

A high-contrast, low-key photograph of a person's silhouette. The person is facing right, with their head slightly tilted. A large, dark, oval-shaped earring with a tassel hangs from their ear. The background is a bright, blue, textured light source, possibly a window with blinds, creating a strong backlight effect. The overall mood is mysterious and artistic.

o u t r e - r o n d e

Anne-Sarah Le Meur

2016

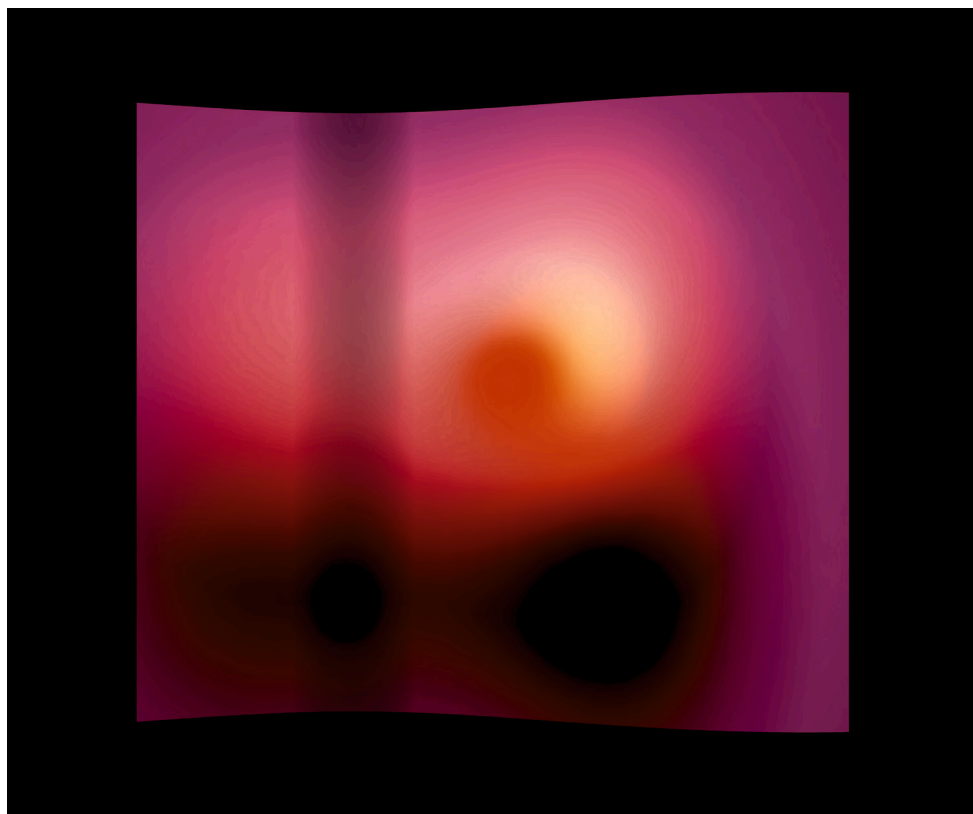
o u t r e - r o n d e

Anne-Sarah Le Meur

2016

Textes d'Edmond Couchot,
Anne-Sarah Le Meur
et Sónia Alves

<http://aslemeur.free.fr>



Somptueur_58

Image 3D générative (tirage 76x94 cm) / 3D generative image (print 76x94 cm), 2014

Extraite de Rouge à venir/ Extracted from Red to come, 2011

Etre contre

Edmond Couchot, 2014

Qu'y a-t-il de commun entre deux œuvres d'Anne-Sarah Le Meur aussi différentes apparemment que *Un peu de peau s'étale encore*, l'une des trois animations en image de synthèse composant l'ensemble *Aforme*, de 1990, et le dispositif interactif *Outre-ronde*, une animation tridimensionnelle en temps réel sur écran cylindrique, de 2012 ?

Essentiellement une attitude qui est à la fois une méthode de création mais aussi une éthique — tant cette attitude l'engage —, consistant à aller à contresens, à s'insurger contre tout ce qui dans l'art fait l'objet de conventions et d'habitudes dominantes. La soumission des images de synthèse, par exemple, aux règles de la perspective photographique et au réalisme figuratif. Ou l'esthétique trop lisse, trop léchée de l'image de synthèse naissante, que Le Meur combat en insistant sur les imperfections de cette image et en la « salissant » pour lui donner du corps. Ou encore l'observation trop stricte des lois physiques de la nature qu'elle va parfois jusqu'à inverser, comme les lois de la lumière dans l'espace virtuel transformées en un rayonnement d'ombre.

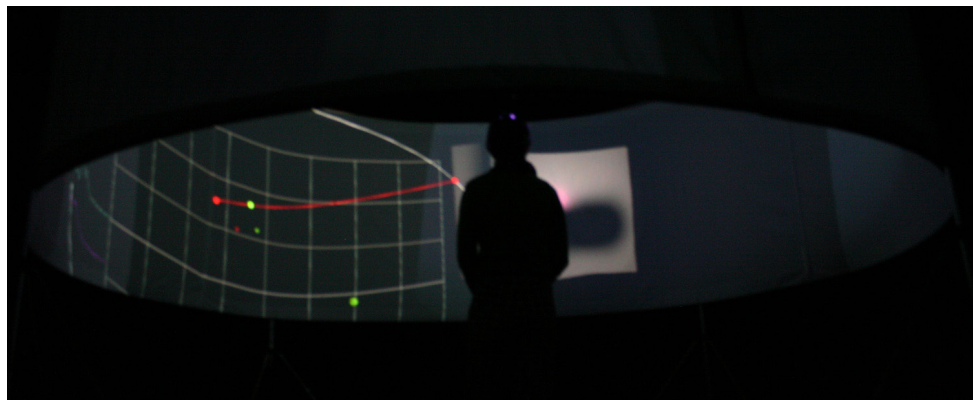
Une autre grande constante dans le cheminement d'Anne-Sarah Le Meur est sa façon de penser la forme en relation étroite avec le corps. Les formes qu'elle conçoit sont faites pour stimuler le regard du spectateur, certes, mais surtout pour mettre en branle le sens du mouvement — la kinesthésie, ce sixième sens qui fait coopérer entre eux les autres sens et engage profondément le corps-propre dans la réception des œuvres d'art. Cet aspect de la forme est présent dans les œuvres de l'artiste dès ses premiers travaux. Les mouvements des images, où s'entremêlent les espaces, le proche et le lointain, le vide et le plein, l'ordre et le désordre, le flou et le net, mettent à mal les perceptions et leurs retentissements dans le corps, tout en procurant un plaisir kinesthésique insolite.

Avec son dernier dispositif, *Outre-ronde*, l'interactivité augmente considérablement l'effet produit par l'image sur la conduite du spectateur. Mais au lieu d'en jouer sur le mode habituel poussant l'interacteur à des réactions rapides, des accélérations, des délais d'attente réduits au maximum, Anne-Sarah Le Meur cherche au contraire à plonger celui-ci dans une temporalité différente où c'est la lenteur des actions qui révèle insensiblement ce qui échappe aux yeux et instaure avec l'image un dialogue en demi-teinte. Au *fast time* des jeux vidéo et des réseaux de communication, Le Meur substitue le *slow time* de la patience, du savoir-attendre, de la réflexion ; à la culture de l'urgence et de l'impatience, elle oppose une contre-culture de la lenteur, du contretemps. « La lenteur, dit Anne-Sarah, est un facteur de dialogue, car il implique le respect du temps d'autrui. »

On remarquera aussi que cette artiste sait aller à contre-courant d'elle-même. Ainsi, ses premières œuvres en image de synthèse sont-elles riches, colorées, saturées, alors que les formes projetées sur l'écran cylindrique d'*Outre-ronde*, tendent au contraire vers un minimalisme très soutenu. Mais en réalité cette épuration des formes vers la simplicité est compensée par une complexification du dispositif fonctionnant sur le principe d'une interactivité « contre-intuitive » qui exige du récepteur une conduite inhabituelle fondée non plus sur l'ivresse du temps réel mais sur le plaisir d'attendre.

