

Anne-Sarah Le Meur

Image 3D programmée

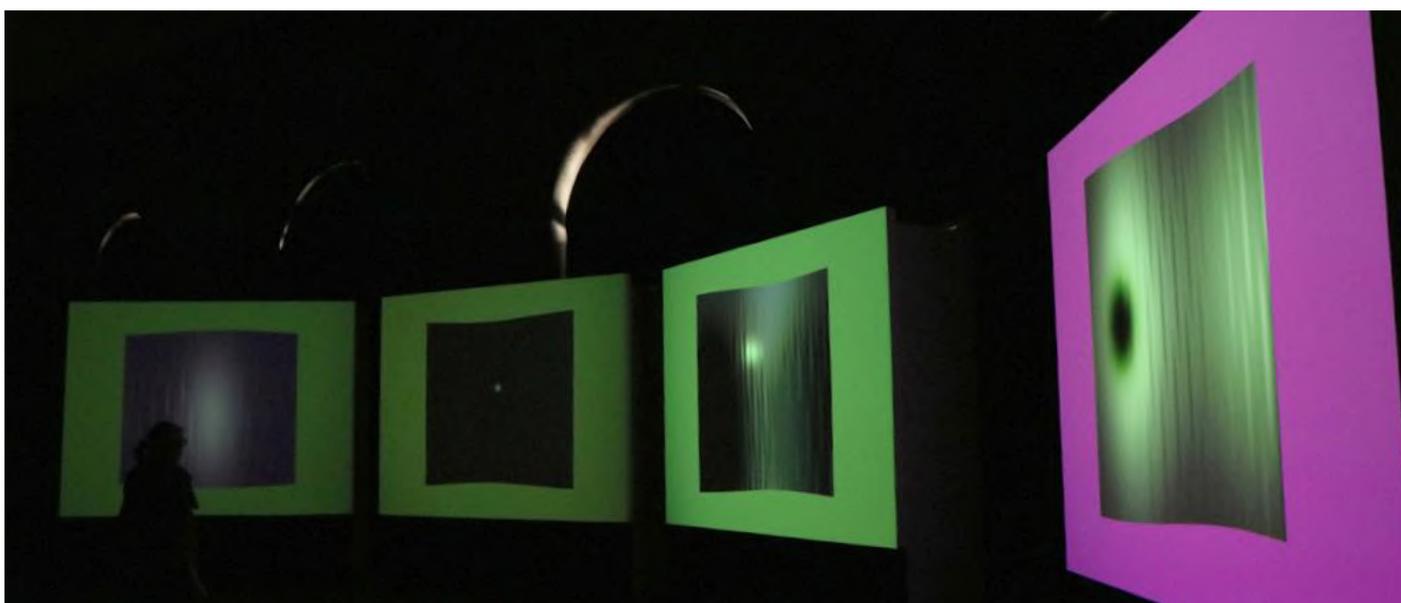
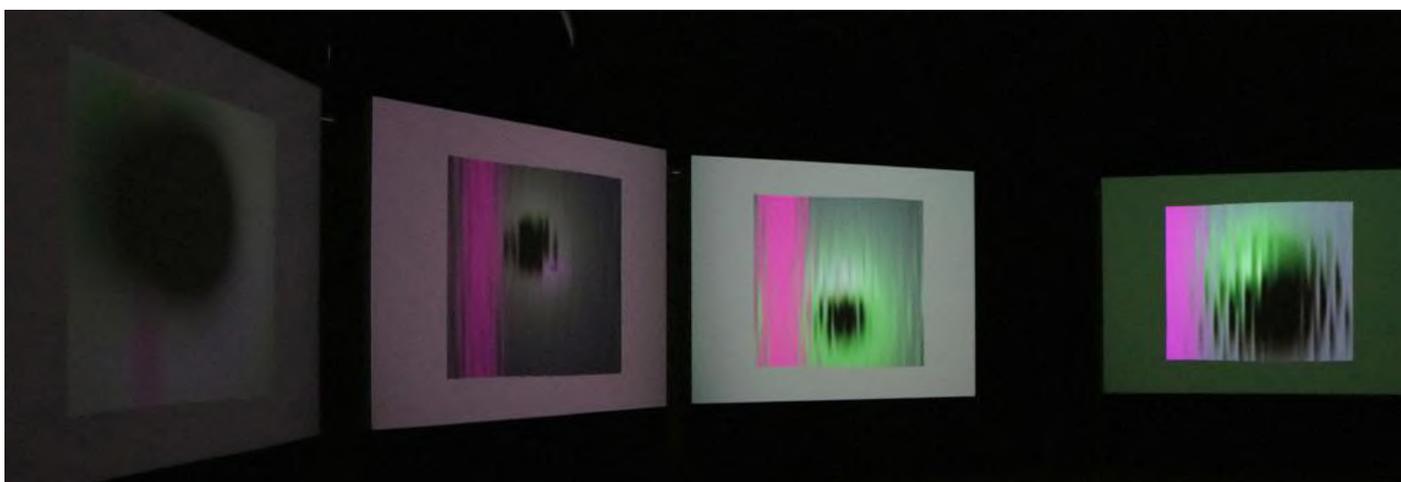
Portfolio

Anne-Sarah Le Meur (1968, France) vit et travaille à Paris. Après avoir enseigné 2 ans en Allemagne (Bauhaus-Universitaet-Weimar, 1995-1997), elle obtient un poste à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne en 2000. En 2012, la Galerie Charlot commence à la représenter.

Influencée par la peinture abstraite (Pollock, Rothko), par Turrell et le cinéma expérimental (Brakhage), AS Le Meur explore depuis 1990 la puissance du petit nombre et le potentiel plastique de l'espace 3D, selon une "esthétique radicale (1)". Dès ses débuts, elle décide d'utiliser le langage de programmation, nouveau processus de création, pour questionner forme, espace, expression de soi et du corps. A partir de 2000, elle se concentre sur les phénomènes lumineux colorés. Inversant un paramètre, elle découvre une lumière noire (négative), fascinante, profondément ambivalente, avec laquelle elle fait ses mélanges de couleurs-lumières. Bien que générées par des nombres et fonctions, ses images, abstraites, organiques, baroques ou

minimalistes, étrangement fluides, sensuelles, éveillent de subtiles sensations spacio-matérielles. Leur épure onirique, quasi archaïque, suscite questionnement et rêverie. Depuis 2003, les programmes qu'elle crée méticuleusement (à l'aléatoire, elle préfère la permutation) génèrent automatiquement et sans délai de calcul (temps réel) des images en mouvement. Résultent des images fixes (tirages), des vidéos enregistrées ou génératives, des performances... ainsi qu'une installation cylindrique interactive, basée sur la lenteur et le regard. A partir de 2018, focalisant davantage sur la couleur, elle compose ses programmes afin que ses pièces puissent être montrées en polyptyque. Un seul code est exécuté selon quelques décalages numériques initiaux : les mêmes éléments, contrôlés dans le temps et l'espace par une quarantaine de variables et divers cycles, apparaissent identiques, voisins ou différents, et évoluent de concert.

