

## Description du programme « Molnart » (1974-1976)

François Molnar et moi avons conçu et mis au point un programme souple qui permet une expérimentation picturale systématique. Il est écrit en Fortran pour ordinateur de grande capacité relié à un écran de visualisation et à un traceur.

Voici comment se déroule ce protocole.

J'inscris d'abord dans un réseau orthogonal quadrillé à trame variable un ensemble de carrés concentriques dont les côtés diminuent régulièrement. Leur nombre est fixé arbitrairement. Il apparaît ainsi des réseaux de carrés plus ou moins denses, en fonction de la grandeur de la trame, parfaitement redondants. Or chacun sait – grâce aux travaux et des théoriciens de l'information et des esthéticiens – qu'une image totalement redondante ne peut être esthétique ou artistique ...

Pour que quelque chose se passe sur une surface et se crée « un état esthétique » (il va de soi que nos connaissances actuelles ne nous permettent pas de dire ce qu'est un état esthétique, cette notion est intuitive), il faut rompre la monotonie de départ, ce qui revient à baisser le taux de redondance. Pour savoir à tout moment à quelle modification des données le changement de l'état esthétique est dû, j'interviens sur une seule donnée à la fois.

Cette méthode est, en réalité, celle de tous les peintres de l'histoire : raturer, gratter, recommencer, recouvrir partiellement, modifier, sont des opérations qui visent à approcher l'image que le peintre a imaginée ou rêvée au départ. L'emploi systématique de la méthode « pas à pas » n'est évidemment réalisable qu'à l'aide de l'ordinateur.

La première modification introduite au sein des carrés pour baisser la redondance est la suppression aléatoire d'un certain nombre d'entre-eux.

Cette modification introduit une certaine quantité d'informations – dans le langage de l'informatique – de mouvement, de vie – dans celui des critiques romantiques. Soulignons-le en passant : ces deux langages décrivent le même phénomène mais celui de l'informatique est plus précis.

Apparaît sur écran cathodique une série d'images où le pourcentage des carrés présents décroît pas à pas. En comparant les images successives, j'essaie de déterminer le seuil où elles commencent à me satisfaire, où j'ai l'impression d'approcher un état esthétique. Une fois arrivée à la région critique, je continue ce tâtonnement en diminuant encore les valeurs des modifications afin d'obtenir des différences de plus en plus fines.

Les images satisfaisantes générées sur écran seront dessinées ensuite par traceur, à l'encre de Chine sur papier. C'est à l'aide de cette démarche que j'ai obtenu la série « (Dés) Ordres ».

Le pas qui s'impose ensuite est de ne pas affecter la même probabilité de parution aux carrés de grandeurs différentes. Il est possible par exemple de faire paraître un pourcentage plus important de petits carrés et de diminuer au fur et à mesure la chance des carrés plus grands.

Pour combattre l'ennui et la redondance de la structure initiale, il est possible aussi de faire disparaître un, deux, trois côtés de chaque carré présent, au hasard. Les résultats visuels obtenus sont très différents selon le nombre de côtés disparus.

Une autre manière de faire diminuer le taux de redondance est d'introduire la couleur.[2] Je choisis un certain nombre de couleurs (sur la table traçante, c'est simple à réaliser) et j'affecte une couleur à chaque taille de carré qui ne change pas à l'intérieur de chaque image. La probabilité de parution d'une taille de carrés déterminés par leur couleur modifie l'aspect chromatique de l'image globale.

Une image peut-être composée d'un pourcentage élevé d'une couleur et d'un pourcentage très faible d'une ou de plusieurs autres couleurs, renouant ainsi avec la richesse de la peinture traditionnelle.

L'amateur à l'âme sensible et romantique dirait que les images obtenues par les méthodes décrites sont froides et inhumaines ... Ce n'est pas évident du tout, mais retenons cette réaction comme hypothèse et tentons de la vérifier dans la pratique picturale.

Si l'on compare quelques dessins de Klee aux images « simulées » par ordinateur, il est possible de préférer les dessins de Klee. Si l'on compare les images de la série « (Dés) Ordres » aux dessins que j'exécute à main levée afin de préparer la prochaine étape de mon travail, il est possible que la préférence aille à ces derniers.

Cette idée m'a menée à une nouvelle série de modifications. J'injecte un certain pourcentage de maladresses et d'irrégularités dans le dessin en faisant de « l'humain » artificiellement. Après tout, dans ces images, l'humain n'est pas autre chose qu'un déplacement de points successifs qui constituent la ligne, une déformation des angles droits qui composent le carré, un déplacement des carrés concentriques par rapport à leur diagonale. Tout ceci peut être incorporé au programme et testé par la suite à l'aide de la méthode « pas à pas ».

Plus concrètement, je déplace chaque sommet de chaque carré au hasard. Le déplacement varie entre 0 et une valeur choisie arbitrairement. On obtient ainsi des quadrilatères plus ou moins réguliers et l'on voit quel est le degré d'irrégularité, du malhabile, de l'humain, le plus satisfaisant. En fixant la borne supérieure très près de 0, les irrégularités seront très petites, presque imperceptibles, comme un léger tremblement (en langage romantique). En déplaçant la borne supérieure plus loin, le désordre augmente et se perçoit comme délibéré.

Le pas suivant est d'affecter des désordres différents aux différents carrés. En simulant la maladresse humaine, on injecte plus de désordre dans les carrés plus grands que dans les petits : plus un carré est grand, plus on le dessine à la main malhabilement.

En analysant un peu plus les dessins faits à la main, on trouve un autre type d'irrégularités : les carrés ne sont pas rigoureusement concentriques mais plus ou moins déportés par rapport aux diagonales. Ce déplacement peut aussi s'exprimer en nombres se situant entre deux bornes choisies : il peut être plus ou moins grand, allant du presque imperceptible au chaotique.

Le facteur qui s'ajoute au programme porte sur l'irrégularité de la ligne elle-même. Tracée à la main, elle n'est pas droite, présente de petits angles, cassures, arrêts et courbures. Tout ceci peut se formaliser et être généré artificiellement.

Enfin, il n'y a aucun obstacle à faire une procédure mixte en conjuguant toutes ces méthodes.

---

[1] Ce texte inédit est ponctué d'images que Véra Molnar désigne comme appartenant à la série « (Dés) Ordres », appellation remplacée aujourd'hui par « Hommage à Barbaud » après la disparition de cet ami compositeur et informaticien. Voir l'année 1974 dans le Catalogue raisonné : 197403, 19740, 197405 et 197406.

[2] L'affichage des couleurs faisait problème, j'utilisais dans la clandestinité, au Centre de Calcul Universitaire, l'équipement ultramoderne des années 70, c'est-à-dire un écran cathodique sans couleurs ! (note postérieure de Véra Molnar)