

# **Histoire d'une représentation**

## **Préambule**

Dans ce document j'ai souhaité apporter un éclairage sur plus de 10 années de production, de pratique artistique, de questionnement sur l'art, de découvertes d'oeuvres d'artistes mais aussi de philosophes, d'écrivains, d'architectes ou de cineastes qui ont nourri mon travail et m'ont durablement marqué.

**I**ntroduction, p3

**U**ne création permanente entre fiction et réalité, p 4

**V**ers la création d'un monde d'imitateurs, p 13

**M**ise en scène du récit et mythologie moderne, p 19

**C**onclusion, p 29

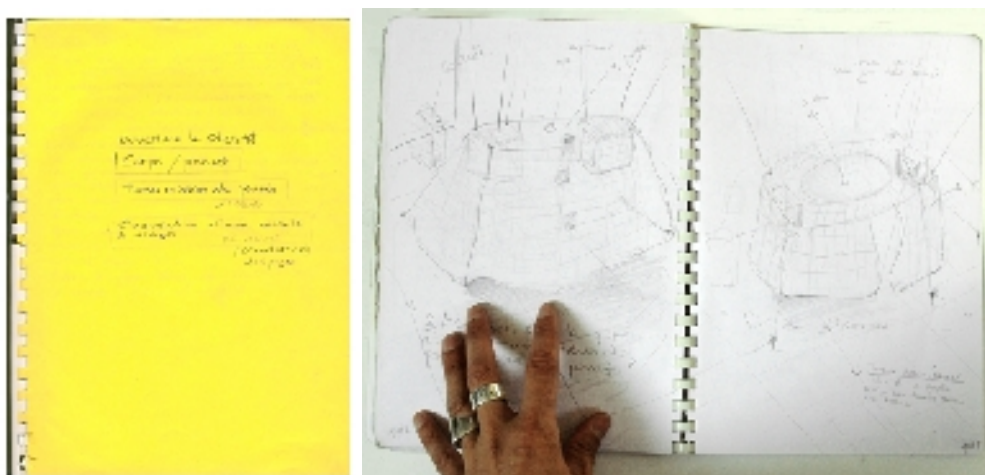
## **Introduction**

Puisqu'ils se réfléchissent dans le miroir et que je suis en face du miroir.  
C'est donc que je suis à leur place. Nous sommes tous des rois et des reines !  
Tel est la promesse de Velasquez dans « Las Méninas » . Tel est le sentiment qui m'a envahie en refermant le livre de Michel Foucault « les mots et les choses ».  
Toutes promesses a besoin de croyants. Cette croyance en l'image, tient une place centrale dans le développement de mon travail. J'aime créer des expériences esthétiques qui provoquent chez le regardeur un sentiment ambivalent à l'égard de l'image, entre mise à distance et envie d'immersion. Et créer ainsi une tension. Qu'ils s'agissent de confronter l'illusion de l'image à la matérialité du support, de créer de l'invisible avec du visible, de manipuler l'envers de l'image , de créer une grande mise en scène autour de mon propre travail ou de raconter l'histoire d'une société imaginaire peuplée d'imitateurs j'espère à chaque fois générer un doute chez le spectateur. Questionner le rapport réel-fiction.

## Une création permanente entre fiction et réalité

Ma résidence à l'Ensci/Les ateliers avait pris fin mais l'équipe pédagogique m'avait proposé de faire partie des enseignants de l'école en créant notamment un atelier dédié aux arts plastiques. Je m'étais installé chez moi dans un nouveau lieu. Il m'avait fallu entièrement repenser mon espace de travail. Mais avant de m'installer dans mon nouvel atelier situé sous les toits j'ai travaillé dans un premier temps dans une petite pièce sorte de coin bureau comme le dit le critique d'art Nicolas Bourriaud dans *Post-production*, 2004. Mon espace de travail se réduisait donc à sa plus simple ou pauvre expression : une table, une chaise, un ordinateur.

