

Pierre Joseph

mémoire du corps

MARIE DE BRUGEROLLE

Pierre Joseph développe depuis la fin des années 1980 une œuvre polymorphe. Il mène des investigations philosophiques de façon pragmatique, interroge le jeu ou l'apprentissage comme modus vivendi d'expériences de connaissance, invente de nouvelles procédures qui, depuis les Personnages à réactiver (1989), ne cessent de produire du sens et d'innover la scène artistique internationale.



«Atlas - Le sexe féminin, dessin anatomique». 2004. Impression numérique. 87x120 cm. (Toutes les photos, Court. galerie Air de Paris, Paris). "Atlas - The Female Genitalia, Anatomical Drawing." Digital print

■ La pensée de Pierre Joseph, «*artiste des artistes*», comme le définit Pierre Huyghe, nourrit de nombreuses recherches. Il collabore avec Philippe Parreno, Dominique Gonzalez Forster et Bernard Joisten, avec lesquels il fut élève à l'école des beaux-arts de Grenoble, il invente avec eux des formes de travail et d'expositions qui renouvellent le territoire de l'art. Créant une méthode collective proche du laboratoire et innovant des formes actives de monstration des œuvres, il participe à *Ozone* (Apac, Nevers, 1989), *les Ateliers du Paradise* (Air de Paris, Nice, 1990), *No Man's Time* (Villa Arson, Nice, 1991).

Stratégie d'inadaptation

Son projet évolue vers une pratique qui opère dans la réalité de l'espace, celui de l'exposition mais aussi celui de la ville (*Mon plan du plan de Paris*, 2000 ; *Map of Japan*, 1997), du langage, du virtuel (*Tron*), du travail (*Interview de Jean Joret, traceur de coque*, 2001), de la philosophie (collaborations avec le philosophe Medhi Belaj Kacem (*Action restreinte*, Palais de Tokyo, 2003), qui prend parfois la forme du livre (les trois volumes *Économie générale, Philosophie, Histoire contemporaine*, 1998, Le Consortium, Dijon).

Le corps du savoir se transmet dans une forme de «*mémoire du corps*» dont les plans, croquis ou tracés «*de mémoire*» constituent un «*corpus vivendi*», mode opératoire où la mémoire involontaire est activée. C'est le cas de *Mon plan du plan de Paris* (2000), un plan de métro qu'il réalise de mémoire, ou des récents travaux. Pour *Atlas* (2004), montré dans l'exposition au Crac de Sète, il s'agit de dessins d'élèves de première année de beaux-arts, réalisés de mémoire, représentant la carte du monde – leur pays, leur ville, leur appareil digestif, le sexe masculin et le sexe féminin. Cette cartographie de l'intime visualisée à travers le système de représentation classique produit un panorama digne des cabinets de curiosités. «*Je veux tout simplement explorer le monde dans toutes les directions*», explique Pierre Joseph.

Les questions du jeu, notamment dans ses collaborations avec Medhi Belaj Kacem (Ann

Lee Trickster), de l'apprentissage et de la transmission (cartographies de mémoire, *Entretien avec Jean Joret, traceur de coques, Dictionnaire de tous les mots dont j'ai l'usage et dont je comprends le sens*) sont autant d'expériences dont le mode mineur serait en apparence une ruse. Il s'agit de multiplier les stratégies d'inadaptation (un artiste inadapté) pour mieux déjouer le flux tendu, la production de masse d'images et d'objets consommables. Pierre Joseph propose une brèche dans cela.