Retenons de la démarche d'Anne-Sarah LeMeur qu'être contre signifie à la fois s'opposer à et être auprès de, en contact avec. Remonter à contre-courant n'isole pas cette artiste dans une singularité solipsiste, mais lui ouvre des vues insoupçonnées sur le monde et sur elle-même qu'elle nous fait partager.

Edmond Couchot est docteur d'État et professeur émérite des universités. Il a dirigé le département Arts et technologies de l'image à l'Université Paris 8 pendant une vingtaine d'années. Son domaine d'enseignement et de recherche est celui des interactions entre art, science et technique.



Outre-ronde, Photographie d'YroYto, Pixels Transversaux, Sèvres, 2009

Beyond-Round, YroYto's photograph, Pixels Transversaux, Sèvres, 2009

To be against

Edmond Couchot, 2014.

*What do Anne-Sarah Le Meur's two very different artworks *Some Skin Is Still Spreading* (1990) — one of three computer generated animations that compose the work *Aform* — and *Beyond-Round* (2012) — an interactive installation featuring a real time 3D animation on a cylindrical screen — have in common ?*

They share an approach that is both a creative method and an ethic, which is imperative and consists in going against the grain, rebelling against everything in art that is subject to conventions and dominant habits. For example the obedience of computer generated images to rules of photographic perspective and figurative realism. Or the unduly smooth and polished aesthetics of early computer images that Le Meur fights against by insisting on their imperfections and by "smearing" them in order to give them body. Or even the too strict observation of the physical laws of nature that she sometimes inverts, such as the laws of light in this virtual space that she transforms into radiating shadow.

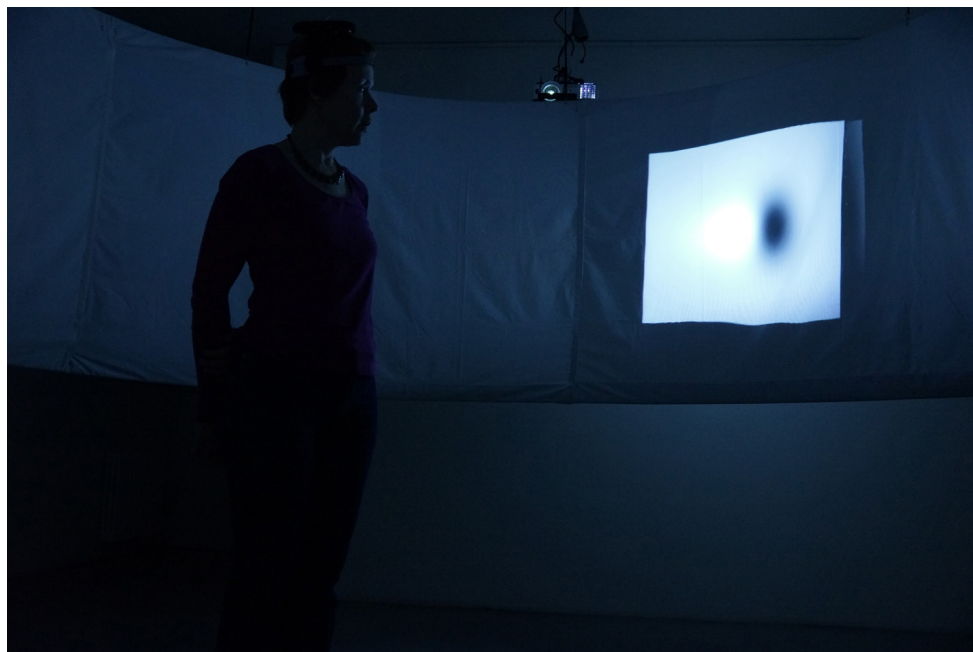
Another important constant in Anne-Sarah Le Meur's approach is her way of viewing form in close relationship to the body. The forms she conceives are made to stimulate the viewer's gaze, but above all they are intended to stimulate movement perception, i.e. the kinesthetic, our sixth sense that allows the other senses to work together and to deeply involve our own body in the reception of artworks. This aspect of form has been present in Le Meur's work since her very earliest pieces. The movement of images — in which different spatial notions intertwine, such as near and far, solid and void, order and disorder, blurry and sharp — troubling perception and its impact on the spectator's body, while providing an unusual kinesthetic pleasure.

With her installation, Beyond-Round, interactivity significantly increases the effect produced by the image on the viewer's behavior. But instead of exploiting interactivity to induce fast reactions and accelerations from the viewer, with periods of repose reduced to a minimum, as is usually done, Le Meur seeks to plunge the spectator into another temporality where slow movements imperceptibly reveal what escapes our eyes to establish a dialogue in demi-tones with the image. Le Meur substitutes the 'fast time' of video games and communication networks with the 'slow time' of patience, of knowing how to wait, and of reflection. To a culture of emergency and restlessness, she opposes a counter-culture of slowness and "time out". 'Slowness, Anne-Sarah argues, is a dialogue factor because it entails respect for the other's time'.

The artist also knows how to go against the grain in her own work. Her first computer images are rich, colorful and saturated, while the forms projected on the Beyond-Round cylindrical screen lean towards a very sustained minimalism. But in fact this evolution of form towards simplicity is balanced by a complexification of the device based on the principle of counter-intuitive interactivity. It requires the viewer to adopt unusual modes of behavior, no longer based on real time thrills but on the pleasure of waiting.

From Anne-Sarah Le Meur's approach we learn that being against can mean both to oppose and to be close to. Going against the tide does not isolate this artist in a solipsist singularity, but provides her with unexpected views on the world and on herself, which she shares with us.

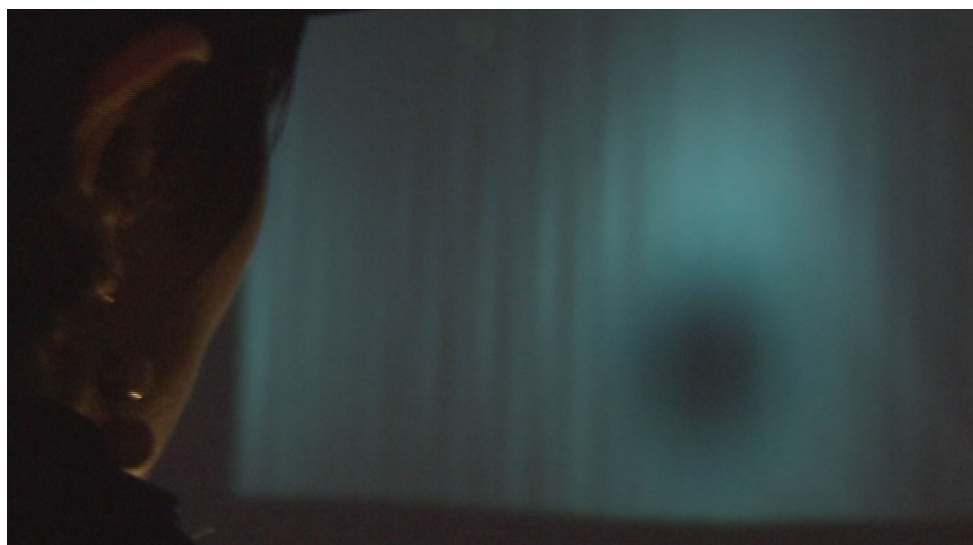
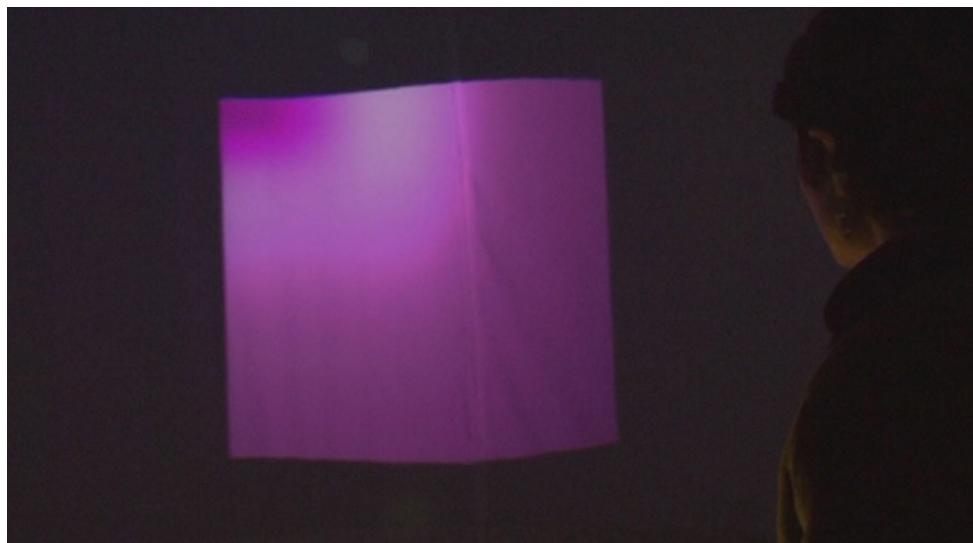
Edmond Couchot is 'docteur d'État' and professor emeritus at Université Paris 8, where he directed the masters programme in Art and Technology of the Image for over twenty years. His teachings and research focus on interactions between art, science and technology.



