Véra Molnar : enquête sur le code et l'archive

Pierre Braun

▶ **To cite this version:**

Pierre Braun. Véra Molnar : enquête sur le code et l'archive. Véra Molnar. Une rétrospective 1942/2012, Bernard Chauveau éditeur, Paris, p.50-59, 2012, 9782363060693. hal-02505874

HAL Id: hal-02505874
https://hal.science/hal-02505874

Submitted on 12 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Pierre BRAUN

Véra Molnar : enquête sur le code et l'archive

Les journaux intimes de Véra Molnar accompagnent son travail depuis 1976. Presque trente années d'activités d'études et de conception graphique se trouvent désormais accessibles sur la publication du CD Rom des journaux intimes de l'artiste[i] pour découvrir la manière dont l'artiste conçoit son travail en utilisant les nouveaux modes de création assistés par ordinateur. Le CD Rom permet de préciser la nature des liens de transformation et d'hybridation du dessin et du graphisme que l'artiste met en oeuvre à l'aide du code de la programmation présent au coeur de son travail. La base de données propose de nouveaux modes de perception et d'accessibilité aux documents qui permettent d'interroger les journaux comme une forme d'archive à l'époque du numérique. Cela parait significatif après coup d'initier ce journal intime au moment où les premiers équipements d'ordinateurs personnels apparaissent sur le marché.

Aujourd'hui, les logiciels graphiques fabriquent notre réalité sensorielle. Ils nous permettent d'accéder par la visualisation aux nouvelles réalités du monde. Que l'on soit graphiste ou simple spectateur de cette réalité, *Illustrator* (1985), *Photoshop* (1987), et *In design* (1999) sont devenus progressivement quelques uns des standards graphiques qui transforment et corrigent la perception de notre quotidien. Les images et les textes se présentent désormais comme des données graphiques sur les surfaces formatées de nos portables et autres tablettes. Nous savons tous que tout cela est devenu la matière codée de l'information. Le graphisme numérique contemporain est associé aux machines pour intégrer un ensemble de primitives graphiques. Il s'agit d'accélérer le calcul pour visualiser efficacement nos images et nos textes. Afficher une image ou tracer un trait avec un stylo associé à une palette graphique ne posent plus de problèmes[ii] de visualisation dans la mesure où le rôle de l'ingéniérie graphique est d'effacer tout ce qui pourrait nuire à son économie de performance.
Aujourd'hui, la plupart du temps, nous restons étrangers aux algorithmes qui redessinent discrètement notre réalité.

Ainsi lorsque Véra Molnar écrit en 1994, au début de son *Inventaire*[iii] :

> (…)Décoder, comprendre, traduire ma démarche par des mots ou faire de la peinture, c'est pour moi la même chose (…)

Cette précision n'est pas une simple figure de style pour définir une manière d'être et de faire, quelque soit le système de signes engagé. C'est devenu au contraire une nécessité pour cet artiste qui fréquente depuis longue date les machines. Car si la majorité des industries graphiques cherchent à proposer une qualité graphique standardisée, ce n'est pas cette voie de normalisation qu'a choisi de suivre l'artiste. Il s'agit pour elle, de suivre une sorte de programme sous contraintes qui consiste à décoder quelques unes des étapes possibles de sa perception du monde : elle procède ainsi à une sorte de reconstruction progressive de son champ de perception.
Si notre vision est constamment sous l'emprise technologique de filtres correcteurs, on peut comprendre

les motivations qui entrainent certains artistes à vouloir réinterpréter le monde, à énumérer, déclasser ou reclasser ironiquement les éléments afin de permettre au message visuel ou au texte de se constituer. Ainsi la *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* (1975) de Georges Perec se présente par exemple comme une contrainte littéraire séquencée, identifiant une liste de descripteurs susceptibles d'épuiser un motif mais aussi capable de le réenchanter. Dès l'introduction de son *Inventaire* Véra Molnar énonce un programme d'observation comparable : la ligne multiplie ses affinités et ses correspondances signifiantes entre l'écriture alphabétique, ses contenus et celle des signes plastiques pour interroger un monde qui bouge et qui accélère sa mutation. Son *Inventaire* dessine autrement les possibilités de vie d'une ligne graphique. Le renouvellement de la ligne apparaît comme un motif inépuisable. Cela semble répondre aux multiples sollicitations des messages psychosensoriels contradictoires qui parviennent au corps de l'artiste, et non ce qui pourrait en justifier le plan conceptuel et abstrait à priori. De ce point de vue, Véra Molnar semble vouloir s'écarter des travers théoriques du Minimalisme et des Conceptuels. Les définitions d'un message perceptif clair de la ligne ou de son concept n'existent pas en soi. Voir la ligne procède toujours des spécificités de nos entrées sensorielles et à tous ces autres phénomènes, ces lignes traitant du visible et de l'imaginaire que nous captons, soumis au jeu de la vie elle-même.
François Molnar, son compagnon, aimait rappeler à son auditoire universitaire durant les années 80 l'image de la ligne pour évoquer le simple contour des choses : « il n'y a pas un contour mais plusieurs, au moins 2 voire 3 ! » plaisantait-il… Reprenant les travaux de David Marr en reconnaissance des formes, il les mettait en perspective avec ceux d'Ernst Mach. Ainsi, il prenait un malin plaisir à distinguer la donnée physique et phénoménale du stimulus de celle de la réaction humaine et sensorielle à la lumière des toutes jeunes neurosciences computationnelles[iv].

Bibliothèque de comportements

Cette méfiance vis-à-vis d'un art conceptuel qui opère et documente à partir du texte et de la photographie amène l'artiste à concevoir ce projet éditorial. On observe dans ses journaux la présence de matériaux divers qui surprend par sa richesse : crayonnages, annotations, fragments découpés, bouts de papiers griffonnés ou pliés, etc. Tous ces matériaux rassemblés par l'artiste témoignent d'une réflexion sur l'instauration de l'oeuvre qui documente autrement les étapes préparatoires de son processus de création. Par la fréquentation des codes logiciels de la programmation, l'artiste conçoit et utilise un vocabulaire de signes dont les reprises, les transformations et les transcodages émancipent une conception de la reproduction artistique.
Le chiffrage et le langage de la programmation informatique frayent avec le bricolage et l'assemblage de papiers ou de récolements divers qui empêchent d'associer son travail au Minimalisme de Donald Judd ou à l'Art Conceptuel de Joseph Kosuth. À rebours ou par anticipation, de façon complémentaire ou concurrentielle, le bricolage des signes sur les pages des journaux se fait « bricodage » pour reprendre une notion de David-Olivier Lartigaud[v]. Les signes nomadisent : l'artiste reprend un thème graphique et le déplace en fonction de l'occasion, en suivant les contraintes de l'exécution graphique ou encore en suivant sa destination.

À l'inverse d'une définition manifeste, un des éléments remarquables de ces journaux se fondent en partie **sur la notation particulière** adoptée par l'artiste que l'on retrouve sur de nombreuse pages : ce sont ces fragments consignés qui correspondent à des valeurs attribuées à des variables de programmes. Cette manière de faire renvoie très communément à la prise de notes devant une machine. C'est typiquement ce que l'on fait lorsque l'on est devant un écran, lors de la lecture d'un programme, dans la suite immédiate d'un résultat visuel : la machine vient de visualiser ou de tracer un nouveau programme graphique, il faut relever les valeurs des paramètres du programme et les noter sur une feuille ou un journal. C'est

une phase d'édition du programme auquel se rattache la partie graphique d'un même espace complexe. Il s'agit de l'éditer dans un moment où le dessin est commutable à son programme d'instructions. C'est une expérience que les programmeurs ne connaissent plus forcément lorsqu'ils affichent simultanément le code et son graphisme associé. Dans les premiers temps de l'infographie, il n'était pas toujours possible d'éditer séparément à l'écran la page graphique et le dessin associés[vi]…ni même d'imprimer le programme. Les journaux en témoignent à leur manière. Ils **notifient des sessions de travail**, et des paramètres que l'artiste reprend comme en témoignent certains assemblages paramétriques.

