

ETC



À la rencontre de l'autre

Luc Courchesne

Numéro 69, mars–avril–mai 2005

Portrait de l'autre

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/35178ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Courchesne, L. (2005). À la rencontre de l'autre. *ETC*, (69), 11–18.

À LA RENCONTRE DE L'AUTRE¹

Préambule

Une rencontre de l'autre m'a longtemps posé un défi : Comment l'univers incartographiable qui était le mien pouvait-il être abordé par l'autre? Et comment en retour cet autre, que j'imaginai tout aussi singulier, pouvait-il s'ouvrir à moi? Ne trouvant simplement pas les mots, je me contentais le plus souvent d'observer, espérant en retour ce regard qui ne me semblait pas moins essentiel, puisque mon « existence » en dépendait largement. C'est pour offrir à l'autre ce regard qui fonde (et m'offrir le sien en retour) que je me suis retrouvé derrière la caméra et devant mon « sujet ». Éventuellement, nous avons parlé.

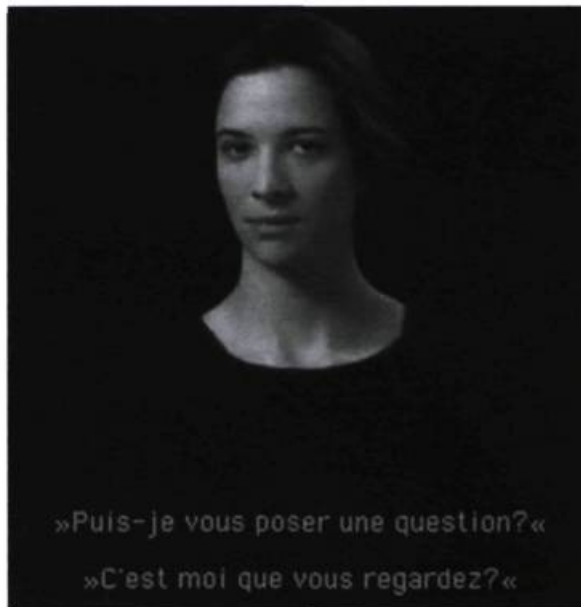
Les musées d'art m'ont souvent offert des moments de grâce. J'y trouvais des lieux d'intimité en différé avec cet « autre » par le détour d'une œuvre, souvent un portrait. Je voulais croire qu'on s'adressait à moi et j'arpentais les musées à pas rapides en me demandant qui, cette journée-là, avait des choses à me dire. Lorsque j'ai voulu parler de ma propre voix, ma première idée a été de réaliser une gravure posant simplement une question au visiteur, en caractères minuscules pour le forcer à s'approcher : *Êtes-vous seul(e) ici ?*

Je suis devenu portraitiste sans faire attention, par le biais de divers apprentissages, notamment ceux de la vidéo et de la vidéo interactive. Des personnages ont surgi et ils ont pris la parole. Contrairement au peintre ou au photographe devant un modèle, le vidéaste que j'étais devenu pouvait enregistrer la rencontre dans sa durée et son développement. Ainsi, la conversation entre le portraitiste et son modèle devenait nécessairement la matière du portrait, un portrait devenu le « documentaire » de cette rencontre.

Dans mes installations, le visiteur qui s'insère dans la vie d'un couple dans *Elastic Movies* (1984) est interpellé directement par les personnages de *l'Encyclopédie claire-obscur* (1987). Les personnages de l'exposition *Homme-oiseau* (1989), qui prennent les visiteurs à témoin, répondent à ses questions dans *Portrait no. 1* (1990). Mon dialogue avec le visiteur de musée, inauguré confidentiellement avec le projet de gravure en 1975, s'est ainsi formalisé quinze ans plus tard dans ce portrait de Marie, le sujet du *Portrait no. 1*, en Mona Lisa disposée à la conversation.

