





**DONNER CORPS  
À L'INSAISSABLE**

**EMBODYING THE  
INTANGIBLE**

**DONNER CORPS  
À L'INSAISSABLE**

**EMBODYING THE  
INTANGIBLE**

**CAROLINE GAGNÉ**

**NATHALIE BACHAND / CAROLINE GAGNÉ /  
VALÉRIE LITALIEN / VIVIANE PARADIS / TAMAR TEMBECK**

**DIRIGÉ PAR / EDITED BY  
CAROLINE GAGNÉ & TAMAR TEMBECK**

**OBORO**

**Avant-propos** \_\_\_ 6

Foreword \_\_\_ 8

Caroline Gagné & Tamar Tembeck

**Résonner les lieux** \_\_\_ 12

Making places resonate \_\_\_ 14

Viviane Paradis

**Disparaître dans l'invisible dédale de l'écoute** \_\_\_ 16

Fading into the invisible maze of listening \_\_\_ 22

Nathalie Bachand

*Autofading\_ Se disparaître* \_\_\_ 28

*... les sentiers battus* \_\_\_ 36

*CARGO* \_\_\_ 44

*Les erres* \_\_\_ 50

*Le bruit des icebergs* \_\_\_ 56

*Le jeu de l'oie* \_\_\_ 64

**S'est écoulé. Sur le parcours artistique de Caroline Gagné** \_\_\_ 70

Outflowing: On the traces of Caroline Gagné's art practice \_\_\_ 72

Valérie Litalien

**Biographies** \_\_\_ 88

Notre projet collaboratif d'édition propose un regard rétrospectif sur le parcours de Caroline Gagné, artiste visuelle dont la pratique repose sur l'utilisation des technologies. Le titre, *Donner corps à l'insaisissable*, est emprunté d'un texte de Lorella Abenavoli portant sur son œuvre *CARGO*\*. L'obsolescence rapide des plateformes qui soutiennent l'art numérique exige une réflexion approfondie en ce qui a trait à la documentation des œuvres, car en effet, celle-ci deviendra un jour l'unique porte d'entrée pour accéder au travail de l'artiste. Vue sous cet angle, cette publication ne consiste pas uniquement en une trace du travail de Caroline, mais aspire plutôt à en constituer une véritable extension.

Depuis le tout début, la pratique de Caroline se nourrit de la tension entre la fascination qu'exercent encore les médias numériques et l'incontournable nécessité de transiger avec la matérialité des choses. Bien qu'elle crée des œuvres évolutives qui reposent sur l'interactivité et le son, l'art visuel demeure le terreau de sa pratique. L'artiste construit des lieux. La mise en espace de ses installations, même numériques, souligne la présence des objets par de grands vides dans les lieux de diffusion. La facture des objets eux-mêmes est donnée à voir par leur matérialité brute : le verre, l'acier, l'aluminium, ou encore les haut-parleurs et les écrans de projection.

Réfléchir sur le parcours de Caroline permet de dégager certaines dichotomies qui s'expriment de manière récurrente dans son travail. Dans ses installations, la tendance vers une polarité dynamique entre deux éléments en apparence contraires s'observe justement dans ses choix de matériaux (son, interactivité, vidéo), qui sont à la fois analogiques et numériques. On constate également cette polarité dans les thématiques qui ressortent de son œuvre : l'anonyme et le singulier, l'éphémère et l'immémorial, la connectivité et la solitude, ainsi que la présence et l'absence (qu'il s'agisse de l'artiste, de ses publics, ou même des composantes de l'œuvre).

Dans le travail de Caroline, le passage vers l'insaisissable s'incarne dans la matérialité, même si celle-ci suggère, au premier regard, ce qui peut sembler immuable et déterminé. C'est en faisant l'expérience de la matière qu'on accède à l'incommensurable. Pour le public, cela suppose souvent de découvrir la dimension active du non-faire et de l'écoute. La réponse du public, qui peut paraître passive, est en fait génératrice dans l'œuvre de l'artiste. Elle consiste en une forme de participation discrète, cachée.

La démarche de Caroline offre un « témoignage sensible de l'à peine perceptible », comme le note Viviane Paradis dans ce volume. Celle-ci perçoit, dès les débuts de la pratique de l'artiste, une « suramplification sensorielle des éléments du quotidien qui composent notre environnement ». Selon Paradis, cette « hyperesthésie » demeure constante dans l'œuvre, mais s'étend vers ce qu'elle qualifie de « sentiment d'existence augmentée », toujours en gardant l'équilibre entre les supports physiques et les dimensions évanescences du numérique.

Pour l'artiste, l'inadéquation entre l'apparente immatérialité que suggère le numérique et la présence tangible des objets dans l'espace se manifeste particulièrement dans sa récente installation en réalité virtuelle, *Autofading\_Se disparaître*\*, dont traite Nathalie Bachand dans son essai. L'utilisation de la réalité virtuelle permet à l'artiste d'explorer la sensation de ne pas avoir de corps, ou plutôt d'incarner une matérialité invisible, alors qu'en parallèle, une reproduction 3D d'une roche lourde et imposante trône au centre de l'espace de diffusion. Caroline observe une contradiction semblable propre à l'utilisation du son en art, puisque l'art sonore ne peut être diffusé sans composer avec la présence de casques ou de haut-parleurs. Ainsi, même si le son et la réalité virtuelle aident à faire plonger les spectatrices et spectateurs dans un monde intime et intérieur, la mise en espace de ces œuvres numériques, avec leurs composantes matérielles parfois importantes, nous ancre inéluçablement dans la physicalité du présent et de la présence.

Déjà en 1999, l'œuvre d'art web *... les sentiers battus*\* avait été conceptualisée en réaction à l'apparente impossibilité d'user et de patiner les contenus numériques – en d'autres mots, d'intervenir sur leurs supports matériels. Ce rapport entre ce qui se forge avec le temps et la constance des gestes répétés s'est aussi manifesté à travers des collaborations qui marquent la trajectoire de Caroline. C'est ce dont traite la contribution de Valérie Litalien. En abordant ses créations majeures, Litalien met en lumière les filiations qui traversent sa production entre l'art web, l'art installatif, la réalité virtuelle et l'art sonore. Elle traite également de son passage dans différents centres d'artistes, tout comme de son implication et son engagement dans le champ culturel. On perçoit ainsi le sens de la communauté qui a nourri le parcours de Caroline, tout comme sa collégialité et sa reconnaissance du savoir-faire de ses pairs.

À travers ces essais, ainsi que la documentation de six œuvres qui ont marqué sa carrière, ce livre vise à intervenir dans les rapports qu'entretiennent les créations de Caroline avec leurs publics – en immédiat et en différé. Il propose un moyen de rendre compte de projets qui autrement n'existeraient qu'au moment d'être mis en espace et diffusés dans un lieu. Il demeure néanmoins que les médias numériques sont intrinsèquement liés au sens qui émerge des œuvres *in vivo* et *in situ*, sans parler du fait que ces outils sont au centre de notre contemporanéité. Par contraste, le livre suggère de fixer, comme une photographie, une idée ou un état donnés, sans parvenir à inclure le dispositif technologique sous-jacent. S'il ne peut véhiculer l'expérience directe de l'œuvre dans toute son immédiateté, nous souhaitons qu'il parvienne à tout le moins à suggérer aux lectrices et lecteurs en quoi les œuvres de Caroline transcendent nécessairement leur documentation.

\* On peut consulter ailleurs dans ce volume la documentation des œuvres dont les titres apparaissent en couleur.

## FOREWORD

CAROLINE GAGNÉ AND TAMAR TEMBECK

Our collaborative publishing project offers a retrospective look at the career of Caroline Gagné, a visual artist whose art practice is based on the use of technology. The title, *Embodying the Intangible*, is borrowed from Lorella Abenavoli's writing on her work *CARGO*.<sup>\*</sup> The rapid obsolescence of digital art platforms demands that we carefully consider the documentation of such artworks, as one day it will become the sole means of accessing the artist's work. In light of this, our publication not only traces Gagné's work, but also aspires to extend it.

From the very beginning, Gagné's art practice has been sustained by a tension between the fascination exerted by digital media and the inescapable need to negotiate with the materiality of things. Although she creates evolving works that rely on interactivity and sound, visual art remains the fertile ground of her practice. Gagné constructs places. The spatial layout of her installations, even digital ones, emphasizes the presence of objects through the designation of large empty areas in exhibition spaces. The objects' style reflects their raw materiality: glass, steel, aluminium, or even loudspeakers and projection screens.

By considering Gagné's work, we can identify certain recurring dichotomies. In her installations, a tendency for a dynamic polarity between two seemingly opposite elements is evident in her choice of materials (sound, interactivity, video), which are both analogue and digital. This polarity is also present in the themes that emerge from her work: anonymity and uniqueness, transience and agelessness, connectivity and solitude, as well as presence and absence (of the artist, her audiences, or even certain components of the work).

In Gagné's artworks, the passage toward the ungraspable is embodied in materiality, even when the latter first suggests something that may seem immutable and defined. It is by experiencing the materials that we reach the incommensurable. For the public, this often involves discovering the active dimension of inaction and listening. The viewer's response, which may appear passive, is in fact generative in Gagné's work. It is a form of discreet, hidden participation.

Gagné's practice offers a "sensorial expression of the barely perceptible," as Viviane Paradis notes in this publication. From the beginning of the artist's practice, Paradis has observed "a sensorial over-amplification of the everyday elements that make up our environment." According to her, this "hyperesthesia" has remained constant in Gagné's work, while also moving toward what Paradis describes as "a sense of augmented existence," always maintaining a balance between the physical platforms and evanescent dimensions of the digital.

For the artist, the discordance between the apparent immateriality suggested by the digital and the tangible presence of objects in a space is made particularly evident in her recent virtual reality installation, *Autofading\_Se disparaître*,<sup>\*</sup> which Nathalie Bachand examines in her essay. The use of virtual reality allows the artist to explore the sensation of not having a body, or rather of embodying an invisible materiality, while a 3D reproduction of a heavy and imposing boulder is given prominence in the middle of the exhibition space. Gagné has observed a similar contradiction in how sound is used in art, since sound art cannot be disseminated without the presence of headphones or loudspeakers. Although sound and virtual reality help to immerse viewers and listeners in an intimate and interior world, the placement of these digital works and their sometimes-considerable material components in a space inevitably anchors us in a physicality of the present and of presence.

Already in 1999, the web artwork *... les sentiers battus*<sup>\*</sup> [... the beaten paths] was conceptualized in response to the apparent impossibility of eroding and polishing digital content—in other words, of intervening in its material hardware. The relationship between something that is forged over time and the constancy of repeated gestures has also been expressed in the collaborations that have marked Gagné's practice. This is the focus of Valérie Litalien's essay. By considering Gagné's major projects, Litalien reveals the relationships between web art, installation, virtual reality, and sound art that exist in her work. Litalien also discusses Gagné's involvement in various artist-run centres, as well as her contribution and commitment to the cultural sector. We come to understand the sense of community that has sustained Gagné's practice, as well as her collegiality and appreciation of her peers' knowledge and skills.

Through the essays and documentation of six major works, this book seeks to address the relationships formed between Gagné's artworks and the public, whether in the moment or the long-term. The book offers a means of accounting for projects that otherwise have existed only when exhibited and disseminated in a space. However, the fact remains that digital media is intrinsically linked to the meaning that emerges from the works *in vivo* and *in situ*, not to mention that these tools are central to our contemporaneity. In contrast, a book implies fixing a given idea or state in place, like a photograph, without including the underlying technological device. Although it cannot convey the direct experience of a work in all its immediacy, we hope that this publication can succeed, at the very least, in suggesting to readers the ways in which Gagné's works necessarily transcend their documentation.

<sup>\*</sup> The documentation of works whose titles appear in colour may be consulted elsewhere in this publication.



De l'observation des microévénements du quotidien à l'impermanence de la trace, de l'amplification de l'anodin à la réification du quasi intangible, la pratique artistique de Caroline Gagné est un témoignage articulé et sensible de l'à peine perceptible. Sa grande sensibilité aux environnements qui l'entourent a généré des œuvres qui, au fil du temps, agissent tels des résonateurs des lieux qui nous habitent et qui nous touchent inconsciemment.

C'est une grande chance pour moi que d'avoir pu suivre pas à pas depuis les années 1990 l'émergence d'une sensibilité, ses tâtonnements et ses avancées, jusqu'à l'aboutissement d'œuvres marquantes, fruits d'une recherche exigeante et attentive sur près de vingt-cinq ans de carrière. Dans un texte écrit en 2004, j'avançais l'idée d'une « hyperesthésie environnementale » comme fondement de la pratique de Caroline Gagné<sup>1</sup>. La notion d'hyperesthésie y était entendue comme suramplification sensorielle des éléments du quotidien qui composent notre environnement. Et maintenant, où en sommes-nous ?

Dès les premières œuvres, le rapport à l'espace est fondateur, déjà dans son mode opératoire – l'installation –, mais surtout dans la relation qu'a établie l'artiste avec ce qui compose son environnement immédiat à l'époque : l'espace urbain et ses éléments constitutifs. Qu'elles soient physiques, sonores ou lumineuses, les composantes souvent anodines des rues, des parcs et des logis du milieu urbain telles que les lampadaires, les bancs publics et les systèmes de ventilation deviennent alors un nouveau vocabulaire à investiguer pour les rendre perceptibles *autrement*.

Le banc de parc se transforme et se magnifie sur le bord de la rivière avec l'œuvre d'art public *Suivre son cours*<sup>2</sup>, une sculpture-banc issue du moulage d'un arbre. Le souffle omniprésent des conduits de ventilation est transfiguré dans *Prise d'air*<sup>3</sup>. Les chemins de traverse créés au fil du temps par les piétons, au mépris des trottoirs et autres espaces de déplacement pédestre prédéterminés, deviennent une exploration poétique de la trace dans *... les sentiers battus*<sup>4</sup>.

Point tournant dans le développement du travail de Gagné, le projet numérique *... les sentiers battus* est la première pierre de son exploration de nouveaux modes opératoires, dans une démarche de dématérialisation de la spatialité tangible des œuvres. Cette exploration s'exprime par ailleurs dans le développement d'une pratique sonore de plus en plus affinée, où le son – immatériel – est traité comme un élément plastique. Enfin, l'introduction de la vidéo comme trace/témoignage de l'expérience d'un lieu devient aussi un élément-pivot, entre autres dans ses deux projets majeurs des années 2010 que sont *CARGO*<sup>5</sup> et *Le bruit des icebergs*<sup>6</sup>.

Si, jusque là, l'artiste ancrerait sa démarche d'observatrice attentive dans son environnement immédiat, on assiste avec le projet *CARGO* à un basculement important. Plutôt que l'hyperproximité d'un milieu confortable, connu et rebattu, dont elle fait ressortir les microévénements, c'est maintenant la confrontation avec un territoire hors mesure, hors contrôle : le porte-conteneurs voguant sur l'océan. Le territoire change et se transforme : il s'agit d'une



*Suivre son cours*, 2009  
Photo : Camille Rajotte

expérience fondatrice, à mon sens, dans l'évolution de sa pratique. Elle prend désormais le risque du grandiose, voire du grandiloquent. Comment trouver la mesure, comment recomposer son lexique artistique dans ce contexte inouï ? C'est la démarche documentaire, avec le recours aux techniques d'archivage sonore, vidéographique et photographique, qui a constitué la base sensible de ce projet. Les traces de ce processus nourrissent la puissante installation qui en a surgi, dont l'usage de la vibration sonore demeure la clé de voûte poétique. Cette mise en danger, avec le déplacement dans le hors-lieu, l'artiste y prend goût. Après l'exploration de l'environnement maritime à travers l'univers relativement contrôlé d'un navire, elle se tourne vers l'imprévisible rencontre océanique avec ses géants éphémères dans *Le bruit des icebergs*.

Dans les mêmes années, Gagné déplace son atelier de la ville à la campagne, à proximité de notre grand fleuve. En apparence anecdotique, ce déménagement a pourtant une incidence considérable sur son œuvre : le quotidien a changé, l'environnement et ses composantes aussi. Kaléidoscope subtil de son espace, l'artiste va au-devant de nouvelles matières sensibles à explorer. De la ville à l'océan, du fleuve à la forêt. Des trames qui enrichissent et transforment, avec entre autres le déploiement d'un riche vocabulaire sonore qui porte la trace du ressenti de ces divers territoires investis, aimés, observés, vécus. Les strates s'accumulent, et parfois un objet fait office de clé pour que nous puissions retrouver un point d'ancrage tangible, référentiel. Comme un rocher réel dans un espace virtuel<sup>7</sup>.

Cette résonance du lieu arrive à son apogée dans une des plus récentes œuvres de Gagné, *Autofading\_Se disparaître*<sup>8</sup>. Premier projet de réalité virtuelle pour l'artiste, mais vraisemblablement pas le dernier, tant ce type de dispositif convient parfaitement à sa sensibilité environnementale. Ici, l'espace est créé de toutes pièces, tant par l'artiste que par la personne qui expérimente le dispositif. Univers de particules et de son où, de façon tout à fait contre-intuitive pour une œuvre de réalité virtuelle interactive, il faut *cesser* de bouger pour que la forêt, la rivière, les oiseaux surgissent. Une attente immobile génère les couches de sens et de sons dans un environnement idéal, attentif et magique. Démarrer un mouvement provoque l'effondrement de ce fragile univers ; c'est ainsi toute la question de la relation qu'établit l'être humain avec son environnement qui est posée. Pour la première fois dans son travail, Gagné place l'être humain au centre, comme moteur de l'œuvre, à la fois créateur et destructeur. De témoin qu'il était, il est maintenant acteur, quoique impuissant face aux éléments qu'il peut déclencher. L'hyperesthésie environnementale, cette notion fondatrice et transversale de son œuvre, englobera dorénavant un sentiment d'existence augmentée.

Il reste à voir quel sera le prochain territoire sensible qu'explorera Gagné. Mais il demeure que chaque projet m'entraîne dans une posture attentive et étonnée, à l'écoute d'une sensibilité sans cesse renouvelée, d'un regard recomposant avec acuité, à l'infini, les lieux et les non-lieux qui nous habitent.

7. Dans la version installative d'*Autofading\_Se disparaître*, un rocher disposé au sol, fabriqué à partir d'une modélisation et de découpes à la CNC, est le seul repère physique et tangible pour qui expérimente l'œuvre.  
8. *Autofading\_Se disparaître*, œuvre de réalité virtuelle, 2021.

1. Viviane Paradis, *Pour une hyperesthésie environnementale*, Action Art Actuel, Saint-Jean-sur-le-Richelieu, 2004.  
2. *Suivre son cours*, sculpture-banc, moulage en béton, œuvre permanente au parc linéaire de la Rivière-Saint-Charles, Québec, 2009.  
3. *Prise d'air*, installation, conduits de ventilation en tôle et environnement sonore, créée et présentée dans le cadre de l'événement *Périphéries – Québec à Zagreb et Sarajevo*, Institute for Contemporary Art, Zagreb, 2002.  
4. *... les sentiers battus*, œuvre numérique évolutive, créée dans le cadre d'une résidence à LA CHAMBRE BLANCHE, Québec, 2001-2008.  
5. *CARGO*, installation vidéo et sonore, créée à la suite d'une commande d'œuvre d'AVATAR, Québec, 2010-2011.  
6. *Le bruit des icebergs*, installation vidéo et sonore, 2014-2016.

