

ETC



## Les vidéos interactives de Luc Courchesne La rencontre du réel et du virtuel

Monique Langlois

Arts médiatiques et enjeux esthétiques

Numéro 46, juin–juillet–août 1999

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/35472ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

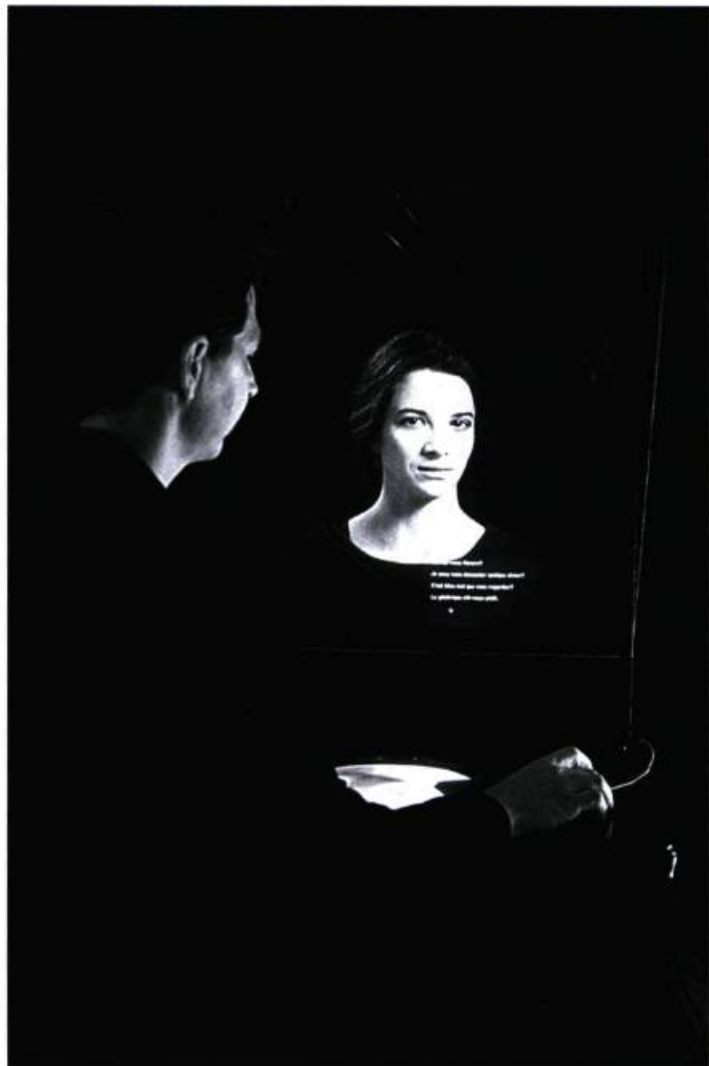
Citer cet article

Langlois, M. (1999). Les vidéos interactives de Luc Courchesne : la rencontre du réel et du virtuel. *ETC*, (46), 18–22.

## LES VIDÉOS INTERACTIVES DE LUC COURCHESNE : LA RENCONTRE DU RÉEL ET DU VIRTUEL

On dit souvent que le XX<sup>e</sup> siècle est celui de la communication, car on n'a jamais autant innové dans ce domaine. Des techniques optiques-mécaniques du début des années 1900, aux technologies de l'informatique, en passant par les technologies électroniques, les changements sont importants. C'est Edmond Couchot qui observe que les innovations majeures dans le domaine de la transmission de l'image animée et du son – le cinéma et la radio – sont à l'origine des médias de masse et ont provoqué des transformations évidentes dans le domaine de la perception<sup>1</sup>. La science pénètre au cœur des matériaux de l'art, plongeant les artistes d'aujourd'hui dans un autre espace et un autre temps qui influencent la production d'œuvres qui, depuis plus d'une trentaine d'années, s'inscrivent dans de nouvelles catégories artistiques. Frank Popper, un spécialiste de l'art à l'âge électronique, en répertorie cinq : la vidéo, l'holographie, l'art de l'ordinateur (*computer art*), dont fait partie l'art interactif, les arts de la communication, incluant le *copy art* et les réseaux interactifs, et finalement l'art écotechnologique, qui concerne les installations ou performances inspirées par des phénomènes naturels ou par leur interprétation scientifique<sup>2</sup>. Cette nomenclature suggère à elle seule que le processus de création, tout autant que

