

Les portraits hypermédia de Luc Courchesne Rencontres du troisième type

Marie-Michèle Cron

Volume 39, Number 160, Fall 1995

Arts et nouvelles technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53423ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Cron, M.-M. (1995). Les portraits hypermédia de Luc Courchesne : rencontres du troisième type. *Vie des arts*, 39(160), 24–26.

LES PORTRAITS HYPERMÉDIA DE LUC COURCHESNE

RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE

Marie-Michèle Cron

Portrait no 1, 1990
Luc Courchesne



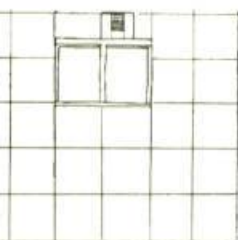
Auriez-vous l'heure?

Je peux vous demander quelque chose?

C'est bien moi que vous regardez?

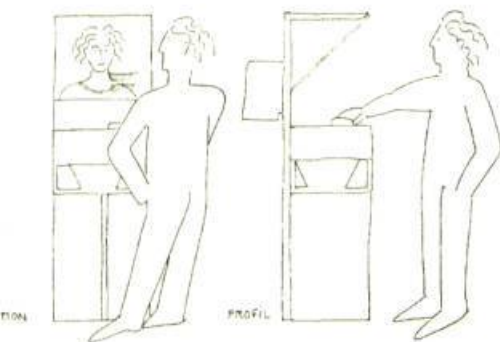
Le générique s. v. p.

**Luc Courchesne veut faire de la vidéo un médium essentiellement «conscient du spectateur.»
Ses œuvres offrent de stimuler la participation du récepteur.**



PORTRAIT NUMÉRO 1.
INSTALLATION VIDÉO INTERACTIVE
LUC COURCHESNE
1990

COMPOSANTES: 1 MACINTOSH PLUS/SE
1 LECTEUR VIDÉODISQUE
1 MONITEUR INTÉC
1 STRUCTURE AUTOPORTANTE



Shéma d'un dispositif interactif
pour la série des portraits
Luc Courchesne, 1990
Installation vidéo interactive (Macintosh,
1 lecteur vidéodisque, 1 moniteur MTSC,
1 structure autoportante)
Plan, Élévation, Profil

Pendant que l'hybridation des productions sur supports électroniques suscitent de nombreuses recherches, jamais le traitement de l'information, en particulier télévisuelle, n'a été autant biaisé par des moyens de communication de plus en plus sophistiqués qui en affectent (infectent quelquefois) implicitement les contenus. Ne sommes-nous pas, à l'ère de la surinformation et du surfing médiatique, entrés dans cette surface lisse qu'est la culture instantanée? D'après le philosophe Félix Guattari, il faudrait substituer à l'homogénéisation qui découle de la mass médiatisation dont est victime la subjectivité contemporaine, l'hétérogénéité, le multicentrisme, le pluralisme⁽¹⁾. Mais aussi, alors que nous sommes partagés entre la fascination et la menace d'un danger potentiel que véhiculent les nouvelles technologies, il faudrait repenser les liens qui s'articulent entre celles-ci et les valeurs humaines; réfléchir aux critères esthétiques qui s'y rattachent alors qu'elles sont évaluées de façon négative; questionner l'incursion de nouvelles formes d'art dans le champ des arts plastiques.

Certains artistes utilisent ainsi des instruments empruntés au monde des télécommunications et de l'information afin de permettre au spectateur d'appréhender autrement le monde des affects et du sensible et de se concentrer sur la nature paradoxale des créations humaines par le biais de combinaisons hétérogènes, de mélanges foisonnants entre diverses disciplines. L'autre clef de cette caverne d'Ali Baba technologique: stimuler la participation du récepteur. C'est l'objectif des œuvres de Luc Courchesne qui déplacent la fonction esthétique sur le plan communicationnel. Tout en manipulant de nouvelles images, Luc Courchesne réussit à préserver cependant ce que décrit Anne Cauquelin, comme étant «l'art lui-même, le processus de création, la place de l'artiste comme auteur»⁽²⁾ mais également un système de relations qui viendrait recoller alors le corps et la tête, pour mettre différemment en valeur la présence du récepteur dans le dispositif.

L'ARTISTE INTROUVABLE OU SIMPLEMENT DÉPLACÉ ?

