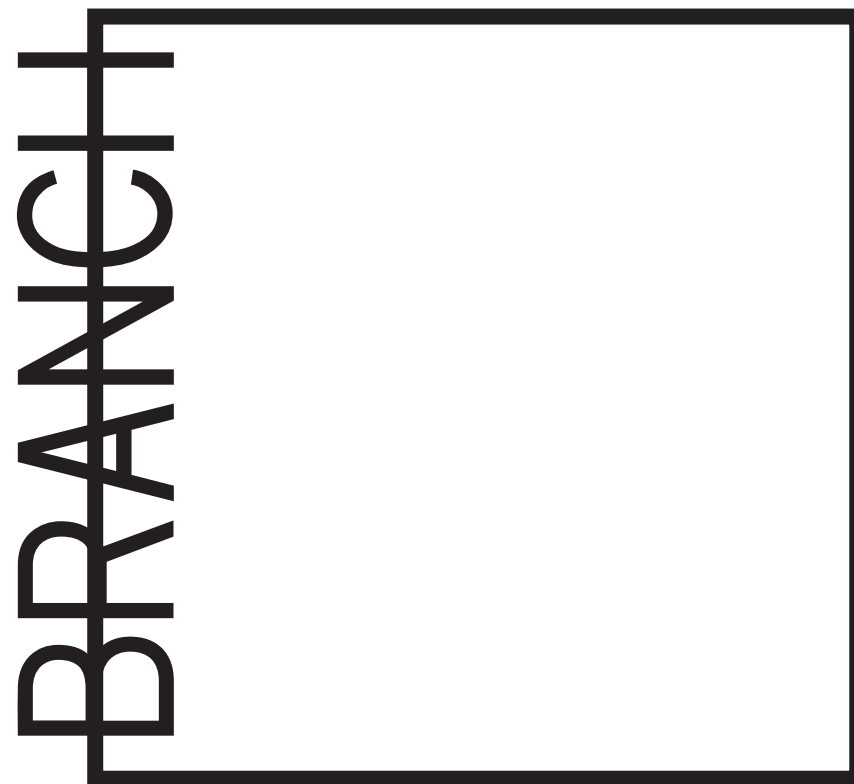


1962 v0.8.1

—
raphaelbastide.com
raphaelbastide.com/1962
raphaelbastide.com/branch
bonjour@raphaelbastide.com



1962 est une sculpture versionnée auto-référentielle initiée par Raphaël Bastide en 2012. Elle s'inscrit dans une temporalité sans finalité : de multiples débuts, des milieux, probablement aucune fin. La valeur représentée de son ensemble doit s'éprouver en un point quelconque.

La hiérarchie entre « l'original » et ses modifications est abolie, il ne s'agit plus que de poursuivre la création de l'archive, auto-documentée, libre, aussi « forkable » qu'un programme informatique.

Le 18 mai 2012 à eu lieu le vernissage « First Commit » à Paris, l'emplacement original de la première version de 1962. Les premiers objets y furent référencés, en ligne et sur place. À la suite des 9 versions ayant servi à rédiger les bases d'une documentation, le projet poursuit aujourd'hui son évolution.

BRANCH (branche) répond de contraintes contextuelles identiques à celles du développement de logiciels libres / open source. Il s'agit d'une nouvelle version d'un programme, d'une direction à expérimenter. Une branche peut devenir elle-même une souche pour de nouvelles évolutions, elle peut également se révéler inintéressante et être abandonnée. Comme tous les programmes libres, l'œuvre est améliorée par l'intervention de nouveaux contributeurs.

Ce dépliant présente la documentation en ligne de 1962 dans sa dernière version. `indented-description-fr.md`, **texte décrivant 1962 dans son contexte**. `INSTRUCTIONS.md` propose les règles qui définissent le code source de la pièce.

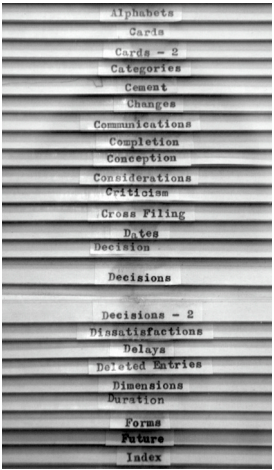
Édité en 2013 lors de l'exposition BRANCH à Bruxelles.
Textes : Aude Debout et Raphaël Bastide.