Outre-ronde, Photographie de George, Galerie Ruarts, Moscou, 2015

Beyond-Round, George's photograph, Ruarts Gallery, Moscow, 2015

Dans la mesure où l'installation est cylindrique et dans l'obscurité, l'image fantomatique, très lumineuse, ou fuyante, documenter Outre-ronde n'est pas facile.
As the installation is cylindrical and in darkness, the image is ghostly, very bright or fleeting, and the gaze decentered, it is not easy to document Beyond-Round.



Outre-ronde, Captures d'image à partir de la vidéo d'YroYto, Pixels Transversaux, Sèvres, 2009
Beyond-Round, Screenshots from YroYto's video, Pixels Transversaux, Sèvres, 2009

Outre-ronde

Anne-Sarah Le Meur, 2011

Article initialement publié in Dap, Devices that Alter Perception, Carson Reynolds Editeur, Japon, 2011

Outre-ronde, installation cylindrique interactive, explore la vision en reliant l'action du regard du spectateur, la périphérie du champ visuel et la résistance de l'image à être regardée. L'immobilité, la lenteur et les micro-mouvements permettent au spectateur d'accéder progressivement à la contemplation. Les rapides mouvements de sa tête provoquent des 'pertes' perceptives : l'image disparaît sous son regard. Ce processus contre-intuitif (perte de vision et pouvoir de la lenteur) rend le spectateur plus conscient de son comportement/désir de vision. Parce que son environnement est devenu dynamique, réagissant à sa façon de se mouvoir, cela lui donne le sens des responsabilités sur ce qu'il regarde, et l'initie à la patience dans la construction d'un dialogue, d'une relation.

Outre-ronde a été influencée par quelques œuvres d'art interactif (Sauter/Lüsebrink, *Zerseher*, 1992; Biggs, *Shadows*, 1993) mais principalement par *Le Livre du Tao* et par Samuel Beckett (*Film*, 1964, où Buster Keaton évite continuellement le regard de la caméra, et ses textes s'intéressant à l'obscurité). Sans nier mon amour pour les peintures de Mark Rothko, les installations lumineuses de James Turrell et les films abstraits de Stan Brakhage.

Première étape et partie visuelle, *Œil-océan* (2007) se compose de 2 lumières virtuelles bougeant/se réfléchissant sur une surface oscillant devant un fond noir. Les paramètres négatifs d'une des lumières la rendent noire. Chacune bouge sur la surface, en profondeur et latéralement, si bien que leur taille et leur distance relative changent, l'une avalant parfois l'autre. L'ensemble des phénomènes reste abstrait, minimal, bien qu'organique et presque sensuel.

Le langage de programmation et les nombres comptent beaucoup dans ma démarche de création. Mon code organise de nombreux paramètres et boucles aperiodiques qui engendrent et contrôlent les infinies évolutions visuelles dans le temps. Certains paramètres en actionnent d'autres, interfèrent, modifiant leur sens de variation, comme si le mécanisme d'horlogerie que je développe s'affolait.

Pour faire l'expérience d'*Outre-ronde*, le spectateur se tient au centre d'un écran cylindrique. L'image, lumineuse, apparaît, disparaît, circule autour de lui sur l'écran. Sa vitesse et ses couleurs varient selon le comportement du spectateur, et sa position selon la direction de son regard. L'image apparaît notamment dans la périphérie de son champ visuel, zone imprécise mais très sensible pour la détection du mouvement.

Lumière dans l'obscurité, l'image devient un très fort stimulus. Si le spectateur, la percevant de côté, se tourne pour centrer sa vision, l'image disparaît, soit sur place, soit en fuyant derrière lui. Si le spectateur tourne lentement, ou reste immobile, les phénomènes deviennent 'durables', peuvent même glisser vers lui, la couleur s'intensifie. Une fois en interaction de face, les micro-mouvements modulent les variations des teintes (entre autres).

Point important, d'autres spectateurs peuvent s'asseoir autour du spectateur interagissant, sans gêner sa perception. Ils perçoivent ainsi, d'en bas, l'ensemble de l'écran cylindrique, et en voient plus que le participant, par exemple si la forme apparaît derrière lui.

4 différentes phases existent :

Phase 1, Réveil: la forme immobile disparaît lorsque le spectateur la regarde, ou, s'il reste immobile, se rapproche de lui. Après 3 disparitions, les phases 2 et 4 sont possibles.

Phase 2, Coin rapide: si le spectateur tourne rapidement, l'image fuit dans le même sens, puis s'évanouit. La vitesse de la forme varie selon les itérations (répétitions) et la vitesse du spectateur. Phase 3 s'ensuit.

Phase 3, Lent tango: les déplacements et la durée de disparition de la forme diffèrent selon la durée de l'immobilité du spectateur avant qu'il ne bouge et selon les itérations. 'Danser' avec l'image de côté (lent tango) est alors accessible par lent déplacement. 2 et 4 possibles.

Phase 4, Face à face: la forme, 'apprivoisée', accepte d'être regardée directement. Les micro-mouvements modulent les taches colorées : animation, éblouissement, intensité des couleurs, assombrissement, et glissement de la surface, etc... 2 et 4 sont accessibles.

Lors d'une résidence (Pixels Transversaux, Sèvres, 2009) où j'ai ouvert l'installation au public, j'ai pu observer des enfants et apprécier que la fluidité entre phases suscitait la sensation d'être en relation avec un 'être vivant' très sensible et avec un environnement dynamique. Dans chaque phase, en répétant ou en nuanciant son comportement, le spectateur enclenche des variations dans la phase ou un changement de phase.

