

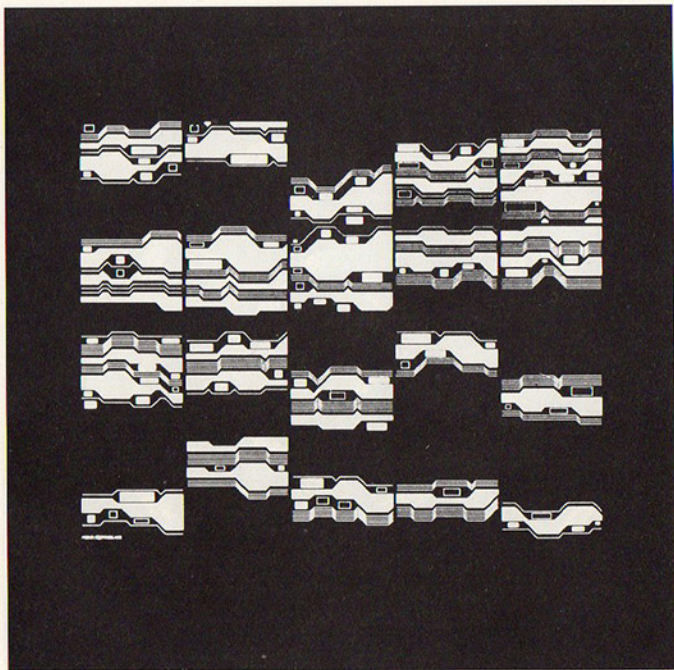
# SIGMA9

# art et ordinateur

art et ordinateur

Bordeaux

19 novembre au 8 décembre 1973



Manfred MOHR © 1985 MOHR SEITZING & CO. GMBH

## manfred mohr

U.S.A.

(Exposition Goethe-Institut)

Né en 1938 à Pforzheim.

1958-1961 : Etudes à Pforzheim à la Kunst- und Werkschule Pforzheim.

1956-1963 : Musicien de jazz (saxophone ténor, hautbois).

1963 : S'établit à Paris.

Depuis 1963 : Dessins graphiques en noir et blanc. Activités avec l'esthétique de l'information, les mathématiques et les langages informatiques.

1966 : Co-fondateur du séminaire « Art et Informatique », Paris.

Depuis 1969 : Graphiques de l'ordinateur.

### Expositions

1965-1966 : Galerie Paul Fachetti, Noir et Blanc, Paris; 1968 : Kunstverein Pforzheim; 1<sup>re</sup> Biennale Internationale de l'Estampe, Musée d'Art Moderne, Paris; 1969 : Intermedia, Heidelberg; 1970 : Generacion automatica de formas plasticas, Université de Madrid; 1971 - Arsconica, Sao Paulo; Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris; Biennale, Nuremberg; 1972 : Impulsos, Deutsches Kulturinstitut Madrid; Art et Ordinateur, Montréal; Galerie Swart, Amsterdam, et plusieurs autres.

### « Graphiques digitaux »

Les programmes ont été exécutés en FORTRAN IV sur CDC 6400, et dessinés sur traceur Benson. La plupart des graphiques sont des arrangements de signes ou d'élé-

ments de signes organisés d'après le principe de la probabilité contrôlée. L'offre des éléments ou relations de probabilité est sélectionnée grâce au « filtre esthétique » contenu dans le programme.

### « Programme n° 97 « Theoretical Space Projection »

Une trajectoire « labyrinthique » est calculée sur une matrice, en se basant sur des règles préalablement définies. Une zone sur deux entre deux trajectoires est hachurée horizontalement en allant du bas vers le haut. Deux matrices remplies différemment sont superposées, en décalant la deuxième dans la direction + y par une constante.

### « Programme n° 109 « Visual Pythagoras »

Un programme divise une surface carrée donnée en rectangles plus petits et ne se chevauchant pas. On y parvient en divisant une matrice carrée de façon aléatoire en parties inégales, chacune inférieure à 1/5 de la surface donnée. On trace une diagonale (du bas à gauche vers le haut à droite) dans chaque rectangle précédemment défini. La dernière partie du programme calcule le carré sur chaque diagonale et remplit cette surface avec des lignes parallèles.

### « Programme n° 133 « Cluster Phobia »

L'idée d'un circuit imprimé est fondamentale pour ce programme. Les règles esthétiques sont plus importantes que l'ionctionnement (technique). On prend 20 matrices de 24 x 24. Chaque matrice est remplie par trois modules différents.

A) Lignes horizontales et verticales dessinant une forme compacte (la forme elle-même est basée sur des probabilités).

B) Lignes droites (1, 3 ou 5).

C) Surfaces rectangulaires (noires ou blanches).

Les règles de remplissage des matrices sont les suivantes : A, B et C doivent alterner (si possible) et sont interdépendants. Le programme 133 ne remplit pas complètement chaque matrice.