

LA VIRTUALITÉ ET LA VISION :
INTERACTIVITÉ ET IMMERSION DANS L'OEUVRE DE
LUC COURCHESNE

Salon des ombres
1996
Installation vidéo
interactive

<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>

CRÉDITS

ÉQUIPE ÉTUDIANTE

Rédaction des textes du catalogue numérique : Arielle Acosta Perelman, Anaïs Auger-Mathurin, Myriam Auger, Jaxon Baker, Catherine Blais, Franck Calard, Olivier Fabry, Camille Godin, Émile Graham, Zoé Larose, Zeynab Merrikhpour, Zoé Meyer

Identité visuelle (textes, salles d'exposition) : Camille Godin, Zoé Meyer

Identité visuelle (catalogue) : Arielle Acosta Perelman, Anaïs Auger-Mathurin, Franck Calard

Révision des notices bibliographiques : Arielle Acosta Perelman, Émile Graham

Coordination des choix par vote : Olivier Fabry

Cartels : Catherine Blais, Olivier Fabry, Zoé Larose

Communications et relations de presse : Myriam Auger, Zeynab Merrikhpour, Olivier Fabry

Accueil dans l'espace virtuel : Jaxon Baker et toute l'équipe de co-commissaires

ÉQUIPE D'AUXILIARIAT D'ENSEIGNEMENT

Fiches des œuvres de Luc Courchesne : Gabrielle Côté

Circulation dans l'espace virtuel : Dany Guay-Bélanger

Notices bibliographiques : Rachel Brideau

Édition du catalogue numérique : Christine Blais

ÉQUIPE D'EXPERTISE PROFESSIONNELLE

Modélisation 3D de l'exposition : Marion Riberolles

Programmation de l'espace virtuel : Ganesh Baron Aloir

Références bibliographiques : Marie-Ève Ménard, bibliothécaire, BLSH

COMMISSARIAT GÉNÉRAL ET DIRECTION DE LA PUBLICATION

Christine Bernier, professeure d'histoire de l'art et directrice du Programme de maîtrise en muséologie à l'Université de Montréal

En couverture :

Vue de l'exposition visitée par un avatar à l'intérieur de l'œuvre *Apparitions-Galerie*

(<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>).

Œuvres représentées de gauche à droite : *Immersion, soleil couchant (après Monet) (2010)* ;

Salon des ombres (1996) ; *T'es où? (2010)*.

LA VIRTUALITÉ ET LA VISION : INTERACTIVITÉ ET
IMMERSION DANS L'OEUVRE DE

LUC COURCHESNE

EXPOSITION INAUGURÉE LE 21 AVRIL 2021
EN LIGNE À L'ADRESSE SUIVANTE (VIA MOZILLA FIREFOX) :
<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>

AUTRICES ET AUTEURS

Arielle Acosta Perelman / Anaïs Auger-Mathurin / Myriam Auger
Jaxon Baker / Catherine Blais / Franck Calard
Olivier Fabry / Camille Godin / Émile Graham / Zoé Larose
Zeynab Merrikhpour / Zoé Meyer

TABLE DES MATIÈRES

1	<i>Introduction</i> Christine Bernier	46	<i>Culmination de technologie et expérience : T'es où?</i> Jaxon Baker
5	<i>Démarche artistique de Luc Courchesne</i> Anaïs Auger-Mathurin	52	<i>Mettez : immersion</i> Anaïs Auger-Mathurin
10	<i>La photographie au-delà du temps et de l'espace</i> Zeynab Merrikhpour	58	<i>L'invention de l'horizon : à la limite du visible ou dialogue entre deux horizons</i> Arielle Acosta Perelman
14	<i>Installation claire-obscur : l'obscurité comme canevas du futur</i> Olivier Fabry	64	<i>Lumière(s), Limite(s), Réactivation(s) chez Luc Courchesne : Sublimation : masculin-féminin et Sublimation ciel-terre</i> Franck Calard
20	<i>Portrait n° 1, en quête de nouvelles rencontres</i> Zoé Meyer	72	<i>In vivo, in vitro, in silico</i> Camille Godin
26	<i>Salon des ombres : La magie du théâtre virtuel</i> Catherine Blais	77	Liste des oeuvres
30	<i>Paysage n°1 : sortir de la galerie pour entrer dans l'œuvre</i> Zoé Larose	79	Bibliographie collective
34	<i>Sans réponse, sans mots</i> Myriam Auger	84	Remerciements Luc Courchesne
40	<i>Entre psyché et microcosme : la Chrono-capsule de Luc Courchesne</i> Émile Graham		

GALERIE DANS APPARITIONS : UNE EXPÉRIENCE DE CO-COMMISSARIAT POUR UNE EXPOSITION VIRTUELLE ET IMMERSIVE

Christine Bernier

Cette publication numérique témoigne d'un travail de recherche et de co-commissariat réalisé par une équipe de douze étudiantes et étudiants aux cycles supérieurs, dans le cadre du séminaire intitulé *Muséologie et histoire de l'art*, que j'ai offert à l'Université de Montréal, de janvier à avril 2021.

L'objectif principal du séminaire impliquait la réalisation d'une exposition virtuelle et immersive, dans un contexte de co-commissariat, en explorant les questions artistiques, scientifiques et technologiques nécessaires à la production d'un événement de type muséologique. Le groupe a rapidement fonctionné à la fois

comme un laboratoire de recherche-création universitaire et comme une équipe de production dans un musée d'art.

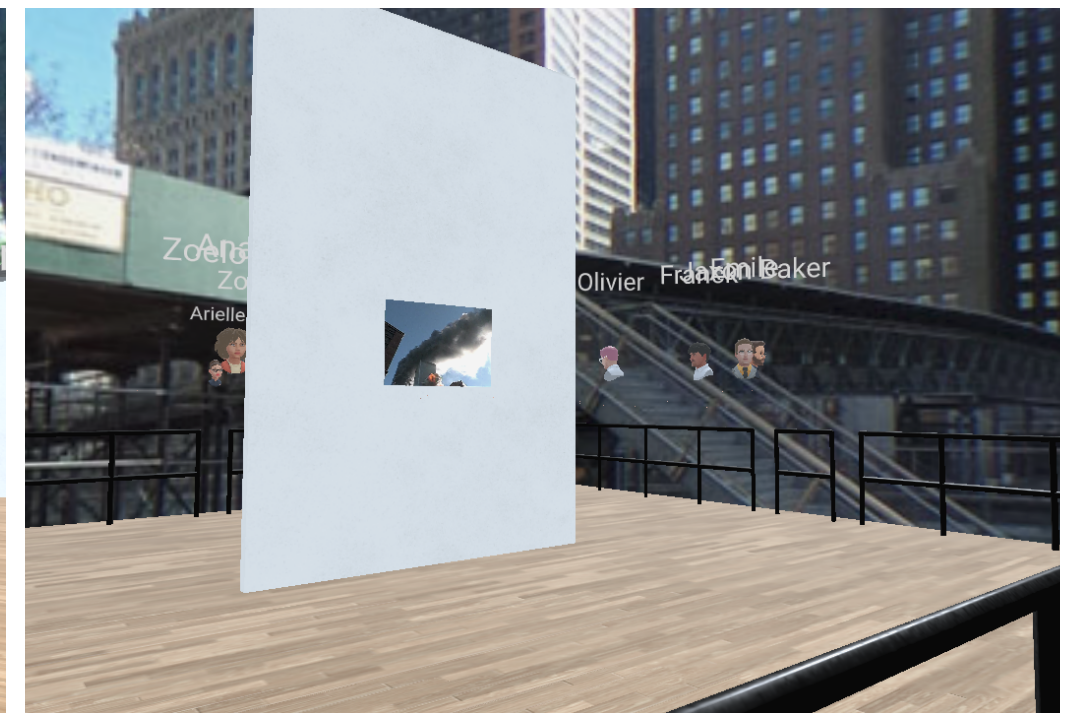
Cette expérience audacieuse dans un environnement virtuel immersif a montré que l'équipe des douze commissaires a su s'approprier dans de très courts délais plusieurs aspects de la dimension conceptuelle et expographique du projet, en plus du sens de l'initiative et de la prise de décision collective, pour collaborer à cette forme de *fab lab* créatif. Les membres de ce groupe polyvalent et transdisciplinaire étaient inscrits aux programmes de Maîtrise en histoire de l'art et de Maîtrise en muséologie de l'Université de Montréal, ainsi qu'au programme de

Maîtrise en muséologie de l'UQAM. Toutes leurs compétences, à partir d'horizons académiques et pratiques diversifiés, ont été convoquées pour la mise en œuvre de ce projet.

L'espace d'exposition relevait en soi de l'expérimentation artistique. En effet, Luc Courchesne nous a littéralement accueilli dans une de ses œuvres en cours de réalisation, le projet *Apparitions*, pour la production de notre mise en vue de son travail. *Apparitions* est un site WebXR[1] et notre réflexion sur la scénarisation, l'expographie, ainsi que le parcours de la visite, a été produit à l'intérieur de l'œuvre *Apparitions-Galerie*, une nouvelle salle virtuelle immersive créée pour nous. Les

compétences pratiques et théoriques de l'artiste, en matière non seulement d'arts médiatiques, mais aussi de design d'exposition, ont donc rendu possible cette expérience innovante. Je tiens à lui adresser mes plus sincères remerciements pour sa généreuse disponibilité, sachant que cette expérience n'aurait pas été possible sans l'implication active de Luc Courchesne.

[1] [<https://apparitions.online>]



Vues de l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* en cours de création. Exposition inaugurée le 21 avril 2021.
Travail de co-commissariat dans *Apparitions-Galerie*, séminaire *Muséologie et histoire de l'art*, Université de Montréal. 10 février, 17 et 31 mars 2021, capture d'écran ©Dany Guay-Bélanger.
En ligne à l'adresse suivante (via Mozilla Firefox) : <https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>.

DÉMARCHE ARTISTIQUE DE LUC COURCHESNE

Anaïs Auger-Mathurin

Immersion, interaction et connectivité : inséparables, ces trois concepts animent et ponctuent la production artistique de Luc Courchesne depuis près d'une cinquantaine d'années. Guidant autant ses recherches que son travail de création pluridisciplinaire, cette triade découle d'une fascination précoce que voue l'artiste à la lumière et à la manière dont elle arrive à transformer notre appréhension d'un environnement physique par le simple fait de sa présence ou de son absence. Dans l'obscurité, là « où il n'y a rien à voir et tout à imaginer »[1], nos repères se perdent, nos sens s'excitent et les visions pullulent ; notre « corps entier baigne dans un sensorium » qui nous interpelle de tous les côtés[2]. C'est cette même expérience immersive et foncièrement sensorielle que Luc Courchesne cherche à restituer par le truchement de la technologie.

Si Luc Courchesne dit se considérer avant tout comme photographe, c'est-à-dire comme celui qui capte la lumière qui l'entoure, c'est que l'image, tantôt fixe, tantôt mouvante, mais toujours numérique, demeure la principale matière avec laquelle il travaille[3]. Dans ses installations, l'image numérique est constamment sondée, explorée en vue d'en défier les limites, et soigneusement réfléchie pour exploiter son potentiel immersif. Depuis 2000, le *Panoscope 360°*, dispositif de projection sphérique qu'il invente et brevète, joue un rôle crucial dans son travail de création et concrétise son souhait d'une plongée dans un univers visuel virtuel intégral.

Devant ou *dans* les installations scénarisées de Luc Courchesne, le regardeur perd son traditionnel statut passif pour devenir un acteur de l'œuvre, en contrôle de son propre destin, voire

de sa nouvelle « raison d'être »[4]. Ce faisant, le simple regard ne suffit plus : c'est l'engagement du spectateur qui donne vie et sens à l'œuvre. Comme en témoignent *Portrait no. 1* (1990), *Salon des ombres* (1996) ou encore *Paysage no. 1* (1997), c'est aussi au fil de cet engagement que le spectateur-acteur est parfois invité à tisser des liens avec les protagonistes virtuels qui se présentent à lui. En effet, depuis *Elastic Movies* (1984), Luc Courchesne tire profit de la vidéo interactive pour faire de ses installations des œuvres interpersonnelles où, bien que pures projections sur un moniteur, les images et leur sujet apparaissent comme conscients de la présence du regardeur[5]. Ces explorations immersives et interactives encore inédites au début des années 1990 font de Luc Courchesne un véritable pionnier des arts numériques et de leur insertion dans les circuits du monde de

l'art[6]. Aujourd'hui, l'intelligence artificielle, la réalité augmentée et le casque de réalité virtuelle font partie des nombreux instruments de création avec lesquels l'artiste matérialise – ou plutôt virtualise – ses idées.

Né le 20 mai 1952 dans la ville de Saint-Léonard-d'Aston au Québec, Luc Courchesne vit et travaille aujourd'hui à Montréal. Après des études en arts visuels au Cégep du Vieux Montréal, il poursuit des études en design au Nova Scotia College of Art and Design où il se laisse inspirer par le cinéma expérimental d'artistes comme Michael Snow[7]. Après une décennie de contrats en tant que designer d'exposition, sa fascination pour la lumière le mène en 1984 vers un Master of Science in Visual Studies au Massachusetts Institute of Technology, une expérience académique que Luc

Courchesne dit lui avoir confirmé sa vocation en tant qu'artiste[8].

Les installations numériques de Luc Courchesne enrichissent à ce jour de nombreuses collections muséales comme celle du Musée des beaux-arts du Canada, du Musée d'art contemporain de Montréal, du Centre canadien d'architecture et de l'ICC de Tokyo et ont été présentées dans plus de 150 expositions à travers le monde. Luc Courchesne cumule aujourd'hui plusieurs distinctions, dont le Grand Prix de la Biennale de l'ICC en 1997, le prestigieux Prix Paul-Émile-Borduas en 2019, et le Prix du Gouverneur général en arts visuels et arts médiatiques en 2021. Conjointement à son travail créatif, Luc Courchesne dirige le Métalab de la Société des arts technologiques et occupe le poste de professeur honoraire à l'École de design de l'Université de Montréal depuis 1989. Il est représenté par la galerie Pierre-François Ouellette art contemporain à Montréal.

[1] Luc Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde » dans *Figures de l'immersion*, Cahier ReMix n° 4, dir. Renée Bourassa et Bertrand Gervais (Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, 2014), <http://oic.uqam.ca/en/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde>.

[2] *Ibid.*

[3] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080/MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 27 janvier 2021).

[4] Pierre-François Ouellette art contemporain, « Luc Courchesne - Biographie », Pierre-François Ouellette art contemporain, 2020, <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/biography/>.

[5] Université de Montréal, « Luc Courchesne - la recherche », 13 février 2021, <https://recherche.umontreal.ca/nos-chercheurs/repertoire-des-professeurs/chercheur/is/in13654/>.

[6] *Ibid.*

[7] Pierre-François Ouellette art contemporain, « Luc Courchesne - Biographie », Pierre-François Ouellette art contemporain, 2020, <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/biography/>.

[8] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080/MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 27 janvier 2021).



Maquette du *Panoscope 360°* (2000)
Site web de l'artiste (<http://courchel.net/#>).



LA PHOTOGRAPHIE AU-DELÀ DU TEMPS ET DE L'ESPACE

Zeynab Merrikhpour

« Le monde nous entoure et notre expérience dépend à la fois de ce qui s'y passe et de ce que nous y faisons »[1]. Cette phrase est l'entrée dans le monde artistique de Luc Courchesne. Dans la plupart de ses œuvres, il cherche à créer une interaction, un échange de vues, une communication bidirectionnelle et une relation basée sur l'action et la réaction entre le public et ses œuvres. *Paule à 18 ans* est l'une des premières œuvres de cet artiste. Luc Courchesne a pris cette photo alors qu'il était au début de sa carrière artistique ; une période importante où il était en train de forger sa vision artistique du monde. Luc Courchesne avait alors 24 ans et il avait obtenu son diplôme de licence en dessin du Nova Scotia College of Art and Design.

Paule à 18 ans est exactement le point de départ du chemin que Luc Courchesne entreprend alors pour faire réfléchir son public et pour le mettre dans une relation

bidirectionnelle avec l'œuvre d'art. Cette formation de relation interactive entre le public et l'oeuvre d'art apparaît, plus tard, en grande partie dans d'autres œuvres de cet artiste. À cet égard, on peut se référer à l'une des plus importantes œuvres d'art de Luc Courchesne appelée *Portrait no. 1*, dans laquelle le sujet de la même photo, à savoir Paule, est dans une relation basée sur l'action et la réaction. Cette relation est très stimulante avec le public et le sujet implique l'émotion des visiteurs.

L'un des concepts importants auxquels Luc Courchesne accorde beaucoup d'attention dans ses œuvres d'art est le concept de lumière et d'obscurité. Dans ses œuvres, la lumière, la luminosité et la réflexion de la lumière sont tous des symboles du passé. Il explique ce concept d'un point de vue scientifique : tout ce que nous voyons dans la lumière est le reflet de ce qui s'est passé et est maintenant lié

Paule à 18 ans, 1974
Impression argentique. Édition : 3
40 x 60 cm

au passé ; un passé plus ou moins récent en fonction de la distance qu'il a fallu à la lumière pour se rendre à l'œil de l'observateur. Ce point de vue de Luc Courchesne est très étroitement lié à celui de Roland Barthes selon lequel les principes chimiques du processus de production d'image sont une raison pour laquelle les lumières reflètent le fait qu'elles sont immédiatement liées au passé après la prise de vue, et c'est exactement le point de différence entre la photo et la langue. En fait, les photos ont la capacité de raconter des moments qui n'existent plus. Dans une photo, nous regardons quelque chose qui existait auparavant dans un état particulier à un moment donné et qui n'existe plus dans cet état et à ce moment. Au contraire, Luc Courchesne voit les ténèbres comme un symbole du futur et imagination et croit que nous fermons tous les yeux pour nous imaginer ou imaginer n'importe quoi dans le futur et imaginons le futur dans l'obscurité absolue[2]. Les yeux fermés de Paule dans le portrait de *Paule à 18 ans* peuvent-ils être considérés comme une référence à ce point de vue de l'artiste ? Peut-on considérer *Paule à 18 ans* comme le symbole d'un avenir

inconnu ? *Paule à 18 ans* est une photographie analogue, qui, avec le progrès de la technologie et la digitalisation de la plupart des œuvres de Luc Courchesne, n'a pas seulement gardé sa pertinence, mais aussi reste toujours l'une des plus importantes œuvres de l'artiste. Comme nous l'avons déjà mentionné, cette photographie contient des références artistiques qui aident le public à mieux comprendre le regard artistique de Luc Courchesne. Son art peut être considéré comme un art très conceptuel qui fait constamment engager l'esprit du public à avoir une connaissance de soi basée sur la relation avec l'environnement ainsi que les autres et les concepts de temps et du lieu. En fait, on peut dire que l'art de Luc Courchesne est un art qui a toujours eu un regard curieux autour de lui. Il était à la recherche de nouvelles expériences dans son art.

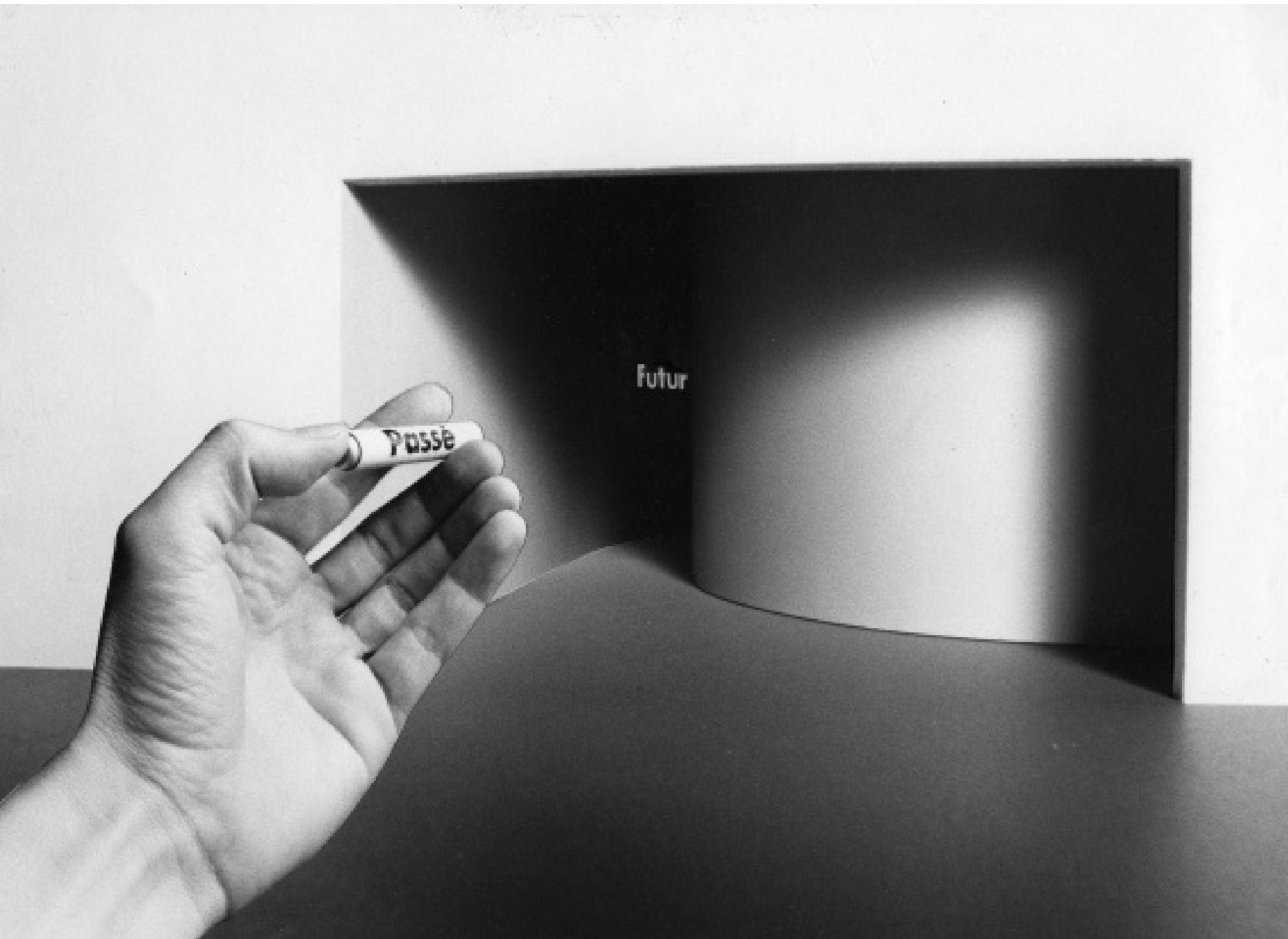
L'art qui a commencé avec la photographie de *Paule à 18 ans* se poursuit après 40 ans comme une histoire pour découvrir de nouvelles expériences. Il dit ce qui suit à propos de ses expériences artistiques : « Je n'ai jamais voulu être photographe. Mais c'était pour moi une pratique naturelle pour documenter

et regarder. Quand j'ai découvert le vidéodisque, je ne voulais pas être cinéaste. Je trouvais ça trop compliqué. Je voulais expérimenter. On est parti d'hypothèses très farfelues par rapport à une pratique artistique et ça a abouti à quelque chose qui s'est consolidé au point que, maintenant, je gagne un prix ! »[3]. En effet, la vision du monde de cet artiste est une vision qui, en y réfléchissant davantage, peut poser de nombreuses questions sur son art et sa relation à l'idée d'ontologie. Des questions comme : où en sommes-nous dans ce monde ?

