



**HAL**  
open science

## Recollection : quand le catalogue édite et joue avec les données graphiques exposées

Pierre Braun

► **To cite this version:**

Pierre Braun. Recollection : quand le catalogue édite et joue avec les données graphiques exposées. 2014. hal-02510255

**HAL Id: hal-02510255**

**<https://hal.science/hal-02510255>**

Submitted on 17 Mar 2020

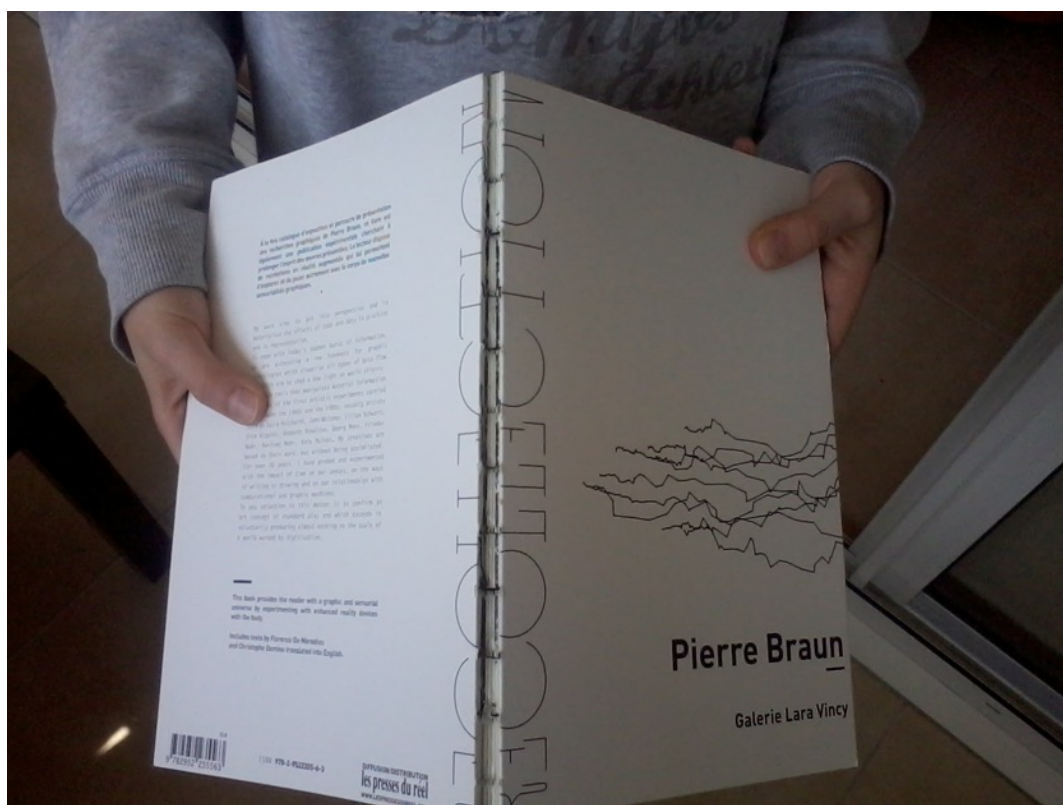
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.

## Recollection : quand le catalogue édite et joue avec les données graphiques exposées. Pierre BRAUN

PUBLICATION 20/05/2014 · MIS À JOUR 31/08/2015

Publié à l'occasion de l'exposition éponyme à la galerie Lara Vincy (Paris), cette nouvelle publication des éditions Présent Composé est une coédition Galerie Lara Vincy / éditions Présent Composé. Le livre se présente à la fois comme un catalogue d'exposition et un parcours de présentation de trente années de recherches graphiques personnelles. Cette publication expérimentale cherche également à prolonger l'esprit des œuvres présentées. Le lecteur dispose de créations graphiques en réalité augmentée qui lui permettent d'explorer et de jouer autrement avec le corps de nouvelles expériences sensorielles.