1962

- est une sculpture
 - versionnée
 - en partie tautologique
 - elle possède sa propre documentation
 - le code source de 1962 est hébergé en ligne sur GitHub
 - un outil appelé Revision Control System habituellement utilisé pour faciliter la travail en collaboration sur des projets open source
 - le code source décrit de manière précise mais humaine, la position et la nature de chaque objet de la sculpture
- est une archive
 - de versions
 - de représentations photographiques de la sculpture
 - des discussions que génère sa modification
- est constituée son propre matériel de capture
- se situe là où je vis
 - où elle a été inaugurée le 18 mai 2012 lors de First Commit, son vernissage
- est un hommage à Card File (1962) de Robert Morris
 - dont une archive de photographies personnelles est disponible dans le répertoire 1962/media/extra/
- est forkable : on peut en créer des clones ou des branches indépendantes dans de nouveaux contextes
- est libre et open source
 - sous licence MIT
 - comme peut l'être un programme informatique
- est potentiellement un corpus de sculptures
 - liées de parenté
- est constituée d'un site web : raphaelbastide.com/1962
 - synchronisé avec le dépôt GitHub
 - donc avec la sculpture physique
- évolue en fonction de plusieurs contributeurs
- est constituée d'instructions précises pour son développement
 - ces instructions sont aussi évolutives
 - de nouvelles paires « clé : valeur » doivent y être décrites si elles sont utilisées dans la documentation

Contributeurs (le 20/02/2013)

Raphaël Bastide
Pierre Bertet
Yannick Antoine
Benoît Heymann
Quentin Thiaucourt



Card File, Robert Morris - 1962 - (détail)

Architecture and files

The project contains:

- README
- INSTRUCTIONS.md
- CONTRIBUTORS
- PIECE
- media/
- extra/

README.md

Summary of the project used for the GitHub project homepage and the project website.
This file follows the Markdown syntax.

INSTRUCTIONS.md

The file you are reading now. It explains the project and how to participate. This file follows the Markdown syntax.

CONTRIBUTORS

List of the contributors to the project. To write or edit this file, see *Syntax*.

PIECE

Source code of the physical sculpture 1962. In this file are depicted and documented all the objects which constitute a sculpture version and all the informations about the sculpture version itself.

1962's files CONTRIBUTORS and PIECE follow a couple of simple syntactic rules:

Basics

- Use the format “Key: value”
 - Parenthood relationship are symbolised using indentation (hit tab key at the beginning of a line).
- Demonstration:

Name: Floral foam brick
Size
Width: 22,5cm
Height: 10,6cm
Depth: 8cm

- A line can't stay empty
- A line must begin with a capital letter
- A line can contain a title or a couple “key: value”

Evolutions of this INSTRUCTIONS file

This INSTRUCTIONS file can and must evolve. I should be modified in order to accompany the PIECE file. For example if a new kind of object needs the creation of a new kind of key (property), it needs to be archived here.

Mode

Electric or mechanical hardware can have one or multiple status, in this case a key “Mode” will be specified with values such as “On”, “Off”, “Blink”...

Mode: On

Nutrients

Plant or animals needs water or food to live, a key “Additional water” or “Additional food” can be created, with scalable values such as units “l”.
Exemple for four water additions:

Additional water: llll

Circular objects

It should have a “Diameter” instead of a “Width”.

Object origins

Default object origins are usually defined by object's closest angle to the main origin at the moment of its first representation on the sculpture. It can be confusing for some objects, in this case, it is better to precise the object origin in the “Position description” key:

Position description: Vertical, origin is the bottom center of the stick

Models

An object can be considered as a copy of another model object. Consequently, it will inherit by default of the keys and values of its model. Models will be quoted with, as a key: “Model” and as a value: the model object's ID. In the following example, the object (ID=6) will inherit the size and Y and Z positions of its model (ID=5).

ID: 5
Name: Credit card
Size
Width: 8,5cm
Height: 5,5cm
Depth: 0.1cm
Position
X position: 3cm
Y position: 3cm
Z position: 0cm

ID: 6
Model: ID=5
Position
X position: 10cm

If an object is relative to a model from a previous sculpture version, the version number should be added before the model's ID separated by a slash:

ID: 6
Model: v0.7 / ID=5
Position
X position: 10cm