

Pierre Joseph

par Alain Dister

Aux visiteurs de ses expositions, Pierre Joseph propose de devenir les acteurs privilégiés de ses vidéos. A l'heure



des jeux de rôle, il vend à ses collectionneurs des « personnages à réactiver ». De retour du Japon, Pierre Joseph expose ses derniers travaux à la galerie Air de Paris, qui font le grand écart entre ironie et parodie, provocation et fiction.

Pierre Joseph est assez déroutant. Vous l'imaginez un instant dans le camp des nombreux héritiers de Marcel Duchamp. Il en a certes l'humour, le sens aigu de la dérision, un penchant presque militant pour la provocation. Mais tout cela est vite tempéré par une gentillesse, une modestie fort éloignées de la méchanceté souvent gratuite de l'inventeur du *Ready Made*. Vous cherchez alors à le situer du côté des interventionnistes, en vous souvenant de sa fameuse série de « personnages à réactiver » – ces sculptures vivantes dont tout un chacun peut se rendre acquéreur. Vous vous souvenez, devant ces êtres de chair et de sang, de mises en scène semblables au cours des trente ou quarante dernières années : N'évoquent-elles pas le bon vieux temps des *happenings* (Yves Klein), des *chahuts* du groupe Fluxus (Yoko Ono), des vernissages de Gilbert & George ? On objectera que, dans la

majorité des cas, les auteurs de ces « sculptures » en sont en même temps les acteurs, le temps d'une soirée ou d'un cliché.

Mais voilà : Pierre Joseph ne prend pas la pose. Il préfère déléguer son pouvoir de déstabilisation à des créatures façonnées selon des archétypes empruntés au fonds mythique hollywoodien ou au Pop Art (Superman), quitte – délicieuse subversion ! – à transformer une très culturelle manifestation artistique en Soap Opera... Lors de l'exposition « No Man's Time », montée en 1990 à la Villa Arson par Eric Troncy, le visiteur était ainsi confronté à la terrifiante apparition d'une lépreuse médiévale agitant sa crécelle. Un peu plus loin, un chevalier en armure chargeait le public, flamberge au vent. Décalés dans le temps, comme dans cet espace en principe prévu pour autre chose, les « personnages à réactiver » venaient

de faire leur entrée dans le monde. Autour d'eux se (re)définit l'espace qui, effectivement, n'est plus qu'un décor. Autour d'eux s'organisent les jeux dont les autres œuvres – tableaux, sculptures, assemblages –, vidées de leur sens premier, ne sont plus que des prétextes. On peut y voir l'expression du phénoménal égo-centrisme d'un artiste ramenant toute l'attention vers sa seule création, en se gaussant de celles mises en place par les confrères. On

A gauche : *Incrustation TRON*, 1997. © J. Brasille/Villa Arson. Les visiteurs de l'exposition se voient « incrustés » dans les vidéos qui leur sont présentées. Ainsi, dans cette œuvre, ils deviennent des acteurs supplémentaires du film de Walt Disney, *TRON*.

A droite : Pierre Joseph. © François Fernandez. Devant son ordinateur, Pierre Joseph semble être au travail. Mais ne s'agirait-il pas d'un personnage à réactiver jouant son propre rôle d'artiste ?

peut aussi interpréter sa démarche comme un commentaire critique et social, une remise en cause, non dépourvue d'ironie, des poncifs d'un jugement artistique commun forcément nourri de culture, posant comme *a priori* que le public aime plus souvent reconnaître que découvrir et que son regard sera forcément ravivé par la présence d'un élément incongru.

Bousculer le train-train des visites

Les personnages de Pierre Joseph provoquent un basculement de la perception. Ce n'est pas à telle ou telle œuvre particulière qu'ils s'en prennent – par délégation expresse de leur auteur. C'est à toute une manière, ancrée dans une longue tradition, d'exposer l'art au regard de ses amateurs. On imagine alors son bonheur à planter un *Paintball Fighter* devant un grand tableau de Robert Delaunay (pourquoi pas de Kandinsky ou, plus littéral, de Sam Francis ou de ZaoWou-Ki?). Jouet d'un gag dadaïste, l'œuvre inscrite dans l'histoire de l'art n'en sort pas forcément intacte. Mais le but est atteint : chambouler les habitudes de

regard, de parcours. Bousculer le train-train des visites. Réduire en miettes les certitudes acquises tout au long de l'éducation artistique. Appréhender le musée, la galerie, comme autant de lieux de vie et non de conservation d'œuvres « cryogénisées » dans la mémoire collective. Dès lors, ce n'est plus un personnage de fiction qui fait l'objet d'une « réactivation », mais bien le spectateur lui-même.

