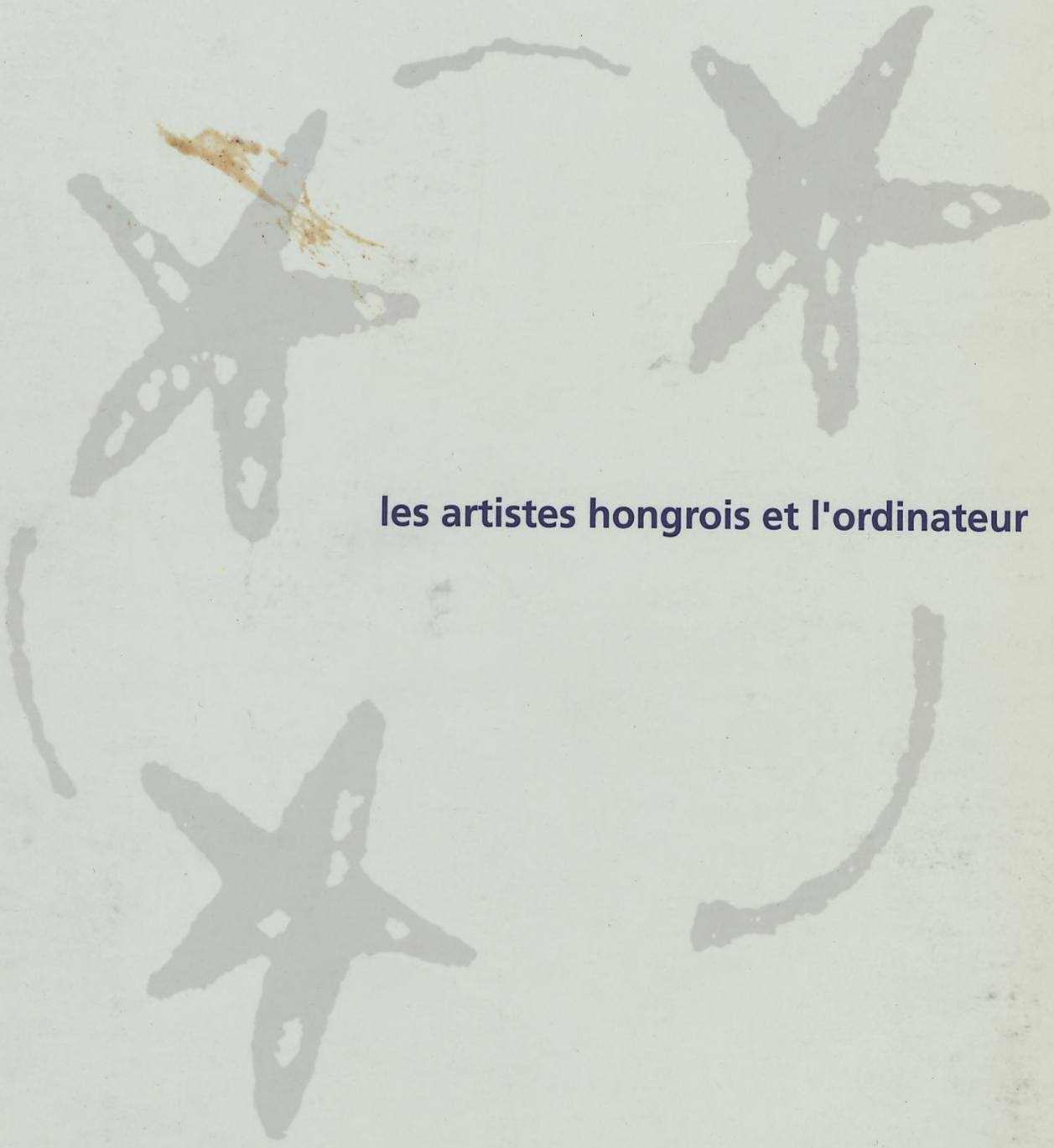


les artistes hongrois et l'ordinateur

les artistes hongrois et l'ordinateur

FETE DE L'IMAGE
Lille/France

19 mai - 8 juin 1990

Le projet remonte à 1988, bien avant les événements récents que tous nous connaissons. Il s'agissait alors - et cet objectif reste toujours d'actualité - de montrer tout d'abord comment de jeunes artistes plasticiens hongrois pouvaient s'exprimer dans le domaine de la création utilisant l'ordinateur avec des moyens techniques la plupart du temps très réduits comparés à ceux des pays occidentaux, en compensant cette situation de "pénurie" par une créativité et une originalité toutes particulières.

Il s'agit également de présenter, pour la première fois en Europe de l'Ouest, un ensemble de travaux de neuf jeunes artistes hongrois "infographistes", ayant chacun son langage et sa forme propre, de montrer les lignes de force qui se dégagent de leurs réalisations et de mettre en évidence des modes d'expression et des préoccupations spécifiques différentes des nôtres.

Cette exposition trouve tout naturellement sa place dans le cadre de la première édition de la FETE DE L'IMAGE, manifestation réalisée à l'initiative des Caisses d'Epargne du Nord - Pas de Calais et placée sous le double signe de la jeunesse et de l'Europe.

Fasse que d'autres suivent cette voie et que les neuf artistes hongrois, tous présents à l'inauguration de la FETE DE L'IMAGE, se sentent totalement chez eux dans des pays qui leur ont été trop longtemps d'un accès difficile. Et fasse que les Européens de l'Ouest trouvent dans leur travail les éléments d'un dialogue qui ne peut qu'être fructueux pour tous.

Joël Boutteville
Délégué général de la Fête de l'Image
Commissaire de l'exposition

This project dates back to 1988, well before the recent events we are all so familiar with. The idea then, which remains our objective today, was first of all to show how young Hungarian artists were able to express themselves and be creative with computers employing technical means far inferior to those used in the West, compensating for this shortage of equipment by bringing to bear quite exceptional creativity and originality.

This also meant presenting, for the first time in Western Europe, a comprehensive body of work by nine young Hungarian computer graphics artists, each with his own form and language, indicating the lines of force which emanate from their pieces and bringing to light specific preocupations and modes of expression which are different to ours.

This exhibition fits quite naturally into the framework of LA FETE DE L'IMAGE (The Festival of the Image), an event realized on initiative of the Caisses d'Epargne of the Nord - Pas de Calais and whose two dominant themes are Youth and Europe.

Let's hope others follow this route and may the nine Hungarian artists, who will all be there for the opening, feel totally at home in countries which for too long have been difficult for them to gain access to. And let's hope Western Europeans find in their work elements of a dialogue which can only prove fruitful to all.

J.B.

L'art de l'ordinateur en Hongrie
Computer Art in Hungary

Personne n'a fait encore l'histoire de l'art de l'ordinateur de Hongrie. Celui qui, une fois, se chargera de cette tâche fera appel peut-être à l'automate joueur d'échecs de Farkas Kempelen ou du moins à l'œuvre de János Neumann pour présenter les origines de cet art. Actuellement, certaines études partielles sont à notre disposition, dont un épilogue fait par Györö Kovács (1987) pour l'édition hongroise du livre "The Computer from Pascal to von Neumann" de Herman H. Goldstine (Princeton University Press. 1980) et qui traite des débuts des développements hongrois relatifs à l'utilisation de l'ordinateur ou encore, plus récemment, un recueil d'études représentatif rédigé par Miklós Peternák("Auseuil d'une nouvelle ère de l'image. Les débuts des images fixes et animées par l'ordinateur en Hongrie" Számalk, Budapest, 1989). Les domaines qui font l'objet de ces deux ouvrages se trouvant malheureusement aux bords d'un vide énorme, je suis obligé de me fonder, dans ce qui suit, surtout sur mes propres souvenirs.

Pour moi qui étais historien d'art débutant, vers la fin des années 1960, la découverte de l'ordinateur (ou plutôt de ses possibilités théoriques) coïncidait à peu près avec la prise de connaissance de l'art conceptuel. En 1970 ou 1971, j'ai eu l'occasion de participer à un symposium tenu à Zagreb et où des créateurs de la "première génération" tels que Frieder Nake, Herbert W. Franke ou Vladimir Bonaćić se sont présentés. Une fois rentré, je me suis mis à aller aux renseignements relatifs aux possibilités existantes dans mon pays mais sans aboutir à des résultats considérables. A l'Institut de Recherches Informatiques de l'Académie des

The history of Hungarian computer art has yet to be written. When presenting the origins of this art, the person who takes this task on will perhaps refer to Farkas Kempelen's robot chess player, or at any rate the work of János Neumann. However, several partial treatments are currently available, including an epilogue written by Györö Kovács (1987) for the Hungarian publication of "The Computer from Pascal to von Neumann" by Herman H. Goldstine (Princeton University Press 1980), which deals with the beginnings of Hungarian developments in the use of computers ; or, more recently, a representative collection of pieces edited by Miklós Peternák ("On the threshold of a new age of the image. The beginnings of fixed and animated computer images in Hungary." Számalk, Budapest 1989). As the domains these two works cover unfortunately teeter on the edge of an enormous void, I have been obliged to base what follows above all on what I can personally remember.