les statuts de l'artiste, de l'œuvre et du regardeur, sont en pleine mutation. Afin de vérifier cette proposition, je vais m'attarder à l'art interactif, aussi nommé vidéo interactive. Le corpus étudié regroupe des installations interactives de Luc Courchesne, qui serviront d'« objets » théoriques. Il s'agit de portraits : *Portrait n° 1* (1990), *Portrait de famille* (1993), *Salon des ombres* (1996), et d'un paysage : *Paysage n° 1* (1997). Dans tous les cas, une conversation s'établit avec le ou les personnages des installations et les visiteurs éventuels. *Portrait de famille* se situe du côté du documentaire, les personnages étant des connaissances de l'auteur<sup>3</sup>, tandis que les autres œuvres relèvent



Luc Courchesne, *Portrait n° 1*, 1990. Photo: Bertrand Carrière.

de la fiction, les personnages étant des comédiens qui jouent un rôle.

Luc Courchesne est considéré comme l'un des pionniers de la vidéo interactive au Québec et au Canada. Sa réputation est internationale et ses installations sont présentées en plusieurs langues, selon les pays hôtes des expositions. Il s'est intéressé au vidéodisque au moment où il poursuivait ses études de maîtrise à Boston, au Massachusetts Institute of Technology (MIT). Son mémoire portait sur les effets de la lumière sur la perception de la réalité. C'est d'ailleurs avec un groupe du MIT qu'il réalisait, en

1984, *Elastic Movies*, une des premières œuvres produites en vidéo interactive.

Au départ, il faut signifier qu'en art interactif, les artistes travaillent en équipe. Luc Courchesne n'échappe pas à la règle. Par exemple, s'il est responsable du concept, du scénario, des dialogues, du design, de la réalisation et de la production, il fait appel à un directeur de la photographie, un preneur de son, un monteur, un programmeur, un directeur d'acteurs, etc., en fonction des besoins des installations. Comme dans d'autres formes d'art technologique, il peut être qualifié de metteur en scène, certains diront de chef d'orchestre.

Les personnages des vidéos interactives étudiées se détachent sur fond noir. Il s'agit de projections sur des écrans de différentes dimensions, se reflétant sur des supports rigides et translucides. On peut parler d'images-écrans traversées par la lumière. Le vidéaste Thierry Kuntzel mentionne à propos de l'image-écran qu'elle traduit « quelque chose comme ce désir insensé, rendre visible la lumière »<sup>4</sup>, des propos qui rejoignent ceux du peintre Nicolas Poussin, qui écrivait dans sa lettre du 1<sup>er</sup> mars 1655 à Fréart de Chambray : « Il ne se donne point de visible sans la lumière »<sup>5</sup>. Qu'à plus de trois siècles de distance, deux artistes pointent la lumière dans la production d'une image est révélateur de son importance dans la production du visible, voire d'un visible aux effets d'une autre dimension ou d'un monde « intermédiaire » dans lequel on puisse s'immerger<sup>6</sup>.

Toutes les installations interactives étudiées incluent des personnages. Si l'on se réfère à la chronologie de leur réalisation, leurs dimensions vont en augmentant, passant du portrait en buste – coupé à la hauteur des épaules –, aux portraits présentés des pieds à la tête – dans *Paysage n° 1*. Ils émergent et crèvent l'écran dans l'obscurité des salles où les installations vidéo interactives sont exposées. Ces projections, qui ont l'apparence d'une peau infra-mince faite d'ombres et de lumières sur la surface de l'écran, incarnent des images. Les personnages qui les habitent paraissent pour annoncer les modèles sous-jacents, ils apparaissent et simulent leur présence, pour tromper le public.

