

## Laurent Lévesque : L'apparente simultan  it   des   toiles dans le ciel d'aujourd'hui

Nathalie Bachand

Number 119, Spring–Summer 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88263ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

### ISSN

0821-9222 (print)

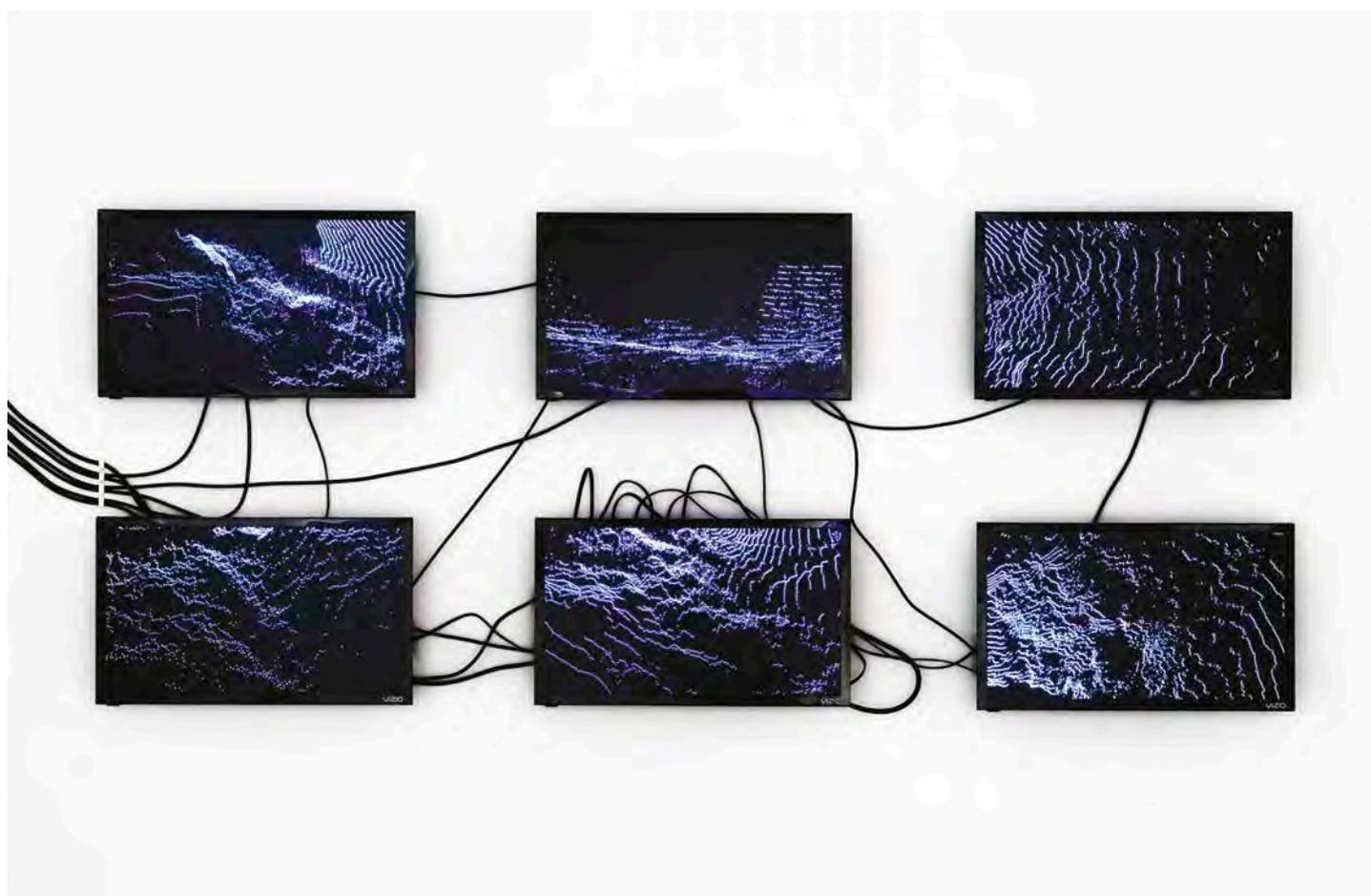
1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this review

Bachand, N. (2018). Review of [Laurent L  vesque : L'apparente simultan  it   des   toiles dans le ciel d'aujourd'hui]. *Espace*, (119), 97–98.

