

DOEK - Annie Abrahams

Un outil de création

DOEK (signifiant chiffon ou tissu en néerlandais) est un logiciel conçu spécifiquement pour l'artiste dans le cadre de sa recherche plastique. Ce logiciel, permettant à l'artiste de simuler des espaces d'exposition, lui fournissait plusieurs possibilités d'accrochages car Il contenait toutes les données et dimensions de ses œuvres.

Il a été conçu par J.R de Weille sur Amiga 500Plus (fig1) puis 1000 dans les années 1980-90. Cet outil a accompagné et a été utilisé par l'artiste durant de nombreuses années, témoignant d'une méthodologie de travail correspondant à une période de l'œuvre d'Annie Abrahams.



Fig.1 Amiga 500Plus testé pour la réactivation de DOEK

Le logiciel permet de créer des scènes, vides au départ, qui vont permettre à l'utilisateur, grâce à la modélisation 3D, de créer une chambre d'exposition où sont stockées plusieurs peintures représentées comme des "boîtes vides" mais avec une position et des dimensions précisées par l'utilisateur(fig 2). Les objets 3D créés ont une représentation en fil de fer et donne à DOEK un design spécial. L'utilisateur utilise sa souris afin de placer des points dans un espace 3D. Chaque point a des coordonnées x, y et z. Deux points peuvent être reliés afin de créer une ligne.