Between observing daily micro-events and revealing impermanent traces, between amplifying the ordinary and reifying the quasi-intangible, the art practice of Caroline Gagné is an articulate and sensorial expression of the barely perceptible. Her acute sensitivity to the environments around her has produced works that, over time, become resonators of the places we inhabit and that affect us without our awareness.

Since the 1990s, I have been very fortunate to have followed the gradual emergence of Gagné's sensibility through her trial-and-error process and progress, as well as the major works she has accomplished—the outcome of rigorous and attentive research in a career spanning almost twenty-five years. In an essay written in 2004, I proposed the idea of “environmental hyperesthesia” as foundational to Gagné's practice.<sup>1</sup> The notion of hyperesthesia was understood as a sensorial over-amplification of the everyday elements that make up our environment. So where are we now?

Already in the first works, a relationship with space was essential to the installation format, but also, and above all, in the relationship that the artist established with her immediate environment, which at the time was the urban space and its constituent elements. Whether they have physical, sonic, or luminous forms, the often-ordinary components of the streets, parks, and dwellings of urban areas—such as streetlamps, public benches, and ventilation systems—become new vocabularies to be explored in order to make them perceptible in *other ways*.

The park bench is transformed and magnified on a river's shore in the public artwork *Suivre son cours* [Taking Its Course],<sup>2</sup> a sculpture-bench based on the mould of a tree trunk. The ubiquitous air blowing out of ventilation ducts is transfigured in *Prise d'air* [Vent].<sup>3</sup> The pathways created over time by pedestrians ignoring sidewalks and other spaces made specifically for pedestrian movement become a poetic exploration of the trace in *... les sentiers battus* [... the beaten paths].<sup>4</sup>

A turning point in the evolution of Gagné's practice, the digital project *... les sentiers battus* is the first step in her exploration of new modes of working through a process of dematerializing the tangible spatiality of the works. In addition, this exploration is expressed through the development of an increasingly refined sound practice, in which intangible sound is treated as a material element. Lastly, the introduction of video as trace/evidence of the experience of place also becomes a pivotal element, among others, in her two major projects of the 2010s, *CARGO*<sup>5</sup> and *Le bruit des icebergs* [The Noise of Icebergs].<sup>6</sup>

Although up to this time, the artist grounded her attentive observational approach in her immediate environment, the project *CARGO* indicates a significant shift. Rather than focusing on micro-events in the hyper-proximity of a comfortable, well-known, and well-tread context, she now confronts an unmeasurable, uncontrollable terrain—that of container ships crossing the ocean. The terrain changes and transforms: I see this as a fundamental experience in the



*Suivre son cours* [Taking Its Course], 2009  
Photo : Caroline Gagné

evolution of her practice. Henceforth, she risks the grandiose, even the grandiloquent. How does she find a balance? How does she rebuild her art lexicon in this unprecedented context? She takes a documentary approach, using sound, video, and photographic archival techniques, to form the project's sensorial basis. The traces of this process feed the resulting powerful installation, in which sound vibration remains the poetic backbone. Gagné then develops a taste for this position of taking risks that going offsite entails. After exploring the marine environment from the relatively controlled context of a ship, she turns toward the ocean's unpredictable encounter with its transient giants in *Le bruit des icebergs*.

Around the same time, Gagné also moves her studio from the city to the countryside, near the Saint Lawrence River. Though seemingly anecdotal, this move has considerable impact on her work nonetheless: the daily environment and its elements have changed. A subtle kaleidoscope of her space, the artist seeks new sensorial materials to explore. From city to ocean, from river to forest, frameworks are enriched and transformed through the use, among other aspects, of a rich sonic vocabulary that bears the felt traces of these terrains, which are inhabited, loved, observed, experienced. Layers accumulate and sometimes an object provides the key to a tangible, referential anchor point, such as a real boulder in a virtual space.<sup>7</sup>

The resonance of place comes to the fore in one of Gagné's most recent works, *Autofading\_Se disparaître*.<sup>8</sup> Though this is her first virtual reality project, it is unlikely to be her last given how perfectly suited this type of apparatus is to her environmental sensitivity. In this work, the space is created in its entirety as much by the artist as by the person experiencing it. In a manner that is completely counterintuitive for an interactive virtual reality work, in this world of particles and sounds, the viewer has to *stop* moving in order for the forest, river, and birds to appear. Perfectly still attention generates layers of meaning and sounds in an ideal, attentive, and magical environment. Any movement triggers the collapse of this fragile world; the work thus investigates the relationship that human beings establish with their environment. For the first time in her practice, Gagné places the human being at the centre of the work and as its driving force, both as creator and destroyer. From a one-time observer, the human has now become an actor, though powerless in terms of the elements that might get triggered. The environmental hyperesthesia, the fundamental and transversal notion of Gagné's work, henceforth encompasses a sense of augmented existence.

It remains to be seen what sensorial terrain Gagné will explore next. Yet the fact remains that each project places me in an attentive and surprising position, listening to an ever-replenished sensibility and attending to a gaze that constantly, and with great acuity, recomposes the places and non-places we inhabit.

7. In the installation version of *Autofading\_Se disparaître*, a boulder placed on the floor, made from a model and CNC machine cuts, is the only physical and tangible landmark for those experiencing the work.  
8. *Autofading\_Se disparaître*, virtual reality work, 2021.

1. Viviane Paradis, “Pour une hyperesthésie environnementale,” exhibition text, *Action Art Actuel*, Saint-Jean-sur-le-Richelieu, 2004.  
2. *Suivre son cours*, cement sculpture-bench, Parc Linéaire de la Rivière-Saint-Charles, Québec City, 2009.  
3. *Prise d'air*, installation, metal ventilation ducts, and sound environment, created for and presented at *Périphéries – Québec à Zagreb et Sarajevo*, Institute for Contemporary Art, Zagreb, 2002.  
4. *... les sentiers battus*, evolving digital artwork, created in a residency at LA CHAMBRE BLANCHE, Québec City, 2001–2008.  
5. *CARGO*, video and sound installation, commissioned by AVATAR, Québec City, 2010–2011.  
6. *Le bruit des icebergs*, multichannel sound and video installation, 2014–2016.

## DISPARAÎTRE DANS L'INVISIBLE DÉDALE DE L'ÉCOUTE

NATHALIE BACHAND

AS WE CONTINUE TO PAVE THE WORLD WITH SOUND,  
WE WILL CONTINUE TO CRAVE WHAT LITTLE SILENCE ESCAPES US,  
AN EMPTINESS MADE AUDIBLE BY ITS DISAPPEARANCE.  
MARK SLOUKA<sup>1</sup>

### APPRENDRE À DISPARAÎTRE

On entre dans une forêt à l'orée d'une clairière. C'est une forêt éparse : entre les arbres se dévoile un horizon en mouvance. Les formes sont indéfinies, la végétation est vivante et parcellaire, l'environnement est déstabilisant, le sol, incertain. Un vent sonore souffle de partout à la fois. C'est ce paysage mobile qui s'ouvre sous nos yeux alors que l'on «entre» – par le casque de réalité virtuelle – dans cet univers impressionniste. En réalité virtuelle, tout existe à travers le dispositif, ou à peu près. L'œuvre *Autofading\_Se disparaître* de Caroline Gagné ne fait pas exception. Cependant, avant d'avoir été transposée dans le monde du numérique et d'y exister exclusivement, l'œuvre est née de promenades bien réelles dans les sentiers de la région de Chaudière-Appalaches, où l'artiste a capté de nombreuses séquences vidéo. Celle qui a été choisie pour le projet provient du sentier du Cabouron de Saint-Germain, dans le comté de Kamouraska. Les sons, quant à eux – dont la présence très forte est un élément important de l'œuvre – proviennent principalement du Domaine de Gaspé, près de Saint-Jean-Port-Joli, où se trouve d'ailleurs le studio de l'artiste. Mentionnons que la musique qui accompagne l'œuvre a été créée par le compositeur français Christophe Havard à partir de manipulations de verre mouillé et de tuyaux de PVC, alors que la partition sonore a été composée par l'artiste elle-même.

Un objet physique, sculptural, prend néanmoins appui dans l'espace. Il s'agit de la reproduction d'une roche réalisée par procédé de modélisation, puis grâce à un assemblage de découpes par couches réalisées à l'aide d'une CNC, et dont l'originale provient du bord du fleuve Saint-Laurent. De petit format au départ – deux pouces de diamètre –, elle a été agrandie et posée au sol, devenant un élément sur lequel les visiteur.euse.s peuvent s'asseoir. Cette invitation à la posture assise n'est pas anodine. L'œuvre suggère un certain rythme, la valorisation d'une lenteur, voire d'un immobilisme. Cependant, l'expérience proposée fait appel à l'intuition des participant.e.s. Le réflexe premier, qui est d'explorer notre environnement par des gestes et quelques pas dans chaque direction, permet éventuellement de comprendre

l'effet de notre présence sur le paysage. Et parce que cette observation proactive s'accompagne de déplacements exploratoires un peu hésitants, il devient de plus en plus évident que nos mouvements provoquent un remous extérieur, une déformation bien visible du paysage – comme une dissolution de ce dernier en réaction à notre propre vitesse –, et qu'à l'inverse, notre immobilité restaure un calme, une tranquillité par laquelle autre chose se manifeste. Plus subtile, cette «autre chose» est le cœur même de l'œuvre, ce qui n'est pas nécessairement évident pour les visiteur.euse.s habitué.e.s à activer des interactions plutôt expansives et bruyantes, tant sur le plan visuel que sonore. Ici, au contraire, ce qui est généré à la suite du silence et de l'absence de mouvement, est une présence vivante prenant essentiellement la forme d'oiseaux. Ces derniers vont se manifester visuellement, mais aussi par leur chant, dont les sons vont par la suite se rapprocher de nous suivant le degré et la durée du calme perçu par le dispositif de réalité virtuelle. Il s'agit, d'une certaine manière, d'apprendre à disparaître pour laisser place à l'altérité de ce qui nous entoure.

Un deuxième élément physique occupe également l'espace : un écran-cimaise qui dynamise et découpe l'environnement. D'un côté se trouve le ou la participant.e faisant l'expérience de l'œuvre ; de l'autre, la projection d'un point de vue extérieur sur l'expérience en cours. Ce point de vue est capté à partir d'une certaine distance, comme à l'écart, plutôt que de partager la vision exacte du ou de la participant.e, ce qui est souvent l'option privilégiée dans les œuvres de réalité virtuelle. Ce choix offre la possibilité aux visiteur.euse.s d'accéder à différentes perspectives – sa propre expérience et celle des autres participant.e.s – qui varient selon les comportements. À la fois interdépendantes et complémentaires, les postures de témoin et d'acteur sont l'envers et l'endroit d'une même proposition : celle d'une œuvre allant à l'encontre des attentes habituelles de l'interactivité et d'une participation du public.

### ANTI-INTERACTIVITÉ ET CONTRE-ESTHÉTIQUE

Contrairement à ce à quoi l'interactivité nous a habitué.e.s depuis ses débuts, ce qui active *Autofading\_Se disparaître* est l'absence de mouvement. Plus l'immobilité du ou de la participant.e sera impeccable et soutenue, plus la subtilité de sa réelle «activité» se révélera. Il est intéressant de souligner l'aspect tautologique de la notion d'interactivité telle qu'entendue généralement : l'activité active. Cette logique d'action-réaction n'est pas présente ici. Et bien que cela puisse paraître contre-intuitif d'activer quelque chose par l'absence d'action, c'est d'une efficacité plus redoutable qu'il n'y paraît, dans la mesure où cela relève d'un effet de contraste et d'une certaine radicalité. Puisque le moindre mouvement est capté par le dispositif, qui réagit de manière très sensible aux plus subtiles inflexions de notre corps, l'œuvre

1. Mark Slouka, «Listening for Silence: Notes on the Aural Life», dans *Audio Culture – Readings in Modern Music*, édité par Christoph Cox et Daniel Warner, Continuum, New York, Londres, 2009, p. 46.

nous impose une prise de conscience de notre propension à bouger, laquelle advient sans même que nous nous en rendions compte. De plus, l'immobilité requise afin de générer le silence qui permettra l'apparition des sons souhaités ne nous est pas nécessairement naturelle. Il faut la rendre manifeste et la maintenir de manière consciente. Porter une attention au silence et soutenir cette attention. Ce silence est un portail, un espace – au sens littéral – par où entre en scène la suite de l'expérience. Non seulement le silence, mais aussi l'immobilité du paysage, qui autrement n'est que vent et tempête.

Ainsi nos pas hésitants et tâtonnants activent bel et bien quelque chose – tel que le prescrit l'interactivité – mais le résultat de cette activation n'est pas le cœur battant de l'œuvre. Les feuilles et les arbres qui se défont et s'amalgament en une masse menaçante, tourbillonnante et quasi informe dès notre entrée vont s'amplifier avec notre exploration de ce territoire inconnu. Car bien sûr, nous allons parcourir ces quelques mètres de forêt dans tous les sens possibles avant de nous souvenir qu'une roche suggère un moment de pause et de nous y poser. C'est à ce moment que nous constaterons le changement induit par l'arrêt – ou du moins l'extrême ralentissement – de nos mouvements. L'aspect visuel particulière de l'œuvre cessera graduellement de s'atomiser pour reprendre forme et consistance : laisser se déposer le paysage.

Le procédé technologique de photogrammétrie, utilisé pour réaliser *Autofading\_Se disparaître*, a mené à la modélisation 3D d'un paysage en nuages de points qui s'éloigne de nos référents habituels. Les images générées par modèles de points que nous voyons le plus souvent dans les contextes de création artistique partagent généralement une ressemblance assez marquée, et évoquent d'emblée la technologie utilisée. L'œuvre de Gagné, quant à elle, affiche plus d'affinités avec la peinture qu'avec la modélisation scientifique. Les points s'y présentent sous différents diamètres et s'assemblent comme les coups de pinceau d'un tableau en mouvement. Presque impressionniste, ce paysage se déploie tel un organisme vivant réagissant à notre présence, corps étranger dans cet univers se situant entre l'évanescence du rêve et la picturalité pigmentaire. Le paysage, en peinture, s'inscrit dans une tradition millénaire. En réalité virtuelle, son histoire est plus récente.

En 1995, l'artiste canadienne Char Davies réalisait l'œuvre de réalité virtuelle *Osmose*. Nous en étions alors aux balbutiements de la RV en création artistique. Néanmoins, *Osmose* reste une œuvre phare, de même qu'essentiellement paysagère. Alors que le ou la participant.e « est muni[e] d'un casque-écran et d'un gilet équipé de capteurs qui enregistrent sa respiration et les mouvements de son corps », il ou elle explore un espace prenant la forme de « divers cadres naturels dont une forêt<sup>2</sup> », et qui se transforme suivant son rythme respiratoire et la gestuelle de son corps. À 25 ans d'intervalle – d'une pièce pionnière vers sa jeune contemporaine – l'on constate une similarité thématique qui continue de traverser les époques. Cependant, *Autofading\_Se disparaître* se dissocie d'une esthétique technologique à laquelle le

numérique nous a habitué.e.s. Ce faisant, elle déplace l'attention qu'impose le dispositif vers quelque chose de plus intuitif, vers une qualité à la fois picturale et sonore, polymorphe et mouvante.

#### LE SON COMME ANCRAGE CONCEPTUEL ET LE TEMPS COMME FACTEUR ACTIF

Le principe d'immersion sonore et la relation du son à l'image font depuis longtemps l'objet d'explorations en musique expérimentale. Déjà l'acousmatique, dès les années 1950, mettait l'accent sur la perception mentale des sons et sur la manière dont ils font image. À la complexité de la spatialisation sonore se sont graduellement ajoutées d'autres dimensions : visuelle, sculpturale, lumineuse, etc. On peut par exemple penser à l'œuvre iconique *Polytopes* de Iannis Xenakis, dont l'une des versions les plus connues est l'installation multimédia intitulée *Polytope de Montréal*, qui fut présentée dans le pavillon français de l'Exposition universelle de 1967. L'idée d'environnement sonore immersif est, d'une certaine manière, intrinsèque à la réalité virtuelle – faisant l'objet d'une transition pour ainsi dire « naturelle » –, mais sans nécessairement en être le point focal.

Bien que l'aspect visuel occupe un espace considérable dans *Autofading\_Se disparaître*, le son demeure ici l'ancrage conceptuel. C'est d'ailleurs le cas de plusieurs projets de Caroline Gagné, dont le corpus d'œuvres sonores remonte au début des années 2000. Le son est un fil conducteur qui traverse le paysage et les éléments naturels, autres thèmes récurrents de sa pratique. La question de l'usure et du passage du temps y est également centrale : elle interroge la manière dont nous modifions notre environnement du simple fait d'exister, de s'y mouvoir et de l'habiter. En quelque sorte, *Autofading\_Se disparaître* catalyse tous ces éléments thématiques pour les rediriger vers un nouveau médium – la réalité virtuelle – lui permettant de revisiter un propos et de remettre en perspective un ensemble de notions qui sont au fondement d'une certaine vision du monde. Bien qu'il s'agisse pour l'artiste d'une première incursion dans la réalité virtuelle, l'exploration ponctuelle de médiums numériques de pointe n'est pas étrangère à son parcours.

Pensons en particulier à *Déplacement d'air*, une œuvre web de 2003, réalisée dans le cadre d'une résidence à CYPRES, à Marseille en France. L'œuvre consiste en un dispositif web déclenchant aléatoirement une série de fenêtres *pop-up* à la suite d'une visite sur le site, apparitions qui poursuivent leur parasitage lors de nos déambulations ultérieures sur d'autres sites internet. Ces encadrés imprévisibles montrent des images de sacs de plastique accrochés aux arbres, intervertissant ainsi le rôle publicitaire intrusif des *pop-ups* pour un propos



*Déplacement d'air*  
Captures d'écran, 2003

2. Christiane Paul, *L'art numérique*,  
Thames & Hudson, Paris, 2004, p. 127.

sur nos habitudes de consommation : conséquence même de la fonction du *pop-up*, qui devient comme un hors-champ anticipatoire. Déjà avec *Déplacement d'air*, on retrouve la nature et notre empreinte directe sur celle-ci, de même que l'exploration des potentialités du web comme médium artistique, alors en émergence – tout comme l'est toujours la réalité virtuelle par son adulescence prolongée dans le monde de l'art contemporain<sup>4</sup>.