Une des singularités d'*Outre-ronde* réside dans l'inversion des critères de pouvoir: plus on bouge (pour voir), moins on voit. Moins on bouge, plus on entre en relation avec les phénomènes. Lenteur et vitesse permettent différents types d'interaction et de perception, chacun stimulant la conscience du champ visuel et des limites du pouvoir d'interaction. Diverses étapes d'interaction ont été construites, de subtilité croissante (forme de plus en plus sensible, réactive), afin que le spectateur ressente, 'comprenne' et adapte graduellement son comportement à celui de l'image. Devenue 'objet de désir', l'image enseigne au spectateur comment se comporter afin qu'une rencontre ait lieu. Celui-ci apprend à ne pas bouger, à ne pas obéir à (ne pas assouvir) son désir de voir, pour voir 'finalement' quelque chose. En un sens, il fait l'expérience d'une initiation.

Les perceptions visuelles et kinesthésiques sont ainsi valorisées par ce dialogue coloré non-verbal, prenant place dans la lenteur, la pénombre, la solitude, le silence. Elles enrichissent la conscience du spectateur envers les relations -réciproques- de pouvoir, l'espace et la durée, et suscitent un recentrement psychique.

Outre-ronde a été réalisée avec le soutien technique de Francis Bras (roboticien, Interface-Z), Didier Bouchon (informaticien, LeCube) et Bernd Lintermann (informaticien, ZKM).

Beyond-Round

Anne-Sarah Le Meur, 2011

Article initially edited in Dap, Devices that Alter Perception, Carson Reynolds Editor, Japan, 2011

Beyond-Round (Outre-Ronde), interactive cylindrical installation explores vision by linking the action of the viewer's gaze, the peripheral visual field and the resistance of an image to being seen. Stillness, slowness, micro-movements allow the viewer to progress towards contemplation. Fast movements of his/her head induce perception losses : the image disappears under the viewer's gaze. The counter-intuitive process (vision loss and power of slowness) makes the viewer more aware of their own behavior/desire of vision. Because their surroundings have become dynamic, reacting to their way of moving, it gives them a sense of responsibility about how they are looking at and initiates in them the patience to construct a dialog, a relationship.

Beyond-Round has been influenced by a number of interactive art pieces (Sauter/Lüsebrink, Zerseher, 1992, Biggs, Shadows, 1993) but more especially by the book of Tao and Samuel Beckett (Film, 1964, where Buster Keaton keeps on avoiding the camera gaze, and his writings dealing with darkness). Not to deny my love of Mark Rothko's paintings, James Turrell's light installations and Stan Brakhage's abstract films.

First stage and visual part of the work, Eye-Ocean (Oeil-océan, 2007), consists of two virtual lights that move and reflect on a surface that is itself oscillating over a black background. One of the lights has negative parameters that render it black. They both move over and seemingly in the surface (in depth, as well as laterally), their movement making their sizes and relative distances change, one light sometimes swallowing the other. The whole phenomena remain abstract, minimal, albeit organic and almost sensual.

To play with programming language and numbers is a core element of my creative process. I inserted in my code many parameters and aperiodic loops to generate and control the infinite visual evolutions in time. Some parameters trigger others, interfere with them, changing their sense of variation, as if the complex clock mechanism I developed would become crazy.

To experience Beyond-Round, the viewer stands inside a cylindrical screen. A luminous image appears, disappears, circulates around him/her on the screen. Its speed and colors vary according to the viewer's behavior, its location according to the direction of his/her gaze. The image appears, in particular, in the peripheral visual field, an imprecise but very sensitive area for movements detection.

A simple light in darkness, the image becomes a very strong stimulus. If the viewer, perceiving the image in their peripheral vision, turns to center the vision, the image disappears, either in place or behind he viewer. If they slowly rotate, or stay still, phenomena become sustainable, even shift towards them, and color range increases. Once in a 'face to face' interaction, micro-movements modulate color intensity (among other things).

Importantly, observers can sit around the interacting viewer without interfering with the participant's peripheral visual field. Observers can see the entire screen from beneath. They thus see more than the participant, for example when the image appears behind the viewer.

There are 4 different phases to the work:

Phase 1, Awakening: the still form gradually disappears when the viewer looks at it, or moves slowly toward them if they stay still. After 3 disappearances, phases 2 and 4 are possible.

Phase 2, Fast corner: if the viewer turns fast, the image moves faster in the same direction, and vanishes. The speed of the image varies according to iterations (repetitions) and to the viewer's speed. Phase 3 is possible. Phase 3 follows.

Phase 3, Slow tango: how the shifts and the length of the image disappearance vary according to how long the viewer stands still before moving and to how often they repeat their movement. A 'dance' (as a slow tango) with the image in the periphery happens if the viewer moves very slowly. Phases 2 and 4 can follow this.

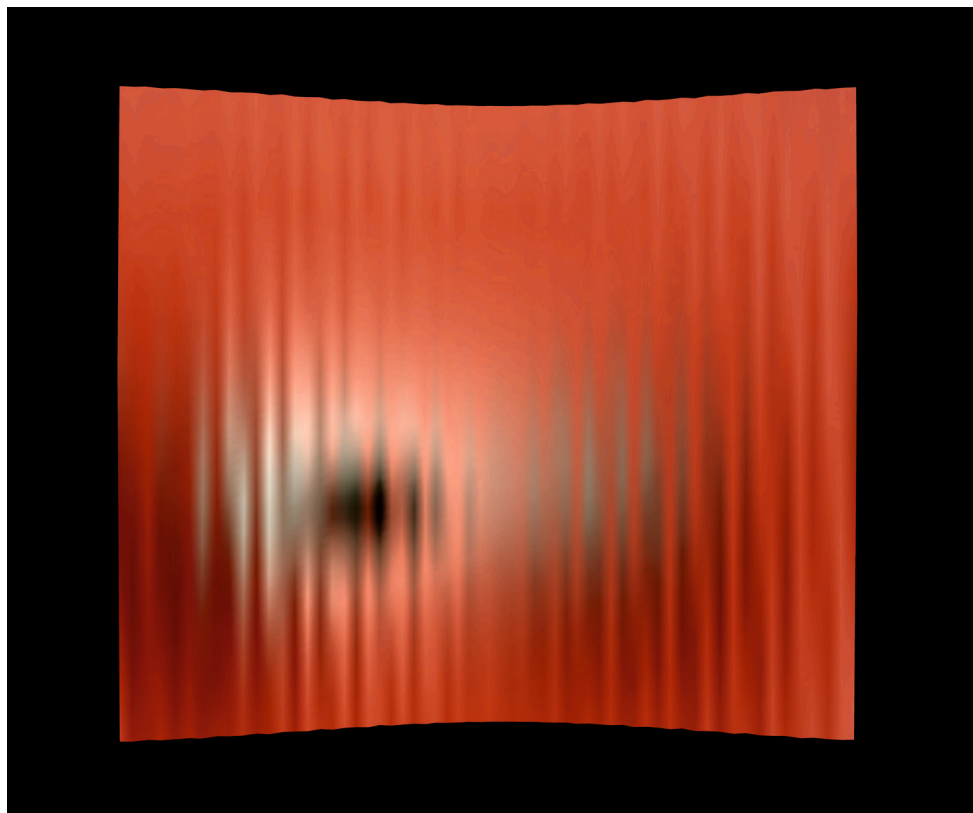
Phase 4, Face to face: The image is 'tamed', accepts to be seen by a direct gaze. Micro-movements trigger a range of attributes in the lights such as movement, glaring, color range, and darkening of form and its sliding, etc.

During a recent residency (Pixels Transversaux, Sèvres, France, 2009) where I opened the work to the public, I observed children and assessed that fluidity between phases was important to create the feeling of a very sensitive 'living being' and dynamic environment. In each phase, the viewer's behavior (by repeating or changing their behavior) can trigger seamless variations inside the current phase and change of phases.

