

14



Notre programmation 2021-2022 s'inscrit dans la suite des festivités du 50<sup>e</sup> de l'École d'art. Marcel Jean, Caroline Gagné et Delphine Hébert-Marcoux représentent ainsi trois générations d'artistes dont le parcours a croisé notre histoire. À cette programmation anniversaire, s'ajoutent l'exposition de maîtrise de Camille Lacasse et notre Banc d'essai annuel. Notons que dans cette édition des *Cahiers*, nous avons voulu laisser une large place à la parole des artistes dont nous avons accueilli les projets de recherche.

Représentant la toute dernière cohorte de finissant-e-s à la maîtrise en arts visuels, Delphine Hébert-Marcoux nous a proposé un des projets les plus marquants dans la suite d'expositions mettant de l'avant des artistes de chaque décennie de notre histoire. Le projet *in situ* intitulé *L'autre côté* mettait en scène la galerie même et poursuivait la recherche de l'artiste en vidéo et en art sonore. Nous donnons la parole à cette dernière en présentant des extraits du mémoire qui accompagnait ce projet d'exposition. De même, les mots de Camille Lacasse accompagnent notre lecture de son projet *le jardin des informés* présenté en septembre 2021. C'est avec plaisir que j'ai accepté l'invitation de Caroline Gagné à poser un regard sur son tout récent projet de réalité virtuelle : *Autofading\_se disparaître*. Caroline représentait, au sein de notre programmation spéciale, la génération des années 1990. Nous avons par ailleurs proposé à l'historienne de l'art Myriam Dufour de rédiger un texte faisant écho au *Banc d'essai 2022* auquel participaient Jonathan Cantin-Demers, Camille Labranche et Jessy Thériault. Enfin, afin de souligner ses 50 ans d'enseignement à l'École d'art, nous invitons en 2022 Marcel Jean à présenter le corpus *un jour la nuit...* En continuité avec son allocution présentée lors du colloque du 50<sup>e</sup> au printemps 2022, il fait part ici de sa réflexion sur les concepts d'appropriation et de l'« inappropriable ».

Bonne lecture !

LISANNE NADEAU, directrice de la Galerie des arts visuels

COUVERTURES I ET IV  
DELPHINE HÉBERT-MARCOUX  
*L'AUTRE CÔTÉ*, 2021  
PHOTO: MICHEL BOUCHER

NO 14 / 2021-2022

# LES CAHIERS

P. 2

## DELPHINE HÉBERT-MARCOUX

*L'AUTRE CÔTÉ*

DU 10 JUIN AU 2 JUILLET 2021

AUTEURE : DELPHINE HÉBERT-MARCOUX

P. 10

## CAMILLE LACASSE

*LE JARDIN DES INFORMÉS*

DU 9 SEPTEMBRE AU 17 OCTOBRE 2021

AUTEURE : CAMILLE LACASSE

P. 18

## CAROLINE GAGNÉ

*AUTOFADING\_SE DISPARAÎTRE*

DU 4 NOVEMBRE AU 12 DÉCEMBRE 2021

AUTEURE : LISANNE NADEAU

P. 26

## BANC D'ESSAI

JESSY THÉRIAULT, CAMILLE LABRANCHE  
ET JONATHAN CANTIN-DEMERS

DU 19 JANVIER AU 27 FÉVRIER 2022

AUTEURE : MYRIAM DUFOUR

P. 34

## MARCEL JEAN

*UN JOUR LA NUIT ...*

DU 14 AVRIL AU 22 MAI 2022

AUTEUR : MARCEL JEAN

COORDINATION À LA PRODUCTION : LISANNE NADEAU / COMITÉ DE LA GALERIE : GENEVIÈVE CHEVALIER, LISANNE NADEAU, ALEXANDRE ST-ONGE /  
CONCEPTION GRAPHIQUE : PAQUEBOT DESIGN / RÉVISION LINGUISTIQUE : GENEVIÈVE HAMELIN



04.11-12.12/21  
CAROLINE GAGNÉ  
*AUTOFADING\_SE DISPARAÎTRE*

## S'INVENTER UN PAYSAGE

AUTEURE : LISANNE NADEAU

Il semble que *Autofading\_se disparaître* ait provoqué chez Caroline un regard rétrospectif. Elle se retrouve en effet à l'heure des bilans<sup>1</sup>. Un parcours d'abord et avant tout traversé par une volonté – je dirais plus justement par une soif – de demeurer au seuil même du perceptible<sup>2</sup>. À l'affût de sons, de mouvements, de traces auxquels elle convoque notre attention, dans une approche du temps anachronique, une lenteur, une connexion à l'instant. Dans un texte antérieur, j'y ai vu une poésie du *malgré tout*, une poésie de résistance<sup>3</sup>. J'aimerais peut-être parler, cette fois, d'une *intelligence poétique*.

