

Portait. Pierre Joseph

David Perreau



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/critiquedart/2656>

DOI : [10.4000/critiquedart.2656](https://doi.org/10.4000/critiquedart.2656)

ISBN : 2265-9404

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Édition imprimée

Date de publication : 1 avril 2012

ISBN : 1246-8258

ISSN : 1246-8258

Référence électronique

David Perreau, « Portait. Pierre Joseph », *Critique d'art* [En ligne], 39 | Printemps 2012, mis en ligne le 01 avril 2013, consulté le 07 mars 2024. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/2656> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.2656>

Ce document a été généré automatiquement le 7 mars 2024.

Le texte et les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés), sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Portait. Pierre Joseph

David Perreau

1 Pierre Joseph (né en 1965) est l'un des artistes majeurs de la scène française de la fin des années 1980 : un des rares artistes de sa génération à avoir marqué de façon décisive et durable l'art des années 1990 en anticipant, avec plusieurs coups d'avance, quelques-unes des obsessions de l'époque. L'histoire commence avec Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten, Philippe Parreno et Philippe Perrin avec lesquels P. Joseph signe *Hyper Hyper* (1988), *Siberia* (1988), *Ozone* (1989) ou *Les Ateliers du Paradise* (1990) : des projets « branchés sur l'actualité » qui tous différemment mettaient en jeu les notions aujourd'hui galvaudées et usées de virtuel, d'interactivité ou de temps réel. En 1991 à l'occasion du vernissage de l'exposition *No Man's Time* à la Villa Arson,



surgissent en chair et en os, au détour d'une cimaise, une *Lépreuse* et un *Guerrier Médiéval*, deux personnages vivants-à réactiver : les premiers d'une série de performances qui est sûrement l'œuvre la plus populaire de P. Joseph ; et un « tube » de l'art des années 1990. Une vingtaine de personnages suivront jusqu'en 1997 : ludiques ou consternantes, les apparitions de *Catwoman* (1992) ou du *Policier* (1993) imposeront au spectateur de revoir sa relation à l'art et à la « réalité ». Ces personnages partageront avec lui ce nouveau territoire de l'art ouvert aux influences du cinéma, de la télé-réalité et des jeux vidéo que l'artiste décrit dans un texte de 1991 : « les centres d'art ont une gravité différente de celle du monde extérieur. Une sorte d'apesanteur : les gens et les objets ne s'y comportent pas de la même façon »¹. A la même période, d'autres propositions de P. Joseph interrogent plus directement encore la place et le

comportement du spectateur : *How we gonna behave ?* (1990), *L'Exposition dont vous êtes le héros* (1991) ou *L'Aventure du visiteur disponible* (1993).

- 2 Le tournant conceptuel que prend le projet artistique de P. Joseph date de 1997, année durant laquelle l'artiste séjourne quelques mois au Japon. A partir là, les propositions de l'artiste se définissent comme des investigations philosophiques privilégiant « une lecture à la fois analytique et politique de l'époque contemporaine, dans son rapport au savoir et à sa transmission »². Certaines de ces œuvres, construites sur la base d'opérations complexes de superposition, d'équation et de mise à distance de références hétérogènes, produisent un commentaire grinçant sur la culture, l'art et l'image : *Action restreinte* (en collaboration avec le philosophe Mehdi Belhaj Kacem), une « rétrospective » au Palais de Tokyo (2003) ou *Si ce monde vous déplaît* (2006). D'autres pièces, plus nombreuses encore, témoignent de l'inadaptation de l'artiste à ce qui l'entoure, de sa volonté « d'essayer le monde » [*Learning by Experience* (1998), *Si j'ai le temps* (1998), *Le Monde m'intéresse* (1998)] ou de penser des formes alternatives d'enseignement [*L'Ecole temporaire* (2002) et sa contribution à *L'Ecole de Stéphanie* à partir de 2006]. Ces dernières œuvres démontrent « comment à partir de différentes positions d'errance, d'erreur, de défection, [P. Joseph] ne cesse de poursuivre la question du savoir, de sa disparition, celle de la production des formes et des langages, ou plutôt de leur incertitude. Une œuvre qui se dérobe face à toute lecture scientiste et qui voit aussi, avec toute la charge d'angoisse que cela implique, que derrière le vide il n'y a pas rien, il y a rien »³.

NOTES

1. Voir le catalogue *No Man's Time*, Nice : Villa Arson, 1991
2. Moisdon, Stéphanie. « Dans la clôture », *Oui/non/peut-être*, Dijon : Les Presses du réel, Dijon, 2011, p. 406
3. Moisdon, Stéphanie. *Ibid.*, pp. 408-409