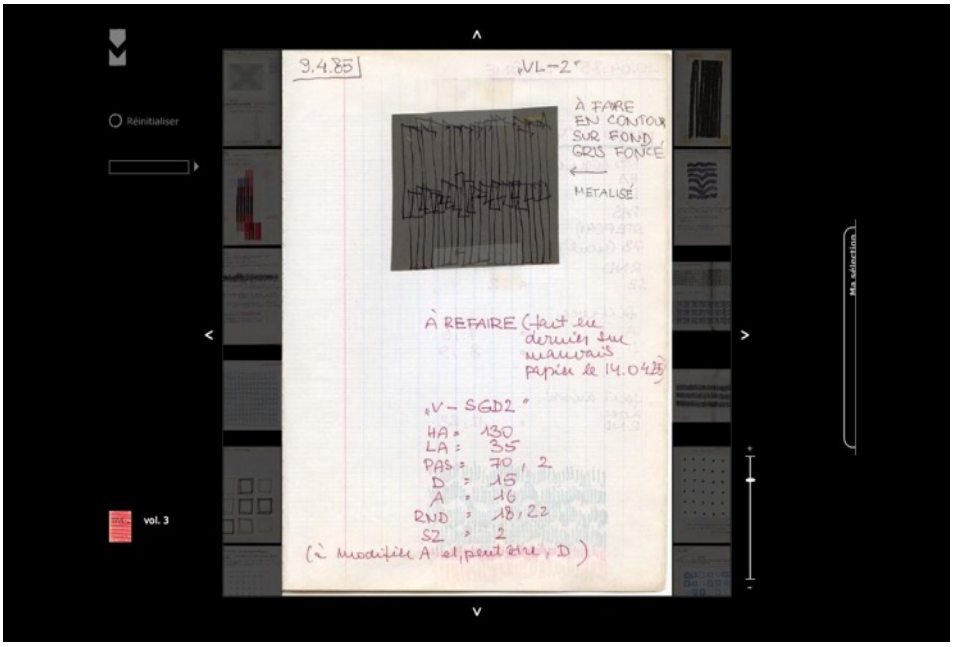


image 1

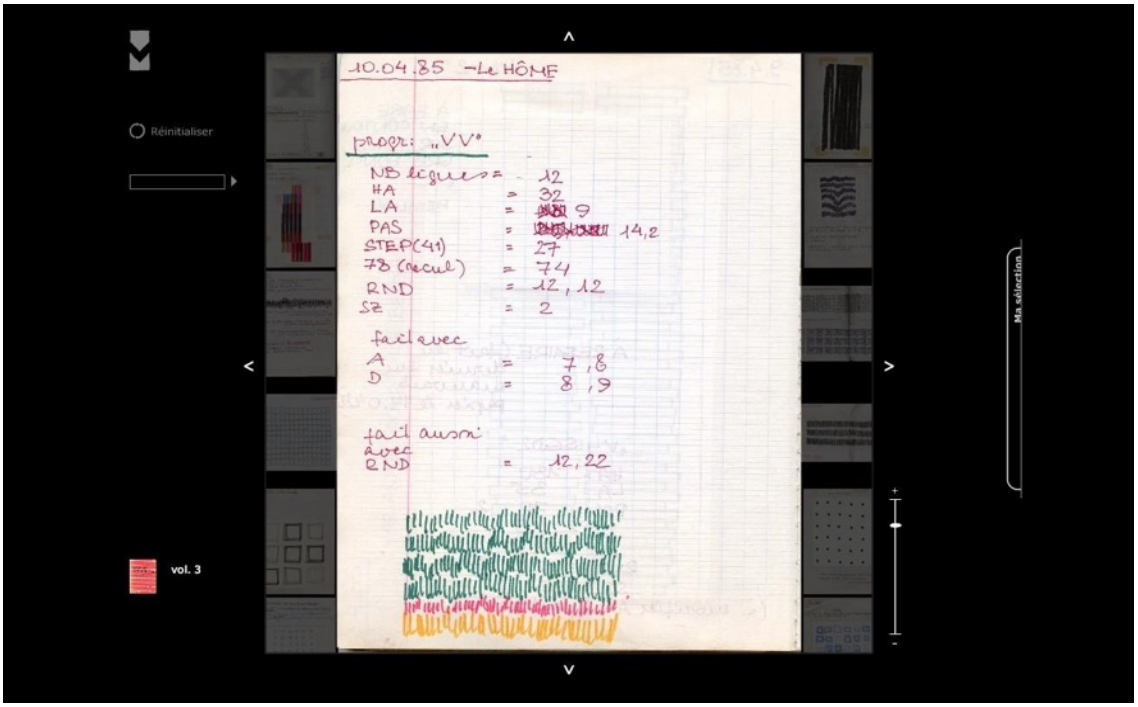


image 2

Pour ces deux images (1 & 2) extraites du journal n° 3 (1984-1987), en date du 10/04/85 et du 9/04/85, pages 21-22, on retrouve un développement graphique rapporté (collé) ou dessiné directement sur la page au feutre, associés et hybridés de la manière la plus commune qui soit par l'artiste, à des listes de variables et de valeurs. On a déjà identifié ces variables dans une précédente publication[vii], elles reprennent celles qui opèrent dans le programme édité et ajouté par l'artiste dans ses journaux en 1985. Le listing[viii] présente les instructions codées en langage *Basic[ix]* implémenté sous *MS-DOS[x]* pour calculer une série de sinusoïdes. Nous retrouvons donc sur ces deux pages de journaux ces mêmes variables avec des affectations de valeurs différentes. Il s'agit bien d'une « mise à jour », d'une session particulière où l'artiste a annoté de nouvelles valeurs pour les reprendre si besoin.
Le dessin se trouve édité à plusieurs autres niveaux. S'ils peuvent parfois se compléter mutuellement, le dessin et les notations suivent un autre type de manège. Ce n'est pas le fait que l'image puisse compléter le texte ou l'informer par les variables et inversement, ni que le texte puisse valoir poétiquement pour l'image. Non, le rapport des choses est nouveau car il rapporte une expérience nouvelle de transcodage au sein même du matériau reproductif. Ce transcodage est expérimenté par l'artiste, c'est une donnée expérientielle nouvelle qui confère aux signes graphiques de nouvelles qualités tangibles. Les dessins que l'artiste esquisse ou appose sommairement dans ses journaux sont littéralement **édités** comme les lignes d'instructions d'un programme.