(1) Jean-Jacques Gay, "Anne-Sarah Le Meur. Peinture programmée", Artension n° 175, p. 28-29, sept-oct 2022.



Dix Verts, quadriptyque génératif, 3D temps réel, 17 mètres de long, durée infinie, silence, 2023
Vidéofformes, Clermont-Ferrand

© Anne-Sarah Le Meur

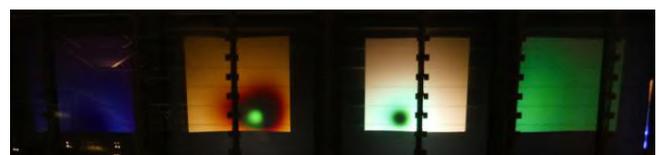
Exploration de compositions principalement vertes et roses, associées à des grises
http://aslemeur.free.fr/video/LeMeur_DixVerts_2cam_2023.mp4



© Grünschloss



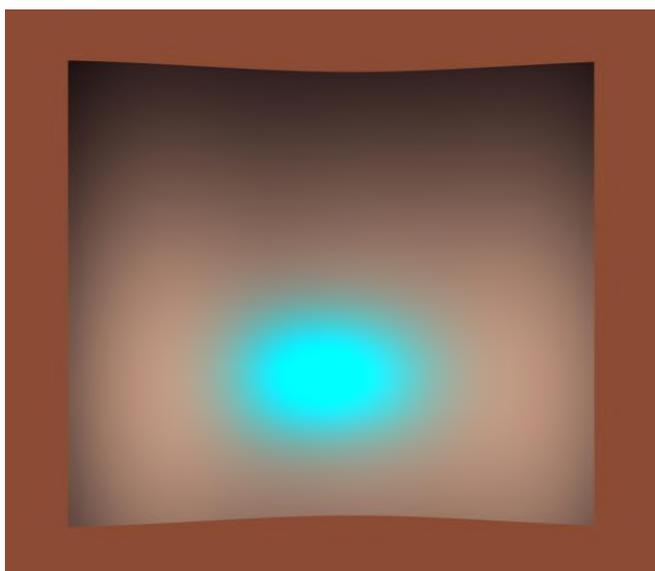
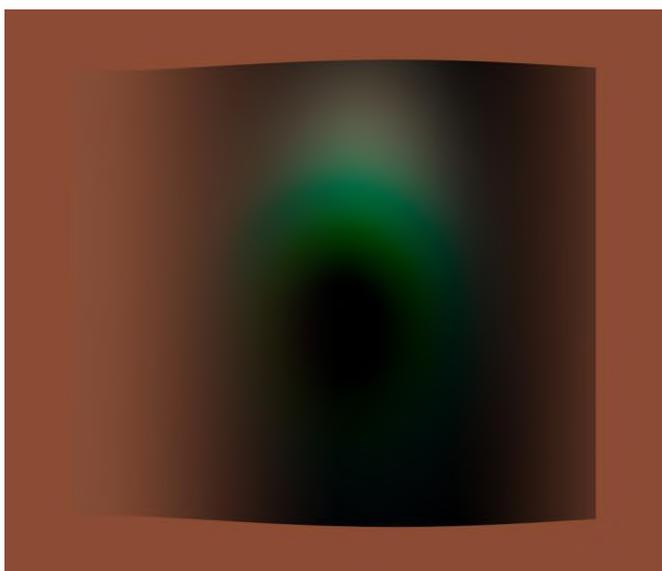
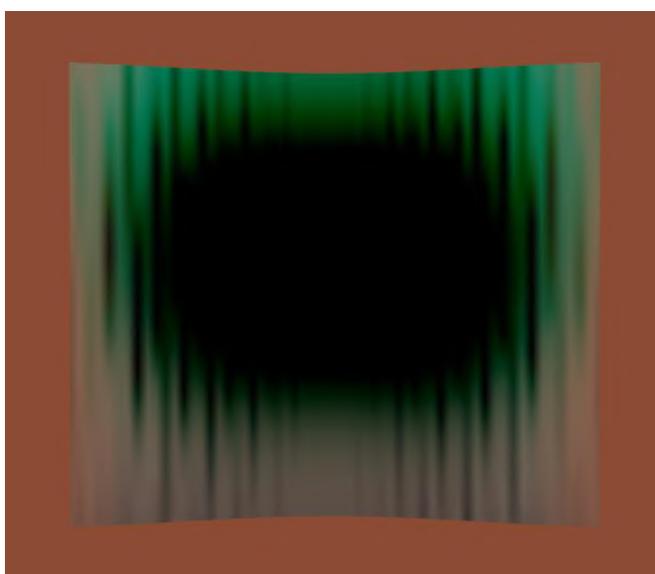
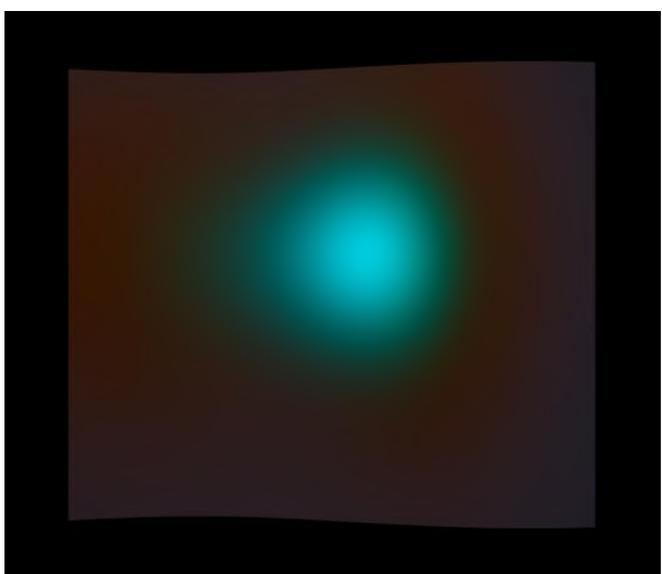
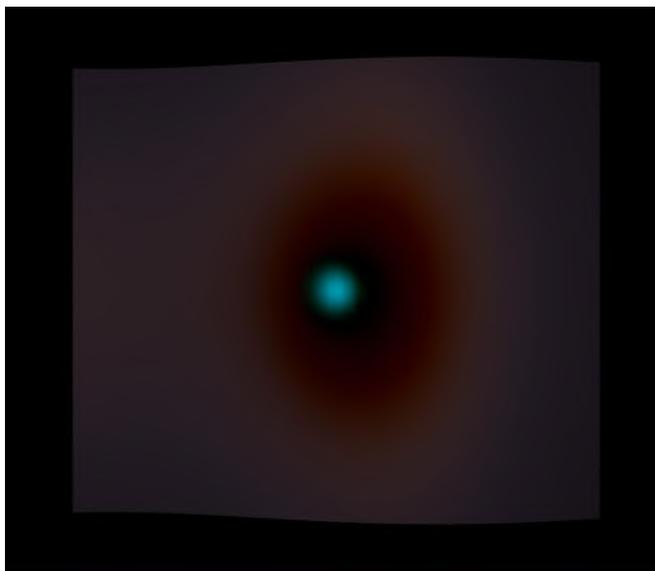
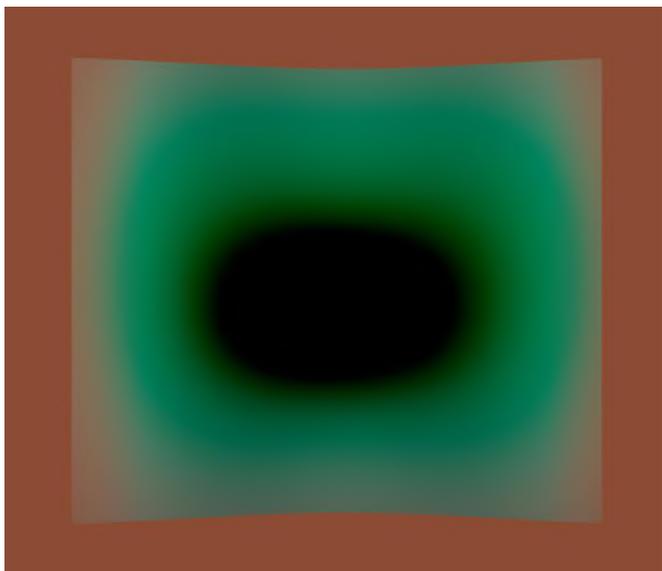
Omni-Vermille, polyptyque génératif, 2020