L'effet des humain.e.s sur leur environnement est l'un des thèmes forts de la pratique de Gagné. On peut penser à l'œuvre ... *les sentiers battus*, une proposition web interactive, dont la première version, réalisée en 2001, transposait l'usure d'un sentier urbain montré à l'écran, marqué par les clics des visiteur.euse.s ; également *Autres lieux de passage et lieux d'arrêt* (2003), une intervention dans l'espace public réalisée au 3<sup>e</sup> impérial à Granby, où sont mises en évidence les traces que nous laissons sur la matière urbaine ; ou encore *Les errés* (2012), une installation interactive où la silhouette des visiteur.euse.s se déplaçant dans l'espace se retrouve superposée en transparence à l'image vidéo d'un paysage du bord du fleuve Saint-Laurent, et où une roche – bien réelle, celle-là –, posée au sol de la galerie, invite à s'asseoir et à contempler la scène offerte au regard. La question de la trace comme marque anonyme laissée derrière soi s'y trouve posée : nous disparaîtrons, certes, mais nos environnements garderont en mémoire notre présence agissante et l'empreinte de nos gestes sur la trame du temps.

L'usure de la matière, de manière plus générale, et la relation de cette usure avec le son sont aussi au cœur de ses préoccupations. *Ligne de flottaison* (2008), un projet réalisé avec Patrice Coulombe, de même que *CARGO* (2011) et *Le bruit des icebergs* (2016) explorent ce phénomène où l'altération de la matérialité est donnée à entendre. Les espaces sonores composés à partir de captations *in situ* sont ainsi transposés vers des (re)mises en situation où l'écoute devient le mode d'attention privilégié. Une présence visuelle est donnée – il y a à voir –, mais c'est l'écoute qui est déterminante, c'est elle qui « parle », qui exprime et nuance le rapport au monde que suggère l'œuvre. Avec *Autofading\_Se disparaître*, entendre est aussi regarder, et constitue une posture qui transforme le regard : l'œuvre se déploie à travers cette sollicitation de l'écoute. Le liant qu'est la notion d'attention – et qui traverse une portion du corpus de Gagné –, de même que les questions de l'usure et de la trace, sont des clés de lecture tributaires du temps comme facteur actif.

4. Malgré la création par l'ingénieur informatique américain Ivan Sutherland, en 1968, de ce qui est largement considéré comme le tout premier dispositif portatif de réalité virtuelle (sous forme de casque), cette technologie a fait l'objet de nombreuses « vagues » de développements et d'applications, notamment en création artistique (Julia Kaganskiy, « New Ways of Seeing and Perceiving », *Neural*, n° 59, hiver 2018).

## ÉCOUTE, CONNEXION ET IMMERSION : UNE POSTURE CORPORELLE

La posture corporelle de l'écoute et la manière dont celle-ci constitue une modalité de connexion au monde sont des axes de réflexion essentiels pour examiner l'œuvre *Autofading\_Se disparaître*. Comme tout juste mentionné, le temps est un aspect clé qui sous-tend et chapeaute tout à la fois le travail de Gagné. Or l'écoute, dans sa relation vitale à l'attention, est une activité qui bénéficie du temps comme d'un conducteur sonore : la durée prolonge, amplifie et raffine la qualité de ce qui est donné à entendre. La dimension immersive d'une œuvre de réalité virtuelle contribue quant à elle à l'inclusion du corps, capable d'une écoute active et incarnée : notre porosité physique aux ondes sonores est en soi une sensibilité réceptive. L'immersion isole dans l'instant, dans l'immédiat de l'environnement, générant un espace-temps qui lui est propre – qui nous contient entièrement, nous traverse et nous transforme.

Cette temporalité encapsulée par la saturation des sens – la vue et l'ouïe essentiellement – est tout à la fois fermée et ouverte : elle définit et délimite un certain territoire, que notre capacité perceptive rend à son tour extensible. L'artiste et auteur français Paul Prudence formule ainsi cette observation :

*The reciprocities between walked landscape and self-perception are clear. "Walls used to isolate sound. Today sound walls exist to isolate humans" wrote R. Murray Schafer showing us that amplified sound is increasingly used to mark space and to lock a listener into a well-defined sonic territory. By extension sound can be used to provoke movement through space. A virtual space often offers a space unknown, an unfamiliar vague terrain to be explored and mapped; a labyrinth to be solved. In virtual space, sound can be used as a guiding principle, a cue to action and clue to navigation*<sup>5</sup>.

Être connecté au monde, c'est notamment demeurer attentif aux indices pouvant nous guider dans son dédale, fût-il un labyrinthe ou une forêt.

5. Paul Prudence. « The Acousmatic Labyrinth: Unfamiliar Familiarities & Unseen Sound in VR », *Neural*, n° 59, hiver 2018, p. 29. Traduction libre de l'autrice : « Les réciprocitys entre le paysage parcouru et la perception de soi sont claires. "Les murs servaient auparavant à isoler le son. Aujourd'hui, les murs de son existent pour isoler les humain.e.s », écrivait R. Murray Schafer, nous montrant que le son amplifié est de plus en plus utilisé pour marquer l'espace et enfermer un.e auditeur.rice dans un territoire sonore bien défini. Par extension, le son peut être utilisé pour provoquer le mouvement dans l'espace. Un espace virtuel offre souvent un espace inconnu, un terrain vague non familier à explorer et à cartographier ; un labyrinthe à résoudre. Dans l'espace virtuel, le son peut servir de principe directeur, d'incitation à l'action et d'indice de navigation. »

## FADING INTO THE INVISIBLE MAZE OF LISTENING

NATHALIE BACHAND

AS WE CONTINUE TO PAVE THE WORLD WITH SOUND,  
WE WILL CONTINUE TO CRAVE WHAT LITTLE SILENCE ESCAPES US,  
AN EMPTINESS MADE AUDIBLE BY ITS DISAPPEARANCE.  
MARK SLOUKA<sup>1</sup>

### LEARNING TO FADE

We enter a clearing in a forest. The forest is sparse: between the trees, we glimpse a shifting horizon. Shapes are indistinct; the vegetation is animated and fragmented; the environment, unsettling; the ground, uncertain. An audible wind blows from everywhere at once. This is the changeable landscape that opens out before our eyes as we “enter”—through the VR headset—this impressionistic universe. In virtual reality, everything exists through the device, or almost everything. The work *Autofading\_Se disparaître* by Caroline Gagné is no exception. However, before being transposed to the digital world to exist there exclusively, the work grew out of very real walks on the trails of the Chaudière-Appalaches region, where the artist shot a significant amount of video footage. The footage she chose for the project comes from the Cabouron de Saint-Germain trail, in the county of Kamouraska. As for the sounds—whose strong presence is an important aspect of the work—they come mainly from the Domaine de Gaspé, near Saint-Jean-Port-Joli, where the artist’s studio is located. The accompanying music was created by French composer Christophe Havard, by manipulating wet glasses and PVC pipes, while the score was composed by the artist herself.

A physical, sculptural object nonetheless anchors itself in the space. It is a boulder created through a modelling process, based on an actual rock found on the shore of the St. Lawrence River, and an assemblage of layers cut with a CNC machine. Initially only two inches in diameter, the rock was enlarged and then installed on the floor, becoming an element on which visitors may sit. The invitation to a seated position is not insignificant. The work suggests a certain rhythm, valorizing slowness, even stillness. Nonetheless, the experience offered appeals to the participant’s intuition. Our first reflex, which is to explore our environment by making a few gestures and taking a few steps in each direction, eventually allows us to understand the effect that our presence has on the landscape. And since this proactive observation is accompanied by somewhat hesitant, exploratory movement, it becomes increasingly obvious that our motion causes an external turbulence, a clearly visible distortion

of the landscape—such as dissolving in reaction to our speed—and that, conversely, our stillness restores a peaceful calm in which something else manifests. This subtler “something else” is the very core of the work, which will not be necessarily obvious to visitors used to having more extensive and noisier interactions, both at visual and sonic levels. On the contrary, in response to silence and the absence of movement, the work generates a living presence that essentially takes the form of birds. They manifest visually but also through their birdsong, whose sound will eventually come nearer depending on the degree and duration of the calm sensed by the virtual reality device. In a sense, we must learn to fade into the background so as to make room for the otherness around us.

A second physical element also occupies the space: a panel activates and divides the environment. On one side is the participant experiencing the Work; on the other, the projection of the experience in progress, shown from an external point of view. This point of view is captured from a distance, as though from the sidelines, rather than offering exactly what the participant is seeing, which is often the preference in virtual reality work. This option gives visitors the possibility of accessing the work from different perspectives: their own experience and that of other participants, which varies according to individual behaviour. Interdependent and complementary all at once, the positions of witness and actor are two sides of the same proposition: that of a work that challenges the usual expectations of interactivity and public participation.

### ANTI-INTERACTIVITY AND COUNTER-AESTHETICS

In contrast to what we have come to expect from interactivity since its very beginning, *Autofading\_Se disparaître* is activated by the absence of motion. The more impeccable and sustained the participant’s immobility is, the more the subtleness of the work’s actual “activity” is revealed. It is interesting to note the tautological aspect of the notion of interactivity as it is generally understood: active activity. This logic of action-reaction is not relevant here. And although it may seem counterintuitive to activate something through the absence of action, the effectiveness of this absence is more formidable than it would appear, in the sense that it involves a contrast effect and a certain radicalism. Since the device captures the tiniest movement, reacting with a high degree of sensitivity to the subtlest changes of our body, the work makes us aware of our propensity for movement, which happens without us even realizing it. In addition, the stillness required to produce the silence that will allow for the desired sounds to appear does not necessarily come naturally to us. We need to make it visibly present and consciously maintain it. We need to give our attention to silence and sustain this attention.

1. Mark Slouka, “Listening for Silence: Notes on the Aural Life,” in *Audio Culture—Readings in Modern Music*, ed. Christoph Cox and Daniel Warner, New York and London: Continuum, 2009, p. 46.

The silence is a portal, a literal space through which the rest of the experience comes into play. Not just silence, but also the stillness of the landscape, which otherwise is nothing but wind and storm.

Our groping, hesitant steps do indeed activate something—as interactivity prescribes—but the result of this activation is not the beating heart of the work. The leaves and trees breaking apart and merging into an ominous, whirling, and almost formless mass when we enter are amplified the more we explore this unfamiliar terrain. Since, naturally, we will criss-cross these few metres of forest in all directions before recalling that a boulder suggests a moment of rest and eventually sit down on it. Then we will understand the change caused by stopping—or at least significantly slowing down—our movements. Gradually, the visually articulate aspect of the work will stop breaking apart and regain form and consistency, allowing the landscape to settle.

The technological process of photogrammetry, used to create *Autofading\_Se disparaître*, employed point cloud data to create a 3D model of a landscape that departs from our usual references. The images generated by point cloud models that we most often see in art contexts usually have a very similar appearance and immediately evoke the technology used. Gagné's work, however, shows an affinity with painting more than with scientific modelling. The points have a varied range of diameters and come together like brushstrokes in a moving painting. Almost impressionistic, the landscape develops like a living organism reacting to our presence, a foreign body in a universe existing somewhere between the transience of dreams and pictorial pigments. In painting, the landscape is part of a millennia-old tradition. In virtual reality, its history is much more recent.

In 1995, Canadian artist Char Davies created the virtual reality work *Osmose*. These were the early days of using VR in art. Nevertheless, *Osmose* remains a seminal work, as well as essentially a landscape work. When participants don "a head-mounted display and a motion-tracking vest that monitors the wearer's breathing and balance,"<sup>2</sup> they explore a space taking the form of "a forest and other natural environments"<sup>3</sup> that transforms based on their breathing and body language. In the intervening twenty-five years between a pioneering work and its young contemporary, we notice a thematic similarity that spans the eras. However, *Autofading\_Se disparaître* dissociates itself from the technological aesthetic that we have come to expect from the digital world. In so doing, it shifts the attention that the device requires toward something more intuitive, a quality that is pictorial and sonic, polymorphic and in constant motion all at once.

2. Christiane Paul, *Digital Art*, London: Thames & Hudson, 2008, p. 126.

3. *Ibid.*, p. 126–127.



*Déplacement d'air* [Air Movement]  
Screenshot, 2003.

4. Despite the creation, in 1968, of what is widely regarded as the first portable virtual reality device (in the form of a headset) by American computer scientist Ivan Sutherland, this technology has been the subject of many "waves" of development and application, particularly in art. See Julia Kaganskiy, "New Ways of Seeing and Perceiving," *Neural*, no. 59, winter 2018.

#### SOUND AS CONCEPTUAL ANCHOR AND TIME AS ACTIVE AGENT

The principle of sound immersion and the relationship between sound and image have long been explored in experimental music. Already as of the 1950s, acousmatic work began focusing on how sound is mentally perceived and how it generates images. Gradually, other dimensions—visual, sculptural, light, etc.—were added to the complexity of sonic spatialization. Take, for example, the iconic work *Polytopes* by Iannis Xenakis, particularly one of its most well-known versions, the multimedia installation *Polytope de Montréal*, which was presented in the French Pavilion at Expo 67. The idea of an immersive sound environment is, in a way, inherent to virtual reality and part of a "natural" transition, so to speak, yet without necessarily being the main focus.

Although the visual aspect takes up considerable space in *Autofading\_Se disparaître*, sound remains the work's conceptual anchor. This is in fact true for many projects by Gagné, whose body of sound works goes back to the early 2000s. Sound is the common thread passing through the landscape and natural elements—other recurring themes in her practice. The question of erosion and the passage of time are also central: Gagné examines the ways in which we change our environment by the simple fact of existing, moving, and living in it. In a way, *Autofading\_Se disparaître* catalyzes all these thematic elements and redirects them toward a new medium—virtual reality—allowing her to revisit a subject and put into perspective a set of notions that form the basis of a particular worldview. Although this is the artist's first foray into virtual reality, the occasional exploration of cutting-edge digital mediums has been part of her practice all along.

A particular example is *Déplacement d'air* [Air Movement], a web work from 2003 created as part of an art residency at CYPRES in Marseille, France. The work is a web platform that randomly triggers a series of pop-up windows when someone visits the website, apparitions that continue their parasitic behaviour as one subsequently starts navigating other sites. These unpredictable pop-ups display images of plastic bags caught on trees, inverting the intrusive advertising role of pop-ups in order to comment on consumer behaviour: a consequence of the very function of the pop-up, which becomes a kind of anticipatory off-screen element. In *Déplacement d'air*, nature and our direct impact on it are already present, as well as an exploration of the web's potential as an art medium, at the time only just starting to emerge in art—just as virtual reality continues to do given its prolonged adolescence in contemporary art.<sup>4</sup>

Human impact on the environment is a strong theme in Gagné's work. Examples include the interactive web work ... *les sentiers battus* [... the beaten paths], the first version of which, made in 2001, transposed the erosion of an urban trail to the screen through visitor clicks; *Autres lieux de passages et lieux d'arrêt* [Other Pathways and Stopping Points] (2003), an

intervention in a public space produced at 3<sup>e</sup> impérial in Granby, in which the traces we leave on the urban landscape were made evident; as well as *Les erres* [Tracks] (2012), an interactive installation in which the silhouettes of visitors moving in the space were superimposed on a video projection of the shore of the St. Lawrence River and a real boulder set on the gallery floor invited visitors to sit and contemplate the scene before their eyes. The work raises the idea of the trace as the anonymous mark we leave behind: we disappear, certainly, but our environments retain the memory of our active presence and the imprint of our gestures over time.

The erosion of materials in a more general sense, and the relationship between this erosion and sound, are also central preoccupations. *Ligne de flottaison* [The Waterline] (2008), a project created with Patrice Coulombe, as well as *CARGO* (2011) and *Le bruit des icebergs* [The Noise of Icebergs] (2016) explore the phenomenon by which the alteration of materials is made audible. Soundscapes composed from field recordings are transposed to and reassembled in new situations where listening is the preferred mode of attention. There is a visual presence—there is something to look at—but listening is the determining factor, listening is what “speaks,” what expresses and qualifies the relationship to the world suggested by the work. In *Autofading\_Se disparaître*, to hear also means to see, constituting a position that transforms sight: the work is activated through an appeal to listening. The binding aspect embodied by attention—which is present in a number of Gagné’s artworks—as well as questions of erosion and trace are key to understanding her work, and each are dependent on time as the active agent.

#### LISTENING, CONNECTION, AND IMMERSION: AN EMBODIED POSITION

The embodied position of listening and the way in which it constitutes a mode of connecting to the world are essential approaches to considering *Autofading\_Se disparaître*. As mentioned above, time is a key aspect that both underlies and oversees Gagné’s work. Listening, through its vital connection to attention, is an activity that is supported by time as a conductor of sound: duration prolongs, amplifies, and refines the quality of what is made audible. The immersive dimension of a virtual reality work contributes to the inclusion of the body, capable of active and embodied listening: our physical porosity to soundwaves is itself a receptive sense. Immersion isolates us in the present moment and immediate environment, producing its own space-time—which contains us entirely, passing through us and transforming us.

The temporality encapsulated by the saturation of the senses—essentially sight and hearing—is at once open and closed: It defines and delimits a specific terrain, which our ability to perceive then expands. French artist and author Paul Prudence describes this as follows:

*The reciprocities between walked landscape and self-perception are clear. “Walls used to isolate sound. Today sound walls exist to isolate humans” wrote R. Murray Schafer showing us that amplified sound is increasingly used to mark space and to lock a listener into a well-defined sonic territory. By extension sound can be used to provoke movement through space. A virtual space often offers a space unknown, an unfamiliar vague terrain to be explored and mapped; a labyrinth to be solved. In virtual space, sound can be used as a guiding principle, a cue to action and clue to navigation.*<sup>5</sup>

Being connected to the world means, first and foremost, being attentive to the clues that can guide us through its maze, whether it be a labyrinth or a forest.

5. Paul Prudence, “The Acousmatic Labyrinth: Unfamiliar Familiarities & Unseen Sound in VR,” *Neural*, no. 59, winter 2018, p. 29.

