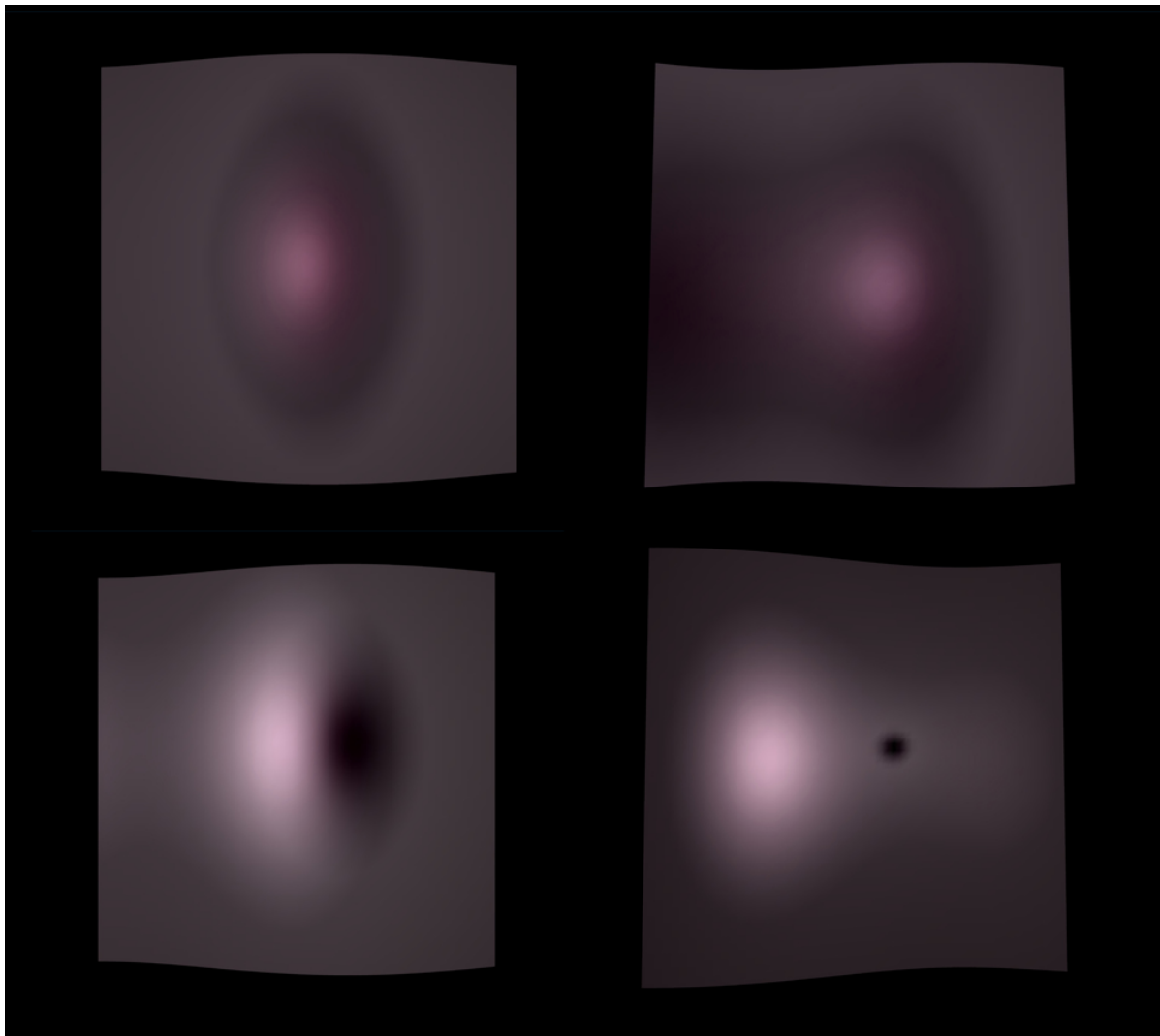


Anne-Sarah Le Meur

Image 3D expérimentale



Oeil-océan

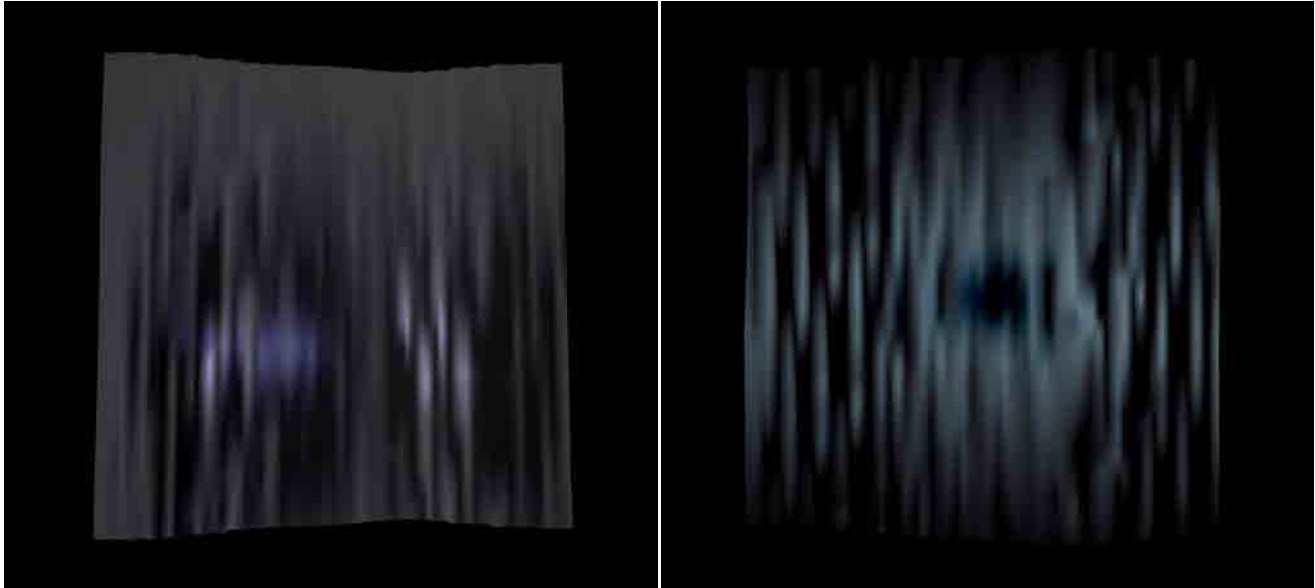


Née en 1968 en France, vit et travaille à Paris

Formation

- 1999 Doctorat Esthétique, Sciences et Technologie des Arts, 'Création artistique en image de synthèse : expression de la corporéité', Université Paris 8, direction d'Edmond Couchot
- 1990 Maîtrise 'Art et Technologie de l'Image', Université Paris 8, Saint-Denis
- 1988 DEUG A (Sciences), Université Rennes 1

Oeil-océan



Biographie

Anne-Sarah Le Meur utilise depuis une vingtaine d'années l'ordinateur et le langage informatique pour créer ses images. Les nombres, les itérations et boucles, qu'elle mélange et malaxe, modulent les formes, les couleurs, les rythmes comme elle ne pourrait sans doute pas le faire sans eux. Tout en revendiquant un héritage pictural, Anne-Sarah Le Meur cherche les limites de l'image de synthèse (l'image 3D peut-elle être plane plutôt qu'ostensiblement tridimensionnelle ? Que produit l'effet graphique du maillage filaire ? Existe-t-il le degré zéro de l'image 3D ? Les phénomènes lumineux de l'espace virtuel peuvent-ils différer de ceux de notre espace concret ? ... Le corps de l'artiste influence-t-il encore la création lorsque celle-ci s'enracine dans l'informatique ?). Emerge ainsi un monde imaginaire, abstrait certes, mais vivant, grouillant, étrangement organique, quasi-sensuel.

Ses images adoptent diverses formes, fixes ou animées, enregistrées ou génératives, tirages photographiques ou projetées en performance. Sa dernière réalisation, Outre-ronde, propose au spectateur d'interagir avec l'image, par le regard, dans un écran cylindrique de 3.5 mètres de diamètre.

Après avoir étudié l'image 3D artistique à l'Université Paris 8, Anne-Sarah Le Meur enseigne les pratiques numériques à l'Université Bauhaus-Weimar puis à l'Université Paris 1.

Son activité de chercheuse se partage entre l'enseignement, la création et l'écriture d'articles, la participation à des colloques et à des festivals.

Pour une vision interactive

Anne-Sarah Le Meur crée un espace interactif avec des nombres. L'image numérique, paradoxalement inspirée par la peinture abstraite, en captant le regard du spectateur, entre en jeu avec celui-ci et l'incite à la contempler.