For me, who started out as an art historian towards the end of the 60s, discovering the computer (and in particular its theoretical possibilities) roughly coincided with my becoming aware of conceptual art. In 1970 or 71, I had the opportunity of taking part in a symposium held in Zagreb where we were introduced to "first generation" creative artists such as Frieder Nake, Herbert W. Franke and Vladimir Bonaćić. As soon as I got home I tried to find out what was possible in my own country, but without getting very far. At the Data Processing Research Institute of the Hungarian Academy of Sciences I found a graphic plotter on which I was fascinated to watch the evolution over several minutes

Sciences de Hongrie, j'ai trouvé un *plotter* graphique sur lequel j'observais, tout fasciné, l'évolution durant plusieurs minutes de la structure d'une molécule. Par la suite, M. György Z. Gács, professeur - entretemps décédé - à l'Ecole des Arts Décoratifs, m'a fait voir quelques dessins abstraits qu'il avait réalisés à l'aide des programmeurs de l'Université Polytechnique de Budapest. Des occasions furent fournies aux réflexions progressives par les symposiums interdisciplinaires organisés dans la première moitié des années 1970, pendant laquelle des savants, ethnographes, linguistes, psychologues hongrois exposaient les méthodes possibles du traitement mécanisé des données sous les aspects du structuralisme, de la cybernétique, de la sémiotique, de la théorie des systèmes ou de la linguistique. A cette époque, les artistes d'avant-garde hongrois s'efforçaient d'avoir une optique "intermédiale", c'est à dire d'exploiter (du moins théoriquement) les possibilités de tout moyen technique nouveau. Chacun était préoccupé de questions typiquement "initiales", comme celle de la coopération entre artiste et programmeur, comme les problèmes relatifs à la valeur artistique qui résultent des méthodes variation/permutation/combinaison, comme le dilemme de l'animation par ordinateur ou de la génération du hasard (random generating). J'ai fait moi aussi la tentative du lancement d'un concours, assez primitif d'ailleurs, auquel participaient entre autres l'artiste sériel András Mengyán et János Tölgyesi, expert en matière de télécommunications et historien d'art. Je dois à ce dernier le renouement de mes relations avec Kriaztián Frey, peintre de l'informel né à Budapest et devenu professionnel de la poésie assistée par ordinateur, vivant en Suisse. Les travaux présentés au concours sont restés tous en état de projet. Cependant, tout à fait indépendamment du concours mais dans l'esprit d'une réflexion d'avant-garde interdisciplinaire, le cinéaste Gábor Bódy et le physicien atomiste Sándor Szalay ont réalisé le premier film pour lequel l'ordinateur a été utilisé :"les Psychocosmos" (1976)

of the structure of a molecule. Then, Mr. György Z. Gács, a teacher from the School of Decorative Arts who has since died, showed me several abstract drawings he had made with the help of programmers from the Budapest Polytechnic College.

Opportunities were provided for a progressive consideration of the matter by interdisciplinary symposiums organized in the first half ot the 70s, when Hungarian scholars, ethnographers, linguists and psychologists explored the possible methods for the mechanized processing of data in the light of structuralism, cybernetics, semiotics, systems theory and linguistics. At that time, Hungarian avant-garde artists were at pains to adopt a multi-media approach, which meant doing one's best to exploit (at least theoretically) the posibilities of all new technical means. They were all concerned with basic questions such as the cooperation between artist and programmer, the problems in terms of artistic value resulting from variation/permutation/combination methods, or the dilemma of computer animation and random generating.

I also endeavoured to set up a competition, even if it was a trifle primitive. Among those who took part where the series artist András Mengyán, and art historian and telecommunications expert János Tölgyesi. Thanks to the latter I got back in contact with Kriaztián Frey, a free form painter born in Budapest who had become a professional computer-assisted poet living in Switzerland. All the work submitted for the competition remained at the project stage. Although it had nothing to do with the competition, but was nevertheless in the spirit of the interdisciplinary avant-garde movement, film maker Gábor Bódy and atomic physicist Sándor Szalay made the first film using a computer : "Psychocosmoses" (1976)

My subjective impressions led me to believe there was a general stagnation for about ten years, from the middle ot the 70s. But in reality, it was probably during this period that, although mostly hidden behind the machinery

D'après mes impressions subjectives, une stagnation générale aurait eu lieu durant une dizaine d'années, à partir du milieu des années 1970. Mais en réalité, c'est probablement justement pendant cette dizaine d'années qu'une génération qui obtient des prix importants lors de festivals européens de ces dernières années et qui se présente cette fois à Lille est arrivée, pour la plupart cachés derrière les machines de différents centres et petites entreprises informatiques, à son âge adulte. Le nouvel essor peut être expliqué en partie par la généralisation des ordinateurs personnels et en partie par une intervention "extérieure": l'organisation à Budapest en 1986 de la première exposition Digitart, grâce à une coopération du Musée des Beaux-Arts (Ferenc Tóth, historien d'art) assurant les locaux, de l'Institut de Recherches de l'Informatique et de l'Automatisation de l'Académie des Sciences de Hongrie (László Nemes, chef de service) mettant les machines à la disposition des artistes et de la revue Uj Impulzus (Tibor Szentgyörgyi, rédacteur). Celle-ci a été suivie au début de 1990 par une deuxième manifestation Digitart, déjà internationale, par laquelle l'art de l'ordinateur de Hongrie a, selon les termes de l'organisateur Tibor Szentgyörgyi, atteint définitivement sa majorité. Ses genres typiques sont actuellement la graphique de l'ordinateur - image fixe - réalisée sur l'écran et photographiée (Aron Gábor, László Révész), l'animation par ordinateur (Tamás Waliczky, Llászló Kiss) et le vidéo-clip composé par ordinateur (Agnés Hegedüs) ou encore le dessin de l'ordinateur mis au service de l'installation sculpturale (János Sugár) ; mais le nouveau média et la nouvelle optique qui l'accompagne ont déjà naturellement acquis leur droit de cité dans la cinématographie, l'architecture, le design des objets usuels et celui des jouets, la musique, la poésie expérimentale, ainsi que dans les domaines "interactifs".

László Beke

of different centres and small data processing firms, the generation now winning major prizes in European festivals and currently being shown in Lille reached maturity.

This new blossoming forth can be explained partly by the fact that PCs are now so widely available and partly by an external stimulus : the organization in 1986 of Budapest's first Digitart Exhibition, thanks to the cooperation of the Museum of Fine Art (Ferenc Tóth, art historian) who provided the space ; the Data Processing and Automation ResearchInstitute of the Hungarian Academy of Science (László Nemes, head of department) , who allowed the artists to work with their machines ; and the magazine Uj Impulzus (Tibor Szentgyörgyi, editor). This was followed at the beginning of 1990 by another already international Digitart Exhibition, meaning that Hungarian computer art, in the words of its organizer, Tibor Szentgyörgyi, has definitively attained adulthood. Its typical genres are at present fixed image computer graphics produced on the screen and photographed (Aron Gábor, László Révész), computer animation (Tamás Waliczky, Llászló Kiss), computer videos (Agnés Hegedüs) and computer-assisted drawings used for sculpture installations (János Sugár) ; but the new way of looking at things fostered by the new media is naturally already established in cinematography, architecture, the design of toys and everyday objects, music, experimental poetry and also interactive domains.

L. B.

László Beke (né en 1944) historien d'art.
Conservateur en chef de la Galerie Nationale Hongroise à Budapest.
Nombreuses publications sur l'art contemporain, film, vidéo, photographie et théorie.
En 1987-88, professeur associé à l'Université Lumière Lyon 2. A organisé récemment des expositions à Budapest : "Symétrie et Asymétrie", "Constructivisme en Pologne".
Membre de plusieurs associations et comités d'art.
Conseiller de l'Académie des Arts Décoratifs à Budapest.

Les coordonnées de l'imagination
The coordinates of imagination

Les amateurs hongrois de l'art de l'ordinateur peuvent être classés en deux catégories d'une manière assez simple. La première catégorie est celle des artistes (peintres, artistes graphiques, sculpteurs, cinéastes...) dont le contact avec l'ordinateur résulte, pour ainsi dire, de la logique de leur carrière artistique antérieure ou du moins n'est pas contraire à leurs activités exercées auparavant. Ils ont pour caractéristique commune une continuité évidente entre les images, fixes ou animées, réalisées au moyen de l'ordinateur et les œuvres produites antérieurement par d'autres médias, qui assure la survie des marques individuelles de style. Ainsi, ceux dont le chemin vers l'ordinateur passait par d'autres expressions artistiques ne cherchent rien d'autre, dans ce nouveau moyen, qu'une possibilité de formuler les messages qui leur sont caractéristiques par une technique qui diffère de celles des précédentes.

L'autre catégorie se compose de créateurs qui, grâce à l'ordinateur, sont arrivés à un niveau où ils ont pu retrouver leur expression personnelle, leur présence valable même dans un contexte artistique. En parlant de ceux-ci, on peut donc dire que leur voie vers l'art a été ouverte par l'ordinateur et que leur travail est axé sur la recherche des possibilités d'expression que l'ordinateur offre en exclusivité. Un représentant de cette dernière catégorie est Tamás Waliczky qui a remporté des succès considérables ces dernières années. Bien qu'il ait fait des coups d'essai dans la cinématographie et la peinture, il doit sa maturité d'artiste à la connaissance de l'ordinateur avec lequel il met à profit évidemment ses expériences acquises avec d'autres médias. Il fait de l'animation aussi

Hungarian computer art buffs can be divided into two basic categories. The first includes artists (painters, graphic artists, sculptors, film makers...) who came into contact with computers as a logical development of their previous artistic careers, or at least as something not so different to what they'd been up to until then. The common characteristic of this crossover is an obvious continuity from previous works produced using other media to fixed or animated images made with a computer, which guarantees the persistence of individual indications of style. In this way, those whose path to the computer came through art are looking for nothing more in this new means than the possibility of formulating their own personal messages using a different technique than the ones used for those preceding them.