À l'amorce de ce texte, le temps soudain se télescope. Je me revois, penchée au-dessus de l'épaule de Caroline, regardant à l'écran son projet *...les sentiers battus*. Je me rappelle lui avoir posé mille questions et, surtout, avoir échangé avec elle à propos du contexte d'interaction/réception. Très tôt, j'ai eu envie d'écrire sur le projet. *A posteriori*, force est de constater qu'il constitue une véritable clé de voûte de sa démarche. Elle m'invite aujourd'hui à écrire sur *Autofading\_se disparaître* et ce n'est pas fortuit. Avec cette œuvre récente, on assiste, semble-t-il, à un deuxième *momentum*. Elle affirmait d'ailleurs récemment : « C'est l'œuvre qui me permet de saisir avec beaucoup plus de profondeur d'où je viens<sup>4</sup> ». Une œuvre qui, tout à la fois, ouvre de nouvelles avenues d'exploration et confirme certains des axes fondamentaux de recherche qui se sont déployés jusque-là. Un pont se jette entre ces deux temps et il me semble opportun d'aborder *Autofading...* dans le sillage des *sentiers*.

Peu le savent, mais les toutes premières explorations de Caroline, dans le domaine de la toile, du numérique, de la virtualité, furent motivées par une mise en doute. Dans ce texte ancien, déjà mentionné, j'évoquais l'aseptisation de la toile contre laquelle l'artiste avait alors voulu réagir. *...les sentiers battus* date du début des années 2000. Caroline est alors engagée au sein du collectif de La Chambre blanche. On souhaite y mettre en place des résidences d'art Web et elle se fait tout d'abord dubitative. Le projet est donc issu d'une véritable boutade, heureuse boutade qui donnera lieu à l'une de ses œuvres les plus importantes. L'idée est belle : à l'écran, l'image d'un banc et, au pied de ce banc, la pelouse qui subit les multiples traces de passants et passantes qui « circulent » en ligne. Tout comme se dessinent, dans les parcs, des sentiers issus de parcours délinquants, des déambulations en marge de ce qui est prescrit. Des parcours intuitifs et spontanés qui défient ou réinventent les règles. C'est peut-être aussi à la découverte des règles et de notre prise sur elles que nous convie aujourd'hui *Autofading...*

Sur la toile, sans vraiment le voir, chaque personne qui consulte le site des *sentiers* sait qu'elle marquera le sol de son passage. Ma première question fut alors : comment le percevra-elle Car à la vitesse addictive du clic, cette exigence de l'instantané, cette efficacité qui fait désormais partie de nos modes opératoires, *...les sentiers battus* oppose une proposition qui se situe au seuil du conceptuel. L'expérience est si ténue qu'il faut faire acte de foi. Le projet se présente ainsi comme un geste d'une remarquable radicalité. Il met en question, dans ses fondements mêmes, la notion d'interactivité. La sensation du résultat n'est étonnamment pas synchrone à notre présence et le projet ne met pas de l'avant un phénomène de retour explicite. Et pourtant, nous laissons des



P. 20-21  
...SENTIERS BATTUS, 2001  
ŒUVRE D'ART WEB

1. Caroline Gagné coéditait en 2022, avec Oboro, un très bel ouvrage bilan intitulé *Donner corps à l'insaisissable*.

2. Je soulevais la question dans « ...les sentiers battus », *Bulletin 27*, La Chambre blanche, 2002. Dans l'opuscule accompagnant l'exposition *Clairières* présentée à Oboro en 2022, Julie Faubert parle également de cette limite de la perception où l'artiste aime se situer. Viviane Paradis aborde quant à elle la question de l'« à peine perceptible » dans sa contribution au livre *Donner corps à l'insaisissable* (op. cit.).