Le titre « Oeil-océan » renvoie à une image de l'océan devant nous : cet océan qui est regardé et en même temps qui « nous regarde ». Il s'agit précisément d'une image abstraite qui se dessine à partir d'une tache noire qui s'opère par les nombres négatifs, d'où surgit une forme modifiable et modifiant son entourage, agissant de sorte qu'elle éclairerait le champ autour de soi par une lumière noire.

Cette lumière noire provoque un jeu de contrastes, que l'on pourrait associer au jeu des deux lumières, lesquelles se croisent et se superposent parfois de telle sorte qu'elles évoquent une pupille, avec cet élément noir au centre.

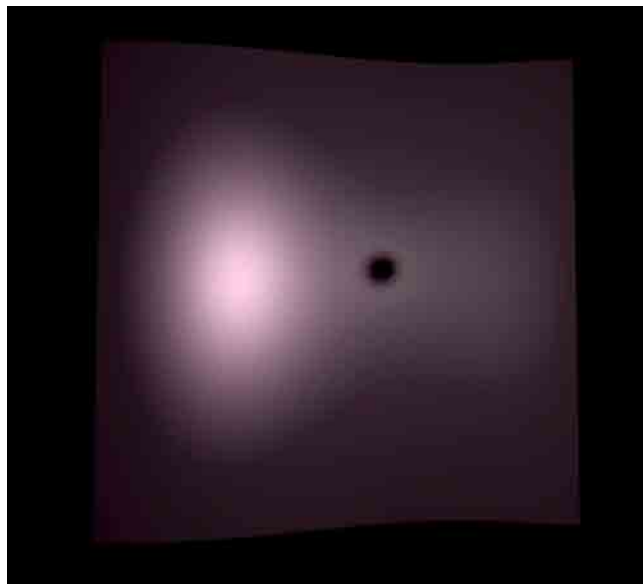
Dans « Oeil-océan », non seulement est interrogée la vision du spectateur, mais également la temporalité de l'artiste est en acte

Chaque « espace » serait un moment du fonctionnement des lumières et du surgissement des couleurs...

Extraits du texte de Natalia Smolianskaïa (Moscou-Paris)

Artiste plasticienne et théoricienne de l'art, Directrice de programme "Crise du cadre: penser les langages de l'art" au Collège International de philosophie, Paris.

Oeil-océan



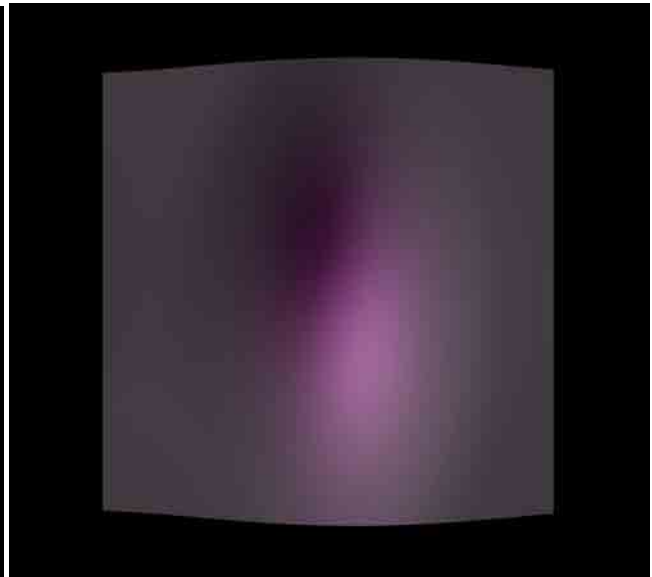
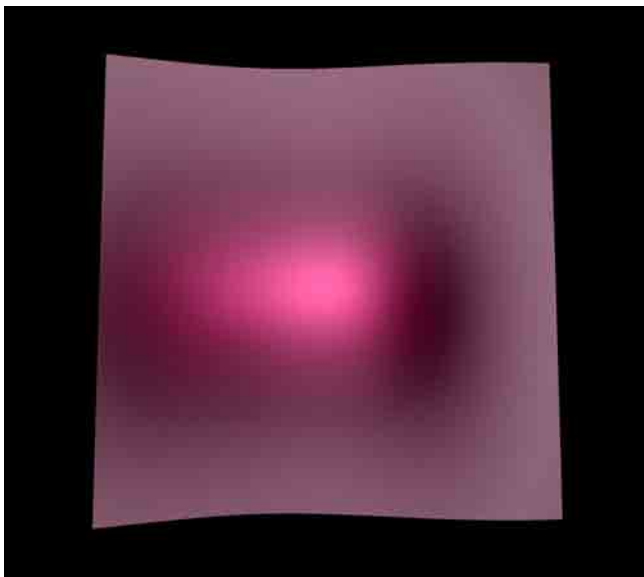
Expositions 2008-2011 (sélection)

