



Medhi Belhaj Kacem (à gauche), Eric Troncy (au milieu) et Pierre Joseph (à droite), au Palais de Tokyo.

Artiste d'artistes par Eric Troncy, photos Mario Palmieri

Défricheur, pionnier dans son domaine, Pierre Joseph se situe toujours dans le camp expérimental de l'art. Celui qui s'interroge sur les nouvelles formes d'esthétique et sur l'évolution des modes de pensée présente une nouvelle exposition avec le philosophe Medhi Belhaj Kacem. Rencontre au Palais de Tokyo.

Pierre Joseph occupe une place de choix au sein de la génération d'artistes apparue dans les années 90 : celle d'un créateur qui, bien qu'étant resté volontairement discret, a mis en place des questions et des formes qui ont modifié de façon décisive leurs pratiques. On appelle cela un "artiste d'artistes". Depuis plus de quinze ans, il est celui qui, en amont, débroussaille les chemins que d'autres emprunteront.

Sa carrière commence au début des années 90 tandis que, à Grenoble, il invente avec trois autres artistes français (Dominique Gonzalez-Foerster, Philippe Parreno et Bernard Joisten), un principe de fonctionnement en groupe "à géométrie variable". C'est seul, à deux, trois ou quatre, que ces artistes œuvreront durant une bonne partie des années 90, en fonction des compétences requises pour mener à bien tel ou tel projet. Chacun de leurs travaux, du reste, s'annonce alors comme un titre derrière lequel leur signature disparaît volontiers : *Ozone*, *Hyper-Hyper*, *Composit* ou encore *La vérité*.

Véritables pionniers, ils ont apporté dans la sphère artistique des questions relatives à l'écologie ou à la réalité virtuelle, comprenant, bien avant d'autres, combien l'esthétique de l'environnement informatique (et notamment la navigation Internet) allait modifier l'iconographie de notre quotidien.

Univers cinématographique. Dès la fin des années 80, Pierre Joseph eut une intuition que l'avenir devait confirmer comme remarquable : la moribonderie des expositions avait besoin d'un peu de vie. Il invente, dès 1991, ses désormais fameux "*personnages vivants (à réactiver)*", acteurs de fortune qui, les jours de vernissage, déambulent dans les expositions en jouant un rôle précis : celui de Superman ou de la Belle au bois dormant, celui du "voleur de couleurs" d'une publicité pour les pellicules Kodak, d'une lépreuse agitant sa crécelle entre les œuvres

d'autres artistes ou bien encore d'un accidenté de la route gisant au sol. Première incursion de l'univers cinématographique dans le champ jusqu'alors particulièrement engoncé de l'art, ces "œuvres" éphémères l'ont rendu célèbre. Mais très vite, il se lasse de ce rôle unique qu'on veut lui faire jouer, et arpente déjà d'autres chemins de réflexion. Il est une fois encore l'un des premiers à avoir envisagé le modèle du jeu comme forme pertinente de l'œuvre d'art, concevant une exposition dont le spectateur serait le héros, et créant des œuvres qui impliquent les collectionneurs : s'ils souhaitent faire l'acquisition d'une pièce, ceux-ci doivent se livrer une guerre sans merci inspirée des jeux de rôle.

Le comportement du spectateur de l'art l'intéresse : à l'entrée de la galerie où il expose à Cologne, il dispose des paires de "Pump", la basket de Reebok qui se moule sur le pied de celui qui l'enfile. Il en a lui-même chaussé une paire, et demande au spectateur de se mettre dans "ses propres conditions de marche". Jusqu'au milieu des années 90, il est l'artiste français le plus prolifique, le plus inventif, ne s'attardant jamais sur une bonne idée, ne refaisant jamais deux fois la même chose. C'est en ethnologue et en sociologue qu'il observe le monde en général et le monde des formes artistiques en particulier : il en comprend très vite la dérive marchande, et perçoit facilement la transformation d'un champ expérimental en industrie.

Un séjour prolongé au Japon lui indique de nouvelles directions : sa pratique migre vers l'affirmation résolue d'une volonté d'expérimentation et d'apprentissage. Lassé de l'inflation des objets et des formes, il s'intéresse désormais aux expériences et tente d'éclairer d'un jour nouveau la position de l'artiste dans la société. Il réalise alors *Le dictionnaire des mots dont je comprend le sens*, et, surtout, la pièce maîtresse de ce nouvel édifice : il expose son propre curriculum vitae. Œuvre bouleversante quand



Vidéo avec le personnage de manga AnnLee.