A distinction of Beyond-Round is the inversion of power criteria : the more one moves (to see), the less one sees. The less one moves, the more one relates with phenomena. Slowness and speed allow different types of interaction and perception, all of them awakening the awareness of the limits of the visual field and of the power of the interaction. Diverse interacting stages are built up, with increasing subtlety (the form is increasingly sensitive, reacting), so that the viewer feels, 'understands' and gradually adapts his/her behavior to the image behavior. Being an 'object of desire', the image teaches the viewer how to behave in order for an encounter to happen. He/She learns not to move, not to obey/ fulfill his/her desire to watch if he/she wants to see 'something'. In a way, the viewer experiences an initiation process.

Visual and kinesthetic perceptions are enhanced by a non-verbal colorful dialog in slowness, darkness, solitude, silence. They enrich the viewer's awareness of reciprocal and respectful relationship, to space and duration, and trigger psychic refocusing.

Beyond-Round has been realized with technical support of Francis Bras (roboticien, Interface-Z), Didier Bouchon (computer scientist, LeCube) and Bernd Lintermann (computer scientist, ZKM)



Erre_04

Image 3D générative (tirage 76x94 cm) / 3D generative image (print 76x94 cm), 2014

page de droite, right page :

Jaunoir_183, Rougeante_20

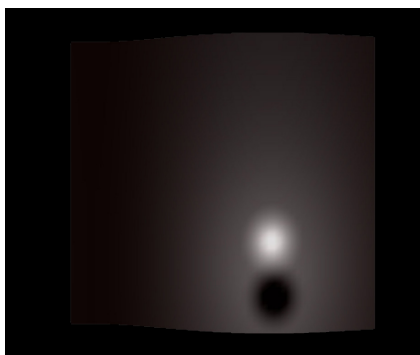
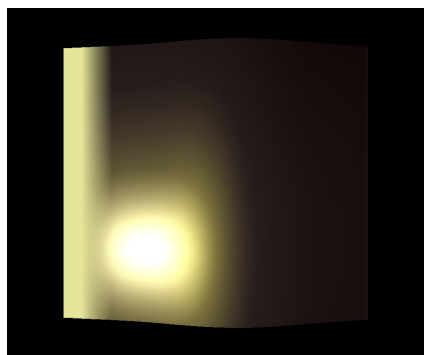
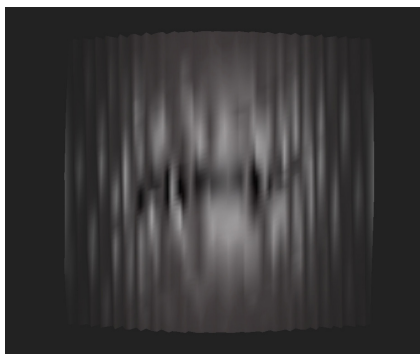
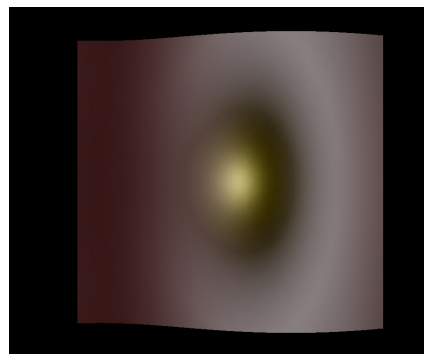
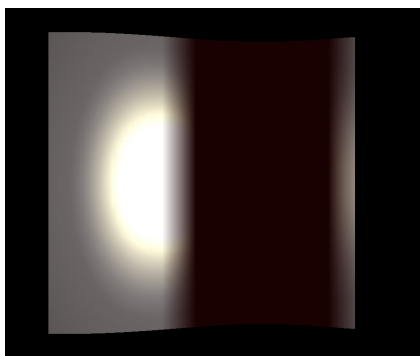
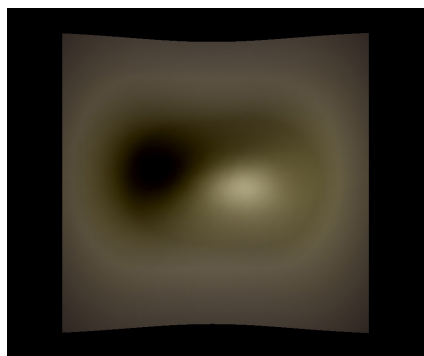
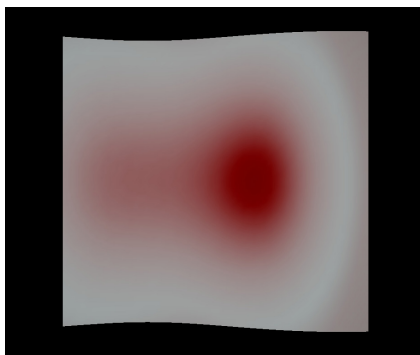
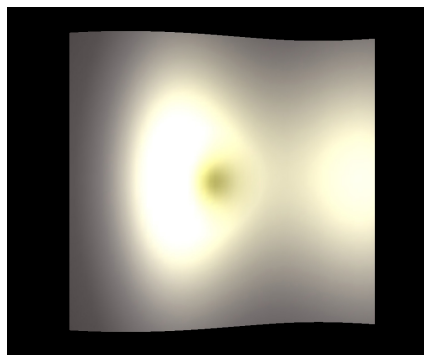
Dore_05, Jaunoir_68

Mercœur_88, Post_conc_154

Raybij_08, Post_conc_404

Images 3D génératives / 3D generative images, 2009-2010

Extraites de Gris_moire / Extracted from Grey_Moire, 2009



Interview écrite d'Anne-Sarah Le Meur

Sónia Alves, 2016.

SA : Le dispositif global d'Outre-ronde nous met en présence d'une structure « cinématique » : un écran 360 degrés, un casque, communs à certaines œuvres du « cinéma élargi », – je pense par exemple aux structures cinématiques développées par Jeffrey Shaw depuis les années 60, et ses projecteurs reliés à un casque dans les années 90. Que reste-t-il de ces recherches cinématiques dans ton travail ? Est-ce que cela dépasse la « machinerie » ?

ASLM : La pièce cylindrique (*Place*) de Jeffrey Shaw, ou le dôme de Jean Michel Bruyère (*Si Poteris Narrare, Licet*), m'ont impressionnée par leur puissance technologique, mais pas pour l'expérimentation visuelle. Au contraire, le panorama de Monet m'a fait connaître, il y a plus de 20 ans, ces jolis chatouillis dans le coin de l'œil.

L'idée d'utiliser un panorama découle sans doute de mon désir d'explorer la totalité du champ visuel. Dans le cylindre, élaborant mes règles interactives, j'ai découvert, étonnée et heureuse, qu'une image trop rapide réapparaissait de l'autre côté, ou, moins agitée, restait derrière moi. La circularité (et la petite taille) de « mon » panorama amène sa richesse d'interaction propre à développer une conscience « corporo-spatio-temporelle ».

SA : La séduction d'Outre-ronde est fortement liée à la présence du spectateur, et à ses mouvements. Il n'est pas facile d'enclencher le tango de danse avec l'image. Cette expérience interactive s'avère saisissante, surprenante. Interagir devient alors une question de contrôle. Comment décrirais-tu, relierais-tu, ces deux notions – interaction et contrôle – dans Outre-ronde ? Comment en es-tu arrivée à cette idée ?

ASLM : La phase « Lent tango » est devenue plus facile d'accès. On ne doit pas être un expert pour entrer en relation avec l'image. Mais on doit sentir que son comportement est en jeu, car alors on l'affine. Dans *Outre-ronde*, le participant doit résister à son réflexe « scopique » s'il veut voir quelque chose. C'est donc lui-même que le spectateur est amené à contrôler !

Je voulais questionner le lien entre désir de contrôle et expérience visuelle. Lâchez prise, abandonnez-vous à l'image, et vous percevrez mieux son contenu ! Mais comment faire accepter que *l'image est le maître* ? En interdisant de voir momentanément ! L'esquive, le refus du regard, puis la lenteur, modulant le « comment » voir, transforment le contrôle de soi en action réciproque.