Derrick de Kerckhove souligne ainsi ceci: «Le corps pense. C'est ce qu'on avait oublié depuis que dans nos obsessions textuelles on l'avait si bien séparé de la tête. Déjà bien visible, quoique radicalement ignorée dans l'écran de télévision, l'intelligence du corps sans laquelle la lecture même ne pourrait se faire, devient dans la réalité virtuelle parfaitement évidente.»⁽³⁾ Si la réalité virtuelle fonctionne à partir du triangle immersion/interactivité/navigation qui vient définir les environnements interactifs, ses dispositifs sont multiples et anciens (pour certains, ils remonteraient à la préhistoire). Ces derniers sont tout autant liés à l'histoire de la perspective et, entre autres exemples, pensons à la création du diorama en 1823, les peintures panoramiques inventées par Daguerre qui invitaient le spectateur à plonger dans l'image, ou au photorama —projection d'une photo à 360 degrés— de Louis Lumière, ainsi qu'aux développements de la cybernétique et aux mariages tonitruants entre l'ordinateur et la télévision par le pape de la vidéo, Nam June Paik. Des expériences de Myron

Krueger, au début des années soixante-dix, où, sur l'écran de l'ordinateur, est projetée l'image du spectateur qui peut interagir avec un personnage de synthèse, au musée virtuel de Jeffrey Shaw, en passant par l'inforoute et le cyberspace où réseautent les assidus du WWW, comment les artistes arrivent-ils à se positionner au sein de la culture technologique? N'entraîne-t-elle pas alors — tout en l'excitant d'ailleurs— l'abandon du point de vue sommital, la décentralisation et l'atomisation de l'information, les rapports dialogiques, la domestication de l'environnement, tout en grugeant la validité esthétique de l'objet d'art en attaquant sa définition même?

UNE RELATION DE CONNIVENCE, D'INTIMITÉ ET DAVANTAGE ENCORE

Luc Courchesne, considéré comme un des pionniers de la vidéo interactive au Canada, a commencé depuis plus de dix ans maintenant à utiliser ce champ d'expérience que le philosophe Paul Virilio définit comme «un lieu d'action» (d'après lui, n'entre pas en compte ici la notion de «simulacre», puisque que «le réel comprend maintenant le virtuel et l'actuel»⁽⁴⁾), afin d'en étudier les nombreux possibles. Après avoir travaillé au début des années quatre-vingt sur le vidéodisque alors qu'il poursuivait une maîtrise-ès-sciences en arts visuels au MIT où il observait les effets de la lumière et de son absence sur la perception de la réalité, l'artiste veut faire désormais de la vidéo un médium essentiellement «conscient du spectateur».

Et quoique sa démarche divise commentaires et opinions sur ce programme pseudo-artistique appliqué par ces machines folles et froides —symboles de notre perte de sensibilité altruiste — pour d'autres, par contre, les espaces de conversation que l'artiste réalise, aiguissent la réflexion sur une analyse des comportements des individus. En les manipulant, on en vient paradoxalement à s'immerger dans une sorte de douce introspection comme d'enivrement subtil. Un état presque second qui rappelle la latence que peuvent sécréter certains jeux électroniques. De la même façon, le récepteur est invité à cheminer dans un

labyrinthe psychologique où croissent obstacles, surprises et récompenses, mais aussi à décoder divers niveaux de langage à partir d'attitudes du quotidien. L'interactivité se mue ainsi en source métaphorique et intarissable: celle de la rencontre et de ses règles tacites.

Ainsi dans la fiction *Portrait no1*, créée par l'artiste en 1990, une comédienne séduisante (Paule Ducharme) apparaissait à l'écran pour répondre aux questions prédéterminées qui s'y affichaient et que nous choissions arbitrairement jusqu'au crescendo final. À partir de stratégies langagières, l'interprète nous incitait à tisser une relation d'intimité avec elle... jusqu'à une conclusion déroutante et perverse. Portraits de famille, projet réalisé à l'invitation de l'Institut Méditerranéen de Recherche et de Création (Imerec) à Marseille au printemps 1992, faisait en quelque sorte suite à *Portrait no1* qui continue à circuler à l'étranger dans de nouvelles versions et auxquelles s'ajoutent des langues différentes selon les pays d'accueil. Installation vidéo interactive, elle fut présentée, en 1993, à Marseille, puis au Musée des beaux-arts du Canada à Ottawa, au MOMA à New York en 1994, et au Power Plant à Toronto au cours de l'été 1994; elle se retrouvera, à la fin de l'année 1995, à la Biennale de Kwan Ju en Corée.

