

## **L'artiste et les télécommunications**

Jacques Languirand

Volume 6, Number 1, 1973

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/600263ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/600263ar>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Les Presses de l'Université du Québec

### ISSN

0318-921X (print)

1918-5499 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this note

Languirand, J. (1973). L'artiste et les télécommunications. *Voix et images du pays*, 6(1), 139–145. <https://doi.org/10.7202/600263ar>

## *L'artiste et les télécommunications*<sup>1</sup>

Le débat dans lequel nous allons nous engager au cours de cette rencontre, risque de devenir, à un moment ou l'autre, hautement spécialisé. Je crois donc nécessaire de rappeler ici quelques généralités.

Les télécommunications, c'est la négation de l'art.

1. Au plan de l'œuvre artistique, le phénomène d'implosion provoqué par les télécommunications, entraîne une réaction multiple. Dans le domaine du spectacle de théâtre, par exemple, on s'achemine vers la disparition progressive de la scène à l'italienne (qui correspond à la notion de point de vue) remplacée par le théâtre en rond, ou en U, (qui correspond à la notion de communion autour d'un conteur ou d'un événement) ou encore par le théâtre circulaire — *electric circus* — où le spectacle entoure les spectateurs (qui correspond à la notion de participation de l'intérieur). Au niveau du fond, ou du contenu, l'évolution se définit dans le même sens : la préférence, surtout chez les jeunes, va aux spectacles-témoignages, aux spectacles-événements, *happenings*, etc. Les télécommunications sont aussi responsables de l'intérêt croissant pour les multi-écrans (simultanéité), les multi-média (perception multi-sensorielle sur plusieurs plans), et le phénomène d'hybridation des disciplines artistiques (peinture-éclairage, sculpture sonore, etc.).

---

1. Texte d'une communication présentée lors du colloque sur « les Télécommunications et les arts » organisé par le ministère des Communications, le Secrétariat d'Etat, le Conseil des arts du Canada et l'Université York, et tenue à l'Université York du 30 avril au 3 mai 1970.

2. Au moment où les télécommunications transforment la société en profondeur, alors que nous allons vers une nouvelle civilisation, leur influence sur l'artiste se fait sentir non seulement au plan de la discipline dans laquelle il s'exprime, mais au plan même de sa fonction d'artiste. Une nouvelle civilisation suppose un nouveau type d'artiste.

En principe, l'artiste est le reflet de la société dans laquelle il s'exprime. Il a précisément pour fonction de nous *communiquer* une image du monde dans lequel nous vivons. Mais, plongés que nous sommes aujourd'hui au cœur de l'événement par les télécommunications, l'œuvre d'art nous apparaît tout à coup comme marginale, sans rapport avec la réalité. Du moins aux yeux des artistes qui sont conscients de vivre la révolution technologique. Le témoignage de l'artiste passe du plan de l'œuvre artistique au plan de l'événement, qu'il soit artistique ou de caractère social. Pour certains, la contestation devient l'expression majeure, je dirais l'œuvre majeure. Le souhait des surréalistes se réalise enfin : il n'y a plus d'art. D'autre part, on constate aussi que certains artistes ont décidé de s'exprimer à l'intérieur du système : renonçant au concept de l'art pour l'art, ils ne veulent plus se définir en tant que reflet d'une réalité sociale, mais plutôt jouer un rôle au niveau même de cette réalité. Pour ces artistes, la conception d'un objet utilitaire, par exemple, est aussi importante que la réalisation d'une toile ou d'une sculpture.

Dans les deux cas, c'est la négation de l'art, du moins au sens de la définition traditionnelle.

3. L'artiste assume aussi une autre fonction : celle de préserver certaines valeurs permanentes.

D'une part, on trouve des artistes qui sont prêts à tenter toutes les expériences. Ils se considèrent comme les avant-coureurs, parfois même comme les cobayes de la société. Prométhéens dans l'âme, ils veulent apporter le feu aux hommes : ils feront donc l'expérience du L S D et/ou de l'engagement politique, aussi bien que l'expérience des nouveaux matériaux et/ou des nouveaux outils de la technologie.