«Plus que la création comme une activité qui consiste à tirer quelque chose du néant, j'aimerais la considérer comme une entreprise matérielle de réconciliation avec le réel», explique-t-il. Il élabore une méthode pratique, basée sur l'expérimentation d'activités relevant de l'économie générale mais qui, individuellement, redeviennent des expériences. Le vélo «mountain bike» à disposition dans l'exposition *French Kiss, a Talk Show* (organisée par Éric Troncy, Halle Sud, Genève, 1990), les chaussures de sport *Pump* de marque Reebok, sont des exemples d'œuvres «à pratiquer» et «à faire soi-même». Pierre Joseph investit à la fois le statut de l'œuvre au début des années 1990, après les «appropriationnistes» des années 1980, et les hypothèses de «fin de l'histoire» des postmodernes. Proposer un «*Do it yourself catalogue*» à la foire de Cologne en 1990, c'est permettre à tout un chacun, dans un contexte fortement marchand (une foire d'art contemporain), de construire sa propre («micro») histoire de l'art. À bruit secret, sans dénoncer le phagocytage de cette expression venue des années Kerouac et adaptée par le marketing, Pierre Joseph la fait glisser à nouveau vers une dimension ludique. À propos de la culture du surf qui se développe dans les années 1960, il note que «...ce qui compte, c'est accéder au "it", c'est-à-dire à sa propre vérité, selon les règles uniquement dictées par soi-même.

Cette forme d'individualisme généreux s'insère dans une économie de la précarité et d'une prise en compte du temps nouvelle. D'une part, à cause du raccourcissement du temps de travail (chômage, crise, flexibilité) et, d'autre part, dans une approche morcelée du réel. Celui-ci est soit filtré par un écran ou une série d'écrans, une culture du détail a pris la place des grands plans utopiques. Il s'agit de vivre intensément son quart d'heure de célébrité ou bien de satisfaire immédiatement son envie, du moins le croit-on. Cette culture du sampling a été abordée notamment dans la manifestation *Monter sampler* au Centre Pompidou, (2000), dans le catalogue de laquelle je conclusais : «*L'échantillon et l'échantillonnage comme pratique dépassent le collage ou la combinaison en tant que modes opératoires techniques. Combien ils interrogent les problématiques contemporaines : parmi celles-ci, la question de la représenta-*



Vue de l'exposition «Action Restreinte». Palais de Tokyo, Paris, 2003
(© D. Moulinet). View of the exhibition at the Palais de Tokyo, Paris, 2003

Body Memory (Pierre Joseph)

Pierre Joseph's production is polymorphous. Since 1980 he has been carrying out his pragmatic philosophical investigations, interrogating games and learning as knowledge experiments, and inventing new procedures that since Personnages à réactiver in 1989 have been continually generating meaning and exerting a subtle influence on the international art scene.

■ The thinking of Pierre Joseph, an "artist's artist" as Pierre Huyghe puts it, draws on many different sorts of research. Working with Philippe Parreno, Dominique Gonzalez-Foerster and Bernard Joisten, his fellow students at the Grenoble fine arts school, he is developing new forms of work and active exhibition that renew the territory of art with a method that is collective in the same way as laboratory work. In this way, he took part in *Ozone* (APAC, Nevers, 1989), *Les Ateliers du Paradise* (Air de Paris, Nice, 1990) and *No Man's Time* (Villa Arson, Nice, 1991). His practice is increasingly one that operates in the reality of space, exhibition space of course, as well as other kinds—urban space (*Mon plan de Paris*, 2000; *Map of Japan*, 1997) and that of language, virtuality (*Tron*, work (*Interview avec Jean Joret, traceur de coques*, 2001) and philosophy (partnerships with the philosopher Mehdi Belaj Kacem—*Action restreinte*, Palais de Tokyo, 2003). Sometimes, too, his projects take the form of publications, as with the three volumes *Economie générale*, *Philosophie* and *Histoire contemporaine* (Le Consortium, Dijon, 1998). The body of knowledge is transmitted in a kind of "body memory," in which maps, sketches and tracings made from memory constitute a "corpus vivendi," an operating mode in which involuntary memory is activated. For instance, *Mon plan de Paris* is a map of the Paris métro based purely on recollection, and his recent piece, *Pour Atlas* (2004), shown in the exhibition at the Sète

regional contemporary art center, consists of drawings by first-year fine arts students, done from memory, representing a "map of the world"—their country and city, their digestive tract and male and female genitals. This cartography of the personal visualized by means of the classical system of representation can produce the kind of panorama once found in wonder cabinets. "All I want to do is explore the world in all directions," Joseph explains.