UN PORTRAIT TRANSCULTUREL

Là, le récepteur devenait l'acteur provisoire d'un documentaire ethnologique où étaient cernées, à partir d'un scénario élaboré par l'artiste et d'une série de captations vidéo de personnes rencontrées au cours de son séjour méditerranéen, des micro-sociétés constituées d'êtres virtuels qui engageaient la «conversation» avec lui lorsqu'il s'abandonnait à une suite d'interventions manuelles. Tout en manipulant une souris, il sélectionnait alors des questions préenregistrées qui s'affichaient à l'écran et auxquelles répondait l'interlocuteur de son choix. Chaque réponse était liée à la question posée qui délivrait un secret bien gardé. Découvert, ce dernier pouvait s'ouvrir sur un nouveau réseau relationnel.

Conscient des limites de la technologie et des images que cette dernière lui renvoyait, le récepteur se



faisait cependant prendre au piège alors que chaque individu, derrière la vitre, par le biais de l'œil de la caméra, semblait lui parler en temps réel, le regarder dans les yeux, pour se figer soudainement, un peu ironique et distant, lorsqu'il insistait sur une question que l'autre jugeait impertinente. Par vidéo interposée, cette famille éclatée, artificiellement reconstituée, pouvait même nous écarter de sa conversation. Toutefois, la ligne tracée entre les différents espaces -virtuel, réel, symbolique- par cette installation vidéo interactive était bien mince: le brouillage entre le simulacre et la réalité, le vrai et le faux comme dans le domaine de l'information, nous troublait, redoublant alors l'effet d'étrangeté proportionnel au degré d'affectivité que l'on pouvait nouer avec un ou plusieurs personnages à l'écran.

Le portrait hypermédia de Luc Courchesne, s'il cherche à neutraliser l'omniprésence de la machine qui le contrôle, est transculturel et empirique. Il pointe l'histoire de la peinture et de la photographie qui s'insère ici discrètement dans ces œuvres inspirées de la Renaissance, et dans lesquelles l'artiste injecte un nouveau degré de réalisme. Tourné vers le spectateur, interrogeant les fonctions cognitives de ce dernier, le portrait hypermédia condense et superpose les temps dans un même lieu physique, mais dans un futur incontrôlable car chargé d'incertitude (il est fort improbable que nous rencontrions un jour cette famille marseillaise virtuelle qui aura bougé à l'image de cette ville, elle-même au carrefour de

migrations denses et de mélanges consanguins).

Aussi, ces œuvres nous renvoient à l'intense solitude de l'ère des incertitudes où est plongé actuellement l'être humain, à une soif de découvertes et d'échanges réciproques avec l'autre qui ne se fait pas sans heurts, ni remises en question. En janvier 1996, Luc Courchesne exposera au Musée d'art contemporain de Montréal une installation intitulée *Le Salon des ombres* où s'agiteront Marc Béland, Markita Boies, Alexis Martin, Claude Lemieux et Paule Ducharme. Dans ce théâtre-vidéo interactif pour nomades en transit, le récepteur pourra s'intégrer au groupe et déclencher un drame. Après tout, les gens heureux n'ont pas d'histoires.... □

(1) Félix Guattari, «Refonder les pratiques sociales», *Le Monde diplomatique*, L'agonie de la culture, *Manière de voir*, no19, septembre 1993, 98 pages, page 13.

(2) Anne Cauquelin, 1992, *L'Art Contemporain*, Paris, P.U.F., *Que sais-je*, 127 pages, page 117.

(3) Derrick de Kerckhove, *Expansion du corps physique: notes pour l'exposition Empreintes de Robots*, Galerie du Cégep Édouard-Montpetit, Longueuil, du 18 janvier au 11 février 1994.

(4) *Art Press* (édition internationale), no185, novembre 1993, « Catherine Ikam, Paul Virilio, le virtuel est un lieu d'action », propos recueillis par Jean-Paul Fargier, page 42. D'après Paul Virilio, *n'entre pas en compte*, ici, la notion de simulacre.

(5) *Le Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) à Karlsruhe en Allemagne*, en prépare une version CD Rom.

Autre référence bibliographique:

Louise Poissant, catalogue d'exposition «Empreintes de robots», avril 1994, Galerie du Cégep Édouard-Montpetit, Longueuil, 20 pages, page 12.