L'interlocuteur virtuel

J'apprenais, dans un séminaire de psychologie cognitive, que le visage humain est la forme visuelle la plus facile à reconnaître pour notre espèce et celle pour laquelle, dans toutes les cultures, nous avons l'éventail le plus vaste et le plus subtil d'interprétations. La conversation nous est tout aussi familière et



Luc Courchesne, *Portrait no. 1*, 1990. Installation interactive pour micro-ordinateur avec pointeur, lecteur vidéodisque et moniteur vidéo. Créée à Montréal en 1989-1990 avec l'aide du Conseil des Arts du Canada. Version originale en français; les versions anglaise, allemande, italienne, néerlandaise et japonaise sont sous-titrées. Présentée en première mondiale au Symposium TED2, Monterrey (CA), en février 1990. Une version CD-ROM de *Portrait no. 1* a été produite en mars 1995 pour Artinact 2, une publication du ZKM/Karlsruhe. Une adaptation DVD a été mise en circulation en janvier 2002. Une version en ligne de *Portrait no. 1* a été réalisée en 2001. Elle est accessible depuis juin 2001 sur le site Web de la Fondation Daniełanglois pour l'art la science et la technologie [www.fondation.langlois.org].

nous en apprenons l'art, essentiel à notre survie, dès le plus jeune âge. Après *l'Encyclopédie claire-obscur*, où le propos n'avait pas réussi à masquer suffisamment la technologie utilisée, il m'apparut que toute « œuvre technologique » qui espérait dépasser un premier niveau de fascination pour la machine et offrir une expérience d'ordre esthétique avait besoin d'un sujet puissant. J'entrepris donc de créer un personnage virtuel avec lequel un visiteur pourrait avoir l'impression de converser et peut-être même de tisser des liens. En décidant de revisiter la tradition du portrait, j'espérais aussi démontrer que les pratiques artistiques faisant usage de l'informatique pouvaient produire de l'art tout court : après les portraits sculptés, peints et photographiques, le portrait hypervidéo offrirait tout simplement une nouvelle façon d'évoquer un sujet et de documenter une rencontre.

Le dialogue entre le personnage de Marie (Paule Ducharme) et son interlocuteur imaginé a été rédigé avant l'enregistrement vidéo, comme une suite de développements linéaires : « Avez-vous un moment ? », « Comment vous appelez-vous ? », « Que faites-vous ici ? », etc. Les questions adressées au personnage sont présentées au visiteur par ensemble de deux, trois ou quatre questions; chaque question



Luc Courchesne, *Journal Panoscopique* 2000.
Extraits de la série de photographies anamorphiques (film ou papier) montées entre deux disques d'acrylique et attachées au mur par un axe permettant la rotation. Présentée en première mondiale à la Galerie TPWV, Toronto, en janvier 2002.





Luc Courchesne, *Paroscope 360°*, 2000. Dispositif inédit de projection panoramique monocanal.

établit le lien avec une séquence vidéo qui s'y rapporte. Cette séquence conduit à son tour à un nouvel ensemble de questions. J'ai pu, au moment de l'écriture des dialogues, construire des enchaînements de questions et de réponses en suivant un fil de développement, puis revenir sur mes pas pour imaginer des développements alternatifs. Je formulais la deuxième ou troisième question d'un ensemble en imaginant par exemple le même visiteur dans une humeur différente, ou encore un visiteur d'un profil différent.

Cette façon d'enrichir les dialogues par ajouts successifs rend presque impossible la visualisation de l'arborescence autrement que de façon très schématique. Dans *Portrait no. 1*, chaque interaction commence et finit par le personnage qui détourne le regard, apparemment absorbé dans ses pensées. Chaque échange dévoile une partie du personnage au visiteur, explore certains sujets et définit une relation quelconque. Et l'échange, quel qu'il soit, se termine toujours par le retour du personnage à sa propre réalité. Ironiquement, une mesure du succès ressenti par les visiteurs auprès du personnage de *Portrait no. 1* a souvent été la durée de l'échange, le temps passé à soutenir la conversation avant de se faire « larguer ».