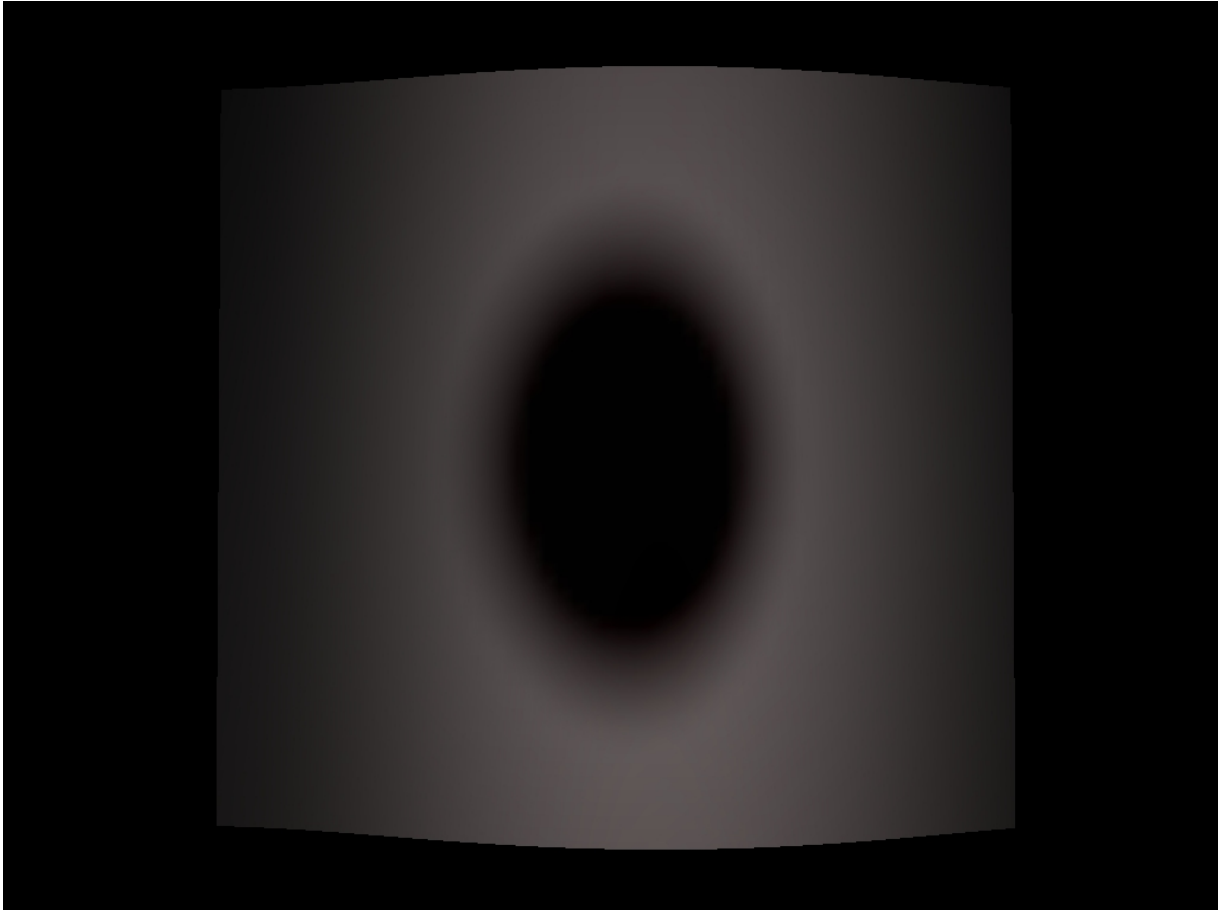
- 2011 Outre-ronde / Beyond-Round, installation interactive cylindrique, ZKM_Kubus, Karlsruhe, Allemagne
Rouge à venir, performance, création sonore Sigolène Valax, Soirée IRL - Mercoeur, Paris
Rouge à venir, Musée du Montparnasse, Paris
- 2010 Blouante, performance, Festival Madatac, Madrid, Espagne
Art numérique, Orangerie des Célestins, Marcoussis, France
Stries plissées, performance, Enlarge your Sax, Concert de Pedro Bittencourt, Kubus, ZKM, Karlsruhe, Allemagne;
Etres-en-tr..., The Computer in Abstraction, Iota Salon, UCLA, Los Angeles, USA
- 2009 Gris-Moire, Festival Cimatics, Bruxelles
Outre-ronde, La Générale en Manufacture, Sèvres
Art VideoFest, Musée Hongrois du Commerce et du Tourisme, Budapest, Hongrie
Gris-Moire, Concert Kumiko Omura, Kubus, ZKM, Karlsruhe, Allemagne
Performance et Tournoi Laptopsrus, Vision'R, Paris
Oeil-océan, Image du monde, Cosmos, Mondes d'image, Bergkamen, Allemagne
- 2008 Art, Média et Espace Contesté, Belfast, Irlande du Nord
Image du monde, Cosmos, Mondes d'image, Gladbeck, Allemagne