“L'idée que les gens venant de sphères différentes peuvent se comprendre est utopique. Dans l'art contemporain, les avant-gardes ont mis un terme à beaucoup de choses. Mais soixante-dix années d'avant-garde en littérature sont restées lettre morte.” Pierre Joseph

ses confrères se livrent à une sordide course à la gloire, elle fonde sa pratique depuis lors, où l'indifférence aux formes parfaites rejoint la conviction qu'il est nécessaire d'inventer pour l'art de nouvelles prérogatives. Depuis quelques années, il travaille, entre autres, avec Medhi Belhaj Kacem, philosophe trublion et remarquable, romancier salué pour l'audace de son langage, mais aussi acteur (chez Catherine Breillat) et, dit-on, bientôt chanteur (avec la fine fleur de l'électro française). Ensemble, ils ont travaillé, il y a quelques années, à la réalisation d'un épisode de la saga de AnnLee, personnage de manga à la biographie rudimentaire – dont les artistes Pierre Huyghe et Philippe Parreno ont acheté les droits au Japon, dans le but de le livrer à l'imagination d'autres artistes.

Aujourd'hui, c'est au Palais de Tokyo que Pierre Joseph présente le résultat d'un travail mené une fois encore avec Medhi Belhaj Kacem. A l'occasion de cette exposition, intitulée *Action restreinte*, rencontre avec ces deux inventeurs, dont l'alliance ne restera sûrement pas sans conséquences.

Numéro : Comment s'est passée votre collaboration ?

Medhi Belhaj Kacem : Plus que d'une collaboration, je préfère parler de “conjonction”. “Collaboration” renvoie à cette idée d'interdisciplinarité qui s'est installée dans les années 90, et dont j'ai très vite senti les impasses. Pas tant les impasses concrètes que celles qui conduisent à se dire “on va tout faire”. Je pense qu'il est préférable de se concentrer sur une spécialité, sur ce que l'on sait faire. “Conjonction” indique l'idée de rencontre, et évite celle du grand mélange, de la grande fusion, qui conduit par exemple à se prendre pour un artiste si l'on n'en est pas un. Lorsque j'ai essayé de faire des vidéos, ça n'a pas marché. Pierre, en revanche, est doué pour ça : il a donc pu mettre les choses en forme.

Pierre Joseph : J'ai demandé à être présenté à Medhi : j'avais lu certains de ses livres, et en particulier *Society*, dont l'idée de jeu appliqué à la philosophie, via la phrase “un livre dont vous êtes les héros”, m'a intéressé. Je trouvais singulier qu'on aborde la

philosophie sous un angle ludique.

Medhi Belhaj Kacem : Quand j'ai rencontré Pierre, je me suis aperçu qu'il avait expérimenté ça une dizaine d'années auparavant, avec *L'exposition dont vous êtes le héros*. L'intuition de ce livre est à mettre en rapport avec le moment où j'ai découvert les jeux vidéo : j'ai été frappé par le mélange du jeu et des images virtuelles, qui est une révolution technologique comparable à celle de l'invention de la photographie ou du cinéma. Le cinéma a destitué le roman, dont on pensait qu'il serait indétrônable comme norme littéraire : dès que le cinéma est apparu, la littérature a dû trouver d'autres formes de narration. Si les premières applications du virtuel, notamment à la télévision, étaient assez décevantes, le virtuel a véritablement explosé avec la notion de jeu. Mon idée a donc été de me poser la question suivante : “Et si le jeu devenait la prochaine forme esthétique au même titre que la figuration et la narration ?”

Pierre Joseph : Lorsque les philosophes prennent l'art pour objet de leur pensée, on est souvent déçu par le caractère anachronique des exemples qu'ils utilisent. “*Le livre dont vous êtes le héros*”, ou “*La philosophie dont vous êtes le héros*” me semblaient aborder la question autrement.

