

Intertypes : une archéologie du futur (de l'image)

Gina Cortopassi

Numéro 135, printemps 2020

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/93856ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Cortopassi, G. (2020). Compte rendu de [*Intertypes : une archéologie du futur (de l'image)*]. *Inter*, (135), 122–125.

Intertypes

:

une archéologie du futur (de l'image)

Gina Cortopassi

L'exposition *Intertypes*, présentée dans le cadre de la triennale EIM (Espace [IM] Média) à la Galerie d'art Foreman de l'Université Bishop, réunit le travail collaboratif de Philippe-Aubert Gauthier et de Tanya St-Pierre¹. L'installation, commissariée par la directrice Gentiane Bélanger, est composée d'impressions bidimensionnelles, tridimensionnelles, et de vidéos générées par ordinateur. Elle a été présentée du 17 octobre au 14 décembre 2019.

Sorte d'enclave temporelle à même Lennoxville, *Intertypes* plonge les visiteuses et visiteurs dans un univers parallèle, dans un futur plus ou moins lointain où l'imprimante est capable de solidifier ou de liquéfier d'infimes particules. Matrice ultime de la matière, la machine retrace son parcours par l'entremise d'artefacts ou de vidéos et, dans un même mouvement, fait réfléchir à l'histoire de l'image. L'installation, forte de son indétermination, produit ainsi un « effet de science-fiction »² et renvoie à notre imaginaire du progrès technologique.

À l'entrée de la galerie, des lunettes aux verres plastifiés rouges et bleus accueillent le public. L'invitation acceptée, l'envie de les mettre à l'épreuve germe immédiatement, et ce sont les deux impressions accrochées au mur attendant qui marquent le début de son exploration. Ces images, à l'instar de cartes topographiques, sont augmentées grâce aux lunettes 3D et donnent à voir des sommets et des pointes, des cavités et des plaines. Les deux paysages sont identiques, mais sur le deuxième apparaît une capture d'écran du logiciel de création de l'image (Blender) ainsi qu'une fumée noire qui l'obscurcit. Les images augmentées révèlent alors leur relief et leur profondeur spatiale et temporelle ; leur histoire matérielle, en quelque sorte. Ces impressions donnent le ton à l'installation, configurée autour du concept de l'évolution, au sens d'un mouvement et d'une transformation des formes au fil du temps.

Dans l'installation *Intertypes*, la machine domine l'espace, l'image et le son, tous exempts de présence humaine. La machine paraît presque s'autogénérer, à la manière d'organismes biologiques. Sur les présentoirs au centre de l'espace, tels des fossiles, des plaques d'impression donnent à voir d'anciennes machines dont l'intertype, le cousin du linotype³, ainsi que leurs reproductions sur papier. Des drapés recouvrent les appareils, en écho aux corps drapés de l'art classique, ennoblissant les formes cachées.

Cette interprétation culmine avec les deux vidéos au fond de l'espace de la galerie, dont l'univers sonore enveloppe les visiteuses et visiteurs. Un bourdonnement électronique, continu et saturé, les guide en effet vers les vidéos de synthèse, qui représentent des machines à impression et leurs composantes dans une esthétique « glacée » rappelant la modélisation numérique. La première vidéo aperçue dès l'entrée dans l'espace présente une machine blanche et immaculée émergeant tranquillement de l'eau. La caméra caresse la machine, ses formes géométriques, ses reflets hyperréalistes et ses textures, à mesure qu'elle s'impose dans un non-lieu évoquant un bureau vitré ou une usine moderne. Le rythme lent de la caméra est entrecoupé de mouvements syncopés, de gros plans sur des pièces, jusqu'à l'apparition d'une fumée noire, elle-même composée d'infimes particules. Le son inquiétant d'un drone trouble et assombrit la lecture de cette naissance « automatisée », à l'image de la poussière qui clôt l'une des boucles du visionnement. La vidéo adjacente progresse de manière similaire. Elle révèle l'intérieur de la machine : ses boulons, ses vis, ses cylindres, etc. Les pièces flottent d'abord paisiblement dans l'espace, puis une implosion les disperse, suggérant cette fois-ci la genèse de l'univers.

Sur le socle avoisinant, des impressions 3D en plastique blanc reproduisent les pièces aperçues dans les deux vidéos : un disque, une plaque d'impression et des clés USB. Preuves matérielles de l'existence des machines, ces trois dispositifs de transmission du savoir et de l'information renvoient aux répercussions des technologies de l'impression sur le développement des sociétés d'aujourd'hui et aux enjeux de leur autonomisation dans le futur. Une œuvre bidimensionnelle surplombe d'ailleurs les artefacts et renseigne le public, par l'entremise de courtes descriptions, sur les inventions de l'impression typographique par le polymathe chinois Shen Kuo (entre 1031-1095) et de la stéréolithographie par Charles W. Hull (1984), annonçant l'apparition de l'impression 3D.

C'est ainsi que, par une mise en scène similaire à celle des musées de sciences naturelles (présentoirs d'objets, outils participatifs permettant d'autres niveaux de lecture, vidéos animant les artefacts présentés...), l'assistance est invitée à se situer entre une histoire déjà achevée et à venir. Aucun repère temporel n'est offert pour ancrer fermement ce récit technologique dans le réel ; que des objets et images qui produisent un effet de cohérence et de plausibilité, une (science-)fiction dépendant de l'imaginaire de chacune et chacun. *Intertypes* est fondamentalement uchronique : elle fait cohabiter le passé, le présent et le futur grâce à un tissage habile entre des éléments de fiction et des faits réels, entre la présence et l'absence, l'exposition et l'omission.