Residences

- 2009 Les Pixels Transversaux, La Générale en Manufacture, Sèvres, France
- 06-10 Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Institut des Médias Visuels) ZKM, Karlsruhe, Allemagne
- 03-06 Atelier d'Art3000/LeCube, Issy-Les-Moulineaux, France
- 2001 Centre International de création vidéo (Cicv) Pierre Schaeffer, Hérimoncourt, France
- 93-94 Atelier Brouillard-Précis, Marseille, France

Oeil-océan





« Lorsque j'ai entendu parler pour la première fois d'art par ordinateur, c'était au début des années 1980, avec l'arrivée de Tron¹ (1981, Lisberger, Walt Disney) en France. Je ne pouvais pas croire qu'un tel procédé existât. Je n'avais pas encore vu les images, mais je ne pouvais comprendre que des images « émotionnelles » puissent être créées avec/par/à travers les mathématiques et un processus de programmation. L'art est pour moi une question de sensibilité, de subjectivité, d'inconscient, et les mathématiques - ou la programmation - relèvent de la logique, de la rationalité, de la conscience. Art et mathématiques ne peuvent aller ensemble. Probablement parce que j'aime l'absurde et le paradoxe, je suis finalement allée voir quelle sorte d'art était possible avec ce procédé, et s'il pouvait générer quelque chose de nouveau, d'intéressant, suivant des critères artistiques. Pour cela, il me fallait garder le processus radical - ie. Je dois programmer moi-même l'image - dans le but de voir quelles étrangetés cet art pouvait amener.

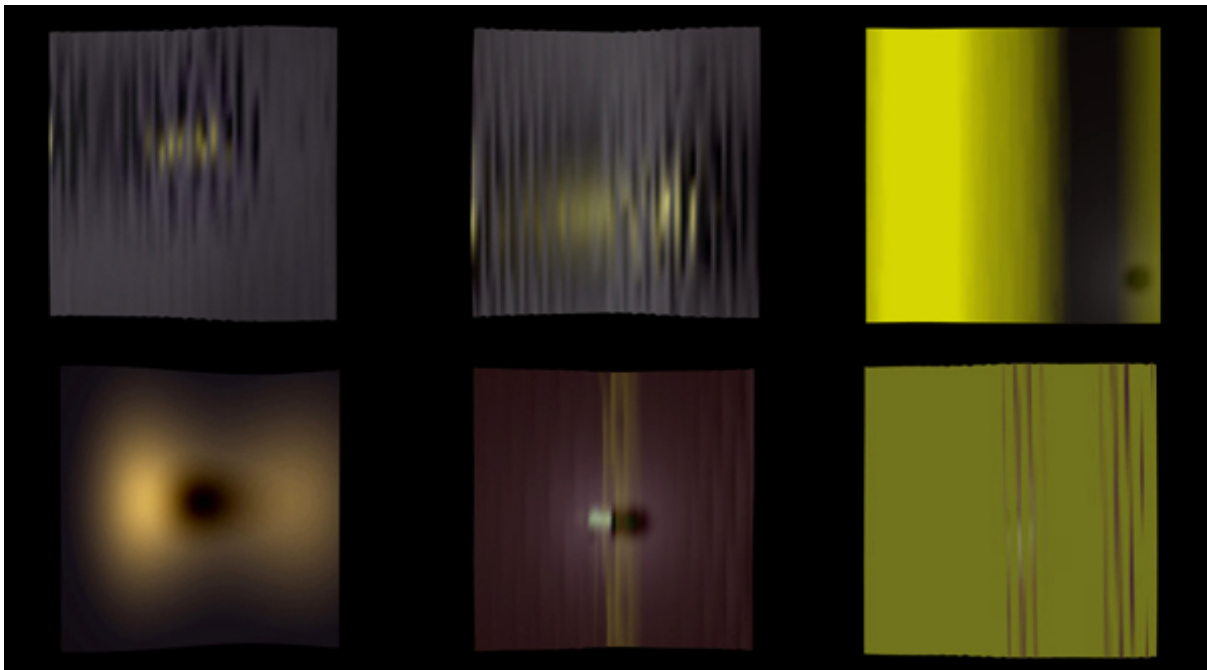
Simultanément, ma vocation est d'être peintre. Appréciant le courant d'abstraction lyrique, je reste sous l'influence de ce langage visuel abstrait. Plus encore, les théories de la peinture m'ont appris l'idée que l'art casse, détourne les conventions, ou que l'on peut déconstruire un processus ou un système pour mieux le comprendre.