A Strategy of Inadaptation

Questions associated with games (especially in his collaborations with Kacem, e.g. *Ann Lee Trickster*), learning and transmission (mapping his memory, as in the pieces titled "Interview with Jean Joret, Tracer of Hulls" and "Dictionary of All the Words I Use and Understand") are dealt with like experiments whose minor mode would seem to be, in appearance, a ruse. This is about multiple strategies of inadaptation (the maladjusted artist) in order to dodge the oncoming tide, the mass production of consumer images and objects. Joseph offers a way out of all that.

"Rather than considering the making of art as an activity consisting of pulling something out of nothing, I'd like to consider it as a material enterprise of reconciliation with the real," he says. This means a practical method based on re-trying activities of a general, known nature so that they become experimental again. The mountain bike available to visitors in the exhibition *French Kiss, the Talk Show* organized by Eric Troncy (Halle Sud, Geneva, 1990), and the Reebok Pump sport shoes are examples of "do it yourself" pieces "to be put into practice." After the "appropriationists" and the postmodernists of the 1980s, starting in the early 1990s Joseph took up both the status of the artwork and the question of the end of history. His "do it yourself" catalogue at the Colo-

tion via la mise en cause de la validité des images, celle de la fragmentation du temps par la création d'inter zones qui sont autant de possibles et celle de la requalification des choses au tout. Ce travail de détournement, de prélèvement ouvre de nouvelles relations entre le spectateur et l'œuvre, non pas seulement comme délégation de l'autorité, mais comme économie collective. C'est là une transformation radicale : l'artiste se rapproche du compositeur, il réorganise, recycle. La notion d'œuvre s'ouvre à celle de processus

et celle d'auteur à l'interprète. C'est le passage d'une culture différée à un art du temps réel.»

Rejouer les personnages

Le réel, comme l'explique Pierre Joseph, c'est ce qui est donné et normalisé par la représentation. Dans l'exposition au Palais de Tokyo (2003), un écran à cristaux liquide affiche cette citation : «L'événement n'est pas le retour du réel contre la représentation. Il n'est pas le réel opposé à la représentation.

Il est le réel tel qu'il consume le plus de représentation possible...» Il s'agit de la prise en compte d'un temps où nous nous inscrivons différemment, d'un rapport à l'actualité plutôt qu'à l'histoire. La première défile sans traces, est diffusée par les écrans, la seconde opère par retour. Avec les personnages à réactiver, Pierre Joseph proposait de rejouer sans cesse une histoire.

Pourtant, là aussi, se pose la question de la pérennité, via la matérialité de l'œuvre. Dans l'entretien avec le restaurateur d'art contemporain Claude Wrobel (*in Semaine n°22*, la Salle de Bains, Lyon), il évoque la réactualisation des personnages dont le costume doit toujours être celui de l'époque où ils sont rejoués. «D'ailleurs, c'est quoi l'éternité ?... peut-on la chiffrer ? C'est comme les déchets radioactifs qu'on enterre, on se dit que les autres générations devront trouver des solutions.» C'est le processus qui prévaut sur l'image ou l'objet. C'est encore le cas pour l'œuvre produite à l'occasion de son exposition à la Salle de Bains, à Lyon (septembre-novembre 2004), la *Table sans nom*, qu'il fait réaliser d'après un dessin infographique produit par un logiciel 3D. Fabriquée en atelier par un menuisier qui a testé avec l'artiste différentes hypothèses, la table répond point par point au modèle virtuel. La solution du moulage d'une forme en résine est retenue après de nombreux essais et discussions. Ce temps de négociation de la forme fait partie de l'œuvre, c'est aussi son temps de fabrication qui aurait pu être caduque, ne rien produire. «Les modèles ne se contemplent plus, il faut voir jusqu'à quel point on peut les habiter, les faire fonctionner», indique encore Pierre Joseph. Traduire les images, rejouer les personnages, ré-activer des textes philosophiques, c'est une entreprise de maillage et de répartition des compétences. Disposer un unique fauteuil dans la grande machine du Palais de Tokyo, c'est donner une place et ouvrir un temps. Ni spectaculaire ni contemplatif-passif, un temps à échelle humaine, où le corps reposé n'est plus objet de jouissance mais sujet de pensée. Un dialogue peut s'instaurer alors, infini, à l'instar de la *Colonne sans fin* de Brancusi que Pierre Joseph a choisie pour carte postale, comme image restaurée. ■



Vue de l'exposition «Atlas». Les Chantiers Boîte noire, Montpellier. 2004
View of the exhibition in Montpellier, 2004

Marie de Brugerolle est historienne de l'art, commissaire d'expositions : Guy de Cointet au Mamco, Genève (16 octobre 2004 - 16 janvier 2005), rétrospective de John Baldessari au Carré d'art de Nîmes (septembre 2005). Est l'auteur d'une monographie de Suzanne Lafont, éd. Actes Sud (2003).