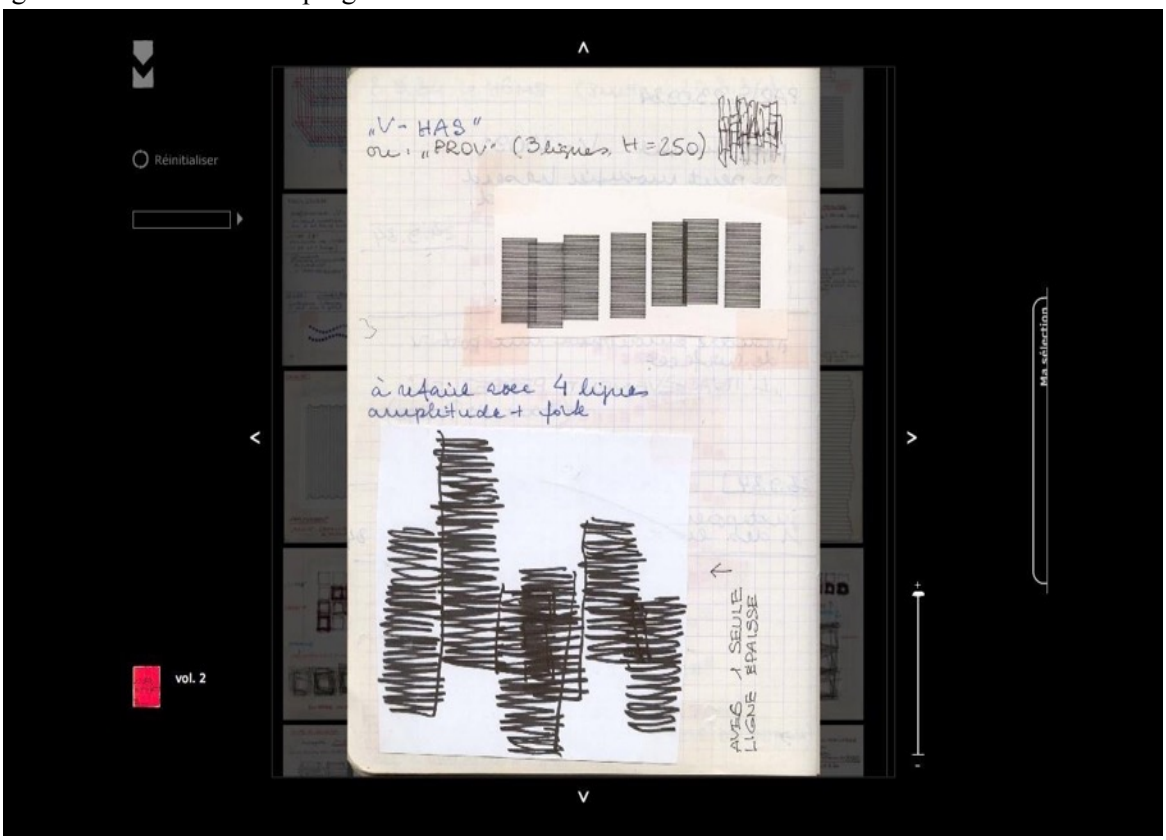


image 3

Pour cette page, par exemple (image 3), extraite du journal n° 2, en date du 2/10/84, p. 112, deux dessins sont confrontés : l'un exécuté à la main, l'autre résultant d'un tracé à l'ordinateur. Au lieu de changer ou d'indiquer un changement possible de valeur sur la variable d'amplitude, l'artiste ne s'embarrasse pas ! Elle préfère présenter directement une version, un extrait graphique exécuté à la main.
De nombreuses graphies, souvent griffonnées, se présentent découpées, segmentées, éparses, rendues à une forme d**'indétermination** qui permet de **les *rejouer***. Et bien que l'on puisse trouver fréquemment sur une même page des journaux des éléments d'image et de code, quelque chose semble manquer à sa place ! Les paramètres notés, les fragments de lignes d'instructions, les dates, leurs rappels, les bouts de papiers référents composent sur chaque page autant de configurations « *work in progress* » dont l'incomplétude empêche toute sédimentation des signes. À l'inverse, on peut être surpris par l'absence de commentaire. Un peu comme une photo sans légende, l'impression est comparable à celle d'un hiéroglyphe que le lecteur serait incapable d'interpréter. Bien sûr tout cela est consigné, tout cela est édité mais on voit bien aussi que tout cela peut **continuer à bouger** dans le temps et l'espace, donner matière à de nouveaux décalages, de nouvelles translations, de nouvelles substitutions, de nouveaux *couper* ou *copier/coller* de graphisme et de code.

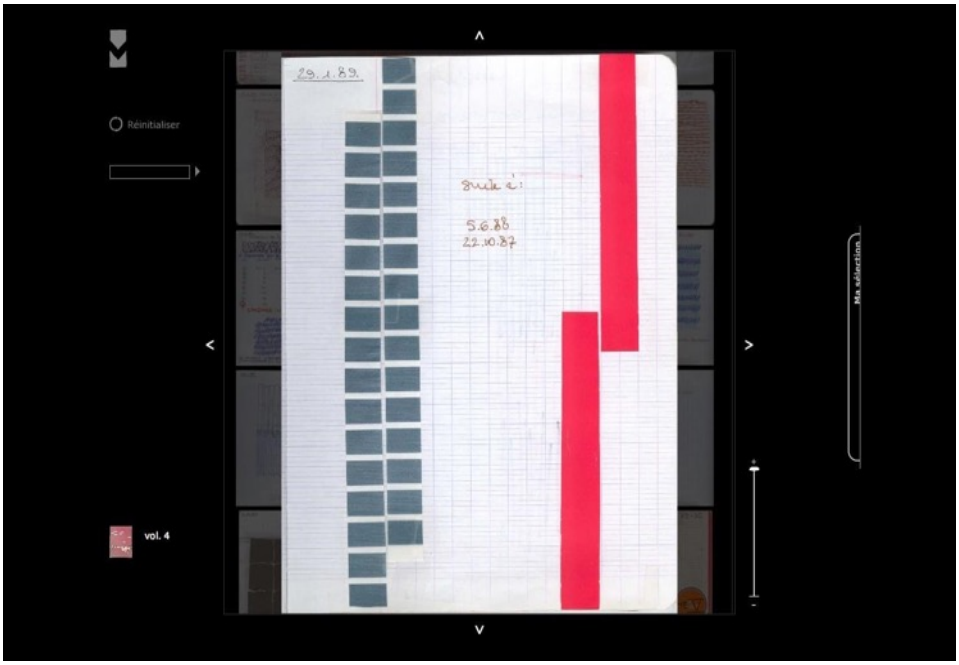
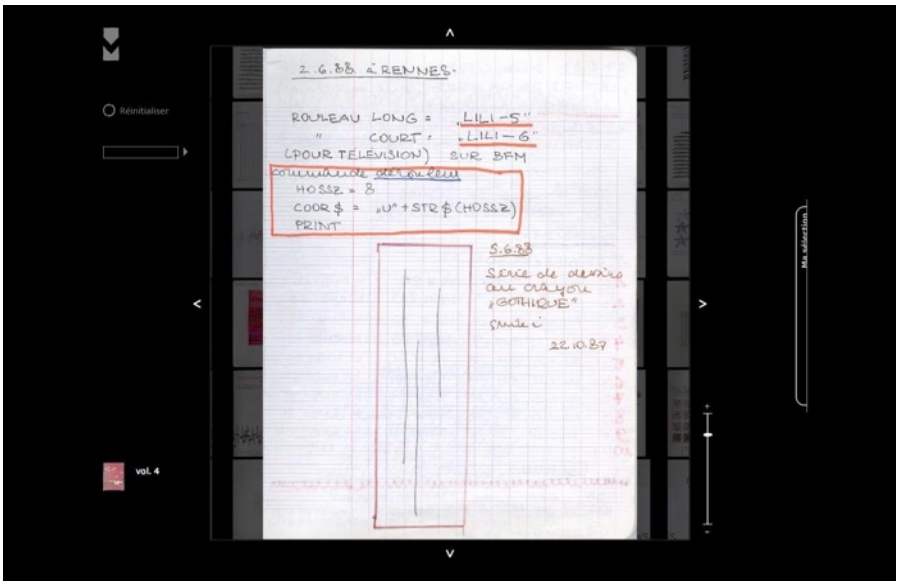


image 4

La page 152 du volume 4, en date du 29/1/89 est significative (image 4). 2 collages de graphismes rapportés sont coprésents. L'artiste a mentionné entre les deux : « suite à 5.6.88 et 22.10.87 », les deux tracés se présentent fonctionnellement comme la suite d'un travail débuté ailleurs. Nous retrouvons évidemment très facilement les deux références fournies par l'artiste image 5, volume 4, en date du 5/6/1988, p. 41 et image 6, volume 4, en date du 22/10/1987, p. 106.


Réinitialiser
vol. 4
2.6.88 à RENNES.
ROULEAU LONG = „LILI-5"
" COURT = „LILI-6"
(POUR TÉLÉVISION) SUR BFM
HOSSZ = 8
COOR$ = „U" + STR$(HOSSZ)
PRINT
5.6.88
Série de dessins
au crayon
„GOTHIQUE"
Suite :
22.10.87
image 6