Effectivement, j'ai toujours trouvé mes idées dans la déconstruction et le questionnement du processus, des éléments visuels et des conventions de la 3D. J'ai pu ainsi voir comment ils se comportent et résistent à mon désir de distorsion.

Cependant, je dois reconnaître mon... immense... incapacité à programmer et mon besoin de comprendre ce que j'écris dans ce langage de programmation. Mon code doit donc rester très élémentaire, très simple ; aucun mystère ne doit s'y cacher. Cela prolonge l'idée que la complexité du code ne peut engendrer/expliquer l'art par ordinateur. Au cas où « de l'art » puisse sortir de ce processus de création, c'est ailleurs qu'il devra loger. Cela signifie aussi que les difficultés de programmations me font souffrir. Mais cette situation ambivalente est finalement très importante, car nombre de mes idées viennent de mes erreurs, ou de ma mauvaise façon d'écrire les commandes. »

Anne-Sarah Le Meur, in 'Corps, nombre, lumière. Les phénomènes colorés d'Oeil-océan, image 3D expérimentale, 'Communication, Organisation, Symboles', MEI n° 29, direction C. Batazi et C. Masoni Macroix, L'Harmattan, 2009.

Oeil-océan

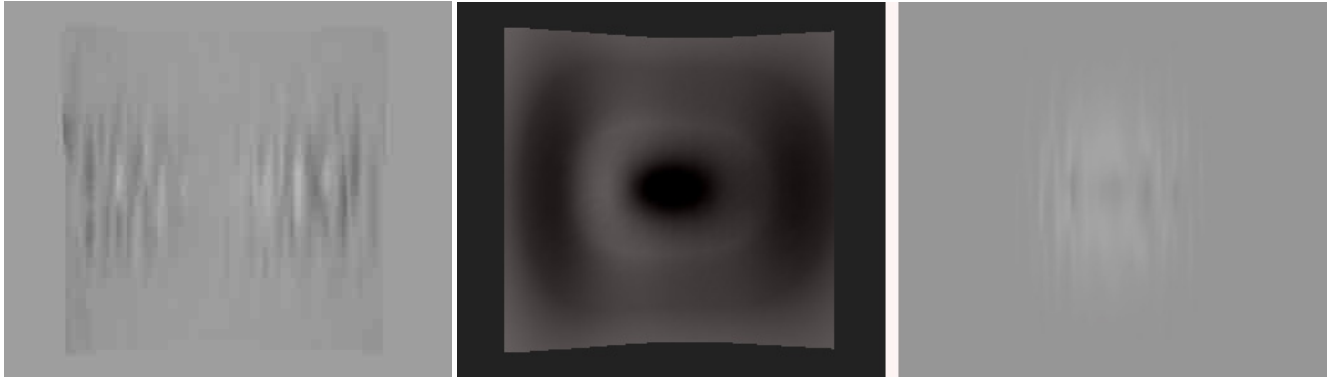


« Elle s'interroge en permanence pour rendre sensible une machine par essence totalitaire [...] face à la rationalité de la programmation d'images de synthèse, elle adopte l'attitude d'une peintre devant son chevalet. Pour préserver cette esthétique particulière qu'elle cherche à inoculer à l'art numérique, elle décide que ses programmations, comme ses images, resteront simples. Pour cela, elle