

Depuis 1991, Pierre Joseph programme et met en scène des personnages vivants: Superman, Catwoman, les Voleurs de couleurs, la Répliquante, la Sorcière, etc. Parasitant de leur présence les vernissages d'expositions auxquelles Joseph participe (ou pas d'ailleurs), ces personnages réduisent à zéro la distance entre l'œuvre et son audience. Ils « sont quelque chose qui [enfin] arrive aux spectateurs »⁽¹⁾, une perturbation qui en quelque sorte instantanément l'expérience esthétique: croiser un *Guerrier médiéval* ou une *Lépreuse* (exposition *No Man's Time*, Villa Arson, Nice, 1991) ce n'est plus tant vivre l'objet esthétique par la médiation d'une représentation figée que par la confrontation à un événement (fantastique) en direct – le seul auquel on peut aujourd'hui encore se laisser enchaîner: « le vivant, c'est plus fort que toi! »

par l'ambiance globale d'un environnement teinté de ludisme composé des œuvres de la collection Yoon Ja & Paul Devautour, Laurent Faulon, Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten, Stéphane Lallemand, Stéphane Magnin et Philippe Parreno.

Si l'allure de l'exposition induit l'identité des personnages à naître, dialectiquement le caractère merveilleux et fantastique des personnages indexe le cadre dans lequel ils évoluent. « Les personnages sont [en effet]

La vingtaine de personnages à ce jour réalisés partage l'univers fantastique et merveilleux des images dont ils sont issus; mais Superman, Cupidon, le Policeman, Blanche Neige, la Fée, le Cow-boy ne sont pas pour autant des « représentations » dans le seul sens que Nietzsche donnait à un terme qui annonçait la naissance du héros tragique; ils sont même moins l'imitation symbolique de personnages particuliers que leur manifestation apparente: quoi de plus réel en effet qu'une *Catwoman* en chair et en os ou qu'une *Lépreuse* de qui on se détourne avec horreur? En faisant entrer ces personnages dans les musées et les galeries, Joseph superpose réalité et représentation dans un lieu où dorénavant l'expérience rêvée pourra être réellement vécue, où tout sera « un fantasme à expérimenter ». Il confère à ces lieux la « particularité d'être un espace

LES PERSONNAGES

David Perreau



PIERRE JOSEPH

À RÉACTIVER DE

Pierre Joseph et Philippe Perrin
Virginie (personnage à réactiver)
pour *Bloody Mary* - 1993
photographie cibachrome - 60 x 80 cm
courtesy galerie Jousse-Seguïn

réel en même temps qu'une image en trois dimensions – une sorte de simulateur. L'art s'exprime dans cet espace-temps réel et devient un *hard* loisir ». Il les transforme en sites privilégiés de la confusion endémique du réel et de la fiction – comme la caverne de Platon en un temps qui n'opposait pas encore la réalité du monde et ses images; ou comme aujourd'hui la télévision dont Serge Daney écrivait qu'elle était un lieu à part, mieux qu'elle était la banlieue du monde.

Le lendemain même de leur présentation en temps réel, remplacés par leur indice photographique, les personnages deviennent ce que l'artiste appelle génériquement des « personnages à réactiver ». En superposant l'image photographique à sa possible réactivation, Joseph assigne à la pose photographique (*l'ici-autrefois*) les qualités syntagmatiques de l'instantané (*le maintenant là-bas*). Attirantes et souvent séduisantes, ces photographies, comme les meilleurs « stills » (photos statiques publicitaires tirées d'un film), promettent alors une histoire; elles sont les arrêts sur image d'un « loop » dont seul l'acquéreur de l'image, doté d'une ambition cosmologique, peut présager le déroulement et prévoir la destination.

L'art de Joseph n'est toutefois pas seulement celui du temps, il est aussi celui de l'espace. Le site qui accueille les personnages guide en effet le choix de leurs identités respectives, en général renouvelées à chaque apparition. Le choix du personnage de *La poupée répliquante* pour l'exposition *French Kiss II, le Retour* (APAC, Nevers, 1991) était ainsi guidé

choisis de sorte que les œuvres des autres artistes qui constituent le contexte, deviennent décors ou « milieu ». C'est presque comme prêter à ces autres œuvres un hypothétique usage ». Intégrant un ensemble décoratif et ambiant, les œuvres sur lesquelles se règle le personnage sont alors dépréciées vers leur « fonctionnalité »: elles transgressent l'ordre traditionnel et symbolique qui était initialement le leur, et s'affirment comme les éléments de jeu et de combinaison d'un même système de signes. Avec Joseph, l'exposition participe d'un environnement total: un à un, les éléments qui le composent convergent vers le personnage vivant/à réactiver. Appropriés et dévalués, ces éléments deviennent malgré eux ce qu'il convient alors d'appeler des « œuvres personnalisées », celles fondées sur la seule exigence du personnage. Résultats: le *Rythme* (1938) de Robert Delaunay devient la cible probable d'un *Paintballer* (Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1992); tandis qu'une *Fée* allumée de sa baguette magique les tubes néon de *Art* (1989), une œuvre de Maurizio Nannucci (Villa Arson, Nice, 1991),

La galerie, le musée, le centre d'art et ce qu'ils contiennent sont en fait pour Joseph les interfaces entre le réel et sa disjonction, tout se passant au-delà d'un seuil télévisuel ou cinématographique – là où des jeunes femmes violemment assassinées peuvent encore se donner à réactiver (exposition *Bloody Mary*, Galerie Jousse-Seguïn, Paris, 1993, collaboration avec Philippe Perrin) car ici tous les personnages restent vivants, même s'ils meurent – là où Superman évolue dans un décor organisé autour d'une réplique du *Grand Nucleus* (1960) d'Hélio Oiticica, de quelques miroirs improbables de Lucio Fontana, d'une relique de caisson lumineux et d'une cible géante à la Jasper Johns (exposition personnelle, Galerie Air de Paris, Nice, 1992). L'œuvre de Joseph se joue au-delà d'un « dead point » irréversible où les choses et les personnes peuvent se perdre dans un réel qui se confond au rêve et à la science-fiction.

(1) Toutes les citations sont extraites d'un entretien entre Pierre Joseph et l'auteur, à paraître.