Bien que l'ensemble de mes dernières expositions et productions s'inscrivaient toutes dans une même démarche j'avais le sentiment de devoir toujours repartir de zéro pour produire de nouvelles pièces et cela finissaient par me peser. J'avais envie de créer un principe de travail qui me permette d'être dans une production continue, perpétuelle. Une création permanente en référence à Robert Filliou ou à l'œuvre de Roman Opalka. Depuis 1965, l'artiste français d'origine polonaise peint des nombres en ordre croissant sur des toiles, « afin d'inscrire la trace du temps irréversible ». C'est à travers ce constat que le travail entrepris en parallèle de ma production et qui consistait à tenir au quotidien des manuscrits dans lequel on retrouvait l'évolution de mes idées s'était imposé à moi. J'avais décidé d'appeler mon nouveau projet : *Histoire d'une représentation*, 2002 du même titre que mes manuscrits.



Titre : **Histoire d'une représentation n°10**

Document de 96 pages de texte avec 30 dessins , 21x29,7 cm

Histoire d'une représentation, volet I - 2002

Je comptabilisais plus de 11 carnets. Je décidais de raconter une histoire autour de ces manuscrits. Pour ce projet j'avais choisi de convoquer autant l'écriture, la performance, la photographie, les nouvelles technologies numériques que les installations plastiques. Toutes ces formes, tous ces média étaient convoqués pour créer une fiction autour de mon propre travail : mes collaborateurs, mes lieux de production, mes projets. A propos de ce travail Larys Forgier, directeur du centre d'art La criée écrivait que le projet « tient dans de subtil processus de production de l'information, de sa circulation par le biais de sites internet et de surgissements d'images fantasmatiques qui nous questionnent sur la construction de nos espaces contemporains.»

Pour réaliser cette mise en scène j'avais transformé la pièce dans laquelle je travaillais en petit plateau de cinéma avec caméra, éclairage, ordinateur et fond noir étoilé. Finalement j'étais redevenu entièrement autonome dans mon travail tant pour la production que pour la diffusion. J'étais autonome et pouvais décider quand travailler.

Ainsi j'avais décidé de créer et faire « circuler » des images vidéo et photographiques composées d'un personnage sur lequel tout reposait. La mise en scène était toujours identique : gros plan sur l'acteur, lumière en contre-plongée pour appuyer le caractère dramatique, présence d'un ordinateur. J'avais demandé à mon collaborateur principal l'informaticien Olivier Oswald avec qui je travaillais depuis des années de participer à la mise en scène comme acteur. Olivier Oswald suivait des cours de théâtre je lui avais donc demandé de devenir l'acteur principal de cette fiction. Pour le diriger pendant le tournage je lui avais donné une consigne. Il devait imiter un personnage en images de synthèse, cligner des yeux de façon presque mécanique, dodeliner de la tête, bouger les lèvres comme un ventriloque, être un corps sans organe comme disait G.Deleuze.

Demander à une personne réelle d'imiter une image c'était comme faire de la « mimésis inversée ». Habituellement on demande à l'image d'imiter le réel, le réel est son modèle. Dans le cadre d'une mimésis inversée c'est l'image qui devient le modèle. Ce qui me ramenait à nouveau à Pierre Huyghe mais aussi à Sophie Calle. Dans *Les repas chromatiques de Maria Braun*, 1994 elle s'inspirait d'un personnage d'un livre de Paul Auster qui s'était lui-même inspiré de Sophie Calle pour inventer un personnage, une artiste qui s'imposait un régime culinaire inventé : orange le lundi (carottes, melons, crevettes..), rouge le mardi (tomates, grenades..),etc.