*Recollection, coédition Galerie Lara Vincy, éditions Présent Composé, 2014, ISBN 978-2-9522355-6-3*

### Éditer et jouer avec les données

La publication est conçue comme une édition hybride (papier + « réalité augmentée ») basée sur la mise en relation du tangible et du digital : des créations graphiques (dont la réalisation a été assurée par des étudiant.e.s avec le logiciel de creative coding Processing) sont associées à trois œuvres graphiques personnelles reproduites dans le livre, jouables sur smartphone Android (version 4.0 mini.) ou tablette avec une application spécifique à télécharger gratuitement. Une version est également jouable sur Ipad sur le lieu de la galerie.

[www.pierre-braun.fr/appli-lara-vincy.html](http://www.pierre-braun.fr/appli-lara-vincy.html) (lien testé en 2014)

En deçà du beau travail de conception graphique éditoriale mené par la graphiste Laura Bruneau, l'idée de concevoir ce catalogue résulte du travail mené dans le cadre de plusieurs projets d'études et d'expérimentations en 2013 :

-la réalisation du dispositif de récréation des œuvres associées au labyrinthe du GRAV (1967) à la galerie Art & Essai de l'université Rennes2 en association avec le Musée des Beaux-Arts de Rennes (commissariat Marion Hohlfeldt, Anne Dary, Laurence Imbernon). Les travaux ont donné lieu à un billet sur le site de l'équipe : L'exposition a fait l'objet d'une publication dont nous reproduisons un extrait et quelques images du dispositif réalisé à la galerie par les étudiant.e.s du master sous ma responsabilité scientifique.



*Mouvement, lumière, participation. GRAV 1960/1968, sous la direction de Marion Hohlfeldt et Laurence Imbernon, édition Galerie Art et Essai et Musée des Beaux-Arts de Rennes, 2013, isbn 2-901430-49-X, p. 36-37*

-les recherches autour de la réalité augmentée dédiée à la muséographie appliquée (Conférence du GIS MARSOUIN, St MALO, 2013)

-la problématisation autour de l'édition et de l'archéologie du design dans le cadre d'un colloque scientifique sur le rapprochement entre le design et les humanités numériques (ThatCamp Saint Malo 2013, sous la direction de Nicolas Thély, Alexandre Serres et Olivier Ledeff)

Cette nouvelle publication se fonde sur une série d'expérimentations menées avec les étudiants du master professionnel du département des arts de l'université Rennes2. Si le catalogue présente un panorama de reproductions de mes créations graphiques, il répond également à un cahier des charges qui devait prendre en compte l'accès à des contenus numériques spécifiques par l'introduction de nouveaux programmes graphiques codés sous Processing qui se superposent à certaines œuvres reproduites dans le catalogue.

