

OUTRE-RONDE

Panorama 360 degrés, interaction 3D temps réel, silence

Anne-Sarah Le Meur

2001 – 2008

Documentation

Tests enregistrés pendant le travail en cours, ZKM, avril 2008

Caméra : Claudia Becker

Tests et montage : Anne-Sarah Le Meur

Remerciement : Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

L'aspect des couleurs sur la documentation ne correspond pas à ce que perçoit le spectateur pendant l'interaction pour diverses raisons :

- nous avons utilisé une lumière d'appoint, afin de voir l'interacteur. Cette lumière crée une ombre sur l'écran, qui n'appartient pas au travail final. On voit aussi davantage les bords d'écran ; pendant l'expérience, on oublie l'écran, on ne voit que la forme.

- la caméra étant moins sensible que l'oeil humain, j'ai dû modifier les paramètres de contraste de la forme, afin qu'elle soit visible pour le film. Cela écrase les variations colorées. La forme semble toujours bleutée (normal quand on filme dans l'obscurité), ce qui n'est pas le cas dans l'expérience normale. Elle paraît aussi moins « vivante », moins « respirante » (voir Oeil-océan).

- nous avons retraité l'image en post-production, car elle était encore très sombre. L'expérience du travail se fait dans l'obscurité, infilmable avec la caméra à disposition.

- film réalisé en avril 08, travail en cours : certaines interactions ont été depuis un peu modifiées, d'autres n'ont pas été enregistrées. Un casque sans fil existe pour les expositions.

- Le trait vertical mobile correspond à l'axe de visée du casque (regard du spectateur), utile pour les tests. Il disparaîtra dans l'installation finale.

- La forme sera centrée verticalement (pour les tests longs de plusieurs jours, je l'ai positionnée à ma taille, afin d'éviter la fatigue du cou et des yeux)

Le *spectacle* du spectateur interagissant n'est intéressant pour les autres que lorsqu'il bouge, que les couleurs varient ou que la forme bouge de concert. En interaction de face, le spectateur est quasi-immobile, la relation interactive lui procure une expérience intense, impossible à rendre à l'image.

Equipe d'Outre-ronde

Conception, suivi de projet, réalisation : Anne-Sarah Le Meur

Programmation : Gilles Baptest, Grégory Daniel, Anthoni Schiochet, stagiaires, Didier Bouchon

Conception et réalisation du système de capture : Francis Bras

Soutiens à la création : Interface-Z, Atelier d'Art 3000 - Le Cube, Institut für Bildmedien - ZKM