**AUTOFADING\_SE DISPARAÎTRE (2020-2021)**

Installation de réalité virtuelle / Virtual reality installation

Avec le soutien du / With the support of \_\_\_ Conseil des arts et des lettres du Québec

Partenaires / Partners \_\_\_ 0/1-Hub numérique, Sherbrooke; LA CHAMBRE BLANCHE, Québec

Résidence de recherche, création et production / Research, creation, and production residency \_\_\_ Sporobole centre en art actuel, Sherbrooke

Intégration technologique / Technological integration \_\_\_ Renaud Gervais

Composition musicale / Music composition \_\_\_ Christophe Havard

Modélisation et fabrication du rocher / Boulder modelling and fabrication \_\_\_ Carl-Dave Lagotte

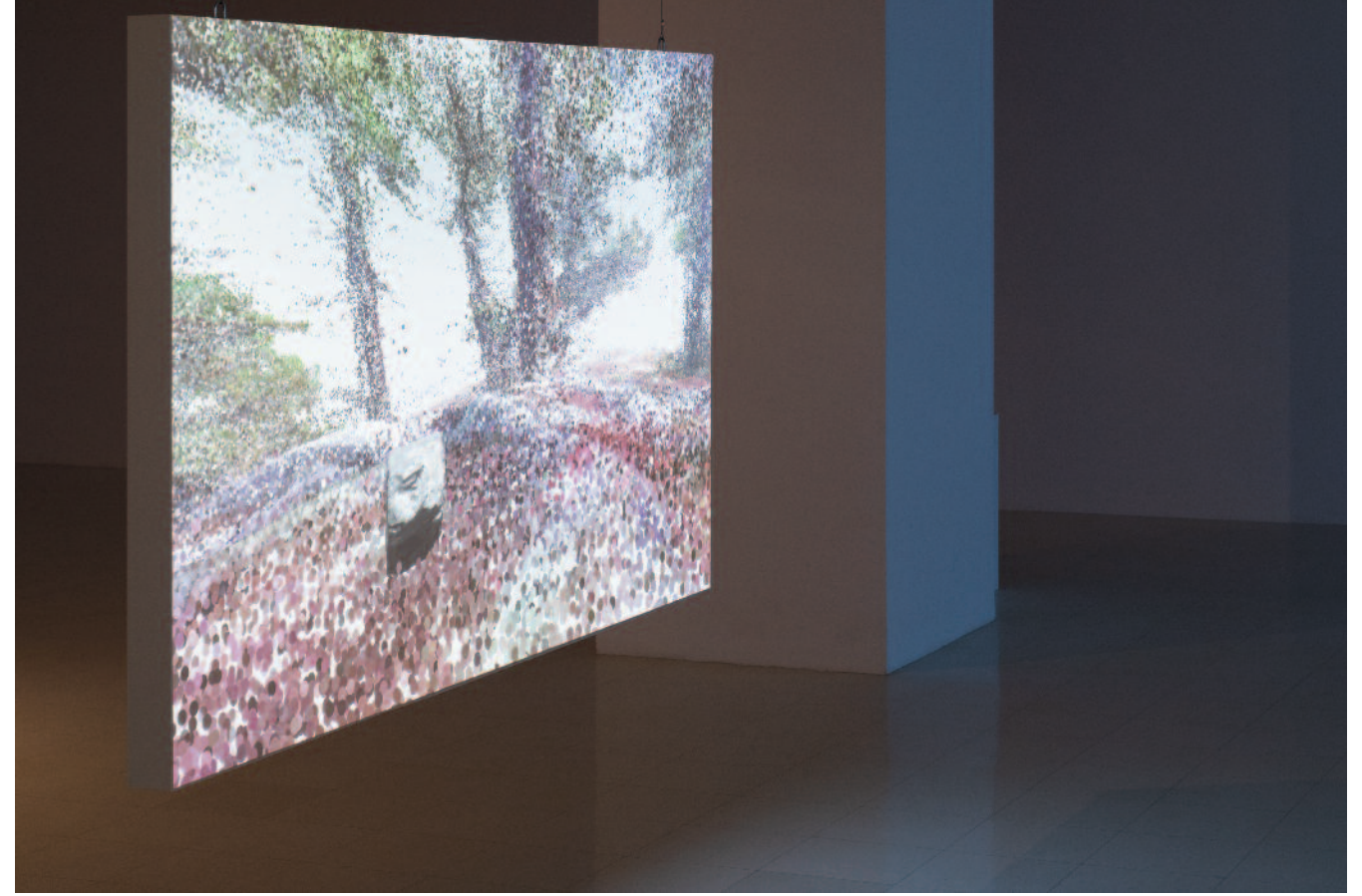
Diffusion / Dissemination

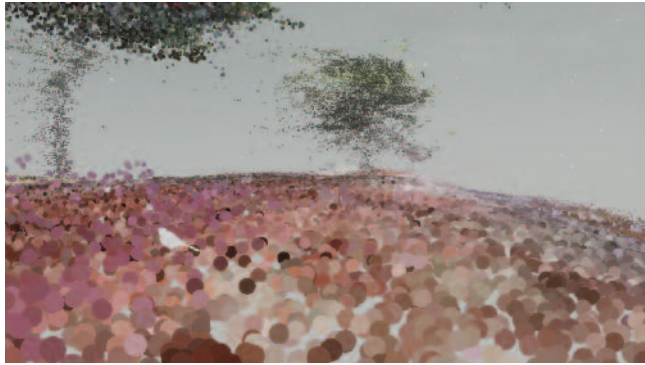
2022, OBORO, Montréal, directrice artistique / artistic director \_\_\_ Tamar Tembeck

2021, Galerie des arts visuels, École d'art de l'Université Laval, Québec, directrice artistique / artistic director \_\_\_ Lianne Nadeau

2021, BetaLab, Sporobole centre en art actuel, Sherbrooke, co-directeurs artistiques / artistic co-directors \_\_\_ Éric Desmarais & Nathalie Bachand









## ... LES SENTIERS BATTUS (2001-2008)

### Art web / Web art

Résidence de production / Production residency \_\_ LA CHAMBRE BLANCHE, Québec

Programmation / Programming \_\_ Marc Bernier

### Installation interactive / Interactive installation

Intégration technologique / Technological integration \_\_ Patrice Coulombe

### Diffusion / Dissemination

#### Art web / Web art

2005, *Un refuge dans la ville*, exposition collective / group exhibition, Musée régional de Rimouski, commissaire / curator \_\_ Lianne Nadeau

2002, *Les HTMLles: festival de cyberart*, Studio XX, Montréal

2002, *Les bâtisseurs de cathédrales*, exposition en ligne / online exhibition, Daïmôn, Gatineau

2001, diffusion en ligne / online presentation, Laboratoire de création web, LA CHAMBRE BLANCHE, Québec

#### Installations

2008, *C'est arrivé près de chez vous: L'art actuel à Québec*, Musée national des beaux-arts du Québec, commissaire / curator \_\_ Nathalie de Blois

2006, *CITÉ INVISIBLE / INVISIBLE CITY*, 7<sup>e</sup> Manifestation internationale vidéo et art électronique, Champ libre, Grande Bibliothèque, Montréal

2005, *TRAFIC Inter/nationale d'art actuel en Abitibi-Témiscamingue*, L'Écart, Rouyn-Noranda, commissaires / curators \_\_ Mathieu Beauséjour & Nathalie de Blois

#### Publications

- Guy Sioui Durand, «C'est arrivé près de chez vous. L'art actuel à Québec du catalogue à l'exposition. Regards critiques», *Inter – art actuel*, n° 103, 2009, p. 51-52.
- Mélissa Landry, «Ça n'arrive qu'aux autres», *Vie des arts*, n° 213, hiver 2008-2009, p.43.
- Nathalie de Blois, «La résonance des corps», dans *C'est arrivé près de chez vous: L'art actuel à Québec*, Musée National des beaux-arts du Québec, Québec, 2008, p. 68 et 72.
- Johanne Lalonde, «La photographie comme mode d'organisation de l'œuvre hypermédiatique», dans Éléne Tremblay (dir.), *L'image ramifiée: le photographique du web*, Éditions J'ai VU, Québec, 2007, p. 17 et 46-47.
- Christine Palmiéri, «Cités électroniques et poésie. Entrevue avec François Cormier et Cécile Martin», *Archée arts médiatiques & cyberculture*, 2007, édition électronique.
- Mario Cloutier, «Ville qui vit, ville qui vibre», *La Presse*, Montréal, 27 septembre 2006.
- Lianne Nadeau, «Un refuge dans la ville: Caroline Gagné, Anne-Marie Ouellet, Ana Rewakowicz», opuscule, Musée régional de Rimouski, Rimouski, 2005, p. 5-6.
- Lianne Nadeau, «Caroline Gagné: ... les sentiers battus», LA CHAMBRE BLANCHE, Bulletin 27, Québec, 2002, p. 25-26.









Musée national des beaux-arts du Québec  
Photo : Patrick Altman

## CARGO (2010-2011)

44

Installation sonore et vidéographique / Sound and video installation

Commande d'œuvre / Artwork commission \_\_ Avatar centre en art audio et électronique

Avec le soutien du Conseil des arts du Canada / With the support of the Canada Council for the Arts

Partenaires / Partners \_\_ La Bande Vidéo, Productions Recto-Verso, l'Œil de Poisson, Québec

Assistant aux captations sur le MSC Ilona, de Charleston (É.-U.) à Anvers (Belgique), 2010 / Recording assistant on the MSC Ilona, from Charleston, USA, to Antwerp, Belgium \_\_ Mériol Lehmann

Montage vidéo / Video editing \_\_ John Blouin

Fabrication gardes-corps et structure métallique de l'écran / Construction of metal banisters and screen structure \_\_ Francis Labissionnière

Diffusion / Dissemination

2012, Festival *Temps d'images*, Usine C, Montréal, commissaire / curator \_\_ Sylvie Teste

2011, *Sonoptique*, Festival Mois Multi 12, L'Œil de Poisson, Québec, directeur artistique / artistic director \_\_ Émile Morin

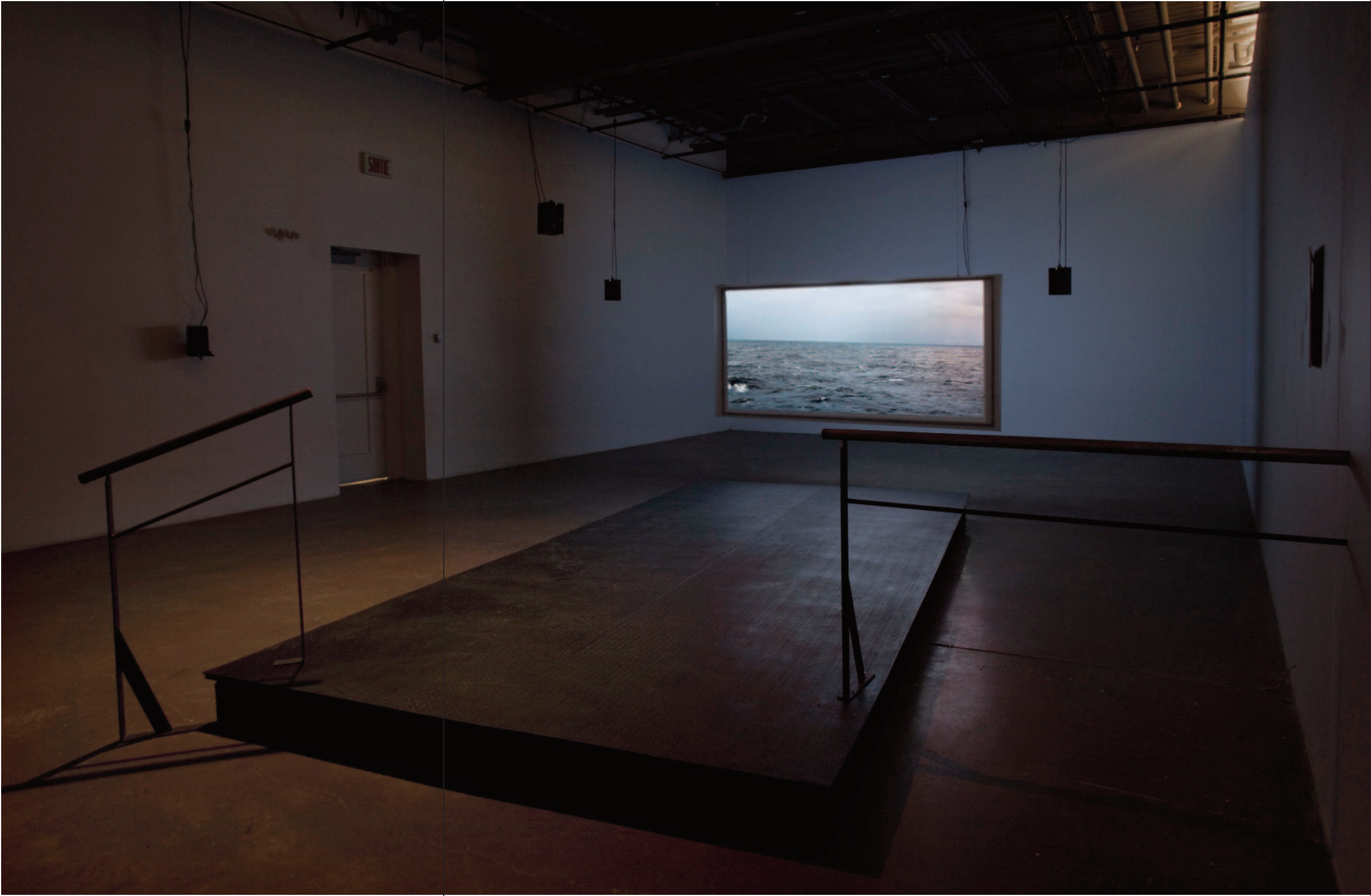
Prix / Award

2011, Prix Excellence des arts et de la culture de la Ville de Québec

Publications

- Lorella Abenavoli, « La sonification, une remédiation de l'empreinte », *Spirale*, n° 236, *Arts, technologies et relations hybrides*, printemps 2011, p. 47-49.
- Lorella Abenavoli, « Toucher le temps », dans Lorella Abenavoli et Caroline Salaün (dir.), *CARGO. Caroline Gagné*, OHM Éditions et VacuOhm, Québec, 2011, p. 5-7.
- Magali Babin, « Expérience, tiers espace et vibrations du monde », dans Lorella Abenavoli et Caroline Salaün (dir.), *CARGO. Caroline Gagné*, OHM Éditions et VacuOhm, 2011, Québec, p. 11-14.





L'Œil de Poisson  
Photo : Ivan Binet



Modélisation / Rendering



L'Œil de Poisson  
Photo : Ivan Binet

## LES ERRES (2011)

Installation interactive avec une projection et une roche posée au sol / Interactive installation with a projection and a boulder placed on the ground  
Avec le soutien du / With the support of \_\_ Conseil des arts et des lettres du Québec  
Partenaires / Partners \_\_ OBORO, Montréal; La Bande Vidéo, Québec

Résidence de recherche-crédation / Research-creation residency \_\_ Est-Nord-Est, résidences d'artistes, Saint-Jean-Port-Joli

Intégration technologique / Technological integration \_\_ Patrice Coulombe  
Montage vidéo / Video editing \_\_ John Blouin

Diffusion / Dissemination

2015, *L'art en soi*, Villa Bagatelle, Québec (version adaptée pour écran de téléviseur / version adapted for television screens),  
commissaires / curators \_\_ Simon Grondin & Dany Quine

2012, *Loin des yeux près du corps*, exposition collective / group exhibition, Galerie de l'UQAM, Montréal, commissaire / curator \_\_ Thérèse St-Gelais

Publications

- Dany Quine, *L'art en soi: Voir, être, appartenir, savoir*, Les presses de l'Université Laval, 2016, Québec, p. 69-70.
- Thérèse St-Gelais, *Loin des yeux près du corps, entre théorie et création*, Galerie de l'UQAM et Éditions du remue-ménage, Montréal, 2012, p. 16.







Photo : Galerie de l'UQAM

## LE BRUIT DES ICEBERGS (2015-2016)

Installation sonore et vidéographique / Sound and video installation

Avec le soutien du Conseil des arts du Canada / With the support of the Canada Council for the Arts

Résidence de recherche / Research residency \_\_ Recto Verso, Québec

Résidence de production / Production residency \_\_ Daïmôn, Gatineau

Captation des images à Terre-Neuve (2014) / Image recording in Newfoundland (2014) \_\_ Josiane Roberge

Conducteur / Driver \_\_ Jean-Pierre Guay

Dispositif de diffusion audiovisuelle / Audiovisual transmission device \_\_ Alexandre Burton

Supports en métal / Metal frames \_\_ Francis Labissionnière

Diffusion / Dissemination

2019, *Shore*, Stryx Gallery, Birmingham (R.-U.), organisé par / organized by \_\_ Manif d'art & IKON Gallery

2019, *Si petits entre les étoiles, si grands contre le ciel*, *Manif d'art 9*, Musée national des beaux-arts de Québec, commissaire / curator \_\_ Jonathan Watkins

2016, *Espace [IM] Média*, Sporobole centre en art actuel, Sherbrooke, directrice artistique / artistic director \_\_ Line Dezaïnde

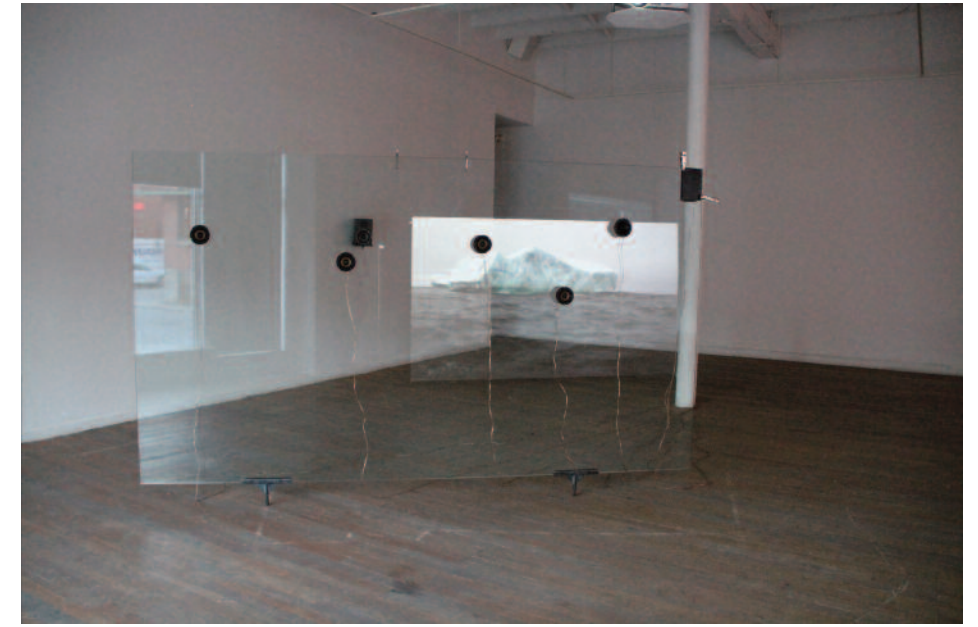
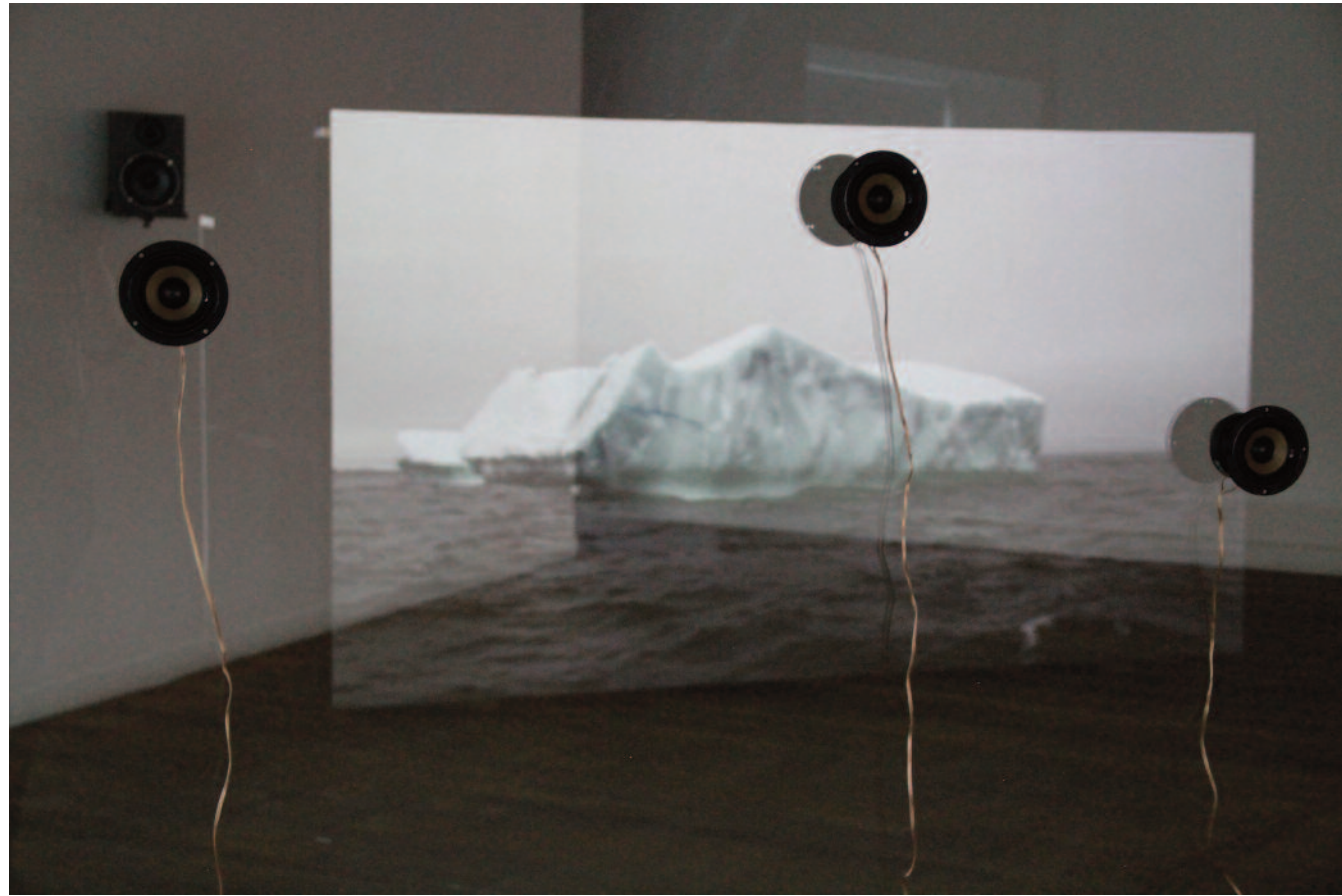
Acquisition