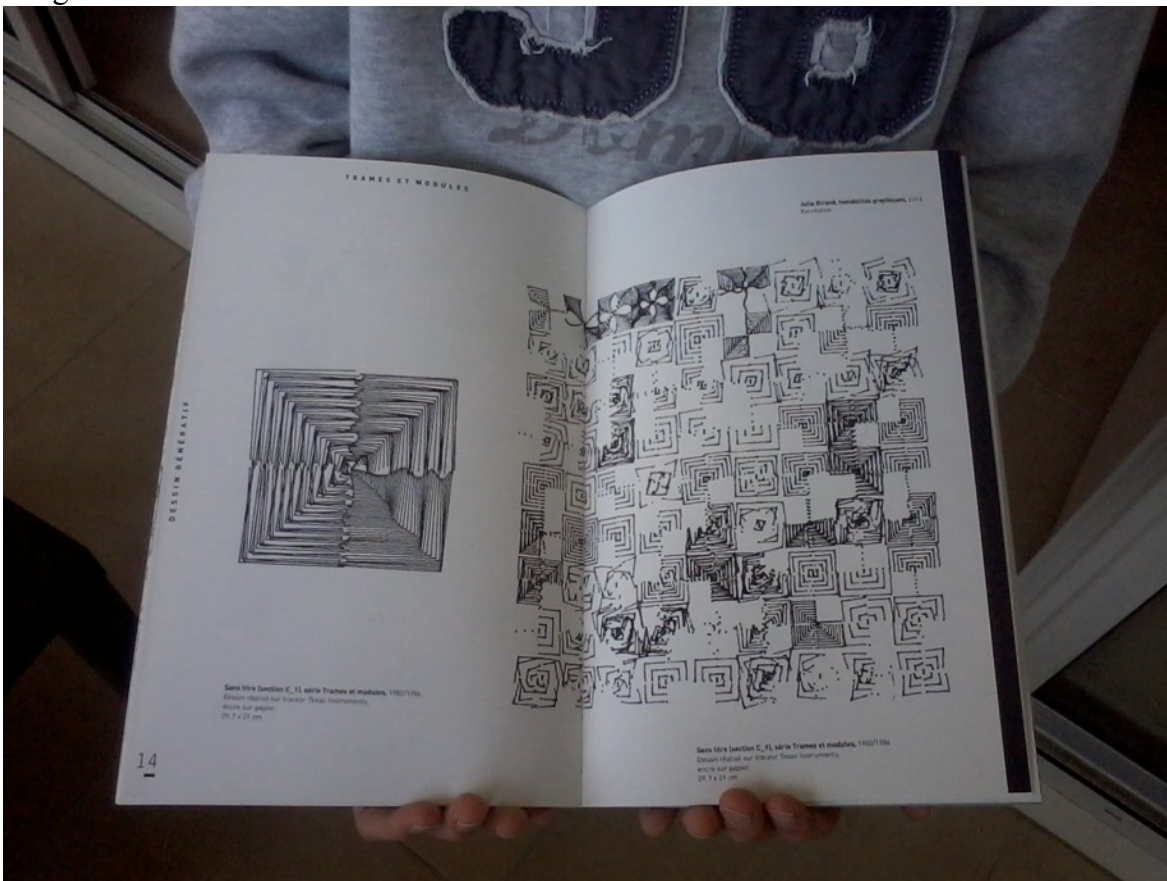
Les étudiants ont retenu les principes graphiques et algorithmiques qui fondent mon travail de création à partir des années 80, sur la sinusoïde, la trame, le module.

Programmées sous Processing, 3 animations graphiques ont été sélectionné pour leur adéquation aux travaux présentés. Elles ont ensuite été intégré par Arthur Vimond en C++ pour les rendre compatibles avec l'environnement Androïd.

Le catalogue doit toutefois être dissocié de l'exposition à la galerie Lara Vincy (Paris). Les créations ne cherchent pas à se substituer aux œuvres exposées à l'image des Qrcodes que l'on voit fleurir actuellement sur les murs des galeries ou des institutions. Les animations ne sont pas accessibles directement en pointant les œuvres à la galerie mais seulement leur reproductions dans le livre. Ce point est important car au delà de l'exposition (qui présente également les éditions Présent Composé), le catalogue poursuit la ligne éditoriale des éditions Présent Composé en interrogeant les supports numériques. Dans le contexte de la digitalisation du monde, ce sont les nouvelles formes de la transmission et de l'archive dont on interroge l'actualité d'une manière retorse.

Le premier travail est celui de Julia Dirand (instabilités graphiques), conçu à partir du dessin réalisé à la table traçante Texas Instruments : Sans titre (section c\_9), 1982/84.

Image :



*sans titre (section c\_1) à gauche et sans titre (section c\_9) à droite. La reproduction de l'œuvre fait office de Qrcode.*

Déjà vu

Extrait de la série graphique générative (trames et modules), le dessin a été entièrement décomposé de manière à isoler et indexer chacun des modules qui le composent. Les nouveaux capteurs d'inclinaisons qui sont accessibles sur les smartphones ou tablettes permettent d'actualiser le tracé ini-

tial avec une nouvelle dynamique de création et de remédiation. Sans changer la configuration initiale des modules graphiques dessinés, le nouveau programme se présente à l'écran comme quelque chose de déjà vu... Écrit sous processing et c++, la réécriture du programme permet discrètement de rendre chaque module mobile et indépendant sous une apparence identique. L'utilisateur devient pourtant une sorte d'équilibriste.