3. Lisanne Nadeau, « ...les sentiers battus », *Bulletin 27*, La Chambre blanche, 2002, p. 25.

traces. En effet, l'idée est essentiellement d'y laisser des traces. On perçoit que l'on contribue anonymement à un processus collectif au sein duquel notre présence ne constitue qu'un temps donné, parcellaire, dans l'immensité des clics qui s'accumulent, activés par une foule d'individus, chacun rivé, seul, à son écran. À un peu plus de 2 000 clics, le cycle reprend et des centaines d'internautes seront alors attendu-e-s pour une reprise du processus d'« usure ».

Il semble essentiel de noter qu'à l'époque de la conception de *...les sentiers battus*, l'écran tactile n'est pas répandu. Le contact avec l'écran se fait donc par l'intermédiaire de la souris, un clic du bout des doigts, sans déplacement, comme par à-coups. C'est avec cette réalité d'un nécessaire intermédiaire que Caroline aborde son exploration de la toile. Non pas une déambulation, mais bien une *arrivée*, un contact qui affecte un dispositif bidimensionnel. (Comment aborderait-elle le *touch*?)



P. 22-23  
 AUTOFADING\_SE DISPARAÎTRE, 2021  
 INSTALLATION ET RÉALITÉ VIRTUELLE  
 PHOTO: MICHEL BOUCHER

Si la première version de *...les sentiers battus* propose une expérience de solitude, une installation vidéo interactive en est issue, qui activera une certaine collégialité. Cette deuxième version<sup>5</sup> propose tout autre chose. On nous convie cette fois à une expérience plus immédiate, dans un espace public où nous ne sommes plus seul-e-s : un banc réel, puis l'image projetée du même banc dans un parc et, progressivement, les traces de nos passages réels – le mien sur lequel peut se superposer celui d'un-e autre – apparaissent sur l'image projetée en temps légèrement décalé. Puis leur disparition<sup>6</sup>.

Si dans ces deux versions des *sentiers*, le paysage devient, contre toute attente, affecté par notre présence, *Autofading...* nous convie à une expérience plus complexe, non téléologique, et dont les règles sont cette fois à explorer, à découvrir, voire à inventer. Des traces laissées dans *les sentiers battus*, on passe à un impact moins ciblé et à de multiples possibles. *Autofading...* invite à une déambulation virtuelle plus ample et possiblement infinie. Le regard est surtout interpellé, mais bouger, se pencher, tourner la tête, déclenchent des mouvements de paysage. Il s'agit non pas ici d'une image cadrée devant laquelle on projette le regard, mais d'un *environnement* visuel, donc immersif, dont on ne perçoit pas les limites. Et c'est là que la sensibilité installative bascule dans le virtuel. Sans perdre contact avec l'espace réel, comme nous le verrons.

Si *...les sentiers battus* introduit entre l'action et la perception de ses effets un décalage, important dans la première version et de quelques secondes dans la deuxième, *Autofading...* est conjuguée à un tout autre temps, celui de l'immédiateté. Nous sommes au présent, dans l'instant même. Les images d'*Autofading...* sont issues de captations vidéo d'un sentier réel<sup>7</sup> et d'un travail de photogrammétrie. L'environnement extrêmement vibrant qui en résulte a été généré en données *point cloud*. Contrairement à leur utilisation usuelle, non seulement ces points sont-ils très gros, mais ils sont très mobiles. Un mouvement trop rapide et tout s'embrouille. Un peu à la manière de certains effets *touch* où à chaque mouvement de glissade du doigt, comme ici à chaque mouvement du corps, tout est mù comme sous l'effet d'une vague confondant nos repères. Je tourne la tête, j'avance rapidement et c'est la tempête. Je dois me poser. Lovée dans le casque de VR, ma tête est remplie de pensées, de regards, d'attentes. L'acte d'explorer fait dialoguer la vision et les mouvements du corps. On réintroduit le corps là où on l'aurait cru absent. Un corps attentif, à l'affût. C'est la posture même qu'adopte Caroline, comme un fil rouge au sein de sa pratique, et qu'elle nous propose (ou nous intime) d'adopter.

À l'origine, il n'y avait que le son, un son immersif, celui du sous-bois, le vent et ce qui craque dans les herbes sèches... des sons que l'on entend quand on s'arrête. À l'origine aussi, elle voulait que ce soit l'hiver. Le paysage fut conçu à partir de ce qu'offrait le dispositif lui-même, des points mobiles.