The other category is made up of creative people who, thanks to the computer, have reached a level on which they have been able to rediscover their own personal means of expression and make their presence valid even in an artistic context. One could say the route to art was opened up to them by computers and that their work is centred on research into the possibilities of expression exclusively offered by the computer. Someone in this second category is Tamás Waliczky, who has had a good deal of success in recent years. His first attempts were in film making and painting, but his artistic maturity stems from his knowledge of computers, although he evidently takes advantage of his experience in other media when working with them. He produces animated and fixed images of the same high standart with a consistent state of mind and never submits to formal ideas which

bien que de l'image fixe, à un même niveau élevé, sans jamais se soumettre à des idées formelles qui semblent attrayantes. Son travail s'inscrit dans la meilleure tradition de l'art hongrois, dans la mentalité d'avant-garde du constructivisme que de nombreux liens rattachent à l'atelier du Bauhaus. Hanna P. Ráden et Llászló Kiss travaillent également dans les domaines de l'image fixe et de l'image animée. Hanna P. Ráden est devenue créateur et a trouvé une forme d'expression, autonome à son lieu de travail, en exécutant des commandes en art graphique appliqué sur un ordinateur parmi les meilleurs dans les conditions de la Hongrie. Elle fait de l'animation depuis peu de temps.

Llászló Kiss était musicien, membre de l'un des ensembles rock alternatifs les plus progressifs de Hongrie, Európa Kiadó ; cette base de culture musicale laisse des empreintes sur les œuvres qu'il réalise avec l'ordinateur, tant sur le plan de la forme que dans le traitement du temps.

György Galántai appartient à une génération qui s'est développée dans les années 1960-70, qui était jusqu'à ces derniers temps à la limite de la tolérance et de l'interdiction de la politique culturelle officielle ; elle a joué un rôle important dans l'art hongrois de ce dernier quart de siècle parce qu'elle représentait une conception artistique moderne, même au sens européen. Au nom de Galántai sont associés l'unique lieu d'exposition indépendant du début des années 1970, ainsi qu'un périodique artistique réalisé avec ses moyens propres au début des années 1980. Artiste de la communication, il se devait de parcourir un chemin qui l'a conduit nécessairement à l'utilisation de l'ordinateur.

András Böröcz et László Révész présentent, depuis la fin des années 1970, des performances multimédia et il n'y a guère de formes qu'ils n'aient expérimentées dans le domaine des beaux-arts. D'une manière surprenante, les dessins marqués d'une ironie triste de Böröcz ne donnent l'impression d'aucune étrangeté sur le

may appear attractive. He is deliberately continuing with the best tradition in Hungarian art and the avant-garde mentality of Constructivism that is linked in many ways to the Bauhaus School.

Hanna P. Ráden and Llászló Kiss also work with both fixed and animated images. Hanna P. Ráden has become a creative artist able to express herself independently from her workplace, carrying out applied graphic art commissions on a graphic computer which is one of the best in Hungary. She has only been working with animation for a short time.

Llászló Kiss was a musician with one of the most progressive Hungarian alternative rock groups called Európa Kiadó and this schooling in musical culture leaves its mark on his computer-assisted work, as much in its formal elements as in the way he treats time.

György Galántai is a member of the generation which appeared in the late 60s and early 70s, which until recently wavered on the very edge between the limits of the official cultural policy's tolerance and outright banning, and who has played an important part in the Hungarian art movement of this last quarter of a century through his ability to represent modern artistic ideas in a European context. He ran the only independent exhibition space at the beginning of the 70s and published an art periodical, which he produced himself, at the beginning of the 80s. As someone specializing in communication, it was natural he should travel a road which was bound to lead him to use computers.

András Böröcz and László Révész had been giving multi-media performances since the end of the 70s and in the whole realm of fine arts there can't be a single form they haven't experimented with. What's surprising is that Böröcz sadly ironical drawings don't appear out of place at all on a computer monitor. Révész, who is also a painter and makes cartoon films, used apart from his own work to be commissioned by the television to do the decorative animated

moniteur de l'ordinateur, tandis que Révész, qui est peintre et également réalisateur de films d'animation, fait, outre ses ouvrages autonomes, des dessins de fonds décoratifs et animés, réalisés par ordinateur pour des programmes commandés par la télévision. Aron Gábor a exécuté lui aussi de telles tâches appliquées mais, chez lui, ce sont plutôt les transparences raffinées qui apparaissent dans la série des images fixes sur lesquelles il convient d'attirer l'attention. La manipulation, quasi sans problème et bien cultivée des formes et des moyens, qui est également caractéristique de sa peinture, apporte une solution à la situation de conflit fondamentale qui réside dans le montage par l'application du dessin, de la texture et des interférences à plusieurs couches.

János Sugár est le continuateur le plus évident de la tendance conceptuelle très forte dans l'art du XXème siècle dont les effets se font sentir en Hongrie à partir des années 1970. Ses œuvres graphiques (installations et films) trouvent leur identité, ce qui exclut toute confusion, dans la confrontation d'une tension spirituelle résultant de l'action réciproque d'un minimalisme formel et d'une multiplicité de matières et de techniques utilisées. Sugár (tout comme Böröcz, Révész, Aron Gábor et, d'ailleurs, l'auteur ci-dessous nommé) était membre du groupe Indigo qui déployait son activité dans les années 1970-80. Son nom provient de l'abréviation des termes hongrois INterDIszciplinaris GOndolkodas (réflexion interdisciplinaire) mais signifie aussi papier carbone. Je ne me trompe sans doute pas en disant que c'est ce système de coordonnées, invisible mais dont le caractère peut être perçu à partir de son nom, qui peut servir de point de référence pour l'observation d'ensemble (même au-delà de l'ordinateur) des œuvres et des créateurs en apparence différents.

Miklós Peternák

backgrounds on a computer for certain programmes. Aron Gábor has also undertaken the same kind applied tasks, but what is interesting about his work are the very refined transparencies he uses for his series of fixed images. The extremely cultivated and virtually non-problematic manipulation of forms and means, which is also a feature of his painting, provides a solution to the situation of fundamental conflict inherent in the "montage", when applying drawing, texture and interferences in several different layers.

János Sugár is the most respected practitioner of the conceptual movement, which is so important to 20th Century art, whose effects were first felt in Hungary at the start of the 70s. His graphic work, installations and films owe their individuality, which excludes any confusion, to the confrontation arising from the spiritual tension which results from the reciprocal action of formal minimalism and multiplicity of materials and techniques employed. Sugár (like Böröcz, Révész, Aron Gábor and indeed the writer of this article) was a member of the Indigo Group who was active at the end of the 70s and the beginning of the 80s. Its name was an abbreviation of the Hungarian expression "INterDIszciplinaris GOndolkodas" (interdisciplinary thought), but also means carbon paper. I may not be wrong in suggesting it is this system of coordinates, invisible maybe yet still producing an effect, whose nature can be detected from its name, which can serve as a series of points of reference for gaining an overall impression (even beyond the computer) of works and creative artists who at first appear so different.

M.P.

Miklós Peternák (né en 1956, Esztorgom).
Historien d'art, critique d'art indépendant.
Expert de la vidéo, du film, de la photographie et des autres médias. Rédacteur d'un recueil important sur l'art de l'ordinateur, le premier en Hongrie, "Au seuil d'une nouvelle ère de l'image ; les débuts des images fixes et animées par l'ordinateur en Hongrie" (Ed. Számalk, Budapest, 1989).
Travaille aussi pour le Studio Bela Balazs comme cinéaste et vidéaste depuis 1981.

András Böröcz

Aron Gábor

György Galántai

Agnés Hegedüs

Llászló Kiss

Hannawati P. Ráden

László Révész

János Sugár

Tamás Waliczky

András Böröcz

Né en 1956 à Budapest
Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts (section peinture) en 1982
Réalise, depuis 1977, de nombreuses performances avec László Révész
Commence en 1985 à travailler avec l'ordinateur
Expositions personnelles à plusieurs reprises à Budapest, ainsi qu'en 1983 à Helsinki et Porvoo (Finlande), en 1984 à Toronto, en 1986 à New York, Porvoo et Toronto, en 1988 à Ann Arbor (USA)
Expositions collectives à Budapest et à Glasgow, Baden-Baden, Leverkusen, Munster, La Haye, Jerusalem, Vienne, Banff, Montréal, Dortmund et New York, ainsi qu'à Digitart 2/Budapest

"L'autre (idée) était un projet visant à abolir totalement tous les mots quels qu'ils soient... les mots ne servant seulement qu'à nommer les choses, il serait plus pratique pour tous d'amener ces choses où elles sont nécessaires pour exprimer le sujet dont on veut s'entretenir... ce qui pose le seul problème se faisant, que si quelqu'un a une activité importante et variée, il est obligé de transporter un plus large fardeau de choses sur son dos... mais un grand avantage offert par cette invention est qu'elle pourrait servir de langage universel, compris dans tous les pays civilisés ; leurs objets et instruments étant généralement semblables ou proches, leur utilisation pourrait être comprise facilement..."

"Voyages de Gulliver" - Jonathan Swift.

