

Outre-ronde

installation interactive panoramique 360 degrés, 3D temps réel, silence

Relations à l'environnement

Anne-Sarah Le Meur

Au creux de l'obscur se décline en deux réalisations :

version visuelle : *Oeil-océan*, 2003-2007

version interactive panoramique : *Outre-ronde*, 2005 - 2008

Au creux de l'obscur prend d'abord sa source dans des sensations provoquées par des textes de Samuel Beckett explorant l'obscurité (notamment *Compagnie*), et des oeuvres de cinéma expérimental basées sur la lumière (Turrell, Brakhage), se prolonge ensuite dans ma démarche de création autour de la déconstruction du matériau « image de synthèse » et de ses liens avec les nombres. Comment se comporte la lumière dans un espace virtuel, construit uniquement par des nombres ? Comment ces nombres permettent de jouer, de perturber, éventuellement de détourner des lois physiques de luminosité lorsqu'on ne cherche pas à reproduire des phénomènes réalistes. Ainsi, les nombres négatifs, utilisés pour certaines propriétés de la lumière, la rendent noire : elle absorbe alors les autres lumières selon des rapports de force définis par leur degré de proximité.

La recherche sur la manifestation de lumière virtuelle rejoint des préoccupations de perception, de vision, voire de contemplation dans l'obscurité. Progressivement, je me suis intéressée aux autres conditions de la vision incertaine, imprécise, notamment à la perception sur les bords du champ visuel, zone très sensible mais imprécise, qu'on explore trop peu.

A cette recherche visuelle s'ajoute une recherche en interactivité : la vision dépend aussi grandement du temps que le spectateur lui accorde. Si la vision s'effectue dans la durée, elle s'approfondit, elle découvre des surprises, qu'on n'aurait pas vues sans cette durée. Dans notre société industrielle, la vitesse et la recherche de l'efficacité limitent ces moments d'observation. De plus, le désir de s'appropriier les choses amène à vouloir agir sur elles (Soseki, *Oreiller d'herbes*, p. 12), et non pas seulement les observer.

M'est alors venue l'idée d'utiliser l'interactivité (rétroaction entre image et programme, permise par les technologies numériques et le temps réel) à contre-courant, à contre-sens. Normalement, cette interactivité donne du pouvoir, elle permet d'agir sur l'image, ou sur l'objet dans

l'image, de le déplacer, d'en changer la forme, etc. Mon projet (sous l'influence de quelques autres oeuvres interactives, entre autres, Simon Biggs, *Shadows*, 1993, et Sauter-Lüsebrink, *Zerseher*, 1992 ; ou linéaire, notamment Samuel Beckett, *Film*, 1964 ; voire littéraire, *Tao Te King* de Lao Tseu) vise à limiter le pouvoir de vision du spectateur selon son comportement. Plus il bouge lentement, plus il peut voir durablement ; plus il va vite, plus il rend éphémères les apparitions.

Techniquement, une interface (casque+caméra) récupère les mouvements de la tête du spectateur, et indique à l'ordinateur la visée de son regard et la vitesse de son déplacement. Les images apparaissent sur un écran cylindrique (associé à 4 projecteurs vidéo), par lequel le spectateur se trouve enveloppé, à l'image du cercle qu'il ferait sur lui-même pour explorer son environnement.

Ce choix d'interactivité 'contre-intuitive' se justifie par diverses raisons. 1/ Frustré, le spectateur ressent davantage son désir de vision, il en prend conscience. Il sent qu'il désire voir 2/ mais que le visible fuit, esquive son désir trop rapide. Il saisit aussi que les phénomènes ne sont pas dociles, accessibles, manipulables, ils peuvent refuser d'être visibles, ou être détruits - momentanément - par ce désir de vision. Modifiant - malgré lui - ce qu'il désire voir (cf. principe d'Heisenberg, l'observateur perturbe l'observé), il est responsable de ce qu'il fait apparaître. 3/ Il doit accepter de prendre du temps, d'aller lentement pour voir quelque chose, ne serait-ce qu'en coin de l'oeil, puis progressivement en vision centrée. C'est en laissant les choses/êtres, etc., venir à lui selon leur propre mouvement/psychologie, qu'il pourra entrer dans une qualité de communication, voire de dialogue ou de relation. Cela l'amène à saisir que la lenteur est un facteur de dialogue, car il implique le respect du temps d'autrui.

Ainsi, en allant lentement à la découverte d'un environnement dynamique et quasi-sensible, d'une part, il est obligé d'être attentif aux infimes apparitions dans son coin de l'oeil, il aiguise sa perception et ses qualités d'attention, d'autre part, il rend visibles durablement ces apparitions, puis peut en moduler les couleurs par ses micro-mouvements, lorsque sa patience lui aura permis d'accéder à une vision centrale : il apprend à respecter son environnement dont il est finalement responsable.

NB : le spectateur n'est pas continuellement frustré. D'une part, les apparitions deviennent graduellement moins visibles et plus subtilement interactives, afin lui 'laisser le temps' (à lui aussi) d'apprendre, par l'expérience, comment la forme interagit. D'autre part, tel un radar, en tournant, il déclenche, dans son champ visuel périphérique, des apparitions qui tournent avec lui, un peu plus vite, puis disparaissent, ce qui provoque un grand plaisir corporel, kinesthésique (lié au mouvement de tourner sur soit-même) et visuel. (... apprendre à aimer ne pas avoir de pouvoir immédiat sur... ?)