PIERRE JOSEPH

Né en/born 1965 à/in Caen
Vit et travaille à/lives in Montpellier
Expositions personnelles / Recent shows:
2003 *Action restreinte*, Palais de Tokyo, Paris
2004 *Air de Paris*, Paris ; La salle de bains, Lyon ; *Atlas*, Les Chantiers Boîte noire, Montpellier

gne art fair in 1990 offered everyone their own ("micro") history of art. With scarcely a noise, without denouncing the adulteration of this expression that arose in the Kerouac years before being stolen by marketers, Joseph slipped it back into its ludic dimension. Speaking of the surfing culture that emerged in the 1960s, he notes, "What counts is to give in to the 'it,' that is, to your own truth, according to the rules you made yourself."

The context for this kind of generous individualism is that of an uncertain economy and a new consideration of time arising out of the shrinkage of the hours spent working (unemployment, crisis, flexitime), and a parcelized approach to reality. The real is filtered by a screen or a series of screens—a culture of details has taken the place of the great utopian schemes. The point is to live your 15 minutes of celebrity intensely, or rather, to satisfy your desires instantly, at least we are given to believe. Joseph most notably addressed this sampling culture in the exhibition *Monter sampler* (Pompidou Center, 2000). In the catalogue to that show I wrote, "The sample and sampling are practices that go beyond collage and combination as technical operating modes. They very much interrogate contemporary problematics, among them the question of representation via the challenging of the validity of images, that of the fragmentation of time through the creation of interzones of possibility, and that of a whole new definition of things. This work of reappropriation and sampling opens up new relationships between the viewer and the artwork, not just as a delegation of authority but as a collective economy. This constitutes a radical transformation: like a composer of music, the artist reorganizes and recycles. The concept of artwork approaches that of a process and the concept of author that of interpreter. This represents a movement from a time-delayed culture to a real-time art."