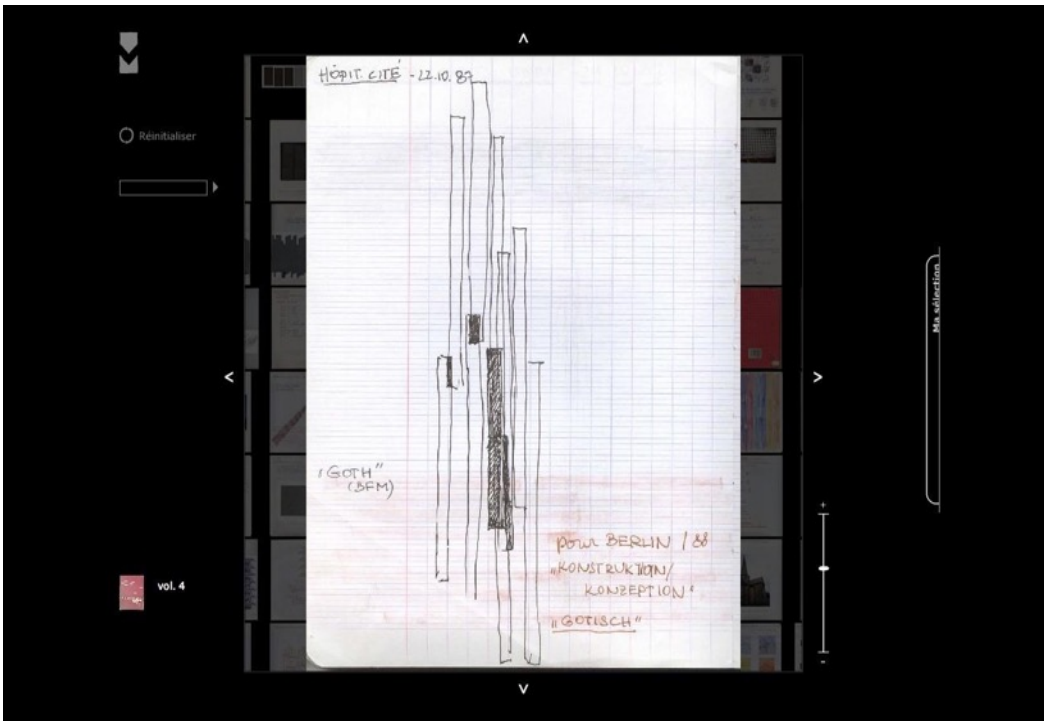


image 5

Elles nous renvoient à des propositions visuelles jouant de leur orientation verticale et évoquent selon les mots de l'artiste un côté « Gothique » qui anticipe une série de travaux thématiques (image 5 & 6). La relation analogique à l'hypertexte contemporain peut sembler après coup évidente par le jeu fonctionnel des renvois de dates (rappelons tout de même que Tim Berners-Lee invente le World Wide Web en 1989 !). Mais pour un documentaliste habitué à parcourir les index et identifier les références, cette remarque paraîtra peu pertinente. Nous constatons simplement que l'artiste qui manipule le code, en manipule un autre, une méthode élémentaire d'indexation en usage dans toutes les bibliothèques pour circuler dans ses espaces de données. En revanche, nous découvrons également qu'elle utilise d'une manière tout à fait ordinaire et commune le régime d'hypericonicité qui lie plusieurs formes entre elles par delà l'espace et le temps, étant entendu que les références conduisent tout aussi bien à des images qu'à des textes. Anticipant dans ses journaux, le développement des bases de données contemporaines, Véra Molnar travaille dans le cadre numérique et génératif[xi]. Les images sont liées aux algorithmes et aux mêmes chaînes d'évènements qui permettent d'en multiplier les généalogies.

Ces répliques graphiques à l'époque du numérique transforment radicalement les notions conceptuelles et modernistes qui tentent de circonscrire la forme et ses arrangements sans prendre en compte les dimensions polymorphes[xii] et les arrangements hypertextuels[xiii] de l'oeuvre. À l'époque du numérique, le déplacement incessant des signes et de leurs interprétations empêche toute reconnaissance qui se limiterait à la justesse de la chronologie. Le projet de l'exposition « *Sommaire* » de l'artiste (1994) qui juxtapose par choix les tracés d'une manière interdépendante est un nouvel élément qui va dans le même sens d'une distance prise par l'artiste vis-à-vis du sempiternel repérage chronologique ! En manipulant les journaux, il devenait évident qu'une configuration en forme d'atlas, d'une carte disposant de plusieurs échelles de consultation semblait une solution adéquate qui permettait d'appuyer un mode de lecture non linéaire des œuvres tout en témoignant d'un mode d'utilisation au quotidien des journaux par l'artiste. Opérer de telles liaisons interprétatives posent évidemment le problème de l'objectivité des processus de lecture et de restitution de l'archive à l'instar du projet de l'historien Aby Warburg par

exemple. On peut toutefois objecter que les documents archivés sont tous du même artiste à quelques éléments près et que l'ordre d'indexation des pages demeure conservé. En dehors du fait également que nous ayons pu bénéficier des réactions favorables de l'artiste pour ce projet, il convient de préciser que le « cahier des charges » portait sur la numérisation des pages des journaux et leur intégration dans une base de données suffisamment souple pour pouvoir consulter les documents page par page et établir soi-même des sélections thématiques par dossier.

Un deuxième dispositif de navigation a été conçu avec Vincent Baby, Boris Volant et les étudiants. Inspiré du modèle cartographique de *Google maps*, ce mode est celui d'un fonctionnement par voisinage et proximité, il incite au parcours et au déplacement, au zoom, au traveling et au panoramique. Ce mode est celui d'un fonctionnement par voisinage et proximité, il incite au parcours et au déplacement, au traveling et au panoramique. Dans ce cadre, le lecteur de la base d'images devient presque malgré lui une sorte de sémionaute[xiv] qui actualise de nouveaux parcours contextuels balayant le mythe réducteur et moderniste d'une chaine linéaire d'événements bien incapable de restituer selon nous la « présence composée » des mécanismes intempestifs de la création comme celle d'une lecture active d'un réassemblage des journaux de l'artiste en archive.

Ainsi faisant retour sur la page 41 du volume 4, datée du 22/10/87 (image 6), nous souhaiterions également exemplifier notre propos. Cette page présente les contours d'une série resserrée de parallélépipèdes rectangle aux côtés très allongés dessinés à main levée. Chacune de ces formes interfère avec ses voisines de telle manière que l'artiste en a dessiné et recouvert au trait les zones d'appartenance commune. Si le projet de l'artiste est d'en évoquer le caractère « gothique » par le jeu d'assemblage adopté, nous souhaiterions en tant que lecteur proposer quelques éléments interprétatifs, en fonction notamment du mode de construction suggéré par l'artiste.

Nous pouvons en effet retrouver des graphismes très proches sur le plan plastique. Selon nous en effet, un lien de parenté serait tout à fait plausible avec la page 132 du volume 2 daté aux environs du 18/2/1985 (image 7), et celle datée du 6/6/1985, page 28 du volume 3 (image 8). Pour l'image 7, les éléments en filiation directe sont les formes parallélipipèdes orientées. L'artiste a justement indiqué sans doute pour se rappeler, cinq perspectives de recherches graphiques. Moins en hauteur, plus étroits, ils correspondent cependant au réemploi, à la reprise de 2 algorithmes de traçages récurrents. Nous pouvons identifier le tracé des rectangles et leur positionnement sur trois sinusoïdes (sur l'axe des y) dont la fréquence de calcul des points détermine la fréquence des tracés de rectangles sur la direction de l'axe des x.