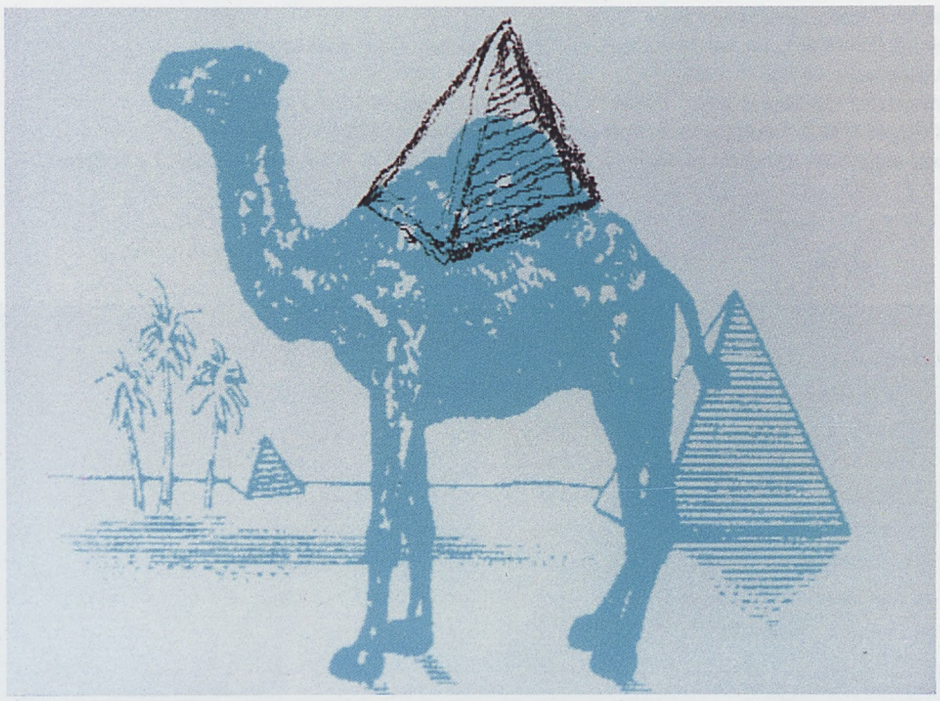
J'aime cette idée.
András Böröcz

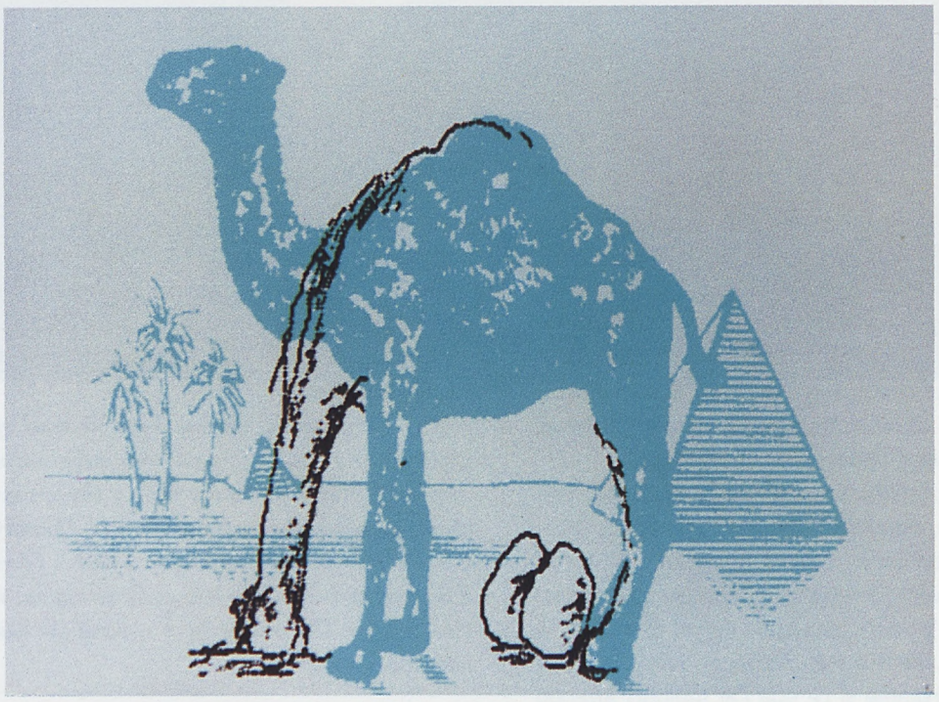
"The other (project) was a scheme for entirely abolishing all words whatsoever... since words are only names for things, it would be more convenient for all men to carry about them such things as were necessary to express the particular business they are to discourse on... which hath only this inconvenience attending it, that if a man's business be very great, and of various kinds, he must be obliged in proportion to carry a greater bundle of things upon his back... Another great advantage proposed by this invention was that it would serve as an universal language to be understood in all civilised nations, whose goods and ustensils are generally of the same kind, or nearly resembling, so that their uses might easily be comprehended..."

"Gulliver's Travels"- Jonathan Swift.

I like this idea.
A.B.

Camel and the eye of the needle - 1989





Aron Gábor

Né en 1954 à Budapest
Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts de Budapest en 1981
Réalise des films expérimentaux de 1982 à 1985
Titulaire de 1983 à 86 de la Bourse Derkovits et, en 1987-88 de la Bourse József Eötvös
Lauréat Ars Electronica à Linz en 1988
Expositions personnelles depuis 1982 : Helsinki, Porvoo (1983), Budapest (1985), Stuttgart, Gand et Aix la Chapelle (1987), San Francisco et Budapest / Institut Français (1989)
Nombreuses expositions collectives en Australie, Belgique, Espagne, R.D.A. et R.F.A. et à Digitart 2 à Budapest

Les artistes ont toujours été attirés par les techniques modernes, par la photo, le cinéma, la vidéo... L'ordinateur a tout d'abord été utilisé dans la musique, domaine dans lequel il est vite devenu partie intégrante de la composition. Dans les arts graphiques, il est surtout utilisé pour la publicité ou les jeux télévisés. L'utilisation de l'ordinateur dans les arts graphiques en est encore, me semble-t-il, à ses balbutiements ; ce n'est pas encore un art autonome. Pour moi, l'ordinateur est un nouvel instrument qui enrichit les possibilités d'expression artistique. Les dessins parfaits obtenus par l'utilisation d'une technique sophistiquée ne sont que des contrepoints à un monde organique mais constituent, en cela même, d'importants points de repères.

Mon film vidéo, point de départ de mon travail, est une création réalisée dans mon atelier permettant les imbrications réciproques de la réalité et de la rêverie. J'ai utilisé l'ordinateur pour dessiner sur les photos des phases de la séquence vidéo, voulant en cela proposer une nouvelle expérience de l'espace. Cette différence ne peut être obtenue que par la modification de l'espace pictural à l'aide d'un pinceau électronique. Le changement qualitatif me semble intervenir au moment où la création artistique et la technique deviennent une pratique.

Ce qui m'intéresse le plus dans ce type de création, c'est la problématique du temps. Mon attention va à "l'autre moment", celui du royaume intouchable d'un nouveau monde spatial, "la brièveté dans la durée" et "l'infini dans l'éclair". Attirance et répulsion, crainte et admiration, comme si ce que j'ai toujours attendu m'était donné par le hasard.

Aron Gábor

Artists have always been attracted to modern techniques : photography , film making, video... The computer was first used in music, a field in which it very soon became an integral part of composition. In the graphic arts it is above all used for advertising and video games. It seems to me use of the computer in graphic arts is still in its infancy ; it is not yet an independent art. I look upon the computer as a new instrument which enriches the possibilities of artistic expression. The perfect drawings obtained by the use of sophisticated techniques merely serve as the antithesis of the organic world but nevertheless, for all that, provide important reference points.

My video film, the starting point for my work, was made in my studio. It permits the reciprocal interweaving of reality and daydreams. I used a computer to draw different stages of the video sequence on to the photos, my intention being to suggest a new sensation of space. This difference can only be obtained by modifying the pictorial space with an electronic pencil. The qualitative change seems to me to take place at the moment when the artistic creation and the technique become a routine.

What interests me the most in this kind of work is the problem of time. My attention is drawn to "the other moment" in the intouchable kingdom of a new spatial world, "brevity in a continuum" and "infinity in a flash". I feel attraction and repulsion, fear and admiration, as though what I've always been waiting for had been given me by chance.

A.G.

György Galántai

Né en 1941
Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts de Budapest (section peinture)
Développe ses activités dans de multiples directions artistiques
Crée, en 1970-73, le Chapel Studio à Balatonboglár, premier centre pour les artistes d'avant-garde hongrois
Fonde, en 1979, avec sa femme Julia Klaniczay, ARTPOOL, centre d'archives, d'expositions et événements consacré aux artistes alternatifs
Développe une activité de Mailart dans le monde entier dès 1979 et lance la revue AL (Actual Letter) en 1983-84
Réalise en1985 ses premiers computer graphics
Participe à de très nombreuses expositions à l'étranger et à Dialogues Ordinaires Paris-Budapest en 1987, à l'Institut français de Budapest
Obtient en 1989 la Bourse DAAD à Berlin

Je choye des éclats d'un avenir imaginé et non-réalisé comme mon propre passé. Ils projettent - craquant dans leur rudesse, séparés l'un de l'autre par d'immenses espaces vides - dans mes pensées pleines de doute le texte de "je n'ai rien fait dans ma vie".

Dans les champs magnétiques des absurdités, la réalité d'Europe Centrale fonctionne dans mon âme comme l'effet de l'évaporation dévorante, suffocante des pluies acides.