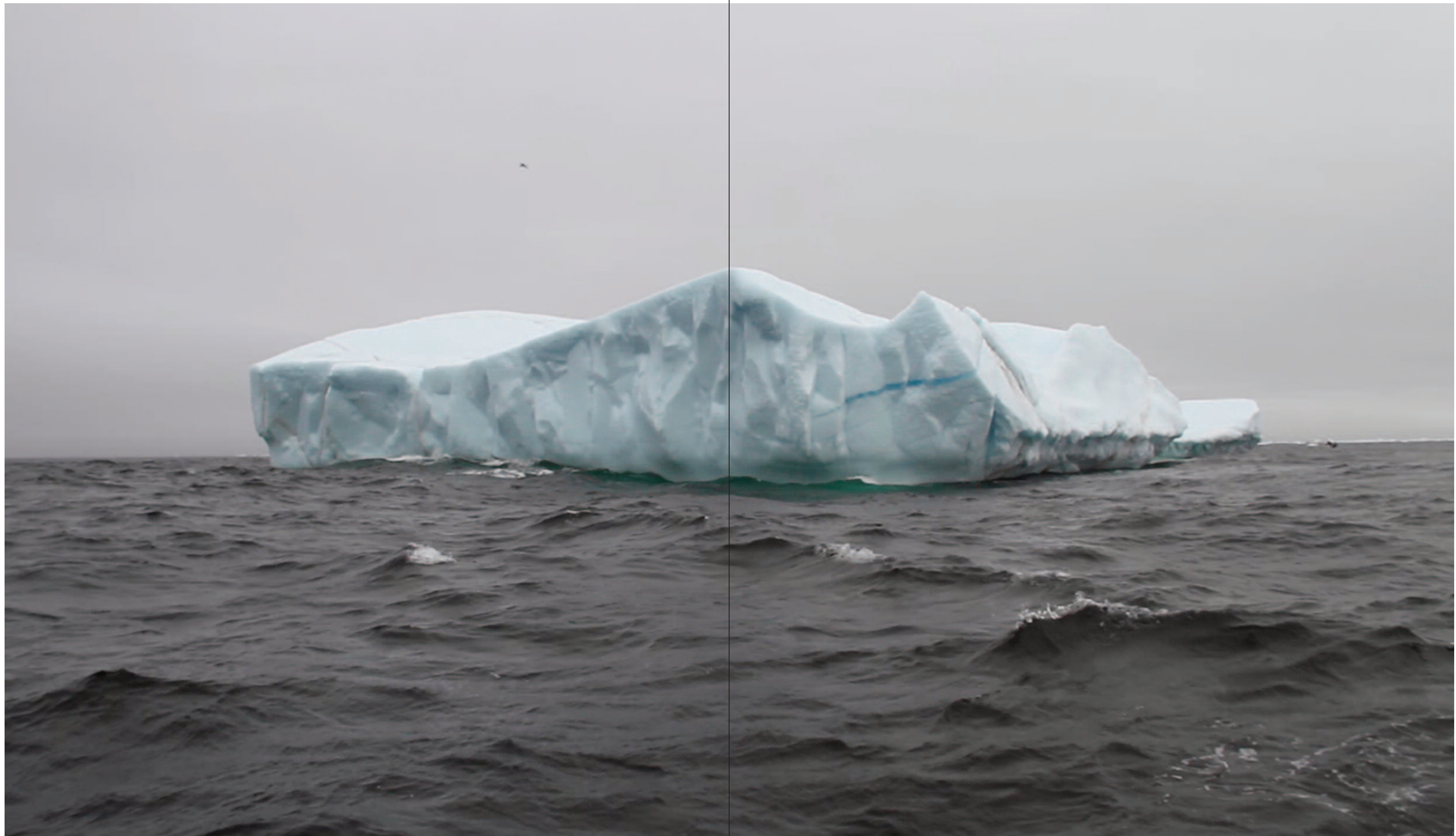
2020, collection permanente / permanent collection, Musée d'art contemporain de Montréal

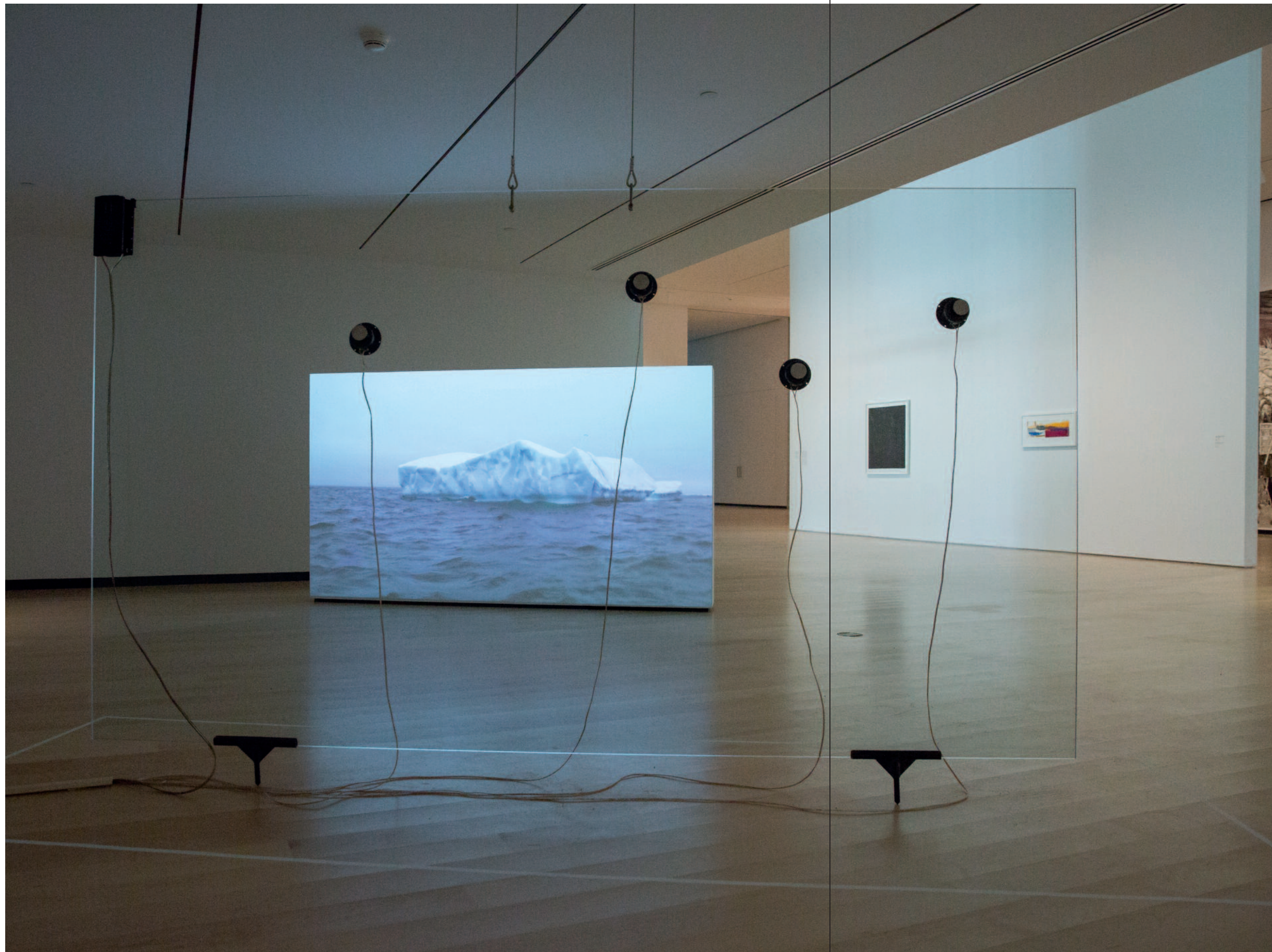
Publications

- Catherine Handfield, « Les changements climatiques en six œuvres », *La Presse*, Montréal, 14 mars 2021.
- Karolina Korupczynska, « Stories of, not the Street, but the Earth », *a-n The Artists Information Company*, Newcastle, 10 décembre 2019, en ligne / online.
- Marie Perrault, « Si petits entre les étoiles, si grands contre le ciel », *Espace art actuel*, n° 123, 2019, p. 73 et 75.
- Michelle Drapeau, John K. Grande, Marie Muracciole et Jonathan Watkins, *Manif d'art 9: Si petits entre les étoiles, si grands contre le ciel*, Manif d'art, Québec, 2019, p. 64 et 132.
- Jérôme Delgado, « Manif d'art 9 : le salut par les utopies réalisables à la Biennale de Québec », *Le Devoir*, Montréal, 23 février 2019.
- Sophie Drouin, « Espace [Im] Média 2016 : Effets de corps, effets de présence », *ETC MEDIA*, n° 111, été 2017, p. 88-91.









Musée national des beaux-arts du Québec  
Photo : Marion Gotti

## LE JEU DE L'OIE (2015)

Création avec Patrice Coulombe pour piano Disklavier et projection / Creation with Patrice Coulombe for Disklavier piano and projection  
Avec le soutien de / With the support of \_\_ Avatar, centre en art audio et électronique

### Diffusion / Dissemination

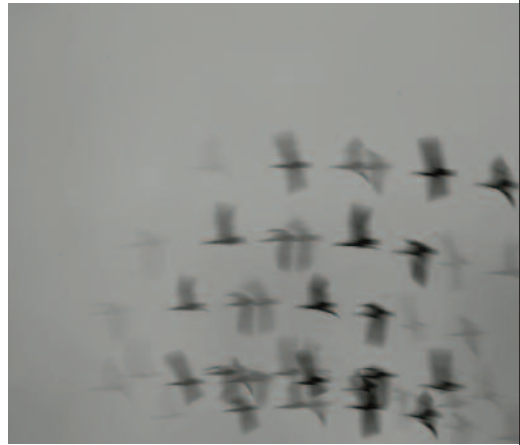
2017, *Un million d'horizons (1 x 19 = 1 000 000)*, Maison de la culture Ahuntsic-Cartierville, Montréal, commissaire / curator \_\_ Nathalie Bachand

2016, Festival *Mois Multi 17 : Ré-enchanter le monde*, Recto Verso, Québec, commissaire / curator \_\_ Ariane Plante

### Publications

- Nathalie Bachand et Danièle Racine, *Un million d'horizons*, Ville de Montréal, 2017, p. 16 et 72.
- Guy Sioui Durand, « Réenchanter le monde, l'hiver », *Inter – art actuel*, n° 123, 2016, p. 56.







Recto Verso  
Photo : Marion Gotti

## S'EST ÉCOULÉ. SUR LE PARCOURS ARTISTIQUE DE CAROLINE GAGNÉ

VALÉRIE LITALIEN

Sitôt que je l'ai rencontrée, Caroline Gagné m'a proposé une association d'ordre professionnel : dès nos premières conversations, tout en faisant la part belle à l'amitié, elle m'a offert de contribuer à la préparation d'une publication. C'était en 2011, à Québec, ville où l'artiste est née et où elle résidait alors principalement. J'ai d'emblée ressenti chez elle une volonté d'écouter, d'entendre, de partager. Une curiosité envers la façon dont les autres vivent l'art. Un désir de s'allier autour d'une activité commune, de donner de l'élan à la collaboration. Un goût, communicatif, pour l'apprentissage réciproque.

Que Caroline se soit trouvée à la barre du centre Avatar à titre de directrice artistique durant près de six ans étonne peu, donc. Là, elle s'est mise au service d'une collectivité formée par ses consœurs et confrères, au service de leurs idées, de leurs œuvres. Elle a favorisé la multiplication d'initiatives : commandes de créations, colloques, tables rondes, journées d'étude, projets d'édition rassembleurs et audacieux. Elle a vu à l'accomplissement et au rayonnement de ces propositions en tant qu'initiatrice ou accompagnatrice. Elle s'est vigoureusement investie dans le but d'établir des liens féconds entre nombre d'artistes, puis avec des organismes spécialisés dans les champs de l'art audio et électronique. C'est une des multiples façons dont elle a su célébrer l'art et la *communauté* humaine qu'il fédère, d'honorer la conviction qui, de toute évidence, la lie à ce dernier.

Car l'art, certes, réunit, même s'il suppose pour plusieurs une vaste solitude, voire de longs isolements. D'où peut-être le fait que Caroline se soit appliquée et s'applique toujours, avec cet appétit qu'on lui connaît, à susciter le dialogue en s'impliquant dans la sphère culturelle : pour nourrir le questionnement ; élargir ses horizons ; approfondir la réflexion, l'expérience de la création, sa portée ; découvrir de nouvelles voies y conduisant ; par fidélité, par loyauté, par intégrité ; par attachement à ce qu'il conviendrait de qualifier d'*impulsion collective*, de *mouvement d'ensemble*. D'où sans doute aussi cet intérêt de longue date pour les projets aux dimensions collaboratives et ces maints passages dans différents centres d'artistes auto-gérés – tant chez Avatar qu'au conseil d'Est-Nord-Est ou dans divers lieux où Caroline a soit exposé, soit effectué des séjours de production<sup>1</sup>.

En fait, une même sensibilité à la possibilité de tendre des ponts traverse toute l'œuvre ici, y opérant souvent discrètement, bien qu'elle reste notable – subtile étincelle sous-jacente à cet ensemble, inhérente à la personne qui l'a engendré. Ainsi, quand Caroline évoque sa façon de s'engager dans son travail artistique ou l'évolution de ce dernier, une considération envers le savoir-faire et l'intelligence d'autrui transparait et s'exprime presque chaque fois, une soif pour ces réalisations découlant d'échanges entre les êtres, quasi définitoire et toujours renouvelée. Aux yeux de l'artiste, cela relèverait notamment du fait qu'elle est fréquemment appelée à agir comme une « cheffe d'orchestre<sup>2</sup> » lorsqu'il est temps de mettre ses idées à exécution ou de leur donner forme. Elle accueille alors avec chaleur la contribution de collègues qui programment des outils technologiques ou qui captent des matériaux en tous genres.

1. La liste est longue et regroupe, pour n'énumérer que ces endroits, le 3<sup>e</sup> impérial, AdMare, artificiel, Daimon, Folie/Culture, LA CHAMBRE BLANCHE, Sporobole et VU.  
2. À de rares exceptions près, les passages placés entre guillemets dans le présent texte sont tirés d'échanges que j'ai eus avec l'artiste en vue de contribuer à cette publication.

Plus encore, ce soutien s'accompagne d'interactions, puis d'un approfondissement ou d'un examen des idées : il soulève de nouvelles réflexions permettant à l'œuvre de prendre de l'ampleur, de se déployer.

Caroline est de celles qui apprécient les forces vives de la mise en commun et qui laissent leur pensée cheminer sans entrave au contact de l'autre, surtout lorsqu'une même passion anime ou infléchit la conversation : passion entièrement *incarnée* pour l'art, pour les expérimentations et les recherches qui le traversent ou le sous-tendent, pour ce qui en rend la diffusion possible. Mais il faut avant tout se livrer à l'observation – auditive, visuelle ou tactile, toujours attentive, persistante –, puis à la conceptualisation, ici capitale. Or cela, Caroline le fait désormais surtout dans la région de la Côte-du-Sud, dans sa « maison-atelier », selon le mot de son occupante, nouveau chez-soi construit en 2013 après avoir été soigneusement mûri. Si elle a aussi reçu l'aide de spécialistes afin d'imaginer et de matérialiser cet espace – fidèle en cela à une manière qu'elle savait fertile –, elle s'est en plus laissé guider par son amour du fleuve et de ses environs, de son littoral. Elle a embrassé son désir de s'abandonner aux fluctuations d'un paysage ayant avec la mer tant d'affinités, de considérer de plus près les variations auxquelles il donne accès, qui captivent l'artiste depuis un moment déjà.