crée à partir des caractéristiques rudimentaires de l'informatique. Chiffres, codes, opérations mathématiques représentent pour la majorité d'entre-nous, un langage « abstrait » au sens propre comme au sens figuré. Représenter un arbre ou une silhouette humaine ne va pas de « soi » en langage informatique, naturellement plus prompt à développer des formes aléatoires et géométriques. Sur ce constat, et parce qu'elle apprécie profondément la peinture gestuelle, l'abstraction sensible de l'expressionnisme abstrait [...], elle maintient sa préférence pour l'abstraction. »

Laurence d'Ist, historienne d'art

Extrait de 'L'Eloge de la lenteur', in 'Art numérique', Catalogue de l'exposition, Anne-Sarah Le Meur, Mars 2010, Marcoussis, p. 14.

Gris- moire



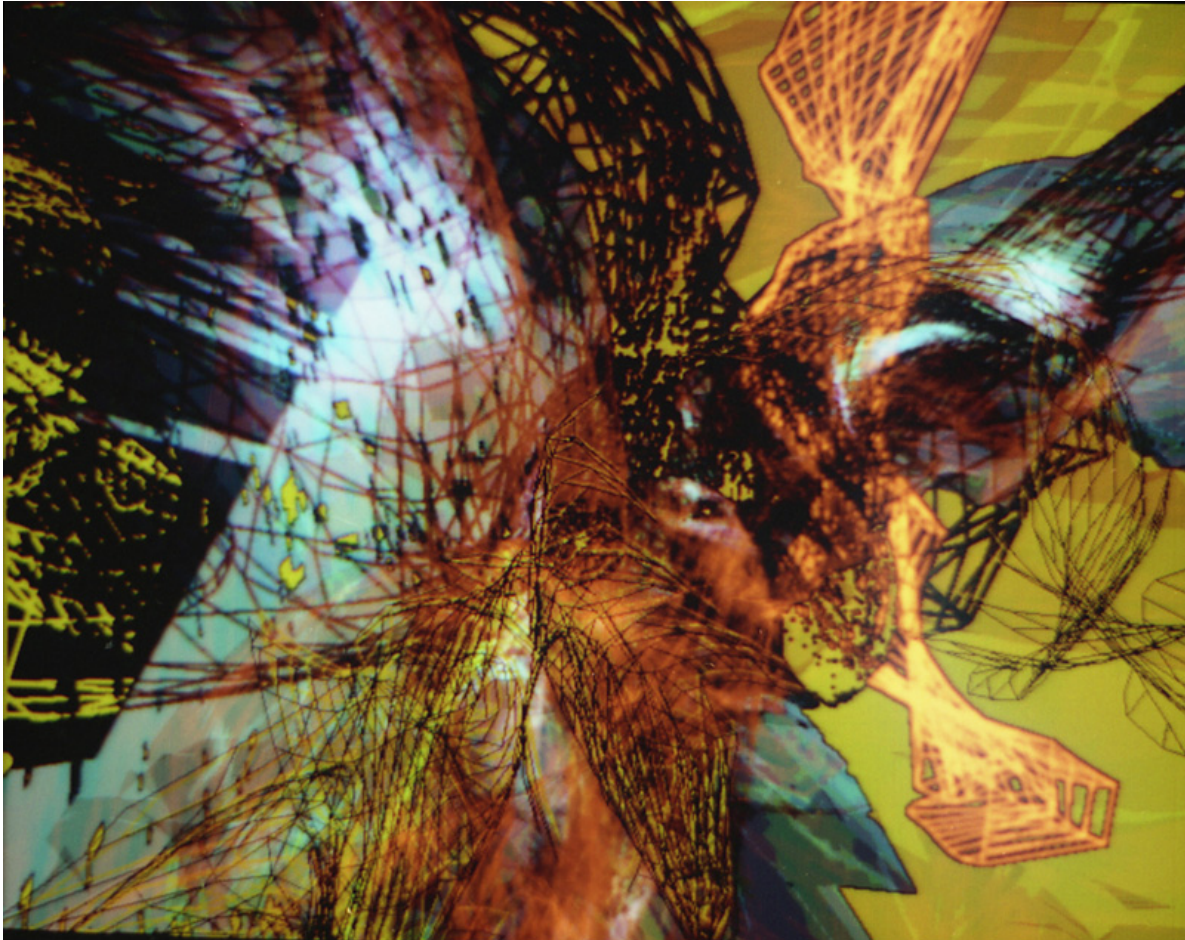
Oeil-océan (2001 – 2007, durée infinie, silence) explore les phénomènes lumineux en image de synthèse. Anne-Sarah Le Meur a cherché à comprendre si les nombres, associés à des fonctions d'éclairage dans cet espace 3D si particulier, pouvaient engendrer des effets inattendus, sans correspondance avec notre monde concret. Et, effectivement, des nombres négatifs engendrent une lumière noire. Son pendant, une lumière claire - aux nombres positifs -, devient petit-à-petit colorée. Toutes deux dansent sur une surface rectangulaire oscillante - sorte d'écran dans l'écran noir -, parfois agitée par des remous plus violents, brisant les reflets en autant d'éclats animés. Les sensations spatiales internes à la surface changent selon les positions, les formes et contrastes des lumières.