L'accueil favorable réservé à *Portrait no. 1* m'encouragea à développer davantage l'approche conversationnelle de l'interaction personne-ordinateur. Dans *Portrait de famille* (1993), pour renforcer l'illusion d'une relation qui s'approfondit entre un personnage et le visiteur, j'ajoutais des « degrés d'intimité » à la struc-

ture d'une conversation. Les questions sont d'abord d'ordre général et plutôt banales (niveau 1). Puis, après les présentations (transition 1/2), la discussion se poursuit sur ce que fait le personnage, la manière dont il le fait et, peut-être, sur ses motivations et ses croyances (niveau 2). Alors que la conversation aborde des considérations plus personnelles, le personnage tâte le terrain pour décider s'il devrait ou non aller plus loin (transition 2/3). Dans l'affirmative, le personnage accepte de s'entretenir de sujets très personnels et dévoile ses états d'âme (niveau 3). À ce moment-là, si le visiteur se montre sensible et fait preuve de tact (transition 3/4), le personnage finit par passer aux aveux (niveau 4), et cela met fin à la conversation. Cet « état d'âme » (sérénité, excitation, lassitude, exaspération) du personnage est généré au hasard; en conséquence, un visiteur devra composer, à chaque nouvel échange, avec un personnage d'humeur différente et adopter de nouvelles stratégies pour le « mettre en confiance ». Je me suis servi de cette trame pour l'interview des sujets de mes portraits documentaires : *Portrait de famille* (1993); *Paula Dawson* (1994); *Passages* (1998); *Galerie de portraits*, Musée de la communication, Berne (1998); *Québec-France : Images et Mirages* (1999).

Une société de personnages

Pour accroître l'illusion de présence et les canaux d'interaction entre l'œuvre et les visiteurs, j'entrepris également de multiplier les personnages d'une même installation et de créer des « sociétés

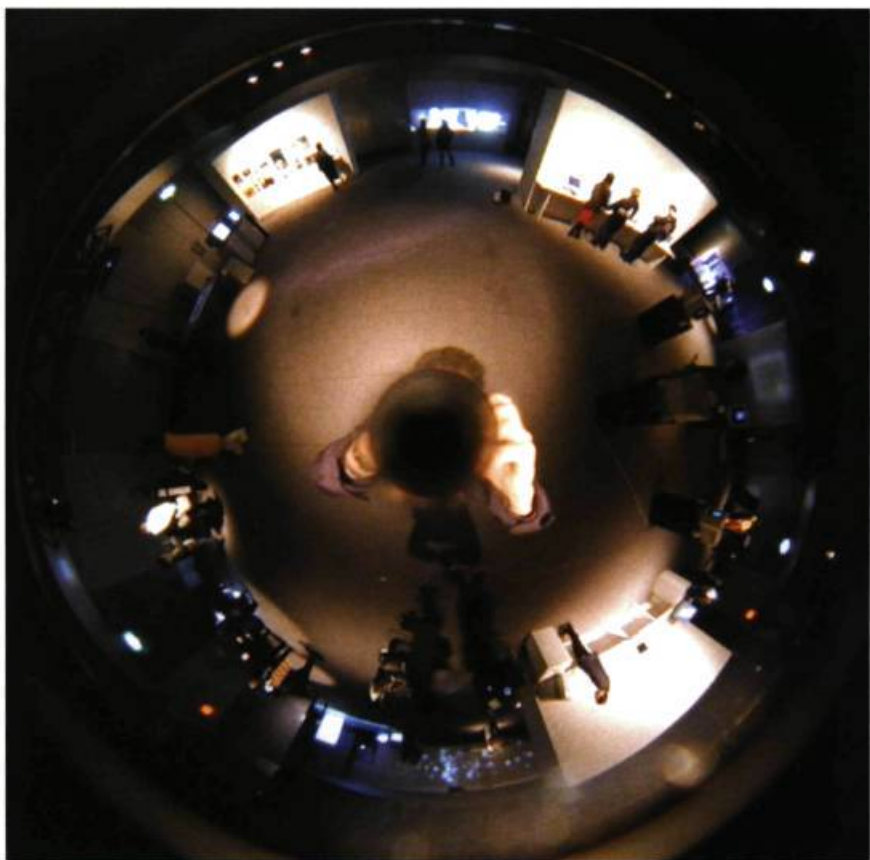
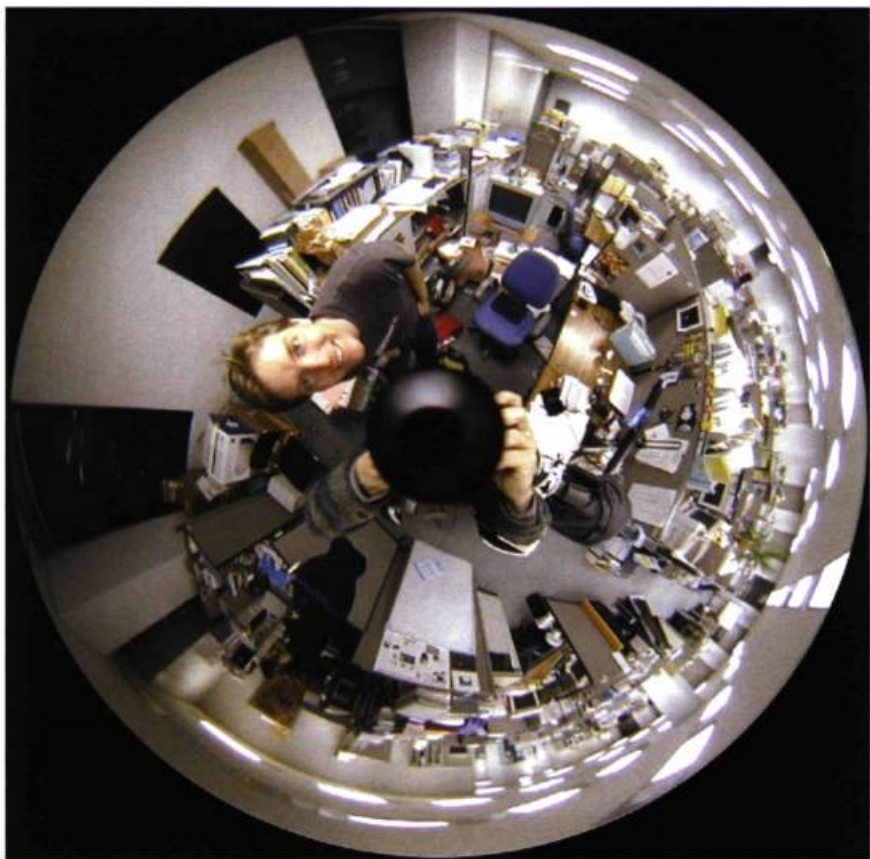