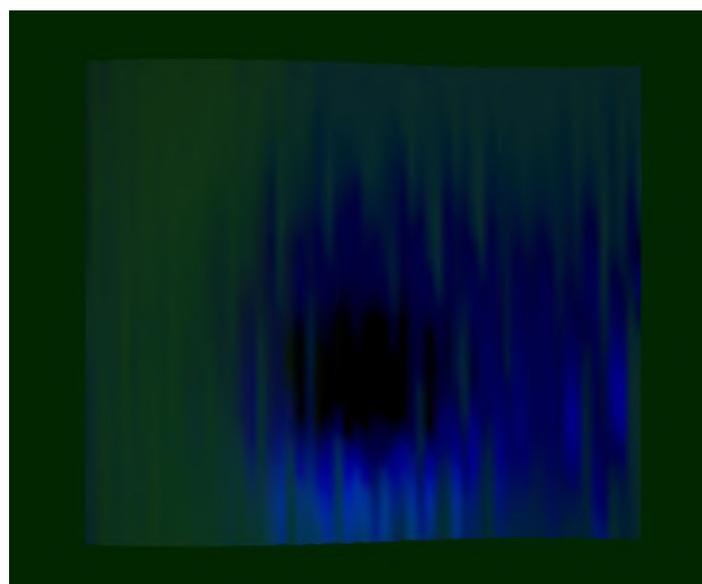
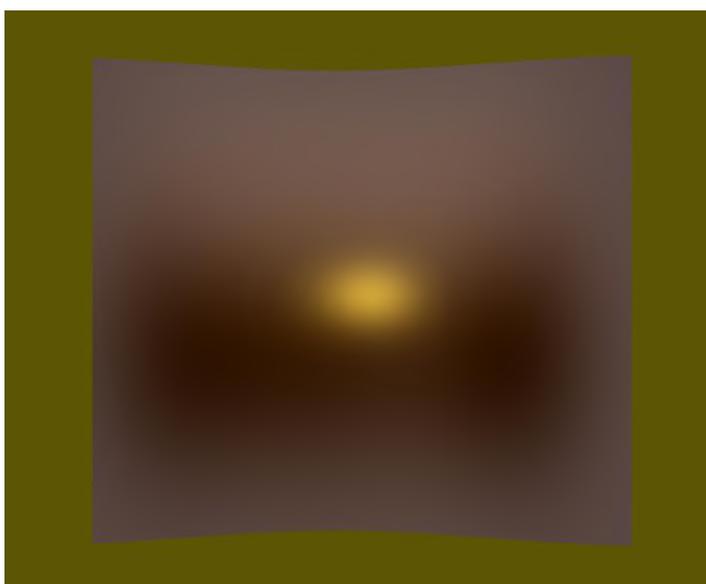
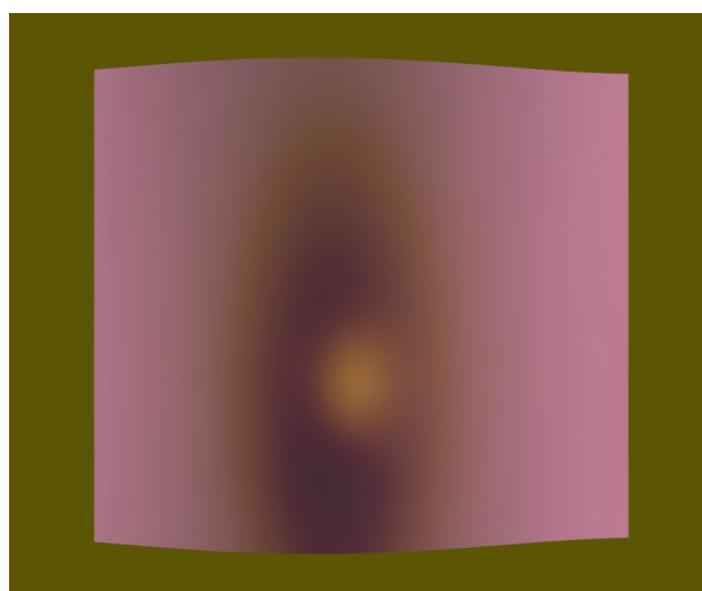
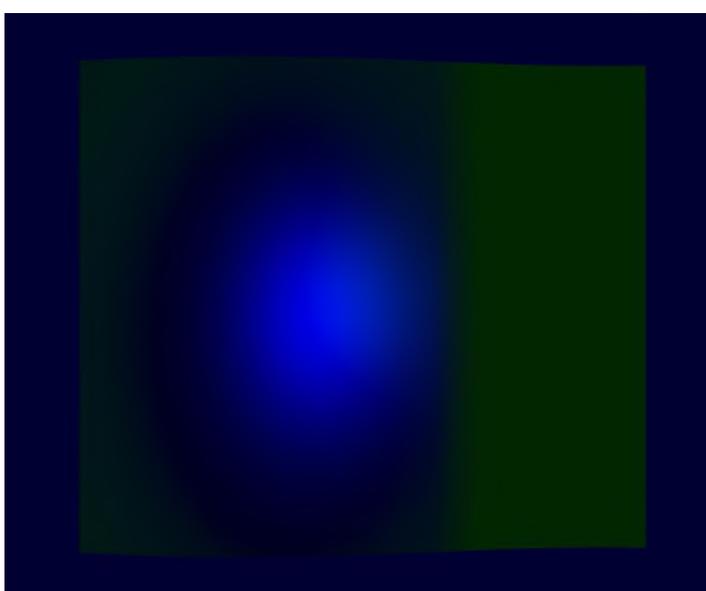
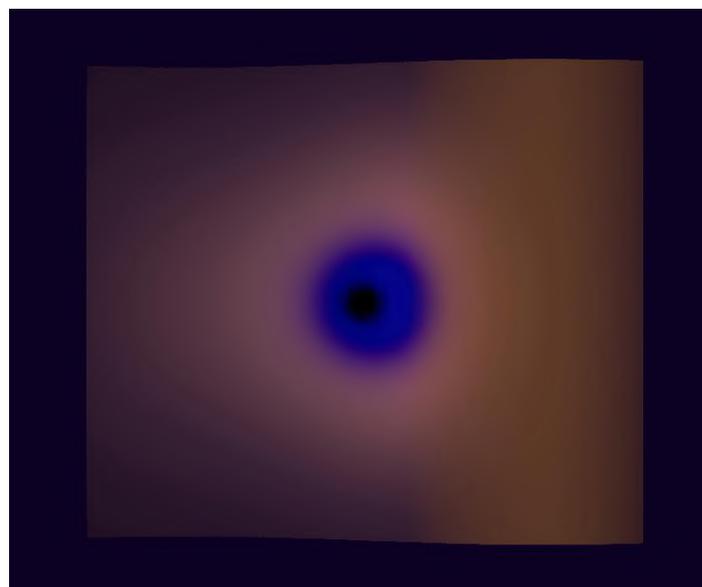
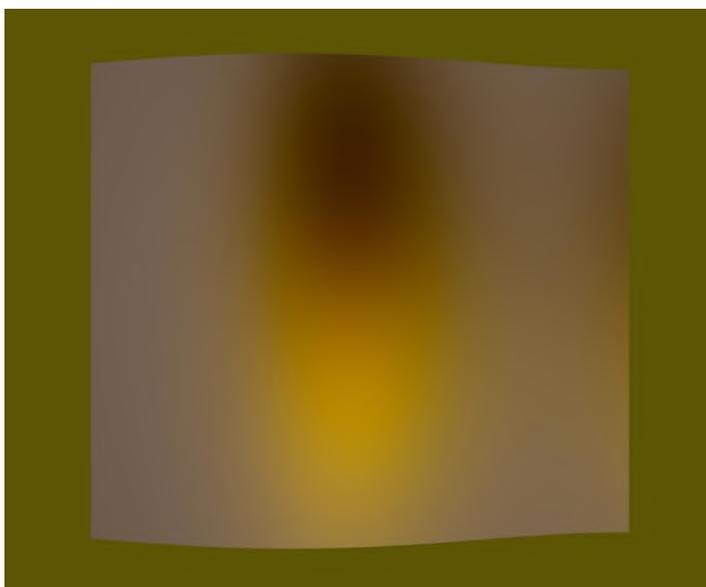
© JJ Birgé

