

pierre joseph Let's play

C'est peut-être la notion de jeu qui s'accorde le mieux à l'œuvre développée depuis quelques années par Pierre Joseph. Il revient à Roland Barthes d'avoir déterminé ce qu'est le jeu et ce qu'il impliquait. Il remarquait avec justesse que le jeu naissait dans le dépassement de l'œuvre littéraire et conséquemment dans l'apparition du texte. Comme le texte, qui n'est plus l'œuvre (littéraire), l'œuvre de Joseph n'est plus l'œuvre (d'art) car son ontologie est contaminée par les domaines d'énonciation qui lui étaient, au préalable, périphérique et par sa relation au spectateur. Comme le texte encore, l'œuvre de Joseph dépasse les rigidités taxinomiques et fait éclater les caractères académiques de la pratique contemporaine. Elle se porte au limite de l'énonciation esthétique et essaye de se porter au-delà de la doxa (artistique), ce consensus qui fait de l'œuvre un candidat à la contemplation et à la taxidermie institutionnelle.

Barthes écrivait : « "Jouer" doit-être pris ici dans toute la polysémie du terme : le texte lui-même joue (comme une porte, comme un appareil dans lequel il y a du "jeu") ; et le lecteur joue, lui, deux fois : il joue au texte (sens ludique) [...] et il joue le texte » (1).

Avec Joseph, le spectateur joue également deux fois : il joue avec l'œuvre et il joue l'œuvre qui n'est peut-être plus uniquement d'art. Il joue avec l'œuvre car paresseuse l'œuvre disparaît dans sa nécessaire relation à un sujet qui y reconnaît sa part. Il joue l'œuvre car l'œuvre lui assigne un rôle ou le connecte à un réseau extérieur à la vie sociale normale et situé en dehors des contraintes qui régissent l'existence ordinaire : c'est par exemple le cas lorsqu'il ingurgite les nouvelles super-vitamines « Smart Drinks » distribuées durant le vernissage de son exposition personnelle à la galerie Air de Paris (Nice) durant l'été 1992.

En 1990 pour l'exposition *French Kiss, a talk show* (Halle Sud, Genève), Joseph présente et laisse un montain bike adossé contre un mur, en "stand by". Quelques mois plus tard, au Köln Show, il propose au spectateur de choisir une des paires de chaussures de sport Reebok « pump » qui étaient là, à sa disposition pour visiter la foire d'art de Cologne : « How we gonna behave ». Un appareil photographique jetable était également à la disposition de celui

qui voulait, chaussures aux pieds, visiter la manifestation et par suite réaliser son propre catalogue : « A do-it yourself catalog with 4 preshot views ».

La même année, il produit aussi le multiple *Cache-Cache*. L'ensemble est composé de dix baluchons réunissant chacun une arme blanche, une carte téléphonique de vingt unités, une paire de chaussures de sport Reebok « pump » à la pointure de son acquéreur. Potentiellement destiné à dix collectionneurs, l'ensemble *Cache-Cache* « vous invite à prendre part à une aventure sans cadre ni frontières ». Armé et équipé des instruments du baluchon, chaque killer devient la cible des neuf autres « pour un ultime combat ». Ici, vous n'enfreindrez pas les règles puisque de règles il n'y en a pas... Ces trois propositions suffisent. Avec la même efficacité, elles mettent en évidence la manière dont Joseph considère l'œuvre d'art : ses objets n'acquièrent pas le statut définitif d'œuvres d'art.

« Comment faire une œuvre qui ne soit pas d'art ? » se demandait déjà Duchamp : Joseph détruit la domination de l'objet sur le sujet et le libère des contraintes traditionnelles d'une œuvre d'art qui trouve sa vérité dans la manipulation — ludique — davantage que dans la contemplation. D'une certaine manière il accomplit le programmatique ready-made à l'envers de Duchamp, *Rembrandt comme planche à repasser* (1919) : l'œuvre qui se donne a priori d'art s'accomplit dans la sphère de l'utile. L'œuvre ne se joue pas uniquement dans le registre de l'art, mais est réinjectée dans un système de signes qu'elle n'aurait peut-être jamais dû quitter... Comme le texte qui « demande qu'on essaie d'abolir la distance entre l'écriture et la lecture », comme les *Sound chairs* ou les *Sound pieces* d'Angela Bulloch, les objets de Joseph réussissent à effacer la distance entre sa contemplation et son expérience. L'œuvre ne peut se satisfaire ici que d'« une pratique de l'œuvre ».

Joseph opère dans la réalité de l'espace, celui de l'exposition, et dans le registre de la photographie. Les deux espaces sont coalescents et l'on ne pourra jamais véritablement dissocier les deux aspects complémentaires et co-extensifs d'une même stratégie. De la fin des années 1960 on garde les « living sculptures » de Gilbert & George. Joseph présente aujourd'hui des personnages vivants qu'il appelle de manière générique des « personnages à réactiver ». Si les anglais se donnaient à voir dans des ballets soigneusement réglés, Joseph fait jouer des séquences à des acteurs-figurants des personnages tirés du

merveilleux et du fantastique (cupidon, cowboy, catwoman, superman, don quichotte, sorcière, etc.) qui n'ont de fait rien à voir avec les corps pathologiquement abîmés mis en scène par Kiki Smith, Cindy Sherman, Charles Ray et quelques autres.