Le tandem image-modèle était aussi au cœur du pop'art et notamment du travail d'Andy Warhol qui ne peignait pas Maryline Monroe mais l'image de Maryline. En demandant à celui qui produisait mes images de passer sur le devant de la scène je jouais avec la notion d'envers de l'image. L'envers de l'image picturale ou cinématographique on connaît mais l'envers de l'image numérique ? Je pensais alors au *Mépris*, 1963 de Jean Luc Godard mais aussi et surtout aux *Ménines*, 1656 de Diego Velasquez, . A la présence du peintre derrière sa toile. J'avais lu ce formidable texte de Michel Foucault dans : *Les mots et les choses*, 1966 ( chap1, Les suivantes, édition Gallimard). Ce texte m'avait bouleversé. Il apportait une vision vertigineuse de ce tableau du maître de Séville. Et cela soulevait beaucoup d'autres questions, amenait sur d'autres concepts esthétiques comme celui de la mise en abyme, du rapport du marionnettiste à la marionnette ou du monde double. Mais au-delà de ce texte ce que ce livre m'a apporté c'est un changement profond et durable dans ma façon d'envisager la question de la modernité à la fois d'un point de vue strictement historique mais aussi d'un point de vue esthétique. Cette lecture me renvoyait au débat qui dominait le champ de l'art des années 90 à savoir la question du post-moderne.



Titre : **Voix-off**  
 Cartes, format 15X10,5 cm, 500 exemplaires  
 Histoire d'une représentation, volet I - 2002

Pour le lancement du projet j'avais commencé par imprimer des cartes, des «flyers» que je distribuais dans des galeries, des centres d'arts, des lieux d'expositions,

en faisant des dépôts, par voie postale ou de la main à la main. Sur le recto l'image d'Olivier Oswald, au verso un texte qui décrivait la mission que je lui avais confiée. On pouvait lire : «Voix-off : Je suis Olivier Oswald, je suis informaticien. Mon existence est hors-machine»... «Je travaille avec Armand Behar je viendrai régulièrement vous lire des extraits de manuscrits intitulés : Histoire d'une représentation». La présence de l'expression « voix-off » était importante car cela laissait entendre que cette image venait d'un film. A la fin de ce texte on trouvait une adresse : <http://www.disseminer.org>



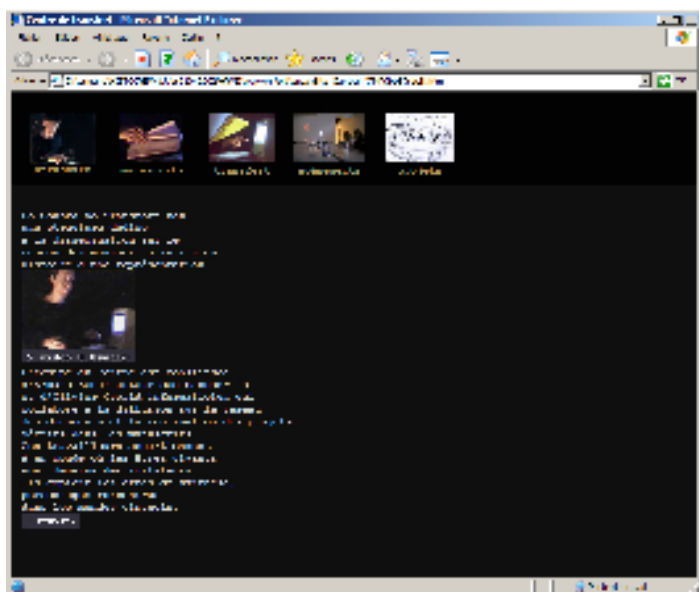
Titre : **En direct du Centre**

Performance webcam en réseau.

Histoire d'une représentation, volet I - 2004

Pour la seconde étape j'avais créé sur Internet une structure fictive appelée : Centre de transfert. Cette structure avait pour objectif de transférer sur Internet des pages de mon manuscrit. Sur la première page figurait une vidéo d'Oswald qui faisait une présentation de son activité en tant que « travailleur » de la structure. Grâce à une webcam on pouvait à certaines heures voir l'informaticien au travail. On voyait à l'écran toujours ce même fond avec le même ordinateur mais on ne voyait que ses mains. Elles entraient et sortaient du champ manipulaient des feuilles du manuscrit, tapaient sur un clavier d'ordinateur. Sur le site un lien menait à d'autres sites, les sites d'accueil où l'on pouvait voir les dessins, textes des manuscrits.