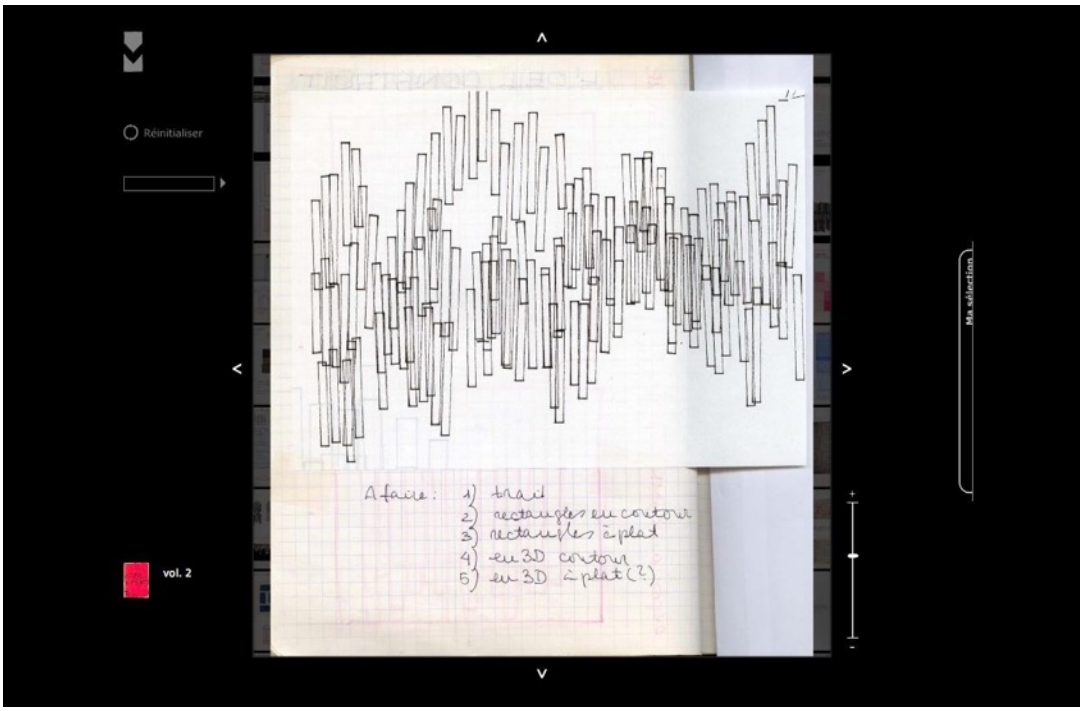


image 7

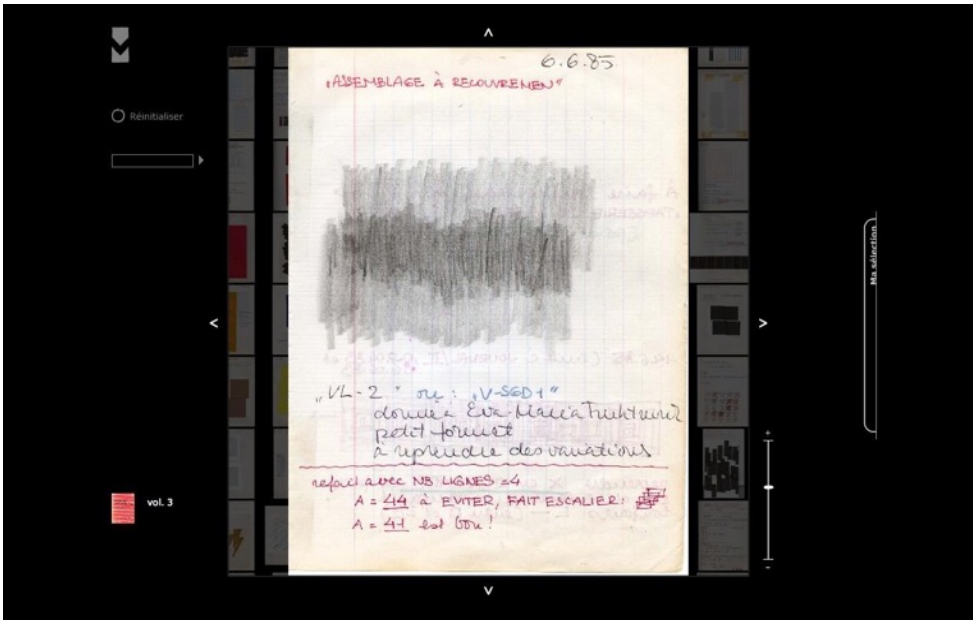


image 8

Par ailleurs, on trouve repris et modélisé les fortes variations en hauteur des rectangles (déterminés par l'amplitude pour chacune des 3 sinusoïdes). Ces amplitudes positionnent les rectangles de telle manière que des chevauchements de périodicité créent des zones d'interférences de contours sans pour autant marquer graphiquement ces zones par la modélisation d'un hachurage comme sur l'image du dessin à main levée.

Les rectangles modélisés sont toutefois plus nombreux dans la modélisation que dans la page de réfé-

rence.
Tout autre semble être l'ambiance de la page datée du 6/6/1985, p. 28 du volume 3 (image 8). Sur celle-ci, on peut observer comment l'artiste procède pour mettre en valeur deux plages de gris se chevauchant par le jeu du hachurage qui détermine une zone commune. Dans ce cas, l'artiste fait l'économie du tracé des rectangles en les simplifiant par une fréquence de hachurage qui en donne une sorte d'équivalent graphique. Nous ne voyons plus de rectangles dessinés concrètement sur la page du journal, mais quelque chose de graphiquement équivalent car l'artiste invente une manière de faire qui en reprend l'effet, le principe de la fréquence, par le jeu d'une répétition marquée et nerveuse du geste sur la surface du papier. L'artiste pratique ce que l'on pourrait nommer un *stitch up* graphique, c'est-à-dire ce comportement qui témoigne de notre fréquentation du code et de ses effets graphiques en le matérialisant à l'échelle d'une reprise par le corps.