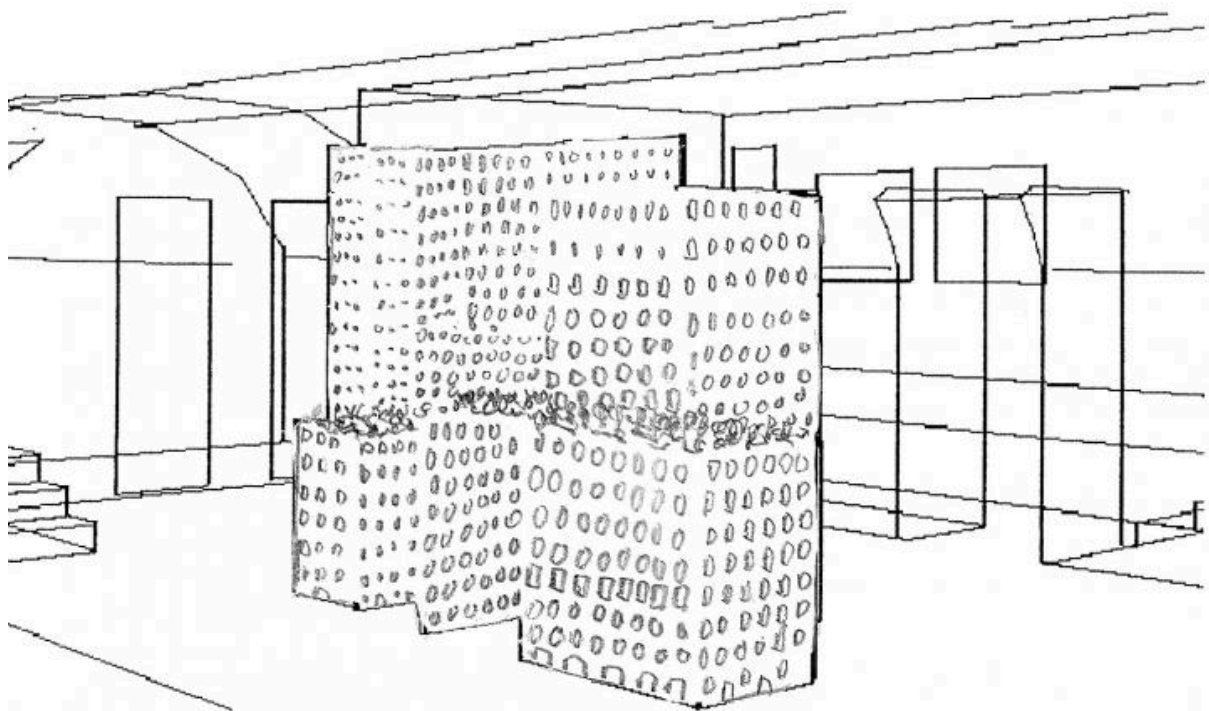


Fig.2 représentation obtenue avec le logiciel DOEK

Un logiciel au statut complexe

Ce logiciel est devenu l'outil indispensable d'une démarche de construction artistique dans un univers d'exposition virtuel mais pas seulement. Lors de l'exposition ESCA (1995) il intervient aux deux moments clé de l'exposition : pour sa conception (référence toutes les informations pratiques des oeuvres peintes (dimension, système d'accrochage....) ainsi que celles des espaces d'exposition (dimensions, cloisons, fenêtres...)) et durant l'exposition (le spectateur pouvait lui-même explorer cet espace potentiel). L'artiste utilise alors les différents possibles proposés par le logiciel pour créer une autre forme lors d'une temporalité qu'elle appelle la "rechaotisation". Elle superpose ainsi les possibles pour faire référence à ses tableaux chaotiques et faire renaître sa création : *"c'est très important de conclure la mise en ordre ; la construction, avec un acte, qui ramène la totalité à une image plus complexe, à quelque chose de plus proche de (ses) tableaux chaotiques"*.

Le logiciel a également servi d'outil pour créer des œuvres physiques, en jouant sur les distorsions de l'espace muséal et les différentes constructions d'accrochages créées pour les expositions. Ses images, étranges et inattendues, *"sont intéressantes comme images graphiques classiques, mais elles sont aussi le symbole des possibilités inconnues de la technique. Ces images ne sont pas 'gratuites'; elles sont toujours basées sur une entité dans la réalité, en l'occurrence sur les tailles physiques de l'espace et les tableaux."*

Du listing papier au dépôt numérique

Reproduction manipulable du code

Le logiciel n'était matérialisé que par une série de sept pochettes plastifiées renfermant plusieurs feuillets détachables et non paginés de code en langage C.