L'image de l'avenir du passé s'est effacée sans trace et l'image de l'avenir du présent elle aussi est en train de se noyer dans le présent.

Mes sculptures me paraissent être les seuls soutiens de l'existence comme des cailloux dans une mer de sable infinie. Des souvenirs concrets immatériels qui se trouvent sur l'écran d'un ordinateur m'emmènent par leur transformation à mes projets de base. C'est ce qui me rend calme et décontracté. J'espère pouvoir retourner prochainement dans le "réseau d'avenir" de l'art.

György Galántai

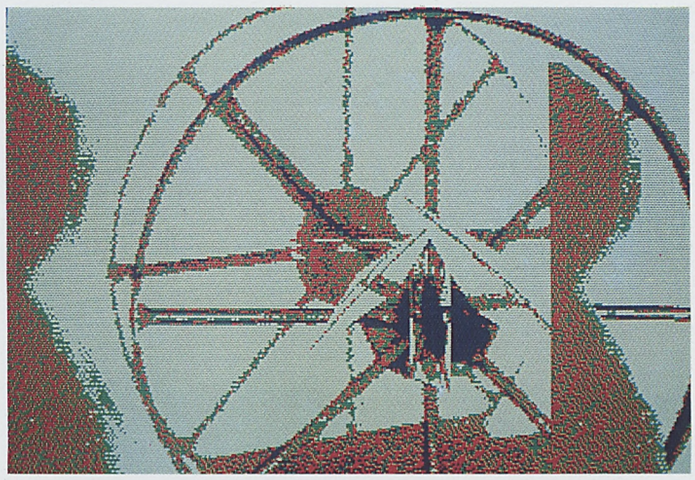
I cherish fragments of an imagined future, unfulfilled like my own past. Creaking with severity and separated from each other by vast empty spaces, they project the sentence "I've done nothing with my life" on to my doubt-filled thoughts.

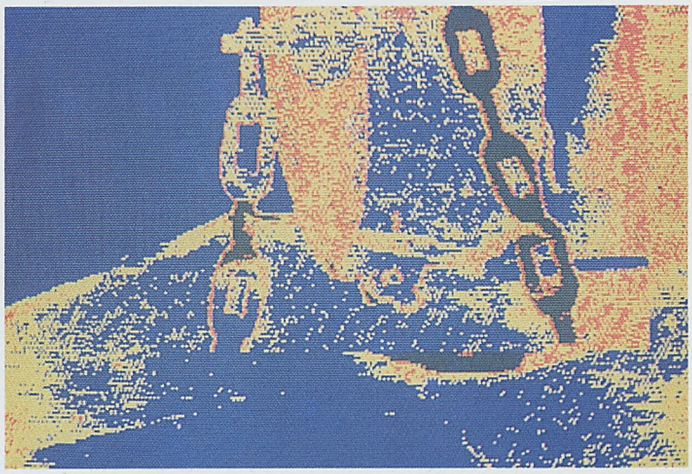
In the magnetic fields of absurdity, the reality of Central Europe functions in my soul like the suffocating, all-consuming evaporation of acid rain.

The image of the future of the past has disappeared without trace and the image of the future of the present is also in the process of drowning itself in the present.

My sculptures seem to me to be the sole supports for existence, like pebbles in an infinite sea of sand. Immaterial concrete souvenirs found on a computer screen lead me through their transformation to my basic projects. That's what makes me relaxed and calm. I hope I'll soon be able to return to the "future network" of art.

G.G.





Agnés Hegedüs

Née en 1964 à Budapest
Diplômée de l'Académie des Arts Appliqués de Budapest (département arts visuels) en 1985
Bourse à la Kunstakademie "Minerva" de Groningen et à la AKI Kunstakademie de Enschede (Pays-Bas) en 1988
Réalise des vidéos/ordinateur depuis 1988. Participe depuis cette date aux grandes expositions et festivals de cinéma expérimental et d'art vidéo de Hambourg, Osnabrück, Genève, Amsterdam, Arnhem, Strasbourg et Berlin
Exposition personnelle, en 1990, à la Galerie René Coehlo à Amsterdam

J'utilise l'ordinateur pour étendre les possibilités de traitement des images vidéo, et aussi pour créer des situations interactives entre ces deux médias.

Je considère mes œuvres vidéo comme des peintures situées dans le cadre de la durée, puisqu'elles sont toutes basées sur une composition qui réagit à un certain signal (son).

J'expérimente également les caractéristiques fondamentales des images analogiques et digitales pour décrire les éléments picturaux de leur combinaison.

Agnés Hegedüs

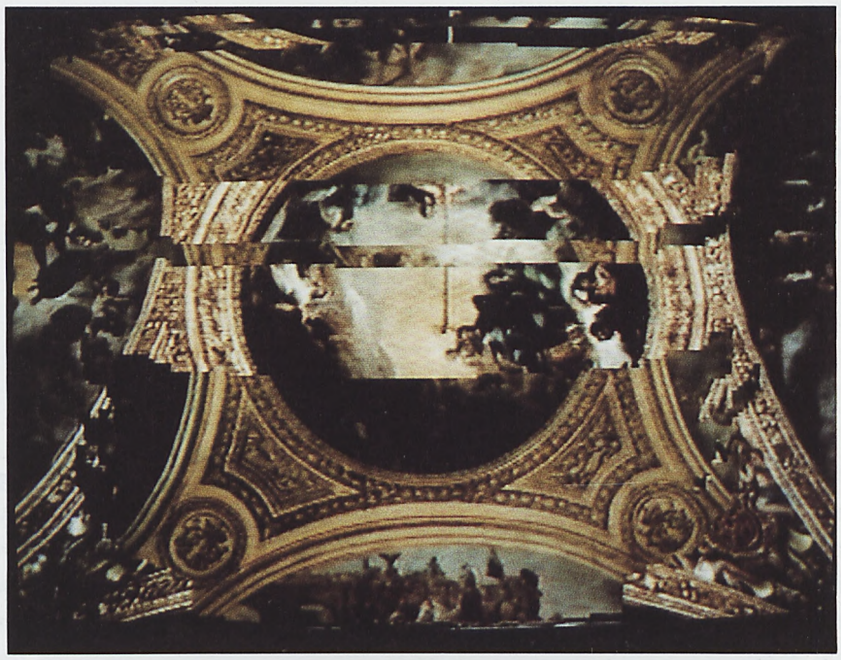
I use the computer to extend the possibilities of video-image processing, as well as to create interactive situations between the two mediums.

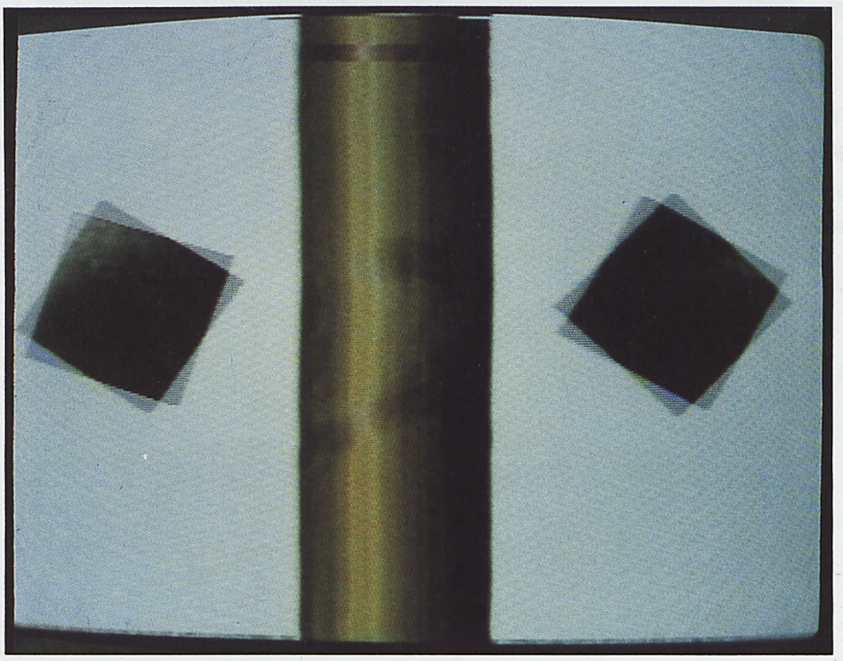
I consider my video works to be paintings within the "frame" of duration, as they are all based on having one composition that reacts on a certain "input" (sound).

I am also experimenting with the fundamental characteristics of analogue and digital images, to depict pictorial elements of their combination.

A.H.