Nous avons choisi en effet de disséminer un peu partout sur Internet le manuscrit en s'inscrivant à différents sites dit « gratuits ». Aussi il y avait un outil que j'avais appelé « indicateur de dissémination » il permettait d'évaluer la présence du contenu du manuscrit sur le réseau. En cliquant sur un bouton le visiteur lançait sans le savoir une recherche sur un moteur de recherche avec pour mots clés « histoire d'une représentation » ainsi apparaissaient tous les sites dans lesquelles il y avait un dessin ou un texte du manuscrit. Ces pages apparaissaient au milieu de tout ce qui pouvait être en rapport avec les notions d'histoire ou de représentation sur le web. Ainsi pour voir le contenu complet du manuscrit il fallait naviguer d'un site à l'autre.



Titre : **Centre de transfert**  
 Diffusion en ligne, manuscrit (75 dessins), 1 vidéo (1mn), 36 sites  
 Histoire d'une représentation, volet I - 2002/05

Savoir que mes dessins figuraient au milieu d'un vaste rhizome au-delà des frontières m'enchantait. J'aimais cette idée de dissémination qui renvoyait à un livre de Jacques Derrida du même nom. J'aimais interroger les cloisonnements créés par la notion même de site, jouer avec la représentation de l'espace proposé par le web, avec cette cartographie impossible. Je voulais questionner l'organisation du contenu sur le web, sa hiérarchisation, son rapport au texte. Dans les *Cahiers de Médiologie* j'avais découvert un formidable entretien de Derrida intitulé « Le papier ou moi, vous savez » dans lequel le philosophe disait : « Si elle est d'abord une figure du papier (de livre ou de codex), la page continue aujourd'hui, de bien des façons, et non seulement par métonymie, d'ordonner un grand nombre de surfaces d'inscription, là même où le corps de papier n'est plus là en personne, si on peut dire, continuant ainsi de hanter l'écran de l'ordinateur et toutes les navigations à voile ou à voile sur l'Internet. »





Titre : **Histoire d'une représentation, manuscrit n°10. 2005**

96 pages, format 21x16 cm. Editions Bernard Dumerchez

Histoire d'une représentation, volet I - 2004

Dans la continuité de ce geste qui va du papier à l'écran j'ai imaginé de travailler sur le mouvement inverse, de l'écran au papier. Quelques mois plus tard je m'étais associé avec le Centre Culturel Saintex de Reims et les éditions Dumerchez pour éditer un livre. L'objectif était de regrouper dans ce livre toutes les pages Internet qui avaient intégré un dessin ou un texte du manuscrit. En feuilletant le livre le lecteur pouvait ainsi naviguer comme sur Internet. L'image d'Olivier Oswald était omniprésente et sur la 4ème de couverture on retrouvait une présentation de la structure.

Pour le lancement du livre dans la librairie de Reims j'avais réalisé une performance où l'on voyait sur un écran en direct sur Internet Olivier Oswald qui continuait son travail de diffusion. J'avais aussi réalisé une conférence dans le centre culturel devant un public amateur d'art. J'avais été très surpris de la réaction du public de l'impact de la fiction et de son rapport au réel. Je m'étais aperçu que personne ne voulait croire qu'Olivier Oswald existait, qu'il était réellement mon informaticien.

Comme il avait été payé par le Centre culturel pour sa performance nous avons alors proposé à l'auditoire de lui présenter la facture émise pour sa prestation. Avec la présence de mon propre collaborateur dans l'image le projet devenait une fiction-réalité.



Titre : **Présence**

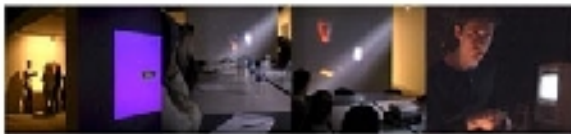
Installation, vidéo (10 mn), caisse en bois, 40 livres.