4. Voir l'entrevue réalisée à la suite d'une résidence de recherche et de production à Sporobole en 2020 et qui a donné naissance à *Autofading-se disparaître* (<https://carolinegagne.ca/fr/projets/41294/autofadingse-disparaitre>).

5. Elle fut présentée au Musée national des beaux-arts lors de l'exposition collective *C'est arrivé près de chez vous: L'art actuel à Québec* en 2008, commissariée par Nathalie de Blois.

6. Ce dispositif cyclique fut repris une seconde fois dans une œuvre intitulée *Les erres*, en 2012. Cette fois, il s'agissait d'images d'un environnement naturel, les pas marquaient le sable de la grève et la disparition des traces prenait un tout autre sens.

7. Il est intéressant de noter que, malgré ce qu'offrent les outils de la VR, elle n'a pas inventé ce paysage de toutes pièces, il est ancré dans une expérience réelle.



Pourrait-on parler d'un pointillisme révisé ? Cette référence au genre du paysage, tel qu'il est apparu à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle en peinture, permet de jeter un éclairage sur un élément bien particulier. Comme Seurat et les autres, elle a saisi que le réalisme de l'expérience paysagère ne dépend pas du réalisme de la représentation. Surtout pas de ce réalisme bien reconnaissable des technologies de la virtualité. Revenir au pointillisme, ou plutôt établir ce lien apparemment incongru entre une technique picturale et une technologie numérique, c'est revenir à la leçon de ces peintres, à savoir que l'œil recrée mieux les effets de lumière en reliant lui-même les données visuelles. Plus important encore, c'est reconnaître aussi, tel que l'a si bien posé Monet dans ses séries, que le paysage est fondamentalement mobile et qu'il se régénère à tout instant. Une lecture rapide pourrait nous inciter à affirmer que l'expérience vécue est celle d'un paysage à *découvrir*, un paysage donné, qui existe, caché là. Or, l'expérience relatée par diverses auteures ne correspond pas tout à fait à la mienne. Aurais-je créé mon propre paysage ?

Caroline réaffirmait récemment : « Dans ma pratique, d'une certaine façon, je suis toujours en train de créer des lieux. Le cœur de ma pratique artistique, c'est les lieux<sup>8</sup> ». Cette fois, ce lieu virtuel, ce n'est pas un paysage urbain ou maritime, mais un paysage ressemblant à ce qu'elle peut voir tout près de chez elle, à Saint-Jean-Port-Joli, un sous-bois et une ouverture perceptible à l'horizon, l'orée de ce qui m'est apparu être la grève. Je suis allée presque au bord du fleuve, j'ai failli me rendre sur la plage pour voir les algues et les galets, sentir le vent du large et l'ouverture radicale de l'espace. Le fleuve, ce n'est pas le lac, la rivière, l'océan (qu'elle a d'ailleurs confronté dans quelques projets). C'est un paysage aux énergies constamment changeantes et qui nous traversent. Je suis restée dans le sous-bois à constamment m'approcher de lui, sans jamais y arriver. Je suis restée seule, avec un sentiment très fort d'être enveloppée, de feuillage et de sons parfois sourds, parfois très proches. Seule dans la forêt, j'ai inventé mon paysage, mais il était si réel que j'en fus émue (d'où vient cette émotion ?). Naïvement, j'ai eu la perception que j'avais vécu ce moment en toute intimité.

8. Entrevue réalisée par Sporobole (op. cit.).



J'ai inventé mon *Walden*<sup>9</sup> à moi dans un temps restreint, sans me permettre d'y rester très longtemps. Le temps file. *Autofading\_se disparaître* pourrait constituer un antidote à cette accélération du temps. Contrairement à d'autres œuvres de Caroline (...*les sentiers battus*, *Les erres*), le temps cyclique fait place ici à un temps infini. La proposition est celle d'une indétermination, d'une ouverture du temps, non cyclique et non séquencé. Elle parle elle-même d'«une situation évolutive<sup>10</sup>». J'aime bien l'idée d'un paysage, donc de mon action à cadrer ce qui m'entoure, en processus de se constituer. Ouvrir le paysage, repousser les limites et multiplier les effets de cadrage, c'est peut-être la métaphore d'un autre mode d'appréhension du monde.

