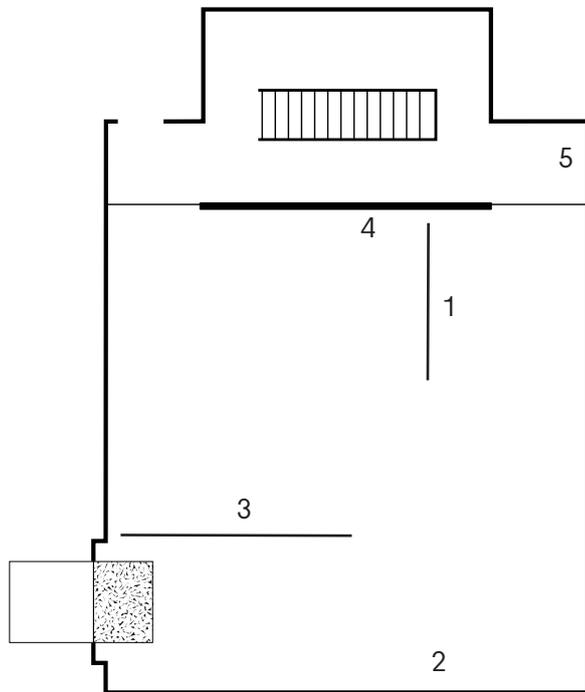


INTERMONDES

Bertrand Dezoteux

Exposition

du 7 au 30 juin 2019 - de 14 à 18h



1. Super-régne
Bertrand Dezoteux
vidéo
12'40"
2017

2. Harmonie
Bertrand Dezoteux
vidéo
20'37"
2018

3. Zootrope
Bertrand Dezoteux
vidéo
14'42"
2019

4. Entwurf
Bruno Gironcoli
poudre métallique, encre et gouche sur papier
62/92 cm
1973
Prêt de la galerie Bernard Jordan

5. Txerri
Bertrand Dezoteux
vidéo
11'03"
2011

LA GRANDE BATAILLE

Jill Gasparina

Lorsque la presse fut inventée, la Maison Peinture ne se méfia pas (seuls les copistes protestèrent, conscients du danger d'une telle invention pour leur activité, et plus généralement pour le droit à introduire de l'erreur dans les copies, droit qu'ils défendaient activement). Après tout, il ne s'agissait que de texte, ce qui ne concernait que les clercs, les savants et quelques riches aristocrates ayant appris à lire. La caste des Xylographes lui avait prêté allégeance, avant de se replier dans une vie communautaire bien réglée par l'illustration des textes sacrés et les images pieuses. Elle ne représentait en rien une menace. Quant aux Graveurs d'Orient, ils auraient pu faire valoir leur droit au pouvoir, en arguant de l'ancienneté de leur Maison, près de sept siècles. Mais ils n'en avaient jamais rien fait, tout occupés qu'ils étaient à répandre avec passion les images sur leur vaste territoire.

Les Xylographes se défirent assez vite de cet ethos d'humilité. Lassés d'être cantonnés dans le territoire aride des images de dévotion, ils commencèrent à multiplier les attaques sur les terres de Peinture – paysage, sujets antiques, scènes de genre – et accueillirent en leur sein tous les individus portés, comme eux, par un idéal révolutionnaire de diffusion de la connaissance. Ainsi naquit la Maison des Estampes, et le courant des Multiplistes. Leur devise : « la multiplication est la solution ». Dans le camp d'en face prévalait au contraire une vision terriblement inégalitaire : la Maison Peinture, méprisant la barbarie de l'imagerie populaire, ne cherchait qu'à maintenir ses privilèges et ses solides alliances avec le monde de la science et des mathématiques. Pleins de mépris pour les mutations qui affectaient la vie des images, ils se baptisèrent les Unicistes. Mais malgré leurs différends irréconciliables, l'équilibre des forces entre Unicistes et Multiplistes parvint à se maintenir.

Puis la Grande Ère Moderne commença. Les Estampes se lancèrent dans une opération de conquête sans précédent. Elles bénéficiaient d'une large avancée technique, grâce au soutien des Inventeurs et des Ingénieurs, dont l'activité créatrice intense donna bientôt naissance à de nouvelles Maisons alliées : Lithographie, Photographie, Bois-de-bout. Les batailles suivaient toutes le même schéma. Les artistes partaient en éclaireurs, traduisant leurs impressions sous forme photographique ou gravée. Ils étaient suivis de près par les éditeurs, qui les multipliaient le plus largement possible puis larguaient par catapulte des masses de chromos identiques sur les places fortes de la Peinture. Horrifiés par la vision diabolique d'un même motif reproduit à l'infini, la plupart des soldats-peintres mouraient instantanément de peur, ou abandonnaient leurs positions. À travers les champs de batailles on les entendait hurler, pris de folie, qu'il était du principe de l'œuvre d'art d'avoir toujours été reproductible. Quant aux civils, ils étaient suffisamment fascinés par ces innovations pour accepter leurs nouveaux maîtres. La première décennie du règne des Estampes offrit donc au public un temps de répit, avec un panorama disparate d'artistes, de sujets et de genres, d'œuvres originales et de reproductions, exécutées par des techniques artisanales ou mécaniques. La juxtaposition indifférente mais heureuse d'œuvres d'art établies, de motifs d'art appliqué et de documents laissa penser que la trêve entre les Unicistes et les Multiplistes serait durable.