Il est tentant d'établir une comparaison entre ces personnages traversés par la lumière et les anges de la religion chrétienne, qui sont décrits comme des êtres de lumière. Or l'une des fonctions reconnues de ces êtres est d'apporter la bonne ou mauvaise nouvelle<sup>7</sup>. D'où un lien évident avec la communication, si l'idée maîtresse de la communication est la transmission des messages. À la manière des anges, les personnages des vidéos interactives de Courchesne sont des messagers qui nous aident à mieux nous comprendre nous-mêmes et à saisir le monde, grâce à la complicité qui s'établit par le biais des stratégies de la conversation.

Les éléments visibles du dispositif sont, pour chaque personnage, une souris, une plaquette tactile et une image-écran aux dimensions variables, sur laquelle paraît un choix de questions, parmi lesquelles le visiteur doit faire une sélection<sup>8</sup>. Les réponses sont don-

nées de vive voix par les personnages. Les questions et les réponses sont prédéterminées par l'artiste. Selon son désir d'intervenir, le visiteur entre en relation avec l'œuvre, avec les personnages et indirectement avec son l'auteur. Dans toutes les vidéos interactives sélectionnées, à l'exception de *Portrait n° 1*, les personnages communiquent entre eux. Ainsi, dans *Portrait de famille*, on sent une connivence entre les membres du groupe tandis que dans *Salon des ombres*, ils semblent parfois plus intéressés à discuter entre eux qu'à s'occuper du visiteur. Lors d'une entrevue que Courchesne m'a accordée, en septembre 1998, il notait que « si le visiteur franchit cet obstacle, il gagne leur amitié et neutralise la suffisance des personnages pour découvrir, finalement, qu'ils ne sont rien sans lui et le supplie de lui venir en aide »<sup>9</sup>. Selon lui, c'est une manière de remettre la technique à sa place. De plus, les



Luc Courchesne, *Portrait de famille*, 1993.

visiteurs peuvent aussi entrer en relation entre eux, si seulement deux visiteurs occupent l'espace d'une l'installation qui en nécessite quatre et qu'ils décident d'actualiser l'œuvre ensemble<sup>10</sup>.

En somme, chaque visiteur converse avec des portraits « vivants » qui l'invitent à produire son propre montage, à son rythme. Le processus créatif est modifié, car l'auteur s'absente après avoir mis en place un dispositif qui permet au visiteur de (re)construire son



Luc Courchesne, *Salon des ombres*, 1996.

propre récit ou sa propre conversation avec le ou les personnages. On peut parler de la dimension multinarrative d'une œuvre en puissance.







Luc Courchesne, *Marianne*, individu virtuel de *Portrait de famille*, 1993.

Ce qui fait l'originalité des installations interactives de Courchesne, c'est qu'à l'aide d'un dispositif relativement simple, il arrive à créer une intimité qui lie entre eux les personnages et les visiteurs, en les regroupant dans une réalité virtuelle, et ce sans datagants, visiocasque, capteurs sous veste ou combinaison. S'il faut parler de réalisme, ce serait celui d'un monde « intermédiaire », celui de la communication en raison des sensations éprouvées par les visiteurs dont l'intelligence, les émotions et la sensibilité sont requises, et également celui de la perception de l'œuvre par sa (re)création dans un perpétuel présent s'actualisant pour chaque visiteur.