Histoire d'une représentation, volet I - 2004

Ce jeu avec la réalité de ceux qui produisent l'œuvre me rapprochait de Paul Devautour. Les artistes Yoon Ja & Paul Devautour s'occupaient ensemble de la promotion d'artistes fictifs qu'ils représentaient ils se consacraient entièrement au développement et à la gestion de la collection. La Collection Yoon Ja & Paul Devautour, sans lieu permanent d'exposition, était présentée par fragments à l'occasion d'expositions temporaires. C'est toute la question de l'identité, du travestissement, de l'anonymat que ce type de travail posait. L'esprit de Rose Sélavy de Marcel Duchamp planait. L'artiste avait créé dans les années 20 ce personnage fictif. Son nom apparaissait sur quelques œuvres et une série de photographies avait été réalisée par Man Ray où l'on voyait Duchamp travesti, habillé en femme, déguisé en Rose Sélavy. Comme Bruce Nauman et sa vidéo de démaquillage ou encore les photos de Cindy Shermann.

Cette question du travestissement s'inscrit d'une certaine manière dans la longue histoire du portrait de l'artiste dans l'art. Mais dans le cas de Duchamp ce travail s'inscrivait dans une réflexion singulière sur le rapport artiste/œuvre/regardeur. Ce trio était le cœur de sa démarche, en jouant avec le statut de chacun de ces éléments il travaillait sur la définition même de l'art.

Et c'est bien cette problématique que je pensais approcher avec le projet *Histoire d'une représentation*. Je souhaitais amener le spectateur à se poser des questions sur la réalité même des choses, leur existence, la croyance en l'image : Qui est Olivier Oswald ? Existe-t-il ? Est-il vraiment informaticien ? Est-ce qu'il travaille avec Armand Behar ? Et les projets décrits dans le manuscrit ? Ont-ils déjà été réalisés ? Le seront-ils un jour ? Mais je savais aussi qu'en utilisant Internet comme espace d'exposition, comme nouvelle scène possible, je pouvais pousser plus loin mon auto-fiction car ce dispositif par définition génère de la confusion sur l'origine des choses, des éléments présents à l'écran.



Titre : **Rapport d'activité**

Histoire d'une représentation, volet I - 2002

Avec *Rapport d'activité*, 2002 présentée à la galerie du FRAC à Péronne en Champagne Ardenne j'avais décidé de continuer de travailler sur la mise en scène, son rapport au réel, à l'espace d'exposition. Dans la galerie le visiteur découvrait une grande table de réunion avec une trentaine de chaises, des documents de communication, des cartes d'Olivier Oswald, des bouteilles d'eau, des verres

en plastique bref une véritable salle de réunion digne des grandes entreprises. Au bout de la table un vidéo projecteur qui projetait un film où l'on voyait apparaître l'informaticien comme dans une conférence flanqué de son ordinateur et d'un verre rempli d'eau. Il était là pour parler de l'année de travail qui venait de s'écouler faire le point sur son activité au sein de la structure Centre de transfert. Sur une autre petite table un ordinateur était connecté au site du Centre de transfert. Certains visiteurs se prêtaient au jeu et venaient s'asseoir pour écouter la conférence qui durait 5 minutes.

Voir un individu imiter un personnage en images de synthèse faire une conférence sur son activité de travailleur dans une galerie transformée en une salle de réunion rendait la situation loufoque. Je mélangeais deux esthétiques : l'esthétique administrative, celle du monde du travail, du sérieux et l'esthétique des jeux, du monde des héros : le ludique. En recréant une situation quotidienne visiteur en plus d'être immergé se retrouvait acteur. Un rôle lui était attribué. C'est par ce biais qu'il accédait à la fiction mais aussi par l'usage, tel qu'on l'entend dans le design. C'est à dire par la manipulation des objets mis à sa disposition. Manipulation du mobilier, des bouteilles, des documents de communication disposés sur la table,... L'usage d'objets du quotidien faisait basculer le visiteur dans la fiction. J'aimais imaginer que ces environnements fonctionnaient comme un livre. C'est à dire qu'on pouvait accéder à la fiction par la manipulation des objets comme le lecteur le fait avec des pages. Il me semblait que cette question de l'usage permettait aussi de trouver une nouvelle piste pour articuler la question de la représentation avec le réel. J'avais l'impression de me situer à exacte distance entre présentation et représentation. Ce qui dans le cadre du projet *Histoire d'une représentation* me permettait de continuer d'alimenter le doute sur l'existence des choses.

