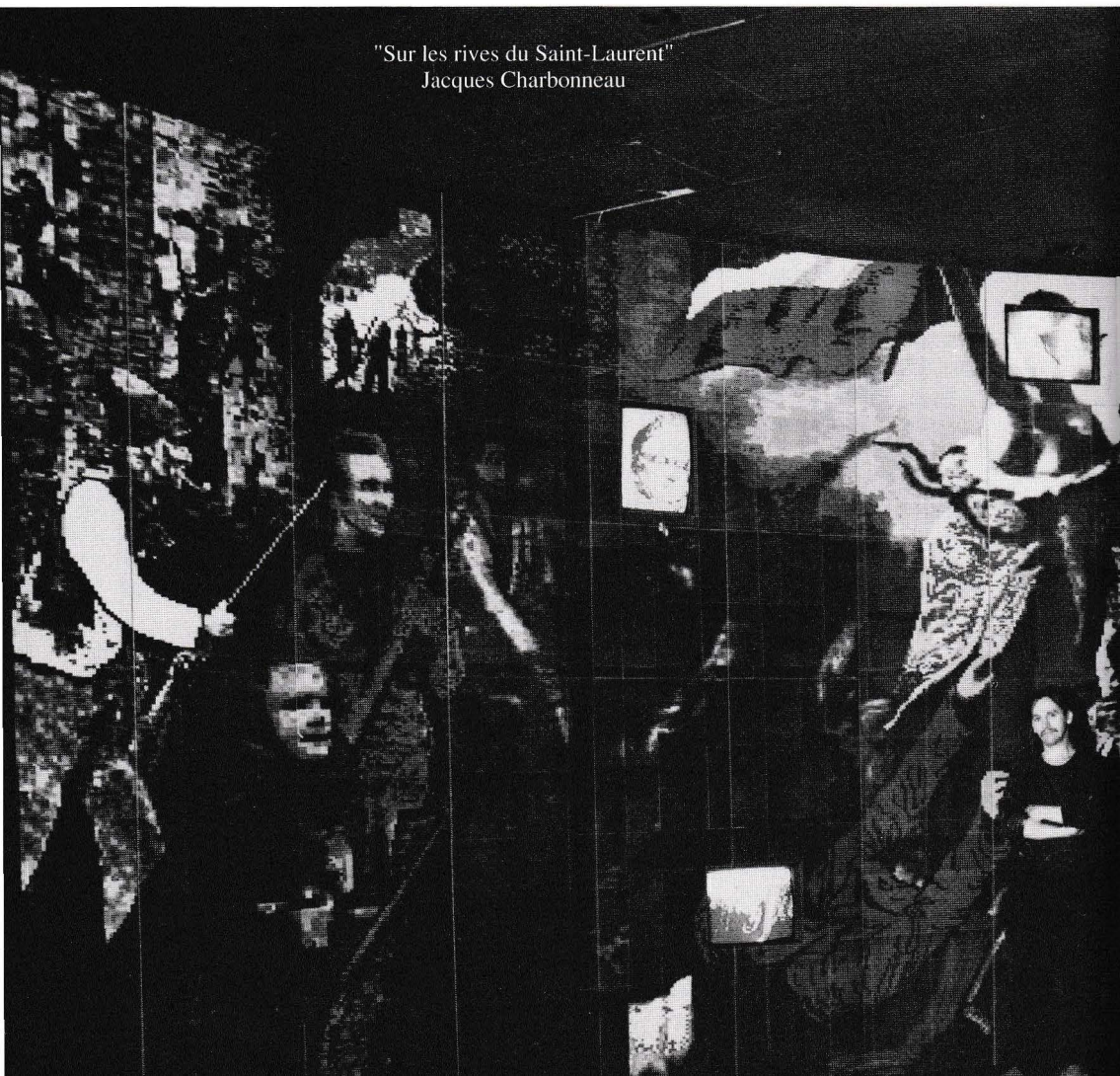
Vers une démocratie
de la technologie

Images

Créée en 1985 par Ginette Major et Hervé Fischer, la **cit  des arts et des nouvelles technologies de Montr al** se consacre aux applications des nouvelles technologies dans tous les domaines de la cr ation artistique : images de synth se, holographie, laser, musique num rique, vid o, design industriel et architectural, image scientifique...

Sise dans un hangar d s affect  du Vieux-Port qu b cois, la cit  pr sente chaque ann e depuis 1986 une exposition internationale grand public o  l'art recule ses fronti res traditionnelles en forgeant de nouveaux liens avec la science et les communications.