SA : Quel type de réactions as-tu habituellement de la part des visiteurs ? Se sentent-ils écrasés ou frustrés ? Ou acceptent-ils le jeu et le jouent-ils – jusqu'à quel point ?

ASLM : Les enfants sont le meilleur public, ils sentent immédiatement comment agir dans ce jeu de cache-cache. Certains adultes « affairés » ne résistent pas à leur désir et tournent dès que l'image est en périphérie. Oui, un peu frustrés (surtout en voyant les couleurs des autres) mais beaucoup rient aux disparitions circulaires – constat initialement douloureux car je pensais ma pièce tragique ! Quelques-uns ne bougent pas du tout. Et d'autres préfèrent regarder l'image évoluer seule, sans interagir. Les réactions sont très diverses!!

Ce que les gens savent déjà importe beaucoup : ont-ils lu le texte de présentation, vu d'autres interagir ? Veulent-ils imiter ou faire leur propre expérience ? A travers les différentes règles, j'ai essayé de donner à tous les comportements un petit « quelque chose » à voir, pour que chacun veuille aller plus loin.

En interactivité comme en peinture, certains voient et d'autres non. On ne peut pas forcer. Plus une pièce interactive est « ouverte », profonde, plus le risque est grand, probablement, de perdre le public. Mais n'est-ce pas normal avec des significations subtiles...?

SA : *Outre-ronde traite de l'image et de ses façons d'apparaître. Je vois ici une confrontation avec la nature de l'image. Ce choix est-il basé sur une recherche philosophique ? Ou bien souhaitais-tu montrer une image sous une forme plus pure et plus abstraite ?*

ASLM : De mon amour pour la peinture abstraite et de mon intérêt pour l'abstraction de la programmation résultent des images peu géométriques, mélanges d'organique et d'une recherche sur la représentation. En 1999, cherchant à explorer le « degré zéro » de l'image 3D, j'ai pensé que la lumière pouvait être ce composant élémentaire. Or la lumière appelle l'obscurité. Ensembles, elles développent des relations visuelles et symboliques riches. De plus, ma lumière noire émerge du noir, – tremblante naissance cosmique ? Énergie ambivalente, sa force de présence me paraît toujours mystérieuse.

Dans *Outre-ronde*, mon abstraction offre d'embrasser la totalité des êtres, sans détermination : simple signe ou âme ? monde entier ? Minimalistes, ces presque-images symbolisent un état originel de l'image et de la vision.

SA : *Dans Outre-ronde, nous devons collaborer avec l'image. Plutôt que faces à un monde virtuel ou numérique, nous sommes en présence d'« images intelligentes » (Weibel). Pourquoi cet univers ?*

ASLM : C'est vrai que mes images 3D ne ressemblent pas à de la 3D ! Ma recherche artistique en image 3D et interactivité engendre, plutôt qu'un espace architectural inerte, une « chose » sensible.

A « image intelligente », je préfère l'autre expression de Peter Weibel, « image système », car, pour moi, toute image artistique contient de l'intelligence incarnée par l'artiste. Mon image-système, variant en temps réel selon la façon de le regarder, rend visible l'interaction psychologique, interne, que nous avons, normalement, avec une œuvre d'art. Plus nous la regardons, plus elle devient intéressante. Or, construisant notre vision, nous nous construisons aussi nous-mêmes ! La technologie permet donc, certes, d'accélérer notre mode de vie, de voir plus loin ou ailleurs, etc., mais aussi, dans *Outre-ronde*, de mieux nous connaître et d'explorer une autre relation au monde, plus large, plus symbolique, sans assujettissement...

Après un diplôme en Histoire de l'art et un Master en Sciences de la communication et Nouvelles technologies à l'Université Nova de Lisbonne, Sónia Alves travaille de 2007 à 2014 au ZKM_Karlsruhe. Elle est maintenant commissaire indépendante dans le champ de l'art des nouveaux médias.

Written interview of Anne-Sarah Le Meur

Sónia Alves, 2016

SA : The whole apparatus of Beyond-Round puts us in presence of a cinematic structure : the 360 degree screen, the "projector-head-mounted-display", common in some artworks directly related to expanded cinema - I'm thinking of, for example, the cinematic structures developed by Jeffrey Shaw since the 1960's; and his use of helmets during the 1990's. Are there any remnants from the referred cinematic search in your artwork? Do they go beyond the 'hardware'?

ASLM : Jeffrey Shaw's cylindrical work (Place) or Jean Michel Bruyère's dome piece (Si Poteris Narrare, Licet), impressed me of course for their technological power, but not for their visual experimentation. On the contrary, over twenty years ago Monet's Nymphs panorama allowed me to experience a new sort of visual tickle.

The idea of using a panorama probably results from my desire to explore the whole visual field. In the cylinder, while constructing my interactive rules, I discovered to my surprise and delight, that a too rapid image would reappear on the other side. While an image that moved less swiftly would linger behind. The panorama's circularity (and small size), enriches the interactive experience inducing a "bodily-time-space" awareness.

SA : The seduction of Beyond-Round is strongly attuned to the visitor's presence, and to his movements. It's not easy for the user to trigger the dancing tango with the image. This interactive experience is striking and surprising. Interacting, in this case becomes a matter of control. How would you describe and relate these two conditions – interaction and control – in Beyond-Round ? How did it develop in this way?

ASLM : The Slow Tango is now easier to launch ! A person doesn't have to be expert to connect with the image. But he or she does have to understand that their behavior is in question, and so refine it. In Beyond-round, participants have to control their scopic reflex, if they want to see something. Thus, the work demands self-control.

I wanted to question the link between "control-desire" and visual experience. Let go, abandon yourself to the image, you'll see better what it holds. But how to make the viewer accept that the image is the master? By denying sight for a while! Evasion of the image refusing the regard, then slowness, modulating the "how" of seeing, together transform self control into a reciprocal activity.

SA : What kind of reactions do you usually get from the visitors? Do they feel overpowered or frustrated? Or do they accept the game and play it – and to what extent?

ASLM : Children are the best audience, they are at ease with this "hide and seek" game. Often "busy" adults can't resist the desire to see, and turn as soon as the image comes into peripheral vision. Yes, they can be a bit frustrated (especially by the intense colors triggered by others) and many people laugh at the cylinder fading (This was painful for me as I wanted it to be a tragic piece!). Some people don't move at all. Others prefer to watch the evolving image without interacting.

Reactions are quite varied!!

What people already know is very important: Have they read the presentation text before, or seen other people interact? Do they want to imitate others or have their own unique experience? Within the diverse rules, I tried to offer a "little something" to see to everyone, to entice them to go further.

With interactive art, as with painting, some people see it and some just don't. You can't force it. The more open, the deeper an interactive piece is, the greater the risk it may have of eluding its audience. But isn't this normal with any type of subtle meaning...?

SA : *Beyond-Round is also about the image and its way of appearing. I see that there is a confrontation with the nature of the image. Is this a choice based on a philosophical investigation of the image? Or is it rather a choice related to showing the image in a more pure and abstract form?*

ASLM : My abstract images result from a love for abstract painting and an interest in the abstraction of the programming language. Their minimal geometry belongs to an organic realm and stems from research in representation.

In 1999, researching how to explore the "zero degree" of a 3D image, I thought light might be this basic visual element. Light invites darkness. Together they develop complex visual and symbolical relationships. Furthermore, my black light surfaces out of black – trembling cosmic birth? Ambivalent energy, the strength of its presence always appears mysterious to me.