[1] Luc Courchesne, « Experiential Art: Case Study », (manuscrit non publié, 28 août 2003), document PDF, <https://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/courchesne-02-experiential-art.pdf>.

[2] Pierre-François Ouellette, Conversation avec Luc Courchesne sur l'exposition Anamorphose, Galerie Pierre-François Ouellette art contemporain, 14 :21, 20 février 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=oLPu0Ku6cTc>.

[3] Éric Clément, « Luc Courchesne : Défricheur de l'art-expérience » La Presse, 5 mars 2021, <https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/2021-03-05/luc-courchesne/defricheur-de-l-art-expérience.php>.



INSTALLATION CLAIRE-OBSCURE : *L'OBSCURITÉ COMME CANEVAS DU FUTUR*

Olivier Fabry

Installation claire-obscur ne fut présentée, jusqu'ici, qu'une seule fois lors de la 2^e édition des *Cent jours d'art contemporain* à Montréal qui portait le titre *Lumières : Perceptions-Projection*. Le visiteur pouvait alors y découvrir une installation immersive s'intéressant aux liens entre l'obscurité, la lumière, le futur et le passé. Ce dernier pénétrait dans l'installation depuis un portique recouvert de peinture blanche et situé dans un espace lumineux. Avant d'y entrer, l'on pouvait, contre une donation, échanger une petite lampe de poche portant l'inscription « passé ». Les murs arrondis qui accompagnent les visiteurs vers l'intérieur de l'installation affichaient un dégradé vers le noir. Sur l'un de ces murs était inscrit en lettres blanches le mot « futur ». Une fois à l'intérieur, le visiteur était plongé dans l'obscurité. La lampe de poche, par sa faible intensité, ne permettait de voir que très légèrement les roses artificielles accrochées au plafond.

De plus, une légère odeur de rose était diffusée dans la pièce. La lampe de poche, par sa déficience, venait alors frustrer le visiteur dans cet espace où « il n'y [avait] rien à voir »[1]. Un éclairage d'urgence se déclenchait, par ailleurs, en réagissant aux bruits des visiteurs ce qui venait amplifier la frustration créée par la lampe de poche rendue inutile.

Cette installation est transposée dans le cadre de cette exposition à un espace virtuel. Il s'agit donc de la seconde fois qu'elle est exposée. Ici, l'expérience est quelque peu différente de celle présentée en 1986. Nous n'avons pas accès à la lampe de poche ; elle est alors remplacée par le mot « passé » inscrit en noir sur le mur blanc de la sortie de l'installation. La diffusion d'odeur et la reproduction de roses artificielles étant impossibles, elles sont évoquées sous la forme d'une texture sous exposée appliquée au plafond. L'œuvre conserve néanmoins

Installation claire-obscur, 1986
Installation (construction de bois, plâtre et peinture, lampes de poche, distributrice de lampes de poche, roses artificielles et odeur, détecteur sonore et éclairage de sécurité)
4 x 6 x 6 m

ses caractéristiques immersives et son sens conceptuel qui explore notamment la dichotomie entre le passé et le futur tout en interrogeant notre rapport au monde. Dans cette galerie virtuelle, *Installation claire-obscur* cohabite avec une autre œuvre, beaucoup plus petite, qui donne l'une des pistes de compréhension de l'installation. Cette œuvre – la *Chrono-capsule* – est composée d'une petite sphère reflétant l'espace qui l'entoure et par ce fait même, une partie de *Installation claire-obscur*. Sur le socle de cette sphère, on peut lire l'information suivante « tout espace obscur est un creuset du futur, un espace non encore daté par la lumière où l'imaginaire peut encore se projeter. À l'inverse, le visible appartient au passé plus ou moins récent, en fonction de la distance de son objet ». Cette inscription nous permet de mieux saisir les liens conceptuels qui s'établissent entre l'obscurité, la lumière ainsi que les mots « futur » et « passé ». En effet, cette œuvre et son inscription reprennent une théorie de la lumière développée par Luc Courchesne lors de ses études au MIT à travers des œuvres radicalement conceptuelles telles que *The Center is Dark* (1982), *Past and Futur Wheel* (1983) et *Lightproof Suit* (1982-1983)[2]. Pour

l'artiste, « le futur est noir, car le futur est un lieu où la lumière n'a pas encore pénétré »[3] alors que le passé, lui, aurait déjà été visité par la lumière. Lorsque le visiteur pénètre dans l'obscurité de l'œuvre, c'est donc le futur qu'il est amené à expérimenter. Le passé lui est représenté par le blanc lumineux de l'extérieur de l'œuvre.

En plus d'exprimer cette dichotomie temporelle, l'œuvre explore un thème qui sera essentiel dans les travaux qui la succéderont : celui de l'immersion. Ici, elle ne se fait pas dans le cyberspace comme le feront, plus tard, les panoramas, mais bien dans l'obscurité de l'intérieur de l'installation. L'immersion par l'obscurité est, comme nous le révèle l'artiste le début de ses explorations immersives :

L'aventure qui m'a conduit aux expérimentations pour la projection immersive reproduisant l'horizon dans son intégralité et offrant le plus à voir en dessous et au-dessus débute dans l'obscurité de ma chambre d'enfant. Dans mon souvenir, je me réveille au milieu de la nuit, affolé par les dangers imaginés dans ce manque à voir[4].

Avec *Installation claire-obscur*, l'artiste nous offre alors la possibilité de s'introduire dans ce souvenir universel de la chambre d'enfant où l'obscurité devient la toile de fond d'angoisses, l'habitat des monstres les plus affreux et dont le moindre faisceau lumineux peut venir déstabiliser ce monde imaginaire. Plus que cela, cette installation, à l'instar du projet *Lightproof Suit*, offre un espace qui permet de protéger le visiteur contre le flux d'images abondant auquel il est sans arrêt soumis[5]. Le visiteur peut alors prendre une pause de cette exposition excessive à la lumière et aux images.

Dans l'ouvrage *The In/visible Domain* (1984), l'artiste écrit : « Finally, if we consider that darkness creates uncertainty, which in turn triggers imaginative speculation and reverie, and also that light brings out the space in which we are physically active [...] we could summarize by saying that light stimulates the body and darkness, the mind »[6]. L'artiste y affirme donc la thèse selon laquelle la noirceur stimulerait les pensées. En invitant le visiteur à se plonger dans l'obscurité de son installation, l'artiste lui permet donc de prendre un instant pour laisser libre cours

à son imagination. L'œuvre n'est alors pas qu'un espace où il n'y a rien à voir, mais bien un espace où tout doit être imaginé. Le visiteur se retrouve non pas qu'immergé dans l'obscurité, mais bien dans un espace qui lui permet de laisser libre cours à son imagination. Cette expérience, bien plus qu'être une simple immersion, permet de réinterroger notre rapport au monde notamment dans la façon dont nous le percevons. En effet, l'œuvre, pour reprendre les propos de l'artiste, agit comme une « apologie de la nuit, de son pouvoir d'évocation et de sa fonction essentielle pour le développement d'un rapport au monde prégnant et fertile, capable d'accoucher de l'avenir »[7]. Ce nouveau rapport au monde passe notamment par la mise en doute de nos perceptions. En effet, selon l'artiste, nos modes de perceptions seraient, depuis toujours, presque strictement reliés à la lumière. L'œuvre servirait donc à réintégrer l'obscurité comme façon de percevoir le monde. Dans son texte *Lumière*, Luc Courchesne cite le philosophe Marx W. Wartofsky qui interroge la perception de la brume : « à présent, les gens perçoivent la brume, pas parce qu'il y en a, mais parce que les peintres et les poètes leur ont révélé le

charme mystérieux de tels effets. [...] Ils n'existaient pas avant que l'art les invente »[8]. Ici l'artiste ne cherche évidemment pas à révéler le charme mystérieux de la brume, mais bien celui de l'obscurité. L'œuvre permet donc aux visiteurs de prendre conscience des effets de l'obscurité dans l'espoir qu'« [u]n jour, peut-être, lorsque la peur du vide aura cessé et que sera devenue inutile la course aux images, nous apprendrons à fermer l'œil pour appréhender le monde, et à dire ombre au lieu de lumière pour signifier voir »[9].

En définitive, *Installation claire-obscur* de Luc Courchesne, en plus d'itérer une pensée dichotomique de la lumière et de l'obscurité, contribue à sa réflexion sur l'immersion. L'espace immergé de noirceur formant une brèche par laquelle peuvent émerger tous les possibles devient alors le lieu où le visiteur se plonge dans sa propre imagination. Par ce fait même, Luc Courchesne contribue à réintégrer l'obscurité comme mode de perception tout en créant des possibilités visuelles qui restent à explorer.

[1] Luc Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde » dans *Figures de l'immersion*, Cahier ReMix n° 4, dir. Renée Bourassa et Bertrand Gervais (Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, 2014), <http://oic.uqam.ca/en/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde>.

[2] Luc Courchesne, « Current Works 1983/31 – Lightproof Suit », (manuscrit non publié, 23 février 2021), document PDF.

[3] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080/MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 27 janvier 2021).

[4] Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde ».

[5] Courchesne, « Current Works 1983/31 – Lightproof Suit ».

[6] Luc Courchesne, *The in/visible domain: a collection of ideas on light, darkness, and human behavior* (Montréal : Ideaction, 2008), 62.

[7] Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde ».

[8] Courchesne, *The in/visible domain*, 48.

[9] *Ibid.*, 69.



Vue de *Installation claire-obscur* dans l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* (<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>).

PORTRAIT NO. 1, EN QUÊTE DE NOUVELLES RENCONTRES

Zoé Meyer

« Excusez-moi. »

C'est par cette interpellation naturelle et familière que le visiteur s'engage dans *Portrait no. 1* de Luc Courchesne. Le buste de Marie, jeune Montréalaise dans la trentaine incarnée par la comédienne Paule Ducharme, flotte comme une présence fantomatique et intrigante dans l'espace. Le principe de l'œuvre est simple : celle-ci met en scène un échange entre deux personnes ; et pourtant, chaque rencontre est unique.

Composé d'un micro-ordinateur, d'un lecteur vidéodisque et d'un moniteur vidéo, *Portrait no. 1* est une installation interactive qui permet au visiteur de choisir entre plusieurs propositions une question qu'il va adresser au personnage. La réaction de Marie induit ensuite une autre série de réponses. Selon celle choisie par le participant, la conversation

est ensuite orientée vers un sujet ou un autre, « au gré de la curiosité du visiteur et de l'état d'âme du personnage »[1]. Si l'échange peut s'écourter rapidement par manque d'égards il peut aussi mener à une réflexion sur les relations virtuelles et ses dangers[2].

C'est en 1984 déjà, alors étudiant au MIT, que Luc Courchesne s'intéresse à la vidéo interactive au travers du projet *Elastic Movies*[3]. Après ses premiers essais, il reçoit en 1985 une bourse du Conseil des arts du Canada pour la réalisation de *Portrait no. 1* qui s'impose comme une œuvre jalon dans sa carrière, lui offrant des opportunités de travail à l'international[4]. Passionné d'arts médiatiques, Luc Courchesne imagine l'installation comme une agrégation de différents médias afin de créer un portrait d'un nouveau type. La création de ce

premier « avatar visuel conversationnel »[5] fait ainsi de Luc Courchesne un véritable portraitiste s'inscrivant dans une longue tradition artistique.

L'histoire du portrait est marquée par une ambivalence, celle de choisir entre l'idéalisation du personnage et sa représentation naturaliste. Bien souvent, il s'est agi pour les artistes de trouver un équilibre entre les deux solutions. Une autre tendance revient à utiliser le portrait pour interpeller le spectateur. La posture, le geste, ou le regard favorisent son assimilation au personnage représenté, mais le questionnent également. Ces œuvres procurent l'émotion des premières rencontres, mais bien souvent nous en sommes laissés à nos interrogations.

D'ailleurs, qui n'a jamais rêvé d'interroger les tableaux qu'exposent les musées d'art ? Qui n'a jamais voulu converser avec la célèbre *Mona Lisa* ? Si les portraits ont pour habitude de rester muets, c'est désormais chose révolue.

Bien que le texte, qu'il soit interprété par une comédienne ou présenté au visiteur sur l'écran, joue un rôle prépondérant

dans l'œuvre, la gestuelle du personnage est elle-même aussi fascinante que poétique. *Portrait no. 1* synthétise en lui-même les aspirations des portraitistes. Du portrait peint qui cherche parfois de manière ambivalente à nous provoquer empathie ou émotion, au portrait photographique qui dans ses plus récents développements cherche à capturer un instant précis, le portrait de Marie – car il est avant tout filmé – se dévoile au fur et à mesure de la rencontre[6]. Ce sont ces fragments d'attitudes, ces gestes qui, assemblés un à un, nous permettent de saisir la personnalité du personnage et nous engagent dans la conversation. Ce que le langage parlé ne nous dit pas est dévoilé, encore plus intimement, par le langage corporel.

Avec Luc Courchesne, le portrait hypermédia se compose comme un jeu qui place le visiteur au centre de l'expérience. Le temps de la rencontre est déterminé par l'interaction même avec l'œuvre ; celle-ci ne se dévoile pas seule, il faut soi-même l'activer dans une mise en scène empirique où l'avenir est incertain[7]. L'échange peut basculer d'un instant à l'autre amenant par là des remises en question : comment considérer ces

relations créées par des algorithmes et des images enregistrées[8] ? C'est en effet en devenant acteur de l'œuvre que nous comprenons le mieux la portée de nos actes et notre part de responsabilité dans nos relations aux autres. *Portrait no.1* inaugure par ce processus d'interaction un travail sur l'expérience d'immersion du visiteur, devenu acteur, voire « habitant », qui renouvelle les enjeux de l'art actuel[9].

Ces instruments issus des télécommunications permettent ainsi de faire entrer l'art dans l'ère de la réalité virtuelle, une ère de la perception qui nous invite à quitter notre position passive derrière les écrans pour devenir des créateurs au sein de l'œuvre[10].

L'art interactif se fait également le moyen d'expérimenter de nouvelles formes de production. Les composantes technologiques obligent ainsi l'artiste à travailler collectivement pour la direction de la comédienne, ainsi que pour la programmation et le montage[11]. Luc Courchesne quant à lui dirige ces différentes composantes de la création afin qu'elles correspondent à son idée du concept initial. De l'humain à la machine, et de la machine à l'humain, *Portrait no. 1*

nous rappelle notre facilité à converser via les technologies et cette tentation bien réelle d'y voir des relations authentiques. Car en effet, le dispositif technologique se fait finalement oublier et rien ne laisse transparaître sa froideur. Au contraire, tout est agencé pour que seule l'illusion de présence capte l'attention. L'image de Marie que perçoit le visiteur est en réalité le reflet de l'image virtuelle de l'écran du moniteur vidéo et le fond noir devant lequel a été filmé la comédienne permet au seul buste de se détacher : l'écran a bel et bien disparu.

En 1996, six ans après la création de *Portrait no. 1*, l'artiste néerlandaise Martine Neddam s'insère dans la mouvance de l'art interactif à travers son œuvre *Mouchette*, conçue pour le web. L'internaute est invité à naviguer sur le site web du personnage de *Mouchette*, une jeune fille de 13 ans à l'univers morbide. Comme dans *Portrait no. 1*, il est amené à poser des questions aux personnages, à engager un dialogue avec lui à travers les interfaces du site web, nous amenant à découvrir progressivement la jeune fille au sein de son univers[12]. Finalement, l'œuvre nous amène à questionner notre rapport aux

thématiques abordées et à notre propre agentivité. Ainsi, depuis les premiers essais de Luc Courchesne en matière d'art immersif et interactif, la porte est ouverte à un champ de création inépuisable. L'art n'est plus seulement un objet de délectation et de réflexion, mais permet désormais une nouvelle forme d'action, une nouvelle manière d'être au monde[13].

[1] Luc Courchesne, « Experiential Art: Case Study », (manuscrit non publié, 28 août 2003), document PDF, 17, <https://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/courchesne-02-experiential-art.pdf>. [Traduction libre]

[2] *Ibid.*

[3] Luc Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde » dans *Figures de l'immersion*, Cahier ReMix n° 4, dir. Renée Bourassa et Bertrand Gervais (Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, 2014), <http://oic.uqam.ca/en/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde>.

[4] Éric Clément, « Luc Courchesne, l'explorateur de la connectivité » *La Presse*, 19 octobre 2019. <https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/2019-10-19/luc-courchesne-l-explorateur-de-la-connectivite>.

[5] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080/MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 27 janvier 2021).

[6] *Ibid.*

[7] Marie-Michèle Cron, « Les portraits hypermédia de Luc Courchesne : rencontres du troisième type », *Vie des arts* 39, n° 160 (1995) : 26, <https://id.erudit.org/iderudit/53423ac>.

[8] *Ibid.*

[9] Courchesne, « Experiential Art: Case Study ».

[10] *Ibid.*, 22.

[11] Monique Langlois, « Les vidéos interactives de Luc Courchesne : la rencontre du réel et du virtuel », *ETC*, n° 46 (1999) : 19, <https://id.erudit.org/iderudit/35472ac>.

[12] Joëlle Gauthier, « Mouchette, par Neddham, Martine », *Le Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques du Laboratoire NT2*, 2010,

<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/mouchette>.

[13] Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde ».



Vue de *Portrait n°1* (1990) dans l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* (<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>). Pour en faire l'expérience après l'exposition, veuillez cliquer sur ce lien: <https://www.fondation-langlois.org/Portrait-no-1/>



SALON DES OMBRES : LA MAGIE DU THÉÂTRE VIRTUEL

Catherine Blais

Dans l'optique de faire vivre une expérience hors du commun aux publics, *Salon des ombres* (1996) est une expérimentation immersive, amenant les gens dans une dystopie, questionnant « le sens et la valeur de la vie humaine dans un monde dit "post-humain" »[1]. Impliquées dans une scène, comme investies dans une pièce de théâtre, les personnes présentes peuvent interagir avec les quatre personnages, situés à quatre stations, prisonniers d'une galerie de Musée. Une conversation débute entre eux, le public pouvant être amené à les interrompre pour répondre à leurs questions, et même, si tout se déroule bien, devoir faire un choix difficile : les abandonner ou les aider dans l'accomplissement de leur quête ultime, s'évader[2].

Plongés dans ce théâtre immersif, les gens se retrouvent au milieu d'une réflexion abordant des sujets

philosophiques ou politiques, les relations homme-femme, l'humanité, et sont amenés à réfléchir à leur propre rapport à ces questions.

Récurrentes, ces interrogations ne sont pas uniques à l'œuvre *Salon des ombres*. La première installation vidéo interactive de Luc Courchesne, *Portrait no. 1* (1990), met en scène une jeune femme, Marie, jouée par la comédienne Paule Ducharme et qui répond aux questions de l'auditoire. Marie réagit à ces dernières et pose elle-même des questions qui peuvent, sur le moment, surprendre la personne qui fait l'expérience[3]. Cette même expérience est cette fois quadruplée, six ans plus tard. L'installation cherche à placer les publics au centre de l'œuvre, de l'interactivité. Car tout le déroulement de cette scène est le résultat des choix et des questions des gens. Puis, cette série d'œuvres vidéo interactives et immersives se soldera par

Salon des ombres, 1996
Installation vidéo interactive (composantes de chacune des quatre stations : ordinateur en réseau avec pointeur tactile, lecteur vidéodisque, projecteur vidéo, écran avec réflecteur, enceintes acoustiques).
Édition : 1
2,4 x 10 x 10 m

la création de *Paysage no. 1* (1997), plongeant les publics dans l'exploration d'un lieu extérieur, le Mont-Royal, en interaction avec des personnes virtuelles dont ils devront gagner la confiance[4].

Toutefois, qu'est-ce que l'immersion ? Qu'est-ce que le *Salon des ombres* de Luc Courchesne nous amène à questionner ? Il y a bien sûr les questions soulevées par les interactions et les réflexions des personnages, mais la structure de l'œuvre amène elle aussi une réflexion sur le rapport au corps. « Détournées de leur matérialité d'origine, de leur site et de leur temporalité, les figures du *Salon des ombres* sont véhiculées par la lumière sur un support vidéo et actualisées - téléportées, pourrait-on dire - dans l'Espace et le temps immédiats[5]. Donc, les gens font face à des portraits en plan américain (cadrage d'un personnage à mi-cuisse), donnant par la mise en scène une sorte de prestige à l'ensemble.

De ce fait, le titre lui-même nous amène à nous questionner sur l'expérience qui attend les personnes. Le *Salon des ombres* promet un côté fantastique ou une réalité que l'on prête plutôt à un

univers de science-fiction. La disposition des bornes en cercle, qui peut rappeler un décor de vaisseau spatial, permet l'interaction entre publics, mais aussi entre les figures. Ce qui crée un « cercle magique » au sein duquel est décidée, planifiée et conduite une opération de libération des personnages, piégés malgré eux dans l'installation par un auteur apprenti-sorcier qui avait surestimé ses moyens[6].

De ce fait, l'œuvre interactive de Luc Courchesne se veut une performance artistique, théâtrale, donnée à voir aux personnes qui en deviennent les protagonistes. Les personnages coincés dans cette galerie de musée sont les vecteurs d'un questionnement ou plutôt le point de départ pour une réflexion beaucoup plus profonde qui trouve des échos chez les spectateur.rice.s par leur vécu, par leurs expériences et par le monde qui les entoure. C'est par ces installations vidéo interactives, que Luc Courchesne « témoigne d'une démarche, à la fois personnelle et collective, pour tenter de comprendre le monde dans lequel [il est né] et d'exprimer un état d'être avec les moyens qui sont propres à notre époque »[7]. Donc, d'utiliser les

technologies, toujours en constante évolution, au service de sa réflexion et de sa création.