En raison même de l'échange obligatoire entre le créateur et le récepteur de l'œuvre, l'artiste en art interactif est qualifié d'animateur, de médiateur, de metteur en scène, de chef d'orchestre, d'avant-preneur ou de métadesigner. Il est intéressant de noter que dans *Parcours de l'encyclopédie claire-obscur* (1989), Courchesne guidait son visiteur à travers l'œuvre. Un guide apparaît également dans *Passages* (1998), où l'un des personnages fait visiter des lieux de la Nouvelle-Zélande que les visiteurs ne pourraient voir autrement. Courchesne dit s'être inspiré du récit de *Siddharta*, de Herman Hesse, dans lequel un personnage aide le « héros » à traverser une rivière. Or le guide a un antécédent en peinture, avec le « montreur » décrit par Alberti, dans son traité *Della pittura* (1435). Il s'agit de quelqu'un qui dans un tableau « nous fait signe de la main pour que nous regardions ce qui s'y passe (...), qui nous montre quelque danger ou miracle dans l'image »<sup>11</sup>. Pour sa part, Luc Courchesne se qualifie lui-même d'auteur, ce qui rejoint les propos d'Anne Cauquelin, dans son livre *L'art contemporain*, où elle parle de la place de l'artiste en art technologique comme auteur<sup>12</sup>. L'artiste se considère comme « un architecte qui

fait les plans d'une maison que s'appropriera la personne qui va l'occuper ». Il est auteur de mondes que les visiteurs sont invités à investir<sup>13</sup>.

C'est pour cette raison qu'il qualifie de visiteur le récepteur d'installations interactives. D'autres parlent d'opérateur, d'utilisateur, de co-créateur, d'interlocuteur, d'observ/acteur, et j'opte pour le terme actualisateur, de actualisation, qui dans le vocabulaire philosophique désigne « le fait de passage; de la puissance à l'acte » (Paul Foulquié).

On comprend que pour Luc Courchesne, l'installation interactive est un lieu d'expériences qui suppose la simulation, l'interaction et le temps réel. Un lieu qui, on l'a vu, maintient des liens avec l'histoire de l'art, que ce soit par la présence d'un « montreur » ou par la remise en jeu des genres portrait et paysage dans le milieu des arts technologiques. Pour lui, la technologie n'est pas seulement un mode de production, elle est un mode de perception qui conduit à la recréation. Ses productions modèlent en quelque sorte la perception, agissent sur l'imaginaire et proposent une vision du monde. Elles mettent en évidence que participer, c'est voir autrement, voir pour faire œuvre. Elles témoignent que nous entrons dans l'ère de la réalité virtuelle, dont il est encore difficile d'évaluer les effets sur le monde qui nous entoure.

MONIQUE LANGLOIS

#### NOTES

- Edmond Couchot, *La technologie dans l'art*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon, 1998, p. 55.
- Frank Popper, *L'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993 et « Qu'est-ce que l'art technologique ? » *Beaux-Arts, Art virtuel, Créations interactives et multisensorielles*, numéro hors série, 1998, p. 20-25.
- Ces personnages, sauf sa fille, sont des gens que L. Courchesne a rencontrés au moment où il était artiste en résidence à l'Institut Méditerranéen de Recherche et de Création (Marseille).
- Cité par Raymond Bellour, *L'entre-image*, Paris, La Différence, 1999, p. 30.
- Nicolas Poussin, *Lettres et propos sur l'art*, Paris, Hermann, 1964, p. 164.
- D'après Philippe Quéau dans « Le virtuel : un état du réel », *Virtuel et Réalité dans les sciences*, Paris, Éditions Frontières, 1996, p. 69.
- Cette analogie m'est venue à l'esprit grâce au livre de Michel Serres, *La légende des anges* (Paris, Flammarion, 1993), dans lequel il associe les anges à la communication.
- Les questions apparaissent sur un personnage ou un paysage.
- Cette entrevue fait partie d'un collectif (à paraître) qui porte sur des artistes qui sont reconnus au Québec et à l'étranger et sur les raisons à l'origine de cette situation.
- J'ai vécu cette situation lors de l'exposition *Paysage n° 1*, à la cinémathèque québécoise en novembre dernier. Nous étions deux visiteurs et nous nous sommes divisés les tâches.
- Traduit de *Della Pittura* par Claude Gandelman, dans son ouvrage *Le Regard dans le texte*, Paris, Klincksieck, 1986, p. 34.
- Anne Cauquelin, *L'art contemporain*, Paris, P.U.F., 1992, p. 116.
- Propos tenus au cours de l'entrevue mentionnée précédemment.