Medhi Belhaj Kacem : Mon approche est “antiphilosophique” au sens de Badiou, c'est-à-dire suffisamment subjective pour admettre qu'une vérité ne vaut jamais que pour un seul sujet. L'art ne m'intéresse pas pour en tirer une théorie esthétique. Il en va de même de certaines expériences que j'ai partagées avec le collectif “Evidenz” (clin d'œil au *Existenz* de David Cronenberg), collectif philosophique que nous abordions comme un jeu, avec Chloé Delaume, Adrien Smith, Sébastien Jamin... C'est d'ailleurs ce que raconte le texte de la vidéo de Pierre Joseph, *La théorie du Trickster*, qui met en scène AnnLee.

Numéro : Il faut peut-être expliquer ce qu'est le “Trickster”...

Medhi Belhaj Kacem : C'est “l'homme aux mille ruses”, une invention totale, un personnage qui incarne la figure du joueur, celui qui se faufile, “l'entriste”

“Quand on est jeune, on a un désir omnivore : on voudrait être Nietzsche, David Bowie et James Dean. Après, on se retrouve à n’être que soi-même. [...] Chacun devrait plutôt travailler son outil en organisant des branchements.” Medhi Belhaj Kacem

intégral qui combine l’esthétique et le politique, quitte à faire un peu implorer les deux.

Pierre Joseph : Je souhaitais utiliser AnnLee, personnage virtuel devenant ici presque transparent, pour prononcer un cours de philosophie, et certainement pas pour faire une autre vidéo d’art contemporain.

Numéro : De manière générale, j’ai le sentiment que tu rechignes à transformer en “œuvre” ton activité d’artiste...

Pierre Joseph : Oui, parce que je pense que ce n’est pas efficace. Mais il faut en accepter les effets secondaires : je n’ai pas grand-chose à vendre !

Medhi Belhaj Kacem : Ce qui m’a frappé au sujet de Pierre, c’est qu’il s’intéresse plus au commencement des choses qu’à leur exploitation.

Pierre Joseph : Je suis toujours fasciné par les gens qui approfondissent les choses, qui exploitent un sujet à fond, jusqu’au bout. Je suis incapable de le faire, cela m’ennuie profondément.

Numéro : C’est la raison pour laquelle tu as abandonné tes œuvres mettant en scène des personnages vivants, dès qu’ils ont eu du succès ?

Pierre Joseph : Oui, j’étais convaincu de la nécessité de dire ça à un moment donné, mais j’en ai perdu l’excitation très vite. J’aime aussi l’idée que les choses soient récupérées, utilisées. Mais par d’autres : moi, je m’ennuie très vite.

Medhi Belhaj Kacem : J’ai plutôt tendance aussi à ne garder qu’une infime partie de ce que j’ai déjà exploré. J’aime l’idée de passer à autre chose. Je me souviens de Houellebecq disant aimer les écrivains qui changent en permanence de style : dans les faits, il utilise toujours le même dans ses livres.

Numéro : C’est pour cette raison que tu touches à beaucoup de domaines : tu travailles avec un artiste, tu as été acteur...

Medhi Belhaj Kacem : C’est surtout le fait d’être jeune ! Quand on est jeune, on a un désir omnivore : on voudrait être Nietzsche, David Bowie et James Dean. Après, on se retrouve à n’être que soi-même. J’ai aussi compris sur le tard qu’on pouvait être plus David Bowie en faisant de la philosophie, plus

James Dean en faisant de la chanson. C’est aussi pour cela que la notion de conjonction me paraît plus pertinente que celle d’interdisciplinarité. Il faut sortir du grand chaos et du grand mélange qui a caractérisé les années 90. Chacun devrait plutôt travailler son outil en organisant des branchements. J’ai compris que c’était la philosophie qui me procurait les sensations les plus rock’n’roll.

Pierre Joseph : L’idée que les gens venant de sphères différentes peuvent se comprendre est utopique et malheureusement fausse. De plus, les philosophes, les artistes, les musiciens, ne parlent pas tous aux mêmes personnes.

Numéro : C’est d’une certaine manière ce qui fonde l’exposition *Action restreinte*, sur laquelle vous avez travaillé ensemble.

Medhi Belhaj Kacem : Juste avant que ne surgissent les avant-gardes, Mallarmé a eu l’idée de ces “actions restreintes” initiées par un petit nombre de personnes et ouvertes sur l’avenir. Aujourd’hui, les avant-gardes sont mortes. Elles ont eu des postérités différentes. Dans l’art contemporain, les avant-gardes ont eu des effets très sensibles : elles ont mis un terme à beaucoup de choses. En revanche, soixante-dix années d’avant-garde en littérature sont restées lettre morte.