Omni-Vermille, 3D temps réel, durée infinie, musique JJ Birgé, 2020

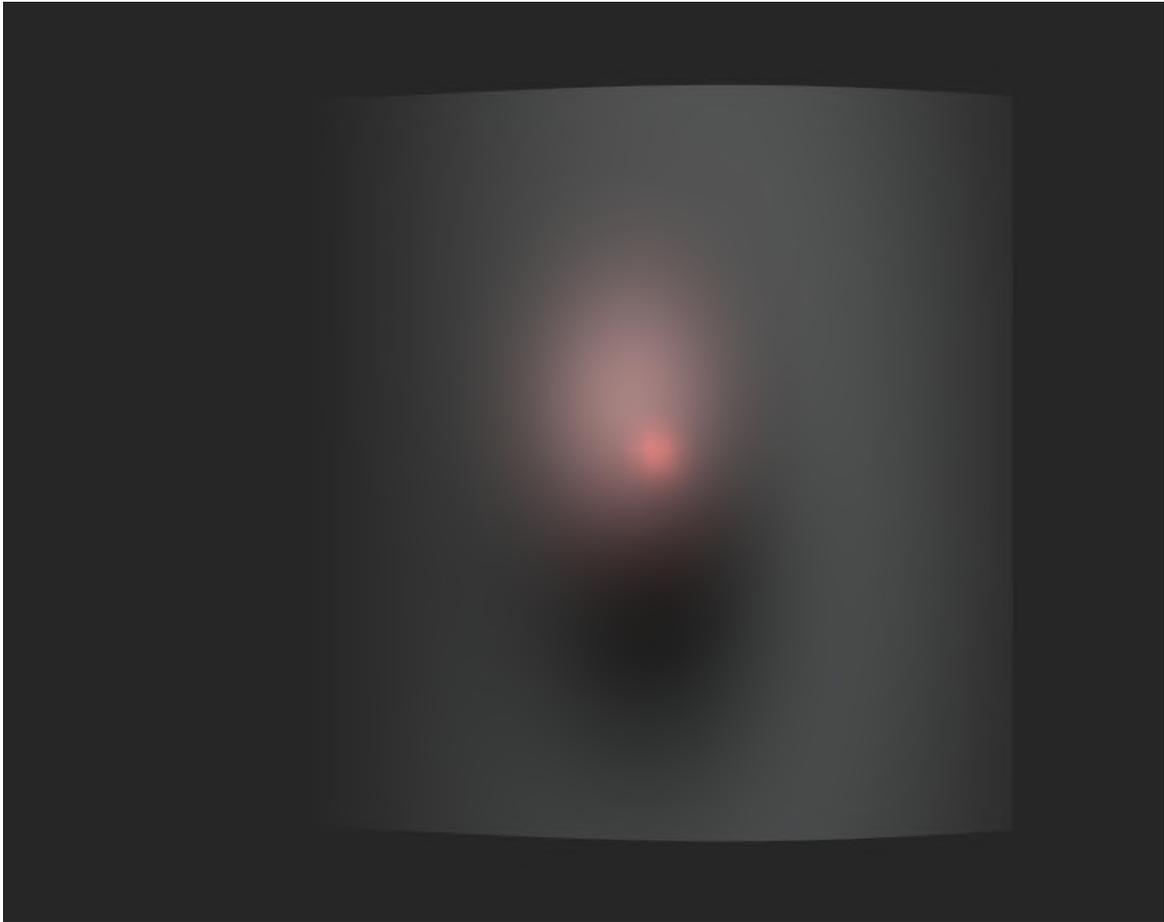
Installation vidéo dans l'espace public, 6 projections sur 2 façades, 18 m, verrière du Kubus Subraum, ZKM_Karlsruhe, Allemagne
http://aslemeur.free.fr/projets/films/LeMeur_OmniVermille_ZKM_2020_8min.mp4



