



HAL
open science

Expériences de lecture augmentée

Pierre Braun

► **To cite this version:**

| Pierre Braun. Expériences de lecture augmentée. 2012. hal-02508711

HAL Id: hal-02508711

<https://hal.science/hal-02508711>

Submitted on 15 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.

Expériences de lecture augmentée
Pierre BRAUN



A-linéa - photographie : Hughes Bougoin

Retour sur l'édition annuelle du workshop des pratiques publiques et de médiation du master professionnel « Créateur de produits multimédia artistiques et culturels(1) » conduit à l'université Rennes 2. Encadrés par un artiste ou un critique, ces sessions pratiques à orientation appliquée et artistique produisent des résultats étonnants et en phase avec la recherche.

C'est Thierry Fournier qui a assuré cette année la direction du workshop intitulé OUTSIDE IN.

Rappelons qu'après avoir débuté comme musicien, compositeur et architecte (diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Lyon), Thierry Fournier mène de front pendant plusieurs années architecture, créations musicales, performances et interventions avec des chorégraphes et réalisateurs. Il donne une forme autonome à son travail à partir de la fin des années 90. Nous souhaitons tout particulièrement sa venue afin qu'il puisse transmettre aux étudiants une certaine vision élargie du multimédia et en particulier l'attention que l'artiste et architecte porte aux problèmes d'agencement, de spatialisation et de mise en espace dans les pratiques artistiques contemporaines associant les nouveaux médias.

Dans ce cadre, Annick Lemaillet, Morgane Léonard, Hughes Bougouin, Élise Martinet et Violette Van Krieking ont développé A-Linéa, un dispositif de lecture augmentée qui suscite quelques commentaires.

A-Linéa présente un texte extrait du livre de Bernard Werber (2) projeté en vidéo sur un écran spécifique. Il s'adresse individuellement et collectivement aux spectateurs. L'échelle de projection du texte varie en fonction de la distance entre les spectateurs et l'écran : au repos et de loin, le bloc de texte est réduit et illisible. Au fur et à mesure que le spectateur s'approche, la projection zoome dans le texte pour très vite n'en laisser voir que des fragments. Aucune position de lecture n'est satisfaisante : l'impossibilité de saisir l'intégralité du texte entraîne le spectateur dans un mouvement permanent d'ajustement face à l'image. La compréhension reste fragmentaire et subjective.

À-linéa : Installation interactive temps réel, Rennes 2, 2011

MAX+Kinect

Réalisé avec une contrainte de temps limité, les étudiants ont plus précisément travaillé sur la thématique OUTSIDE IN proposé par l'artiste, l'objectif était d'orienter leur projets. Les étudiants proposent de mettre à contribution le spectateur en utilisant un logiciel (MAX) bien connu des spécialistes, associé à une caméra spécifique utilisée généralement pour les jeux vidéos interactifs (Kinect). Pour répondre à cette thématique OUTSIDE IN que l'on pourrait traduire comme : « pénétrer du dehors » ou « entrer par l'extérieur », les étudiants ont tout d'abord choisi de répondre avec une évocation de l'intrusion ou de l'effraction par une sorte de jeu, un va et vient entre deux polarités, un oxymore qui tente de concilier avec le texte deux situations ou deux lieux apparemment contradictoires et hors d'échelle : le plan rapproché ou le plan éloigné qui empêchent ou excèdent nos capacités de lecture pour approcher une textualité spécifique à l'écran augmenté par la vidéoprojection. La règle (si cela en est une) semble donc de chercher à se situer entre les deux limites de visibilité, en ménageant des espaces et des lieux de passage, ouvrir un lieu interstitiel susceptible de préserver un équilibre instable mais jouable. Cette jouabilité désigne un système, une organisation plastique qui maintient et opère avec des contraintes. Il s'agit d'une forme de mise au point optique, d'une forme d'assistance extérieure et spécifique qui rend possible la lecture. Mais celle-ci n'est possible que par la synchronisation du logiciel avec les mouvement du corps. Ménager de l'extérieur une ouverture vers l'intérieur de notre corps. L'accommodation visuelle complète cet agencement synchrone et nos capacités d'adaptation cherchent à renouer avec la bonne Gestalt. En somme, si jeu il y a, il s'agit de procéder à une forme de reconnaissance, d'une attention dirigée, celle d'une cible à trouver dans notre champ de vision.

Un dispositif qui interroge...

