

P
D
F

Présente :

DOUBLE TAKE /
DOUBLE PRISE

Vernissage :
11.04.2019
19h

11.04.2019
29.04.2019

5445 de Gaspé
E6-21

Double prise /
Double Take

Catherine
Lescarbeau
Manoushka
Larouche
Emmanuelle
Duret

Publication
Document
File

Commissarié
par
David Tomas

11.04.2019-
29.04.2019

Rendez-vous :
lescarbeau@gmail.com
manoushka.larouche@riseup.net
emmanuelleduret@gmail.com

pub-
doc-file
.org

L'un des deux moments charnières du film culte de science-fiction *Blade Runner* (1982) est lorsque Deckard analyse une photographie à l'aide de la machine Esper dans le but de retracer et d'éliminer une équipe de répliquants qui s'est échappée d'une colonie externe à laquelle elle avait été assignée pour travailler. Deckard exécute cette tâche avec diligence et un surprenant degré d'empathie. En fait, comme nous le découvrons plus tard, son identité partage des racines photographiques avec les répliquants, ce qui éveille des soupçons face à ses propres origines biogénétiques, son identité et ses allégeances. *Blade Runner* illustre un monde posthumain dystopique et Deckard est la personnification idéale du détective de film noir promu pour prendre part à la nouvelle époque biotechnologique représentée dans ce film : un environnement écologique en dégénérescence peuplé de diverses représentations exotiques de l'espèce humaine, de rares animaux et leurs nombreuses répliques. Néanmoins, *Blade Runner* est beaucoup plus qu'une version améliorée d'un film noir. Cela illustre une période transitoire dans l'histoire de l'évolution de l'humanité durant laquelle des humanoïdes biogénétiques évoluent parallèlement à leurs créateurs humains. Le film explore aussi les questions éthiques qui surgissent avec cette cohabitation et cette exploitation durant cette période violente et mélancolique avec une extrême sensibilité, intelligence et complexité visuelle. Le film a aussi été créé à un moment transitoire dans l'histoire de l'évolution de l'humanité, alors que le monde des technologies analogiques était graduellement remplacé par les systèmes numériques. De façon significative, c'était une période où le fondement visuel analogique de la mémoire humaine, déployé à l'échelle mondiale depuis

l'invention de la photographie à la fin des années 1820 et dans les années 1830, a été remplacé par le numérique; quand l'implication de la photographie dans la construction de l'identité individuelle a commencé à être remise en question et subvertie par un système qui n'était plus en harmonie avec une réalité qui se mesure contre la nature et contre le contexte vivant avec son système sous-jacent de pouvoir et contre-pouvoir – une réalité et le paradigme d'un réalisme qui étaient assurés par un cordon ombilical lumineux et son contrat avec le « ça a été ». La photographie et sa fonction de préservation de la mémoire humaine et de l'identité est le sujet implicite de *Blade Runner*. Le film mène l'analyse de ce thème à travers l'optique du détail. Un détail exposé par un angle de vue impossible, créé par un mouvement latéral tout aussi impossible dans la profondeur de la surface photographique, qui mène ultimement à la disparition des répliquants par un effet domino.

La machine Esper possède des pouvoirs inhabituels. Elle peut assurer une analyse dans l'espace tridimensionnel crypté d'une photographie. Les photographies de famille ordinaires à l'apparence antique antérieures à cette technologie sophistiquée utilisée dans la poursuite des répliquants ne sont pas historiquement innocentes. Sous les commandes du détective, la machine Esper continue ses analyses de l'image photographique de façon quasi miraculeuse : elle sonde l'espace de la photographie, se déplace à travers ses couches de représentation, et change de direction pour révéler et sonder un espace qui ne se trouve pas à la surface de la photographie. Au premier regard, cette introduction excentrique n'est pas possible. Il n'y a qu'une explication pour cette révélation magique d'une réalité

cachée : cette photographie à l'aspect conventionnelle est en fait une forme complexe d'hologramme. Les photographies de *Blade Runner* possèdent de multiples dimensions et points de vue encodés dans leur surface traditionnelle de deux dimensions. La machine Esper a été conçue pour explorer ces couches et ces points de vue incrustés.

Si l'analyse photographique de la machine Esper est l'un de moment clés du film dans son exploration de l'histoire et des fonctions de la photographie traditionnelle dans sa recherche à définir l'identité humaine et à en archiver la mémoire dans une forme matérielle stable, l'autre moment clé est lorsque les photographies de la mère de Rachael – ou de celle qu'elle croit être sa mère – et d'elle-même deviennent momentanément animées. Cette référence directe a un cas similaire d'autoanimation du film classique *La Jetée* de Chris Marker réalisé en 1962, film de science-fiction expérimentale dystopique, appui cette intuition que nous ne regardons peut-être pas un artefact photographique conventionnel provenant du passé, même s'il est visiblement codé afin d'y ressembler (bordures blanches, signes d'usure, etc.). L'animation n'est peut-être pas qu'une façon simple et efficace de reconnaître la structure photographique élémentaire du film et la magie de ses images en mouvement. De plus, la photographie pourrait y être un produit technologique actuel : un nouveau produit technologique évolutif, ou même biogénétique, dissimulé sous une apparence ancienne. Cependant, cette résonance entre les films renforce notre croyance que la photographie, bien que prise pour acquise, n'est rien de moins que miraculeuse dans son pouvoir de conjurer le passé et d'ancrer notre identité dans ce passé. Mais hélas, comme

les deux films le soulignent, le miracle de la coexistence et une mémoire humaine profondément enracinée ne peuvent durer éternellement. D'un côté, l'animation imite la vie et préserve son avenir incessant. De l'autre, cependant, le mouvement de l'analyse photographique mène à une série de manœuvres. Et entre les deux existe le parasite Serresien : le détail, avec son devoir constant d'ouvrir les possibilités et le chemin à d'autres mondes et histoires.