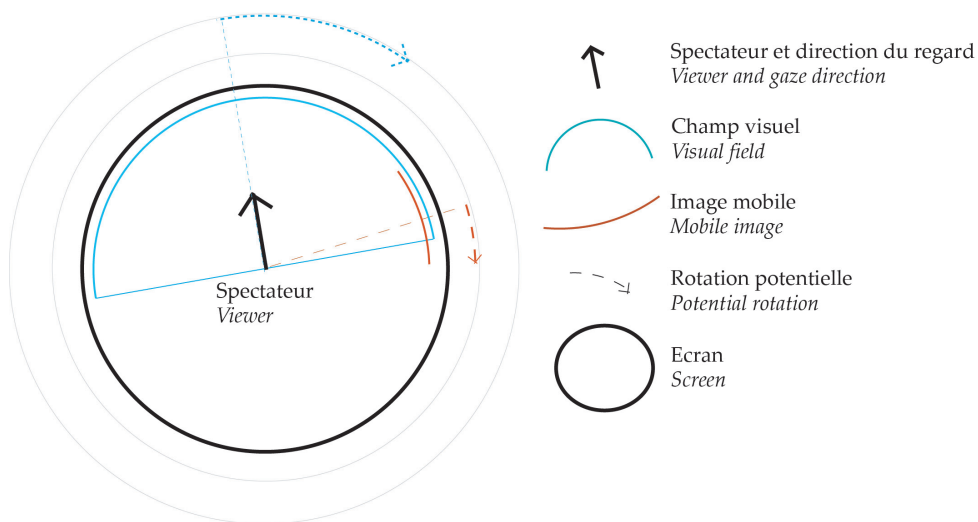
In Beyond-Round, my abstraction allows me to embrace the totality of beings, without determination: a mere sign or a soul? A whole world? Minimalist, my almost-images symbolize an original state of the image and of vision.

SA : *In Beyond-Round we have to engage with the image. More than in a realm of the virtual and the digital, we are in the presence of intelligent images (Weibel). Why did you choose this universe?*

ASLM : My 3D images don't look 3D, true ! My artistic research in 3D image and interactivity produces, not an inert architectural space, but a sensitive "thing".

To "intelligent image ", I prefer Peter Weibel's other expression « image system », as for me any artistic image holds some intelligence embodied by the artist. My image-system, which changes in real time according to how we look at it, renders visible the psychological internal interaction we normally have with an art piece. The longer you look at it, the more interesting it becomes. Yet by constructing our vision, we construct ourselves too. Technology thus allows us to accelerate our way of being, to see further or elsewhere, etc., but also, in Beyond-Round, to know ourselves better and to explore another relationship to the world, wider, more symbolic, and without subjugation...

After a degree in Art History and a Master in Communication Sciences and New Technologies from Universidade Nova, Lisboa, Sónia Alves worked in ZKM_Karlsruhe, from 2007 to 2014. She's now an independent critic in the area of new media art.



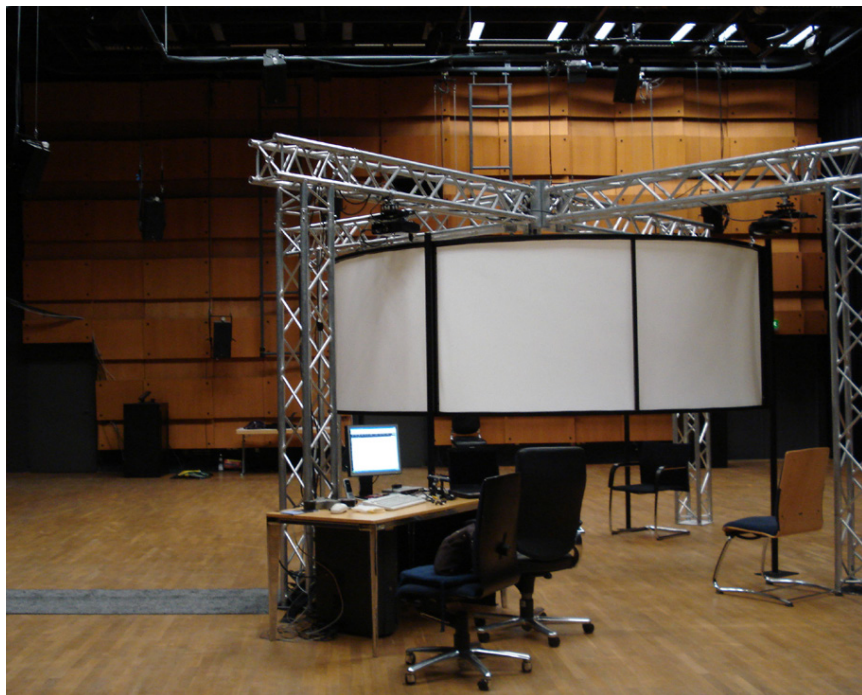
Outre-ronde, Schéma de fonctionnement, vue de dessus

Beyond-Round, Operating diagram, top view

page de droite, right page :

Installation Outre-ronde au ZKM_Kubus et casque de capture de mouvement, Karlsruhe, 2011

Beyond-Round installation, ZKM_Kubus, and motion tracking helmet, Karlsruhe, 2011



Articles sur l'interactivité et sur Outre-ronde

« *Picturalité et temporalité dans les oeuvres interactives. Regarder ou bouger-agir ?* », Pratiques Picturales, équipe UMR Acte, Paris 1 Pantheon-Sorbonne, revue en ligne, 2016 (à paraître).

« *Beyond-Round* », in Dap, Devices that Alter Perception, Carson Reynolds Editeur, Japon, 2011.

« *Image, dispositif, interaction. Jeux de perception dans Outre-ronde* », in Du split-screen au multi-screen. La narration vidéo-filmique spatialement distribuée, ouvrage collectif, Editions Peter Lang, Suisse, 2010.

« *Au creux de l'obscur, Réalisation d'un environnement interactif* », in Leonardo, Vol. 37, n° 3, USA, 2004.

« *Still Image, Animation, Virtual Reality : the Decay* », in Nov'Art, n° 9, novembre 1992-janvier 1993, Paris, France.

Fiche technique

Installation

Salle noire silencieuse, au moins 4.5 x 4.5 m, 3 m minimum de hauteur, avec si possible une grille au plafond pour suspendre l'écran et les projecteurs.

Ordinateur P5 Windows, câble d'alimentation

- + carte graphique Nvidia twintech Geforce

- + boîtier Matrox TripleHead2Go

- + splitteur VS 104 (5e sortie de contrôle), câbles VGA et alimentation

4 projecteur vidéo DLP identiques (par exemple Benq MW621ST)

- 4 accroches réglables pour suspendre au plafond

- 4 longs câbles GVA et 4 câbles d'alimentation

Écran textile blanc, cylindrique (Ø 3.5 m), léger, tenu par une structure posée au sol ou si possible suspendu au plafond (8 accroches, drisse noire)

Capteur

2 Casques sans fil et 1 chargeur, 8 piles 1.5 V, câble alimentation

1 Caméra PRO CCD noir et blanc (située au plafond), filtre IR, suspension réglable (bras magique, ex. Manfrotto), alimentation et câble vidéo

1 boîte de traitement des données, alimentation et câble usb

Autres

1 écran de contrôle, 1 clavier, 1 souris

1 chaise, 1 table, 1 tissu noir ou blanc pour habiller la table et cacher l'ordinateur situé dessous

3-4 multiprises, 2 rallonges (selon espace)

Articles on interactivity and Beyond-Round

"Pictoriality and Temporality in Interactive Artworks. To look at or to Move-act ?", Pictorial practices, Paris 1 Pantheon-Sorbonne UMR Team, online review, 2016 (forthcoming).

"Beyond-Round", in Dap, Devices that Alter Perception, Carson Reynolds Editor, Japan, 2011.

