

L'art « jouable »

Luc Courchesne

Number 125, Winter 2017

Connectivités

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/84832ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Courchesne, L. (2017). L'art « jouable ». *Inter*, (125), 33–35.

L'ART « JOUABLE »¹

► LUC COURCHESNE

L'ŒUVRE COMME MOMENT D'UN PROCESSUS CONTINU

L'installation interactive et immersive *T'es où ?* (2005) marque un tournant important dans ce que j'aime présenter comme un processus de création et d'expérimentation continu, entamé en 1974 au contact de Michael Snow et de Hollis Frampton. L'exemple de leur démarche respective, qui consistait essentiellement à déconstruire le langage cinématographique pour, selon ma lecture, retrouver l'essence du mouvement (temps et espace), avait été pour moi une permission à faire de même dans le but de trouver la forme et le fond d'une expression correspondant à ma « vérité ». C'est huit ans plus tard, après quelques projets de design en signalisations routière, architecturale et muséale – la muséographie est vue ici comme une forme enrichie de signalisation –, que j'ai pu me donner les moyens de cette quête. Entretemps, la vidéo avait remplacé le film comme

principal support d'expérimentation des « médias temporels » (*time-based media*) et, surtout, la technologie du vidéodisque avait fait son apparition et permettait désormais d'inclure l'ordinateur (et l'interactivité) dans le répertoire des moyens à disposition pour revoir les rapports à l'image et à la représentation.

Avec *Elastic Movies* (1984), puis *l'Encyclopédie clair-obscur* (1987), *Portrait n° 1* (1990), *Portrait de famille* (1993), *Salon des ombres* (1996), *Paysage n° 1* (1997) et *Passages* (1998), la vidéo interactive – *reconfigurable* et *polylinéaire*, selon les premières tentatives de nommer la chose au début des années quatre-vingt – allait devenir pendant une vingtaine d'années la base à la fois technique et conceptuelle de mon travail, jusqu'à la disparition annoncée des lecteurs vidéodisques à la fin des années quatre-vingt-dix. C'est alors que s'est imposée la transition de la vidéo analogique à la vidéo numérique, avant même que les techniques d'encodage et

> Luc Courchesne,
T'es où ?, 2005.



de lecture ne soient tout à fait au point. Par ailleurs, dans *Paysage n° 1* et *Passages*, mes personnages virtuels avaient, pour ainsi dire, pris la clé des champs et forcé la recherche d'une recette viable et simplifiée pour la création d'environnements immersifs. J'allais donc profiter de cette profonde remise à niveau de ma base technologique pour faire de la reconstitution de l'horizon intégral un principe central dans mon travail. *Panoscope 360°* (2000), *Journal panoscopique* (2000) et *Visitor: Living by Numbers* (2001) en sont les premières expressions.

J'ai acquis, au fil des projets de ce cycle, la certitude que les « manipulateurs » de mes installations interactives étaient devenus des « visiteurs » et qu'il convenait désormais de leur permettre de *circuler* aux sens propre et figuré à travers l'œuvre, tout comme je l'avais fait dans mes projets muséographiques. Parallèlement, après les projets *Jeu de chaises* (1998) et *Rendez-vous...* (1999) où des visiteurs étaient en mesure d'interagir directement les uns avec les autres par le biais d'un système de téléprésence mis au point avec une équipe de la Société des arts technologiques, il m'est apparu pertinent de substituer le contact interpersonnel direct aux rencontres présélectionnées de mes portraits interactifs précédents. Ainsi, en plus de circuler plus librement dans l'œuvre devenue immersive, les visiteurs allaient désormais pouvoir s'y rencontrer et « faire leur propre cinéma ».