D'autre part, en revanche, on trouve aussi des artistes que les nouveaux média et les nouvelles idées inquiètent ; qui considèrent que l'essentiel de leur rôle consiste à préserver certaines valeurs permanentes, ou ce qui en tient lieu à leurs yeux. Cette attitude qui tend à ralentir une évolution qui pourrait être trop rapide, explique peut-être que, comme le fait remarquer McLuhan : « Les artistes sont toujours en retard d'une technologie ».

4. La tendance est donc, dans certains milieux artistiques, à considérer les nouveaux média avec méfiance. À propos, par exemple, de l'utilisation d'un ordinateur dans les arts graphiques, on voudra savoir si cette nouvelle technique permet de dessiner comme Al Capps, Beardsley ou Disney. . . alors que nous savons très bien que l'ordinateur va non seulement imposer un style mais qu'il finira par modifier profondément le concept même du graphisme. Dans moins de dix ans, le style des artistes graphiques, même de ceux qui ne travailleront pas avec un ordinateur, aura sans doute subi l'influence du style imposé par l'ordinateur. De même que, avec l'invention du cinéma parlant, il était rassurant de croire que ce nouveau moyen d'expression allait permettre d'enregistrer sur pellicule des pièces de théâtre, des opérettes, etc.

Autrement dit, on souhaiterait que les arts continuent de se définir de la même façon, tout en profitant des nouveaux média au plan de la distribution et de la diffusion. (Quand on parle du film d'art, nombreux sont encore ceux qui pensent : film sur l'art et non pas film en tant que forme nouvelle d'expression artistique ; ou encore à la télévision qui permet de faire connaître les expositions de peinture (diffusion) et non pas à la télévision en tant que forme nouvelle d'expression picturale.)

Un nouveau médium doit toujours passer par le purgatoire avant d'être vraiment accepté par les artistes :

- a) on va d'abord l'utiliser pour véhiculer de vieilles formes (On se dit : « *Le Lac des cygnes* sera toujours un grand ballet ! » ) ;
- b) ensuite seulement, on découvrira les nouvelles formes d'expression propres à ce médium.

En un sens, l'artiste le plus contestataire et l'artiste le plus conservateur, bien que s'opposant, assument exactement la même fonction : ils empêchent que l'évolution ne soit trop rapide. Mais je suppose que le type d'artiste qui nous intéresse particulièrement au cours de cette rencontre, est celui qui s'efforce de se définir par rapport aux nouveaux média.

L'artiste qui s'engage dans le monde de la technologie, s'engage dans le monde de l'efficacité — et nous savons que l'efficacité est une épée de Damoclès suspendue au-dessus de nos têtes. Bertrand Russell, à propos de l'efficacité, écrivait : « Si tous les généraux avaient été efficaces, où en serions-nous ? »

## DE L'ARTISTE - INGÉNIEUR

Si je devais réaliser un portrait-robot de l'artiste nouveau, je ferais d'abord état de quelques constatations.

a) À quelques exceptions près, les expériences artistiques faites avec, par exemple, un ordinateur, l'ont été par des scientifiques et non par des artistes. Ce qui devrait prouver quelque chose, — mais quoi ?

- i) Que les scientifiques sont les vrais créateurs, les vrais poètes, de notre époque ? C'est assez évident.
- ii) Que les nouveaux outils inquiètent les artistes dont la formation n'est généralement pas assez poussée du point de vue technique ? C'est aussi évident. L'artiste persiste à penser que la connaissance nuit à l'inspiration.
- iii) Que les nouveaux outils ne sont pas mis à la disposition des artistes. Encore une fois, évident. (Il a fallu, par exemple, un programme spécial de la Rockefeller Foundation pour que des peintres et des sculpteurs soient invités par ETV, plus exactement par WGBH de Boston, à faire librement l'expérience de l'image électronique et à réaliser une œuvre. La Société Radio-Canada a-t-elle déjà fait cette expérience ?)

b) Il existe aujourd'hui, notamment à l'O. N. F., des tables d'animation cinématographique dirigées par un ordinateur. Ces tables d'animation permettent de réaliser des opérations complexes avec rapidité et précision. Il existe aussi des appareils de montage des images électroniques qui permettent de réaliser des opérations complexes avec rapidité et précision.