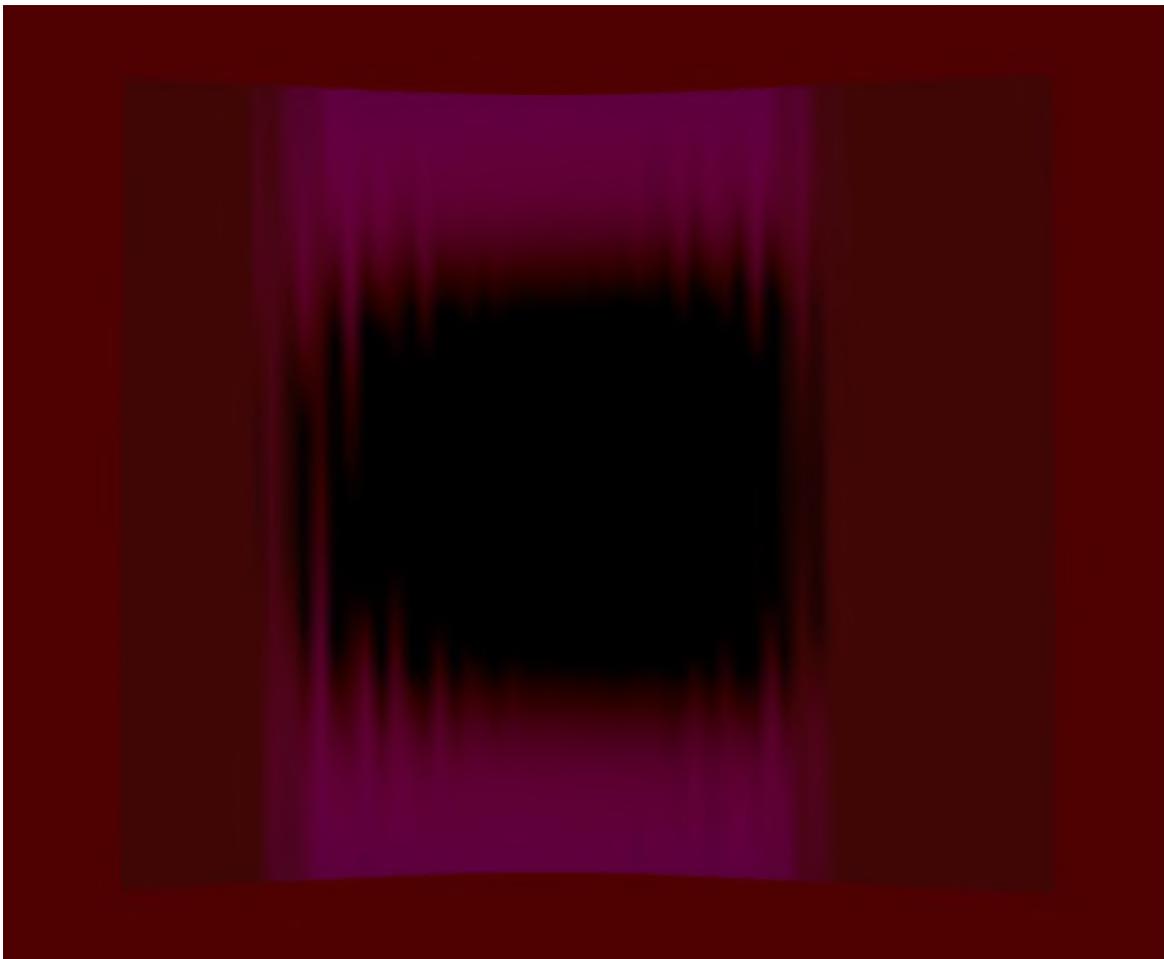
De gauche à droite et de haut en bas, série **Zorange** (125, 005, 011, 109, 195, Rz074), 2021.



De gauche à droite et de haut en bas : *Verdante_079* (2019), *Zorose_F082* (2021), *Bleuveroze_116* (2021), *Verdante_023* (2019), *Verdante_033* (2019), *Bleuveroze_Rz165* (2021).



Rust_Star_1117, test préparatoire pour la performance *Melting Rust*, Victoria, Roumanie, 2019



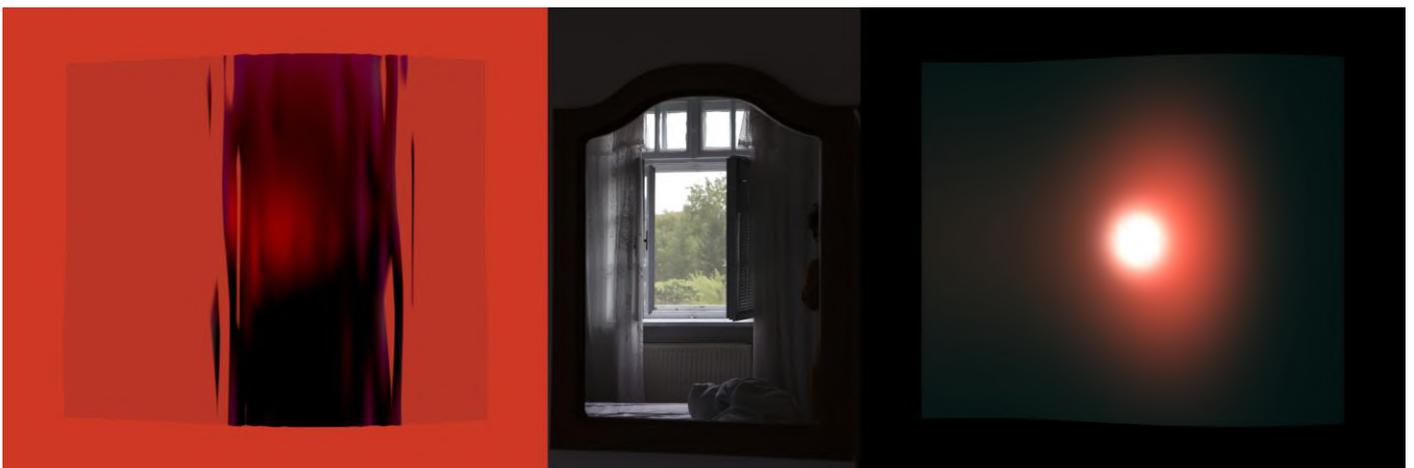
Fuchouille_52, 2019, test préparatoire pour la pièce générative *Vermille* (2020)