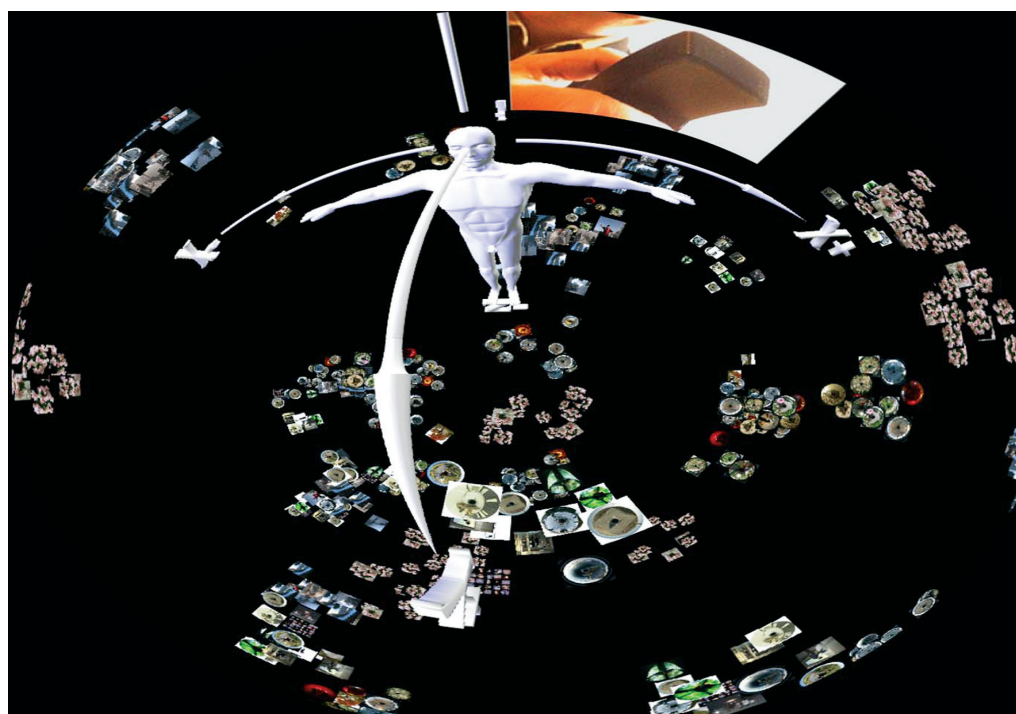
Cette nouvelle approche formelle s'est clarifiée au début des années deux mille alors que débarquaient dans les musées les premiers visiteurs initiés dès leur plus jeune âge à l'interaction rapide et nerveuse des consoles de jeu. L'interaction nécessairement lente et ponctuelle de la vidéo interactive posait alors des problèmes de « fluidité » que seule l'imagerie 3D en temps réel semblait pouvoir résoudre. À cette époque, les choix se limitaient soit aux engins de rendu 3D en temps réel réservés à et créés pour des jeux comme *Quake*, soit aux plateformes coûteuses et compliquées utilisées à des fins militaires ou aux travaux d'ingénierie exigeant la visualisation de données complexes. La première solution pratique viendrait pour moi à l'automne 2004 avec un système de rendu « panoscopique » en OpenGL, développé au sein de mon équipe et grâce auquel on pouvait enfin afficher une trame 3D à l'intérieur de laquelle le visiteur pouvait se déplacer librement. Cette percée logicielle a été le premier morceau de ce qui est devenu *T'es où ?*, un « simulateur existentiel immersif » qui a ouvert pour moi et les membres de mon équipe un nouveau chantier d'exploration.

VERS DE NOUVELLES AVENTURES

T'es où ? invite les visiteurs à vivre l'expérience d'un univers à plusieurs échelles. L'échelle 0 se présente sous la forme d'une trame 3D navigable ; elle sert d'espace de calibration à la fois pour le système de projection et pour le public qui se familiarise avec l'expérience immersive et les contrôles à sa disposition. Le passage à l'échelle +1 fait apparaître des regroupements d'éléments visuels et sonores organisés comme des archives. Chacun de leurs éléments fait office de microportail ; ils sont les jalons d'une trame narrative qui se révèle selon le parcours et l'intérêt des visiteurs. Au passage à l'échelle +2, les éléments de ces archives deviennent les particules de *clusters* dont la composition générale rappelle les vues impressionnistes du monde à

la fin du XIX^e siècle et les premières formes de l'abstraction. Le passage à l'échelle +3 révèle enfin un paysage de montagnes et de vallées évoquant l'idée du sublime pittoresque de la fin du XVIII^e siècle. À toutes ces échelles, les visiteurs peuvent faire la rencontre d'autres promeneurs : certaines de ces rencontres se font en direct par les liens de téléprésence ; d'autres sont préenregistrées dans des fenêtres vidéo évoquant mes portraits interactifs antérieurs ; ultimement, un face-à-face avec lui-même confronte le promeneur à son propre avatar au sein du monde artificiel qu'il arpente.