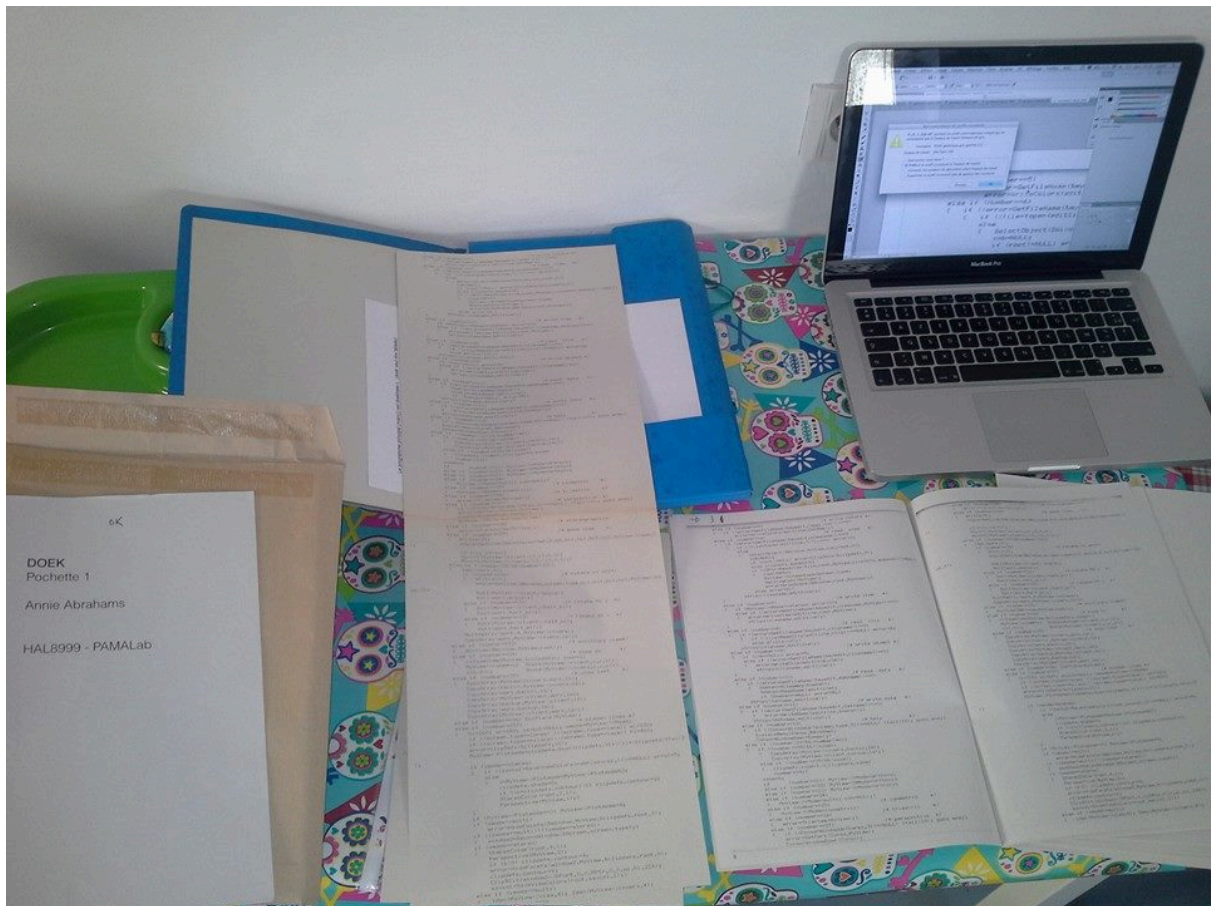


Fig.3 Comparaison des originaux avec les reproductions

Dans un premier temps nous avons décidé de le numériser afin de réaliser des copies manipulables (fig.3). Pour obtenir un résultat satisfaisant nous avons du employer un scanner A3 car le format d'origine était du A4+, puis retravailler chaque zone imprimée sur les pointillés détachables spécifiques au papier listing.

De l'analogique au numérique

Après un court état de l'art concernant les programmes de reconnaissance de caractère ainsi que des logiciels permettant de dicter du texte, nous avons lancé une procédure de test afin de définir la méthode la plus rapide et la plus sûre afin d'obtenir le code sous un format numérique.

La reconnaissance de caractère montra rapidement ses limites, par exemple en ne pouvant faire la différence entre les 1 et les l ou les (et le { obtenu avec la police de caractère Courier, le tout aggravé par la méthode d'impression à aiguilles de l'époque.

La dictée directe des lignes de codes se révéla quant à elle encore plus fastidieuse que la simple recopie directe des feuillets de code.

C'est donc cette dernière méthode qui a été retenue.

Malheureusement n'étant pas familier de ce langage, la recopie par nos propres moyens s'avéra rapidement inadaptée de par sa lenteur, augmentée d'un fort risque d'erreur de frappe.

La solution fut trouvée en établissant un partenariat avec l'IUT d'Aix-Marseille, site d'Arles.

Un groupe de quatre étudiants de licence professionnelle système informatique et logiciel fut donc associé au projet avec un enseignant tuteur, Éric Remy (fig.4).



Fig.4 Amiga 500Plus complet avec pochette de codes fournis à l'IUT.

Les étudiants saisirent l'intégralité du code C, à partir des copies, et effectuèrent la compilation sur Amiga 500 avec lorsque c'était possible l'intégration des fonctions d'origines. Ils travaillèrent sur un émulateur d'Amiga.

En mai 2015, le logiciel DOEK était réactivé sur un Amiga 500. Certaines parties du code restant à corriger car des fonctionnalités font planter l'ordinateur. Du travail reste à faire pour vérifier l'intégralité du code et y apporter les corrections nécessaires pour faire fonctionner correctement le logiciel.

En parallèle, une seconde version de DOEK fut proposée, en ligne et utilisable via un navigateur. Le tout conçu en Javascript avec l'intégration de la police spécifique à l'Amiga. Un site Internet a été créé contenant la description complète du projet accompagné d'une documentation exhaustive.

Aujourd'hui cette version en ligne présente un menu et quelques fonctionnalités réduites mais encore beaucoup de lacunes, tant sur le plan esthétique que technique.

Le projet ne s'arrête pas là : un nouveau groupe de trois étudiants de l'IUT reprend le projet pour l'année 2015-2016.

Le second original lacunaire

Cette recherche avait pour ambition de reconstituer le logiciel utilisé par Annie Abrahams pour en faire l'expérience. A partir du travail réalisé par les étudiants de l'IUT nous avons pu proposer une version de DOEK lors de l'exposition à Seconde Nature. Cette version fut présentée sur un Amiga 500. Nous savions que le code réécrit par les étudiants comportait des erreurs ne permettant pas de l'utiliser dans son intégralité c'est pourquoi nous parlons de second original lacunaire.