Ne pouvant être jumelée avec une autre œuvre, le *Salon des ombres* est une installation qui se doit d'être présentée seule, dans une pièce préférentiellement fermée et surtout où la luminosité est quasi nulle. Cela permet réellement aux gens de plonger au cœur du propos, de se sentir enveloppés par la trame narrative et être interpellés directement. Toute l'attention du public est ainsi captée par le jeu des personnages et la potentielle création d'un lien de confiance entre les quatre personnalités et les protagonistes que sont les visiteurs.se.s. Pour enfin arriver au but ultime : aider les figures, prisonnières de cette galerie de musée, à s'échapper.

[1] Luc Courchesne, « Salon des ombres (1996) », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net>.

[2] *Ibid.*

[3] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080 / MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 24 février 2021).

[4] Luc Courchesne, « Paysage no. 1 (1997) », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net>.

[5] Yolande Racine, dir., *Luc Courchesne : Salon des ombres : Théâtre vidéo interactif pour quatre personnages* (Montréal : Musée d'art contemporain de Montréal, 1996), 1-2.

[6] Luc Courchesne, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde » dans *Figures de l'immersion*, Cahier ReMix n° 4, dir. Renée Bourassa et Bertrand Gervais (Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, 2014), <http://oic.uqam.ca/en/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde>.

[7] *Ibid.*

PAYSAGE NO. 1 : SORTIR DE LA GALERIE POUR ENTRER DANS L'ŒUVRE

Zoé Larose

Paysage no. 1 est une œuvre marquante dans la carrière artistique de Luc Courchesne. En plus d'avoir contribué à la reconnaissance internationale de l'artiste, elle incarne deux principes clés de son corpus soit l'interactivité avec les spectateurs et l'immersion qui fait de ces personnes des visiteurs. L'installation est constituée de quatre écrans qui se font face pour entourer l'espace où les visiteurs se positionnent. Chaque écran affiche une projection d'un ordinateur, et les quatre ordinateurs sont liés à un microphone et une plaquette tactile pour permettre une interaction avec les personnes qui expérimentent l'œuvre. Ces personnes sont donc devant un panorama de 360 degrés photo-réaliste qui montre un espace public extérieur[1]. Dans cet espace défilent plusieurs personnages durant des séquences en boucle de 12 minutes qui représentent chacune une journée entière. Réalisé en 1996 et 1997 à

Montréal, le panorama montre le Parc du Mont-Royal qui est à explorer. La relation avec la ville est mise de l'avant alors qu'un des personnages explique que la métropole est « tout autour » avant de guider le visiteur vers un belvédère duquel on peut apercevoir le centre-ville de Montréal[2]. Au travers de l'œuvre, le visiteur peut explorer le parc, mais seulement lorsqu'il est guidé par un des personnages. Les interactions interpersonnelles et le langage sont donc au cœur de l'installation. L'expérience est relative aux relations créées avec les personnages, et ce sont ces relations qui permettent une « conquête de l'espace » comme l'explique Luc Courchesne[3].

La version originale de l'œuvre est en français, mais des versions anglaise, japonaise, allemande et finlandaise ont aussi été réalisées pour être plus accessibles aux publics internationaux[4].

Paysage no. 1, 1997
Installation vidéo interactive et immersive (quatre ordinateurs en réseau avec plaquettes tactiles et microphones, quatre lecteurs vidéodisques et quatre projecteurs vidéo avec écrans de rétroprojection). Édition : 3.
2,5 x 3 x 3 m

En effet, *Paysage no. 1* a été réalisée avec l'appui du NTT InterCommunication Centre de Tokyo en prévision de leur première biennale en 1997 au cours de laquelle l'œuvre remporte le Grand Prix. L'œuvre remporte ensuite le Award of Distinction dans la catégorie Interactive Art des Prix Ars Electronica à Linz en Autriche en 1999[5]. Ces distinctions à l'international représentent l'impact de la contribution de Luc Courchesne dans le milieu des arts numériques de façon globale. L'aspect numérique de l'œuvre ne l'empêche pas de s'inscrire dans le canon de l'histoire de l'art classique. En effet, l'artiste lui-même décrit les écrans de l'œuvre comme étant « peints » et le thème en est un qui a effectivement été peint à maintes reprises : le paysage[6]. Ce genre suit dans l'exploration de l'artiste le genre des portraits, représenté dans les œuvres comme *Portrait no. 1* (1990) et *Portrait de Famille* (1993), et touche aussi au genre des panoramas. Les panoramas du 19e siècle, affichés dans leurs propres espaces architecturaux que sont les rotondes, proposaient une expérience similaire à *Paysage no. 1*. Dans les deux cas, le médium semble s'effacer pour permettre au spectateur d'être immergé par l'œuvre[7].

Une référence iconographique à l'histoire de l'art est celle au tableau *Déjeuner sur l'herbe* (1863) de Manet qui a à son époque marqué le canon de l'art[8]. En effet, le pique-nique familial montré dans l'installation rappelle la scène du peintre français qui a choqué les publics au 19e siècle pour ensuite devenir un symbole de la modernité dans l'art. On peut y voir une symétrie alors que *Paysage no. 1* apporte à son tour un élément de modernité à l'histoire de l'art tandis que l'on s'éloigne des médiums plus classiques.

Luc Courchesne change la perception des spectateurs et c'est perceptible dans *Paysage no. 1*. À la manière des panoramas, le médium tend à disparaître et c'est volontaire. L'artiste veut transcender le médium jusqu'à ce qu'on l'oublie, pour une œuvre « de plus en plus sensible (interactive) au visiteur et de plus en plus enveloppante (immersive) »[9]. C'est par l'interactivité et l'immersion que *Paysage no. 1* répond à ces critères. Des œuvres qui précèdent celle-ci avaient déjà utilisé l'interaction, comme *Portrait no. 1* et *Portrait de Famille*. Alors que *Portrait no. 1* est une interaction entre seulement un personnage et le visiteur, *Portrait de Famille* montre des interactions des personnages entre eux en plus des

interactions avec le visiteur. Ainsi, le visiteur fait partie de la scène au même niveau que les personnages et n'est pas le centre de la discussion, et il en est de même pour *Paysage no. 1*. Il est aussi important de noter que les interactions ne font pas qu'activer l'œuvre, elles vont l'influencer. Un engagement du visiteur est nécessaire, et pour avoir accès à l'espace ces interactions doivent être positives, le visiteur doit créer une relation avec un personnage pour que celui-ci accepte de le guider dans le paysage. Cette implication directe du visiteur contribue à son immersion, en plus de l'immersion physique créée par les quatre écrans qui l'entourent. Les écrans, bien que sur quatre côtés du visiteur, laisse par contre entrevoir l'espace où est exposée l'installation par des jours entre chacun d'eux, l'immersion n'est donc pas entière[10]. C'était aussi le cas de *Passages* (1998) qui proposait un autre paysage à explorer avec des personnages guides, dont le panorama faisait 180 degrés. *Passages* est projeté sur des écrans de verre, ce qui laisse entrevoir l'espace d'exposition en tout temps[11]. Pour *Paysage no. 1*, des écrans opaques ferment l'espace autour du visiteur, ce qui sera ensuite de mise pour les œuvres immersives, tout comme l'utilisation

des 360 degrés. À la suite de cette œuvre, Luc Courchesne pousse l'immersion encore plus loin avec ses panoramas, qui sont de sa propre création. Ils vont non seulement couvrir les 360 degrés, mais le faire d'une façon complète sans délimitation visible et sans jour ; l'immersion est totale et individuelle. *Paysages no. 1* est l'œuvre qui unit les créations qui habitent l'espace d'exposition, et les créations qui deviennent en elles-mêmes l'espace de visite en entier.

[1] Luc Courchesne, « Paysage no. 1 (1997) », Courchesne Luc, s.d., <http://.courchel.net>.

[2] Luc Courchesne, Landscape One (1997), Luc Courchesne, 17 :43, 2010, <https://vimeo.com/5995405>.

[3] Luc Courchesne, « Paysage no. 1 (1997) », Courchesne Luc, s.d., <http://.courchel.net>.

[4] Luc Courchesne, « Paysage no. 1 (1997) », Courchesne Luc, s.d., <http://.courchel.net>.

[5] Pierre-François Ouellette art contemporain, « Luc Courchesne - Biographie », Pierre-François Ouellette art contemporain, 2020, <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/biography/>.

[6] Luc Courchesne, « Paysage no. 1 (1997) », Courchesne Luc, s.d., <http://.courchel.net>.

[7] Sophie Morand, « Paysage n° 1 : paysage culturel de l'art numérique », *Eurostudia* 8, no 1-2 (2012-2013), <https://doi.org/10.7202/1026637ar>.

[8] *Ibid.*

[9] Luc Courchesne, « Un créateur dans le musée-laboratoire : expériences de médiations », *La lettre de l'OCIM* 23, no 78 (2001) : 25, <https://ocim.fr/wp-content/uploads/2001/11/LO.785-pp.21-26.pdf>.

[10] Sophie Morand, « Paysage n° 1 : paysage culturel de l'art numérique ».

[11] Luc Courchesne, « Un créateur dans le musée-laboratoire : expériences de médiations ».



SANS MOTS, SANS RÉPONSE

Myriam Auger

L'œuvre *Sans titre / Untitled* est inspirée d'une expérience particulièrement marquante pour l'artiste Luc Courchesne. Le 11 septembre 2001, l'artiste se trouve à New York pour un événement où il représente la Société des arts technologiques (SAT). L'artiste profitait alors d'un matin paisible près de Battery Park, mais à 8h14, cette douce matinée laissa soudainement place à un événement surréel que nous connaissons tous, ayant marqué la planète[1]. L'artiste décrit s'être senti à la fois « perturbé et calme » durant cette situation inimaginable[2]. Il parvient alors à capturer plusieurs images, sans savoir que celles-ci allaient avoir un rôle à titre de lignes directrices pour une future installation. À son retour des États-Unis, quelques jours plus tard, une œuvre musicale l'inspire à réaliser ce projet dont la conception s'étendra jusqu'en 2004[3].

Cette œuvre musicale, intitulée *The Unanswered Question* et composée par Charles Ives, lui fut présentée par un ami.

On peut y entendre des flûtes, une trompette, un cor anglais ainsi que des instruments à cordes qui semblent être liés en quelque sorte aux événements remarquables auxquels il venait d'assister. L'artiste juxtapose l'horreur survenue lors du 11 septembre à cette composition intrigante : elle lui rappelle cette étrange antinomie de perturbation et de calme. Après avoir entendu celle-ci, il dit avoir : « immédiatement été replongé dans un sentiment analogue à celui que j'avais ressenti ce matin-là »[4]. L'œuvre est également composée d'images vidéos capturées à New York en septembre 2002 avec la lentille à 360°, qu'il utilise pour le « Panoscope »[5], un dispositif de projection immersive de sa conception. On peut alors apercevoir un contraste entre le chaos et le calme qui existent dans un même endroit à 365 jours de différence.

Réalisée sur quatre ans, cette œuvre se situe en mi-parcours de la carrière de l'artiste. On y retrouve certaines thématiques souvent présentes dans les

Sans titre, 2001-2004
Installation immersive (écran cylindrique de tulle blanche, projecteur hémisphérique, écouteurs, moniteurs vidéo, enceintes acoustiques). Édition : 1.
3,5 x 3,5 x 3 m

œuvres de le Courchesne, telles que le rapport entre le passé, le présent et le futur. En effet, dans plusieurs de ses œuvres, l'artiste aborde cette relation entre le vécu et ce qui est à venir, grâce à la lumière et la noirceur. Pour lui, la lumière correspond à ce qui est passé, puisque cette partie est connue et nous savons ce qui s'y trouve, tandis que la noirceur correspond au futur, puisque nous ne connaissons pas encore son contenu[6]. Cette thématique est présente de manière assez explicite dans l'œuvre *Installation claire-obscur* (1986). Dans *Sans titre / Untitled*, on retrouve ce paradoxe entre l'évènement passé du 11 septembre 2001 et le retour au calme présent dans les images capturées au même endroit en 2002. De plus, l'accent est mis davantage sur les images plus récentes, comme si l'on voulait en quelque sorte effacer le jour passé et oublier son existence, mais sa présence dans l'œuvre nous rappelle qu'on ne peut mettre de côté le passé.

La ville de New York est omniprésente dans le travail de Luc Courchesne. Il y voyagera pour différents projets et y réalisera certaines œuvres, dont *Paula on Liberty Island* (1982), plus tôt dans sa

carrière. Plusieurs de ses œuvres ont également été exposées au Museum of Modern Art à quelques reprises, entre autres à l'occasion de la série *Projects* en 1994[7]. En septembre 2001, il se trouvait à New York « avec une délégation de la Société des arts technologiques pour participer à un évènement organisé par le gouvernement du Québec pour la visibilité de la culture québécoise à New York »[8].

Lorsque l'on situe l'œuvre *Sans titre / Untitled* dans l'entièreté du travail de Courchesne, elle semble être étroitement liée au hasard ; le hasard d'avoir pu capter ces images ainsi que le hasard d'avoir été sur les lieux en cette date devenue historique. L'artiste n'avait jamais prévu de créer une telle œuvre, mais les évènements en ont fait une création naturelle et instinctive. Elle porte donc une valeur documentaire et historique, tout en demeurant très personnelle à l'artiste, qui nous partage comment il a vécu cet évènement. Il n'a pas souhaité revoir ses images souvent et a même dit : « je ne l'ai pas beaucoup revu. Moi je préfère le souvenir de l'évènement, de ce que j'ai vécu cette journée-là »[9]. *Sans titre* permet en quelque sorte d'extérioriser ce difficile souvenir et « de se purger de l'horreur de ces images »[10].

Donner un titre à une œuvre aussi lourde en contenu et en émotions n'est pas une tâche facile, et c'est pourquoi il a choisi de s'en tenir à *Sans titre / Untitled*. Il semble alors vouloir démontrer qu'il n'y a aucune explication qui permettrait de comprendre ou donner un sens aux évènements survenus lors de cette journée. Aucun mot ne saurait véritablement rendre justice aux émotions ressenties en ce jour et encore jusqu'aujourd'hui : on demeure sans mots, et sans réponse. Le choix du titre de cette œuvre représente également le rapport qu'a l'artiste à celle-ci. *Sans titre / Untitled* se veut être une référence abstraite visant à la fois à éviter de souligner davantage cette journée, tout en rappelant qu'on ne peut simplement oublier son existence. De surcroît, le titre de l'œuvre est aussi compatible avec le titre de l'œuvre musicale de Charles Ives incluse dans l'installation : *The Unanswered Question*. Ces deux noms reflètent la même image en laissant les nombreuses questions sans réponse.

De toute évidence, Courchesne aurait préféré ne jamais avoir capturé ces images et surtout, ne jamais avoir été spectateur de cette scène bouleversante. *Sans titre / Untitled* se veut donc une

façon d'imager ce qu'il a vécu et de le représenter sans qu'il n'y ait « [...] d'évocation visuelle directe du 11 septembre »[11]. C'est pour cette raison que dans l'espace du portail, les évènements du 11 septembre ne sont pas directement évoqués. Ce choix esthétique est également lié à la sensibilité du sujet de cette œuvre et à la volonté de vouloir garder sa présence aussi discrète que possible. Sa position éloignée dans l'espace d'exposition a aussi été choisie en fonction du désir de la rendre plus subtile, presque cachée. L'utilisation du portail qui transporte le visiteur dans cette œuvre permet également de filtrer le contenu de celle-ci et d'éviter de choquer. On veut raconter cette partie de l'histoire de la ville de New York, sans toutefois en faire une attraction. Il s'agit donc de commémorer cet évènement en demeurant conscient et sensible à la douleur et la perte qu'il représente. Un petit espace physique dans l'espace d'exposition pour une œuvre dont le sujet n'a rien de minime. On choisit de la rendre presque invisible du point de vue muséographique, puisqu'on sait que son contenu est ineffaçable.

En entrant dans la version 2004 de l'œuvre immersive, on est donc exposé à des images paisibles d'un matin comme les autres à New York. Sur un panoramique suspendu au plafond, les images de South Cove captées en septembre 2002 sont juxtaposées à la composition musicale de Charles Ives. À l'opposé, l'enregistrement sonore capté le 11 septembre 2001 par l'artiste accompagne le visionnement de certaines images enregistrées cette même journée. On se situe donc quelque part entre le paradis et l'enfer en s'immergeant de ces sons paradoxaux.

[1] Luc Courchesne, « Sans titre (2004) », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net>.

[2] Bernard Lamarche, « Arts Visuels - Sur les pas du 11 septembre » Le Devoir, 4 septembre 2004, <https://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/62959/arts-visuels-sur-les-pas-du-11-septembre>.

[3] Luc Courchesne, « Sans titre (2004) », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net/>.

[4] Lamarche, « Arts Visuels - Sur les pas du 11 septembre ».

[5] Jocelyne Lepage, « Luc Courchesne: champion du 360 degrés » La Presse, 21 février 2009, <https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/200902/21/01-829857-luc-courchesne-champion-du-360-degrees.php>.

[6] Luc Courchesne, « Artistes - Luc Courchesne » dans Lumières : Perception-Projection, dir. Lise Demers (Montréal : Plow & Watters, 1986), 68-69, http://ciac.ca/documents/Lumieres_Perception_Projection_Les_100_jours_d_art_contemporain_Montreal_1986.pdf.

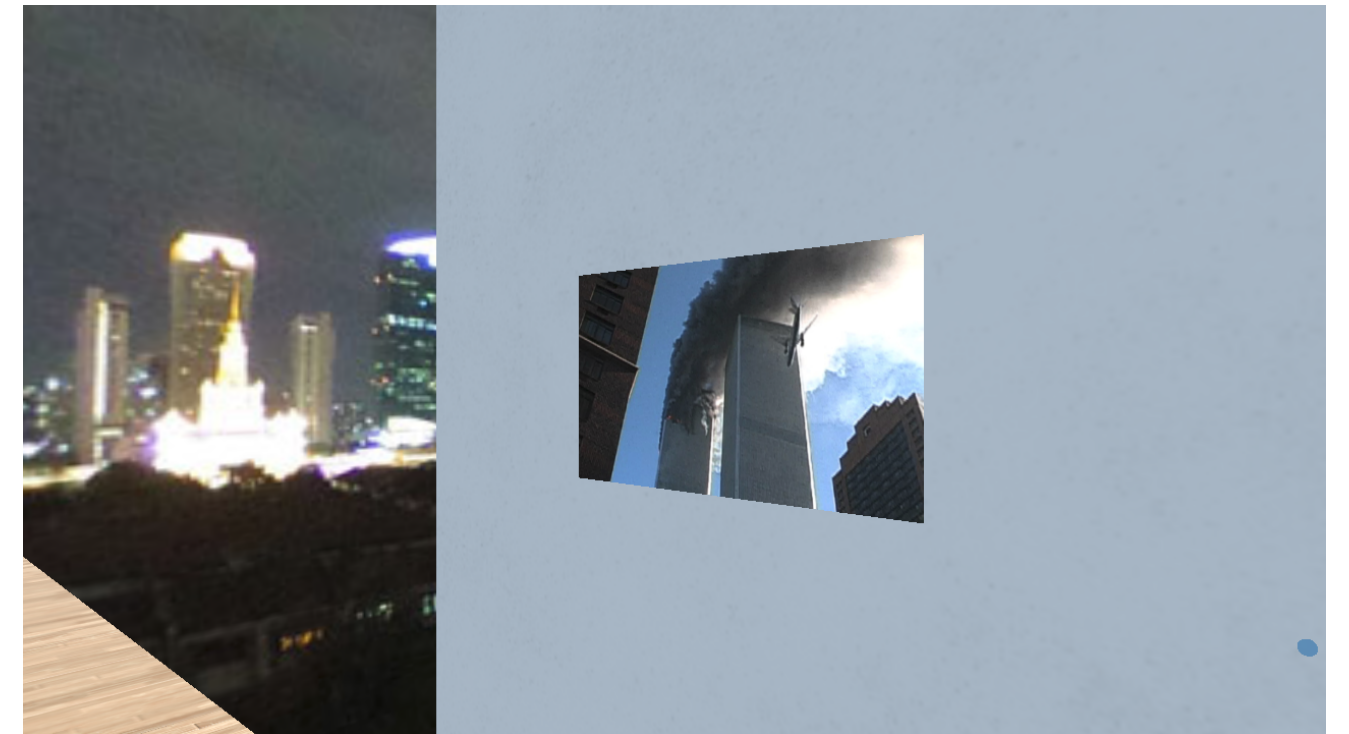
[7] Barbara London, Projects 47 : Luc Courchesne : the Museum of Modern Art, New York, June 23-August 23, 1994 (New York: Museum of Modern Art, 1994), <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3078>.

[8] Lamarche, « Arts Visuels - Sur les pas du 11 septembre ».

[9] Mathieu-Robert Sauvé, Le 11 septembre de Luc Courchesne, Université de Montréal, 03 :44, 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=SPxopXhHwBc>.

[10] Lamarche, « Arts Visuels - Sur les pas du 11 septembre ».

[11] Luc Courchesne, « Explorer », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net>.



Vues de *Sans titre/Untitled* dans l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* (<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>).