Au fond, la fascination qu'exercent sur elle la nature ou la campagne – avec leurs torrents d'herbes qui bruissent, leurs oiseaux qui pépient et piaillent et se répondent, leurs arbres aux branches qui ploient en grinçant, leurs vagues qui s'enflent ou s'alanguissent en glissant, leurs habitations qui craquent et claquent sous l'effet des années –, cet attrait, donc, se ressent partout chez Caroline, ou peu s'en faut. Mais, plus spécialement peut-être, on sent là la force d'attraction ou d'aimantation du fleuve, entre autres éléments électifs. Au demeurant, Caroline a souvent recherché ou connu la compagnie des eaux atlantiques au fil de son parcours – « aux Îles-de-la-Madeleine, dans la péninsule gaspésienne ou dans les Pays de la Loire », souffle-t-elle –, si bien que la relation à la mer l'a profondément marquée, parmi divers penchants liés au concept de *lieu*, fouillé sans relâche. D'où sans doute ce véritable ancrage dans cette terre d'accueil qu'est Saint-Jean-Port-Joli, dans ce port d'attache qu'est la maison-atelier. D'où cette présence exacerbée au monde, à son vacillement, à sa rumeur, si fuyante puisse-t-elle être. D'où cette prédisposition à acquiescer, à se laisser traverser ; cette faculté de suggérer, d'éveiller finement, avec dépouillement ; cette inclination pour la capacité qu'a l'art de donner à *vivre* ou à *revivre*, à *expérimenter* autrement.

De fait, certains travaux de Caroline sollicitent même notre concours, du moins lorsqu'ils sont interactifs, à tel point qu'on pourrait presque les ranger du côté de l'art vivant. Songeons seulement à *Autofading\_Se disparaître* (2021). Rappelons-nous, en outre, les performances auxquelles sa créatrice a pris part<sup>3</sup>. Quelques-unes de ses pièces paraissent, qui plus est,

3. L'artiste a pratiqué la performance dans plusieurs contextes : en présentant *Prise d'air* dans le cadre du douzième concert expérimental *Bruits du noir* au Studio 303 en 2002 ; en vaste groupe, à l'occasion du *Grand Happening* d'improvisation sonore organisé par Avatar en 2013 ; avec le collectif *Projet Phyla*, lors du festival *Phénomena* en 2014 ; en exécutant *33 grammes d'apesanteur* pendant le *Grand Banquet du 33<sup>e</sup> de Folie/Culture* en 2017 ; pour faire connaître la création multimédia *Rivages* au *Lieu* en 2021, et dans bien d'autres circonstances encore.

indissociables tout autant d'un principe de collaboration – faut-il s'en surprendre ? – que d'un *processus* : leur forme progresse, se modifie tandis qu'on en fait physiquement l'expérience. Circulation, déambulation de l'assistance ; métamorphose, intensification de l'œuvre ; participation encouragée de l'autre ; ballottements, frottements, tremblements, battements, révélations, apparitions, avancées, retraits, reculs, effacements... ces ouvrages sont *en mouvement*. Ils suggèrent généralement les déplacements de l'humain dans l'espace, la façon qu'il a d'occuper ce dernier, de côtoyer le paysage ou d'investir le lieu – surtout naturel ou public, parfois domestique ou privé. L'environnement semble être ici une matière première ; l'attention à celui-ci, à son immédiateté, un mode opératoire, un procédé de prédilection.

Nombre d'œuvres, ici, témoignent, d'un même geste, des transformations incessantes qui caractérisent la vie et de la mobilité des éléments, de la variabilité ou de l'impermanence du monde que nous peuplons. C'est le cas de la pièce ... *les sentiers battus* (2001-2008), qui se décline en deux volets. Le premier d'entre eux tient donc d'un premier *sentier*. De la piste qu'on se fraie loin des allées pavées. Du raccourci qu'on emprunte. D'une ligne de désir virtuelle. Gravée dans la photographie d'un parc urbain que l'artiste a diffusée sur le Web en 2001 et 2002, ce tracé, cette sente, résulte des visites répétées d'une somme de personnes qui ont survolé l'image publiée et qui y ont sillonné le sol avec un curseur. C'est un sillage créé par accumulation dans la terre qui se dénude. Une voie peu à peu creusée dans l'herbe qui s'affaisse suivant la fréquentation d'un site. Jusqu'à ce que, le seuil de 2 400 visites atteint, la strie dans la verdure soit aussitôt effacée. Dès lors, le sol redevient vierge, débarrassé de toute empreinte de pas, et le processus est à réitérer.

D'ailleurs, cette version des *sentiers battus* a mené, dès 2005, à la conception, pour ce projet, d'un second volet sous forme d'installation, variation sur les thèmes de l'occupation, puis de la stigmatisation du sol. Là, le chemin fait place à la trace, cicatrice attestant le passage tant des gens que du temps, à la meurtrissure qu'impriment nos pieds dans le gazon lorsqu'on se pose sur du mobilier urbain fixé à une pelouse. Dans cette reconfiguration, l'usure opère selon des ressorts similaires : elle est tout aussi virtuelle, évolutive – « telle la vie » –, et dépend d'un achalandage ou d'une intervention du public. Cependant, elle découle du va-et-vient d'individus au sein d'un espace de diffusion. On y trouve la photo d'un banc de parc, sur grand écran, et une assise similaire, juste en face, comme en miroir, un siège depuis lequel considérer le cliché devant, puis voir apparaître en lui notre présence, spectrale, silhouette translucide se superposant à l'image avec un décalage de dixièmes de secondes. Là, c'est un système de capture du mouvement qui permet la transposition, la *traduction* de nos gestes à l'écran, la dégradation de la pelouse se révélant, augmentant à mesure qu'on foule le plancher de la galerie.

4. J'emprunte ici le mot de Thérèse St-Gelais, qui a assumé le commissariat d'une exposition collective dans laquelle *Les erres* était présentée (voir, à ce sujet, Thérèse St-Gelais (dir.), *Loin des yeux près du corps. Entre théorie et création*, Galerie de l'UQAM/Éditions du remue-ménage, Montréal, 2012, p. 16-17). Par ailleurs, Nathalie de Blois a également abordé, parmi d'autres, cette importance, et même cette prédominance de la corporéité dans le travail de Caroline (Nathalie de Blois, *C'est arrivé près de chez vous. L'art actuel à Québec*, catalogue d'exposition, Musée national des beaux-arts du Québec, 2008, Québec, p. 68 et 72).
5. Par exemple, c'est la commissaire et conservatrice Nathalie de Blois qui a « ouvert » Caroline « à l'idée de repenser l'œuvre web ... *les sentiers battus* sous la forme d'une installation interactive », d'abord à l'occasion de l'événement international *TRAFIC* en 2005, puis pour présenter une variante, une « suite » de cette installation au Musée national des beaux-arts du Québec en 2008. Or voilà qui a marqué un « tournant » dans la trajectoire de l'artiste. Quelques années plus tard, une autre invitation a conduit à une production non moins décisive : celle de Lorella Abenavoli, qui dès son entrée en poste à Avatar, dont elle a été la directrice artistique, a commandé la création de *CARGO* en 2011, pièce sur laquelle je reviendrai. On compte, en plus, au nombre des rencontres ayant suscité une exposition et ayant eu de « grandes répercussions positives » sur le parcours de l'artiste, un appel lancé par Line Dezainde qui, alors qu'elle travaillait à Sporobole, a intégré *Le bruit des icebergs* dans la triennale *Espace [IM] Média* en 2016. Caroline lui avait dévoilé, des mois plus tôt, lors d'un séminaire, son intention d'enregistrer les glaces.

Cet intérêt frappant pour la notion d'érosion, curiosité qui se précisera avec l'installation *Les erres* (2012), demeure çà et là palpable chez Caroline. De sorte qu'il y aurait matière à déceler dans son œuvre une aspiration à réfléchir la transformation de l'espace, mais aussi le flétrissement : flétrissement des lieux où l'on vit et de nos vies elles-mêmes ; flétrissement des aires et des êtres, de l'existence. À tout cela, il convient sans doute d'associer le concept de *cycle*. *Les erres* l'atteste, qui reflète ce concept à l'instar des *sentiers battus*, tout en mariant les idées d'altération ou de détérioration à celles de recommencement et de renouvellement.

Plus *marin*, cet ouvrage se compose pareillement d'une projection vidéo et photo sur grand écran – qui affiche, cependant, le panorama formé par une batture jonchée de saillies rocheuses, le fleuve et le lointain –, d'un dispositif conçu pour capter le mouvement de gens qui passent dans la salle, puis d'une grosse pierre sur laquelle s'asseoir, une espèce de roc. Peut-être l'un des minéraux immortalisés depuis la berge, la rive sud du fleuve Saint-Laurent ? Toujours avec un bref retard, un court intervalle, le profil de toute personne déambulant entre les murs apparaîtra là furtivement, comme en transparence, superposé au paysage étalé sous nos yeux. Au même moment, des pistes se dessineront dans la boue, la vase photographiée. S'agit-il ou non des pas de celui ou de celle qui regarde ? Sur ce point aussi, un flou demeure. Puis, une marée montante – une séquence vidéo – effacera ces erres une fois la dizaine de promenades effectuée dans la galerie. La boucle ayant été refermée, cette succession à la fois concrète et éthérée, virtuelle et réelle, dès lors reprendra, ou persistera.

*Les erres* évoque l'évanescence de notre présence au monde, sa précarité ; souligne la fragilité de la marque que nous pouvons imposer au territoire tandis que nous le marchons ; nous rappelle que la « nature a souvent tôt fait d'effacer nos traces » quand bien même nous, humains, « marquerions le paysage par notre présence » – à certains points de vue « anonyme », « immémoriale », voire « infime » ou « insignifiante ». Aussi le paysage est-il, ici, balayé par l'écume, le frais ou l'averse, nettoyé par les rafales et la poussée du temps. Or, si *Les erres* invite à user d'humilité, cette pièce implique, en plus, une forme de corporéité : elle engage, comme le fait souvent le travail de Caroline, le « corps-spectateur<sup>4</sup> ». Si bien que la contribution d'autrui reste à nouveau indispensable à l'accomplissement de l'œuvre, ou plutôt à son achèvement.

Comme je l'ai noté, la proximité de collègues paraît également avoir tenu une place considérable dans le cheminement de l'artiste. À cet égard, des rencontres, des alliances parfois, ont joué un rôle particulier : certaines ont mené, par exemple, à la production de pièces majeures ou à des expositions<sup>5</sup> ; d'autres ont conduit à la formation ponctuelle de duos ou de quelques collectifs.

Pensons, pour ne nommer qu'elles, aux collaborations de Caroline avec Patrice Coulombe, interlocuteur, ami de la première heure ou presque, d'abord connu comme professeur, puis engagé afin qu'il programme certaines composantes de l'installation ... *les sentiers battus*, puis avec qui la création conjointe a été expérimentée. Ensemble, ces deux complices ont toujours adopté une « approche d'ordre dialectique ». Peut-être parce que Coulombe œuvre surtout dans le domaine de l'art sonore, de la performance et de la composition musicales, et que Caroline usait principalement, à ses débuts, d'outils relevant de l'art visuel – graphique, sculptural, photo et vidéo. Cela dit, par leurs associations, ces artistes ont incessamment cherché à se rencontrer là où foisonnent les rapprochements entre son et image, entre temps et espace, repensant inlassablement notre appréhension de ces concepts, les explorant à profusion. Par là, ils ont plusieurs fois imaginé une *translation* entre ce qui peut – à tort ? à raison ? – sembler sinon opposé, du moins dissemblable, éloigné.

Avec *Le jeu de l'oie* (2016), troisième et dernier ouvrage signé par ce duo<sup>6</sup>, on assiste plutôt à une « migration », symbole plurivalent et cher aux deux concepteurs. Au cœur d'une salle plongée dans la pénombre, on voit un piano Disklavier couplé à un ordinateur discret, puis à un système de projection incluant un écran. Ce dernier consiste en un panneau blanc, éclatant, qu'on a substitué pour l'occasion au couvercle surélevé de l'instrument. Sur cette surface laiteuse, une vidéo montre la traversée saisonnière des oies sauvages, mouvantes. Ce tableau animé, qui surmonte le meuble et imprègne jusqu'au corps de l'appareil, rappelle les signes s'accumulant entre des portées sur le papier. De là s'opérera un autre type de *déplacement*, un transfert presque, puisque le dispositif employé générera un agencement d'harmoniques – rendus tantôt doux ou pondérés, tantôt francs et prestes – à partir du film, du bal des voiliers d'oies. Le tout s'accordera avec les règles du jeu dit *de l'oie* – jeu de société reposant sur le hasard et ayant comme visées un parcours de même qu'une ascension.

Une *communication* ample et nuancée de l'image au son, donc, tous deux *émanant* peu ou prou du piano électromécanique – pièce maîtresse qui tient ici tout ensemble du support destiné au regard et de l'instrument suscitant l'expérience auditive –, telle est, en substance, la troisième œuvre livrée par ces cocréateurs. Et celle-ci m'amène à remarquer combien Caroline se révèle sensible, depuis des années, aux propriétés ludiques et expérimentales que peut revêtir l'art. Qu'elle l'ait enseigné tant de fois à des enfants en bas âge au Musée national des beaux-arts du Québec n'est assurément pas étranger à cette sensibilité, ce que n'est pas non plus l'attirance qu'éprouve l'artiste pour des manifestations culturelles où entrent des interférences et des aspects aléatoires, voire exploratoires, anamorphiques ou cinétiques, et j'en passe.

Transposition, répercussion, juxtaposition ; associations, simultanéité, parallélisme : des équivalences, des correspondances, des analogies s'établissent dans *Le jeu de l'oie*, comme souvent dans le travail de Caroline. Ici, c'est surtout entre l'ouïe, les notes, leur musicalité, leur

résonance et la vue, les formes, les masses, leur dessin que des liens, des filiations se tissent. Dans ... *les sentiers battus* ou *Les erres*, une *réciprocité* pouvait plutôt être retracée entre le geste et son effet ou encore entre des espaces virtuels, projetés ou non, et un entourage concret, matériel, parcouru. Qu'est-ce qui intéresse l'artiste dans ces mises en *relation*, parfois même sous tension ? « Interroger », entre autres, « la frontière entre réel et virtuel, qui n'est pas si étanche », ou même « organique ». Comment l'hybridité qui découle de tout cela a-t-elle nourri une réflexion sur l'art, sur la perception et la sensation au cours des ans ?

S'il est un champ d'investigation privilégié dans le travail de Caroline – lectrice de Pessoa, dont on connaît les écrits et la pensée sensationnistes –, c'est bien le monde des sensations. Le monde des sensations pures, épargnées par toute interprétation, toute discrimination, toute distinction. Sensations complexes, indémêlables – « impersonnelles », pour parler comme celle qui les accueille –, et constamment reconfigurées, modulées. Sensations qui recèlent quantité de potentialités latentes, parfois même en attente. En fait, la sollicitation de la sensation, puis sa suggestion, ou plutôt sa reconduction, puisqu'il s'agit ici de rendre au plus juste ce qui s'est offert à un moment donné – la composition ou la *recomposition* d'un paysage sensoriel pluriel –, voilà qui a toujours étayé la démarche et l'esthétique épousées par l'artiste. De là cette approche totalisante. Cette facture mixte, transdisciplinaire, à la fois épurée, harmonieuse, et protéiforme, cumulative. Qui incite à *éprouver* foncièrement, globalement, fondamentalement. Comme si on y était.

Cet attachement aux sensations, l'installation *Le bruit des icebergs* (2016) le dénote. Elle allie des matériaux sonores et visuels puisés à même la mer, cette fois, au large de St. Lunaire-Griquet, un village terre-neuvien de la Grande Péninsule du Nord. Avec cette œuvre, tant durant le processus de création que pour la diffusion, Caroline s'est appliquée à « créer un milieu », « générer la rencontre » et réfléchir à « l'effet qu'ont les objets dans leur environnement ». L'objet était, dans ce cas-ci, une chaloupe. L'artiste et l'équipe dont elle s'est entourée y sont montées pour récolter ces matériaux, et chaque personne à bord y a été soumise aux mêmes remous qu'un iceberg tout proche. Cette collecte de composantes audio et vidéo, puis leur assemblage ont parallèlement donné lieu à une prolifération de « jeux d'échelles ». Fréquemment suscité dans la production de l'artiste, cet effet souligne ici la disproportion ou le contraste existant entre un bloc de glace qui dérive, son incarnation audible et visible, et un bateau qui avance en tanguant : une différence de volume, mais surtout d'essence.

Considérons cela de plus près... De biais dans une galerie tient un large écran. Une vidéo y est projetée, montrant ledit iceberg. Elle se donne à voir ou bien se dérobe à nos yeux en fonction de la position qu'on occupe dans l'espace. De plus, elle se modifie selon qu'on regarde le film sans intermédiaire ou qu'on l'observe à travers une grande vitre rectangulaire.

6. L'ont précédé *Ligne de flottaison et Écluse*. La première a été réalisée en 2007 lors d'une résidence chez Daimon, centre d'artistes de Gatineau où cette installation multimédia a été présentée la même année, puis elle a été diffusée à Québec en 2008 au centre VU. La seconde, une pièce vidéo immersive, a été intégrée en 2009 dans l'exposition collective *Lignes de fuite* placée sous le commissariat de Lisanne Nadeau à la Galerie des arts visuels à Québec, avant d'être projetée à Montréal en 2010 durant le festival Art souterrain.

Car, suspendue au plafond au centre de l'espace, celle-ci déforme l'image en tremblotant alors que des basses fréquences lui sont transmises, issues de l'enregistrement de l'iceberg. Des reflets, ceux des sources lumineuses ou des choses et des êtres environnants, affleurent sur le verre, aussi frissonnants que la surface sur laquelle ils se déposent. Réplique de la masse cristalline ? De l'eau qui remue et afflue ? Quoi qu'il en soit, grâce à ces réverbérations, on peut prendre la mesure des vibrations et des ondulations qui agitent la salle. On peut y vivre ou revivre l'expérience de la proximité des banquises, apprécier pleinement les frémissements qu'elle suppose, tandis que la vitre oscille au même rythme que les ondes qui la font bouger.

Sur le plan acoustique, nul besoin de tendre scrupuleusement l'oreille pour se laisser happer, même si un ensemble de câblages discrets et de menus haut-parleurs – multiples, collés contre le verre de façon à y communiquer les fréquences – invite à l'écoute. Car le son qui provient d'autres appareils envahit l'espace. Les bruits d'écoulement, d'égouttement, de ruissellement, les craquements et craquellements sans doute à peine ostensibles depuis la barque, leur écho, toute l'ambiance et l'impression de balancement qu'ils créent restent subtils et délicats, mais prenants et envahissants. Obsédants. *Submersifs*. C'est le souffle du froid qui s'insinue. La pulsation des flots qui le charrient. Le murmure de celles et ceux qui, sur l'eau, circulent, minuscules, infimes, devant tant de hauteur et de profondeur. Devant tant de majesté, de gravité qui partout abondent.

On a noté, dans divers écrits, que *Le bruit des icebergs* recoupe indirectement des questions relatives aux changements climatiques<sup>7</sup>. Certes, mais pour sa conceptrice, il faut surtout rapprocher cette pièce de *CARGO* (2011) en ce que ces deux œuvres donnent à « pratiquer » un lieu, plus précisément une enceinte, à s'en imprégner. Qui plus est, toutes deux font connaître physiquement la pratique de la navigation, le côtoiement de l'océan et l'impression d'infini qui s'en dégage – aussi ont-elles été conçues à *partir de, avec et autour de* la mer, dans son étreinte, comme on travaille depuis un lieu et sur un thème en élisant un matériau. Enfin, proposant une expérience des plus immersives, toutes deux induisent un effet de tension, tout autant que d'autres travaux de l'artiste. Tension, dans *CARGO*, entre la démesure, la puissance, voire l'austérité des éléments sur lesquels une embarcation a vogué des jours durant et la délicatesse de la pièce qui en rend compte, la finesse de sa mise en espace, la subtilité des variations qu'elle permet de vivre.