T'es-où ? invite le visiteur à prendre pied dans un univers qui me ressemble. N'étant pas à l'aise avec l'esthétique purement 3D à cause de sa trop grande « perfection », j'ai cherché ici à fabriquer ce monde en utilisant exclusivement une matière photographique. Ce faisant, j'avais le sentiment de construire une sorte d'arche qui permettrait de conserver les traces – et de perpétuer l'expérience – d'un monde voué à la disparition puisque les systèmes qui le constituaient ont été rendus obsolètes par les avancées technologiques.



L'approche expérientielle inhérente aux arts interactifs et immersifs introduit pour moi un changement de paradigme : c'est Alice (Lewis Carroll) qui traverse le miroir, le virtuel qui devient le nouveau réel et l'ancien réel qui, épuisé par le poids des interventions humaines, devient l'ombre de lui-même. *T'es où ?* participe ainsi du *reality jam* emblématique de notre temps. Il permet en cela de recadrer une idée dans *l'Encyclopédie clair-obscur*, celle d'une cosmogonie navigable où le fil narratif est construit de façon spatiale. Il ajoute enfin la dimension sociale des portraits et de la téléprésence en permettant les rencontres. Il correspond alors peut-être à une forme ultime du jouable : un espace de sociabilité, d'action, de mémoire, à la mesure du sujet contemporain dont l'existence est de plus en plus mêlée aux technologies devenues essentielles à sa survie.

Dans *Catch&Run* (2006), un projet plus récent qui prend carrément le parti du jeu, les promeneurs de *T'es où ?*

> Luc Courchesne,
T'es où ?, 2005.

deviennent des protagonistes qui empruntent temporairement la peau d'un poulet, d'une vipère ou d'un renard pour revivre les vertiges des jeux de poursuite en s'aventurant cette fois sur des territoires artificiels non moins amusants que les arrière-cours de leur enfance. Entièrement conçu et réalisé par les membres de mon équipe sous la direction de Guillaume Langlois, ce jeu qui prend appui sur la technologie du panoroscope illustre bien l'importance d'un arrimage réussi entre la forme et le contenu pour que l'expérience qui en résulte les transcende tous deux. Limités à ces plateformes instables desquelles on peut tomber et avec pour toute ressource une manette omnidirectionnelle permettant de sauter pour se mettre à l'abri ou attaquer, les visiteurs-protagonistes sont tellement captivés par l'expérience qu'ils oublient cette fois de demander pourquoi l'immersion est souhaitable ou encore à quoi pourrait bien servir un tel dispositif.

Catch&Run sert de base technologique à un autre projet jouable réalisé : *Horizons* abandonne cette fois le visiteur à son sort sur un plan d'eau où il n'aura que quelques pierres où poser les pieds. L'effet recherché ici est de reproduire le

société relationnelle annoncée², une vie recadrée cependant dans une réalité mixte (naturelle, augmentée, artificielle et virtuelle) qui répond mieux aux contingences de notre époque, étant peut-être en phase avec la prédiction du théoricien américain John F. Pile. Ce dernier énonçait en effet, dans son livre *Design: Purpose Form and Meaning*³, l'idée d'une métacivilisation en transition entre deux systèmes de valeurs et deux modèles de réalité : l'un dans la période « historique » qui s'appuierait sur une base matérielle (ex : les pyramides et les cathédrales) et l'autre dans la période « posthistorique » qui serait fondée, elle, sur l'information (ex : les propriétés de *Second Life*).