Oeil-océan est une œuvre générative. Les images sont calculées et affichées en temps réel, c'est-à-dire au moment même où on les voit. De multiples paramètres, combinés dans le programme, font varier les couleurs et les formes, selon des règles particulières, elles-mêmes variables au cours du temps. La surface devient progressivement sombre, quasi invisible et son mouvement ralentit ; la couleur de la lumière claire s'intensifie et son halo devient plus flou, les taches de couleur se déplacent dans l'espace, en profondeur et latéralement, se séparant, se réunissant, faisant fluctuer leurs mélanges colorés. Chacune de ces variations se réinitialise à un moment différent, si bien que les phénomènes visuels sont toujours renouvelés.

Oeil-océan sert de matrice pour produire différentes performances, où les phénomènes explorent des paramètres singuliers, parfois très intenses, selon des thèmes formels, avec ou sans musique : *Gris moiré*, *Stries plissées*, *Blouante*, *Rouge à venir*.

Anne-Sarah Le Meur

Etres-en-tr...



Etres-en-tr... (1994, 8 minutes, bande-son Jeanvier Payrard, Brouillard-Précis/Paris 8).

Anne-Sarah Le Meur s'interroge sur les états invisibles ou interdits de l'image de synthèse : les maillages filaires, étape initiale des formes tridimensionnelles, sont en général proscrits de l'image finale, alors seulement visibles par celui qui conçoit l'image. Or, outre leur rapidité d'affichage, quasi instantané (en 1994, une image demandait en général 30 minutes d'affichage, soit 12h de calcul pour une seconde d'animation enregistrée), ils ont un aspect graphique très dynamique, parfois aussi léger, ou fragile, émouvant. Ces structures filaires apparaissent petit-à-petit, cahin-caha, construisant par vague l'espace alentour. Puis elles se superposent dans l'image, en de multiples strates, rompant de fait la perspective unique, lisse et conventionnelle de l'image 3D. Etres-en-tr... s'intéresse ainsi au 'mal fait' 3D, valorise les débris et le désordre, et poétise sur les éléments cachés du processus de création.

Anne-Sarah Le meur



Plongez les yeux dans les oeuvres d'Anne-Sarah Le Meur et vous n'en sortirez pas indemne. Sens déroutés par l'invisible, grandes couleurs profondes, lumière noire, variations infiniment lentes, impressions fugitives au coin de l'oeil jamais vraiment vues, ruptures organiques, le temps s'étire, les repères disparaissent, vous vous retrouvez dans un monde synthétique de couleurs et de formes en évolution lente et au comportement mystérieux. Ce sont des oeuvres uniques qui rappellent James Turrell ou Rotko, mais avec le lent écoulement du temps des drones de Sun Ra, la saturation des installations immersives et l'imprévisibilité des oeuvres génératives semi-autonomes. Une grande maîtrise technique au service d'un travail original, délicat et de longue haleine résolument ancré dans l'histoire de l'art pictural.

Antoine Schmitt, artiste plasticien, 2011

Liens :

Œil – Océan : <http://aslemeur.free.fr/projets/oeil.htm>

Êtres-en-tr... : http://aslemeur.free.fr/test/flv/template_maxi/etres_en_tr.html