La charge de subversion de ces « personnages » demeure intacte, quel que soit le lieu où ils sont réactivés : tout environnement est nécessairement affecté par la présence, la mise en situation de ces œuvres quelque peu dérangeantes. Mais comment s'en rendre acquiescent ? On ne devient pas « réactivateur » en emportant le personnage chez soi, tel quel (encore que cela pourrait engendrer d'intéressantes situations). Il convient de souscrire, de se soumettre plutôt, au protocole défini par l'artiste. Celui-ci se déroule en deux étapes : d'abord le « personnage » imaginé par Pierre Joseph est une première fois « installé » dans

un apparent hors contexte. « En règle générale, confie-t-il, ces personnages – *Répliquante, Fée, Policeman, Paintballer, Cow-Boy mort, Voleurs de couleurs* inspirés par la publicité Kodak – sont choisis de sorte que les œuvres des autres artistes qui constituent le contexte deviennent décor ou milieu. C'est en fait prêter à ces autres œuvres un hypothétique usage, décoratif et pratique. Par proximité, association ou contagion, les personnages diminuent le coefficient d'art des œuvres qui les entourent. » Ils peuvent être animés, tourner leur attention de manière plus ou moins agressive vers le spectateur, provoquer chez lui des émotions allant de l'amusement à la peur et au dégoût – c'est presque toujours le cas lors des apparitions de la lépreuse. Ils peuvent aussi rester immobiles, figés dans un simulacre de mort violente : la sorcière a raté son atterrissage et percuté un mur (chevelure grise, vêtements dépenaillés, bas entortillés, balai entre les jambes, traînée de sang sur le mur). La call-girl s'est fait flinguer (chemisier résille ouvert, bas à bords dentelle, porte-jarretelles, impact

De gauche à droite : *Personnage à réactiver (1991-1995)*, 1997, affiche, sérigraphie en quadrichromie, 115,5 x 175 cm. Courtesy Air de Paris, photo : Philippe Munda. *Little Democracy*, boulevard Heurteloup, Tours, été 1997. Production CCC Tours, photo : André Morin. Invité en juin 1996 par le CCC de Tours, Pierre Joseph a installé, l'année suivante, ses personnages à réactiver dans le mobilier urbain de la ville : le CRS devant la gare, la sorcière sur le boulevard principal de Tours.

Personnage à réactiver (1991-1995), 1997, sérigraphie en quadrichromie, 115,5 x 175 cm. Courtesy Air de Paris, photo : Philippe Munda.



de balle au milieu du front, traces de sang sur le mur). Le pilote de course a loupé son virage (casque, combinaison). Le toréador, le cowboy, le motard gisent, pareillement inertes.

Un mode d'emploi pour une œuvre à vivre

La deuxième étape de l'opération consiste en une prise de vue, destinée à conserver l'aspect initial exact du personnage – magnifique métaphore du terme « prendre en photo ». Une épreuve unique est ensuite réalisée sur cibachrome, marouflée sur aluminium, puis vendue en même temps qu'un certificat – daté, signé et collé au dos dans une pochette plastique – précisant dans quelles conditions il peut être fait usage de l'œuvre, c'est-à-dire comment la réactiver. Texte intégral du certificat : « Félicitations ! Vous venez d'acquérir un personnage de Pierre Joseph. Il est apparu pour la première fois lors du vernissage d'une exposition. C'est là qu'il a été photographié. Cette image (cibachrome 90 x 60 cm), avec le présent certificat (à compléter au fur et à mesure), vous permet de décider de ses

futures réactivations. Un personnage, c'est avant tout un acteur, et c'est le choix de celui-ci qui reste le plus important pour qu'en fin de compte le public y croie. Le costume n'est pas fourni, et il faudra vous approcher au plus près de ce modèle. Vous êtes maintenant le seul juge des situations possibles pour la réapparition des personnages, à penser dans un contexte artistique. Choisissez-le avec soin ! » Suivent la date et le lieu de la première activation, et éventuellement des suivantes. Avec une petite précision : « Il est difficile de faire jouer ce rôle plus de huit heures d'affilée, même à une personne consentante. »

La notoriété de Pierre Joseph est donc, pour l'essentiel, due à ces interventions en des lieux et des circonstances inhabituels. Doit-on pour autant s'attendre à voir déferler une cohorte de ses curieux robots lors du prochain vernissage de l'artiste – tous parés en vue de futures réactivations ? Il semblerait que son récent séjour au Japon lui ait inspiré d'autres manières de dialoguer avec les visiteurs de son

accrochage : « J'ai envie d'œuvres, de travaux qui leur donnent l'occasion d'exprimer un savoir personnel, nous écrit-il. Je veux montrer les limites de mes propres connaissances afin que quelqu'un d'autre puisse les corriger, les augmenter, les compléter. Des œuvres en négatif, en quelque sorte. Le regardeur peut-il devenir un professeur ? Je veux aussi mettre en parallèle des images de travaux antérieurs avec des images de films qui m'ont directement inspiré, et dont on peut voir, formellement, l'influence : ça me plaît de montrer que les "idées" ne sont souvent que des "collages", et que tout le monde, avec un peu de préparation et d'apprentissage, peut faire de même. » La brusque apparition, dans la galerie accueillant la nouvelle exposition de Pierre Joseph, d'un « personnage » ayant échappé à son réactivateur n'est pas à exclure : le docteur Frankenstein aussi vit sa créature échapper à son contrôle. ■ A. D.

Pierre Joseph participe à l'exposition collective « Bonne année » à la galerie Air de Paris, 32, rue Louise-Weiss, 75013 Paris, tél. 01 44 23 02 77, jusqu'à fin février. Puis il aura une exposition personnelle du 7 mars à fin avril.

De gauche à droite : *Incrustation FOND*, 1997 et *Incrustation STONEWALL*, 1997. © Frac Montpellier. Vous montez un escalier hélicoïdal et vous voilà, en temps réel, devenu l'acteur privilégié d'une aventure en 3 dimensions, dans un décor inconnu. Seuls les visiteurs arrivés au premier étage pourront voir ceux qui montent l'escalier.