Lorsque la télégraphie fut inventée, la Maison Estampes ne se méfia pas : la séparation des activités de transport et de communication ne concernait que le texte répétait-on (les découvertes de l'abbé Caselli sur la transmission télégraphique des images étaient, de fait, restées confidentielles). Lorsque la transmission par ondes radio fut inventée,

elle ne réagit pas davantage, tout occupés qu'étaient ses membres à contenir les avancées des hordes d'Ogres gesticulants venus des terres lointaines du Cinéma. Et même lorsque l'on réussit à transmettre pour la première fois une photographie à distance par voie électrique, ils se contentèrent d'une remarque méprisante à propos des gadgets et du sensationnalisme ridicule de la presse. Ce n'est que lorsque les images animées, dématérialisées et réduites à une modulation de fréquence électromagnétique, commencèrent d'hypnotiser les masses depuis l'intérieur même des foyers, que la Maison Estampes comprit son erreur : la conquête de l'ubiquité se poursuivait sans elle.

Tout ce temps, les Multiplastistes, armés des meilleures techniques d'impression, avaient cru mener un combat juste contre l'unicité des images, sans voir que dans leurs rangs, et sous leurs yeux, une dangereuse scission s'était créée. Ceux qui se faisaient appeler les Électricistes chantaient la vibration nocturne des arsenaux et des chantiers sous de violentes lunes futuristes. Et maintenant que les images pouvaient s'affranchir du temps et de l'espace, ils appelaient de leurs vœux la naissance d'un Homme démultiplié. Pleins d'assurance, ils moquaient la vieille sensibilité morbide et roucouillante des Estampes. Et comble de l'ironie, ils s'étaient rapprochés des Peintres.

Ensemble, ils se lancèrent à la conquête de terres encore inexplorées, dans le Grand Ouest synthétique, enchaînant les hauts-faits techniques : ils voulaient soumettre à leur loi toutes les choses du monde. Leur arme fétiche était un genre de petite époussette qui, jetée sur une chose, la transformait instantanément en image, stockée ensuite sous la forme d'une longue chanson à deux notes. Tous les filets étaient connectés entre eux, et formaient le Grand Réseau, qui résonnait de toutes ces mélodies. Il n'y avait plus rien qui ne soit, du moins en droit, traduisible en chanson. Bientôt il n'y eut plus une seule chose terrienne dont l'image ne figurât dans le Grand Réseau. Les représentations animalières côtoyaient celles des humains, des pierres et des arbres, les dessins se mêlaient aux photographies, aux animations 3D, et aux photogrammes. Les captures d'écran marchaient main dans la main avec les dessins de téléphone. Haute ou basse définition, matricielle ou vectorielle, niveaux de gris ou 256 couleurs, format libre ou propriétaire, plus rien n'avait d'importance. Décomposées en une multitude d'éléments finis et discrets, les choses avaient intégré l'univers des objets calculables. La masse sombre et belliqueuse formée par toutes leurs images s'était comme raffinée, éclaircie, pour enfin atteindre l'harmonie.

Seuls quelques esprits chagrins s'inquiétèrent d'abord de la progression exponentielle de l'espace occupé par les serveurs de stockage, qui doublait tous les cinq ans. Mais quand la part des serveurs atteignit la barre symbolique d'un centième de la surface terrestre, le problème commença d'être plus largement pris au sérieux. Les médias spécialisés mentionnaient régulièrement les risques à la fois logistiques et climatiques de la situation. Pourtant les foules, converties de longue date à l'Électricisme, ne se laissèrent convaincre ni par les graphiques montrant la progression à venir, ni par les rappels, pourtant effectués par des vulgarisateurs bien intentionnés, de la différence entre suite arithmétique et suite géométrique. Elles maniaient leurs filets comme jamais, produisant toujours plus d'images. Il fallut attendre la barre des 10 % pour que la prise de conscience soit réelle : on se sentait enfin concerné, la jeunesse appelait à l'action tandis que les conversations de leurs parents se paraient avec délices des atours de la collapsologie. On n'hésitait plus à signer des pétitions en ligne qui appelaient à la sobriété dans la capture, ou pour les plus radicales, à la suppression des images inutiles ainsi que des doublons. Mais le seul effet tangible de ces actions fut l'augmentation de l'encombrement des espaces de stockage par les pétitions.