"Image, Apparatus, Interaction. Perception Game in Beyond-Round", From Split-screen to Multi-screen. Spatially Distributed Video-cinematic Narration, Peter Lang Editions, Switzerland, 2010.

"Into the Hollow of Darkness, Realising a 3D Interactive Environment", Leonardo, Vol. 37, n° 3, USA, 2004.

"Still Image, Animation, Virtual Reality : the Decay", Nov'Art, n° 9, November 1992-January 1993, Paris, France.

Technical Sheet

Installation

Black silent room, size 4.5 x 4.5 m, height minimum 3 m, if possible with a ceiling grid to hang screen and projectors.

Computer P5 Windows, power cable

+ Nvidia twintech Geforce graphics card

+ Matrox TripleHead2Go box

+ VS 104 spliter (5e control output), VGA and power cables

4 identical DLP video projectors (eg. Benq MW621ST)

4 adjustable devices to hang at ceiling

4 long (10 m) VGA cables and 4 long power cables

White textile cylindrical light screen (Ø 3.5 m) held by a structure on the ground or, if possible, hung from the ceiling (8 black halyards)

Sensor

2 wireless helmets and 1 charger, 8 1.5v batteries, power cable

1 PRO CCD Camera (hung from the ceiling), infrared filter, and 1 ajustable hung (magic arm, eg. Manfrotto), power and video cables

1 treatment box, power and USB cables

Others

1 computer control screen, 1 keyboard, 1 mouse

1 chair, 1 table, 1 black or white fabric to dress the table and hide the computer situated beneath

3-4 multisoquets, 2 extension cables (according to the configuration)

Biographie

Anne-Sarah Le Meur (1968) vit et travaille à Paris. Depuis le début des années 90, elle crée des images de synthèse ou images 3D, explorant le potentiel visuel du langage de programmation de façon non conventionnelle. Ses sources d'inspiration, ou d'influence, se situent entre peinture, cinéma expérimental, et littérature. Elle a réalisé diverses animations (*Un peu de peau s'étale encore*, 1990, *Etres-en-tr...*, 1994, *Là où cela veut poindre*, 2001), des images fixes (*Horgest*, 1991-1993, *Somptueur*, *Extra-terre*, *Noirange...* 2011-2015), deux œuvres génératives (*Œil-océan*, 2007, *Vermille*, 2016), quelques performances et une installation panoramique interactive (*Outre-ronde*, 2015).

Elle enseigne, de 1995 à 1997, à l'Université Bauhaus-Weimar, et, depuis 2000, en Arts plastiques et sciences de l'art à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Expositions récentes

- 2016 **Immatière**, exposition personnelle, Galerie Charlot, Paris, France
- 2015 **Somptueur**, Slick Art Fair, Galerie Charlot, Paris, France
Outre-ronde, Regarder et voir, exposition collective, Galerie RuArts, Moscou, Russie
Aforme, Surfaces pénétrantes, Cinéma Xenis, Zurich, Suisse
- 2014 Exposition collective, Galerie Charlot, Paris, France
Aforme, Surfaces pénétrantes, Musée Autrichien du Cinéma, Vienne, Autriche
- 2012 Exposition collective, Galerie Charlot, Paris, France
Outre-ronde, Centre Le Chaplin, Mantes-la-Jolie, France
- 2011 **Outre-ronde**, ZKM_Kubus, Karlsruhe, Allemagne
- 2010 **Stries plissées**, ZKM, Bittencourt concert, Karlsruhe, Allemagne
Blouante, Festival Madatac, Madrid, Espagne
Etres-en-tr..., The Computer in Abstraction, Iota Salon, UCLA, Los Angeles, Etats-Unis
- 2009 **Œil-océan**, Festival Cimatix, Bruxelles, Belgique
Gris-moire, Concert Omura, Kubus, ZKM, Karlsruhe, Allemagne
- 2008 **Œil-océan**, Art, Média et Espace Contesté, exposition collective d'art public, Belfast, Irlande

Résidences

- 2006-10 ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Institut des Médias Visuels, Karlsruhe, Allemagne
- 2009 Les Pixels Transversaux, La Générale en Manufacture, Sèvres, France
- 2003-06 Atelier d'Art3000/LeCube, Issy-Les-Moulineaux, France
- 2001 CICV, Centre international de création vidéo Pierre Schaeffer, Hérimoncourt, France

Biography

Anne-Sarah Le Meur (1968) lives and works in Paris. Since the early 90's, she has been creating 3D computer images and exploring the visual potential of programming language in a non conventional way. Her inspirations are located between painting, experimental movies, and literature. She has created diverse animations (*Aform*, *Some Skin Is Still Spreading*, 1990 ; *In-Bees-Tw'...*, 1994, *Where It Wants To Appear/Suffer*, 2001), fixed images (*Horgest*, 1991-1993, *Somptueur*, *Extra-terre*, *Noirange...* 2011-2015), 2 generative pieces (*Eye-ocean*, 2007, *Vermille*, 2016), a few performances and an interactive cylindrical installation (*Beyond-Round*, 2015).

From 1995 to 1997, she taught at Bauhaus-Universität Weimar. Since 2000, she has been Assistant Professor in the Fine Arts department at Pantheon-Sorbonne Paris 1 University.

Recent exhibitions

- 2016 **Immater**, solo show, Charlot Gallery, Paris, France
- 2015 **Somptueur**, Slick Art Fair, group show, Charlot Gallery, Paris, France
Beyond-Round, To Look At and To See, group show, RuArts Gallery, Moscou, Russia
Aform, Penetrating Surfaces, group videoprojection, Xenis Kino, Zurich, Switzerland
- 2014 Group show, Charlot Gallery, Paris, France
Aform, Penetrating Surfaces, The Austrian Film Museum, Vienna, Austria
- 2012 Group show, Charlot Gallery, Paris, France
Beyond-Round, Le Chaplin Centre, Mantes-la-Jolie, France
- 2011 **Beyond-Round**, ZKM_Kubus, Karlsruhe, Germany
- 2010 **Creased Stria**, Bittencourt's concert, Kubus, ZKM, Karlsruhe, Germany
Bluant, Madatac Festival, Madrid, Spain
In-Bees-Tw'..., The Computer in Abstraction, Iota Salon, UCLA, Los Angeles, United States
- 2009 **Eye-Ocean**, Cimatix Festival, Brussels, Belgium
Grey-Moire, Omura's concert, Kubus, ZKM, Karlsruhe, Germany
- 2008 **Eye-Ocean**, Art, Media and Contested Space, group urban exhibition, Belfast, North Ireland

Residences

- 2006-10 ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Institute for Visual Media, Karlsruhe, Germany
- 2009 Les Pixels Transversaux, La Générale en Manufacture, Sèvres, France
- 2003-06 Atelier Art3000/LeCube, Issy-Les-Moulineaux, France
- 2001 CICV, Centre International de création vidéo Pierre Schaeffer, Hérimoncourt, France

Remerciements / *Thanks* :

Sónia Alves

Edmond Couchot

Peter Weibel

b e y o n d - r o u n d

Anne-Sarah Le Meur

2016

Crédits photographiques sauf mention contraire / *Photographic credits unless otherwise mentioned* : Anne-Sarah Le Meur

Conception graphique / *Graphics* : Delphine Grégoire

Image de couverture / *Front cover image* : Outre-ronde, Photographie de George, Galerie Ruarts / *Beyond-Round, George's photograph, Ruarts Gallery, 2015*

Édité par / *Published by* la Galerie Charlot

10 mai 2016 - 300 ex.

47 rue Charlot - 75003 Paris - France

Imprimé par / *Printed by* : A G S P (Assistance Gestion Secrétariat Publication)
2 av. Léon Blum Espace St. Gilles, 30200 Bagnols-sur-Cèze, France

Dépôt légal/ *Legal submission* : mai 2016 - ISBN 9 782954 100036