En toile de fond, *Intertypes* de Gauthier et St-Pierre offre également une réflexion sur l'histoire de la représentation et sa relation aux technologies d'impression. L'essai *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* de Walter Benjamin (1936) n'est jamais bien loin dans cette installation qui retrace – au moyen d'objets et d'images entièrement « synthétiques » – l'autonomisation de l'image.

Le regard passe en effet du bloc d'impression au logiciel et fait écho au passage de l'analogique au numérique. Du régime de l'empreinte à celui de la simulation, *Intertypes* déploie tout le potentiel de reconfiguration du monde et de l'histoire que renferme l'image numérique⁵. Un potentiel de reconfiguration, voire d'absorption, puisque les matrices de l'image présentées dans la galerie sont toutes créées grâce au calcul, à l'agencement des 1 et des 0. Ce sont des matrices paradoxales, sans mémoire ni référent, qui renvoient à l'expérience du hors-temps qu'éprouvent les visiteuses et visiteurs. L'installation donne à voir une science-fiction arborant les signes de l'histoire, des cartes topographiques de non-lieux, des blocs d'impression fabriqués par des imprimantes 3D. Elle repose tout entier sur le simulacre, interprété par les artistes comme un décroisement et une amorce pour l'image et l'imaginaire, et non plus comme une fin ou une mort, en écho à Baudrillard (1980).

Le texte introductif de la commissaire Gentiane Bélanger souligne d'ailleurs la perspective de « remédiation »⁶ de l'installation, à savoir l'influence des anciennes technologies sur les nouvelles dans une perspective d'archéologie des médias. Le concept est formulé en 1999 par Jay David Bolter et Richard Grusin pour rendre compte de la capacité de l'ordinateur à citer et à s'appropriier tous les modes d'expression classiques de l'humain. *Intertypes* met en scène cette logique de la remédiation, tout d'abord par l'entremise d'objets-simulacres, mais également de leur mise en espace. Comme je l'ai mentionné, et dans une posture éminemment réflexive, l'installation réfère également à un autre dispositif muséal : celui des sciences naturelles. Elle réfléchit donc à la capacité de l'image numérique à entrer en conversation avec l'histoire et la culture. Les emprunts, les reproductions et les simulacres sont autant de façon d'activer un dialogue avec les sources citées. Les artistes revisitent l'image numérique, accusée à tort d'être unidimensionnelle et immatérielle, et misent plutôt sur les continuités temporelles, stylistiques et matérielles.

Intertypes est une installation maîtrisée et engageante, qui entraîne l'assistance dans une (re)constitution du récit évoqué par le rassemblement des objets et des images. Si les lunettes 3D annoncent un parcours ludique et léger, elles deviennent rapidement un outil de décodage et un révélateur des nuances et des dimensions cachées de l'image numérique. Gauthier, St-Pierre et Bélanger ont élaboré une « *slow science fiction* »⁷ qui n'a rien de spectaculaire et qui révèle sa force et son intelligence sur le temps long.



- 1 La triennale EIM 2019, se déployant sous le thème « Connexions sous surveillance », est commissariée par Nathalie Bachand et Éric Desmarais. Quant aux artistes Philippe-Aubert Gauthier et Tanya St-Pierre, ils collaborent depuis les années deux mille. Gauthier se spécialise en art sonore et St-Pierre, en arts visuels. Leur site Web commun se trouve au www.st-pierre-gauthier.com.
- 2 Cf. Aurélie Huz, *L'intermédialité dans la science-fiction française, de La planète sauvage à Kaena (1973-2003)* [thèse], Université de Limoges, 23 novembre 2018.
- 3 « *L'Intertype*, créée en 1913 aux États-Unis par les Américains Ridder et Scudder, ressemble à la Linotype, et ses fonctions sont les mêmes. Sa particularité pour l'époque était une standardisation permettant à l'utilisateur de la compléter par de nouveaux magasins et de nouveaux moules. » "Machines lignes-blocs" [en ligne], « Compositions », *Grande encyclopédie Larousse*, 1971-1976, www.larousse.fr/archives/grande-encyclopedie/page/3465.
- 4 Sous-titre emprunté à Fred Forest dans son article « Esthétique du numérique : rupture et continuité », *L'observatoire*, vol. hors-série III, n° 3, 2010, p. 10-16 ; DOI : 10.3917/obs.hs3.0010.
- 5 « Ses processus de fabrication ne sont plus physiques mais relatifs au temps et langagiers. Il y a donc une dissociation totale entre l'image affichée et son mode de production, et surtout le lien fondateur avec un quelconque référent est aboli, ou profondément subverti. [...] Ces images, plutôt que figurer le monde, le reconfigurent. » *Ibid.*, p. 13.
- 6 Terme employé par la commissaire, transposition littérale de la *remediation* théorisée par Bolter et Grusin (*Remediation : Understanding New Media*, 1999). Le mot *remédiatisation* est aussi utilisé, correspondant à sa traduction française dans certains milieux universitaires.
- 7 Terme emprunté aux artistes, que j'interprète comme une science-fiction visuelle ou iconique, qui produit des effets futuristes et ne repose pas sur une narration linéaire.

p. 125
Philippe-Aubert Gauthier et Tanya St-Pierre, *Intertypes*, dans le cadre de la triennale EIM (Espace [IM] Média), Galerie d'art Foreman de l'Université Bishop, 2019.
Photo : François LaFrance.