À 20 %, tout devint limpide, tant les calculs étaient simples : il restait moins de 15 ans avant le recouvrement complet du globe. L'urgence a parfois du bon. L'effort de conciliation à l'échelle planétaire porta ses fruits, la capture d'images fut interdite, et le tri des images fut décrété « cause d'intérêt mondial ». L'Australie devint une zone sanctuarisée, serveurs-free (la chaleur excessive du continent était de toute façon peu propice aux activités des machines). Chacun, chacune consacra alors son énergie à la suppression d'images. La Campagne d'Effacement fonctionna comme un étrange pendant à l'Ère de l'Acquisition. L'angoisse générée par la disparition définitive de toutes ces données était contrebalancée par l'espoir de parvenir à maîtriser le phénomène. Pendant un temps, cela sembla d'ailleurs fonctionner. Pour la première fois depuis 20 ans, on ferma

des serveurs, et l'espace récupéré fut rendu à la population, aux plantes, aux animaux. Mais le nombre d'images reparti ensuite à la hausse. Si les humains avaient tant bien que mal endigué leur production d'images, les machines, guidées par des logiques automatisées, continuaient entre elles à les générer, faire circuler et stocker. Et l'on estime que lorsque le dernier serveur fut installé sur le dernier îlot de terre disponible, la moitié des images du monde terrien était des captchas.

Peu versée dans le quietisme, l'élite électriciste décida que le monde ne suffisait plus, et abandonnant ses congénères à une mort certaine dans les camps de réfugiés australiens, elle repoussa une nouvelle fois les frontières de l'imagination en partant pour l'espace intersidéral. Et quand Hubble envoya à sa flotte, en lieu et place de ses habituelles vues du Groupe Local de galaxies, celles d'un étrange champ de poussière, on se gargarisa de ces nouvelles formes de « sublime astronomique ». Mais personne ne se méfia.

__Au temps d'harmonie : l'âge d'or n'est pas dans le passé, il est dans l'avenir.

Dans le monde d'Harmonie, par une espèce de miracle génétique, les espèces peuvent se reproduire entre elles. On peut comprendre cette proposition dans la perspective théorique des réflexions actuelles portant sur la question animale, et plus généralement sur les relations qu'entretiennent humains et non-humains, à savoir montagnes, plantes et forêts, morts, machines, œuvres d'art, et bien entendu, animaux. Les films de Bertrand Dezoteux ne sont-ils pas justement peuplés de créatures, parfois imaginaires, avec lesquelles les humains sont appelés à communiquer et à cohabiter ?

À un autre niveau, cette cohabitation des espèces vaut comme une proposition esthétique, celle qui consiste à permettre à différents registres et natures d'images de coexister. Zootrope pousse cette logique à l'extrême. De même que les chevaux en 3D côtoient, au sein de l'entité constituée par le film, des pottoks bien réels et filmés dans leur biotope, les images captées et images de synthèse, les images fixes et celles qui sont animées, les formes issues de calculs automatisés et celles provenant de gestes physiques, les images pauvres et celles en HD sont amenées à tenir ensemble.

Mais comment organiser la coexistence d'un pégase et d'une mouette ? Qu'est-ce qui fait, précisément, tenir ces choses ensemble ? C'est l'écriture scénaristique, d'abord, et ce sont les moyens techniques, ensuite. Comme l'explique Bertrand Dezoteux, « le logiciel de 3D permet cette coexistence ». Il l'utilise en effet comme un outil de création de mondes, qu'il s'agit ensuite de peupler (les conditions d'habitabilité de ces derniers dépendant d'ailleurs largement des techniques choisies pour ce faire). Dans le cas de Zootrope, nous sommes d'ailleurs face à quelque chose qui relève du collage, d'un jeu de construction bien plus hasardeux et expérimental que ses précédentes œuvres. Les mondes s'y juxtaposent plus qu'ils ne coexistent.

Si chacun de ces films a pour ligne d'horizon l'utopie d'une harmonie universelle des images et des choses, la coexistence se passe dans les faits plus ou moins bien. Dans Txerri, le couple de cochons virtuels forme avec les habitants de la ville basque un agencement pour le moins chaotique. Dans Super-règne, la cohabitation entre Bruno Gironcoli et le livreur en charge de son déjeuner n'a pas lieu, car l'arrivée de ce dernier se trouve sans cesse différée, au gré des péripéties que ce dernier affronte (ce qui crée d'ailleurs une tension dramatique de nature tragique). Le premier épisode d'Harmonie se clôt pour sa part (attention spoiler) sur le constat catégorique de l'hostilité des habitants de la planète extraterrestre à l'égard de l'être humain qu'est Jésus Perez. Quant aux populations de Zootrope – mouettes, pégases, pottoks, ballons de basket, chiens, enfants et touristes d'Angleterre – elles évoluent dans des mondes parallèles, sans jamais réellement communiquer.

Coexister n'est pas cohabiter.

Avec Emmanuel Alloa, Walter Benjamin, Liu Cixin, Edmond Couchot, Vinciane Despret, Elizabeth Kessler, Filippo. T. Marinetti, W. J. T. Mitchell, Pierre-Lin Renié et Paul Valéry