Les personnages vivants de Joseph sont généralement présents lors de l'inauguration d'un événement artistique. Il y a eu par exemple le « guerrier médiéval » et la « mendicante lépreuse » qui déambulaient dans le labyrinthe de l'exposition *No man's time* à la Villa Arson (Nice) en 1991. Ou le « cupidon » perché sur le haut d'une cimaise lors du vernissage de l'exposition *Il faut construire l'hacienda* au C.C.C. de Tours en 1992. Ou la « sorcière », le « pilote auto », et le « convalescent » du *Grand Bleu* (1993) présents pour l'exposition *Cinéma* au Quartier de Quimper. On l'a compris : Joseph ne se donne pas à voir comme un Picabia se produisant dans des actions dadaïstes ou comme aujourd'hui un Philippe Perrin versicolore ; s'il n'est pas non plus tout à fait le metteur en scène qu'était déjà Klein (et ses séances anthropométriques), le modèle reste néanmoins emprunter au septième art : l'artiste est davantage un « casting director » qui s'applique à manipuler librement les identités de ses figurants pour un spectacle discontinu car réinventé à chaque manifestation. Chaque manifestation inaugure un nouveau personnage puisqu'elle devient la nouvelle scène sur laquelle il évolue. Les personnages sont en fait 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 » (2). Le contexte induit le personnage, mais l'inverse est aussi vrai.

Ces figurants agissent en temps réel, confondant l'événement et sa diffusion. Il revient à Jean Baudrillard d'avoir mesuré toute la portée de l'information *live*. Dans *L'Illusion de la fin* (1992), il remarquait ainsi que cette proximité, cette obsession du temps réel annonce la faillite et la grève des événements, c'est-à-dire la disparition de l'histoire (3). Le télescopage de l'événement et de son enregistrement célèbre l'évanouissement du récit (qui devient orbital) et de son sens... Joseph retient en définitive de la performance sa capacité à « introduire l'action dans un monde de contemplation » et « le fait dans un monde de représentation » (Vito Acconci). Il s'en distingue toutefois dans la mesure où il s'applique aussi à maintenir la permanence de la re-présentation.

En effet, consécutivement aux présentations de figurants dans l'espace de l'exposition, Joseph

élabore des images qui tiennent également lieu de « personnages à réactiver ». Ces images (cibachromes de moyens formats) remplacent le lendemain même de l'inauguration, en lieu et place, leur référent vivant (4).

Si les « personnages à réactiver » photographiques n'agissent pas dans la même temporalité que les personnages vivants qui préfèrent l'action en temps réel, ils participent pourtant à la même anticipation de l'événement. En effet, la photographie (des personnages à réactiver) dépasse ici son caractère de trace ou pour, parler comme Pierce, sa catégorie de signe indiciel. Elle est indicielle mais pas uniquement. Elle ne se suffit pas de ce statut de trace enregistrée et « d'avoir été ». Rien à voir donc avec les photographies des performers, des actionnistes ou des artistes du « land-art » des années 1970. (De la même manière, les instruments du baluchon *Cache-Cache* ne sont pas les reliques ou les bibelots (vidéos ou objets) de Matthew Barney par exemple qui témoignent a posteriori des exploits physiques de l'artiste). Les œuvres de Joseph sont plus ce que l'on pourrait nommer des « shifters » ou pour emprunter une expression à Roman Jakobson des indices-embrayeurs. Les indices-embrayeurs de Joseph affirment un futur qui dépasse le présent immédiat et littéral de l'objet ou de la photographie ; et varient selon leur destination. C'est le cas encore pour les photographies qui accompagnent la combinaison du « snaking » co-produite par Philippe Parreno : elles ne viennent pas tant entériner un exploit que supposer, annoncer et amorcer ceux à venir (« l'œuvre-virus » de Nicolas Bourriaud (5)). La photographie et son objet ne se constituent ici sur aucun signifié particulier car sa réalisation suppose la projection du récit fantasmatique individué.

Plus encore, ce qu'engagent les images à réactiver, c'est aussi ce qui fonde le chiasme photographique : celui de l'instantané et de la pose (6). Conséquemment c'est cette conjonction qui relie la photographie à réactiver au processus cinématographique que Barthes expliquait ainsi : « Dans la photo, quelque chose s'est posé devant le petit trou et y est resté à jamais ; mais au cinéma, quelque chose est passé devant ce même petit trou, la pose est emportée et niée par la suite continue des images : c'est une autre phénoménologie, et partant un autre art qui commence, quoique dérivé du premier » (7). Les photographies de Joseph sont en fait des poses (*l'ici-autrefois*) qui en inversant le principe de causalité prétendent acquérir les qualités syntagmatiques de l'instantané (le *maintenant-*

là-bas) et consécutivement s'appréhendent ni plus ni moins comme les extraits isolés d'un récit filmique : à réactiver...