"Sur les rives du Saint-Laurent"
Jacques Charbonneau



du futur

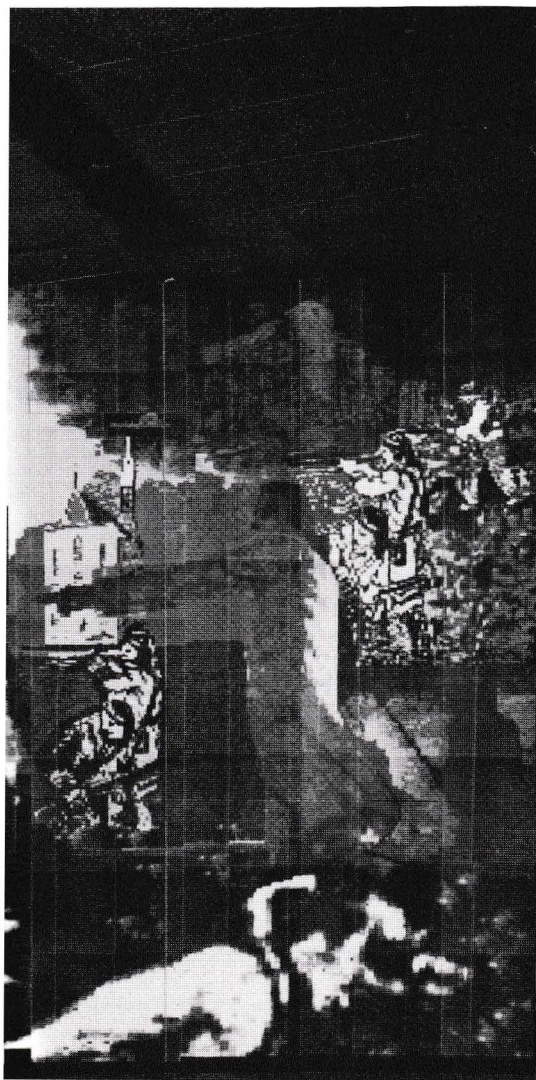
René Prédal

Articulée, les années précédentes autour de panoramas nationaux, la manifestation marquait en 1989 le Bicentenaire de la Révolution Française et de la Déclaration des Droits de l'Homme. Des artistes, des institutions et des sociétés, notamment de

France, du Canada, des USA, d'Autriche et d'Allemagne y présentèrent donc des créations spécialement composées pour cette thématique. L'évocation du passé à l'aide des technologies de pointe suggérait évidemment que la révolution technologique actuelle peut être rapprochée, par son impact historique et son universalisme, de la révolution démocratique de 1789. L'idée n'aurait pas déplu aux Encyclopédistes, et il est intéressant de la voir inspirer aujourd'hui des créateurs engagés dans des recherches qui les mènent à se colleter avec des appareillages sophistiqués plaçant leurs œuvres au cœur d'une culture à la fois artistique et scientifique.

Les vidéo-installations

Sur la quarantaine de travaux exposés, un dixième ressortissait de ce qu'il est convenu d'appeler vidéo-art. Ce sont de très courtes bandes (constituées généralement en séries pouvant passer à la télévision) exploitant tous les effets techniques de la vidéo impossible à réaliser au cinéma, même à la TRUCA. La maîtrise de ces ressources étant depuis plusieurs années une réalité pour de nombreux vidéastes, la création est désormais aux postes de commande et non plus la seule expérimentation comme ce fut le cas de la période pionnière. Aujourd'hui beaucoup préfèrent d'ailleurs, à la suite