Dans l'espace de la galerie, nous aurions pu installer le casque et rien d'autre. Comme une serrure vers un univers qui bascule. De l'autre côté du miroir. Mais dès les premières esquisses de mise en espace, Caroline a voulu un ancrage matériel : un cercle au sol, délimitant un territoire d'exploration, et un objet représentant une roche<sup>11</sup>. (On dit que l'on pouvait la toucher, la sentir, sans même voir ses mains. Je n'ai pas envisagé cela possible. On me dit aussi que le son a été spatialisé de telle sorte qu'on pouvait entendre au sol un son qui n'était pas perceptible en position debout.) Dès le début, il y a eu aussi l'idée d'un écran où on pourrait voir les images et, encore une fois, un banc. Elle a donc très tôt adapté le projet à la réalité de l'expérience en galerie, un espace public de mise en vue où plusieurs personnes peuvent se croiser. Un peu comme elle a voulu concevoir une deuxième version des *sentiers battus*... L'expérience du casque, à vivre seul-e, a aussi le potentiel d'être l'objet d'un regard. Mais ce dispositif, d'un écran et d'un banc, n'est pas agissant au sein même de l'œuvre et de ce qu'elle nous propose fondamentalement, une expérience de solitude. Cette solitude est profondément ancrée dans l'œuvre de Caroline Gagné : «Elle nous invite à des réminiscences ou à des expériences non conviviales où se pose plutôt la question d'une présence en quête de ses propres traces<sup>12</sup>».

Dans un geste tout à fait conséquent, et qui nous montre à quel point le corps est bel et bien interpellé, Caroline a invité l'artiste Nancy Tobin à performer dans l'espace<sup>13</sup>. Nancy Tobin et Caroline ont vécu un moment d'expérimentation, de prise de notes, d'échange et de création, sur deux jours et à huis clos. L'hypothèse semble avoir été la suivante : dans ce dispositif, quels sont les possibles et les limites de l'expérience de paysage que l'œuvre nous propose ? Comment l'œuvre indique-t-elle au corps d'autres possibles alors qu'il doit restreindre ses élans pour demeurer à l'éveil, en pleine conscience ?

P. 24-25  
*AUTOFADING\_SE DISPARAÎTRE*, 2021  
 (CAPTURES D'ÉCRAN)

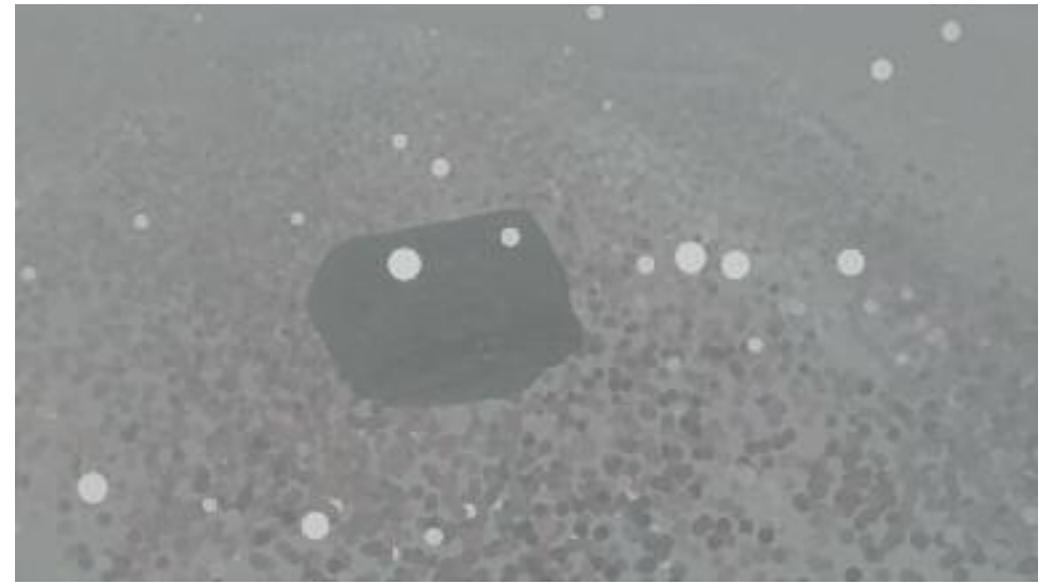
9. Référence à l'œuvre-phare de Henry David Thoreau, *Walden; or, Life in The Woods*, 1854.

