

LE MANIFESTE DE L'ART INFORMATIQUE

I.

L'art informatique n'existe pas encore.

C'est pour qu'ils existent, qu'il faut en parler, en écrire et y réfléchir.

L'ordinateur n'a pas été inventé pour nous, artistes. Il a été conçu pour des objectifs militaires, puis il a servi et sert toujours la science, mais dès que la possibilité de l'utiliser dans le domaine artistique est apparue la publicité et les productions de masse l'ont immédiatement envahi.

Pour pouvoir créer de l'art avec l'ordinateur nous devons rejeter tout slogan de publicité.

L'ordinateur n'est qu'un simple instrument. C'est un moyen inadéquat si nous voulons masquer la banalité de notre pensée.

Si notre seul but est de simplifier notre travail, nous ne faisons que contribuer à notre paresse.

Nous devons connaître nous-mêmes et notre monde pour pouvoir bien utiliser cet appareil.

On dit que l'ordinateur est en train de transformer le monde. Dans le sens qu'on supposait la même chose de la radio ou de la télévision. Comme si la transmission plus rapide des masses d'information plus énormes était seulement une évolution positive.

En réalité l'ordinateur pourrait être l'un des moyens les plus efficaces pour amplifier le danger de guerre et le stress qui s'abat sur les gens, ainsi qu'un agent des escrocs des médias.

L'ordinateur est l'exemple des appareils qu'on crée et dont on ne sait pas quoi faire.

Nous devons nous rendre compte que l'ordinateur n'a rien changé à l'unité déterminante du monde: l'homme.

Nous pouvons l'utiliser pour faire le tour du sujet éternel sous un angle différent.

La photographie du modèle ancien par un appareil nouveau peut révéler des détails jamais remarqués auparavant, et ceux qui sont déjà connus peuvent être éclairés d'une autre manière.

Ce nouvel instrument ne peut faire des épreuves dont la qualité atteint celles des anciennes que dans le cas où nous connaissons ses possibilités.

Si nous essayons de faire connaissance avec l'ordinateur ayant des réflexions désuées, nous heurtons à des obstacles et perdons une occasion magnifique de créer un monde nouveau.

Du point de vue artistique, la création d'une nouvelle qualité est beaucoup plus importante que la production cent fois plus rapide d'œuvres classiques.

L'art informatique n'a pas encore été inventé, inventons le nous mêmes.

Le commerce des antiquités, la critique, l'histoire de l'art n'ont pas encore entouré cet art des murs; c'est à nous de le définir.

(Une critique sage devrait considerer les oeuvres faites par l'ordinateur à échelle de l'art. La qualité artistique devrait être plus importante que l'aspect électronique.)

Ces tableaux ne sont pas encore mis aux enchères. Rendons nous compte que le but sublime n'est pas de créer ces oeuvres de façon à ce qu'elles soient mises aux enchères.

Les censeurs ne font pas encore très attention à ces oeuvres, pourquoi serions nous notre propre censeur? Pourquoi établir des limites dans notre propre cerveau?

Il ne nous reste plus que de décider la forme d'exposition des tableaux des ordinateurs.

II.

Ne croyons pas qu'avec une meilleure technique de meilleurs oeuvres vont naitre. Un bon équipement a sa raison d'être mais elle n'est que secondaire derrière la force et la clarté de la conception.

L'ordinateur peut devenir le nouvel instrument pour connaitre le monde. Des connaissances déjà oubliées d'arithmétique, de mathématiques, de logique, de la réalité protéiforme peuvent réapparaître.

Science et art peuvent à nouveau se combiner.

Nous serons capables de nous aviser du fonctionnement de nos mécanismes cachés. En utilisant un programme de dessin, je peux reconnaître le processus qui dirige ma main pendant que je fais de la peinture.

Nous perdons l'unique et irrépétable geste, mais nous gagnons une nouvelle manière de penser. Eventuellement nous nous rendons compte que le geste n'est pas si important et que les oeuvres d'art ont toujours laissé une irnpresion par leur contenu.

Les bornes obligatoires - résolution, couleurs - peuvent nous inspirer de l'ingéniosité. Nous pouvons nous rendre compte des avantages d'une rédaction succinte, du nombre si petit d'éléments qui composent une perspective et l'austérité des moyens pour créer un tableau.

III.

Le travail avec l'ordinateur peut être un plaisir, une découverte extraordinaire et intéressante, la source d'expérience que rien d'autre ne remplace.

Si nous avons déjà fait un modèle en trois dimensions avec l'ordinateur et vécu l'expérience jamais vu par un cerveau humain de créer, - assis devant un écran à deux dimensions - une statue qui ait une étendue, une surface, un volume, une couleur, des capacités d'absorption et de réflexion de la lumière dans toutes les dimensions de l'espace: une statue donc réelle

mais seulement inexistante pour nos notions, nous nous rendrons compte de la veine subtilité de l'usage des notions traditionnelles.

Les magnétoscopes, les projecteurs peuvent seulement rembobiner ou avancer. La mémoire de l'ordinateur par contre est capable de projeter les images dans l'ordre désiré: il peut projeter vers le bas, le haut, en avant, en arrière si on veut. Jusqu'à nos jours aucun instrument rien a été capable. Rendons nous compte que nous faisons face à une méthode de projection en trois dimensions et profitons de cette occasion!

La nouvelle technique de projection change la dramaturgie.

Elle évince complètement la musique du film.

Le mouvement par ordinateur n'a ni commencement ni fin. Il n'y a pas de pellicule, ni de substance porteuse en celluloid ou en métal.

Pourquoi nous tenir donc aux limites techniques introduites par les bandes de pellicules et les magnétoscopes?

IV.

Mettons nous en meilleure relation avec les programmeurs!

Puisqu'ils deviendront nos collaborateurs par l'intermédiaire des programmes qu'on achète, ils auront leur griffe même sur notre travail.

C'est pour nous, utilisateurs, que les programmeurs perfectionnent le software. Si nous ne connaissons pas les possibilités de l'appareil nous ne pourrons pas rédiger nos demandes avec précision.

L'imprécision de nos demandes ne peut mener qu'à réponses traditionnelles, des programmes reflétant la logique habituelle.

Les pinceaux électroniques vont imiter les pinceaux classiques au lieu de chercher leurs contours spéciaux.

Le tournage électronique va imiter la production traditionnelle pourtant nous connaissons d'autres moyens encore inexploités.

Ne laissons pas nous contraindre à faire des films traditionnels avec des programmes traditionnels.

V.

A présent dans très peu d'oeuvres faites par l'ordinateur apparaît le désir de conquérir un monde nouveau et celui de tourner des films avec un nouvel instrument.

Nous pourrions prendre pour exemples les oeuvres graphiques conçus exprès pour des objectifs purement scientifiques: le mobile est clairement exprimé, les exigences de

l'intelligibilité poussent le scientifique à une rédaction simplifiée et précise. Mais notre but n'est pas la science mais la création.

La responsabilité des créateurs de signes est celle des artistes; les signes que nous laissons derrière nous informent les hommes des siècles à venir sur notre vie et notre façon de penser.

BUDAPEST, 15, 1, 1989

Tamás Waliczky

Translated by György Pálos

Copyright Tamás Waliczky, 1989