ENTRE PSYCHÉ ET MICROCOSME : LA CHRONO-CAPSULE DE LUC COURCHESNE

Émile Graham

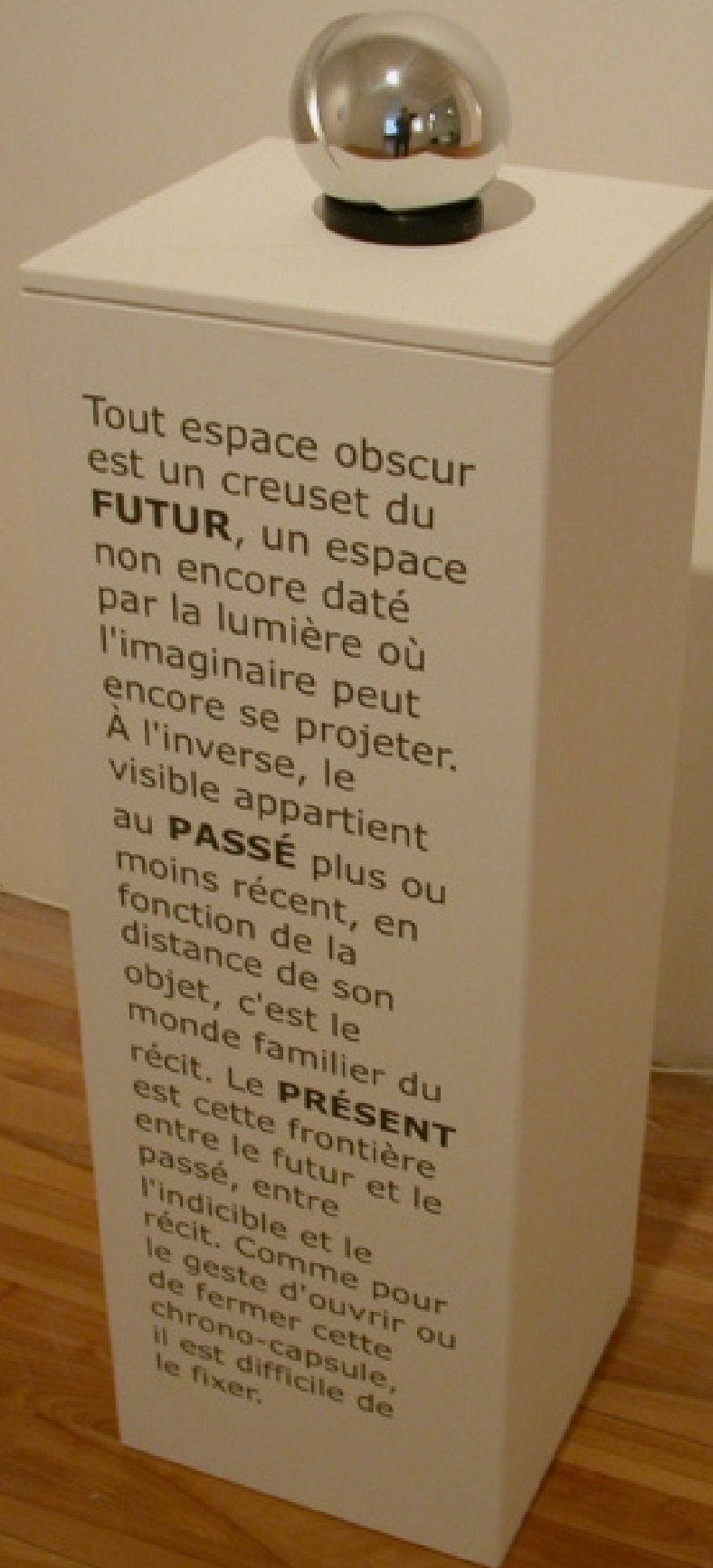
Une sphère reposant sur un socle, divisée en deux demi-sphères, la *Chrono-capsule* (2004) réfléchit l'environnement sur sa surface argentée. En son centre se situe un creux, une cavité sombre. Il est possible de manipuler la sphère, de dévoiler cet intérieur au monde par notre intention, d'ouvrir l'œuvre par un simple geste. Le texte sur le socle nous révèle le sens de cet objet.

La surface réfléchissante est en fait le « passé », car notre reflet sur la sphère provient d'une lumière antérieure. Ce passé est en fait l'univers du récit, soit la manière dont l'esprit humain interprète le monde. Dû à la surface sphérique, notre propre apparence paraît déformée, distendue et parfois même condensée. La construction de notre regard en est dévoilée, la stabilité du « je » en subit une tension. La capsule reflète aussi son environnement, soit le lieu de notre

identité, qui dans la contiguïté du reflet de la sphère ne fait qu'un avec nous. On s'y voit comme le monde, au même titre que celui-ci : une image sur une surface courbe. Qui plus est, la convexité de ce miroir élimine la cohérence des distances, altérant proche et lointain. En regardant une sphère, un infime changement dans l'angle de notre perception peut changer l'image totalement. La sphère agit donc en microcosme, un point nodal où de vastes réalités sont liées.

Dans son centre sombre et noir se trouve le « futur ». L'absence de lumière n'y est pas tant une lacune, mais bien une réalité en soi. Dans sa symbolique de totalité, l'absence de lumière libère la projection des fantaisies, d'espairs, de rêves. Toutes ces expériences sont des instances de la subjectivité humaine. Liée à cette subjectivité, soit l'aspect de plus personnel de l'individu, est la vulnérabilité.

Chrono-capsule, 2004
Objet 3D (aluminium poli, peinture noire, base de PVC, socle de MDF). Édition : 3
Sphère : 12 cm (diamètre)
Socle : 20 x 20 cm



En ce sens, l'apparence sphérique de la capsule et le fait de pouvoir l'ouvrir lui donnent une qualité d'œuf ou d'embryon. À la naissance, la vulnérabilité est à son paroxysme. Si l'on considère également une autre œuvre de l'artiste, le *Lightproof Suit* (1983), le lien à la naissance est évident[1]. Dans la performance, l'artiste enlève un habit réfléchissant, pour en sortir par une fente, totalement nu dans l'obscurité. Dans un tel contexte, la qualité réfléchissante et lumineuse des œuvres semble défensive, contrairement à la vulnérabilité qui est sombre. En lien avec la *Chrono-capsule* argentée, le futur est ce que voit un être naissant, tandis que l'être ayant vécu voit le passé. Pour l'être naissant, le futur est un « je » informe. Or, la naissance est intrinsèquement liée à l'espoir, aux possibilités. Il a été mentionné que la surface de la sphère défait la dynamique des distances. En éliminant la certitude, on préserve la possibilité d'espérer. Notre vision, sur la sphère, peut littéralement changer dans une modification infime de l'angle du regard. Luc Courchesne explique au sujet de sa thématique que la noirceur n'est pas un lieu sans lumière, mais un lieu où la lumière – affectée par le temps – ne s'est

pas encore rendue[2]. Une telle formulation a une connotation d'espérance.

Il est possible d'agir sur la capsule, de l'ouvrir et de la fermer, déterminant ainsi si elle reflète l'environnement ou si son intérieur sombre est exposé au monde. Cette agentivité existe dans le présent, et suggère un choix entre la lumière et la noirceur, une dualité expérientielle fondamentale. Or plutôt qu'une alternative moraliste, Luc Courchesne représente l'interrelation entre ces pôles lumineux. Le présent se situe entre le passé et le futur, mais en plus devient éventuellement ces temporalités. Ce qui est illuminé se définit par l'obscurité, tel un jeu de lumières. La sphère elle aussi possède une liberté en quelque sorte, du fait que sa surface peut refléter n'importe quelle réalité s'y présentant.

Dans sa thématique liée au passé, la *Chrono-capsule* peut être interprétée selon le mythe, c'est-à-dire une façon d'expliquer les phénomènes du monde. La capsule tend vers la totalité, contient le passé, le présent et le futur ainsi que la lumière et l'ombre. Elle s'apparente à certains mythes de créations impliquant un œuf cosmogonique.

Dans sa thématique liée au futur, la *Chrono-capsule* exprime des conceptions de physique contemporaine. Par exemple, l'idée d'un trou noir absorbant la lumière reflète formellement la surface de la sphère et sa cavité intérieure. Le fait que la sphère tend à altérer les distances rappelle le fonctionnement de fractales, qui tendent à conserver leur forme à différentes échelles. Si on peut considérer le *Lightproof Suit* comme une invention futuriste dans son concept de « combinaison » anti-lumière, l'idée de « capsule » se lie à la notion de médicament. Ceci reflète une fonction potentiellement sublimatoire, cathartique. En effet, ouvrir la capsule signifie amener de la lumière dans ce qui était auparavant caché.

Cette capacité d'exprimer des réalités temporellement distinctes semble survenir de la fonction symbolique de la capsule : agir sur le temps. Comprendre l'œuvre révèle son contenu, comme le fait d'ouvrir l'œuvre manuellement. Si manipuler la capsule détermine son état « passé » ou « futur », le fait d'interpréter l'œuvre dévoile ses liens à la mythologie et à la science, à la nature de la psyché et du cosmos. Le présent, en ce sens, agit comme centre

cosmogonique. L'idée d'un croisement des chemins ou de directions cardinales est présente également dans la structure orthogonale de l'œuvre biographique virtuelle de l'artiste, *Nu au Paradis* (2018). Luc Courchesne associe le présent avec la possibilité de déterminer l'état de la capsule, rappelant le fonctionnement magique et rituel de la mythologie, ou encore l'influence de l'observateur dans la physique quantique. Dans ces deux cas, l'individu participe à la génération du monde. Ceci réitère la suggestion de Luc Courchesne selon laquelle « [l]a quête artistique est la même dans toute l'histoire de l'humanité »[3].

La démarche de l'artiste, par ses dimensions interactives et immersives, réitère cette générativité. Ses œuvres interactives établissent souvent une discussion avec des étrangers et cette interaction altère l'expérience virtuelle. La sublimation vers l'espoir apparaît dans ces interactions, où une difficulté initiale devient salutaire. *Chrono-capsule* n'est pas une œuvre interactive numérique, mais les spectateurs se voient eux-mêmes dans l'œuvre, interagissant avec eux-mêmes. Le fait que la capsule déforme l'image rend l'individu *étranger* à soi-même, continuant

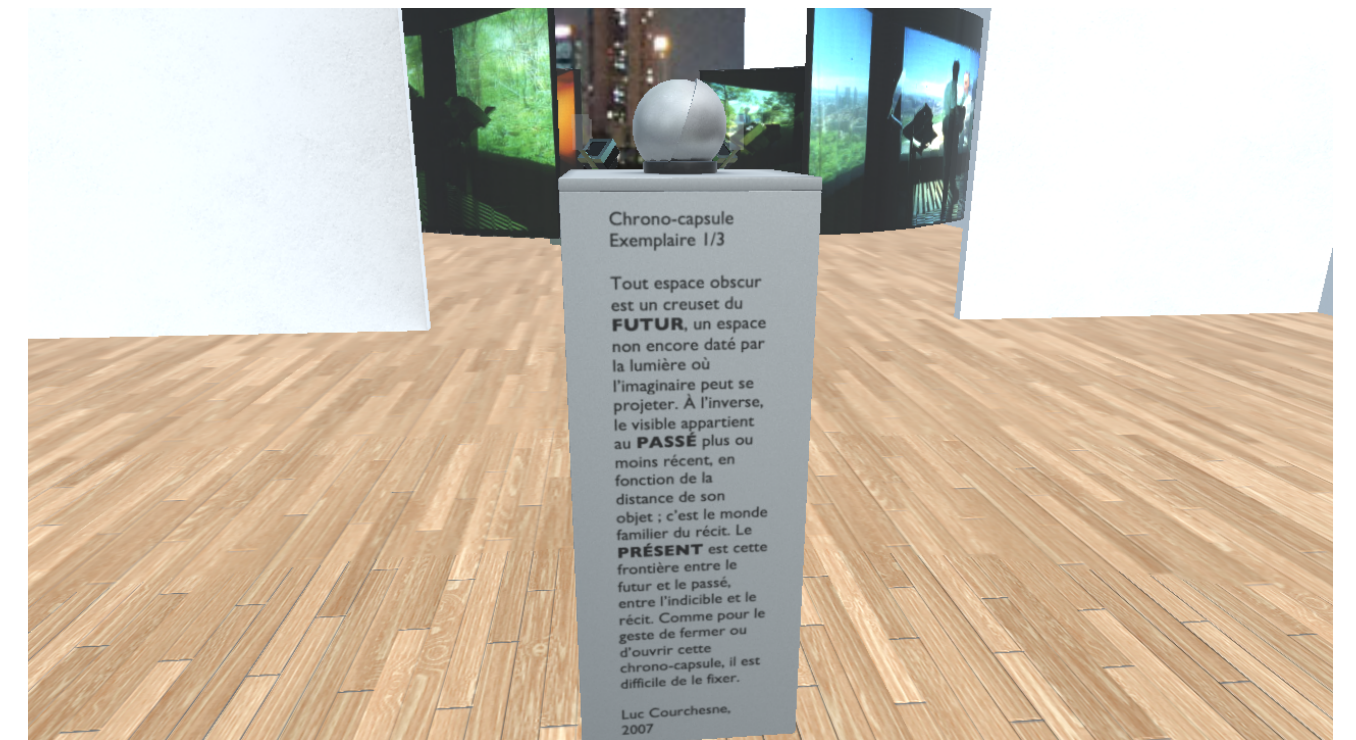
le principe de confronter l'inconnu. Et si la capsule n'est pas immersive en soi, on perçoit de manière restreinte l'environnement partout autour de soi sur sa surface. Il y a donc à la fois un présage de l'interactivité et de l'immersion dans *Chrono-capsule*. De manière intéressante, cette étrangeté face à soi-même semble permettre de comprendre la psyché. Cette immersion dans un univers, dans un monde nous entourant, se lie au sublime, où les facultés sont choquées et où l'on réévalue notre position expérientielle. Luc Courchesne, dans son ouvrage *L'invention de l'horizon*, décrit cette qualité immersive sublime : « [...] s'exposer et recourir au sens pour trouver le nouvel ordre des choses au sein desquelles nous logeons désormais »[4]. Conséquemment, la démarche de l'artiste tend à explorer à la fois l'extériorité et l'intériorité de l'expérience humaine, que la capsule réitère par sa surface et son vide.

[1] Luc Courchesne, « Current Works 1983/31 – Lightproof Suit », (manuscrit non publié, 23 février 2021), document PDF, 8-9.

[2] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080 / MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 24 février 2021).

[3] Patrick Péris, *Portrait de Luc Courchesne, gagnant du prix #GGARTS 2021*, Conseil des arts du Canada et Les Productions Toribou, 03 :00, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=zPP8adl6L-M>.

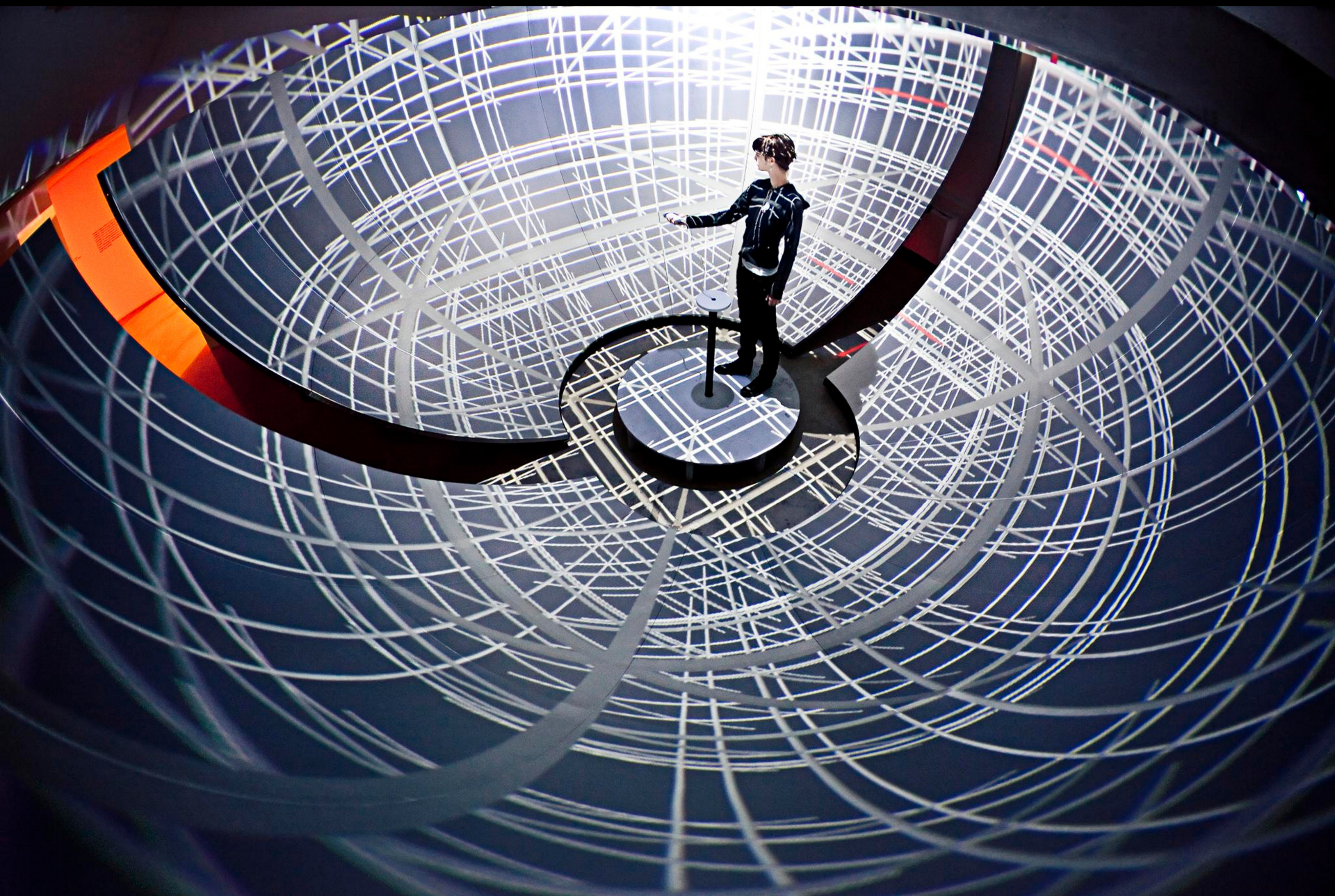
[4] Luc Courchesne, *L'invention de l'horizon* (Montréal : publié par l'auteur, 2019), livre d'art, 36 x 36 x 3,5 cm, édition : 20 plus E/A, document PDF, 29, <http://courchel.net>.



Vue de l'oeuvre *Chrono capsule* dans l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* (<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>).

CULMINATION DE TECHNOLOGIE ET EXPÉRIENCE : T'ES OÙ?

Jaxon Baker



Luc Courchesne considère *T'es où?* comme un tournant important dans sa carrière artistique, « 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 »[1]. La base technique du travail de Courchesne dans les années 1980 et 1990 était celle de la vidéo interactive reconfigurable et polylinéaire, utilisée sur les lecteurs de vidéodisques. C'est de ce changement de technologie, de l'analogique au numérique, que Courchesne a souhaité profiter pour avoir une manière plus simplifiée de créer des environnements immersifs tout en faisant de la reconstruction de l'horizon un axe central de son travail futur[2].

C'est dans ce contexte que Courchesne a développé l'invention du Panoscope en l'an 2000[3]. Cristoph Brunner, théoricien culturel suisse, explique les détails du Panoscope :

Il se compose d'un espace de projection à 360° équipé d'un système de projection hémisphérique monocanal permettant une vue panoramique totalement immersive. En entrant dans le Panoscope, on est complètement enfermé dans un espace aéré limité par la surface de projection concave. L'invention d'un dispositif de projection hémisphérique et d'une puissante structure numérique open source et inclusive améliorent les expériences avec le son et la vision à travers la perception immersive incarnée[4].

T'es où? / Panoscope (2e version), 2002/2010
Dispositif immersif et interactif, 3D temps réel (écran de fibre de verre, supports d'aluminium, système de projection monocanal, système de sonorisation quatre canaux, pointeur omnidirectionnel, ordinateur avec périphériques, routeur Wi-Fi). Édition : 3
3,5 x 5,5 x 5,5 m
Photo : Joey Kennedy

Grâce à l'utilisation de cette invention, Courchesne a pu créer une nouvelle expérience immersive et interactive au-delà de ses œuvres précédentes *Portrait no. 1* (1990) et *Paysage no. 1* (1997). *Panoscope 360°* (2000) et *The Visitor: Living By Numbers* (2001) proposent les deux premières tentatives d'utilisation de la nouvelle technologie de Courchesne. Aussi en 2004, Courchesne et son équipe ont fait une percée avec le logiciel OpenGL en créant un système de rendu « panoscopique » qui leur permettrait de placer enfin un cadre 3D dans lequel le visiteur pourrait se déplacer[5]. En utilisant cette technologie et leur récente percée, ainsi qu'en combinant ses expériences passées, Courchesne était prêt à développer *T'es où?* (2005), une œuvre immersive permettant aux visiteurs d'explorer quatre niveaux d'expériences.

Les travaux de Courchesne visent toujours à offrir des expériences interactives et immersives[6]. Son utilisation de l'interactif et de l'immersion permet à ceux qui en font l'expérience de devenir les visiteurs d'un autre monde dans lequel ses personnages et ses paysages habitent. *T'es où?* est le résultat

de la technologie, de la technique et des expériences passées de l'artiste se réunissant pour créer une œuvre transformatrice qui offre aux individus une expérience tout à fait unique.

Dans *T'es où?* les visiteurs contrôlent un pointeur omnidirectionnel dans l'espace immersif du Panoscope[7]. L'un des aspects principaux est que la pièce tente de donner au visiteur l'impression de voler à travers des rêves alors que des images dispersées traversent le champ de vision de l'utilisateur. Il existe quatre échelles différentes que l'utilisateur peut expérimenter tout en étant immergé dans l'œuvre d'art. La première échelle, nommée échelle 0, sert d'espace d'étalonnage neutre pour les visiteurs et le système[8]. En faisant l'expérience de cette échelle initiale, le visiteur voit un espace infini et navigable sur trois axes. Cette première échelle peut ressembler à un vide infini froid dans lequel il n'y a rien d'autre que l'utilisateur, l'isolant du monde extérieur.

Lorsque les visiteurs passent à la deuxième échelle, nommée échelle +1, ils sont accueillis par un barrage d'éléments (images, sons, textes, objets) organisés en archives[9]. Chaque élément que le

visiteur peut expérimenter fait partie d'un récit du voyage du visiteur à travers l'espace, car ce qu'on choisira de voir ou d'entendre sera différent pour chaque personne. Cela conduit à *T'es où?* pour avoir une expérience assez unique dans le monde de l'art interactif.

À tout moment de son voyage dans l'espace et à travers ces éléments, le visiteur peut passer à l'échelle suivante, l'échelle +2[10]. Dans cette échelle, les éléments qui étaient autrefois des images, des sons, des textes ou des objets sont maintenant transformés en nuages de lumière qui peuvent donner l'impression d'un espace de vie abstrait. Une des choses à noter à propos de Courchesne est qu'il est plus concentré sur le fait d'être le créateur ou le fournisseur de l'expérience que d'être le narrateur[11]. Il souhaite donner au visiteur la liberté d'explorer ses espaces à son rythme et selon son style afin de lui permettre de créer ses propres récits basés sur ce qu'il a vécu, plutôt qu'être celui qui leur dit comment vivre l'art.