Polyptyque, *Frise 2* (*Sourdre5_839**, 2010; *Griseuse_09*, 2011; *Sourdre_473**, 2009; *Noirange_61*, 2015; *Poire_brouillard_1606**, 2011; *Ciel_soir_sentalon_2302**, 2017; *Noirange_71*, 2015, *Noirange_67*, 2015), tirages, 45 x 120 cm, 2018



Diptyque, *Extra_Terre_01*, 2014 et *Bon_matin_2356**, 2017, tirages, 20 x 52 cm, 2018

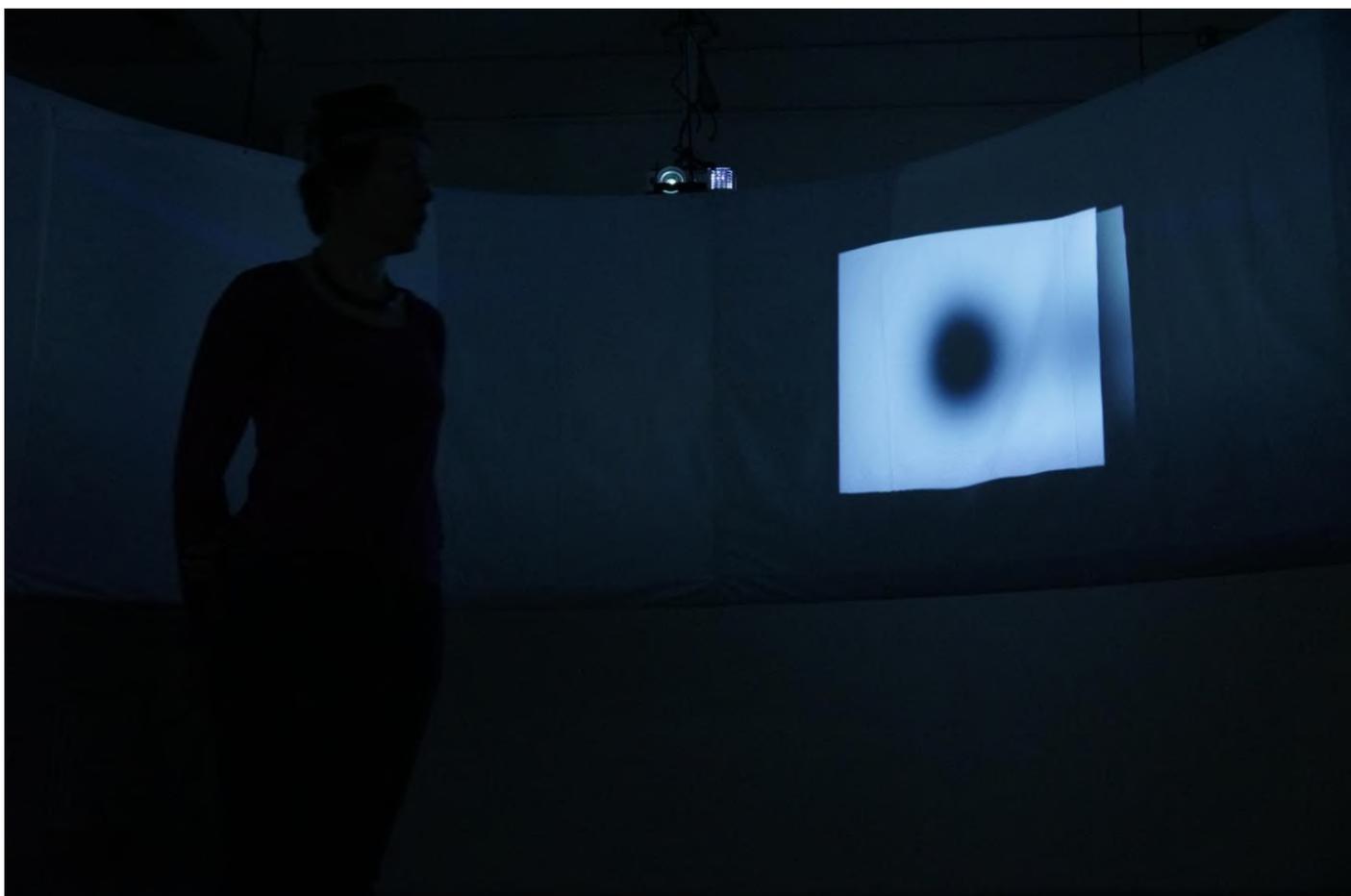


Triptyque, *To Victoria* (*Flambloyange_033*, 2019; *Miroir_77**, 2019; *Haloblanc_003*, 2019), tirages, 40 x 140 cm, 2019

Parfois, selon l'inspiration ou si l'espace d'exposition le permet, je combine et assemble mes photographies avec mes images 3D.

Leurs différences stimulent le regard, qui finit par trouver des similitudes inattendues : jeux plastiques (flou/net, vide/plein, relation à la lumière...) et aspect organique.

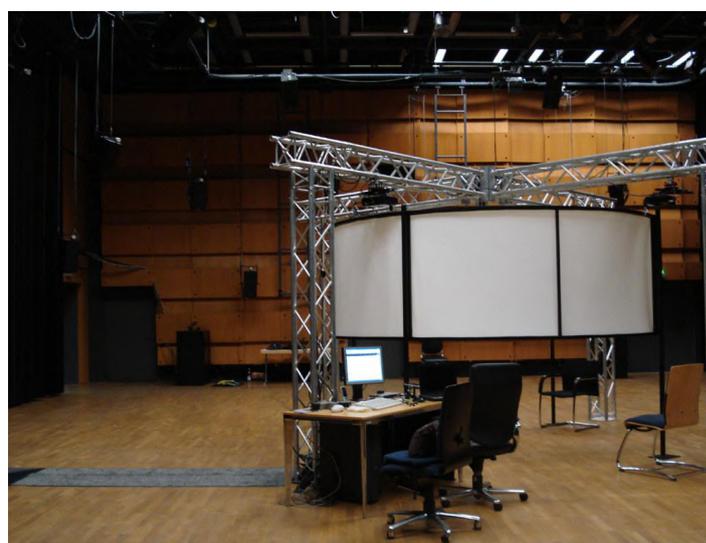
* Photographies



Outre-Ronde, installation cylindrique interactive, vue intérieure, Kubus, ZKM_Karlsruhe, Allemagne, 2011



Casque d'interaction associée à une caméra zénithale (Interface-Z)



Ecran cylindrique, diamètre 3.5 m, ZKM_Karlsruhe, Allemagne

Outre-Ronde (2001 – 2015)

Installation cylindrique interactive, 3D temps réel, capteur, silence

Soutien technique: Interface-Z/Le Cube/ZKM

L'interaction (par les mouvements de tête) est basée sur la lenteur et la perception : mobile, apparaissant en vision périphérique, l'image esquive le regard du spectateur (fuite, évanouissement) tant que ce dernier se tourne trop rapidement pour la voir. La quatrième et dernière phase

d'interaction/approvisionnement offre de faire varier les couleurs et autres propriétés de l'image par des micro-mouvements. Progressivement, à travers la frustration et les jeux perceptifs, le participant prend conscience de son champ visuel, de son propre désir de voir, de son action sur son environnement et du temps nécessaire à toute relation.