Plain plan playing - vidéo 1990
And grind hard stone to meal - vidéo 1989





Llászló Kiss

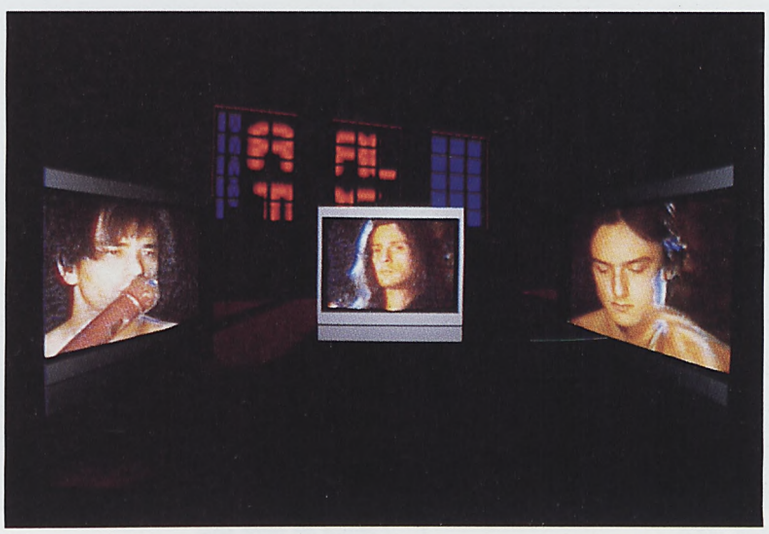
Né en 1959 à Budapest
Musicien et artiste visuel
Rejoint, en 1980, le groupe de rock underground URH
Fonde un ensemble de musique qui participe à des performances, des films et des défilés de mode
Commence, en 1987, ses premiers computer graphics et obtient une mention au Prix Ars Electronica à Linz en 1988
Réalise, en 1988, des animations par ordinateur pour lesquelles il compose également la musique
Obtient, avec le film "Tales", le 2ème prix de la compétition Digitart 2 à Budapest en 1990
Nombreuses expositions personnelles, depuis 1987, en Hongrie
Expositions collectives en Autriche, France, R.F.A., R.D.A. et U.R.S.S.

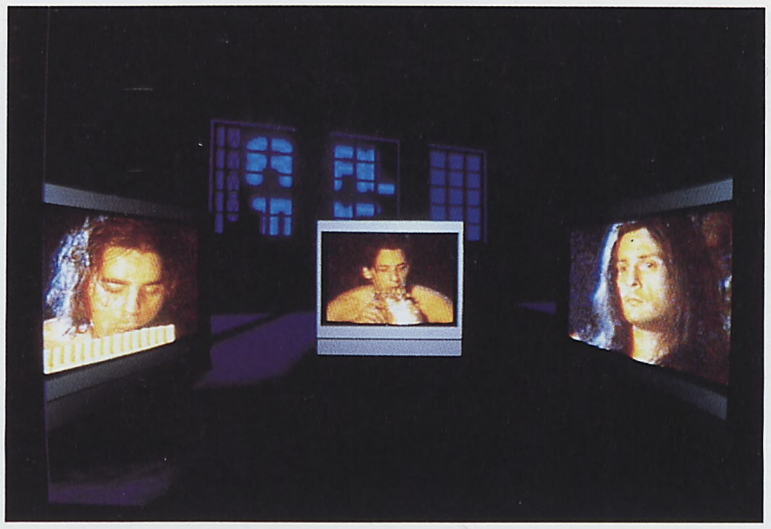
Il n'y a aucune chance de relier nos images à la vie quotidienne, de représenter la réalité avec notre médium. La substance que nous modelons refuserait tout simplement de réagir comme nous l'entendons. Une telle tentative n'aboutirait qu'au néant. Il n'y a pas d'autre choix que de chercher la réalité dans la substance - la qualité inhérente de la substance même -, une réalité qui permette sa naissance, la construction de sa propre mythologie, l'expérience de sa propre magie. C'est un processus qui se situe entre les différentes couches de l'histoire et l'évolution. On peut presque le définir comme un jeu de "question-réponse" entre Dieu et l'Homme. C'est là notre tâche. Ne devrait-elle pas nous emplir d'enthousiasme? ou de pathos ?

Llászló Kiss

There is no chance to correlate our images to real life, to represent reality in our medium. The substance we are molding would simply refuse to act as we want them to. It would be the nothing that would be born from of such an attempt. There is no other choice but finding reality in the substance - the inherent of substance itself -, a reality in which it can be born, in which its own mythology can be built, in which its own magic can be practised. It is a kind of process which runs somewhere between the layers of history and evolution ; we may perhaps even define it as a certain "questions-and-answers" game played by man and god. This is about a task for us to accomplish. Should it not fill us with enthusiasm - or even with pathos ?

L.K.





Hannawati P. Ráden

Née en 1967 à Budapest
Diplômée d'une école supérieure d'art en 1985
Commence, la même année, à travailler au studio Vianco (vidéo, animation et computer graphic) avec l'ordinateur Cromemco System 3
Crée des vidéos et des illustrations de film pour la télévision hongroise
Expose à Budapest, en 1988 au Festival d'Eté, puis en 1989 à Mikro 89 et à la Fereycvárosi Pincegalerie

Vapeur de bois - odeur de printemps
Bêtes timides engendrées dans un demi-sommeil
Oh pitié ! -je le veux
Le retourner
Le monde rampant hors de ma bouche
Mon printemps va vers sa fin
Je le supporte, avec discipline, mon Dieu
Corvée - vacances

Des déchets aux visages horribles
La propriété de mon âme
Je n'ai aucune idée de ce que
Je pourrais faire avec vous
Je laisse tomber mon ancienne
Conscience dure
Ma charge de travail
Mon énergie
Mon absence comblée
Ce qui est comestible
Je le vomis

Je ne voudrais pas être un sham-shaman fatigant
Oh vie de mère
Homme, mystifiant instinctivement
Son impuissance
Mais j'ai peur
D'avoir coulé trop profond ?
D'être arrivé trop profond ?
Oh expérience de toute ma vie
Arbre divin en fleurs
Sous les racines de qui ?
A l'ombre, pour toujours
Repose mon esprit enfermé

"Ecce Homo"- Atom

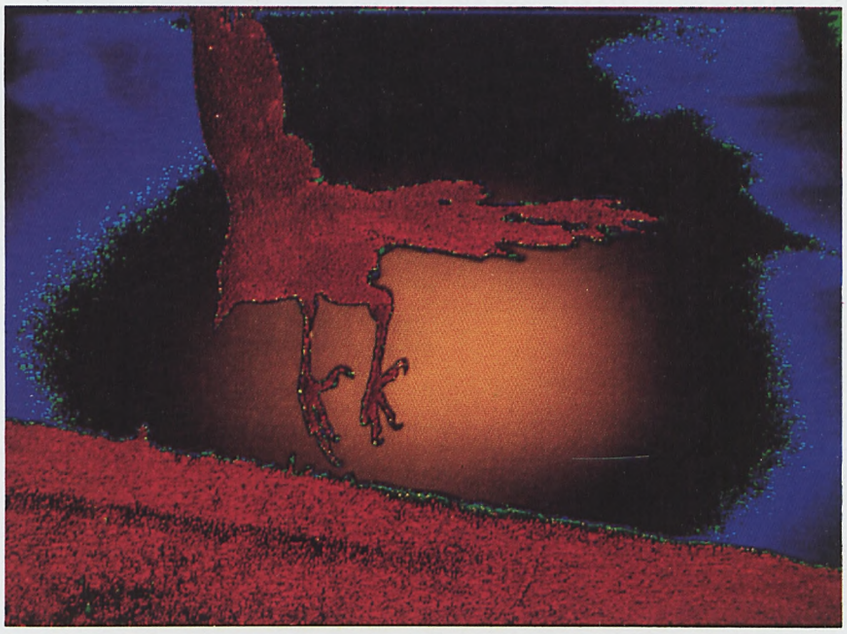
Steam of wood - odour of spring
Shy beast begot halfasleep
Oh mercy ! - I want it
Turning it inside out
The world crawling out of my mouth
My spring's wearing out
I bear it, with discipline, my God
Drudgery - vacation

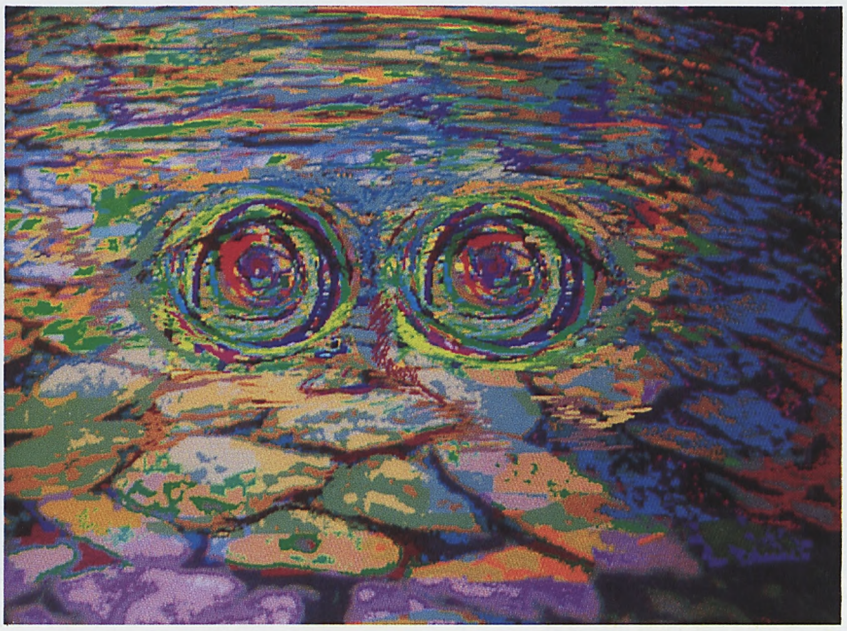
Horrible faced garbage
The property of my soul
I've no idea what
I could do with you
I drop my ancient
Hard conscious
My laboursack
My energy
My fulfilled absence
What's edible
I throw up

I wouldn't be a tiring sham-shaman
Oh mother life
Man, instinctively mystifying
His helplessness
But I fear
I've sunk to deep ?
I've got to deep ?
Oh my life experience
Blooming heavenly tree
Under whose roots !
In shadow, forever
Lies my spirit locked up