À l'échelle finale, échelle +3, les nuages s'effondrent et se transforment en quelque chose qui ressemble à la croûte

terrestre[12]. Lors du passage à ce niveau, les visiteurs sont placés dans une position centrale surplombant un ensemble infini de plaines, de vallées et de montagnes. C'est à travers cette imagerie que Courchesne cherche à faire ressentir au visiteur le sentiment d'explorer un nouveau monde ou d'explorer et de capturer un nouvel espace de la même manière que les artistes ou auteurs du 18e siècle l'ont fait avant lui. Puisque le visiteur peut voler librement et examiner ces images à sa guise, c'est presque comme si Courchesne demandait au visiteur de décider ce qu'il capturerait ou ce qu'il considérerait comme beau du paysage. Encore une fois offrant une partie d'une expérience où deux personnes n'auront pas le même avis.

Cette installation se déroule en 2021 dans un nouvel espace virtuel, il est donc difficile de reconstituer chaque niveau à la satisfaction de la personne qui tente cette immersion, mais la représentation proposée ici peut fournir aux visiteurs un fac-similé approprié de l'expérience.

T'es où? nous séduit dans le domaine de la muséologie car c'est un point culminant

de la technologie et du savoir-faire entre deux époques. Luc Courchesne utilise ses expériences dans la création de réalité augmentée et de mondes virtuels pour offrir une expérience à quatre niveaux à l'époque précédant l'utilisation généralisée de la réalité virtuelle. C'est une œuvre d'art et une capsule temporelle d'une ère de transition technologique spécifique. Le fait qu'une telle œuvre d'art soit aujourd'hui réalisée en réalité virtuelle ajoute à son charme d'autant plus que Courchesne a développé le Panoscope lui-même ainsi que le logiciel pour réaliser une telle création.

Dans cette pièce, le plus important doit être le niveau d'immersion qu'elle offre au visiteur. D'un vide infini, dépourvu de vie et de couleur, à un paysage robuste plein de possibilités, selon les propres mots de Courchesne « Dans *T'es où?* le sujet (visiteur, acteur, protagoniste) contrôle sa position, le chemin et la vitesse de son parcours et, plus intéressant peut-être, l'échelle à laquelle il est prêt à exister »[13]. Parallèlement à cela, il est également fascinant que chaque visiteur qui expérimente l'œuvre d'art puisse repartir avec des pensées, des sentiments ou des perspectives différents, ce qui fait honneur au travail de Courchesne.

ou des perspectives différents, ce qui fait honneur au travail de Courchesne. L'un des aspects les plus intéressants de la pièce est celui de la transition du premier niveau au deuxième niveau. Courchesne l'a qualifié de similaire à un moment dans Alice au pays des merveilles, où le personnage principal passe de l'autre côté du miroir[14]. L'autre aspect est que l'on peut aussi voir ce second niveau comme une représentation de la vie, car les éléments de sons, de textes, d'images et d'objets passent par le visiteur de manière fugitive comme des rêves ou des souvenirs difficiles à appréhender.

Mais vraiment la beauté de la pièce est qu'elle offre à tous les visiteurs de la vivre à leur manière et de repartir avec leurs propres histoires et leurs propres conclusions sur ce que Courchesne a construit pour eux. Chaque personne ayant une histoire différente alors qu'elle traverse l'espace, ce qui lui donne l'impression d'être le protagoniste, est une excellente technique pour engager les visiteurs. On peut donc affirmer avec certitude que Courchesne est un véritable maître de son art dans le domaine de l'art immersif et *T'es où?* reste l'une de ses pièces les plus remarquables.

[1] Luc Courchesne, « L'art "jouable" », *Inter*, n° 125 (2017) : 33, <https://id.erudit.org/iderudit/84832ac>.

[2] *Ibid.*, 34.

[3] Cristoph Brunner, « Immediation as process and practice of signaleitic mattering », *Journal of Aesthetics and Culture* 4, n° 1 (2012) : 191, <https://doi.org/10.3402/jac.v4i1.18154>.

[4] *Ibid.*, 192.

[5] Courchesne, « L'art "jouable" », 34.

[6] Ryszard W. Kluszczynski, « Interactions In Augmented Worlds: Analysis of the Art of Luc Courchesne » dans *Expanding Practices in Audiovisual Narrative*, dir. Raivo Kelomees et Chris Hales (Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing, 2014), 140.

[7] Luc Courchesne, « T'es où? (2010) », *Courchesne Luc*, s.d., <http://.courchel.net>.

[8] *Ibid.*

[9] *Ibid.*

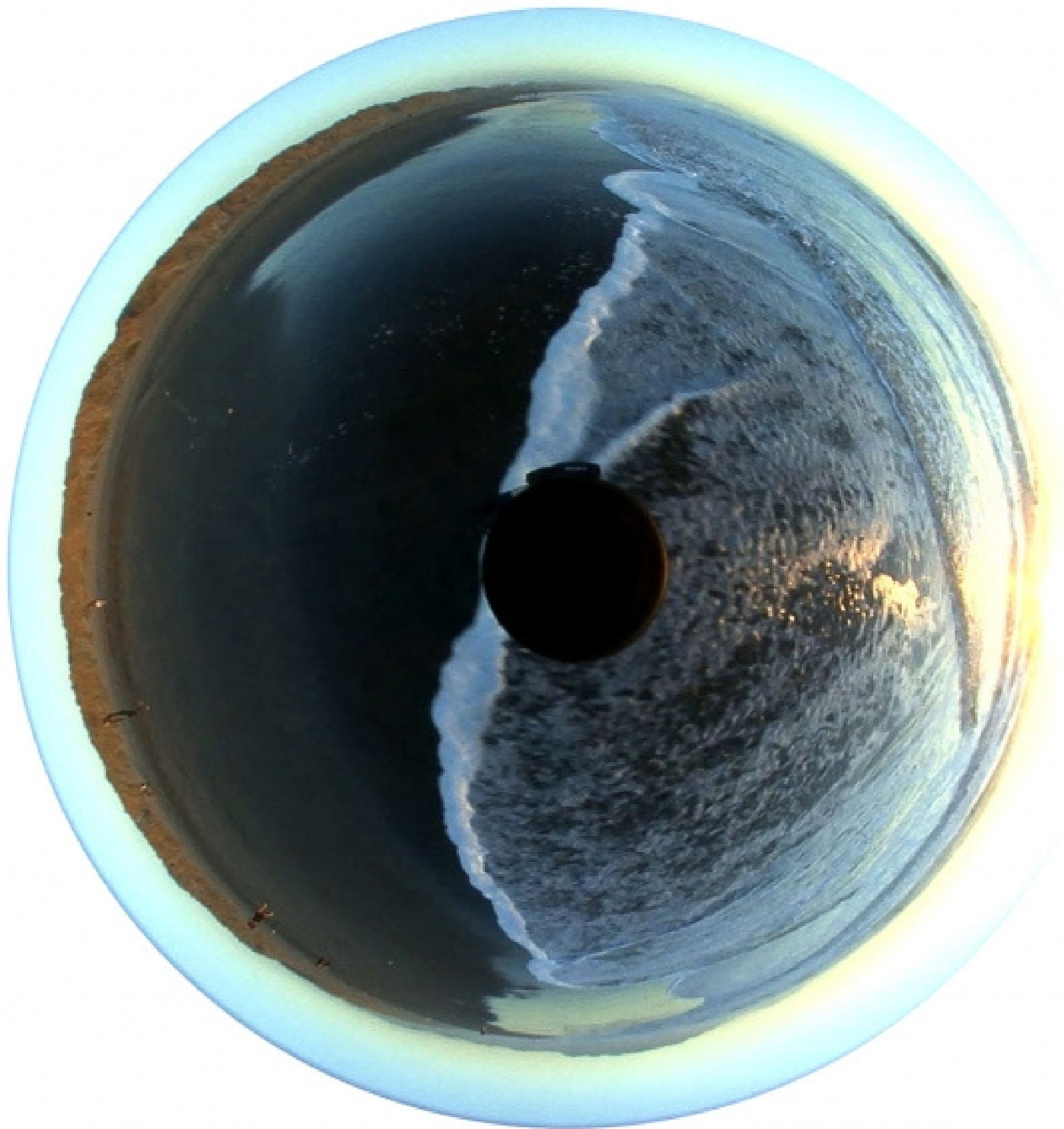
[10] *Ibid.*

[11] Kluszczynski, « Interactions In Augmented Worlds », 139.

[12] Luc Courchesne, « T'es où? (2010) », *Courchesne Luc*, s.d., <http://.courchel.net>.

[13] *Ibid.*

[14] Luc Courchesne et Bernard Perron, « T'es où? [Luc Courchesne]? », *Intermédialités*, n° 9 (2007) : 171, <https://doi.org/10.7202/1005535ar>.



METTEZ : IMMERSION

Anaïs Auger-Mathurin

Un matin de novembre 1872, Claude Monet, le regard attentif, la main légère et la palette tavelée d'orangés et de bleus clairs, s'attarde à cristalliser les effets d'un soleil levant sur le port brumeux du Havre. Ce matin-là, ce n'est ni le mouvement des godilleurs ni les cheminées fumantes à l'horizon qui l'importent véritablement : son pinceau fixe plutôt le papillotement coloré de la lumière sur la surface de l'eau et sa percée à travers la nappe de brume et de vapeurs. Dans ce qui deviendra sa célèbre œuvre *Impression, soleil levant*, Monet peint le rendu de sa propre appréhension visuelle du port ; l'expérience de son œil, là, maintenant, devant cette lumière automnale de l'aube. Sa touche s'est donc voulue libre, délicate, et suffisamment fragmentée pour fidèlement rendre compte des effets lumineux sur les sujets du port. Lorsque vint le temps de titrer son œuvre, Monet admit candidement : « ça ne peut

vraiment pas passer pour une vue du Havre, [...] devant ce lever de soleil sur un port, mettez : *impression*[1].

Les critiques qu'essuie l'œuvre de Monet lors de sa première exposition sont toutefois virulentes. On récuse sa facture brouillonne, ses formes indécises et troubles, comme giclées à la va-vite, ainsi que les coups de pinceau qu'elle laisse apparents. Ces reproches, d'ordre esthétique, ont cependant été aveugles à l'innovante ambition qu'avait eue Monet : le renouvellement de l'expérience visuelle.

Avec *Immersion, soleil couchant (après Monet)* – vous l'aurez deviné de par son titre – l'artiste des arts numériques revisite l'emblématique marine impressionniste. L'évidente référence à une œuvre phare de l'histoire de l'art n'est pas chose inédite chez Luc Courchesne. Déjà, le *Déjeuner sur l'herbe* d'Édouard Manet et la *Joconde*

Immersion, soleil couchant (après Monet), 2010
Dispositif immersif et interactif, 3D temps réel et vidéo (panoscope, projecteur, ordinateur, contrôleur omnidirectionnel). Édition : 3
3,5 x 2,2 x 2,4 cm

de Léonard de Vinci – lui-même artiste et amoureux des technologies – l’avaient respectivement inspiré pour *Paysage no. 1* (1997) et *Portrait no. 1* (1990)[2]. Comme souligné par l’artiste québécois Nicolas Reeves, en associant son œuvre immersive à celle de Monet, Courchesne ancre résolument son œuvre dans l’histoire des arts et renforce d’autant plus sa nature artistique[3].

Entre *Immersion, soleil couchant (après Monet)* et *Impression, soleil levant*, le clivage, s’il y a, n’est semble-t-il, que temporel. En troquant canevas pour panoscope, touches de peinture pour vidéo numérique, Luc Courchesne ne cherche pas tant à dupliquer l’entreprise picturale de Monet que d’en actualiser le concept : ainsi, le tableau du Français inspire une nouvelle expérience du regard ; l’installation immersive du Québécois, une expérience du corps tout entier.

Une fois enveloppé dans l’hémisphère immersif de l’artiste, le spectateur est coupé de sa réalité familière. Un écran, sans véritable début ni fin, l’encercle et le transporte sur une poignée de bords de mer, tantôt à la lisière du Pacifique, tantôt au bord de la Manche ou encore face à la mer Jaune. La part interactive de l’œuvre

se révèle dans le téléphone intelligent que tient le spectateur, appareil qui lui permet, du bout du doigt, de modifier sa position, se baladant à son gré de plage en plage, de continent en continent.

Enivrantes, les images invitent à une contemplation extatique, quasi méditative. Sans trop d’effort, l’esprit fait abstraction du panoscope et laisse le corps faire sa plongée dans un bain de sensations. Des cinq sens, trois sont constamment stimulés : d’abord la vue, engagée sur 360° ; l’ouïe, sensible au cri des oiseaux, aux paroles étouffées de quelques rares passants, au son des vagues et au pétilllement de la mousse formée au contact du sable ; et enfin le toucher, quant à lui, sollicité par le perpétuel va-et-vient des vagues. En effet, pour reprendre les mots de l’artiste, une fois pénétré dans son invention hémisphérique, « notre cerveau veut y croire » et tous les indices sont là pour que le regardeur puisse *physiquement* – et non que s’imaginer – vivre l’expérience d’un bord de mer[4]. Ainsi, c’est sans trop de surprise que face à l’arrivée inopinée d’une vague plus farouche, le spectateur sentira involontairement le besoin de rapidement se reculer, par souci de garder ses chaussures au sec.

Comme l’artiste le proposait en 1986 dans *Installation claire-obscur*, installation qu’il avait emplie d’une douce odeur de rose, n’y manquerait plus qu’un savant mélange olfactif d’eau marine et de sable humide pour qu’*Immersion, soleil couchant (après Monet)* confonde on ne peut plus encore l’esprit[5]. Dans un court essai portant sur l’expérience du septième art, Roland Barthes envisageait le film projeté comme un « festival d’affects » et évoquait, en parlant de la salle obscure du cinéma, l’idée d’un « cocon cinématographique » [6]. L’essai date, certes, mais la proposition métaphorique du « cocon » et du « festival d’affects » que formule Barthes ne pourrait-elle mieux correspondre au dispositif immersif de Luc Courchesne ? Car vraiment, dans ce panoscope tapissé de vagues en mouvement et d’horizon à l’infini, le spectateur n’est-il pas justement enveloppé dans un « cocon numérique » - pour reprendre le titre d’un article publié par l’historienne des arts numériques Cécile Welker - et immersif qui le bombarde de sensations[7] ?

Dans *Immersion, soleil couchant (après Monet)*, tous les bords de mer sur lesquels est transporté le spectateur ont été captés par Luc Courchesne dans le

cadre de sa série « Rivages » amorcée aux Iles-de-la-Madeleine en 2007[8]. L’artiste archive ce perpétuel va-et-vient des vagues sur plusieurs continents grâce à un appareil muni d’un miroir catadioptrique qui crée de curieuses anamorphoses. Une fois projetées et « désanamorphosées » sur la paroi du panoscope, les images apparaissent floues et pixélisées, une « faille » technique que soulèvent certaines critiques au cours de la carrière de l’artiste[9].

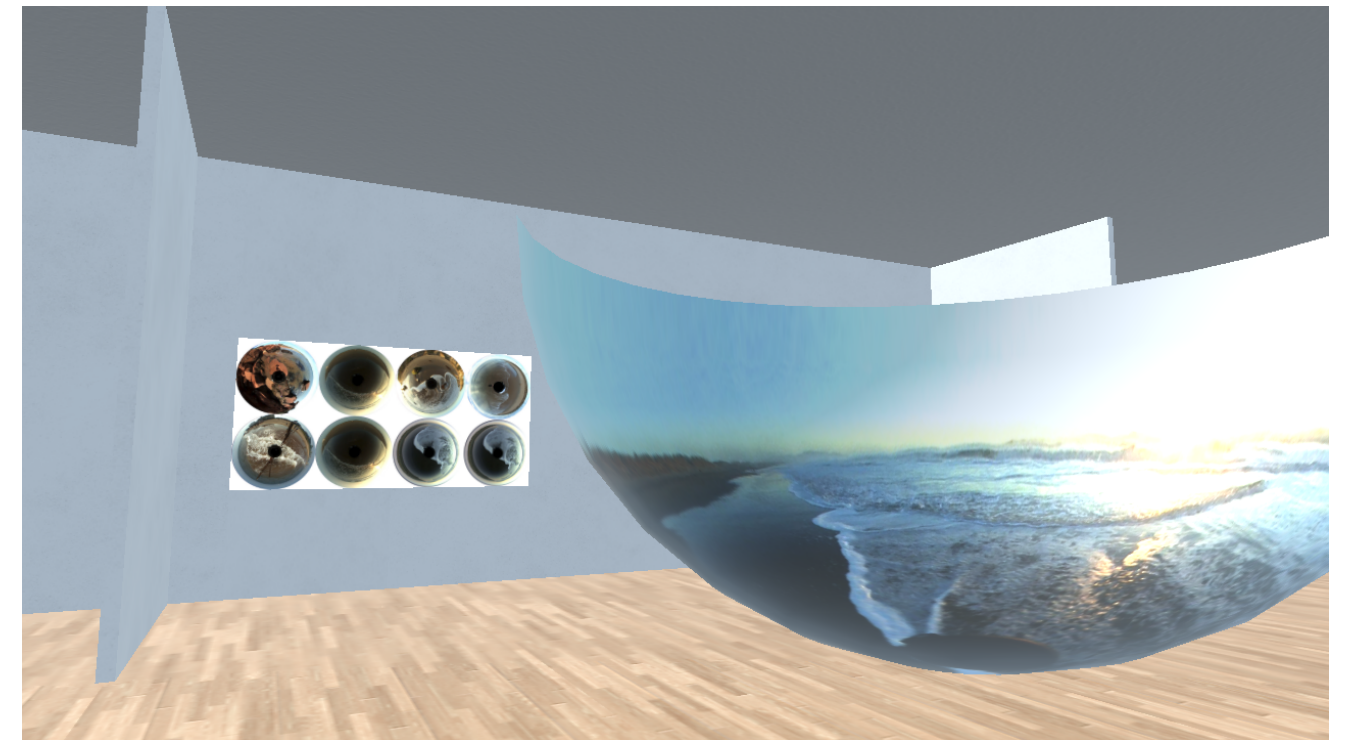
Manifestement, ces reproches esthétiques ne sont pas sans rappeler celles que connaît Monet 132 ans plus tôt, et Luc Courchesne joue sciemment sur ce rapprochement : n’est-ce pas, comme le jugeait le peintre du Havre, l’expérience – qu’elle soit visuelle ou immersive – plus que le rendu du sujet qui devrait véritablement importer ici ?

Pour tous les films présentés dans *Immersion, soleil couchant (après Monet)*, remarquons que l’artiste plante son trépied exactement où se rencontrent l’eau et la terre ; là où sont constamment confrontés deux éléments opposés qui transforment et dessinent une frontière, toujours renouvelée, mais jamais régulière. C’est d’ailleurs cette confrontation

aléatoire qui est à la source de l'intérêt de Luc Courchesne pour les rivages. Ces bords de mer sont pour lui une sorte de métaphore des relations interpersonnelles qui, comme cette frontière naturelle, se lient et se délient, se négocient entre deux êtres foncièrement différents[10].

Inévitablement, là où l'artiste fiche son trépied se trouve aujourd'hui le regardeur d'*Immersion, soleil couchant (après Monet)*. Ainsi, cette personne qui fait l'expérience de l'œuvre se trouve elle-même dans un espace liminal, au cœur du mouvant, de l'aléatoire et du changement. Si l'artiste impose peut-être t-il un rivage à contempler à son spectateur, il n'interfère en rien dans son point de vue qui lui, demeure libre et subjectif : devant ces bords de mer, votre regard sera-t-il posé vers l'étendue d'eau ou la terre ferme ? Vers le fluide et le trouble, ou le rocailleux et le concret ? Posons la question autrement : quelle sera votre posture dans ce nouveau monde ?

- [1] J. Theodore Johnson Jr., « Literary Impressionism in France: A Survey of Criticism », *L'Esprit Créateur* 13, n° 4 (1973) : 271, <http://www.jstor.org/stable/26279768>.; Pierre Courthion, « Zola critique d'art », *Europe* 46, n° 468 (1968) : 254, <https://search.proquest.com/docview/1303144244?accountid=12543&imgSeq=1>.
- [2] Éric Clément, « Luc Courchesne, l'explorateur de la connectivité » *La Presse*, 19 octobre 2019. <https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/2019-10-19/luc-courchesne-l-explorateur-de-la-connectivite>.
- [3] Nicolas Reeves, « Les arts médiatiques au croisement des arts et des sciences : union, réconciliation ou accident de parcours ? », *Inter*, n° 109 (2011) : 3, <https://id.erudit.org/iderudit/65325ac>.
- [4] Daniel Carrière, *Découverte – Photo-bulle : un voyage dans l'image*, Radio-Canada, 14 :09, 2009, <https://curio.ca/fr/video/photo-bulle-un-voyage-dans-limage-165/>.
- [5] Luc Courchesne, « Installation claire-obscur (1986) », *Courchesne Luc*, s.d., <http://courchel.net>.
- [6] Roland Barthes, « En sortant du cinéma », *Communications*, n° 23 (1975) : 104-105. <https://doi.org/10.3406/comm.1975.1353>.
- [7] Cécile Welker, « Le cocon numérique. Sensibles effets du couple immersion/interactivité dans les œuvres numériques », *Colloque scientifique Ludovia*, n° 18 (2012) : 1. http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/welker_ludovia_2012.pdf.
- [8] Luc Courchesne, « Série Rivages ” - Pointe-Aux-Loups et Gros Cap, Îles-de-la-Madelaine, Québec », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net>.
- [9] Luc Courchesne, « Œuvres et parcours artistique » (conférence, cours HAR 6080/MSL 6509, Université de Montréal, Montréal, QC, 27 janvier 2021).
- [10] *Ibid.*



Vue de l'installation *Immersion soleil couchant (après Monet)* dans l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* (<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>).