Luc Courchesne, *Portrait de famille*, 1993. Installation interactive pour quatre ordinateurs en réseau avec pointeurs, quatre projecteurs vidéo et quatre lecteurs vidéodisques. Créée à Montréal et Marseille entre 1991 et 1993 avec l'appui de l'Institut Méditerranéen de Recherche et de Création, du Conseil des Arts du Canada, du Conseil des arts et des lettres du Québec. Version originale en français; la version anglaise est sous-titrée. Présentée en première mondiale à l'IMEREC, Marseille, en juillet 1993.

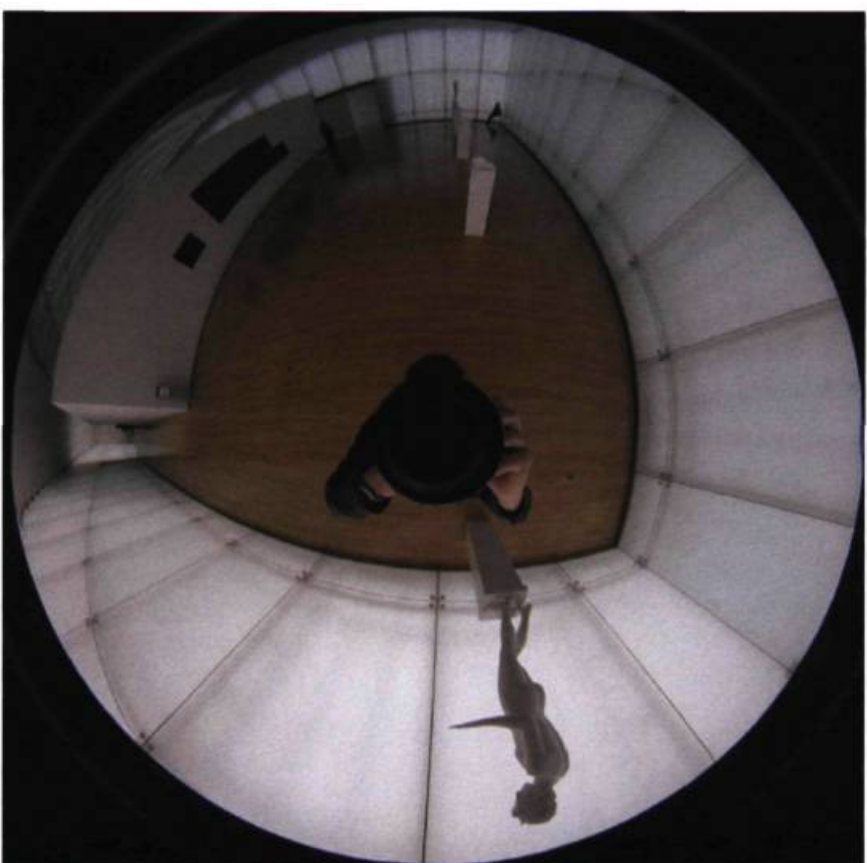
virtuelles ». Un visiteur peut s'adresser individuellement à chacun des huit personnages de *Portrait de famille*, mais pour avoir une idée de ce qu'ils sont les uns pour les autres, il doit faire la connaissance de plusieurs d'entre eux. La composition du groupe et les liens qui unissent cette communauté virtuelle se révèlent alors peu à peu et donnent un tableau de ce qu'était la vie à Marseille, à l'été de 1992.

J'ai introduit dans *Portrait de famille* des échanges entre les personnages virtuels, qui se limitent aux moments où ils sont laissés à eux-mêmes (sans intervention des visiteurs) ou aux moments où un sujet d'intérêt commun fait surface, au cours d'une conversation avec un visiteur. En voyant l'effet de ces interactions sur les visiteurs, j'eus l'idée de multiplier ces échanges et de créer une fiction interactive construite comme une œuvre de théâtre. Pour cela, il a fallu développer une nouvelle architecture de réseau, permettant l'orchestration précise des événements entre les quatre stations, tout en conservant l'interaction avec les visiteurs. Il devenait alors possible de créer des personnages qui semblaient avoir une vie propre, de les faire « jouer ensemble » et de les amener à réagir aux interventions des visiteurs. Dans *Salon des ombres* (1996), les personnages laissés à eux-mêmes se comportent comme s'ils étaient parfaitement heureux de se trouver là ensemble, jusqu'à ce que des visiteurs, s'approchant en les abordant avec un certain « tact », mettent en évidence les limites de leur existence. À partir de cet instant, les quatre personnages cherchent à s'évader et supplient les visiteurs de les y aider.

Si, dans toutes mes œuvres interactives, l'expérience d'un visiteur peut prendre fin à tout moment lorsqu'il décide de couper court à une conversation, cette fois, une véritable conclusion est atteinte lorsque les personnages disparaissent en raison d'une prétendue coupure de l'alimentation électrique, provoquée par l'action concertée des visiteurs et des personnages. Pour y arriver, les visiteurs doivent comprendre l'idée, implicite dans le titre « *Salon des ombres* », que les quatre personnages sont en réalité leurs propres ombres. Lorsque le « courant est rétabli » quelques instants plus tard, la « vie » est redonnée aux personnages qui retrouvent leur emploi du temps initial. Dans *Salon des ombres*, le système accumule, au fil d'une conversation entre un personnage et un visiteur, des données sur ce dernier et sur la nature de l'échange; ainsi, le personnage « mémorise » en quelque sorte ces données pour s'en servir plus tard lorsque le scénario progresse. Cette fonctionnalité permet par exemple à un personnage de « connaître » le nom, le sexe, l'âge, l'origine et l'occupation d'un visiteur et de l'introduire comme tel auprès des autres membres du groupe virtuel. Elle permet également de déclencher des polémiques, lorsqu'un visiteur aborde un des grands sujets qui mènera à la prise de conscience par les personnages des limites de leur existence virtuelle. Le personnage de Paul (Alexis Martin) s'intéresse aux effets de la lumière sur l'imaginaire; le personnage d'Alain (Claude Lemieux) se questionne sur les fondements de l'humanité; le personnage de Jean (Marc Béland) exprime volontiers ses opinions sur le système politique qui dominera