*CARGO* découle d'une commande d'œuvre formulée par l'équipe d'Avatar, commande qui a en quelque sorte lancé l'étroite collaboration que l'on sait, tissée par la suite. De l'aveu de l'artiste, son « intention de départ » était d'« enregistrer un cargo et d'en reproduire l'esprit dans une galerie », de le reconstituer à partir d'indices, de détails, de fragments, de « faire ressentir l'immensité de la présence du bâtiment sans jamais le montrer, en montrant plutôt tout ce qui l'entoure et en fait apparaître la silhouette, la trace ». Afin de créer cette pièce

multimédia, Caroline est montée, à l'automne 2010, sur le MSC Ilona, un porte-conteneurs long de trois cents mètres. Elle y a parcouru l'Atlantique, partant de Charleston, aux États-Unis, en compagnie de l'équipage du bateau et de Mériol Lehmann. Ce dernier a assisté l'artiste au long du voyage, durant les onze jours d'embarquement, avant qu'ils ne touchent tous deux terre à Anvers, en Belgique. Ce faisant, Caroline a précieusement récolté autant de vidéos que de matériaux acoustiques – grincements et martèlements entendus sur le pont, roulis et clappements des vagues contre la coque métallique, susurrements et déferlement du vent, ronronnement et ronflements sourds, confus, diffus des moteurs, fracassements de la houle, réverbérations incessantes, tout cela entremêlé si intimement, inextricablement –, effectuant toutes ses prises de vues et de sons, aidée de son compagnon de route, depuis le navire. Ainsi, tel qu'elle l'explique, *CARGO* combine « textures », « images » et « vibrations [...] proposant toutes une même expérience : celle du mouvement » et tendant toutes, pour reprendre les mots de Lorella Abenavoli, à « donner corps à l'insaisissable<sup>8</sup> ».

*CARGO* se compose d'un large écran tendu au cœur d'une salle, sur lequel apparaît l'Atlantique. Devant cet écran, une plateforme minimaliste, doublure d'un bateau, est déployée au sol. Elle y vibre et propage des sons graves. Oscillant contre un mur, où il tient avec peine, un miroir renvoie un reflet de la mer. Huit haut-parleurs sont juchés dans l'espace. Ils y diffusent, en boucle, une trame acoustique durant près d'une demi-heure. Présentée dans une obscurité quasi complète, l'installation comprend également des rampes rappelant des rambardes ou un parapet. Elle suggère ainsi l'intérieur du navire, son anatomie, tout en évoquant, bien sûr, une traversée qu'on aurait pu y vivre, une incursion d'une certaine étendue. Enfin, pour autant qu'on s'abandonne à la contemplation, on plonge ici dans un univers foisonnant qui sollicite presque tous les sens avec une incontestable économie de moyens, et ce, malgré l'ampleur de ce qui est recréé.

En somme, *CARGO* relève d'une manière de voir, d'entendre, d'appréhender, mais surtout de *sentir*, de *ressentir* le monde, et de témoigner de cette expérience. Cette œuvre contient ou reflète tous les linéaments du travail de Caroline : comme chacune de ses autres pièces, elle nous appelle à vivre l'expérience de la relation. Avec la mer, la nature, le lieu. Avec les lieux, habités, vécus, parcourus – *pratiqués*. Avec tout ce qui les peuple, si petit ou si éphémère cela soit-il. Avec tout ce qui peu à peu fluctue, se meut et se transforme. Dans l'espace, dans l'écoulement du temps.

7. À titre d'illustration, Marie-Ève Beaupré, directrice des acquisitions au Musée d'art contemporain de Montréal, établissement qui a fait l'achat du *Bruit des icebergs* en 2020 afin de l'intégrer dans sa collection permanente, expliquait à cette occasion : « Alors que la lente disparition des glaciers s'accroît, conséquence du réchauffement climatique [...], cette œuvre amplifie les bruits de leur présence, comme une alerte perceptible à travers des occurrences poétiques et scientifiques » (Marie-Ève Beaupré, citée dans Catherine Handfield, « Les changements climatiques en six œuvres », Montréal, *La Presse*, 14 mars 2021.

8. Lorella Abenavoli, « Toucher le temps », dans Lorella Abenavoli et Caroline Salaün (dir.), *CARGO. Caroline Gagné*, OHM Éditions et VacuOhm, Québec, 2011, p. 6.

**OUTFLOWING:  
ON THE TRACES OF CAROLINE GAGNÉ'S ART PRACTICE**

VALÉRIE LITALIEN

Shortly after I met Caroline Gagné, she suggested we work together professionally: in our early conversations, which folded into our friendship, she invited me to edit a publication. It was in 2011, in Québec City, where the artist was born and where she was based at the time. Right away, I felt in her a willingness to listen, understand, share. A curiosity for how others experience art. A desire to band together around a common action, provide momentum to collaboration. An infectious desire to learn from each other.

That Caroline should lead the Avatar art centre as Artistic Director for almost six years is not surprising, therefore. While there, she devoted herself to a community formed by her peers, to their work and ideas. She championed numerous initiatives: unifying and innovative artwork commissions, symposiums, roundtable discussions, one-day conferences, and publishing projects. She saw to it that these projects were carried out and disseminated, either by initiating them or supporting them along the way. She actively devoted herself to establishing fruitful connections between various artists and organizations in the fields of audio and electronic art. This is one of the many ways she has both celebrated art and the human *community* that forms it, and honoured the conviction that clearly ties her to it.

Art does indeed bring people together, even as it entails deep solitude or long periods of isolation for many. Perhaps this is why Caroline has continued to devote energy, with her distinctive fervour, to creating dialogue and being involved in the cultural milieu: so as to ask questions; expand her horizons; deepen the understanding, experience, and scope of creation; discover new ways of making; act out of faithfulness, loyalty, and integrity; maintain her commitment to what could be described as *collective impetus*, *collective movement*. This is no doubt at the root of her longtime interest in collaborative projects and her involvement in many artist-run centres such as Avatar; Est-Nord-Est, where she served on the board of directors; or the various places where she has presented exhibitions and carried out production residencies.<sup>1</sup>

In fact, the same openness to building relationships spans all the works discussed here, often operating discreetly, though still noticeably—a subtle spark underlying the works and inherent in the person creating them. Therefore, when Caroline describes her approach to her artistic work or its evolution, she expresses a consideration of others' skills and intelligence almost every time; she has an almost intrinsic and ever-renewed thirst for projects stemming from exchanges between beings. In her view, this is due particularly to the fact that she must often act as an “orchestra conductor”<sup>2</sup> when implementing her ideas or giving them form. She warmly welcomes the contribution of colleagues who program digital tools or record various materials. Furthermore, this assistance is accompanied by interactions, as well as an examination or expansion of ideas, which leads to new thinking that broadens the scope of the work and helps it develop.

1. The list is long and includes 3<sup>e</sup> impérial, AdMare, artificiel, Daimon, Folie/Culture, LA CHAMBRE BLANCHE, Sporobole, and VU, to name just a few.

2. With rare exception, the words placed in quotation marks in this essay come from conversations I had with the artist while preparing this publication.

Essentially, Caroline is among those who appreciate the dynamic energy of working together and who allow their thinking to develop freely when coming into contact with others, especially when the same passion drives or influences the conversation: a completely *embodied* passion for art, for its underlying experiments and research, for whatever makes dissemination possible. Yet first and foremost, one has to be persistent and attentive to observation—whether aural, visual, or tactile—then to conceptualization, of crucial importance here. Caroline currently does this in the South Shore region especially, in her “studio-home” carefully developed and built in 2013. Although she relied on experts in order to imagine and create this space—faithful to a way of working that she knows is productive—she was also guided by her love for the St. Lawrence River, its shore and surroundings. She embraced her desire to surrender to the fluctuations of a landscape that has many affinities with the sea, to closely consider the variations of this landscape, which has captivated her for a long time.

The fascination that nature or the countryside exert over her—with their torrents of rustling grasses; chirping, tweeting, conversing birds; trees with bowed, creaking branches; shimmering waves that swell or calm; dwellings that creak and groan with age—this attraction is apparent almost everywhere in Caroline's work. We especially feel the attractive or magnetizing force of the river among the other elements chosen. Not surprisingly, Caroline has often sought out or enjoyed the company of the Atlantic Ocean in her practice—“in the Magdalen Islands, Gaspé Peninsula, or Pays de la Loire”—so much so that the connection to the sea has deeply influenced her, among various other inclinations related to the concept of *place*, which she has constantly explored. This is no doubt why she truly feels grounded in Saint-Jean-Port-Joli, the homeport of her studio-home. Why she has a heightened presence in the world, sensing its fluctuations and murmurs, no matter how elusive they may be. Why she is ready to welcome and allow elements to pass through her. Why she is able to evoke and stimulate subtly, concisely. Why she admires art's ability to make us *experience*, *re-experience*, or *experiment* in other ways.

Some of Caroline's works require our participation, at least when the works are interactive, so that we can classify them almost in the live arts. This includes, for example, *Autofading\_Se disparaître* (2021) and the performances in which Caroline has taken part.<sup>3</sup> Furthermore, some of her works seem to be inextricably linked with both the principle of collaboration—not surprising—and *process*: their forms evolve and change as we physically experience them. The audience moves and circulates; the work metamorphoses and intensifies; others are encouraged to participate; there is swaying, rubbing, shaking, banging; there are revelations, apparitions, forward and backward movements, withdrawals, erasures... the works are *in motion*. They often suggest human movement in space, how people occupy it, interact with landscapes, or inhabit places—particularly natural or public ones, but sometimes domestic or private. The environment seems to be the raw material, the attention given to it and its immediacy being a preferred process and operating mode.

3. The artist has given performances in many contexts including: a presentation of *Prise d'air* [Vent] as part of the twelfth experimental concert *Bruits du noir* at Studio 303 in 2002; a group performance at the *Grand Happening* of sound improvisation organized by Avatar in 2013; a performance with the collective *Projet Phyla* at Phénoména in 2014; a presentation of *33 grammes d'apesanteur* [33 Grams of Weightlessness] at the Grand Banquet of the 33rd edition of Folie/Culture in 2017; and the multimedia creation *Rivages* [Shorelines] at Le Lieu in 2021.

Through a similar gesture, many of the works show the continual transformation that characterizes life, the movement of the elements, the variability or impermanence of the world in which we live. This is true for ... *les sentiers battus* [... the beaten paths] (2001–2008), which has two parts. The first focuses on the footpath we make when we veer away from paved trails. The shortcut we take. The virtual desire path. Etched into the photograph of an urban park that Caroline circulated on the web in 2001 and 2002, this trace, this track is created through the repeated visits of many people clicking on the grass in the image. By accumulation, the ground is eroded. A path is gradually carved into the grass, which thins out as more people visit the site. Once the threshold of 2,400 visits is reached, the streaks in the grass are erased entirely. The ground is bare, stripped of any footprints, and the process begins again.

This version of ... *les sentiers battus* led to the creation of the project's second part in 2005, an installation and variation on the themes of land use and stigmatization. In this work, the path is replaced by the trace, the scar indicating the passage of people and time, the bruises our feet leave on the grass when we sit on street furniture installed in green spaces. In this reconfiguration, the erosion is similarly created: it is also virtual, progressive—"just like life"—and dependent on the traffic and intervention of people. However, it is caused by the movement of individuals in an exhibition space. Here, a wide screen displays the photograph of a park bench, while a similar real bench is installed facing it, mirror-like. By sitting on the bench, we can contemplate the image in front of us and see our spectral presence appear in it, a translucent silhouette superimposed on the image with a ten-second delay. A motion capture system makes the transposition—the *translation* of our movements onto the screen—possible, revealing the erosion of the grass, which increases the more we walk on the gallery floor.

The keen interest in the notion of erosion, a fascination that is further developed with the installation *Les erres* [Tracks] (2012), is tangible throughout Caroline's work, such that we can perceive a desire to consider not only transformation, but also withering: the withering of the places in which we live and of our lives; the withering of spaces, beings, and existence. All this is, no doubt, associated with the concept of the *cycle*. Along with ... *les sentiers battus*, *Les erres* expresses this notion of withering, while combining ideas of alteration or deterioration with ideas of new beginnings and renewal.

Related more to the *marine* world, *Les erres* is composed of a wide screen video projection—which shows the panorama of a sandbank strewn with rocks, the river, and the horizon—a motion detector for capturing the movements of people in the gallery, and a boulder for sitting. Perhaps from the sediment immortalized on the south shore of the St. Lawrence River? Surreptitiously and with a slight time lag, the transparent silhouette of any person walking in the space is superimposed on the landscape unfolding before our eyes. At the same time, footprints appear in the projected mud and silt. Are they the footprints of the person

watching or of someone else? The answer remains ambiguous. A video sequence of a rising tide then erases the footprints once the people walking in the gallery have created approximately ten sets of tracks. The loop closes, and the cycle—at once concrete and ethereal, virtual and real—begins again and continues.

*Les erres* evokes the evanescence and precariousness of our presence in the world; it emphasizes the fragility of the marks we can leave on the landscape when we walk; it reminds us that "nature quite often erases our traces" when we humans "mark the landscape through our presence," which is in some ways "anonymous," "immemorial," even "small" or "insignificant." The landscape here is also swept by the spray, cold, or rain; scoured by wind gusts and surges of time. Furthermore, while *Les erres* invites us to exercise humility, it implies a form of corporeality by involving the "viewer-body,"<sup>4</sup> as Caroline's work often does. Once again, the contribution of others is essential to the work being achieved or, more specifically, completed.

As mentioned, the proximity of colleagues seems to have been significant in the artist's career. In this respect, meetings and partnerships have had a special role: for example, some have led to the production of major works or to exhibitions,<sup>5</sup> while others have led to the formation of duos or collectives.

Let's consider, as just one example, Caroline's collaboration with Patrice Coulombe, an interlocutor and friend practically right from the start. Caroline first knew Coulombe as a professor, then hired him to program certain components of the installation ... *les sentiers battus*, and ultimately invited him to experiment creating together. As collaborators, they have always taken a "dialectical approach." Perhaps this is because Coulombe works primarily in sound art, performance, and musical composition, while Caroline, initially, mostly used visual art tools—graphics, sculpture, photography, and video. That said, the two artists immediately sought to meet in that zone where connections between sound and image, time and space, abound; they tirelessly reconsidered our understanding of these concepts and explored them extensively. In this way, they have imagined a *translation* between things that otherwise may seem—whether rightly or wrongly—opposite, or at least dissimilar, distant.

In *Le jeu de l'oie*<sup>6</sup> (2016), the third and most recent work created by the duo,<sup>7</sup> we see more of a "migration," a multivalent symbol dear to the two creators. At the centre of a dimly lit room, we see a Disklavier piano discreetly connected to a computer and a projection system that includes a screen. The latter is a bright, white panel that has been substituted for the piano's open lid for the occasion. On its milky surface, a video shows the seasonal migratory flight of wild geese. Hovering above the instrument and permeating its body, this animated tableau evokes the notes that accumulate on musical staff. It indicates another type of *shift*, almost a transfer, as the apparatus generates a sequence of harmonics—sometimes soft and

4. I am borrowing the term from Thérèse St-Gelais, who curated a group show in which *Les erres* was presented. See Thérèse St-Gelais, ed., *Loin des yeux près du corps: Entre théorie et création*, Galerie de l'UQAM/Éditions du remue-ménage, 2012, Montréal, p. 16–17. In addition, Nathalie de Blois has discussed the importance and even predominance of corporeality in Caroline's work. See Nathalie de Blois, *C'est arrivé près de chez vous: L'art actuel à Québec*, exhibition catalogue, Musée national des beaux-arts du Québec, Québec City, 2008, p. 68 and 72.

5. For example, curator Nathalie de Blois "introduced" Caroline "to the idea of reimagining the web artwork ... *les sentiers battus* as an interactive installation," first in order to participate in the international event *TRAFIC* in 2005, then to present a version, a "continuation" of this installation at the Musée National des Beaux-Arts du Québec in 2008. This marked a "turn" in the artist's practice. A few years later, another invitation led to a likewise crucial production: Artistic Director of Avatar Lorella Abenavoli commissioned the creation of *CARGO* in 2011, a work I will discuss later in this essay. In addition, many meetings have given rise to exhibitions or have had a "major positive impact" on Caroline's career, such as a call for work launched by Line Dezaïnde, when she worked at Sporobole, who included *Le bruit des icebergs* in the triennial *Espace [IM] Média* in 2016. A few months earlier, Caroline had told her of her intention to record icebergs.

6. This is the name of a board game, which is somewhat similar to Snakes and Ladders. In French "oie" means "goose," so a literal translation of the name is "The Goose Game." However, sonically "oie" also evokes "ouïe" (the sense of hearing) and "ouïr" (to hear or to listen).

7. This work was preceded by *Ligne de flottaison* [The Waterline] and *Écluse* [Floodgate]. The first was created in 2007 during a residency at Daïmon, an artist-run centre in Gatineau >

steady, sometimes strong and swift—based on the dance of the flock of geese in the film. The whole is in tune with the rules of the board game that gave this work its name, which is based on chance and consists in navigating a route and making an ascent.

In essence, this third work co-created by the two artists is a full and nuanced *communication* between image and sound, both *emanating* more or less from the electromechanical piano—the centrepiece representing both the visual medium and the instrument creating the auditory experience. This work makes me notice just how sensitive Caroline has been over the years to the playful and experimental properties of art, something she has taught many times to young children at the Musée National des Beaux-Arts du Québec. She has also clearly been drawn to cultural manifestations full of aleatory, even exploratory, anamorphic, or kinetic aspects and interferences, and so on.

Transposition, reverberation, juxtaposition, association, simultaneity, parallelism, equivalence, correspondence, analogy: all these are established in *Le jeu de l'oie*, as is often the case in Caroline's work. Here, connections and relationships are woven, above all, between hearing (the notes, their musicality, their resonance) and sight (the forms, the masses, their traces). In ... *les sentiers battus* and *Les erres*, a *reciprocity* can be redrawn between gesture and its effect or between virtual space, whether projected or not, and a concrete, material, traversed surrounding. Why is Caroline interested in the creation of or tension between these *relationships*? Among other things, she wants to “examine the border between the real and the virtual, which is not so watertight” or even “organic.” How has the hybrid aspect of all this work contributed to her thinking on art, perception, and sensation over the years?