L'INVENTION DE L'HORIZON : À LA LIMITE DU VISIBLE / UN DIALOGUE ENTRE DEUX HORIZONS

Arielle Acosta Perelman

Dans le parcours professionnel de Luc Courchesne, l'art immersif par les nouveaux médias prend une place importante qui se manifeste encore par ses œuvres les plus récentes. Nous ne pouvons ignorer l'effort continu qu'il a produit tout au long de sa carrière afin de rendre une expérience intime entre l'œuvre et son public. Cette construction relationnelle se manifeste dans *L'invention de l'horizon*, réalisée en 2013, par l'utilisation du panoscope, qui enferme la vision du visiteur dans un paysage. Le visiteur se retrouve alors au cœur de l'œuvre. Cette œuvre se base sur un dessin du peintre Marc-Théodore Bourrit, sous les directives d'Horace Bénédict de Saussure lors d'un voyage dans les Alpes au 18^e siècle[1]. En superposant ces deux exécutions qui reprennent les mêmes intentions de capture de l'horizon, on se retrouve avec un artefact qui relie le passé au présent. Pour mieux comprendre les intentions de Courchesne, nous plongeons

dans une courte histoire de la vue panoramique du savant genevois qu'est Saussure, qui influencera la réflexion de l'artiste contemporain. Dans cet élan, nous poursuivons avec la question même de l'horizon, son interprétation, son origine et son invention. Pour finir, l'œuvre de Courchesne sera définie par son aspiration contemporaine, par sa comparaison avec celle de Saussure, et par leur dialogue.

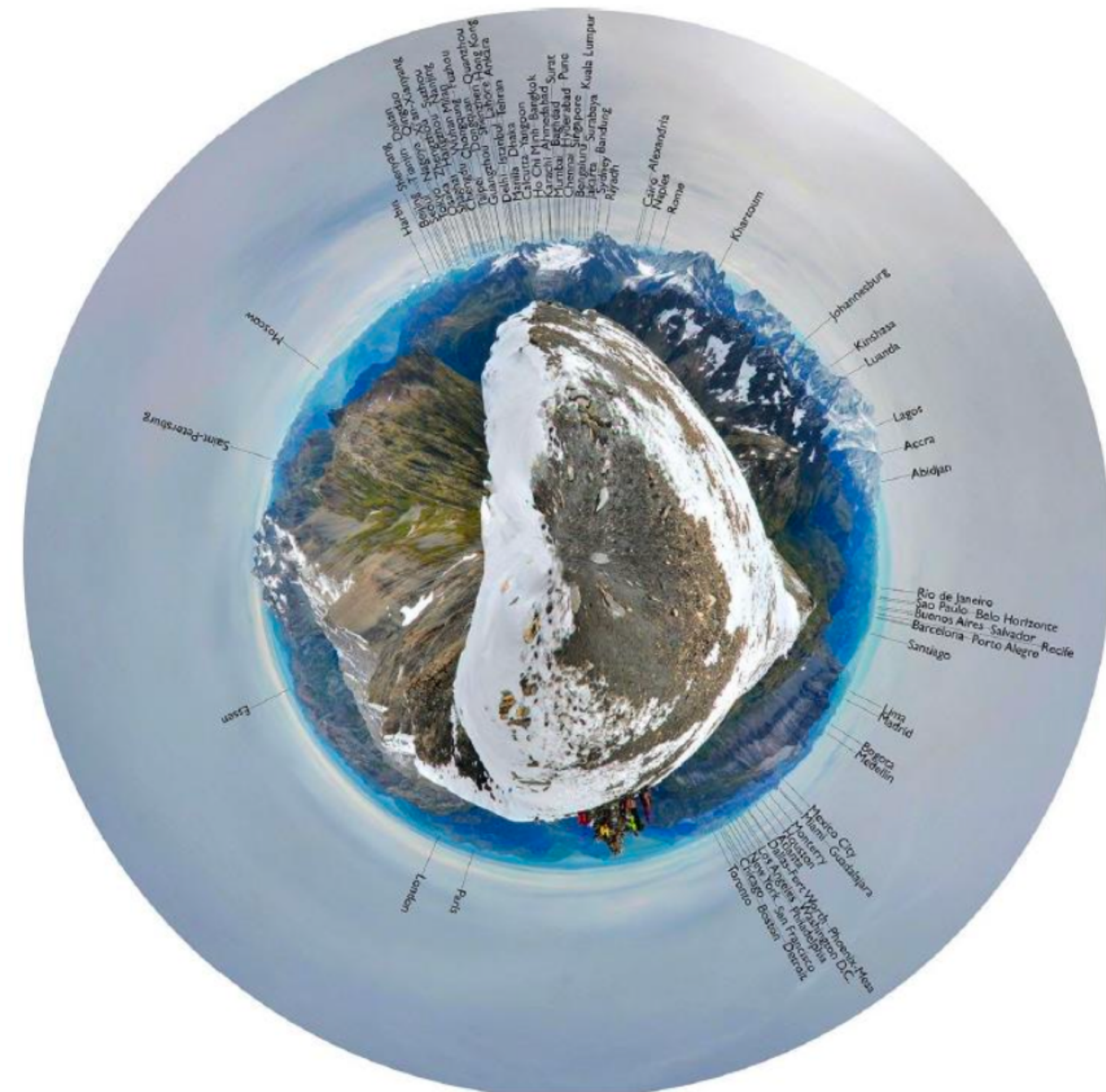
Tout d'abord, une question se pose : que se passe-t-il lorsque l'on tombe nez à nez avec une œuvre vieille de 237 ans, mais qui renvoie à nos pratiques contemporaines d'arts immersifs ? Heureusement pour lui, Courchesne était déjà familier avec la conception de paysage panoramique par ses projets artistiques, avant même de voir pour la première fois le dessin de Saussure. En 1997, Courchesne réalise *Portrait no. 1*, une œuvre panoramique projetée sur quatre écrans. Pour ce faire, il fallut tout

L'invention de l'horizon, 2013

Vidéo interactive circulaire (ordinateur iMac 29 po. contrôleur 3D Connection, cadre d'aluminium).

Édition : 1

75 cm diamètre (avec cadre) x 8 cm (profondeur)



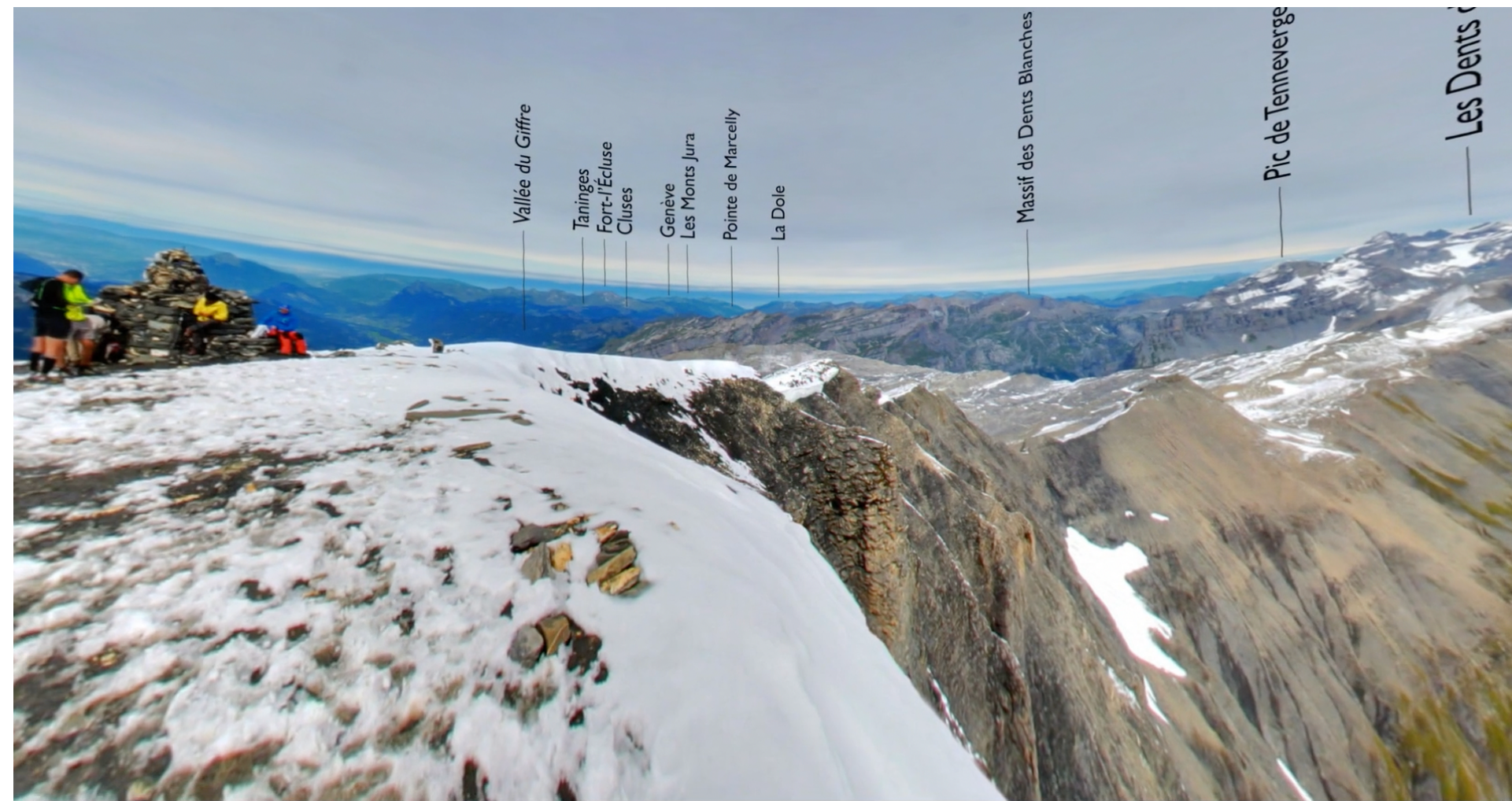
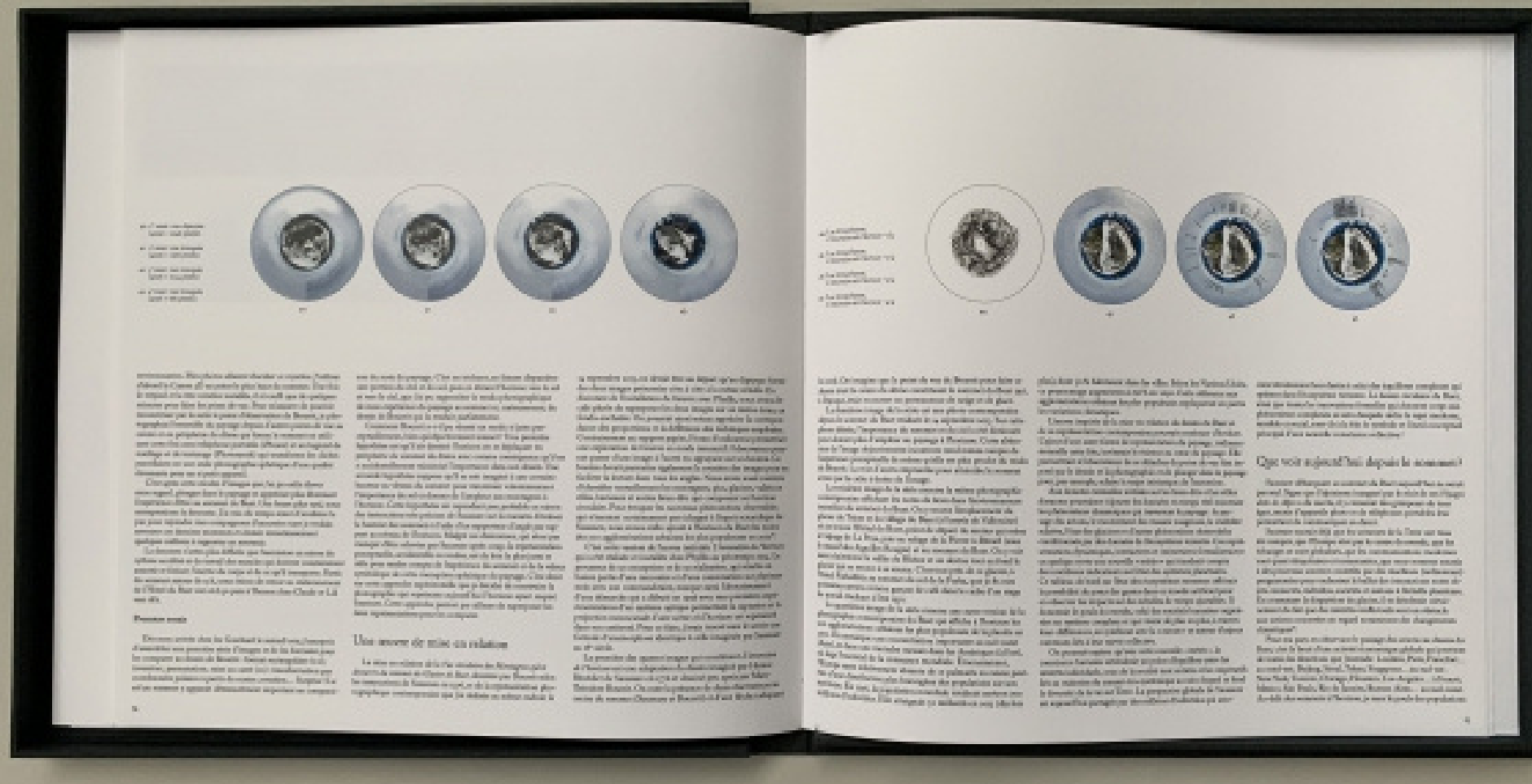
simplement à l'artiste de filmer un espace par quatre cotés à l'aide de caméras synchronisées. Cette technique fut par la suite repensée pour n'utiliser qu'une seule caméra. Aussi, Courchesne pensa à ajouter un miroir pyramidal projetant quatre côtés simultanément à l'unique caméra. Cette amélioration rejoignait les recherches du professeur S. K. Nayar, à l'Université Columbia à New York, qui utilisait plutôt un cône[2]. Cela mena Courchesne à la réalisation d'un panoscope qui remplaça l'écran plat et circulaire de Nayar. Le visiteur était alors au centre d'une demi-sphère, qui projetait une vidéo continue. En 1999, toujours à l'affût des nouvelles avancées technologiques, Courchesne se procure un appareil optique breveté par Cyclovision Technologies, amélioré d'une caméra HD avec l'aide de l'ingénieur Sergey Trubko[3]. Ainsi équipé, Courchesne accepta, en 2013, l'invitation de Phyllis Lambert à réaliser une œuvre pour un numéro de la revue *Ciel variable*. La fascination qu'a exercée sur Courchesne cette découverte du dessin de Saussure se transforma en un véritable projet artistique qu'il nommera *L'invention*

de l'horizon. Il alla jusqu'à reproduire l'expérience d'exploration en montant le mont Buet, alourdi par son équipement. Une fois l'image panoramique prise, il en constata une certaine distorsion par rapport au dessin original. Après quelques ajustements, Courchesne put rendre l'image semblable à celle dessinée par Bourrit. Son œuvre fut richement approfondie par une publication, composée de 6 cahiers, dont un argumentaire de l'artiste.

Une autre question mérite d'être posée : qu'est-ce qu'un horizon ? On en comprend normalement la fin visible d'un paysage, où le visible se termine et l'invisible continue. L'horizon est donc un point tournant de notre champ de vision, une limite qui se définit par notre point d'observation. Suivant les conventions de la perception selon Alberti et Brunelleschi, il s'agirait d'une ligne horizontale qui sépare la terre du ciel. Or, Saussure définit l'horizon en dehors d'un champ de vision conventionnel et l'étend sur l'ensemble du visible par un observateur pouvant pivoter sur lui-même. Cette particularité réside sur l'idée d'une vision panoramique délimitée par un cercle continu, au lieu d'un trait horizontal.

L'invention de l'horizon, 2019
 Livre d'art (impression par points, boîtier en carton entoilé). Édition :
 20 (plus épreuve d'artiste)
 36 x 36 x 3,5 cm

L'invention de l'horizon, 2015
 Vidéo monobande, 2 min. 35 sec.



Je voulais que le Dessinateur commençât par graver sur son papier un grand cercle, auquel il donnât le nom de cercle horizontal; qu'il plaçât sur la circonférence de ce cercle tous les points visibles qui seraient exactement au niveau de son œil; qu'il dessinât en dehors de ce cercle les objets dessinés au-dessus de son horizon; & au dedans, tous ceux qui seroient en dessous de ce même horizon. Je voulais de plus, que chaque objet soit placé en dessus et en dessous de ce cercle horizontal, à une distance proportionnelle à son angle d'élévation ou de dépression, relativement à l'horizon du Dessinateur[4].

Partant donc de ce cercle, les sommets et les creux de montagne délimitent ainsi le pourtour de l'horizon. Saussure souhaite recréer cette idée de limitation du monde par un individu. Ce que son dessin représente est le monde visible par un homme à un point fixe, soit l'ensemble du réel pour un moment et un endroit précis. Ce point n'est d'ailleurs pas choisi au hasard. Il est dénudé de toute trace humaine. Seul, il est l'unique observateur de cet horizon. Pourtant, une fois

dessinée, cette expérience est partagée, d'une moindre mesure, à tous ceux qui s'y prêtent au jeu. Il suffit alors d'observer le dessin, depuis son centre, tout en tournant la page. Cet exercice aura l'effet immersif que souhaite reproduire Saussure. Ce même effet est recherché dans plusieurs œuvres de Courchesne. En réalisant ce même paysage à notre époque contemporaine on confine alors un ensemble d'information perçue dans un panoroscope. Cet horizon devient alors une invention, car elle n'existe que par notre perception. Cette même perception est truquée par l'œuvre immersive qui simule une réalité.

Alors que Saussure devait se sentir isolé du monde, Courchesne fut entouré, certes d'un paysage fascinant, mais aussi d'autres visiteurs équipés de leur appareil photo ou de leur téléphone intelligent. Les sommets autrefois couverts de glace apparaissent dénudés par les effets du réchauffement climatique. Ce même horizon fut alterné avec le temps. Cela est perçu par la comparaison des deux horizons qui se superpose presque parfaitement. Courchesne s'amuse alors d'identifier les principaux éléments géographiques visibles, ainsi que les

grandes métropoles du monde que l'on imagine au-delà des montagnes. Le sommet du mont Buet devient soudainement lié au reste du monde. Notre perception au 21^e siècle est détournée par notre hyperconnectivité qui incite à nous situer dans notre univers. Saussure était isolé de tous, alors que les visiteurs contemporains de l'œuvre de Courchesne sont inondés d'indications géographiques. À notre époque où tout semble être remis en question et où les technologies nous aspirent dans une tornade d'information, ce panoramique nous renvoie à notre individualité et à notre petitesse face à l'humanité. Saussure, vivant aussi à une époque tumultueuse, met l'homme au centre de son œuvre, comme pour en signifier sa grandeur, ainsi que sa limite. Par ce geste, il se rend témoin de la splendeur du mont Buet. Son intention est de rendre visible l'expérience de son voyage, ce qui est considéré comme extravagant par ses pairs[5]. La nature est le sujet de l'œuvre, dans laquelle Courchesne tente de nous insérer. Au 18^e siècle, les montagnes étaient synonymes de beauté, de recueillement et de bien-être[6]. Or, la prise de vue de 2013 nous renvoie à notre société capitaliste, qui pour posséder

davantage, détruit cette nature qui nous est pourtant précieuse. Par ce panoroscope, nous quittons la galerie, les autres œuvres, les gens autour de nous, pour nous immerger à plusieurs kilomètres, dans les Alpes, là où se tenait, plus de deux cents ans plus tôt, un certain savant créatif.

[1] Luc Courchesne, *L'invention de l'horizon* (Montréal : publié par l'auteur, 2019), livre d'art, 36 x 36 x 3,5 cm, édition : 20 plus E/A, document PDF, 4, <http://courchel.net>.

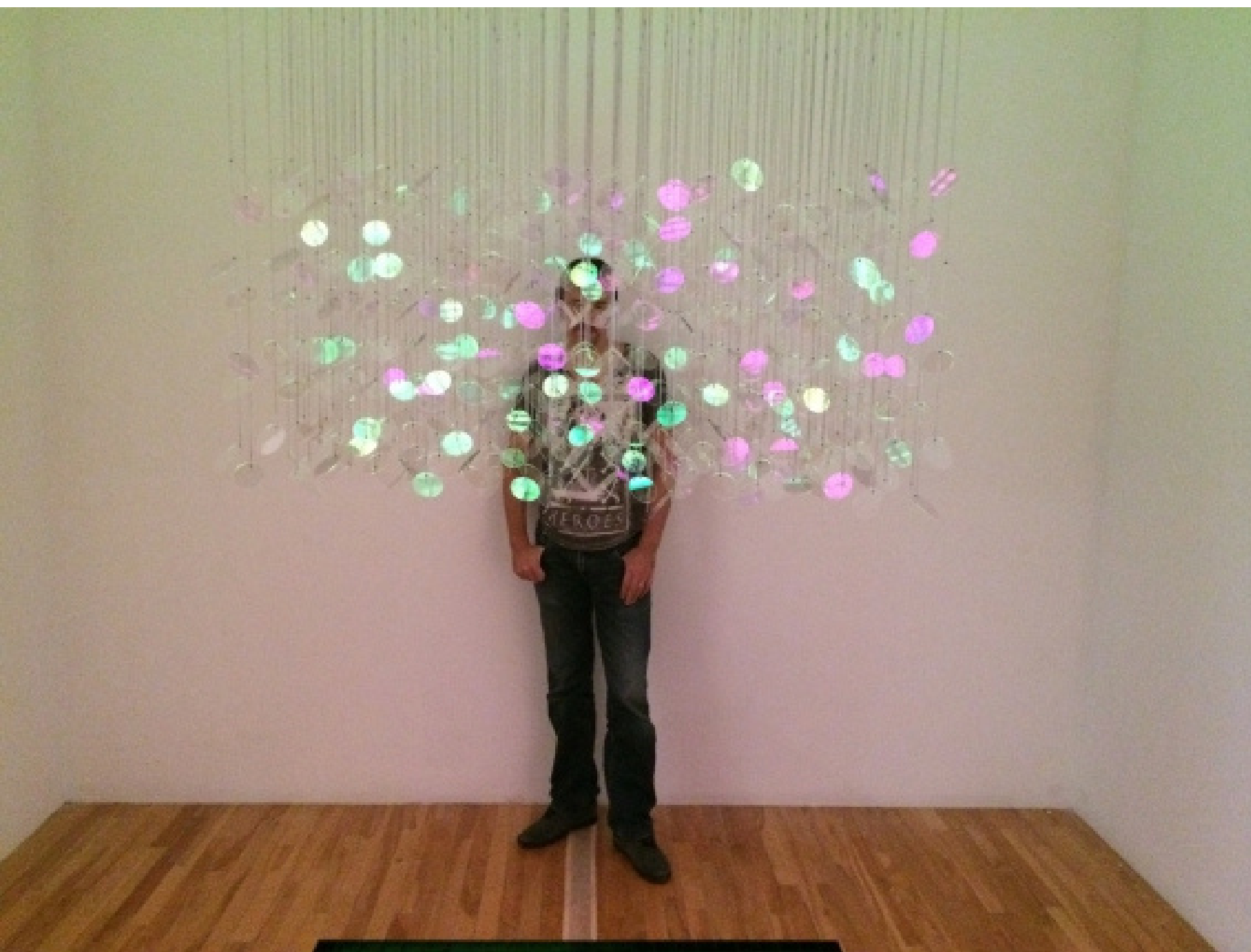
[2] Jacques Doyon, « Luc Courchesne: Around L'invention de l'horizon / Luc Courchesne : autour de L'invention de l'horizon », *Ciel variable*, n° 96 (2014) : 102, <https://id.erudit.org/iderudit/71017ac>.