Luc Courchesne, *Journal Panoscopique* 2000. Extraits de la série de photographies anamorphiques (film ou papier) montées entre deux disques d'acrylique et attachées au mur par un axe permettant la rotation. Présentée en première mondiale à la Galerie TPWV, Toronto, en janvier 2002.





dans l'avenir; alors que le personnage de Gisèle (Markita Boies) fait le point sur la véritable nature des relations homme-femme.

Faire son propre cinéma

Avec *Paysage no. 1* (1997) et *Passages* (1998), les personnages de mes installations prennent la clef des champs et entraînent du même coup les visiteurs « hors » de la galerie ou du musée. Dans *Passages*, un documentaire interactif sur quatre Néo-Zélandais, c'est pour mieux camper leur identité que les personnages entraînent les visiteurs à leur suite dans des lieux qui leur sont particulièrement chers, autour de Wellington. Dans *Paysage no. 1*, une fiction panoramique interactive, les visiteurs restent au seuil de la « réalité » des personnages, à moins que ces derniers n'acceptent de les y conduire. *The Visitor : Living by Numbers* (2001) plonge les visiteurs dans un territoire inconnu, avec pour seule ressource une langue parlée, composée cette fois de douze mots, les chiffres de 1 à 12, qui leur servent à se diriger et à entrer en contact avec les personnages rencontrés.

Il est intéressant ici de noter que le glissement du portrait vers le paysage dans mon travail est survenu au moment où je commençais à explorer les pistes de la téléprésence, dont l'enjeu est de permettre la rencontre à distance de personnes bien vivantes et interagissant les unes avec les autres en temps réel. C'est comme si, ayant épuisé les ressources de la vidéo interactive pour scénariser des rencontres, la recherche de l'autre avait changé de registre.

L'installation de téléprésence *Jeu de chaises*, créée en 1998 pour l'inauguration du Centre d'exposition de l'Université de Montréal, scénarisait le tête-à-tête entre deux visiteurs sur place. Avec *Rendez-vous... sur les bancs publics*, réalisée en collaboration avec une

équipe de la Société des arts technologiques l'année suivante, il fut possible de reproduire l'expérience en continu, entre Québec et Montréal, pendant un mois et demi. Le projet *Territoires ouverts*, initié à la SAT en 2003, permet désormais de reproduire l'expérience à volonté sur les réseaux à haut débit.

En voyant dans ces installations de téléprésence la richesse de l'interaction en direct entre personnes réelles, j'ai retrouvé avec beaucoup plus de force, me semble-t-il, le fil initial qui m'avait conduit vers le portrait. Aussi, mes personnages se sont-ils graduellement effacés pour faire place aux visiteurs, qui se trouvent désormais les uns en face des autres. Mon travail – qui se construisait presque essentiellement autour du portrait et de l'expérience d'une rencontre et où le paysage a été introduit parce qu'il définissait en quelque sorte l'identité des personnages et la nature des relations possibles avec le visiteur – se sépare maintenant en trois branches : le paysage plus ou moins habité, la téléprésence et l'autoportrait, le *Journal panoscopique*.

Une forme hybride de mes personnages virtuels et de visiteurs en chair et en os pourrait bien réapparaître dans l'installation en préparation : *T'es où ?*, qui invite le visiteur à voler comme en rêve dans un paysage aux multiples dimensions, une évocation de l'expérience du « sublime pittoresque ». La rencontre, cette fois, si elle survient, se fera chacun avec soi-même et prendra l'allure de notre propre venue au monde.

LUC COURCHESNE

NOTE

¹ Ce texte contient des extraits d'un chapitre de livre initialement publié en anglais dans *The New Screen Media*, Londres, British Film Institute, 2002.