Le détail – qui est pour l'essentiel un punctum Barthesien invisible – ce quelque chose d'insignifiant qui peut changer le cours du récit, de la vie, de l'Histoire – n'est peut-être pas le sujet central d'une œuvre, mais son intuition primaire latente, la graine du mystérieux pouvoir de la création et de la destruction. Le détail est le signifié instable d'un artefact visuel. Ce qui échappe à l'œil peut revenir à travers un regard pour arrêter son mouvement et le mener ailleurs. Un autre itinéraire peut se dessiner. Un récit imprévu peut se déployer. Mais il peut aussi être déplacé. Relocalisé dans le scintillement d'un œil. Le détail est capricieux. Il n'a aucune allégeance à un référent. Il n'obéit qu'à son appel perpétuel : détourner l'attention de ce qui se trouve au premier plan, de ce qui est le plus évident, de ce qui a été placé au centre de l'attention.

PDF présente sa première exposition. Sous le signe de la machine Esper, PDF propose une exploration de la signification du détail dans le travail de trois artistes actuelles : Emmanuelle Duret, Manoushka Larouche et Catherine Lescarbeau. Elle met en lumière les manœuvres de cette forme de parasite, sa relation avec le chemin invisible de la mémoire humaine – leurs mystères et leurs conséquences inespérées – et son impact sur le concept et

la structure d'une exposition en art contemporain. Ce que nous pouvons appeler une archéologie du détail, des activités parasites, de ce qui a été laissé de côté, ce qui a été dissimulé et compressé à l'intérieur des coupes transversales ultraminces du champ élargi de la représentation photographique, sa matrice holographique secrète, peut parfois redéfinir les fonctions d'une exposition et sa relation au spectateur. Une exposition composée de trois captures d'écran de la présence instable du parasite à l'intérieur des identités possibles et des mémoires du réseau photographique. Chacune construit une histoire à sa propre image.

Les œuvres présentées dans *Double prise/Double Take* cartographient des espaces physiques et métaphoriques qui s'articulent comme une scène du film où la machine Esper est présente. Le mouvement de l'œil de la machine à travers une autre représentation spatiale (l'exposition), avec ses angles de vision cachés et ses détails apparemment insignifiants, prépare le terrain pour une exécution qui est tracée selon ce qui est caché à la vue (Larouche); ce qui a été révélé par un changement de point de vue ou de direction (Duret, Larouche, Lescarbeau); ce qui est découvert par ce changement : un détail (Duret), et/ou un double (Duret, Larouche, Lescarbeau). La posture du commissaire dans le déploiement du récit de l'exposition est identique à celle de Deckard dans *Blade Runner*. Car il a pris sa place. C'est le double de Deckard. Mais ses objectifs dans l'utilisation de la technologie de visualisation de l'exposition sont différents, même si les problématiques soulevées sont semblables et qu'une mort est chorégraphiée.

L'œil-machine de l'exposition explore la question de ce qui est attendu d'une exposition en art contemporain suite

au remplacement de l'un des systèmes de représentation (photographie analogique) par un double simulé (photographie numérique). La question est explorée grâce à un jeu complexe de reflets et de résistances (Duret, Larouche, Lescarbeau), de routes trompeuses (Larouche), de culs-de-sac (Lescarbeau) et de doubles (Duret, Larouche, Lescarbeau). Le monde représenté dans *Double prise/Double Take* est un univers fermé dans lequel les référents sont simplement nuls, dans lequel le contexte est mis en scène, dans lequel les sens n'ont pas d'issue – cela rebondit et fait ricochet sur son propre désir creux d'illustrer le phantasme impotent de la représentation. Dans ce monde, tout est normal car cela semble l'être, parce qu'on insiste que ce que l'on voit est ce que l'on connaît (en opposition à simplement être ce que l'on voit). Et pourtant ce l'est et pourtant ce ne l'est pas.

Cependant, au second regard, quelque chose attire l'œil. Pour un instant, on se demande où l'on est et quel est l'objectif de cette mise en scène, avec son dispositif de mise en scène ? La réalité devient plus insistante, plus insidieusement banale et dépourvue de significations. La représentation est prise dans une animation suspendue, dans une double contradiction historique. Cela n'a plus de signification. Cela n'a plus de sens. Les fonctions sociale, politique, économique et esthétique et les tâches historiques de la représentation ont été évacuées et remplacées par des caractéristiques identiques. Quelque chose est mort et a été remplacé par son double. Mais les deux ne correspondent pas tout à fait et, du moins pour le moment, ne signifient pas tout à fait la même chose. *Double prise/Double Take* répond, dans le contexte de ses propres paramètres

historiques et selon son mandat anthropologique, à une seconde question dissimulée, soulevée et répondue de sa propre manière dans *Blade Runner*. Si quelqu'un produit une exposition à propos des politiques de la représentation et sous le signe de la machine Esper, en quoi cette exposition consiste-t-elle ? La réponse proposée ne correspond pas tout à fait à la réponse précédente et ne signifie pas la même chose.