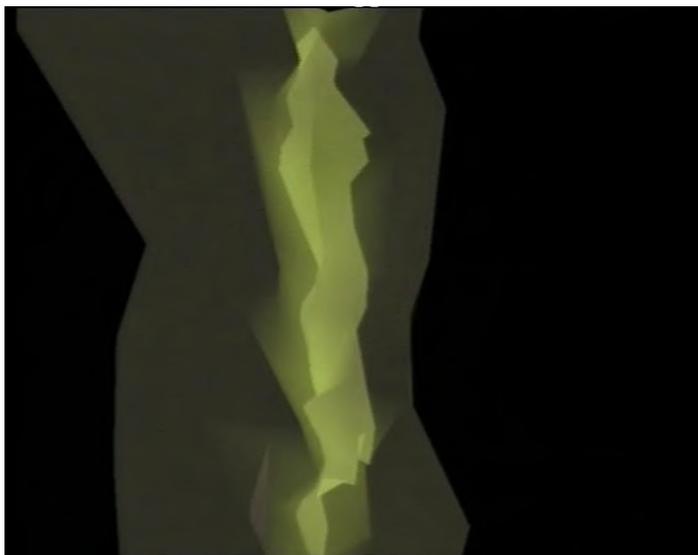
Documentation vidéo (travail en cours, 2009) : http://aslemeur.free.fr/video/aslemeur_outre_ronde.mp4

Interview en anglais, ZKM, 2012 : <https://zkm.de/media/videos/beyond-round-interview-mit-anne-sarah-le-meur>

Livret bilingue, 24 pages, 2016 : http://aslemeur.free.fr/articles/docs/LeMeur_Outre-ronde_web.pdf

Article, in Leonardo Vol. 37 n° 3, USA, 2004 : http://aslemeur.free.fr/articles/docs/intothehollowof_eng.pdf

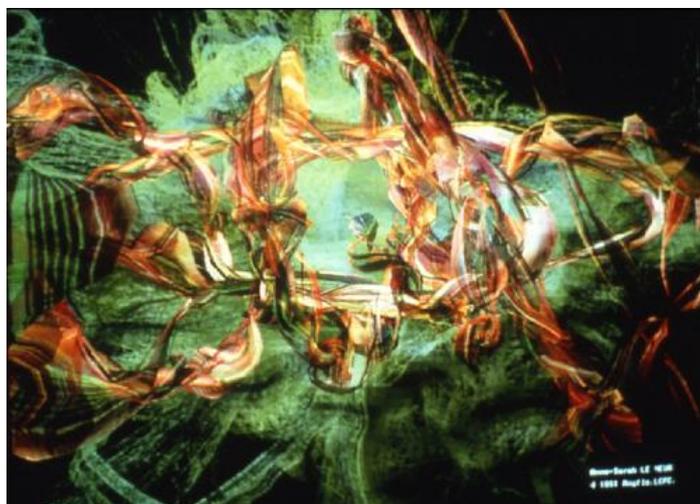
Pièces antérieures (2001 – 1990)



Là où cela veut poindre, silence, 14 min, 2001



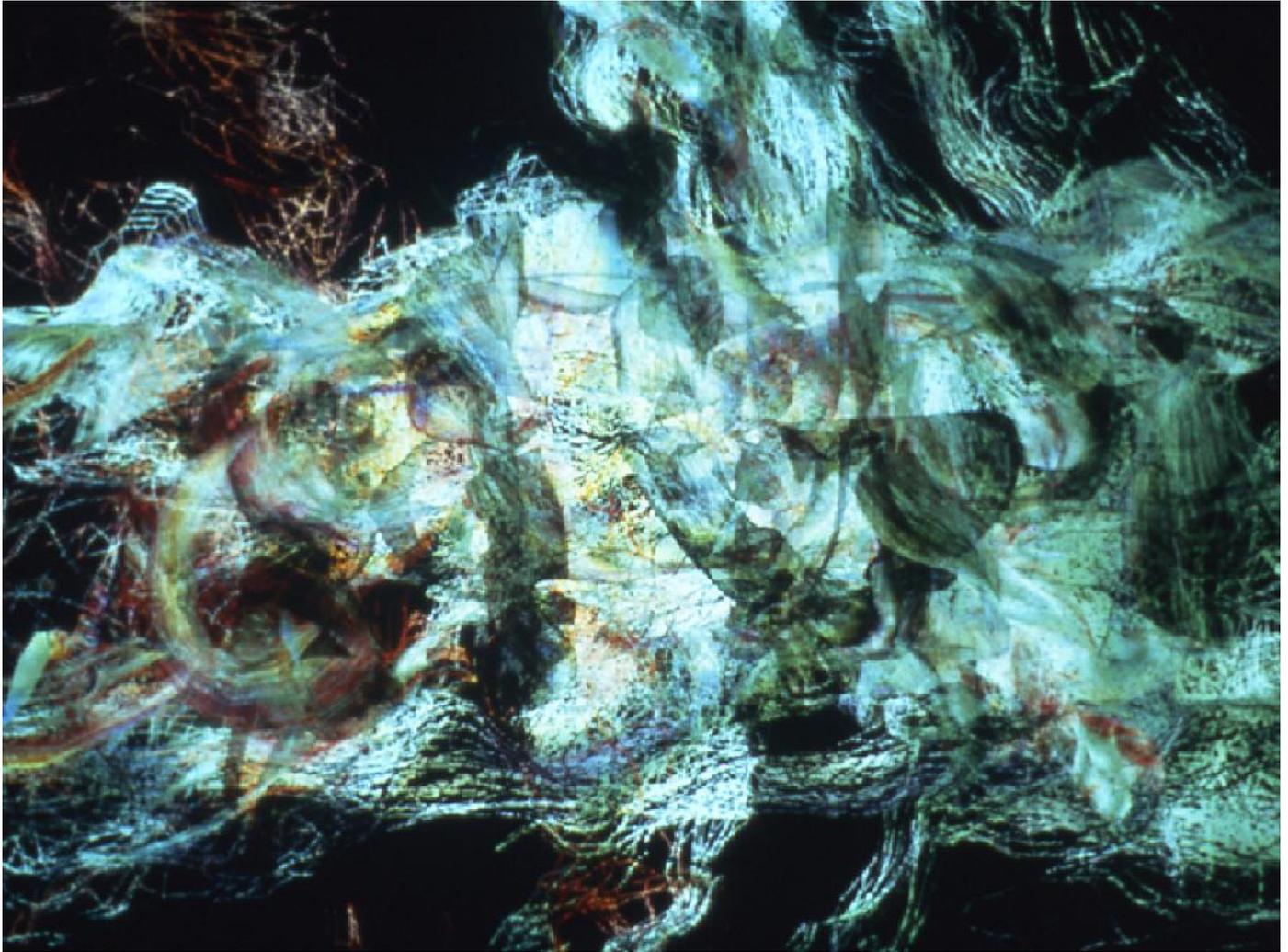
Etres-en-tr..., musique J. Payrard, 8 min, 1994