[3] *Ibid.*, 102.

[4] Horace Bénédicte de Saussure, *Voyages dans les Alpes, précédés d'un Essai sur l'histoire naturelle des environs de Genève* (Neuchâtel : Louis Fauche-Borel, imprimeur du Roi, 1779), 497.

[5] Jean Senebier, *Mémoire historique sur la vie et les écrits de Horace Bénédicte Desaussure : pour servir d'introduction à la lecture de ses ouvrages* (Genève : J.J. Paschoud, 1801), 17.

[6] Douglas William Freshfield, *Horace-Bénédict de Saussure* (Genève : Slatkine reprints, 1989), 14.



LUMIÈRE(S), LIMITE(S), RÉACTIVATION(S) CHEZ LUC COURCHESNE : SUBLIMATION : MASCULIN-FÉMININ ET SUBLIMATION CIEL-TERRE

Franck Calard

Le meilleur est à venir. Je n'ai rien fait encore, c'est fou ce qu'il va se passer. Dans ma tête, j'ai plein de projets, plein d'idées, c'est toujours le prochain projet qui est le plus intéressant puis on se sert du dernier projet ou de ce qu'on a fait [...] pour assoir le prochain projet[1].

Luc Courchesne, conversation avec le galeriste Pierre-François Ouellette à l'occasion de son exposition *Anamorphose*, 20 février 2021.

Au fil des années et des réalisations, des liens se sont tissés entre les œuvres de Luc Courchesne. Ses différentes productions artistiques permettent, dans certains cas, des réactivations qui ouvrent la voie à de nouvelles propositions. On pourrait se demander ce qui unit *Sublimation : masculin-féminin* et *Sublimation : ciel-terre* présentées en dialogue dans cette exposition. Certes, il y a le titre. Pour autant, quatre années séparent ces deux œuvres et dans une vie d'artiste cela est assez considérable.

L'installation vidéo réflexive *Sublimation : masculin-féminin* est composée de deux écrans à cristaux liquides, l'un est suspendu au plafond, l'autre est déposé au sol. Entre les deux, des pastilles d'acrylique clair réfléchissent des images

Sublimation : masculin-féminin, 2014
Installation vidéo (2 écrans LCD, tiges d'acier inoxydable, réflecteurs en acrylique, structure de suspension).
Édition : 1
3,5 x 0,8 x 1,2 m

d'hommes et de femmes. La première chose qui interpelle le visiteur est assurément le passage d'une couleur à une autre. Du jaune-bleu à l'orange-violet voire au rouge-bleu-ciel, cette nuée qui flotte dans les airs à la hauteur du regard du spectateur est une invitation à la contemplation. Ce qui est sublime ici, c'est l'évolution éphémère des corps sur chaque pastille associée à une dérivation de la pulsion sexuelle[2]. Exposée pour la première fois en 2014 à la galerie Pierre-François Ouellette art contemporain de Montréal dans une pièce isolée, on la retrouve maintenant dans l'espace numérique au centre d'une salle face à *Sublimation : ciel-terre*[3]. À propos de cette dernière, notons qu'elle consiste en une installation perceptuelle pour jardins. Constituée de trois tiges sur une base triangulaire enfouie dans le sol formant sur le dessus un nuage dense de disques d'acrylique, les jeux de reflets sont l'élément principal de cette œuvre. La partie supérieure donne à voir le ciel alors que la partie inférieure représente la terre : le titre est plus qu'évocateur. C'est toujours à la même galerie, dans la cour, que Luc Courchesne a présenté en 2018 son installation. Dans le cadre de notre exposition numérique, ce jardin a été

recréé tout en démultipliant l'objet. Entre lumières, limites et réactivations, la comparaison de ces deux Sublimations paraît plus qu'évidente.

Le passage d'un intérieur à un extérieur entre les Sublimations dans l'espace d'exposition est un écho à leurs réalités propres. *Ciel-terre* est une référence manifeste à la nature tandis que *masculin-féminin* appuie la présence de l'être humain. Néanmoins, la première expérimentation de Luc Courchesne avec *ciel-terre* l'a amené à superposer les écrans d'un ordinateur et d'un moniteur vidéo afin de faire transparaître des personnages interactifs depuis son œuvre *Portrait no. 1* de 1990[4]. Ensuite, il a tenté de créer une expérience immersive à 360° à partir de l'un de ses célèbres Panoscopes datant de 2001[5]. Finalement, le numérique a totalement été évacué de l'installation. Ce fil conducteur qui, d'une certaine manière, a été rompu est sensiblement visible dans la forme des deux productions artistiques.

Deux autres éléments viennent renforcer cet aller-retour, la volonté de briser la ligne d'horizon dans *ciel-terre* et la déconstruction de l'opposition des genres

chez *masculin-féminin*[6]. S'agit-il d'un réinvestissement de son œuvre de 2009 intitulée *Icônes : Homme/Femme* ? Dans cette installation, les sexes s'effacent au profit d'une espèce de fœtus emprisonné dans un œuf prêt à éclore[7]. À partir de cet exemple, la recherche constante de Luc Courchesne prend tout son sens. Cette caractéristique de sa démarche permet de le considérer en tant qu'artiste-chercheur. Même s'il a suivi des études poussées en art, ce qualificatif de chercheur doit être appréhendé par rapport à sa quête de liens et de réactivations qui est toujours d'actualité. De plus, n'oublions pas la place des références. Avec *ciel-terre*, l'artiste propose un équivalent du saut-de-loup ou ah-ah des jardins anglais du 18e siècle[8]. Appellation issue originellement de la *Théorie et Pratique du Jardinage* d'Antoine Joseph Dezallier d'Argenville (1680-1765) publié en 1709, le saut-de-loup est un type de fossé qui dégage la vue afin de présenter un monde sans frontières visibles à travers l'illusion d'une perspective continue[9]. Où est la séparation entre l'homme et la femme ? Qu'en est-il du ciel et de la terre ? Les Sublimations sont représentatives de l'une des préoccupations majeures de Luc

Courchesne : l'absence de limite. Il n'hésite pas à l'expliquer lorsqu'il parle installation parle de son installation de réalité virtuelle *Nu au Paradis* de 2018 :

L'expérience qui s'offre au visiteur est celle d'une promenade dans un vaste espace de découverte qui pourrait s'apparenter à un jardin dont on ne perçoit pas les limites. Beaucoup des travaux que j'y présente sont simplement transposés de l'espace physique initial au sein duquel ils ont été créés à un espace virtuel qui permet de leur donner une autre existence. D'autres ne pourraient exister ailleurs que dans cet espace immatériel pourtant bien réel[10].

La référence au jardin n'est pas un hasard et cette œuvre a pour objectif de présenter sa vie et ses travaux sous la forme d'une archive grâce à des algorithmes informatiques. Dès à présent, les relations interpersonnelles dépassent l'espace immédiat pour s'introduire dans les réseaux numériques et Luc Courchesne s'en empare afin d'outrepasser les limites du réel[11]. De ce fait, il faut considérer les Sublimations comme des productions artistiques abouties ayant un caractère d'étapes

dans une poursuite constante d'un univers totalement libre.

Certes, *ciel-terre* et *masculin-féminin* participent à une quête globale. Toutefois, comment pourraient-elles fonctionner sans la lumière ? Or, l'artiste n'a pas attendu ces deux installations pour y réfléchir comme en témoigne son article « Le jour se lève, la lumière paraît, ouvrons l'œil » de 1986 résultant de son mémoire de maîtrise sur les effets de la lumière et sur la perception de la réalité au Massachusetts Institute of Technology (MIT) de Boston[12]. Pour lui, la lumière est indispensable à l'être humain et à la nature de même qu'à la science et à l'art[13]. Ce médium est un moyen d'accéder à la réalité dont nous faisons partie[14]. Il est essentiel à la connaissance et il permet aussi de représenter visuellement une idée[15]. Dans *Sublimation : ciel-terre*, elle donne du sens à l'installation alors qu'elle diffère par son artificialité dans *Sublimation : masculin-féminin*. Cette discussion entre les deux *Sublimations* dans l'espace d'exposition n'est pas anodine, on transforme la réalité ou cette réalité numérique à travers la mutation de la lumière. Les deux œuvres s'intègrent dans « une panoplie de pratiques et

d'appareils pouvant élargir l'expérience visuelle »[16]. Dans ce cas précis, l'acrylique vient jouer avec la lumière. Lorsqu'on pense à de tels matériaux, on se demande s'il est vraiment question de sublime dans ces œuvres de Luc Courchesne. Pourtant, il ne faut pas y voir une esthétique, surtout dans son caractère grandiose ou monumental, voire extatique, mais plutôt une présentation sensible comme problème[17]. La notion de représentation est au cœur de ce concept et elle nous interroge sur ce qui se joue à la limite de l'essence[18]. L'effacement des barrières entre les dimensions est sublime puisqu'il y a débordement de l'art. Ne serait-ce pas cela qu'on évoque dans l'espace d'exposition numérique avec nos *Sublimations* ? L'intérieur se répand vers l'extérieur, *masculin-féminin* fait face à *ciel-terre*. Il est vrai que les installations *ciel-terre* ont essaimé dans le jardin. Seulement, le but est de répondre à la multiplicité des pastilles de *masculin-féminin* tout en habitant l'espace. Il faut profiter de cette « nouvelle » réalité numérique afin d'expérimenter des propositions qui ne seraient pas réalisables dans le monde physique.



Sublimation : ciel-terre, 2018
Installation réflexive (tiges d'acier inoxydable, réflecteurs en acrylique clair, structure au sol). Édition : 3
1,7 x 1 x 1 m

Somme toute, peut-être que cette scénographie ouvrira la voie à de nouveaux projets. Quoi qu'il en soit, les « Sublimes » de Luc Courchesne existent ici dans toute leur complexité et offrent au spectateur un cheminement vers des notions diverses et variées.

« Ce qui a été, c'est ce qui sera, et ce qui s'est fait, c'est ce qui se fera, il n'y a rien de nouveau sous le soleil », cet extrait de l'Écclésiaste 1 : 9 résume assez fidèlement la nature de *Sublimation : masculin-féminin* et *Sublimation : ciel-terre*. Ces installations sont apparues dans une sorte de continuation du souci de l'artiste pour les notions de lumière(s) et de limite(s). Une pratique des arts médiatiques et numériques n'indique pas nécessairement une obsolescence programmée, il faut voir au-delà de l'effet de mode. Le rapprochement des genres ou des éléments naturels nous préoccupe et nous préoccupera toujours. Dans tous les cas, Luc Courchesne répond à ces problématiques tout en interpellant le spectateur avec sa propre facture.

[1] Pierre-François Ouellette, *Conversation avec Luc Courchesne sur l'exposition Anamorphose*, Galerie Pierre-François Ouellette art contemporain, 14 :21, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=oLPu0Ku6cTc>.

[2] Marie Perrault, « Un art contemporain numérique : Conservation, diffusion et marché », La fondation Daniel Langlois, 2017, <https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=2309>.

[3] Pierre-François Ouellette art contemporain, « Luc Courchesne | 29 Mars - 17 Mai 2014 - Installation Views », Pierre-François Ouellette art contemporain, 2020, https://www.pfoac.com/exhibitions/164-luc-courchesne-vue-d-ensemble/installation_shots/.

[4] Pierre-François Ouellette art contemporain, « Luc Courchesne, "Sublimation: Ciel-terre", 2018 », Pierre-François Ouellette art contemporain, 2018, <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/works/1870-luc-courchesne-sublimation-ciel-terre-2018/>.

[5] *Ibid.*

[6] *Ibid.*

[7] Colette Tougas, « De l'oeil à l'oeuf / Luc Courchesne + co-création de Marie Chouinard. Pierre-François Ouellette art contemporain, Montréal. 17 janvier — 7 mars 2009 », *ETC*, n° 87 (2009) : 32, <https://id.erudit.org/iderudit/34885ac>, http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/welker_ludovia_2012.pdf.

[8] Pierre-François Ouellette art contemporain, « Luc Courchesne, "Sublimation: Ciel-terre", 2018 », Pierre-François Ouellette art contemporain, 2018, <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/works/1870-luc-courchesne-sublimation-ciel-terre-2018/>.

[9] Ann Grieve, « La limite invisible dans le jardin anglais au XVIIIe siècle : le saut-de-loup ou ah-ah », *Cahiers Charles V*, n° 4 (1983) : 39-44, <https://doi.org/10.3406/cchav.1983.931>.

[10] Luc Courchesne, « Nu au Paradis (2018) », Courchesne Luc, s.d., <http://courchel.net>

[11] Luc Courchesne, Entretien avec Luc Courchesne, Festival des E-magiciens, 29 :35, 2010, <https://www.dailymotion.com/video/xgnxnc>.

[12] Luc Courchesne, « Le jour se lève, la lumière paraît, ouvrons l'œil » dans *Lumières : Perception-Projection*, dir. Lise Demers (Montréal : Plow & Watters, 1986), 35-48, http://ciac.ca/documents/Lumieres_Perception_Projection_Les_100_jours_d_art_contemporain_Montreal_1986.pdf.

[13] *Ibid.*

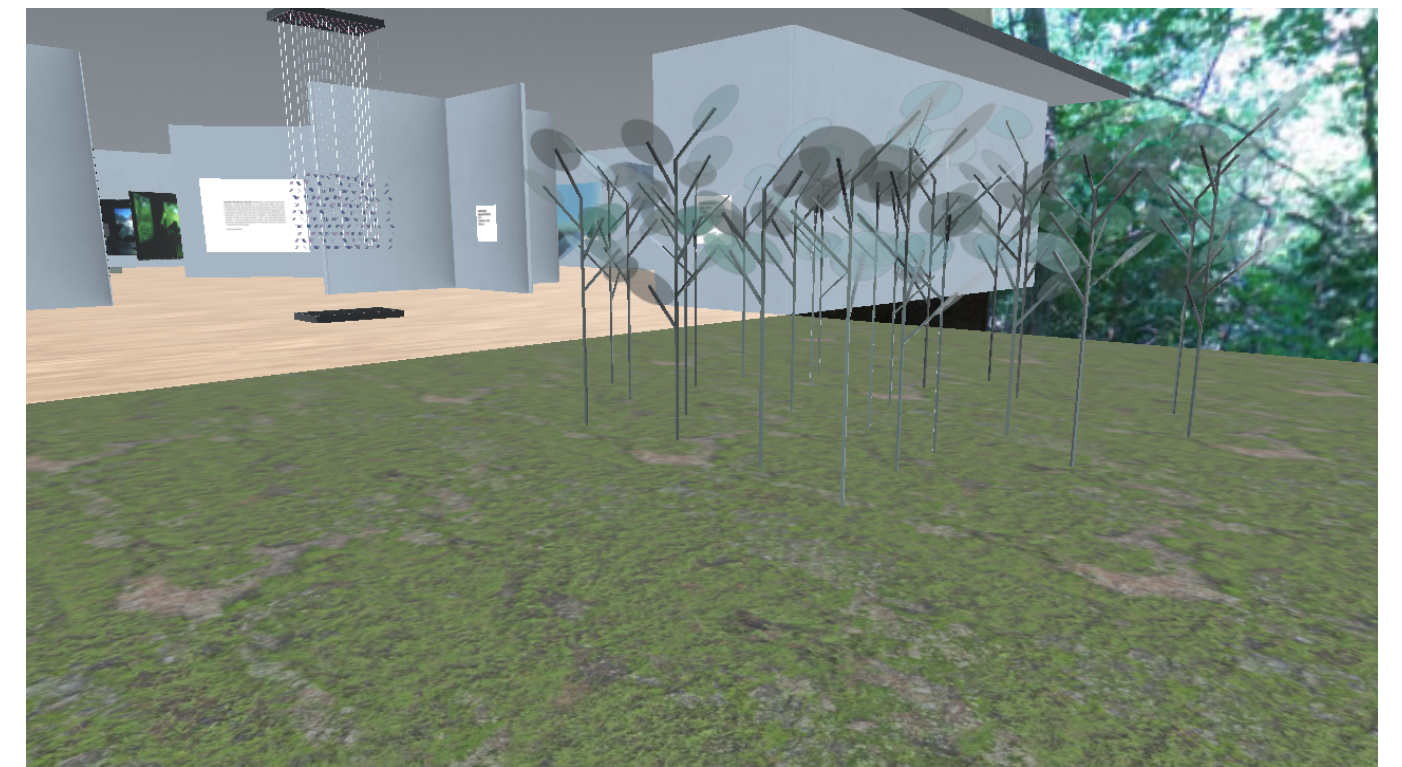
[14] *Ibid.*

[15] *Ibid.*

[16] *Ibid.*

[17] Jean-Luc Nancy, « Préface » dans *Du Sublime*, dir. Michel Deguy (Alençon : Belin, 1988), 7.

[18] *Ibid.*



Vue de *Sublimation : ciel-terre* et *Sublimation : masculin-féminin* (arrière plan) dans l'exposition *La virtualité et la vision : interactivité et immersion dans l'œuvre de Luc Courchesne* (<https://apparitions.online/CcMZ9WQ/galerie>).

IN VIVO, IN VITRO, IN SILICO

Camille Godin

« Le partage du sensible, c'est la façon dont les formes d'inclusion et d'exclusion qui définissent la participation à une vie commune sont d'abord configurées au sein même de l'expérience du sensible de la vie »[1]. En ce sens, Jacques Rancière lors de sa discussion avec Christine Palmiéri fait référence à l'approche archéologique de Michel Foucault où l'intérêt est porté sur la configuration de l'ordre du monde[2]. Il s'agit ici pour Rancière, non pas d'une esthétique de l'art en général, « mais un régime spécifique d'identification et de pensée des arts : un mode d'articulation entre des manières de faire, des formes de visibilité de ces manières de faire et des modes de pensabilité de leurs rapports »[3].

C'est dans cette volonté de proposer un nouveau rapport à l'espace d'exposition que les œuvres de Luc Courchesne s'articulent autour d'un processus qui les

pense comme une expérience de l'espace et du corps dans un système déjà établi. Sa pratique s'est engagée à explorer les processus de rencontres interpersonnelles à travers le potentiel interactif des arts numériques. Comme un jeu de passage entre des formes multiples de réalités, le corpus des *Échelles de Vitruve* interroge les systèmes complexes de relations auxquels nous appartenons, entre objet et contexte, plein et vide, cadre et horizon.

Inspirée de *l'Homme de Vitruve* de Léonard de Vinci, l'œuvre place l'observateur au centre des espaces. Motif récurrent dans le travail de l'artiste, les lignes cardinales sont aussi présentes dans cette installation. Elles sont associées au trois vecteurs X, Y et Z, bases de la création 3D, mais font aussi œuvre d'indices de la culture commune et permettent de faire apparaître des



Échelle de Vitruve (espace physique), 2018
Installation (verre clair, lampes linéaires DEL). Édition : 3
2 x 1,5 x 1,5 m

fenêtres vers de nouveaux espaces virtuels et conceptuels. Comme des fragments d'horizon, les lignes ouvrent de nombreux interstices spatiaux. L'artiste travaille les textures de l'espace d'expérimentation – au-delà des perceptions associées à la conceptualisation de l'art après les traditionnels *white cube* et *black box* – en superposant des sinuosités de réalités. Physique, virtuelle et augmentée, *l'Échelle de Vitruve* fait éclater le cadre et c'est tout notre rapport à l'image qui change.

In vivo

C'est dans le cadre de l'exposition *Horizon : Fragments* à la galerie Pierre-François Ouellette art contemporain que l'artiste propose une version réflexive engageant le corps physique du spectateur dans une première appréhension du sensible. Quatre plaques de verre se posent à la verticale pour former une croix, face à la vitrine de la galerie, et une structure lumineuse est accrochée au mur adjacent. La réflexibilité du verre joue avec son environnement pour faire éclater la perception de l'espace physique en le prolongeant immatériellement à l'extérieur

de la galerie. La vulnérabilité du corps humain à la lumière et aux images est alors ex-posée et l'horizon se déploie devant nos yeux, nous invitant à découvrir un nouvel espace et nous positionner en son centre. Les phénomènes de perception et la réflexion de la lumière précède ici la création des œuvres.

In vitro

Dans une seconde optique, le principe de l'expérience de *l'Échelle de Vitruve* se déploie dans une installation de réalité augmentée. C'est avec un écran d'un appareil mobile (iPad ou iPhone) que l'on peut faire apparaître cette structure, qui reprend les composantes X, Y et Z des lignes cardinales, grâce à un marqueur au sol. Nous pouvons déambuler autour de l'objet pour prendre conscience et se rendre attentif à ce que l'on voit juste devant nous, gommant alors ce qui nous entoure. L'immatérialité de l'objet qui une fois activé devient sensible trouble notre perception de l'espace et de son contexte. Ce n'est pas ici une expérience du corps dans un espace déployé que l'artiste nous fait vivre, mais celle de la place de l'objet dans notre espace où le cadre n'est plus.