Et en effet, pour cette cible à trouver, le dispositif répond réactivement par voie logicielle. Un programme a bien été écrit pour mettre en cohérence la reproduction du texte et son facteur d'agrandissement en fonction des positionnements graduels et captifs d'un corps à distance mais traversé par une perspective de projection. En y regardant de plus près, cette construction ne fonctionne-t-elle pas comme la métaphore des micro-asservissements échappant à la conscience de notre corps qui bouge lorsqu'il cherche à lire ? Pour le dire autrement, lorsque nous lisons, notre acuité visuelle se définit en partie par la sensibilité de nos cellules visuelles à un réseau de fréquences spatiales en fonction d'une distance qui bouge de façon permanente. Mais comment devra réagir le spectateur et son corps si ce jeu le regarde et décide à sa place pour choisir la bonne distance de lecture ? Quels mouvements contradictoires, quelles crampes de la perception vont entraîner ces nouvelles formes de captures et d'asservissements du regard ? Comment distinguer malgré tout des zones d'autonomies temporaires (TAZ) et autres brèches d'indétermination dans cette forme d'exercice ? Comment faire advenir ces récits autres et non autorisés de la lecture ? On ne peut manquer d'interroger les ressorts et les enjeux d'une hypothétique maîtrise logicielle optoélectronique de la lecture. Face à cette capacité toujours recherchée et visant à éradiquer toute forme d'indétermination dans notre

monde soumis aux programmes sécuritaires et à la dissuasion, les tentatives de gouvernance des processus de la lecture ne s'exerceraient-ils pas au moment où celle-ci se trouve relayée par de nouveaux dispositifs technologiques visant à l'augmenter ?

Lecture buissonnière

À l'ère de la reproduction numérique, le contrat entre le lecteur et le narrateur ou l'auteur du texte se trouvent perturbés par le fait que nous ne nous inscrivons pas sous l'emprise d'un récit conventionnel. Le récit dont nous faisons l'expérience est celui d'un fragment de texte soumis aux attractions et répulsions d'une lecture pratiquée non plus seulement avec la rétine mais avec le corps, restituant une cinématique primitive de la lecture à l'instar d'*Anemic Cinéma* (1926) de Marcel Duchamp. Le temps réel projectif et animé soumet l'espace de la lecture aux rétroactions et aux bouclages temporels sous la forme d'un réalisme animé, spatialisé et comme immotivé. À l'échelle du temps réel numérique la lecture n'est pas dans l'animation mais devient de l'animation en lecture. La lecture au temps classique est comparable à une forme de leurre projectif comme ceux décrits par Ernst Gombrich (*L'art et l'illusion*) mais qui trouve des prolongements dans le dispositif présenté par Érik Lanz. C'est celui qui nous fait confondre la nature exacte des signes dans les passages de son œuvre *Manuskript*³. À l'instar de cette œuvre pionnière qui tente de suivre ce nouveau régime visuel multimédia qu'est d'hypericonicité dans l'espace de l'écriture du numérique, notre conduite face au récit se trouve dictée par une échelle de lecture autre des signes, l'animation reconduit la lecture à l'échelle du signe, à sa plasticité primitive.

La lecture se trouve ensauvagée (Jill Walker) par les mouvements de notre corps spatialisé. Sans début ni fin, l'espace du texte se trouve rabattu sur l'échelle du temps animé. Désormais c'est le corps qui réalise une interface de lecture et occasionne les chocs que produisent les nouveaux transcodages de la lisibilité.

Pour mémoire, artistes, chercheurs et/ou critiques invités dans le cadre de ce workshop annuel : Christophe Bruno (2010), Martin Le Chevallier (2009), François Pachet (Vincent Baby et Boris Volant, 2008), Véra Molnar (Vincent Baby et Boris Volant, 2007), Yves Trémorin et Frank Delaunay, (2006), Sébastien Vonier et Alexis Chazard, (2005), Cyrille Marien (2004), Gérard Collin Thiebaut et Catherine Elkar (2003).

Artiste invité l'année prochaine : Bertrand Duplat (éditions Volumiques)

1 le master change d'intitulé en 2012 et devient master Création et management multimédia

2 Bernard Werber, *Le livre du voyage*, Le Livre de Poche, 2001

3 éditée en 1994 par le ZKM et Cantz Verlag, cette œuvre appartient au premier numéro de la collection historique *Artintact*, regroupant des archives d'œuvres représentées ou conçues spécialement sur cd-rom. Cette œuvre est présentée conjointement avec celles de Jean Louis Boissier (*Flora Petrinsularis*) et Bill Seaman (*The Exquisite Mechanism of Shivers*). L'ensemble de ces œuvres pionnières présentent de nouvelles modalités de lecture et d'écriture dans le contexte émergent et historique du multimédia numérique.