Ce nouveau paradigme existentiel formalisé par le jouable pourrait-il être porteur d'une expérience esthétique forte, se rapprochant du sublime pittoresque comme il s'est manifesté à la fin du XVIII^e siècle ? On pourrait le croire en portant attention à la fois aux démonstrations d'enthousiasme des *gamers* de plus en plus nombreux et aux craintes des philosophes comme Virilio qui y voient une perte de réel et l'avènement d'une « culture de l'accident »⁴. On retrouve là les ingrédients d'un nouveau « choc du réel »⁵ qui pourrait opposer à nouveau les « poètes » et les « caricaturistes » d'une nouvelle réalité perçue⁶. Quoi qu'il en soit, ce néosublime, s'il s'avérait, ne pourrait que prendre racine dans le jouable et apparaître comme un trait structurant de nos sociétés au XXI^e siècle. ◀



> Luc Courchesne, *Catch&Run*, 2006.

plus simplement possible le plaisir de courir sur les pierres en jouant d'adresse pour ne pas tomber à l'eau. Ces pierres symbolisent pour moi les bases fragiles de la réalité que nous tentons de construire pour donner à nos vies la cohérence nécessaire. L'enjeu dans *Horizons* est, en plus de faire preuve d'agilité pour « rester à flot », de confronter de façon plus ou moins assumée sa vérité avec celle des autres dans la reconnaissance des pierres fondatrices d'une « réalité » partagée.

UN CHANTIER GIGANTESQUE

Le fait d'adopter dans ma création les principes du jouable est une illustration de l'interopérabilité croissante des principes et des méthodes propres à l'art, à la science, au design et à l'ingénierie. Le jouable inaugure ainsi un chantier gigantesque où doit être convié l'ensemble des forces vives de la création pour que les *règles du jeu* évoluent et deviennent les *règles de l'art* et même les *règles de vie* d'une

Notes

- 1 Le mot *jouable* a été utilisé comme titre d'un colloque organisé à Genève en avril 2004 par Jean-Louis Boissier et Daniel Pinkas. Il établissait un lien élégant entre les diverses démarches qui informent des pratiques contemporaines en arts numériques et dans l'industrie du jeu vidéo.
- 2 Cf. Pierre Radane, *Énergie de ton siècle ! Des crises à la mutation*, Lignes de Repères, 2005, 256 p.
- 3 John F. Pile, *Design: Purpose, Form and Meaning*, University of Massachusetts Press, 1979, 203 p.
- 4 Cf. Paul Virilio, *La vitesse de libération*, Galilée, 1995, 175 p.
- 5 Cf. Gillen D'Arcy Wood, *The Shock of the Real: Romanticism and Visual Culture, 1760-1860*, Palgrave Macmillan, 2001, 273 p.
- 6 Edmund Burke, l'auteur d'*A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757), accusait les panoramistes de faire de la caricature par opposition aux poètes dont l'art rendait mieux justice selon lui à l'expérience du sublime. Cela n'a toutefois pas empêché l'explosion au XIX^e et au XX^e siècles de l'industrie de l'image qui, avec la photographie, le cinéma, la modélisation 3D et aujourd'hui l'interactivité, a largement contribué à transformer les fondements de l'idée de réalité.

Luc Courchesne est un pionnier des arts numériques. Ses portraits interactifs aux systèmes d'expérience immersive, il crée des œuvres innovantes et engageantes qui lui ont mérité des récompenses prestigieuses comme le Grand Prix de la Biennale de l'ICC à Tokyo en 1997 et l'Award of Distinction des Prix Ars Electronica à Linz, en Autriche, en 1999. Ses œuvres font partie de grandes collections dont celle du ZKM de Karlsruhe et ont fait l'objet d'une centaine d'expositions à travers le monde, notamment au Musée d'art moderne (MoMA) à New York. Diplômé du Collège d'art et de design de la Nouvelle-Écosse (NSCAD) en 1974, puis de l'Institut de technologie du Massachusetts (MIT) en 1984, il a été l'élève de Toni Mann, de Michael Snow et d'Otto Piene. Il est aujourd'hui codirecteur de la recherche à la Société des arts technologiques (SAT), professeur honoraire à l'Université de Montréal et membre de l'Académie royale des arts du Canada. La Galerie Pierre-François Ouellette art contemporain le représente.