Échelle de Vitruve (espace augmenté - AR), 2018
Installation de réalité augmentée (application de réalité augmentée pour iPhone ou iPad). Édition: 10
4 x 4 x 4 m



Échelle de Vitruve (espace virtuel - VR), 2018
 Expérience immersive et interactive 3D temps réel (casque de réalité virtuelle, ordinateur, contrôleur omnidirectionnel, chaise tournante). Edition : 10
 1,7 x 1,2 x 1,2 m

In silico

Enfin, l'expérience se poursuit avec la version virtuelle de *l'Échelle de Vitruve*. Ce dispositif immersif et interactif 3D en temps réel nous plonge dans une nouvelle sphère spatiotemporelle. C'est lorsque l'on met le casque de réalité virtuelle que l'on déclenche l'interaction. Nous sommes immergés dans un sous-bois où nous pouvons nous mouvoir et retrouver les lignes cardinales. Cette interaction n'est pas faite avec des personnages virtuels qui peuvent engager une discussion avec le visiteur, à l'instar de l'exposition *Travaux récents* de 2014 à la galerie Pierre-François Ouellette art contemporain, mais il est d'avantage question de la relation du spectateur avec lui-même. Cette interrogation prend forme à travers l'œuvre et dans la représentation du visiteur de l'espace d'exposition et des normes qui y sont attribuées. Cette réflexion fait écho à la différence qu'Edmond Couchot va établir entre « l'œuvre-amont », soit le dispositif interactif en soi, et « l'œuvre-aval », ou l'expérience du visiteur[4]. L'œuvre n'est donc plus cet objet des vecteurs cardinaux, ni le dispositif interactif en soi,

mais la situation d'interactivité artistique possible grâce au processus de l'expérience.

En replaçant le spectateur - qui devient au fil des expériences visiteur - au centre de son œuvre et en le faisant entrer dans l'image, Luc Courchesne décuple notre regard à la manière d'un kaléidoscope, tant l'œuvre dégage l'impression d'une simplicité formelle mais nous interroge en même temps sur l'architecture du monde. Dans le cadre de cette expérience d'immersion virtuelle pour les visiteurs, il nous a semblé pertinent de proposer une mise en exposition hors du cadre, hors de l'espace de galerie tout en communiquant avec *Sans titre / Untitled* (2001-2004), œuvre réalisée à la suite des événements du 11 septembre 2001 sur les lieux de l'événement et qui met en relation des images de l'attentat et d'autres images des mêmes lieux un an plus tard.

[1] Christine Palmiéri, « Jacques Rancière : "Le partage du sensible" », ETC, n° 59 (2002) : 34, <https://id.erudit.org/iderudit/9703ac>.

[2] *Ibid.*

[3] Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique* (Paris : La Fabrique, 2000), 7.

[4] Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique* (Paris : Flammarion, 2003), 110.

LISTE DES ŒUVRES

- 9** *Paule à 18 ans*, 1974
Impression argentique. Édition : 3
40 x 60 cm
- 13** *Installation claire-obscur*, 1986
Installation (construction de bois, plâtre et peinture, lampes de poche, distributrice de lampes de poche, roses artificielles et odeur, détecteur sonore et éclairage de sécurité)
4 x 6 x 6 m
- 19** *Portrait no. 1*, 1990
Installation vidéo interactive (ordinateur, moniteur LCD, enceintes acoustiques, écran tactile, structure en aluminium, plaque de verre réfléchissant). Édition : 6
3,5 x 1,5 x 1,5 m
- 25** *Salon des ombres*, 1996
Installation vidéo interactive (composantes de chacune des quatre stations : ordinateur en réseau avec pointeur tactile, lecteur vidéodisque, projecteur vidéo, écran avec réflecteur, enceintes acoustiques). Édition : 3
2,4 x 10 x 10 m
- 29** *Paysage no. 1*, 1997
Installation vidéo interactive et immersive (quatre ordinateurs en réseau avec plaquettes tactiles et microphones, quatre lecteurs vidéodisques et quatre projecteurs vidéo avec écrans de rétroprojection). Édition : 3
2,5 x 3 x 3 m
- 33** *Sans titre*, 2001-2004
Installation immersive (écran cylindrique de tulle blanche, projecteur hémisphérique, écouteurs, moniteurs vidéo, enceintes acoustiques)
3,5 x 3,5 x 3 m
- 39** *Chrono-capsule*, 2004
Objet 3D (aluminium poli, peinture noire, base de PVC, socle de MDF). Édition : 3
115 x 15 x 15 cm
- 45** *T'es où ? / Panoscope (2e version)*, 2002/2010
Dispositif immersif et interactif, 3D temps réel (écran de fibre de verre, supports d'aluminium, système de projection monocanal, système de sonorisation quatre canaux, pointeur omnidirectionnel, ordinateur avec périphériques, routeur Wi-Fi). Édition : 3
3,5 x 5,5 x 5,5 m
- 51** *Immersion, soleil couchant (après Monet)*, 2010
Dispositif immersif et interactif, 3D temps réel et vidéo (panoscope, projecteur, ordinateur, contrôleur omnidirectionnel). Édition : 3
3,5 x 2,2 x 2,4 cm
- 57** *L'invention de l'horizon*, 2013
Vidéo interactive circulaire (ordinateur iMac 29 po. contrôleur 3D Connection, cadre d'aluminium). Édition : 1
75 cm diamètre (avec cadre) x 8 cm (profondeur)
- 60** *L'invention de l'horizon*, 2015
Vidéo monobande, 2 min. 35 sec.
- 60** *L'invention de l'horizon*, 2019
Livre d'art (impression par points, boîtier en carton entoilé). Édition : 20 (plus épreuve d'artiste)
36 x 36 x 3,5 cm
- 63** *Sublimation : masculin-féminin*, 2014
Installation vidéo (2 écrans LCD, tiges d'acier inoxydable, réflecteurs en acrylique, structure de suspension).
Édition : 1
3,5 x 0,8 x 1,2 m
- 68** *Sublimation : ciel-terre*, 2018
Installation réflexive (tiges d'acier inoxydable, réflecteurs en acrylique clair, structure au sol). Édition : 3
1,7 x 1 x 1 m
- 71** *Échelle de Vitruve (espace physique)*, 2018
Installation (verre clair, lampes linéaires DEL). Édition : 3
2 x 1,5 x 1,5 m
- 74** *Échelle de Vitruve (espace augmenté - AR)*, 2018
Installation de réalité augmentée (application de réalité augmentée pour iPhone ou iPad). Édition : 10
4 x 4 x 4 m
- 75** *Échelle de Vitruve (espace virtuel - VR)*, 2018
Expérience immersive et interactive 3D temps réel (casque de réalité virtuelle, ordinateur, contrôleur omnidirectionnel, chaise tournante). Édition : 10
1,7 x 1,2 x 1,2 m

BIBLIOGRAPHIE COLLECTIVE

Barthes, Roland. « En sortant du cinéma ». *Communications*, n° 23 (1975) : 104-107.
<https://doi.org/10.3406/comm.1975.1353>.

Brunner, Cristoph. « Immediation as process and practice of signaleitic mattering ». *Journal of Aesthetics and Culture* 4, n° 1 (2012) : 191-219. <https://doi.org/10.3402/jac.v4i0.18154>.

Carrière, Daniel. Journaliste. Découverte – Photo-bulle : un voyage dans l'image. *Radio-Canada*, 14 : 09. 2009.
<https://curio.ca/fr/video/photo-bulle-un-voyage-dans-limage-165/>.

Clément, Éric. « Luc Courchesne, l'explorateur de la connectivité » *La Presse*, 19 octobre 2019.
<https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/2019-10-19/luc-courchesne-l-explorateur-de-la-connectivite>.

Clément, Éric. « Luc Courchesne : Défricheur de l'art-expérience » *La Presse*, 5 mars 2021.
<https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/2021-03-05/luc-courchesne/defricheur-de-l-art-experience.php>.

Courchesne, Luc. « *Nu au Paradis* (2018) ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « *Installation claire-obscur* (1986) ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « Série "Rivages" - Pointe-Aux-Loups et Gros Cap, Îles-de-la-Madeleine, Québec ».

Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « Explorer ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « *Sans titre* (2004) ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « *T'es où?* (2010) ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « *Paysage no. 1* (1997) ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « *Salon des ombres* (1996) ». Courchesne Luc. s.d. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « Artistes – Luc Courchesne ». Dans *Lumières : Perception-Projection*, sous la direction de Lise Demers, 68-69. Montréal : Plow & Watters, 1986.
http://ciac.ca/documents/Lumieres_Perception_Projection_Les_100_jours_d'art_contemporain_Montreal_1986.pdf.

Courchesne, Luc. « Le jour se lève, la lumière paraît, ouvrons l'œil ». Dans *Lumières : Perception-Projection*, sous la direction de Lise Demers, 35-48. Montréal : Plow & Watters, 1986.
http://ciac.ca/documents/Lumieres_Perception_Projection_Les_100_jours_d'art_contemporain_Montreal_1986.pdf.

Courchesne, Luc. « Un créateur dans le musée-laboratoire : expériences de médiations ». *La lettre de l'OCIM* 23, no 78 (2001) : 21-26. <https://ocim.fr/wp-content/uploads/2001/11/LO.785-pp.21-26.pdf>.

Courchesne, Luc. « Experiential Art: Case Study ». Manuscrit non publié, 28 août 2003. Document PDF.
<https://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/courchesne-02-experiential-art.pdf>.

Courchesne, Luc et Bernard Perron. « T'es où [Luc Courchesne]? ». *Intermédiatités*, n° 9 (2007) : 157-175.
<https://doi.org/10.7202/1005535ar>.

Courchesne, Luc. *The in/visible domain: a collection of ideas on light, darkness, and human behavior*. Montréal : Ideaction, 2008.

Courchesne, Luc. Interviewé. *Entretien avec Luc Courchesne*. Festival des E-magiciens, 29:35. 2010.
<https://www.dailymotion.com/video/xgnxnc>.

Courchesne, Luc. Producteur et réalisateur. *Landscape One* (1997). Luc Courchesne, 17:43. 2010.
<https://vimeo.com/5995405>.

Courchesne, Luc. « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde ». Dans *Figures de l'immersion*, Cahier ReMix n° 4, sous la direction de Renée Bourassa et Bertrand Gervais. Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, 2014. <http://oic.uqam.ca/en/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde>.

Courchesne, Luc. « L'art "jouable" ». *Inter*, n° 125 (2017) : 33-35.

Courchesne, Luc. *L'invention de l'horizon*. Montréal : publié par l'auteur, 2019. Livre d'art, 36 x 36 x 3,5 cm. Édition : 20 plus E/A. Document PDF. <http://courchel.net>.

Courchesne, Luc. « Current Works 1983/31 – Lightproof Suit ». Manuscrit non publié, modifié pour la dernière fois le 23 février 2021. Document PDF.

Courthion, Pierre. « Zola critique d'art ». *Europe* 46, n° 468 (1968) : 252-255.
<https://search.proquest.com/docview/1303144244?accountid=12543&imgSeq=1>.

Cron, Marie-Michèle. « Les portraits hypermédia de Luc Courchesne : rencontres du troisième type ». *Vie des arts* 39, n° 160 (1995) : 24-26. <https://www.erudit.org/fr/revues/va/1995-v39-n160-va1140390/53423ac.pdf>.

Doyon, Jacques. « Luc Courchesne: Around L'invention de l'horizon / Luc Courchesne : autour de L'invention de l'horizon ». *Ciel variable*, n° 96 (2014) : 102-106. <https://id.erudit.org/iderudit/71017ac>.

Edmond, Couchot et Norbert Hillaire. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2003.

Gauthier, Joëlle. « Mouchette, par Neddard, Martine ». Le Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques du Laboratoire NT2. 2010. <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/mouchette>.

Grieve, Ann. « La limite invisible dans le jardin anglais au XVIIIe siècle : le saut-de-loup ou ah-ah ». *Cahiers Charles V*, n° 4 (1983) : 39-44. <https://doi.org/10.3406/cchav.1983.931>.

Johnson Jr., Theodore J. « Literary Impressionism in France: A Survey of Criticism ». *L'Esprit Créateur* 13, n° 4 (1973) : 271-297. <http://www.jstor.org/stable/26279768>.

Kluszczynski, Ryszard W. « Interactions In Augmented Worlds: Analysis of the Art of Luc Courchesne ». Dans *Expanding Practices in Audiovisual Narrative*, sous la direction de Raivo Kelomees et Chris Hales, 121-140. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing, 2014.

Lamarche, Bernard. « Arts Visuels - Sur les pas du 11 septembre ». *Le Devoir*, 4 septembre 2004. <https://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/62959/arts-visuels-sur-les-pas-du-11-septembre>.

Langlois, Monique. « Les vidéos interactives de Luc Courchesne : la rencontre du réel et du virtuel ». *ETC*, n° 46 (1999) : 18-22. <https://id.erudit.org/iderudit/35472ac>.

Lepage, Jocelyne. « Luc Courchesne : champion du 360 degrés » *La Presse*, 21 février 2009. <https://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/200902/21/01-829857-luc-courchesne-champion-du-360-degres.php>.

London, Barbara. *Projects 47 : Luc Courchesne : the Museum of Modern Art, New York, June 23-August 23, 1994*. New York: Museum of Modern Art, 1994. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3078>.

Morand, Sophie. « Paysage n° 1 : paysage culturel de l'art numérique ». *Eurostudia* 8, no 1-2 (2012-2013). <https://doi.org/10.7202/1026637ar>.

Nancy, Jean-Luc. « Préface ». Dans *Du Sublime*, sous la direction de Michel Deguy, 7. Alençon : Belin, 1988.

Ouellette, Pierre-François. *Conversation avec Luc Courchesne sur l'exposition Anamorphose*. Galerie Pierre-François Ouellette art contemporain, 14:21. 20 février 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=oLPu0Ku6cTc>.

Palmiéri, Christine. « Jacques Rancière : "Le partage du sensible" ». *ETC*, n° 59 (2002) : 34-40. <https://id.erudit.org/iderudit/9703ac>.

Péris, Patrick. Réalisateur. Portrait de Luc Courchesne, gagnant du prix #GGARTS 2021. Conseils des arts du Canada et Les Productions Toribou, 03:00. 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=zPP8adl6L-M>.

Perrault, Marie. « Un art contemporain numérique : Conservation, diffusion et marché ». La fondation Daniel Langlois. 2017. <https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=2309>.

Pierre-François Ouellette art contemporain. « Luc Courchesne - Biographie ». Pierre-François Ouellette art contemporain. 2020. <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/biography/>.

Pierre-François Ouellette art contemporain. « Luc Courchesne. "Sublimation : Ciel-Terre" 2018 ». Pierre-François Ouellette art contemporain. 2018. <https://www.pfoac.com/artists/39-luc-courchesne/works/1870-luc-courchesne-sublimation-ciel-terre-2018/>.

Pierre-François Ouellette art contemporain. « Luc Courchesne | 29 Mars - 17 Mai 2014 - Installation Views ». Pierre-François Ouellette art contemporain. 2020. https://www.pfoac.com/exhibitions/164-luc-courchesne-vue-d-ensemble/installation_shots/.

Racine, Yolande, dir. *Luc Courchesne : Salon des ombres : Théâtre vidéo interactif pour quatre personnages*. Montréal : Musée d'art contemporain de Montréal. 1996. Catalogue d'une exposition tenue au Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal, Salle Beverley Webster Rolph, du 25 janvier au 3 mars 1996.

Rancière, Jacques. *Le partage du sensible : esthétique et politique*. Paris : La Fabrique, 2000.

Reeves, Nicolas. « Les arts médiatiques au croisement des arts et des sciences : union, réconciliation ou accident de parcours ? ». *Inter*, n° 109 (2011) : 3-6. <https://id.erudit.org/iderudit/65325ac>.

Saussure, Horace Bénédicte de. *Voyage dans les Alpes, précédé d'un Essai sur l'histoire naturelle des environs de Genève*. Neuchâtel: Louis Fauche-Borel, imprimeur du Roi, 1779.

Sauvé, Mathieu-Robert. Réalisateur. *Le 11 septembre de Luc Courchesne*. Université de Montréal, 03 :44. 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=SPxopXhHwBc>.

Senebier, Jean. *Mémoire historique sur la vie et les écrits de Horace Bénédicte Desaussure*. Genève : J.J. Paschoud, 1801.

Tougas, Colette. « De l'œil à l'œuf / Luc Courchesne + co-création de Marie Chouinard. Pierre-François Ouellette art contemporain, Montréal. 17 janvier - 7 mars 2009 ». *ETC*, n° 87 (2009) : 30-32. <https://id.erudit.org/iderudit/34885ac>.

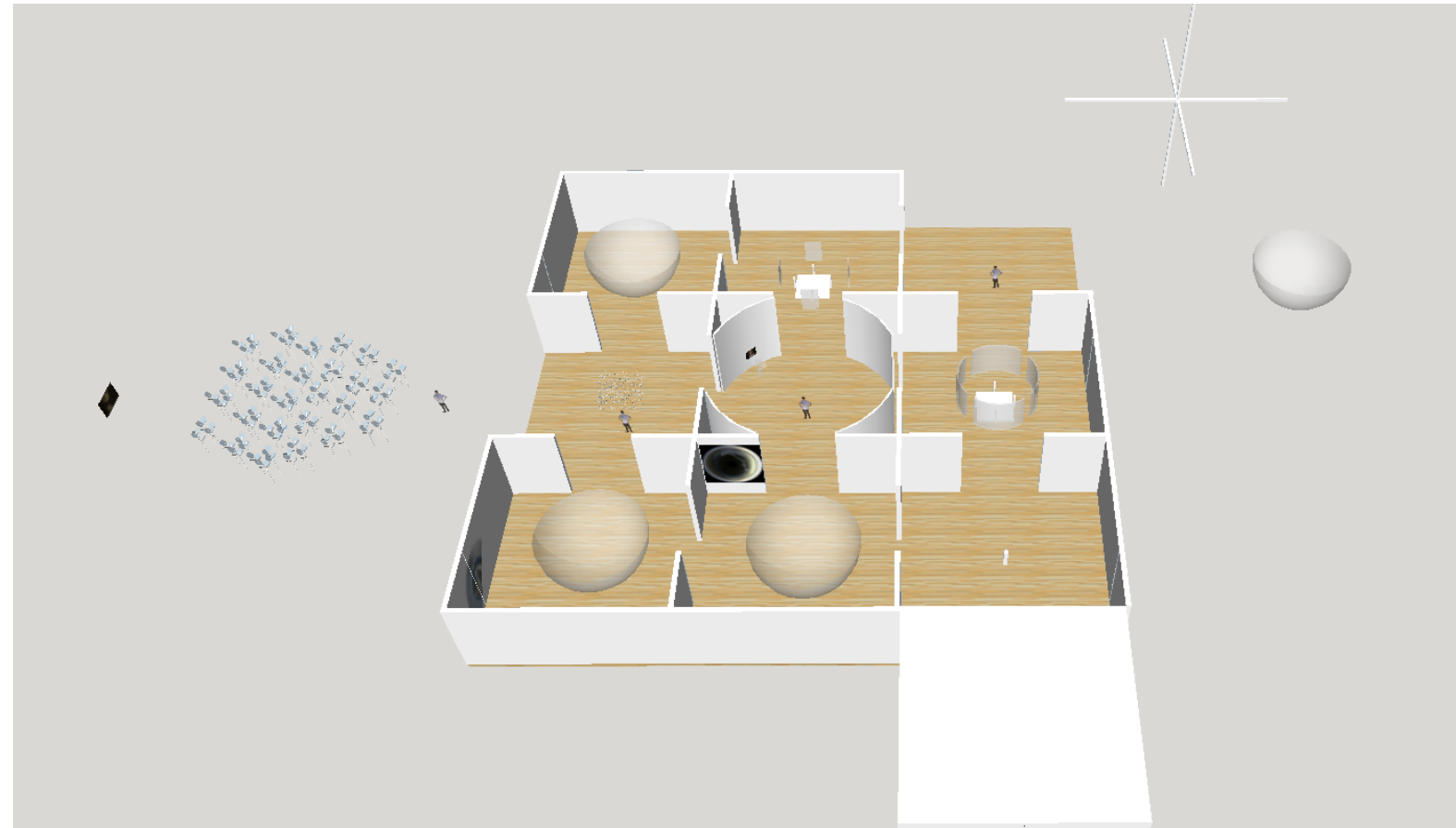
Université de Montréal. « Luc Courchesne - la recherche ». Répertoire des professeurs. 2021. <https://recherche.umontreal.ca/nos-chercheurs/repertoire-des-professeurs/chercheur/is/in13654/>.

William Freshfield, Douglas. *Horace-Bénédicte de Saussure*. Genève : Slatkine reprints, 1989.

Welker, Cécile. « Le cocon numérique. Sensibles effets du couple immersion/interactivité dans les œuvres numériques ». *Colloque scientifique Ludovia*, n° 18 (2012) : 1-8. http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/welker_ludovia_2012.pdf.

REMERCIEMENTS

Mot de l'artiste



Modélisation 3D de l'expographie pour l'espace *Apparitions-Galerie*, séminaire *Muséologie et histoire de l'art*, Université de Montréal. 10 mars 2021, capture d'écran © Marion Riberolles

Quel privilège pour un artiste de voir apparaître douze regards singuliers sur autant d'œuvres et sur la démarche qui les a fait naître ! C'est l'expérience que m'a fait vivre cet apprentissage d'une muséologie qui ne boude pas l'usage des technologies expérientielles dans la construction d'un corpus artistique, ni celui d'une muséographie qui s'accommode des exigences de distanciation physique et de confinement en apprivoisant un nouvel espace d'exposition et de socialisation virtuels en ligne. Ces regards multiples, croisés, critiques, sur une œuvre sont bienvenus puisqu'ils la font exister au-delà des intentions de l'artiste et qu'ils en révèlent les caractéristiques essentielles. C'est le plus souvent ce qui inspirera la prochaine œuvre, et encouragera l'artiste à approfondir une démarche qui s'est révélée plus prégnante dans la fabrication collaborative d'un modèle de la réalité.

Pour tout cela, je suis redevable à la professeure Christine Bernier, aux douze étudiants.es de son séminaire de muséologie et à la formidable équipe qui les a accompagnés.es pour la conception, la réalisation et le lancement public de l'exposition virtuelle et du catalogue qui l'accompagne. Je les félicite pour leur engagement envers cet exercice de renouvellement des pratiques muséologiques ainsi que pour la qualité et la rigueur de leur travail. Je remercie également Jonathan Abitbol et l'équipe du programme *Inven_T* de l'Université de Montréal ; c'est grâce au soutien de cette initiative en innovation technosociale du vice-rectorat à la recherche que nous avons pu créer cet espace virtuel de socialisation immersive qui montre ici son utilité et sa pertinence. Je remercie enfin mon collègue Ganesh Baron Aloir qui continue de m'accompagner dans ces audaces techniques qui donnent toute la mesure de son talent.

Luc Courchesne

Ce catalogue est produit avec le soutien de