Il doit faire face à une configuration graphique modulaire qui menace ludiquement de s'écrouler comme un château de cartes à chaque mouvement involontaire de la tablette. Il s'agit désormais de maintenir la bonne inclinaison horizontale par une série d'ajustements permanents sous peine de modifier et d'ensauvager l'équilibre graphique initial de l'assemblage des modules. Pour le dire autrement, la reproduction du dessin original s'est remédiatisé en une simulation graphique dont les modules graphiques sont devenus comme les maillons ouverts d'une chaîne. Toute la cohérence, la stabilité et l'organisation orthogonale ne tiennent qu'à un fil : celui de maintenir la tablette à un niveau d'organisation homéostase de l'information. L'utilisateur expérimente à son échelle son incapacité sensorielle à contenir les milliers d'informations qui transitent par la machine. Il a ce sentiment d'avoir reconnu et déjà éprouvé ce moment particulier pour l'image, à la croisée de plusieurs destins.



*Du graphisme à son ensauvagement*

## Parasites graphiques

Activée par la reproduction de 3 copies d'écrans de l'animation temps réel « 2 marches au hasard dans un cercle », (2008), l'algorithme reprend la marche au hasard graphique (random walk) qui est un peu l'équivalent du « hello world ! » de toute initiation logicielle. 5 tracés aléatoires de 10 segments de droites de taille identique zigzaguent sur la tablettes comme autant d'organismes ou d'êtres graphiques dont il s'agit de maîtriser et anticiper les trajectoires irrésolues... Là encore, cette proposition graphique initiée par Delphine Bezier et intégrée en c++ pour la plateforme Android par Arthur Vimond conditionne une forme d'héroïsme paradoxal. L'algorithme ne comporte aucune virtuosité technique et esthétique. Il s'agit de traiter et de reconfigurer un assemblage de données d'informations mixant des coordonnées graphiques, pondérées par les valeurs de l'inclinomètre qui parasitent le graphisme sempiternellement. Les données semblent glisser et nous échapper comme des anguilles sur la surface de notre tablette. Que devient l'information aujourd'hui, que pouvons-nous en retenir ?



*Le mouvement graphique parasité par le traitement de l'information de l'inclinomètre...*

## L'acuité visuelle expérimentée à bout de bras

La troisième proposition est tirée de Onde3D (2012), une toile réalisée à partir d'une petite chorégraphie du corps, répétition à l'échelle du format (150 x150 cm) d'un geste ondulatoire à l'aide de

craies noires tracées sur le support de la toile. Flora Marchand et Rodolphe Bossé ont imaginé un transcodage sous la forme d'un signal périodique en (256) niveaux de gris continus. Cette transformation permet de structurer un réseau élémentaire de fréquences spatiales modulables. On sait que notre acuité visuelle est déterminée en partie par notre capacité à discriminer l'information d'un stimulus visuel par l'organisation de son réseau de contrastes basses et hautes fréquences (spatiales). Le réseau nous invite à expérimenter le passage continu entre les basses et hautes fréquences bien connu dans le monde du traitement d'images (Transformée de Fourier). Mais ici, nulle commande numérique apparente, pas de potentiomètres associés : l'information traite et module les hautes et basses fréquences au gré des mouvements d'inclinaison des bras. C'est en quelque sorte le processus de la vision qui expérimente et détermine par le corps une échelle de perception haptique du réseau d'information élémentaire.



*Des fréquences spatiales agies par le corps*

Collaborations, auteurs :

Graphiste : Laura Bruneau

Remédiations :

Réalité Augmentée

Coordination et intégration c++ et Objective C, Android/iOS

Arthur Vimond

Programmation Processing

Delphine Bézier • Random walk

Flora Marchand & Rodolphe Bossé • Modulations de fréquences

Julia Dirand • Instabilités graphiques

—

Pierre BRAUN. Recollection

Ouvrage diffusé aux Presses du Réel

Exposition à la galerie Lara Vincy du 15 Mai au 28 Juin.

Les éditions Présent Composé

<http://www.oin.hypotheses.org>