Au fil des pages de ses journaux se manifeste une manière de faire, une sorte de dialogue entre les tracés génératifs de la machine et le dessin rapidement esquissé par l'artiste. L'expérience répétée du code, de ses possibilités à en jouer sans jamais vraiment finir renvoie à celle d'un corps gagné lui aussi par le jeu de la reprise du dessin dans l'action du geste.

Repriser sans fin

Les images 9 en date du 18/11/89, volume 5, p.7 et l'image 10, datée du 5/3/96 du volume 7, p. 18 s'opposent par la nature de leur tracés : l'image 9 est réalisée à la main, l'image 10 est un tracé numérique. Pourtant, à l'image des « sondes graphiques » qui tentent de cerner par exemple ce qui reste du corps dans le dessin de Giacometti, les signes graphiques et leur contours n'en finissent pas d'alterner et de relayer avec le programme ce qu'ils tentent de rythmer à l'échelle du corps. Cette manière de travailler ne vise pas tant l'invention d'une forme, son redressement, sa singularité, que la génération de répliques par la reprise indéfinie du tracé au geste de l'écriture. C'est l'hybridation de ce jeu qui devient singulier.

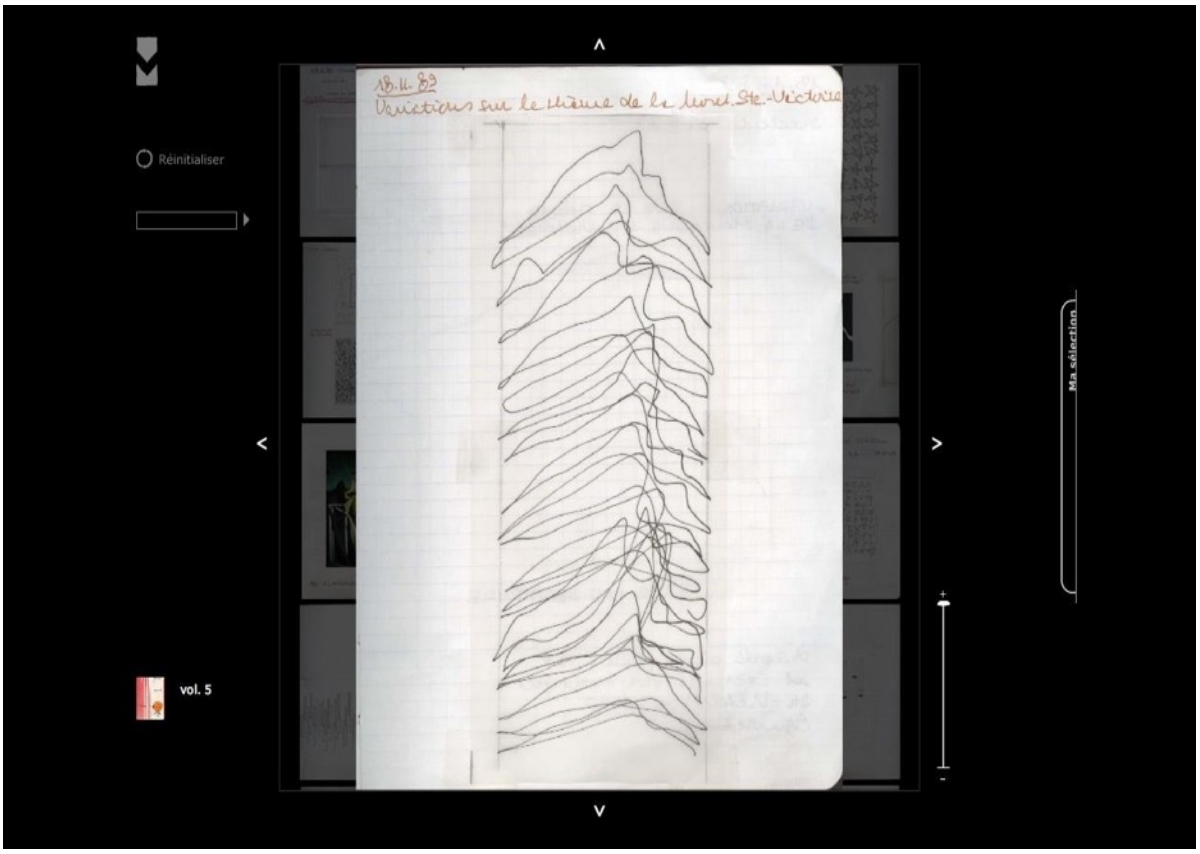


image 9

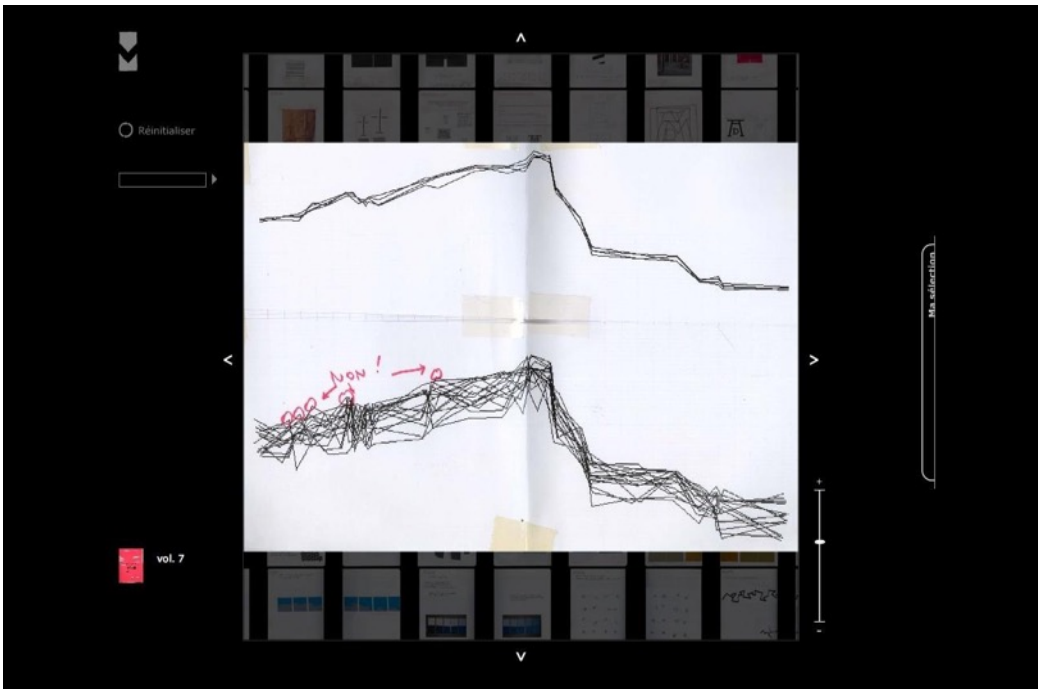


image 10

« Tous les éléments que j'utilise ne sont pas inventés, certains sont seulement empruntés et mani-