"Ecce Homo" - Atom

Sans titre - 1988-89





László Révész

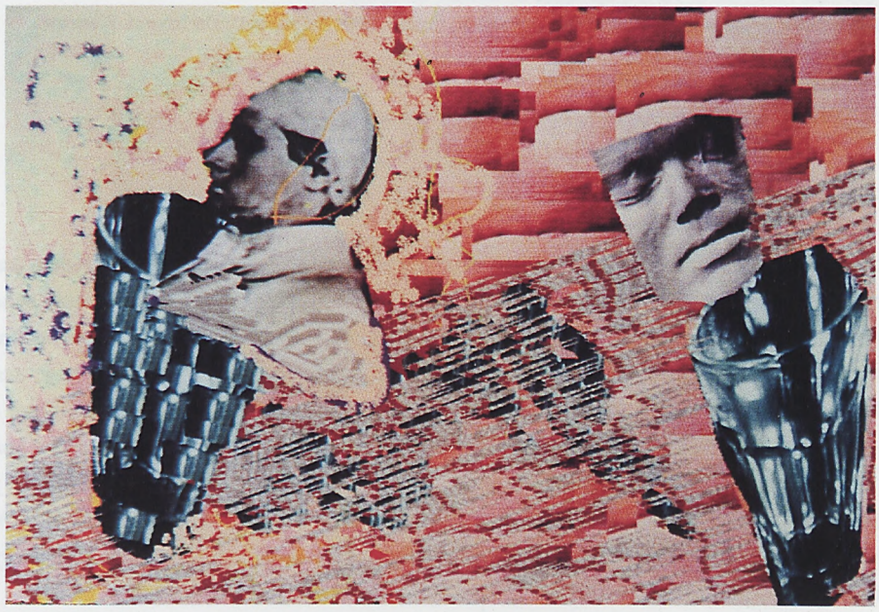
Né en 1957 à Budapest
Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts (section peinture) en 1985, et de l'Académie des Arts Appliqués (section film d'animation) en 1986
Réalise des films et des vidéos depuis 1977 et participe à de nombreux festivals et expositions à l'étranger (Bilbao, Hiroshima...)
Réalise, depuis 1977, de nombreuses performances, notamment avec András Böröcz
Expositions personnelles en Hongrie depuis 1980
Réalise des travaux sur ordinateur depuis 1986 et obtient le 3ème prix à Digitart/Budapest en 1990

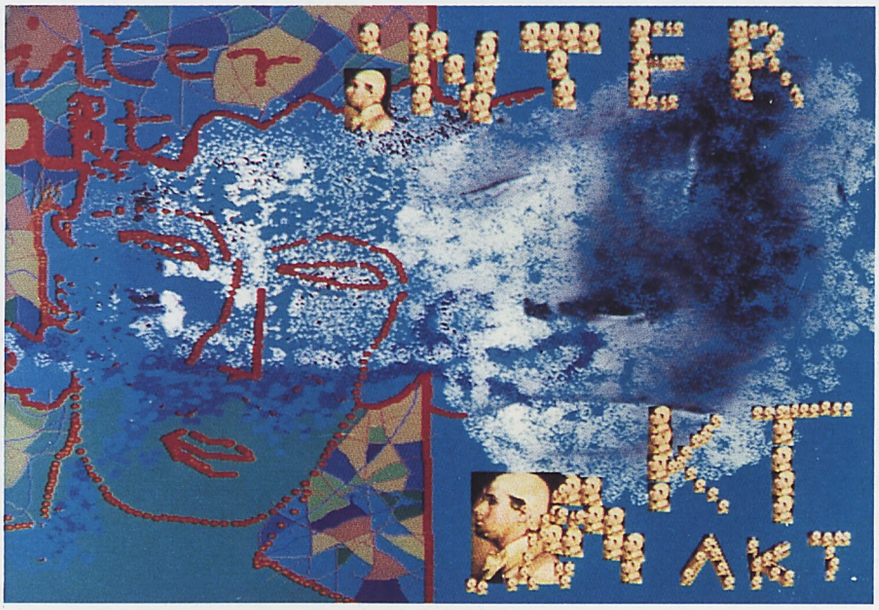
Si le seul propos de l'art était la représentation, une bonne partie du dilemme serait résolu par des arrangements efficaces, une exécution soignée, une sélection intelligente de l'équipement adéquat, avec une équipe d'assistants bien payés, de spécialistes. Dans ce cas, l'équipe au complet se mettrait au travail sous la direction de l'artiste en commençant par les croquis et atteindrait immanquablement son but, le chef-d'oeuvre. Dans notre réalité déstabilisante, l'art reflète les changements et notre attitude de fuite par rapport à la routine ou au marché. Si cela est vrai, nous aboutissons à une seule (presque deux) conclusion(s) : l'art (avec la morale) n'a qu'une (presque deux) option(s) : le ludisme, des bandes secrètes d'artistes cassant les ordinateurs en morceaux avec le minimum de publicité possible ; ou la (les) version(s) plus modérée(s) : a : un mauvais usage délibéré des ordinateurs, résultats : bruits, erreurs, etc. b : création d'œuvres-virus : ces virus, contrairement aux virus existants, sont signés et datés. Mais que puis-je faire si j'ai encore un besoin plus profond de communiquer après cela ? Je ne suis pas du genre guérilla et je respecte la propriété d'autrui, sans parler de la perspective désagréable d'être groupé dans une bande avec d'autres artistes. La création de virus, c'est un peu comme mettre le costume du scientifique diabolique. A ce jour, une seule voie possible pour moi : la confrontation des deux : l'usage "correct" avec les besoins et les croyances de la communication, et une chasse joyeuse aux erreurs, aux bruits, aux disfonctionnements. Je les utilise immédiatement dans mes œuvres, tout en les gardant pour des jours meilleurs.

László Révész

If for example only representation would be the only purpose of art, most of the dilemma could be solved with efficient arrangements careful execution, with smart selection of the proper equipments, with well paid crews of assistants, of specialists. In this case the whole team headed by the artist starts working beginning with the sketches and would not be able to miss the goal, the masterpiece. In the confusing real world art is a representative of changes and escape from the routine and the market. If this is true, it leads to only one (almost two) conclusion(s) : art (with morality) has only (almost two) option(s) : luditism, secret gangs of artists breaking computers into pieces with the smallest publicity possible ; or the milder version(s) : a : demonstrated improper use of computers, result : noise, mistakes, etc. b : creating Art-Viruses, these viruses are signed and dated on the contrary of the existing viruses. But what can I do if I still have a deeper need to communicate after all this ? I am not that guerilla type and also I accept more other's property not to speaking about the unconvenient perspective to be with other artists in a gang. Creating viruses is quite the same thing in the costume of the evil scientist. Until now only one way left for me : the confrontation of the two : the "proper use" with the need and belief of communication and the joyous hunting for mistakes, noise misfunctions. Immediately I use them in my works keeping them for better times.

L.R.




BUTTER
KIT
ART

János Sugár

Né en 1958 à Budapest
Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts en 1983 (section sculpture)
Réalise des performances, des films, des vidéos, des sculptures sur ordinateur et obtient de très nombreux prix en Hongrie entre 1986 et 1989 (2ème prix Digitart 1 à Budapest en 1986 ; lauréat de la Biennale nationale des arts graphiques de Miskolc en 1989)
Expositions personnelles (installations, travaux sur ordinateur) depuis 1984 à Budapest, Dortmund, Florence et Vienne
Expositions avec le groupe Indigo, de 1980 à 1986

Image sacrée / Image sainte

L'évolution ne s'arrête pas, mais déménage dans le développement de ses propres moyens. Il y a des moyens qui disparaissent et il y en a qui s'avèrent viables. Ils descendent de l'arbre, se tentent facilement, se cherchent des formes de plus en plus essentielles. L'étalon de la matière, c'est la matière synthétique ; l'étalon de l'énergie, c'est l'électricité ; l'étalon de l'information, c'est la télévision et pour finir, l'étalon des capacités, c'est l'ordinateur.

Dans l'évolution des moyens, le rôle de la philosophie est emprunté par le marketing, qui s'avérant de plus en plus viable, dirige même l'évolution. Le marketing représente les directions du développement, le struggle for life ; il peut créer une concentration financière, jamais reproduisible par d'autres moyens et qui évolue à une cadence irréellement rapide. Pensons donc - en parlant toujours de l'image - aux courts métrages publicitaires, aux clips préparés d'un budget calculé aux longs métrages ; ils sont les éléphants de la viabilité dans la boutique de porcelaine du langage cinématographique.

La monnaie - comme les matières radioactives - possède la masse critique : tout ce qui peut générer de l'argent signifie l'avenir : tout ce qui ne peut pas, c'est le passé. La création cinématographique numérisée a son budget. Nous regardons bouche bée les conséquences dramaturgiques qui en résultent.