Rerunning the Characters

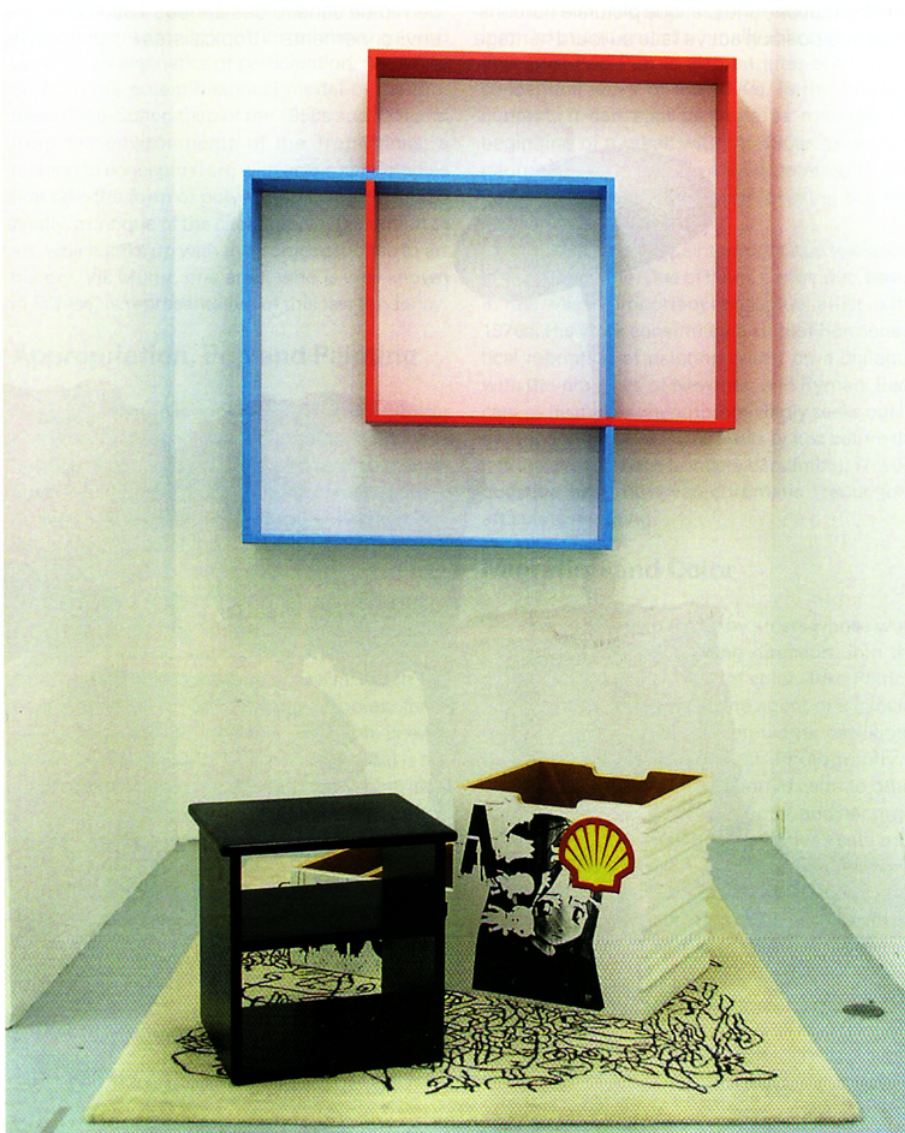
The real, as Joseph explains it, is that which is given and normalized by representation. In the Palais de Tokyo show in 2003, a liquid crystal screen displayed the following words: "The event is not the return of the real, as against representation. It is not the real, taken in opposition to representation. It is the real such that it consumes the most representation possible." This means taking into account a time in which we are inscribed differently, more in relation to the present than to history. The latter flows by without leaving a trace and is distributed on display screens, while the former operates by means of return. With *Personnages à réactiver*, Joseph proposed playing back the same story over and over again. But here, too, the question of longevity was raised by the very materiality of the artwork. In an interview with contemporary art restorer Claude Wrobel (*Semaine*, no. 22, La Salle de Bains, Lyon), he discusses the updating

of characters whose costumes must always be those of the times in which they are acted: "Furthermore, eternity, what's that?... Can you put a number on it? It's like the radioactive waste that gets buried, we say that it's up to future generations to figure out what to do with it." Process takes precedence over image or object. This is also the case for the piece produced for Joseph's show at the Salle de Bains in Lyon (September–November 2004), *La table sans nom*, which he made using simulation 3D computer drawing. Constructed in a workshop by a joiner who worked with the artist to test out certain hypotheses, it is exactly like the virtual model. After many trials and discussions the two men decided to cast it in resin. This time spent negotiating the form is part of the artwork, as is the manufacturing time, which could very well have turned out to be unproductive. "We don't just contemplate models anymore. We have to

see to what degree we can inhabit them, make them work," Joseph says. Translating images, reenacting characters, re-activating philosophical texts—all these enterprises require networking and sharing skills. To install a single armchair in the institutional space of the Palais de Tokyo means establishing a place and opening a time. Neither spectacular nor contemplative-passive, a time on a human scale, where the resting body is no longer an object of pleasure but the subject of thought. This can establish an infinite dialogue, like that in Brancusi's *Endless Column* that Joseph chose for a postcard, as a restored image. ■

Translation, L-S Torgoff

Marie de Brugerolle is an art historian and curator: Guy de Cointet at the MAMCO, Geneva (Oct. 16, 2004–Jan. 16, 2005) and the John Baldessari retrospective at the Carré d'Art, Nîmes (Sept. 2005). She has also published a monograph on Suzanne Lafont (*Actes Sud*, 2003).



«Intersection». 2003. Prototype pour une étagère, laque sur MDF (rouge et bleu). 2 x (100 x 100 x 21 cm)
Exposition «La casa nostra», Paris. Prototype for a shelf. Gloss paint on medium density fiber (red and blue)