pulés » *Inventaire, 94, Le Hôme sur mer*

À priori, le contour et le bord paraissent qualifier les qualités d'un propre, une figure, une appartenance, un territoire. Mais dans les modulations graphiques *stitch up* et l'aspect fragmenté des propositions visuelles, il faut repérer au contraire une série de répliques graphiques dont les secousses cherchent à déterritorialiser de façon permanente la mémoire et l'oubli. Ainsi, pour faire suite aux images précédentes (9 & 10), on pourrait interroger la réactivation du motif de la Montagne Sainte Victoire qui fait l'objet de premières interrogations et réminiscences (Cézanniennes !) mentionnées dans son journal du 7 Juillet 1989 (volume 4, p. 171), suivies de nombreuses reprises dont le jeu de découpe des morceaux de papiers qui reprennent les lignes de profil de la Montagne Sainte Victoire, en date du 15/06/1997, volume 7, p. 105, (image 12), soit presque 10 ans après, ou la nouvelle série de prises de vues photographiques, datée au 5/1/1998, volume 7, p. 161 (image 11), qui présentent la particularité de multiplier graphiquement les contours d'un profil-type par le jeu de l'alternance entre l'ombre et la lumière…

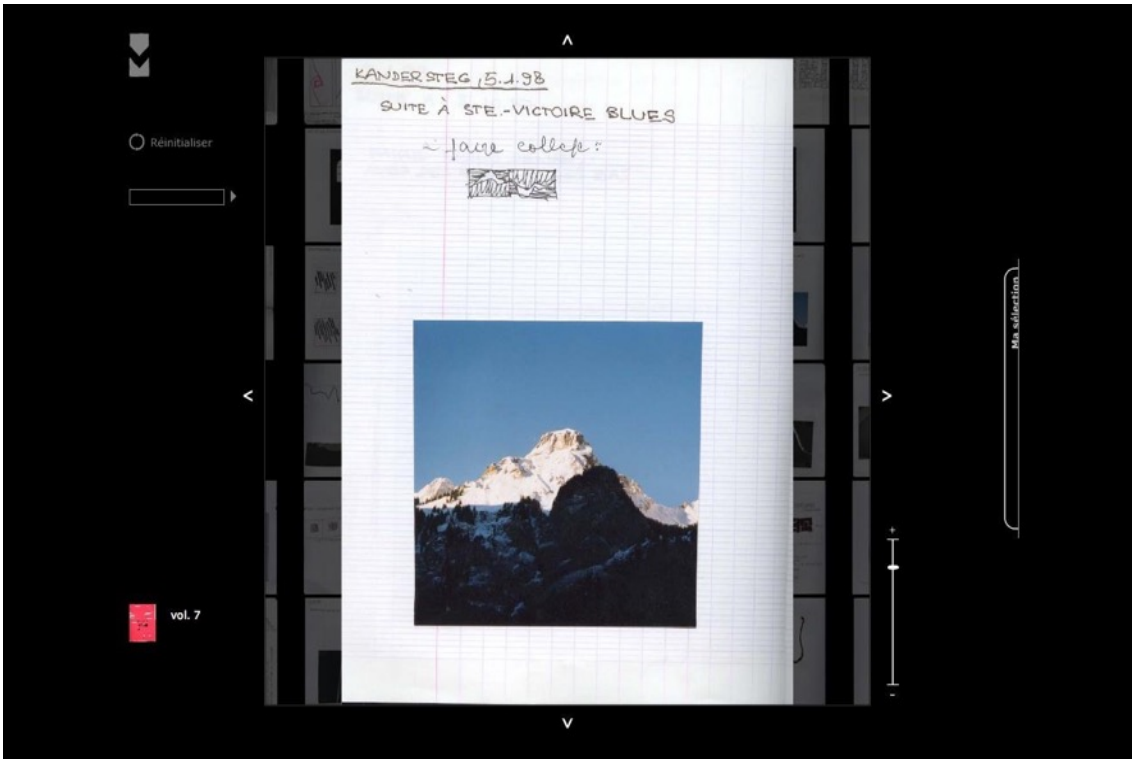


image 11

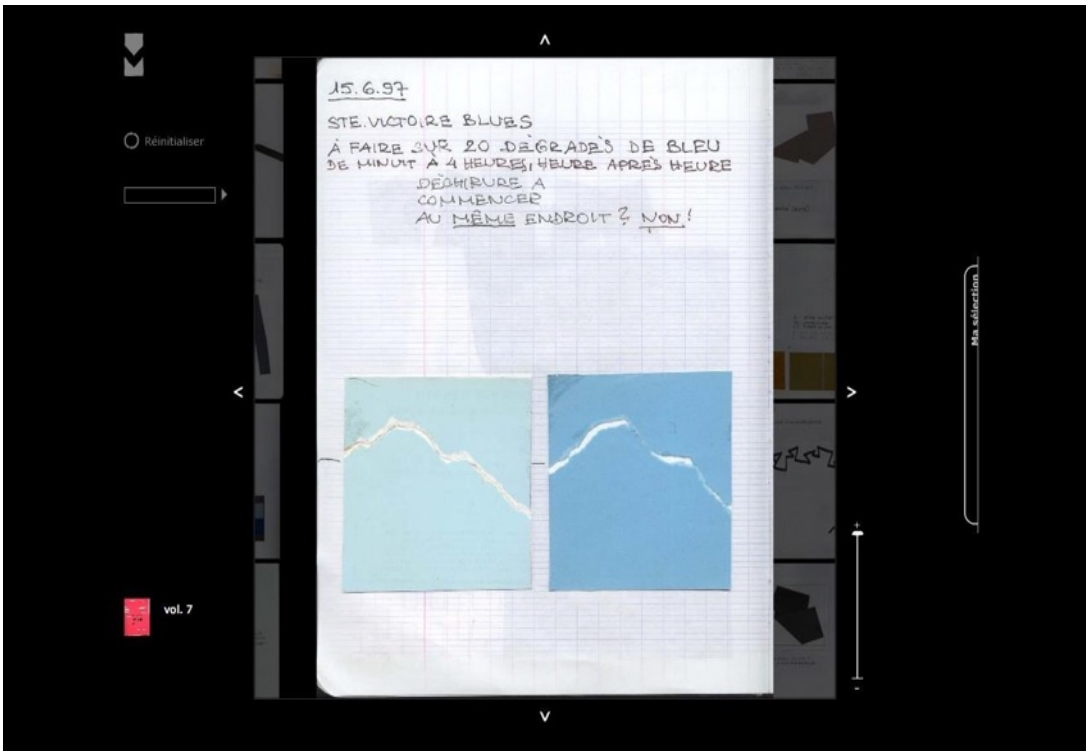


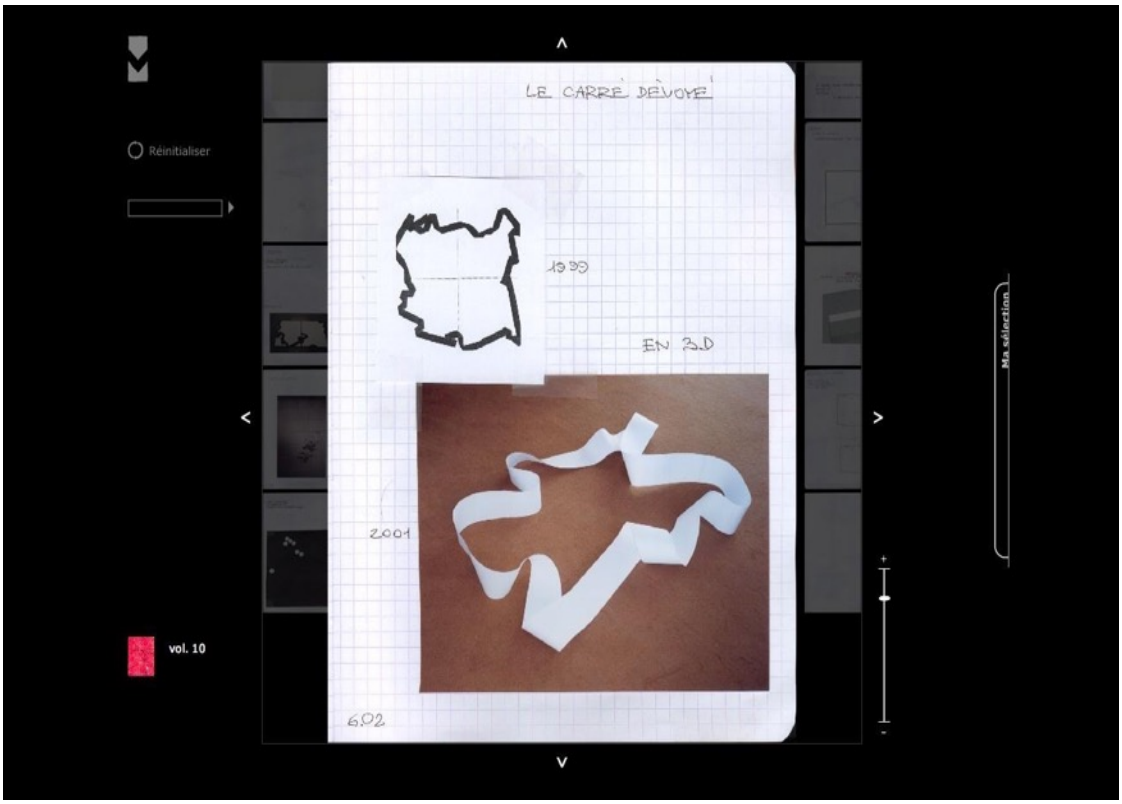
image 12

Que ce soient la ligne, le carré, le rectangle, la sinusoïde ou leur transcodages appuyés diversement par la répétition, la sismicité, le recouvrement, la réunion, l'apparition, la déchirure…tous ces signes visuels sont la proie des programmes qui les reconfigurent et les métamorphosent de façon permanente. Il existe les images *à la puissance image* comme essaye de les qualifier Edmond Couchot[xv], mais il faut prendre en compte aussi maintenant ces images matérielles qui condensent et déplacent à leur tour les trajectoires de la création et de l'imaginaire numérique.

Si l'image et le code font l'objet de reprises incessantes dans les journaux intimes, au-delà de la reproduction numérique comme processus génératif, l'artiste emprunte et manipule le sens graphique et le contenu des images corrélées à leur nouvelles modalités d'édition. C'est aussi cela qui est nouveau et qui qualifie la manière dont l'artiste comme le lecteur lisent, ré-écrivent et interprètent, visualisent, « dessinent » pour configurer la matière numérique. Il s'agit dans ce nouveau contexte non destructif d'archivage d'effacer, de recopier ou de manipuler le contexte graphique des pages et réactiver une sorte de « laboratoire journalistique » des formes.

Random Access Memory : RAM Drawings

Il s'agit désormais d'accéder aléatoirement aux mémoires numériques qui contrôlent et manipulent le graphisme et son système reproductif. Le **dessin *en Ram*** c'est celui d'un code que l'on édite et qui a ***du jeu*. Cela permet la reprise** dans le temps et l'espace hybridé du corps. Ce jeu qui opère est celui qui fait du dessin quelque chose de ***cheminant***, tel le « carré dévoyé », dont une proposition est présentée en date du 1/6/ 2002, volume 10, p115 (image 13).



Ce cheminement est une promesse dont les contours restent indéterminés et obéissent désormais aussi aux programmes qui excèdent ou qui rejoignent de nouvelles écritures à l'échelle du corps. Il n'y a pas plus de raison de sélectionner une occurrence de tracé à l'ordinateur ou celui d'un geste : les deux sont désormais liées au processus d'un support de mémorisation en cours.

La série des « Sainte Victoire » semble démarrer à l'occasion du séjour de l'artiste en Provence (en date du 7 Juillet 1989, p171, volume 4). Mais que penser de cette nouvelle occasion qui refait surgir l'événement du passé dans le journal quelques années plus tard ? Ce n'est plus le séjour, mais l'occasion de quelque chose d'oublié qui remonte déjà à la surface des choses dans une sorte de « proxémie des corps graphiques ».