10. Texte tiré du site de l'artiste à propos de *Autofading\_se disparaître*.

11. Voir aussi la présence de cette roche sur laquelle on peut s'asseoir dans l'installation vidéo *Les erres* (2012).

12. Je cite et souligne un extrait du texte de 2002 qu'avait tout particulièrement retenu Caroline.

13. Pionnière dans le domaine de la spatialisation sonore, Nancy Tobin a notamment collaboré avec des chorégraphes et metteur-se-s en scène dans l'exploration des liens entre corps et son.



Et pourtant il y a ce titre : *Autofading\_se disparaître*. Énigmatique contradiction alors que l'artiste souhaite nous faire prendre conscience, justement, de notre présence au monde et des mouvements de notre corps dans l'expérience à laquelle elle nous convie. Mais *fading* n'est-il pas conjugué à un temps progressif, évoquant un processus en cours et non une disparition effective<sup>14</sup>.

Ce corps, que Caroline introduit paradoxalement dans une exploration des réalités virtuelles, met bien évidemment en question la prépondérance de la visualité dans l'univers des technologies et plus largement dans la société occidentale, comme ont su le faire notamment l'art des femmes au cours des années 1960 et 1970. Aujourd'hui, cette place d'un corps percevant et agissant dans le processus de connaissance rejoint les hypothèses les plus récentes des sciences de la cognition. Dans un essai récent portant sur l'art dit «praticable<sup>15</sup>», Aurélie Besson évoque le travail récent de Caroline en convoquant les concepts de *cognition incarnée* et d'*énaction*. Énaction, énavtisme, intervention énavtive... Le terme s'est décliné et a fait l'objet d'une attention nouvelle au cours des dernières années. On me met ici sur la piste de Francesco Varela qui a introduit ce néologisme à la fin des années 1970. Neurobiologiste surdoué, qu'on qualifie parfois de philosophe, Varela aurait révolutionné notre approche de la cognition. De l'énaction, plusieurs auteur-e-s francophones en ont proposé une traduction. Je retiens celle-ci : «faire émerger par l'action<sup>16</sup>». Et si on osait résumer la pensée de Varela, on dirait que l'énaction propose qu'une théorie de la cognition, plus largement une meilleure compréhension de notre processus de conscience et de connaissance, doit tenir compte d'un vécu, d'un senti. Qu'à l'opposé d'une vision cartésienne et dichotomique du corps et de l'esprit, ces deux pôles de notre existence demeureraient non seulement solidaires, mais également en relation dialogique entre eux de même qu'avec leur environnement. Bien plus, tout organisme serait, dans ce processus dialogique, en perpétuelle transformation. Ainsi, selon lui, «la connaissance n'est pas affaire de représentation, mais plutôt de création, de construction de la réalité. Le réel n'est pas donné, mais incarné, recréé, sans cesse reconstruit. Le réel s'auto-invente<sup>17</sup>».

L'évocation de l'énaction ouvre de multiples axes de réflexion en écho avec le travail de Caroline Gagné et l'hypothèse d'un paysage que l'on «fera émerger». Muni-e-s du casque de VR de *Autofading\_se disparaître*, nous expérimentons peut-être, effectivement, sous un mode énavtif : «Nous devons apprendre à vivre dans un monde nécessairement introuvable, flou, sans repères fixes ni fondements ultimes, qui n'existe qu'à travers nos constructions mentales, notre activité sur lui, mais qui, au même moment nous façonne<sup>18</sup>».

14. Il est intéressant de noter que *fading* peut aussi signifier une décoloration, ce qui est effectivement présent dans les images qui nous sont proposées.

15. Aurélie Besson, «L'expérience esthétique par le geste», *Vie des arts* (n° 69), hiver 2023, p. 37. Aurélie Besson reprend l'hypothèse émise par Samuel Bianchini et Erik Verhagen dans *Practicable: from participation to interaction in contemporary art*, Cambridge, The MIT Press, 2016.

16. Traduction proposée par Benoît Le Blanc dans «Francisco Varela : des systèmes et des boucles», *Hermès, La Revue*, 2014/1 (n° 68). (<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-1-page-106.htm>).

17. Frédéric Joignot, «Psychologie cognitive. "L'esprit n'est pas une machine". Rencontre avec le neurobiologiste Francisco Varela», *Journalisme pensif*, 19 septembre 2007. (<https://www.lemonde.fr/blog/fredericjoignot/2007/09/19/l'esprit-nest-pas-une-machine-rencontre-avec-le-neurobiologiste-francisco-varela-un-des-peres-de-la-recherche-cognitive/>).

18. *Ibid.*