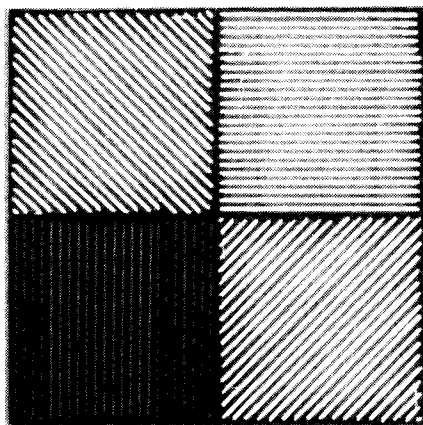


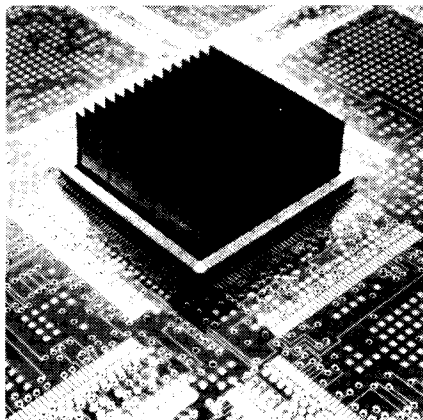
L'informatisation de la société ne se réduit pas à la dissémination des ordinateurs et des microprocesseurs dans tous les rouages de la machine sociale. C'est aussi et plus profondément l'apparition d'une culture informatique, c'est-à-dire de modes particuliers de perception et d'intellection auxquels l'informatisation de l'activité artistique peut nous offrir un mode d'accès privilégié. Voilà pourquoi ce numéro spécial de Terminal est entièrement consacré à l'esthétique numérique. Il y a encore quelques années une enquête sur l'utilisation des ordinateurs dans la création artistique n'aurait porté que sur de rares



les réseaux de production. L'œuvre se fait mobile, multiple, ubiquiste, potentielle. Elle reste en réserve dans les matrices formelles et les architectures matérielles. Elle se répand en innombrables instanciations selon les sollicitations de ceux qui la goûtent en la manipulant. Nous nous sommes restreints dans ce numéro à trois thèmes : littératures, graphismes, musiques. par manque de place, nous avons du sacrifier le design, l'architecture et le cinéma. Même en limitant le domaine considéré il était impossible de faire un inventaire exhaustif. Nous avons donc préféré publier des témoignages, des prises

LA CREATION ARTISTIQUE AU RISQUE DE L'INFORMATIQUE

chercheurs, un petit nombre de laboratoires dispersés en Europe et aux Etats-Unis. Aujourd'hui, la plupart des micro-ordinateurs possèdent des fonctions graphiques. Fabriqués en masse au Japon, des synthétiseurs numériques de qualité coûtent moins de 10 000 F. Les progrès de l'intelligence artificielle permettent d'entrevoir, au-delà du traitement de texte, des possibilités de composition automatique de texte à partir de bases de ressources et d'algorithmes d'écriture sophistiqués. La mise en réseau se généralise. Des concepteurs de systèmes aux utilisateurs, en passant par les programmeurs intermédiaires, un continuum de création s'instaure. Les contours de l'auteur se dissolvent dans



de position théoriques et des portraits de créateurs. Notre ambition première est de faire sentir au lecteur les problèmes esthétiques et culturels qui travaillent aujourd'hui la création aux prises avec les moyens informatiques. Il ne s'agit pas ici de mesurer un hypothétique "impact" de l'ordinateur sur l'art contemporain ou les "conséquences" esthétiques de la prolifération des microprocesseurs. Le point de vue des acteurs nous a semblé plus intéressant. Pourquoi des écrivains ou des musiciens refusent-ils les nouveaux moyens ? Comment ceux qui s'en servent y investissent leurs recherches singulières ? La beauté, à son tour, s'expose au risque de l'informatique. P.L.