János Sugár

Sacred image / holy image

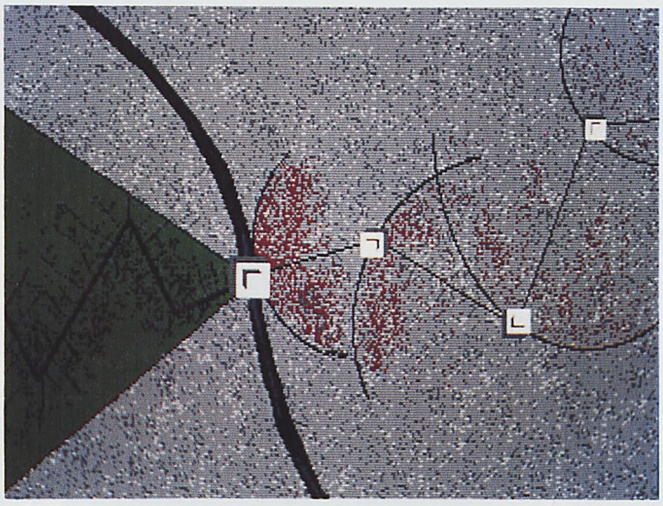
Evolution never stops but simply moves away according to the development of its own means. Some means disappear and others turn out to be viable. They come down from the tree, easily tempt each other and look for forms which are increasingly essential. Synthetics are the yardstick for matter, electricity the yardstick for energy, the television the yardstick for information and to conclude, the yardstick for ability is the computer.

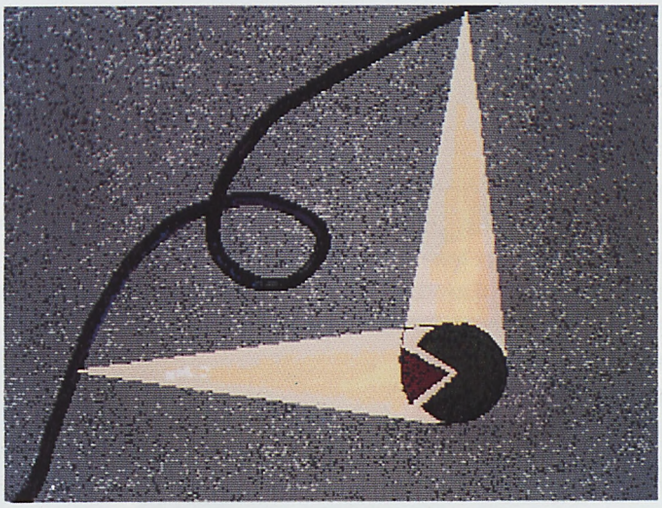
In the evolution of means the role of philosophy is taken over by marketing which, as it turns out to be increasingly viable, directs the evolution itself. Marketing represents the directions for development, the struggle for life ; it is capable of creating a financial concentration which can never be reproduced by other means and which evolves at a rate that is so fast it is unreal. Still talking about images, let's give a thought to advertising shorts and promos made with the same budget per minute as feature films: they are bulls of viability in the china shop of the language of film making.

Currency, like radioactive matter, has a critical mass: everything which can generate money signifies the future and anything which can't, the past. Digitized film making has its own particular budget. We look on flabbergasted at the dramatic consequences this has.

J.S.

The dimensions of consequences - 1990
The technique of the Inca-Walls - 1990
Computer - graphics pour sculpture





Tamás Waliczky

Né en 1959 à Budapest
Travaille au studio des Films Pannonia de 1980 à 1982
Commence à réaliser des films d'animation sur Atari ST en 1984
Réalise à partir de 1987 plusieurs vidéos avec ordinateur (2D et 3D)
Devient directeur artistique de Novotrade en 1989
Ses images fixes et vidéos réalisées sur ordinateur sont présentées en Europe et au Japon
Ses vidéos/ordinateur sont programmées sur les chaînes de télévision en Hongrie, Autriche, Allemagne, France, Japon et Etats Unis
Intervient à Imagina/Monte-Carlo en 1990
Collections publiques Centre Georges Pompidou, Scan Video Gallery (Tokyo)
Nombreux prix depuis 1986 :
1986 - 3ème prix Digitart 1 à Budapest
1988 - Mention au Prix des Ars Electronica à Linz (animation avec ordinateur)
- 1er prix PLEIAS à Paris (images 2D)
- 2ème prix PLEIAS (images 3D)
1989 - 1er prix (Golden Nica) Ars Electronica (computer graphic)
Ecrit , en 1989, le Manifeste de l'art informatique

Nous devons être bien conscients que l'ordinateur ne changera en aucun cas l'Homme, l'élément central de notre monde.

On peut essayer une nouvelle fois d'aborder le sujet éternel, peut-être en tournant le film à partir d'un angle légèrement différent.

Le fait de photographier un objet avec ce nouveau médium éclairera peut-être certains détails restés dans l'ombre jusqu'à présent, et placera les aspects connus dans une perspective différente...

Des barrières imposées, comme la résolution ou la couleur d'une image, peuvent stimuler la créativité. Ces limitations peuvent nous aider à comprendre les avantages de formes d'expression brèves, combien peu d'éléments sont nécessaires à la production d'une image, et la simplicité des moyens suffisante pour la réalisation d'une photo...

La sensation de s'enrichir, de ressentir le désir de l'artiste de créer une œuvre nouvelle avec un nouveau médium ne se rencontre que dans un nombre très limité d'œuvres réalisées avec les nouvelles technologies.

Extraits de :"Le Manifeste de l'Art Informatique".
Tamás Waliczky

We have to face up the fact that the computer will by no means change Man, the decisive unit of our world.

We can make another go at the eternal subject, perhaps shooting the film from a slightly different angle.

Taking a picture of an object with this new medium might bring to light some details never seen before, and the ones known might be put into new perspective...

Forced barriers, such as picture resolution and colour, can encourage you to be inventive. These limitations can help us realize what advantages brevity of expression can have, how few elements can be used to form an image, and how simple means are enough to make a picture...

Only in very few works made with computers can you be enriched and feel the artist's desire to conquer the world, the desire to create a new work of art with a new medium.

Details from "The Manifesto of Computer Art"
T.W.

Machines - 1989
Automobile
Gramophone
Sewing- machine

œuvres exposées

András Böröcz

6 images fixes, 60 x 80
Camel and the eye of the needle - 1989

6 cibachromes, 40 x 50
Inflated unicum - 1990, création mondiale

Aron Gábor

9 cibachromes, 60 x 80 - 1989
Cachés
Variations cœurs et espaces I
Variations cœurs et espaces II
Œuvres et opinions
Tourbillons
Lumière étagée II
Pyramides
Ornements
Le cœur et les chats

György Galántai

12 cibachromes, 53 x 80 et une vidéo
Etudes de I à XII - 1990, création mondiale

Agnés Hegedüs

5 vidéos
Bubble order - 1988 5'30
And grind hard stone to meal - 1989 6'30
musique par Tibetan Cloud Orchestra
Image to Paul Klee - 1989 4'20
125. Fragment - 1990 5'
Plain plane playing - 1990 10'
(version bande vidéo seule)
Programmation/ordinateur: Shaun O'Neil

Llászló Kiss

5 cibachromes , 57 x 80 - 1989
Heads I (Politician)
Heads II (Ideologist)
Canyon
Road
Twins/1

2 séries cibachromes, 23 x 30 - 1989
Fishes 1, Fishes 2, Neptunes
Calyx I, II, III

3 vidéos
Larva - 1988
Tales - 1989 4'42
Real Time - 1990 , création mondiale 3'
de Llászló Kiss et Istvan Janvari

Hannawati P. Ráden

8 cibachromes, 57 x 80
Sans titre 1988-1989

2 vidéos
Mary visits Elisabeth - 1989 3'
musique de Tamás Atom
Ecce Homo - 1989 5'20
musique de Ural Beat/Tamás Atom

László Révész

14 cibachromes, 27 x 40
Masks - 1989

6 cibachromes, 30 x 45
Tennis balls - 1989

Janós Sugár

3 computer-sculptures, 60 x 80 - 1990
The Technique of the Inca-Walls
The Dimensions of the Consequences
The Stage of the Present
création mondiale

Tamás Waliczky

3 cibachromes, 40 x 60
Machines - 1989
- *Automobile*
- *Gramophone*
- *Sewing - Machine*

5 vidéos
Human Motions - 1987 12'
Pictures - 1988 4'52
Is there any room for me here ? - 1988 3'46
Memory of Moholy-Nagy - 1990 4'
nouvelle version, *création mondiale*
musique: Llászló Kiss
Conversation -1990, création mondiale 30'
musique: Tibor Szemzö

L'exposition **les artistes hongrois et l'ordinateur**
est organisée dans le cadre de la FETE DE L'IMAGE 1990.
Elle a été réalisée avec la participation du Ministère des Affaires Etrangères (Direction de la communication) et de l'AFAA et du Ministère de la Culture de Hongrie,
avec le concours du Conseil Régional et de la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Nord-Pas de Calais
et avec le soutien de la Voix du Nord.

Remerciements particuliers à

László Beke, René Coehlo, Aude Cordonnier, Jean-Luc Cronel,
Caroline David, Maud Dinant, Edit Gerelyes, Lóránd Hegyi,
Kristina Kapitanffy, François et Véra Molnar, Katalin Néray,
Miklós Peternák, Pierre Ponant, Tibor Szentgyörgyi.

Créée à l'initiative des Caisses d'Epargne du Nord-Pas de Calais,
la FETE DE L'IMAGE a lieu du 19 mai au 8 juin 1990 .

Président : Laurent Dalimier
Délégué général : Joël Boutteville
assisté de Dominique Crépin
Organisation : Eurekam
Communication/presse : Yvette Sautour
Conception graphique : Epictetus
Scénographie de l'exposition : Patrick Bougelet

Traductions : Maud Dinant, Victoire Dubruel, Edit Gerelyes, Jeffrey Kime

Caisse d'Epargne Ecureuil

Conception graphique : EPICTETUS Villeneuve D'Ascq
Impression : Deschamps A.G
Quantité : 2000 exemplaires
Dépot légal : Mai 1990

fête de l'image

80 F