Laurent Lévesque, Control Room, 2017. Photo : Paul Cimon.



## Laurent Lévesque : L'apparente simultanéité des étoiles dans le ciel d'aujourd'hui

Nathalie Bachand

### CENTRE BANG, ESPACE SÉQUENCE

#### CHICOUTIMI

30 NOVEMBRE 2017 –

10 FÉVRIER 2018

Réunissant huit nouvelles œuvres de l'artiste Laurent Lévesque, réalisées entre 2015 et 2017, *L'apparente simultanéité des étoiles dans le ciel d'aujourd'hui* propose de la vidéo, de l'image numérique et de la sculpture. Partant d'un constat de similarité entre nos représentations de l'internet et celles du ciel nocturne, Lévesque a développé un corpus d'œuvres qui déploie cette réflexion dans différentes directions et à travers de multiples matérialités. Si nuages, constellations ou espaces insondables sont corrélatifs de l'idée de dématérialisation que l'on a tendance à associer à internet et au numérique en général – à tort, car nous le savons pourtant, le stockage de contenus numériques

demande énormément d'espace et de ressources –, ces métaphores célestes sont aussi des références au monde réel. Le ciel et les espaces aériens sont à l'avant-plan, mais l'eau n'est pas bien loin : les flots, flux et afflux constituent également des repères paysagers qui résonnent avec une certaine idée de l'internet et du numérique. Il s'agit de figures fluides qui contiennent un mouvement – réel ou figuré – où circule de l'information.

La série des *Normal Skies* (*Moon, Mercury, Jupiter*) capte l'œil dès l'entrée. Les trois impressions numériques ont été créées à partir d'images accessibles sur internet et issues d'une technologie 3D très utilisée en jeu vidéo nommée « normal mapping ». Distinctives via leur teinte couvrant le spectre du violet, les « normal maps » servent à indiquer à l'ordinateur des informations sur la texture fine des objets représentés et la manière dont ils capteront la lumière. Celles utilisées par Lévesque ont été modifiées de manière à ouvrir l'image sur l'espace indéterminé et infini du numérique que représente le fin damier blanc et gris des logiciels de création d'images. Des tracés trouent, pour ainsi dire, les images et les animent d'un mouvement qui souligne leur double identité : à la fois de représentation (de la surface d'une planète) et de vide numérique (le damier). Le *clash* ontologique que génère cette cohabitation est à l'image même du vertige permanent de notre époque : une constante oscillation entre les paradigmes numérique et pré-numérique.

Non loin, ce même vide nous est montré pour lui-même avec l'œuvre éponyme de l'exposition. Une large surface imprimée, collée directement au mur, nous donne à voir un plan homogène de l'emblématique damier. Créé pour des raisons pratiques, le damier – généralement associé au logiciel Photoshop – est devenu un symbole visuel connu de tous : couleurs et motif nous indiquent la présence de transparence, qui resterait autrement non vue. On a donné une visibilité à l'invisible. Le damier est l'air, le vide vertigineux d'un monde numérisé.

Avec l'œuvre vidéo *Combler le noir*, Lévesque a déplacé la question du numérique et de ses conditions de visibilité vers un autre point d'observation, celui de la caméra. Un caméscope numérique équipé d'un zoom 350X a été utilisé afin de filmer du noir, littéralement. En activant le zoom, l'algorithme de la caméra tente de recomposer une image en déficit d'information visuelle : même s'il manque des pixels de référence, elle génère tout de même du « full HD ». L'image projetée – occupant l'espace d'un mur entier – est celle d'une subtile oscillation chromatique entre des tonalités de noirs teintées de rouge, de vert et de bleu. Il en résulte la sensation d'être devant le regard d'une caméra qui tente de voir.