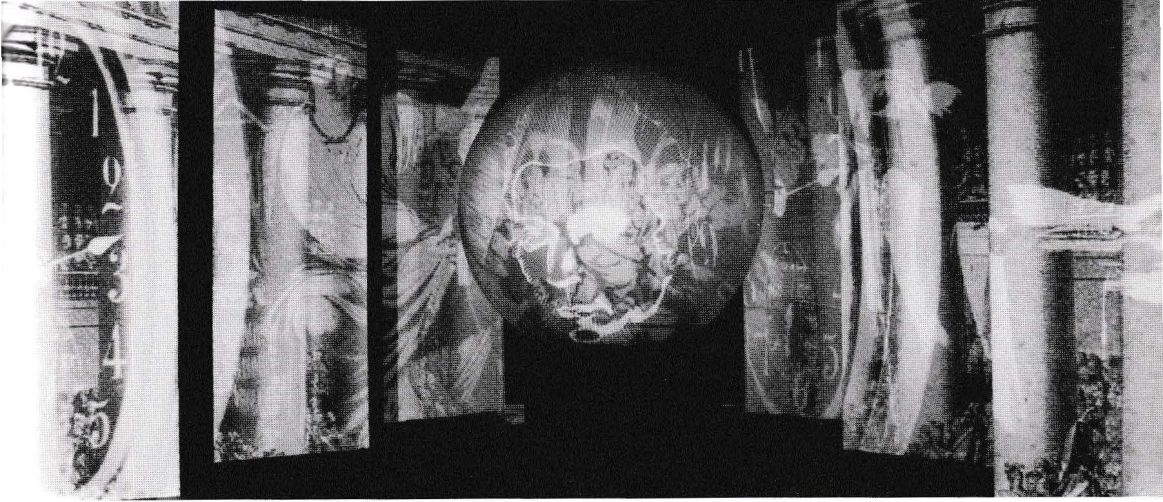
de Name June Paik, composer des installations ou sculptures vidéo qui insèrent plusieurs moniteurs diffusant des images dans une composition plastique monumentale dont la vidéo est aussi partie intégrante : Marseille au quotidien démultipliée sur une rampe courbe (*Révolue-Révolution ?* de Marlène Puccini et Jean Delsaux), images de synthèse en hommage à Salvador Dali et ses montres molles au milieu de brouettes entourant en œuf géant tout aussi caractéristiques de la symbolique surréaliste (*Dali Baba et les quarante brouettes* de Dominique Pochat), ou encore figure électro-granitique d'une Vénus paradoxale où six écrans exhibent les parties enfouies du corps empli de grandes eaux algorithmique (*Vénus hybride* de Pierre Friloux) donnent une autre dimension aux arts plastiques comme aux essais vidéographiques, tandis que *Vidéo place* de Myron W. Krueger est une installation interactive s'appuyant sur la capacité de l'ordinateur de réagir en temps réel, et que *Révolutions* par Bord Cadre, Renaudot et Cie stock 100 000 pages de texte, 20 minutes de son et 500 images dans une banque de données aux 2 000 entrées. On est là aux limites de l'art, car l'aspect ludique n'est plus que second dans ce vidéodisque dispensateur d'un savoir... révolutionnaire !

Des musiques électroacoustiques aux supras conducteurs

La majorité des œuvres multimédia utilisaient la troisième génération des techniques de traitement sonore : peu

de sons simplement manipulés après enregistrement (première génération) ou de créations au synthétiseur (seconde génération), mais surtout des «musiques assistées par ordinateur» jouant des sonorités nouvelles que permettent les appareils dits numériques. Programmés avec des éclairages stroboscopiques et incandescents sur *Cocorico* (E. Goldring, C. Janney et O. Piene), sculpture environnementale gonflable en forme de coq argenté, les arrangements sonores créent ainsi des effets ambiants de réflexions multiples.

D'autres artistes poursuivent des recherches sur les fibres optiques, faisceaux transparents faits de silice qui peuvent transporter dix fois plus d'information dans un volume dix fois plus petit que le câble de cuivre. Ainsi Bill Bell propose une simple barre lumineuse blanche se muant en drapeau tricolore lorsque l'observateur balaie le mur du regard, matérialisant un court instant une image illusoire qui n'existe pas en soi (*Tri-Color Lightstick*). Gérard Boisard occupe de son côté tout un espace avec d'abord ces structures en fil de fer puis une cour où l'on découvre le ciel étoilé de la nuit du 4 août 1789 à Paris, reconstitué fidèlement par fibres optiques gérées par ordinateur (*Firmament de la nuit du 4 août 1989*). Quant à Daniel Hogue, il utilise seul les propriétés de la céramique Ibacuo. Supraconductrice, elle développe un champ magnétique inverse qui repousse les aimants coiffés de plumes lévitant au passage du courant. *L'assomption du trône* figure donc la victoire de la



"La tête à Papineau, de *Ecran Humain*, Montréal

liberté (les plumes) sur la monarchie (le trône de cuivre) devenue objet du musée (une cage de verre enserrant le tout).

Images numériques

Observées d'un point de vue esthétique, certaines images scientifiques (un moteur d'avion, les vues de planètes lointaines parvenues de satellites ou la photo agrandie d'un moteur électrique) voient leur efficacité se muer en pure beauté et l'on connaît les possibilités infinies de compositions colorés offertes par la palette graphique. Jackie Paternoster se sert d'une imprimante pour sortir trois banderoles de papier de dix mètres chacune évoquant, par la différence du graphisme et des notations, les trois ordres qui formèrent les Etats Généraux, mais aussi tous les procédés scripturaux inventés depuis les gravures des cavernes (*le peuple électronique*).