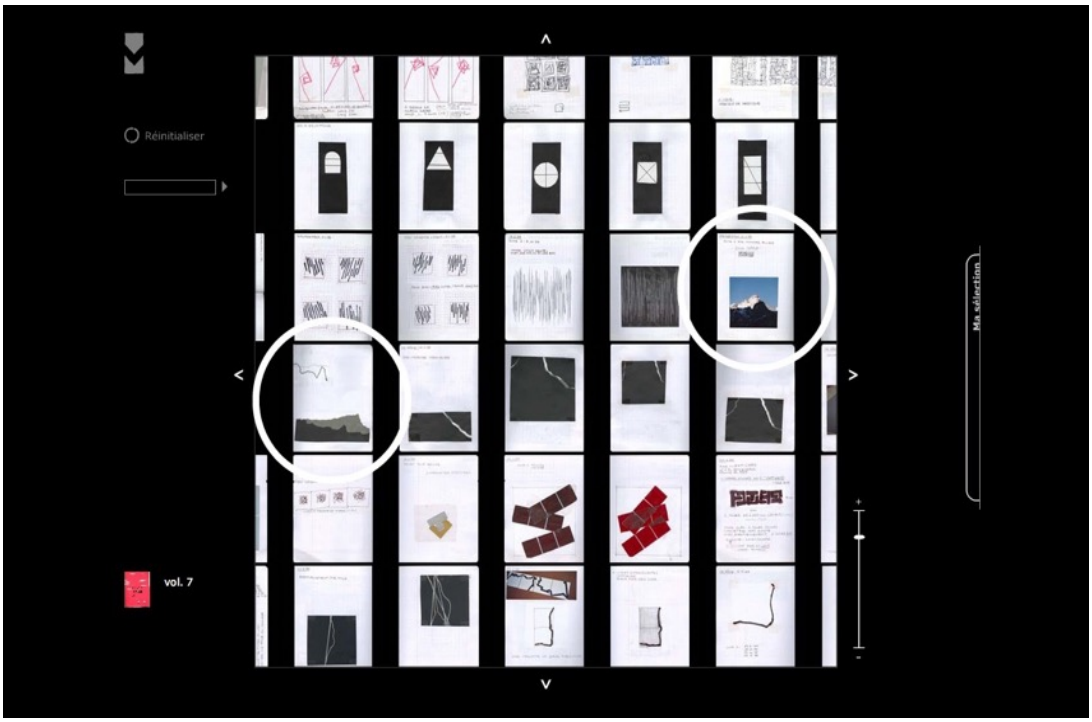


image 14

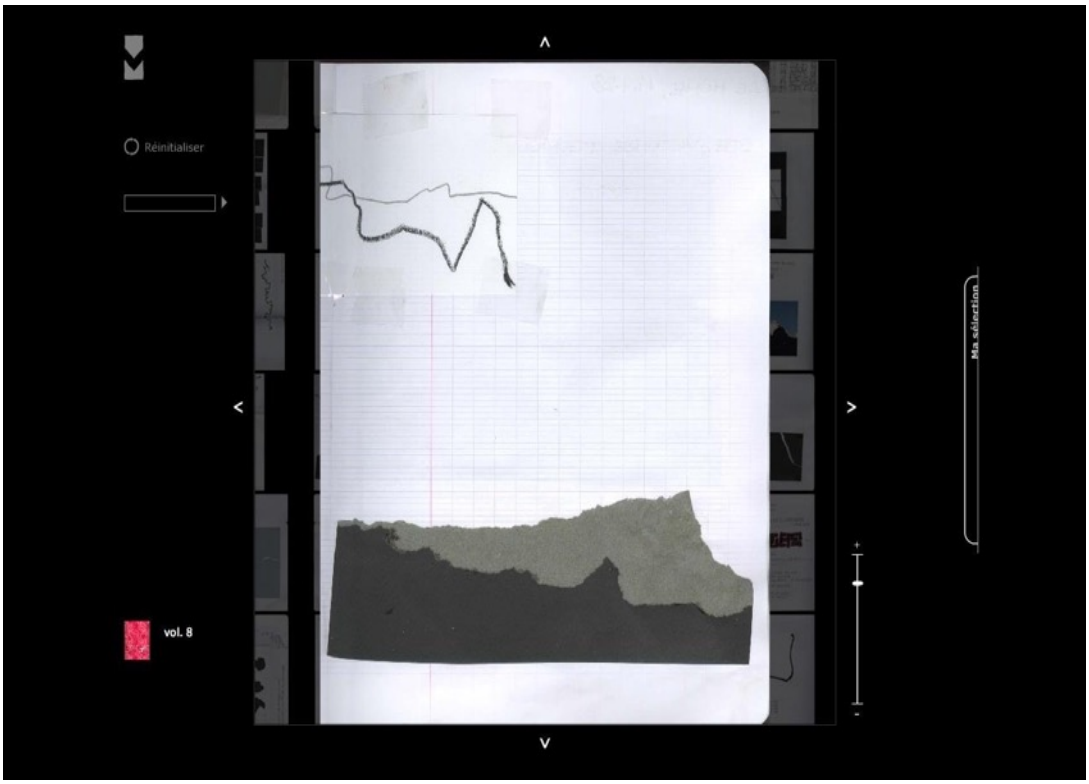


image 15

Ces possibilités nouvelles d'accès à la mémoire sont autant d'opportunités pour mener une réflexion sur une sorte de **pratique de l'oubli au sein du reproductible**. Les pages des journaux révèlent également

ce travail au long cours qui use du raccord, de la disparition, de la rencontre, de la préméditation, des proximités plastiques et sémantiques pour emprunter à l'un et reprendre à l'autre. Ainsi la proximité apparente des images présentées dans l'image 14 donne un aperçu de l'ordonnancement cartographique des pages des journaux intimes. L'image 15 correspond au volume 8 des journaux, page 9 en date du 12 Juillet 1998. Sur l'image 14, on aperçoit une nouvelle photographie de la Montagne Sainte Victoire : c'est à nouveau l'image 11: il s'agit de la page 161 du volume 7, en date du 5 Janvier 1998. Chronologiquement et linéairement, 37 pages se sont écoulées, 3 au contraire si l'on relie géographiquement les pages. Pour notre exemple, ces deux systèmes de repérage que les technologies graphiques permettent de faire cohabiter, multiplient et enrichissent les parcours et les scénarios de lecture. **C'est cette remixabilité** des signes qui réactive l'oubli et l'anamnèse et conduit à exemplifier une forme possible de transmission des oeuvres à l'époque du numérique.

---

[i] Cd rom *Véra Molnar. Journaux intimes 1976-2003*, Université Rennes 2, Éditions *Présent composé*, n° 7, 2009. Le cdrom est disponible en commande sur http://www.veramolnar.com. Toutes les images de cet article sont extraites du cd rom.

[ii] En 1980, tracer un trait à l'écran, cela signifie le tracer ou l'afficher *en escalier* avec une épaisseur, une longueur, une largeur spécifiques. Cela signifie mette en place un algorithme d'*antialiasing* qui estompe l'effet escalier en ajoutant dans les trous, des pixels dont la luminosité est moindre. Avec les perspectives de la normalisation industrielle, ce type d'algorithme de « lissage » graphique est à la base du développement du graphisme 2D et de l'amélioration du rendu visuel à l'écran…

[iii] Inventaire, 1994, Le Hôme sur Mer

[iv] Pour les aficionados du filtrage numérique ou des modèles de traitement des informations sensorielles interrogeant le processus de la vision dans les années 80, le débat porte sur les différences qui opèrent entre un système de réponse physique d'un autre spécifiquement sensoriel. Les réactions sensorielles (et psychologiques) sont infiniment plus complexes à modéliser que les réactions physiques. Dans la lignée des Goethe, Fechner, Plateau, les expériences d'Ernst Mach sont réactualisées. Par exemple, le système visuel interprète les échelles de variation entre 2 plages de gris (à ces échelles correspondent les bandes de Mach) non pas comme un profil d'intensité physique « en escalier » mais comme celui d'une réponse convolutive fondée sur les réponses fréquencielles et spatiales des récepteurs localisés sur les premières couches de la rétine... Dans le cadre du traitement numérique des images, cela conduit par exemple à l'introduction d'un filtre de type Laplacien, soit la modélisation d'une dérivée seconde qui code non pas la valeur de plage elle même mais son gradient d'intensité passant par zéro à la frontière des 2 plages. Cette définition (un peu hermétique tout de même !) quand elle cherche une modélisation informatique correspond plus simplement à la définition psychologique qu'en donnait Ernst Mach 1 siècle plus tôt : Les bandes de *Mach*, concernent l'augmentation sensorielle des effets de contraste aux régions frontières entre des zones d'inégal éclairement par rapport à une distribution physique de luminosité. Pour plus d'informations : Pierre Braun, « Voir et entrevoir la couleur. Traitements numériques appliqués aux sciences de l'art », Doctorat Nouveau sous la direction de François Molnar, 1992 http://www.sudoc.fr/012838292

Herta Wolf , « Paradoxes de l'observation », *Études photographiques*, 7 | Mai 2000, [En ligne], mis en ligne le . URL : http://etudesphotographiques.revues.org/index206.html. Consulté le 23 février 2012.

[v]Bricodage, Art++, David Olivier Lartigaud, HYZ, 2011

[vi]Nous renvoyons au travaux du collectif Jodi, en particulier un cd rom qui présente une session de travail graphique « obsolète » sur ce type d'interface graphique, réalisée en langage Basic implémenté sous DOS, le système qui précède Windows.All Wrongs Reversed ©1982, JODI, 2004, Electronic Arts Intermix, **http://www.eai.org/title.htm?id=9855. Consulté le 23 Février 2012.**

[vii] « Véra Molnar : atlas génératif et stitch up graphique », 19/12 2011, http://www.computerdrawing.-hypotheses.org

[viii] Nom donné à l'édition sur format papier spécifique d'un programme Lambda. Le papier se présente sous la forme plié en accordéon (*leporello*) et « trouilloté » sur les bords pour permettre son entrainement mécanique par l'imprimante lors de l'impression du programme.

[ix] Basic est un acronyme (*Beginner's All-purpose symbolic Instruction Code*) qui désigne un langage de programmation de haut niveau. En réalité il y a eu de nombreux Basic. Dans les premiers répertoires de Windows, on retrouvait toujours un basic fourni par le système.

[x] Microsoft Disk Operating System (MS-DOS) est l'ancêtre du système d'exploitation des ordinateurs portables PC, avant Windows.

[xi]Génératif : L'image générative résulte d'un travail de programmation algorithmique, c'est-à-dire dont la composition et l'agencement plastique résultent d'un calcul logiciel. L'image peut se décliner en un nombre infini de variantes compte tenu du fait qu'il est possible de modifier la valeur de chacun des paramètres. Sur le plan théorique, on pourra consulter l'ouvrage d'Abraham Moles : *Art et ordinateur,* Casterman,1971.

[xii] Dérivé de la génétique, le polymorphisme est la propriété qu'ont les individus d'une espèce de se présenter sous plusieurs formes différentes. Dans l'informatique graphique, on peut générer des formes différentes à partir d'un même algorithme…On peut citer l'installation de B. Lavier, *L'art des Martin*, qui regroupait des oeuvres d'art dont le point commun était d'avoir pour auteur des artistes nommés Martin… Exposition « Voilà. Le monde dans la tête. », Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 7 Juin- 29 Octobre 2000.

[xiii] À la notion d'hypertextualité qui travaille l'économie de l'oeuvre, sa visibilité et son accès aux réseaux contemporains, nous choisissons d'évoquer la théorie littéraire notamment celle qui, au coeur du processus de création, place le texte et son lecteur « en relation », manifeste ou secrète, avec d'autres textes. Gérard Genette introduit après le travail de fond opéré par Julia Kristeva et Roland Barthes la notion d'hypertextualité, selon lui « une greffe », une génétique plastique et sémantique qui unit un texte à un autre qui lui est antérieur. Cf. Gérard Genette, *Palimpsestes*, Le Seuil, coll. « Poétique », 1982

[xiv] Sémionaute : inventeur d'itinéraires à l'intérieur d'un paysage de signes. Se dit d'un artiste dont les œuvres produisent ou matérialisent des parcours singuliers dans le champ culturel. Nicolas Bourriaud, *in* « Playlist », Palais de Tokyo, 2004, éditions Palais de Tokyo, éditions Cercle d'art, p. 67.

[xv] Edmond Couchot, « Médias et Immédias », dans *Art et communication* , sous la direction de Robert Allezaud, Osiris, Paris, 1986, p 102.