If there was ever a preferred field of investigation in Caroline's work—a reader of Pessoa, well-known for his sensationist writing and thinking—it is definitely the world of sensations. The world of pure sensations, free of all interpretation, discrimination, distinction. Complex, inextricably entangled sensations; “impersonal”, as Caroline puts it, and constantly reconfigured, modulated. Sensations that hold much latent or pending potential. To solicit the sensation and then suggest it, or rather renew it—since the work involves rendering, in the most faithful way possible, what any given moment might offer—to compose and *recompose* a multi-sensorial landscape: these are the underpinnings of Caroline's process and aesthetics. Hence, her synthesizing approach. Her hybrid, transdisciplinary style is simultaneously minimalist, harmonious, multiform and cumulative, which encourages one to *experience* something profoundly, globally, fundamentally. As though one is actually there.

The installation *Le bruit des icebergs* [The Noise of Icebergs] (2016) reflects this attachment to sensations. The work combines sonic and visual materials taken from the sea, this time off the coast of St. Lunaire-Griquet, a small community in Newfoundland's Great Northern

> where this multimedia installation was presented in the same year, after which it was exhibited at VU in Québec City in 2008. The second, an immersive video installation, was part of the group exhibition *Lignes de fuite*, curated by Lianne Nadeau and presented at the Galerie des Arts Visuels in Québec City in 2009, before being shown in Montréal in 2010, during the Art Souterrain festival.

Peninsula. With this work, both during its exhibition and the process that preceded it, Caroline strove to “create a context,” “produce an encounter,” and reflect on “the effect objects have on their environment.” In this case, the object was a boat that the artist and her team boarded in order to collect the materials. Every person on board felt the same ripples of an iceberg up close. At the same time, the collection of audio and video elements and their subsequent assemblage proliferated a “play of scales.” Often present in the artist's work, here this effect emphasizes the disproportion or contrast between a drifting block of ice, its audible and visible embodiment, and a boat rocking in the waves: a difference of volume but also of essence.

Let's consider the work more closely. In a gallery, a large screen is installed at an angle, on which a video of the iceberg is projected. The video appears in or evades our sight, depending on where we stand in the space. In addition, it changes depending on whether we watch the film directly or observe it through a large, rectangular pane of glass. Hung from the ceiling in the middle of the space, the glass pane deforms the image as it vibrates due to the low frequencies being transmitted from the audio recording of the iceberg. Reflections of light sources and of nearby things or beings appear on the glass, trembling just like its surface. Do they refer to the crystalline mass? Or to the water that ripples and surges? Whatever it may be, thanks to the reverberations, we can take stock of the vibrations and undulations that agitate the room. We can experience or re-experience the proximity of the ice, fully appreciate its inherent shudders, while the glass vibrates at the same rhythm as the sound waves making it shake.

In terms of sound, one doesn't need to listen closely in order to be swept up in it, even though a series of discreet cables and several small speakers, attached to the glass to transmit the frequencies, encourage listening. Sounds coming from other devices suffuse the space. The sounds of flowing, dripping, gurgling, creaking, and cracking—no doubt barely obvious from the boat, their echoes, the mood and sense of balance that they create—remain subtle and delicate, but also engaging and pervasive. Obsessive. *Submersive*. An icy breeze filters in. The pulse of the floating ice carrying it. The murmur of those who—small, minute—circulate on the water facing such heights and depths. Facing the majestic gravity that abounds.

Some critics have written that *Le bruit des icebergs* indirectly involves questions related to climate change.<sup>8</sup> True, but for its creator, this work is similar to *CARGO* (2011) in terms of how the two works “practise” a place—or, more precisely, an enclosure—to create an immersion. In addition, both works physically involve navigation, coming into contact with the ocean and with the sense of the infinite that it expresses, and they were conceived *from, with, and around* the sea—in its grasp—just as one works from a place and on a subject by choosing a material. Ultimately, by offering highly immersive experiences, both works create tension, just like some of Caroline's other creations. In *CARGO*, this tension is between the immensity, power, and austerity of the elements in which a ship sailed for days and the delicate aspect

8. For example, Marie-Ève Beaupré, curator of the Collection at the Musée d'Art Contemporain de Montréal, the institution that acquired *Le bruit des icebergs* for its permanent collection in 2020, explained: “As the slow disappearance of glaciers increases, due to climate change [...] this work amplifies the sounds of their presence, like an audible alarm, through poetic and scientific occurrences.” Marie-Ève Beaupré, quoted in Catherine Handfield, “Les changements climatiques en six œuvres,” *La Presse*, March 14, 2021, (our translation).

of the artwork that reflects on all this, the refinement of its spatialization, the subtlety of the variations that it allows us to experience.

*CARGO* was commissioned by the Avatar team, a commission which, in a way, initiated the close collaboration that subsequently developed between the artist and the art centre. Caroline admits that her “initial intention” was to “record a cargo ship and reproduce its spirit in a gallery,” reconstitute it out of clues, details, fragments, “create the sense of the vessel’s immense presence without ever showing it, instead showing what surrounds it and making its shadow and trace appear.” To create this multimedia work, Caroline boarded the MSC Ilona, a 300-metre-long cargo ship, in the fall of 2010. Setting off from Charleston, United States, she embarked on an eleven-day voyage across the Atlantic to Antwerp, Belgium, accompanied by Mériol Lehmann and the ship’s crew. Assisted by Lehmann, Caroline collected video footage and audio material throughout the crossing: the grating and hammering heard on deck; the rolling and lapping of the waves against the metal hull; the murmuring and gusting of the wind; the muffled, obscure, vague hum and drone of the engines; the breaking of the waves; the constant reverberations, all intimately, inextricably mixed together. As she explains, *CARGO* combines “textures,” “images,” and “vibrations... all producing the same experience: that of movement.” These, in the words of Lorella Abenavoli, all tend to “embody the intangible.”<sup>10</sup>

*CARGO* is comprised of a large screen suspended in the middle of a room, on which the Atlantic appears. In front of the screen, a minimalist platform, standing in for the ship, is installed on the floor. The platform vibrates and transmits low frequencies. Reverberating against the wall, on which it barely hangs, a mirror reflects a fragment of the sea. Eight loudspeakers, suspended throughout the space, broadcast a 25-minute track on a loop. Presented in semi-darkness, the installation also includes ramps that recall guardrails or a parapet. It suggests the interior of a ship, its structure, while evoking a crossing that we might experience on it, a foray of a certain duration. Ultimately, and provided that we embrace a contemplative state, we become immersed in a rich universe that demands almost all our senses with an undeniable economy of means, despite the magnitude of what is recreated.

In short, *CARGO* is about a way of seeing, hearing, understanding, but above all, of *sensing* and *feeling* the world, and demonstrating this experience. It contains or reflects all the defining features of Caroline’s work: as with all her works, it urges us to experience ways of relating. With the sea, nature, place. With places that are inhabited, lived, traversed: *practised*. With everything that populates them, no matter how small or fleeting it may be. With everything that slowly fluctuates, shifts, transforms. In space and as time passes.

10. Lorella Abenavoli, “Touching Time,” trans. Ken Howe, in Lorella Abenavoli and Caroline Salaün, *Caroline Gagné: CARGO*, OHM éditions & VacuOhm, Québec City, 2011, p. 8.





**Nathalie Bachand**

Nathalie Bachand est autrice et commissaire indépendante. Elle s'intéresse aux problématiques du numérique et à ses conditions d'émergence dans l'art contemporain. Parmi ses commissariats récents, on retrouve l'œuvre interactive *Seuils* de l'artiste montréalais Michel de Broin, dans l'espace Âjagemô du Conseil des arts du Canada, et une sélection pour l'édition 2021 d'Art souterrain, « Chronométrie », à Montréal. Son exposition *The Dead Web – La fin*, initialement présentée à Eastern Bloc, à Montréal (2017), a été coproduite par Molior en Europe : au Mirage Festival à Lyon, au Mapping Festival à Genève, et au Ludwig Museum à Budapest. Auparavant responsable du développement pour la Biennale internationale pour l'art numérique (BIAN) organisée par ELEKTRA (2006-2016), elle est actuellement codirectrice artistique et chargée de projet pour Sporobole.

**Caroline Gagné**

Caroline Gagné vit et travaille à Québec et à Saint-Jean-Port-Joli. Elle détient un baccalauréat en arts visuels (1998) et une maîtrise interdisciplinaire en art avec distinction (2012) de l'Université Laval. Elle a participé, entre autres, à la Biennale nationale de sculpture contemporaine (Trois-Rivières), à la biennale Manif d'art et au Mois Multi (Québec), au festival Temps d'images (Montréal), au FIMAV (Victoriaville) et aux Instants fertiles (Saint-Nazaire, France). Ses œuvres ont également été exposées à Occurrence et à la Galerie de l'UQAM (Montréal), à la Galerie d'art Stewart Hall (Pointe-Claire), à Sporobole (Sherbrooke), à la Stryx Gallery, (Birmingham, Angleterre), au Lieu et à VU (Québec), et à Daïmon (Gatineau). En 2011, l'installation sonore *CARGO* lui a valu un Prix d'excellence des arts et de la culture de la Ville de Québec. En 2020, la collection nationale du Musée d'art contemporain de Montréal fait l'acquisition de son œuvre *Le bruit des icebergs* pour l'intégrer à sa collection permanente. Active dans son milieu, elle a assuré la direction artistique du centre d'artistes Avatar de 2013 à 2019.

**Valérie Litalien**

Née aux environs de Montréal, littéraire de formation et de profession, Valérie Litalien travaille dans le domaine culturel depuis presque vingt ans. Dès ses débuts dans ce milieu, elle a placé l'accompagnement, et surtout la collaboration, au cœur de son parcours. Tour à tour assistante éditoriale, réviseure linguistique, auxiliaire de rédaction, libraire et animatrice d'événements poétiques, elle a collaboré avec de nombreuses personnes se consacrant à la recherche, à l'écriture, à la création ou à la diffusion. Comme autrice et lectrice, elle s'intéresse de près aux liens, souvent inextricables, qui associent l'humain à son environnement. Elle a publié divers textes se penchant sur la manière dont ces relations sont représentées dans certaines œuvres scripturales, visuelles ou médiatiques. Ceux-ci témoignent d'un attachement à ce thème, d'une fascination devant ses multiples manifestations en art et d'une inclination pour la méditation sur les concepts de *lieu*, de *monde* et de *paysage*.

**Viviane Paradis**

Après des études en littérature, en histoire de l'art et en esthétique au Québec et en France, Viviane Paradis a œuvré au sein de plusieurs organisations culturelles du domaine des arts visuels et des arts vivants en tant que gestionnaire culturelle, directrice artistique, commissaire et autrice. De 2011 à 2015, elle a été la directrice artistique du festival international d'arts multidisciplinaires et numériques le Mois Multi. Depuis 2015, elle est directrice de production des opéras pour Ex Machina, la compagnie du metteur en scène Robert Lepage. En 2019, elle rejoint l'équipe du théâtre Le Diamant, où elle est cheffe de la programmation depuis 2021.

**Tamar Tembeck**

Docteure en histoire de l'art, Tamar Tembeck est commissaire et autrice, avec un parcours professionnel antérieur en arts de la scène et en théâtre corporel. Ses recherches portent sur les cultures visuelles de la maladie et de la médecine, les pratiques d'art à l'hôpital, ainsi que les études de la performance et des médias. Elle a notamment publié *Auto/Pathographies* (Sagamie édition d'art, 2014) et codirigé les publications *The Participatory Condition in the Digital Age* (University of Minnesota Press, 2016) et *Conflict[ed] Reporting*, un numéro spécial de *Photography & Culture* (2015). Elle est directrice artistique du centre d'artistes autogéré OBORO à Montréal.

**Nathalie Bachand**

Nathalie Bachand is a writer and independent curator. She is interested in issues pertaining to digital technology and its conditions of emergence in contemporary art. Among her recent curatorial projects are the interactive work *Thresholds* by Montréal artist Michel de Broin, presented in the Canada Council for the Arts' Âjagemô space, and a selection for the 2021 edition of Art Souterrain, *Chronométrie* (Montréal). Her exhibition *The Dead Web – La Fin*, originally presented at Eastern Bloc (Montreal, 2017), was co-produced by Molior in Europe at: the Mirage Festival (Lyon), the Mapping Festival (Geneva), and the Ludwig Museum (Budapest). Formerly in charge of development for the International Digital Art Biennial (BIAN) organized by ELEKTRA (2006–2016), she is currently Artistic Co-Director and Project Manager for Sporobole.

**Caroline Gagné**

Caroline Gagné lives and works in Québec City and Saint-Jean-Port-Joli. She holds a BFA in Visual Arts (1998) and an MFA in Interdisciplinary Arts with distinction (2012) from Laval University. She has participated in the National Biennial of Contemporary Sculpture (Trois-Rivières), Manif d'Art – The Québec City Biennial and Mois Multi (Québec City), Temps d'Images Festival (Montreal), FIMAV (Victoriaville), and Instants Fertiles (Saint-Nazaire, France), among others. Her works have also been exhibited at Occurrence and Galerie de l'UQAM (Montréal), Stewart Hall Art Gallery (Pointe-Claire), Sporobole (Sherbrooke), Stryx Gallery, (Birmingham, England), Lieu and VU (Québec City), and Daïmon (Gatineau). In 2011, she received a Prix d'Excellence des Arts et de la Culture from Québec City for the sound installation *CARGO*. In 2020, the Musée d'Art Contemporain de Montréal acquired her work *Le bruit des icebergs* for its permanent national collection. Active in her milieu, Gagné was Artistic Director of the artist-run centre Avatar (Québec City) from 2013 to 2019.

**Valérie Litalien**

Born near Montréal, and having an education and professional background in literature, Valérie Litalien has worked in the cultural domain for almost twenty years. From the start of her career in this milieu, she has prioritized support and collaboration above all. Working as an editorial assistant, copyeditor, writing assistant, bookseller, and poetry event host, she has collaborated with many people dedicated to research, writing, creation, and dissemination. As a writer and reader, she is very interested in the often-inextricable links between human beings and their environment. She has published various essays that examine how these relationships are represented in certain written, visual, or media works. Her writing reflects a commitment to this subject matter, a fascination with its many manifestations in art, and a tendency to meditate on the concepts of *place*, *world*, and *landscape*.

**Viviane Paradis**

After studying literature, art history, and aesthetics in Québec City and in France, Viviane Paradis has worked in several cultural organizations in the visual and performing arts as a cultural administrator, artistic director, curator, and writer. From 2011 to 2015, she was Artistic Director of Mois Multi, an international festival of multidisciplinary and digital art. Since 2015, she has been the Production Manager – Opera for Ex Machina, the company of stage director Robert Lepage. In 2019, she joined the team of Le Diamant theatre, working as Head of Programming since 2021.

**Tamar Tembeck**

Tamar Tembeck is a curator and writer with a PhD in art history and a professional background in performing arts and physical theatre. Her research focuses on the visual cultures of illness and medicine, art practices in hospitals, as well as performance and media studies. She has published *Auto/Pathographies* (Sagamie Édition d'Art, 2014) and co-edited *The Participatory Condition in the Digital Age* (University of Minnesota Press, 2016) and *Conflict[ed] Reporting*, a special issue of *Photography & Culture* (2015). She is Artistic Director of the artist-run centre OBORO in Montréal.



**Caroline Gagné:**

**Donner corps à l'insaisissable** / Embodying the Intangible

**Cette publication a été réalisée avec le concours de /**

This publication was produced with the participation of:

Directrices de publication / Editors \_\_ Caroline Gagné & Tamar Tembeck

Autrices / Authors \_\_ Nathalie Bachand, Caroline Gagné, Valérie Litalien,

Viviane Paradis, Tamar Tembeck

Révision / Copyediting \_\_ Luba Markovskaia

Traduction anglaise / English translation \_\_ Oana Avasilichioaei

Correction d'épreuves en français / French proofreading \_\_ Catherine Ostiguy

Correction d'épreuves en anglais / English proofreading \_\_ Nick Frost

Conception graphique / Graphic design \_\_ Paquebot Design

Achévé d'imprimer sur les presses de Marquis au deuxième trimestre de 2022.

Édition limitée à 300 exemplaires.

**Photos**

Couverture / Cover: Caroline Gagné, St. Anthony (Terre-Neuve-et-Labrador)

Photo: Josiane Roberge, 2014

p. 10: Caroline Gagné, Sainte-Barbe (Terre-Neuve-et-Labrador)

Photo: Josiane Roberge, 2014

p. 70: Caroline Gagné sur / on MSC Ilona, 2010. Photo: Mériel Lehmann

p. 90: Caroline Gagné, Saint-Jean-Port-Joli, 2012. Photo: Geneviève Loisele.

Édition et distribution / Publishing and distribution \_\_ Caroline Gagné & OBORO.

Dépôt légal / Legal deposit

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2022

Bibliothèque nationale du Canada, 2022

ISBN édition imprimée: 978-2-922042-56-6

ISBN édition PDF: 978-2-922042-57-3

OBORO est un centre d'artistes autogéré qui soutient la création artistique issue de diverses pratiques culturelles. Il encourage l'innovation, l'expérimentation, l'échange d'idées et le partage des connaissances afin de contribuer à une culture de paix.

OBORO is an artist-run centre that supports creation in various cultural practices. Its mandate is to encourage innovation, experimentation, the exchange of ideas and the sharing of knowledge in order to contribute to a culture of peace.

4001, rue Berri, #301, Montréal, QC, Canada H2L 4H2

514 844-3250 oboro@oboro.net www.oboro.net

© OBORO, les artistes, les autrices, 2022 / © OBORO, the artists, the authors, 2022

Tous droits réservés – imprimé au Canada / All rights reserved – printed in Canada

**OBORO**

Cette publication est rendue possible grâce à l'appui financier du Conseil des arts et des lettres du Québec. / This publication was made possible thanks to the financial support of the Conseil des arts et des lettres du Québec.

**Conseil des arts  
et des lettres**  
**Québec** 

La publication de ce livre, coédité avec Tamar Tembeck dans un plaisir de chaque instant, me permet de souligner ici la générosité des collègues et complices qui ont nourri mon engagement en art jusqu'à présent, que ce soit au sein des centres d'artistes, lors de conversations amicales ou dans le cadre de collaborations. Je ne saurais nommer chacune de ces personnes tant leur nombre est important. Cependant, je tiens à exprimer tout particulièrement ma reconnaissance à un collaborateur qui est décédé pendant la préparation de cet ouvrage, Gaston Côté, cofondateur de Paquebot Design. Je remercie spécialement Gaston pour son amour de son métier et de la beauté.

The publication of this book, co-edited with Tamar Tembeck, with whom it was an absolute pleasure to work, gives me a chance to emphasize the generosity of the colleagues and collaborators who have sustained my commitment to art up to now, whether in artist-run centres, through friendly conversations, or within collaborations. There are so many to name that I wouldn't know where to begin. However, I would like to express my sincere gratitude to one collaborator who died during the preparation of this publication, co-founder of Paquebot Design Gaston Côté. I especially thank Gaston for his love of beauty and of his craft.

CAROLINE GAGNÉ



**NATHALIE BACHAND / CAROLINE GAGNÉ / VALÉRIE LITALIEN /  
VIVIANE PARADIS / TAMAR TEMBECK**

**OBORO**