L'image numérique résulte du codage d'un objet graphique qui peut être soit transcrit d'un autre média (on parle alors d'image numérisée ou digitalisée), soit créé de toutes pièces (image de synthèse) puis manipulé à l'ordinateur ou déformé par l'usage de circuits électroniques spécialisés. Yves Le Marrec dessine ainsi sa *Révolution joyeuse* en deux dimensions au MacIntosh et Richard Kriesche livre trois états de réduction progressive de l'information visuelle que contient *La liberté conduit le peuple* de Delacroix saisi par les techniques employées aujourd'hui pour la transmission des images par satellite. Le même tableau est d'ailleurs digitalisé par Jacques Charbonneau dans *Sur les rives du Saint Laurent*.

Pour mêler les emblèmes de la révolution (cocardes, brioche, couronnes...) à ceux de notre modernité

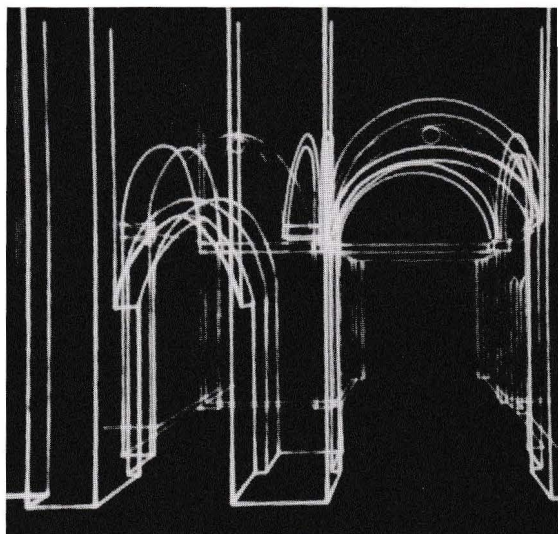


Cocorico de E. Goldring, C. Janney et O. Piene.
Sculpture de plastique argenté se gonflant en combinaisons spatiales variables.

(BigMac, gélules, détergent...) dans *Popurève* et pour recréer les lieux, quartiers ou monuments qui furent le théâtre de l'histoire dans *Paris au début de la Révolution*, Nicole Stenger et Initial Groupe ont choisi l'image de synthèse en trois dimensions tout comme l'ensemble Ecran Humain pour *La tête à Papineau*. Mais cette association de la Révolution Française avec la Rébellion canadienne de 1837 est programmée par ordinateur, l'imagerie populaire diffusée sur plateau rotatif traversant alors le visage de Papineau. Chaque fois, l'idée de l'œuvre naît ainsi des conceptions de l'artiste confrontées aux ressources expressives offertes par ces nouvelles technologies.

Les hologrammes

Ces images en relief qui se modifient si l'on se déplace, ont d'abord constitué une curiosité : il y a un musée de l'holographie à Paris, un autre au parc de Tivoli à Copenhague où l'on amène les enfants et où se divertissent les touristes. Aux Etats-Unis et au Canada, en revanche, les artistes s'intéressent depuis déjà un certain temps à ce procédé photographique s'appuyant sur la lumière la plus concentrée qui soit, le laser, utilisé d'abord à l'enregistrement (par interférence de deux faisceaux) puis à nouveau à la diffusion du produit. Simple enregistrement d'un circuit électronique (*Circuit imprimé* par Dimension 3) ou animaux pris dans un cadre muni de larges barreaux verticaux d'acier qui évoquent par leur répétition une cage



Firmament de la nuit du 4 août
de Gérard Boisard

(*Pétrifié* de Claudette Abrams), l'hologramme fascine par sa profondeur glauque. S'il s'anime quand le spectateur se déplace (*La Marianne* par Aller-Retour ou *L'Artiste, un idiot grimaçant* de Michael Page), l'observateur peut se sentir interpellé par ces portraits à la présence hyper-réaliste. Mais l'installation la plus dense est celle de Philippe

Boissonnet qui dans *Le doute original* intègre deux hologrammes se faisant face à des éléments sculpturaux en forme de postes de télévision où photographies et peintures occupent la place des images vidéo. L'œuvre n'est plus alors de l'ordre du clip, du gag ou de l'effet d'optique, mais traduit un souci expressif et le désir de communiquer par le vecteur d'une esthétique. Aussi nous entretiendrons-nous avec cet artiste dans une prochaine livraison d'*Alliage*.