Pierre Joseph : Mon idée était de confronter des images collectives, dont le rôle est joué ici par ces fresques (un graff, l’image d’une plage générique et un détail de l’écran du logiciel iTunes), et une pensée singulière, en l’occurrence les écrits de Medhi.

Medhi Belhaj Kacem : La question posée par Pierre est celle d’une conjonction possible entre Kierkegaard, Blanchot et le rap...

Pierre Joseph : J’ajoute que cette idée de la maîtrise parfaite d’une exposition, de la mise en scène des objets et du temps m’ennuie maintenant profondément. OK, on sait le faire. Il est donc temps de passer à autre chose.

Action restreinte, de Pierre Joseph. Palais de Tokyo, 13, avenue du Président-Wilson, Paris XVI^e. Tél. 01 47 23 38 86. Jusqu’au 23 novembre.



Des définitions défilent sur un écran plasma.

When artist Pierre Joseph and philosopher Medhi Belhaj Kacem decided to collaborate on a video piece, the results were sure to be perplexing. For *Numéro*, they discuss the reasoning behind their work.



Pierre Joseph occupies a place all of his own within the generation of artists that emerged during the 90's. While remaining voluntarily discreet, he has established questions and forms that have transformed his peer's own practices. He's what's known as an "artist's artist". For over 15 years, he's been the one uncovering the paths that others have yet to take, and he also knows how to remain silent when he has nothing to say.

His career began in the early 90's in Grenoble, where, along with three other French artists (Dominique Gonzales-Foerster, Philippe Parreno and Bernard Joisten), he invented the notion of a group with "variable geometry". These artists worked alone, in pairs, trios or as a quarter for a large part of the decade according to the needs of their different projects. Each of their works appeared a title behind which their signature often hid: *Ozone*, *Hyper-Hyper*, *Composit* or *La vérité*. Retrospectively, their status as pioneers appears evident as they were able to bring questions relating to ecology or virtual reality into their work and understanding before time the importance of the keyboard and computer screen (the famous "hyper-text links") in our daily iconography. By the end of the 80's, Pierre Joseph had an intuition that was to prove remarkable regarding the lack of life in exhibitions. As early as 1991, he invented his now famous "living characters (to be reactivated)", actors playing the parts of Superman, the Kodak "colour thieves", Sleeping Beauty or lepers shaking bells during openings. This first inclusion of the world of cinema into a then somewhat staid environment through such "ephemeral" works made him famous. However, he rapidly tired of this role and searched for new fields of expression. He was once again one of the first to see the game as a pertinent format for art, imagining an exhibition of which the spectator could be the hero and creating pieces that involve collectors by drawing them into a role-playing game.

The behaviour of the art spectator has always fascinated him. In front of a Cologne gallery, he laid out pairs of Reebok Pumps, asking his audience to mould their own feet into the shoes. Until the mid 90's, he was the most prolific and inventive of French artists, never stopping with one good idea but constantly moving forward. He observed the world as an ethnologist and sociologist, especially the world of artistic forms. He very rapidly understood the shift in value and the move from an experimental field into a mere industry.

An extended stay in Japan delivered new directions and his practice moved towards the resolution of a desire to experiment and learn. Tired with the inflation of forms and objects, he turned to shed a new light on the position of the artist in society. He created the "*Dictionary of words whose meaning I understand*" and the highlight of this new work, his own CV. Over the past few years, he has been working amongst others with Medhi Belhaj Kacem, philosopher, novelist, actor (for Catherine Breillat) and soon to be a singer (with the cream of the French electro crop). A few years ago, they collaborated on an episode of the AnnLee saga, featuring a manga character purchased in Japan by artists Pierre Huyghe and Philippe

Parreno with the aim of handing her over to other artists' imaginations. Today, Joseph presents the results of a new project with Belhaj Kacem at the Palais de Tokyo. An opportunity for them to meet and discuss their alliance.

Numéro: How did your collaboration work out?

Mehdi Belhaj Kacem: I prefer to speak of a "conjunction". The term collaboration reminds me of the idea of interdisciplinarity so prevalent in the 90's - I prefer to focus on one particular speciality, on something you know how to do. "Conjunction" suggests the idea of a meeting and avoids that of the kind of fusion that leads people to think they are artists when they are not. When I tried to make videos, it was a failure. Pierre, on the other hand, is good at that so he but things together.