Si l'image vidéo de *Combler le noir* essaie de capter l'indéfinissable aura numérique d'une présence x, l'œuvre *Le Canal v1* revisite, quant à elle, le symbole de la pure présence numérique : l'écran bleu, qui est aussi le signe de l'absence de signal. Installation audiovisuelle à deux canaux, l'œuvre est un diptyque où une image entièrement bleue, de vagues calmes, côtoie celle d'une chute d'eau, également passée au bleu. Le son assourdissant de la chute s'interrompt ponctuellement et de manière aléatoire – alors que l'image demeure en arrière-plan – pour accueillir des incrustations de courtes séquences vidéo, qualité iPhone, de « moments » captés en amateur par l'artiste. Ces séquences – sept au total – sont des scènes à la fois banales et singulièrement spectaculaires : vue au loin sur un cargo qui tangue; à bâbord d'un bateau au large; touristes dans une embarcation sous la pluie à Venise; ciel lézardé d'éclairs; poissons dans un étang; végétation de bambou et une vue aérienne. Majoritairement liée par le fil de l'eau, chaque scène est une variante sur la forme possible de l'afflux aqueux et, par le fait même, du flux comme mouvement du numérique. Il s'agit d'une œuvre programmée afin que l'artiste puisse y ajouter constamment de nouvelles séquences vidéos, de nouveaux « moments » : la forme de l'installation n'est jamais finale, tout comme le flux de la mémoire et des souvenirs qui s'y accumulent, visuels comme sonores. Par ailleurs, le son de chaque séquence est celui de la captation initiale, avec toute l'impureté et l'inexactitude du monde analogique, renforçant ainsi l'illusion d'allers-retours du numérique vers le réel – qui n'est cependant qu'un effet de réel : il s'agit toujours d'une information filtrée par le dispositif numérique.

Le filon de l'eau se prolonge, s'infiltré : *Control Room* est une installation vidéo constituée de six écrans de format moyen, diffusant chacun une séquence d'images matricielles – points blancs oscillants sur un fond noir – d'une même chute d'eau sous six angles différents. C'est dans le cadre d'une résidence de création au Centre Bang – au cours de laquelle il a collaboré avec le Centre de géomatique du Québec – que l'artiste a pu enregistrer ces images. Captées à l'aide du Lidar – un appareil de télédétection au laser permettant d'enregistrer les données spatiales en 360 degrés, en 3D et en continu –, les séquences nous interrogent

sur notre représentation de l'espace lorsqu'elle se trouve filtrée et délocalisée à travers le médium numérique. L'œuvre, par ce déplacement représentationnel, pointe la transformation de notre rapport à la nature : constamment médiée par nos appareils numériques, cette relation est devenue celle d'une proximité illusoire et d'un effet de détachement tout à la fois. Le flux médiatique est désormais une condition de visibilité de la diversité de nos perspectives sur le monde.

La sculpture *Espace potentiel I* se démarque radicalement du reste du corpus. Polygone constitué de fines strates de verre posées sur un volume rectangulaire en miroir, l'œuvre nous parle de la fluidité de l'espace numérique, dont les contours nous échappent, et de ses modalités d'apparition. Volume semi-translucide, dont le fond nous retourne le reflet de l'espace qu'il regarde, une ambiguïté perceptuelle anime l'œuvre de l'intérieur. Les délimitations de la sculpture sont sans équivoque : ses matières ne sont ni pervasives ni poreuses, mais sa transparence et sa réflexion en font un objet qui – à l'image d'internet – « contient » le monde. À la fois monolithe de verre renversé et tombeau de glace, il y a, dans cette œuvre, une autorité et une déroutante capacité à contenir une idée de l'univers numérique qui déjà nous déborde.

Semblablement à l'air, l'aspect simultané et ubiquitaire du numérique lui confère une sorte de statut d'antimatière insaisissable : un flux qui est aussi un vide, qui est également une représentation du vide, qui est un ciel.

Nathalie Bachand écrit régulièrement sur les arts visuels et médiatiques. Récemment, elle a été commissaire de l'exposition de groupe *The Dead Web – La fin*, présentée à Eastern Bloc et du projet de 32 expositions UN MILLION D'HORIZONS du réseau Accès culture pour le 375<sup>e</sup> de Montréal qui avait lieu à l'été 2017. Elle occupe actuellement le poste de direction des savoirs culturels pour le Centre en art actuel Sporobole.