Abel, série *Horgest*, image fixe, tirage 50 x 70 cm, 1992



Aguerouge, série *Horgest*, image fixe, 1993



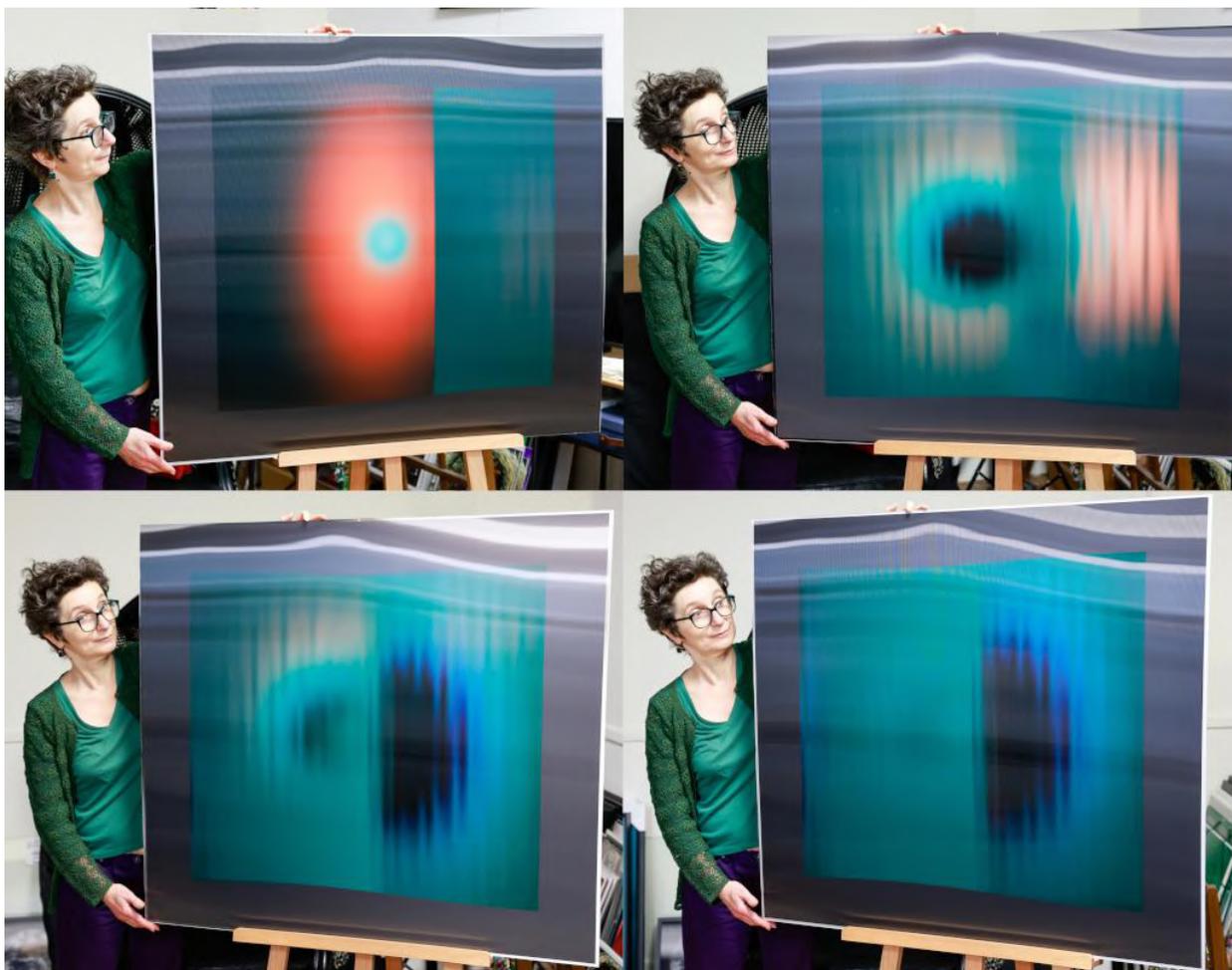
Aflamblac, série *Horgest*, image fixe, tirage 79 x 105 cm, 1992



Un peu de peau s'étale encore, musique Payrard-Le Meur, 30 sec, 1990

Entre 1990 et 1994, alors étudiante à Paris 8/ATI, j'explore les textures filaires qui étirent le pixel et perforent les surfaces, aplatisant les volumes ou affichant plusieurs formes bosselées, irrégulières les unes sur les autres, je

découvre une autre esthétique de l'image 3D, plus complexe et riche, organiquement ou matériellement, formellement et symboliquement.



Anne-Sarah Le Meur, *Lenticulaire 1, RustStar_972_977_987*, 95x105 cm, 2019 - 2024
 Réalisation du lenticulaire : studio Vincent Carlier
 4 vues du même lenticulaire © Vincent Carlier

Pièces en image 3D programmée, depuis 1990

- 2024 Lenticulaires 1, 2, 3, 4
- 2023 *Rose Amour, Zover*, 12 min et 8 min, silence
DixVerts, génératif 3D, durée infinie, silence
- 2021 *Rouillir*, performance, musique K. Omura, 30 minutes
- 2020 *Omni-Vermille*, polyptyque génératif, durée infinie,
- 2019 *Melting Rust*, performance, 30 min
- 2018 *Rose Apothéose*, génératif, durée infinie, silence
- 2014 - 21 *Vermille*, génératif, durée infinie, silence
- 2003-18 *Outre-Ronde*, installation interactive, silence
- 2010-2011 *Rouge à venir, Blouante, Stries plissées*, performances, avec ou sans musique
- 2009 *Gris-moire*, performance, musique Kumiko Omura
- 2005 - 07 *Oeil-Océan*, génératif, durée infinie, silence
- 2001 *Là où cela veut poindre*, 14 min, enregistré, silence
- 1994 *Etres-en-tr...*, 8 min, vidéo enregistrée
- 1991 - 1993 *Horgest*, images fixes
- 1990 *Aforme / Un peu de peau s'étale encore*, 30 secondes

Contacts

Anne-Sarah Le Meur
 06 52 05 29 39
aslemeur@free.fr
aslemeur@univ-paris1.fr

Curriculum vitae

http://aslemeur.free.fr/bio/doc/lemeur_cv.pdf

Valérie Hasson-Bénillouche
 Galerie Charlot
info@galeriecharlot.com