Après d'autres, Joseph engage une stratégie qui interroge peut-être la place du spectateur, celui que Duchamp considérait, avec l'artiste mais à son opposé, comme un des deux pôles constitutifs de l'œuvre. L'histoire de l'œuvre et de celui qui la contemple et la possède trouvent un certain épilogue avec les développements proposés par l'agence « les readymade appartiennent à tout le monde » ou la collection Yoon Ja & Paul Devautour. L'artiste échappe également chez Joseph à sa position de droit par rapport à l'œuvre, mais ce glissement ne passe pas par un seul jeu d'écriture ou de signature. Le spectateur se satisfait en effet aussi d'une ambition cosmologique qui était déjà celle de Piero Manzoni lorsqu'au début des années 1960 il signait ses sculptures vivantes : comme l'Italien, l'acquéreur des « personnages à réactiver » photographiques rivalise avec le Dieu de la Création...

On sait que Degas n'hésitait pas à retourner chez ses collectionneurs pour terminer un travail qu'il jugeait inachevé. Au contraire, Joseph délègue, par principe, l'accomplissement de l'événement esthétique et le remplissage de son vide interstitiel à celui qui en devient le seul et unique propriétaire. Les « personnages à réactiver » photographiques de Joseph se jouent dans une transivité différée. Anticipations des effets donc : l'information génère l'événement, et pas l'inverse.

Joseph adopte le principe selon lequel le domaine du jeu est le paradis du « comme si » et a compris que le jeu est le fondement essentiel du monde mental. Le jeu est une action libre, improductrice, réglée ou fictive, incertaine dans son déroulement. Il se souvient aussi que « tous les hommes restent vivants dans la fiction, même s'ils meurent » (Fabrice Hybert). L'art ne peut s'étendre, avec lui, qu'à des territoires imprévus ; celui qui assure par exemple la nomination de ses galeristes — Edouard Merino et Florence Bonnefous — à la direction de la Villa Arson...

Avec Joseph, le spectateur quitte le no man's land contemplatif qui était traditionnellement le sien pour adhérer et entrer dans ce qu'il faut bien appeler un « fun system ». Le « fun system » est selon Baudrillard celui d'une société de consommation qui impose l'amusement, l'impératif « d'exploiter à fond toutes les possibilités de se faire vibrer ». A moins que les stratégies de Joseph ne célèbrent mieux la société post-morale ou de l'après-

devoir plus récemment définie par Gilles Lipovetsky (8). Dans *Le Crépuscule du devoir* (1992), Lipovetsky l'associe (en bloc) à une éthique faible, et une incitation hédoniste sans obligation, ni sanction, à une culture du bonheur subjectif, des loisirs et du sexe, au « règne délétère de l'individualisme sans règle », bref à un moment « où la priorité est au management performatif de soi-même » ...

A une époque où, selon le bon mot d'Alain Wieder, les héros sont biodégradables, Joseph s'applique à faire des expositions « dont vous êtes le héros » ; l'exposition étant d'ailleurs pour lui le seul lieu de tous les exploits, celui de la « simulation de liberté et d'expériences virtuelles. Un septième continent, un monde à part, une représentation dans laquelle on évolue. Les centres d'art ont une autre gravité différente de celle du monde extérieur ».

En fait, Joseph réconcilie l'art et le jeu. Mieux il confond le second au premier et transforme l'homo sapiens en homo ludens, « l'homme qui joue au jeu (de l'art) » pour reprendre une expression de Bataille.

Bonjour, asseyez-vous, je suis une fée et je vais vous raconter une histoire...

Notes :

1. Roland BARTHES, « De L'œuvre au texte » (1971), in *Le Bruissement de la langue, Essais critiques IV*, Paris : Editions du Seuil, 1984, p.76.
2. Extrait d'une correspondance avec Pierre Joseph, datée du 7 janvier 1993, Nice.
3. Jean BAUDRILLARD, *L'Illusion de la fin ou la grève des événements*, Paris : Galilée, 1992.
4. Il convient toutefois de noter que les images ne succèdent pas toujours à une présentation en temps réel : pour l'exposition *Bloody Mary* (collaboration avec Philippe Perrin, Galerie Jousse-Seguin, Paris 1993), les photographies des personnages à réactiver étaient présentées avec leur référent.
5. Cf. Nicolas BOURRIAUD, « L'Art en France : champs de comportements », in catalogue *Le dimanche de la vie*, Milan : Gio' Marconi, 1991, non paginé.
6. Cf. Thierry de DUVE, « Time Exposure and Snapshot : The Photograph as Paradox », in *October*, n°5, été 1978. Repris et augmenté in « Pose et instantané, ou le paradoxe photographique », *Essais datés 1, 1974-1986*, Paris : Editions de la différence, 1987, p.13-52.
7. Roland BARTHES, *La Chambre claire*, Paris : Gallimard, Seuil, et Cahiers du cinéma, 1980, p.123.
8. Gilles LIPOVETSKY, *Le Crépuscule du devoir (l'éthique indolore des nouveaux temps démocratiques)*, Paris : Gallimard, 1992.

David Perreau
Rennes, le 5 mai 1993