Je pourrais multiplier les exemples, mais il me suffit de pouvoir constater que les télécommunications supposent un nouveau type d'artiste : l'artiste-technicien, l'artiste-ingénieur.

Les nouveaux outils exigent de l'artiste de savoir très exactement ce qu'il veut; et qu'il puisse traduire ses concepts artistiques en termes d'abstractions mathématiques. Nous ne sommes plus au stade de la compétence artisanale dont pouvait jusqu'ici se satisfaire l'artiste : il ne s'agit plus de dominer la matière mais la machine. Sur ce point, toute expression artistique valable constitue une victoire de l'homme sur la machine.

## DE L'ORDINATEUR ET DE LA CRÉATION ARTISTIQUE

Peu de gens se rendent vraiment compte du rôle éventuel de l'ordinateur dans la création artistique. Lorsqu'un nouveau médium est inventé, on s'emploie généralement à l'utiliser tout d'abord pour véhiculer de vieilles formes. À propos de l'ordinateur et des arts, on parle, par exemple, de l'accès rapide à des statistiques, à des renseignements sur des événements artistiques, etc. On ajoute que, jusqu'ici, l'ordinateur a aussi permis de réaliser quelques expériences intéressantes, en particulier dans le domaine de l'expression graphique et de la musique. Mais on n'ose pas reconnaître vraiment le rôle incroyable que l'ordinateur est appelé à jouer dans les arts, sans doute parce que ce rôle entraînera une remise en question de toutes les valeurs artistiques et, en particulier, de la fonction même de l'artiste.

Essentiellement, la fonction de l'ordinateur appliqué à la création artistique ne diffère pas tellement de celle qu'on lui connaît dans le monde scientifique ou technologique. C'est surtout au niveau de la création de modèles mathématiques que l'ordinateur interviendra dans la création artistique. Ce qui est vrai en urbanisme et en architecture, l'est aussi, analogiquement, en matière artistique qu'il s'agisse d'expression apollinienne (qui se définit dans l'espace) ou dionysienne (qui se définit dans le temps).

Par exemple :

- modèles mathématiques de structures d'une œuvre ;
- ou encore, simulation du processus de la perception sensorielle ;
- possibilité de modifier une œuvre « en direct » en tenant compte de la réaction de l'auditeur ou du spectateur, c'est-à-dire du *feedback*, etc.

Ce qui suppose d'abord une connaissance du processus de création.

On reconnaît généralement que la création procède en deux temps : l'un additif, l'autre soustractif ; dans le premier temps, l'artiste accumule de l'information à laquelle il donne une forme qui demeure vague ; dans le second, il choisit, il ordonne les éléments de l'œuvre. L'ordinateur peut contribuer à la création au niveau de la première étape : il a la faculté de créer des séquences quasi illimitées : par exemple, un nombre à peu près indéfini de variations sur un thème musical et toutes les transpositions possibles sur les divers modes. L'artiste, après avoir interrogé l'ordinateur, n'intervient vraiment qu'à la seconde étape pour choisir les éléments et les ordonner. En pratique, toutefois, avec l'ordinateur, les deux étapes du processus de création ne seront plus successives mais presque simultanées. Contrairement à ce qu'on pense souvent, cette forme de création est très exigeante pour

l'artiste : elle suppose la faculté d'abstractiser au niveau du concept ; elle suppose aussi une personnalité très forte, capable de juger de la valeur véritable des éléments suggérés par l'ordinateur et de résister à la fascination du hasard ; elle suppose, enfin, un esprit non linéaire, un esprit de synthèse entraîné.

L'utilisation de l'ordinateur au niveau du processus de création artistique pose aussi un problème intéressant : celui de la personnalité du programmeur dont l'ordinateur sera toujours en quelque sorte le miroir.

Mais l'ordinateur lui-même ne sera jamais véritablement « créateur », même s'il procède analogiquement : son fonctionnement binaire (au sens à la fois philosophique aussi bien que technologique) en fait un passif, alors que l'homme procède du ternaire (au « oui ou non » de l'ordinateur, s'oppose le « oui *et* non » de Pythagore). Ce qui suppose, toutefois, une conscience en éveil. Car, le problème ne vient pas de l'ordinateur, il vient de nous.