Pierre Joseph: I asked to be introduced to Mehdi. I had read some of his books, especially *Society*, whose idea of a game as applied to philosophy ("a book of which you are the hero") interested me.

Mehdi Belhaj Kacem: When I met Pierre, I realised he had tried this out some ten years before with his "exhibition of which you are the hero". The origin of that book stems from my discovery of video games. I was stunned by the combination between games and virtual reality, a technological revolution comparable to the invention of cinema or photography. If the early appearances of the virtual on television were disappointing, it genuinely took off with games. My concept was to ask whether games could be the next aesthetic format in the same way as narration and figuration.

Pierre Joseph: When philosophers take art as the object of their thought, one can be disappointed by the anachronistic examples they use. Mehdi's work seemed to approach the question differently.

Mehdi Belhaj Kacem: My approach is "antiphilosophical", to quote Badiou, in other words it is not sufficiently subjective to admit that a truth is valid for one subject only. I'm not interested in art to draw an aesthetic theory from it. The same goes for certain experiences I shared with the *Evidenz* collective (a nod to David Cronenberg's *Existenz*), a philosophical group we consider as a game, with Chloé Delaume, Andrien Smith, Sébastien Jamin... That is what the script of Pierre's video conveys. The theory of the Trickster, with AnnLee.

Numéro: Perhaps we should explain what the Trickster is...

Mehdi Belhaj Kacem: He's the man of a thousand tricks, a complete invention, a character who incarnates the player, who flits everywhere, who combines aesthetics and politics whilst imploding the two.

Pierre Joseph: I wanted to use AnnLee, this virtual character who becomes almost transparent, to convey a philosophy lesson, and certainly not to make a "contemporary art film".

Numéro: I get the feeling you are reluctant to transform you work as an artist into actual "works".

Pierre Joseph: Yes, because I believe it's not a successful strategy. But I have to accept the secondary effects: I have

nothing to sell!

Mehdi Belhaj Kacem: What struck me about Pierre is that he is more interested in the beginning of things than in their exploitation.

Pierre Joseph: I'm always fascinated by people who explore a subject to the end. I'm incapable of doing that because it bores me to death.

Numéro: Is that why you gave up doing shows featuring live characters?

Pierre Joseph: Yes. I was convinced of their importance at one time, but I got tired very quickly.

Mehdi Belhaj Kacem: Vanessa Beecroft took up where he'd left off...

Pierre Joseph: I do like the idea of things being reused. But by other people.

Mehdi Belhaj Kacem: I only ever tend to keep a small part of what I've explored. I remember Michel Houellebecq saying that he likes writers who changed their style. He only ever seems to use the same style in his books.

Numéro: Is that why you cover so many different domains?

Mehdi Belhaj Kacem: It's probably because I'm young. When you're young, you want to be Nietzsche, David Bowie and James Dean at once. Then, you just end up being yourself. I've realised that it's easier to be David Bowie by doing philosophy or James Dean by singing. That's also why the notion of conjunction seems more pertinent than the idea of interdisciplinarity. We have to get out of the huge chaos that was the 90's. Everyone should make the most of their tools. I've understood that philosophy gave me the most rock'n'roll sensations.

Pierre Joseph: The idea that people who come from different fields can understand each other is sadly misguided. What's more, philosophers, artists and musicians don't all speak to the same people.

Numéro: That's basically what your joint exhibition *Action Restreinte* expressed.

Mehdi Belhaj Kacem: Before the arrival of the avant-garde, Mallarmé had the idea of these "restricted actions", instigated by a small number of people. Today the avant-gardes are dead, but have had different effects. They had very evident effects on contemporary art, putting a full stop to many things.

Pierre Joseph: My idea was to confront collective images, represented here by these frescoes (a tag, a generic drawing of a beach and a detail from an I-Tunes screen) and a singular thought, represented by Mehdi's writings.

Mehdi Belhaj Kacem: The question asked by Pierre is that of a possible conjunction between Kierkegaard, Blanchot and rap...

Pierre Joseph: The notion of the perfect mastery of an exhibition bores me terribly. We know how to do that. It's now time to move on to something else.

Pierre Joseph, *Action Restreinte*. Palais de Tokyo, 13 Avenue du Président Wilson, Paris 16th. 1st of October to 23rd of November.