Il demeure, en effet, que l'homme tend à ressembler aux machines de son invention, ce dont témoigne la mode (le *boiler hat* à l'époque de la vapeur, par exemple) ; dans les années à venir, il va donc tendre à ressembler à l'extension ultime de son être : l'ordinateur. À la façon du héros de la très jeune génération, Mr. Spock de *Star Treck*, qui est toujours logique et sans aucune émotivité, l'homme va tendre à s'intégrer, à se déterminer, à se programmer.

Et c'est ici qu'il faut s'interroger sur la notion de participation. Au moment où, dans le cadre d'une rencontre comme celle-ci, on parle de participation démocratique à propos de télécommunications, j'ai l'impression qu'on se fait des illusions. Pour ma part, je partage l'opinion émise par le professeur Léon Dion, lors d'un récent séminaire : « Il semble que les télécommunications favorisent un régime politique de type démago-technocratique. » Henri Lefebvre parle aussi de la programmation de la vie quotidienne. Je crois que la notion de participation est illusoire, à moins qu'on ne l'entende simplement au sens de *feedback*. Dans ce cas, il s'agirait d'une formule restreinte de participation qui permettrait au système dont dépendent les télécommunications de prendre conscience du *feedback* et de corriger l'orientation, mais toujours dans une perspective d'efficacité. La participation constituerait, en fait, une méthode d'analyse et de contrôle. Le processus constitue à lancer une idée, à en faire l'expérience auprès de la masse, comme cela se pratique régulièrement en politique, non pas pour savoir si l'idée est bonne mais pour savoir si la masse est prête à l'accepter ; la fonction des télécommunications consistera à préparer la masse à accepter cette idée considérée comme valable par les technocrates, c'est-à-dire à procéder au conditionnement de la masse.

Dans une telle société, la fonction de l'artiste se définira sur deux plans :

- a) celui de la contestation du système,
- b) celui du « bonheur » de la masse.

Dans un cas comme dans l'autre, l'artiste travaille pour le système.

a) S'il conteste, il permet au système de se remettre en question, de prendre conscience de lui-même — c'est aussi une forme de *feedback* qui peut aller jusqu'à susciter au niveau du pouvoir une modification des stratégies ou des politiques, mais jamais de la politique. D'autre part, la contestation équivaut à une forme d'exorcisme ou de catharsis, qui permet de canaliser les forces négatives, c'est-à-dire finalement de les neutraliser. (Sous l'Empire de Rome, les esclaves avaient le droit de se moquer de leurs maîtres une journée par année — ce qui, en fin de compte, contribuait à maintenir l'ordre).

b) La fonction de l'artiste au plan du conditionnement de la masse, ce que j'appelais plus haut le « bonheur » de la masse, apparaît toujours au premier coup d'œil comme une trahison de la vocation même de l'artiste. Mais les télécommunications ont déjà largement contribué à définir l'artiste dans ce sens. Le système, en fait, ne peut lui donner accès au *hardware* que dans la mesure où, précisément, l'artiste offre l'assurance de l'employer à des fins positives, selon les critères du système ; c'est-à-dire dans la mesure où il contribue, par exemple, au « bonheur » de la **masse**, que le message en soit un de conditionnement direct ou, à la rigueur, d'exorcisme — considéré ici comme un mal nécessaire.

Nous sommes déjà demain.

L'artiste devient, à l'intérieur du système, un outil susceptible de fournir des *jeux*, des *distractions*, des *exutoires*. Aidé par l'ordinateur, « mémoire de toutes choses » (statistiques, structures de récit, analyses de perception sensorielle selon les âges, selon les heures, selon les conditions particulières, par exemple, en cas de climat révolutionnaire), l'artiste de l'âge des télécommunications sera un véritable ingénieur de l'émotivité ; la prédiction d'Aldous Huxley dans son roman *Brave New World* est déjà sur le point de se réaliser : nous ne sommes plus très loin de la création du College of Emotional Engineering<sup>2</sup>.

JACQUES LANGUIRAND

---

2. Dont le Motivation Research Center de New York constitue en quelque sorte le cours primaire, appliqué à la publicité et à la propagande.