Il est évident que ce questionnement sur l'usage me renvoyait d'une certaine manière aux interrogations posées par le ready-made. Sauf que le ready-made s'inscrivait dans une logique inverse, d'annulation de l'usage de l'objet manufacturé. En apportant un porte bouteille dans un espace d'exposition Duchamp coupe les liens. L'objet « marchand » n'est plus en position de pouvoir nous demander d'agir, il perd son autorité. Le scénario d'usage intégré dans l'objet pour ainsi dire est donc déconnecté de son contexte domestique pour se retrouver dans un nouveau contexte où la question du « ne pas toucher » domine. Dans le cadre de la création de situation dans un espace d'exposition le visiteur se retrouve à la frontière entre contemplation et action. C'est un geste éminemment poétique que de transformer notre espace domestique en petit théâtre du quotidien.

La poésie c'est libérer le monde des signes. C'est ce qu'il y avait de touchant dans la cheminée nomade de Xavier Veilhan, *Le feu*, 1996 dans *Rehearsal Studio*, 1996 de Rirkrit Tiravanija ou d'une manière plus générale dans le travail de Dominique Gonzalez-Foerster. Mais ce qui me paraissait intéressant à retenir dans toutes ces propositions c'était le degré de fiction, de théâtralité ou autrement dit le rapport que chacune de ces pièces entretenait avec la réalité quotidienne. De l'approche littéraire de Rirkrit Tiravanija aux grandes mises en scènes cinématographique de Dominique Gonzalez-Foerster.

## **Vers la création d'un monde d'imitateurs**

Les trois années passées à déployer dans le temps le projet *Histoire d'une représentation* m'avaient permis d'affiner ma démarche, mon approche plastique et d'inscrire différemment mon travail dans le contexte de la production contemporaine. Pour continuer de faire avancer ce projet je souhaitais enrichir la dimension formelle du travail tout en préservant les grands principes : le work in progress, la création protéiforme, la fiction-réalité. Je souhaitais éviter que mon travail ne se définisse au gré des expositions, en fonction des lieux, des financements et d'autres circonstances contextuelles. Pour atteindre cet objectif j'avais entrepris de mener une réflexion sur mes méthodes de travail. J'avais choisi de faire une pause de quelques mois dans la production de mes expositions. Cette pause a finalement duré plus de deux ans. Deux années durant lesquelles j'ai défini le volet II du projet..

La méthode que j'avais mis au point m'avait amené à :

### **1 : Ecrire une histoire.**

J'avais écrit une véritable histoire en travaillant le texte comme un écrivain pourrait le faire. Cette histoire nous parle d'une société où les habitants sont obsédés par leur désir de reproduire dans le réel les univers virtuels rencontrés dans les jeux vidéos. Ainsi ils s'organisent pour inventer une technologie qui leur permette de réaliser leur fantasme. De cette invention naissent des paysages, des lieux, des objets et des corps artificiels issus des manipulations technologiques. Ces formes viendront se greffer sur notre vieux monde moderne. Deux promesses alors se croiseront : celles issues des utopies modernes et de la promesse d'un monde égalitaire et celles issues des jeux vidéos et de la promesse d'un monde peuplé de super héros.

## **2 : Créer un univers visuel inspiré de cette histoire,**

Je m'étais ensuite appuyé sur ce texte pour créer des images ou plus précisément sorte de story-board inspirées de cette histoire et ainsi définir un univers formel.

Des images d'une presque île utopique qui regroupe toutes les variétés de nature : polaire, exotique, désertique, volcanique. Images d'un bâtiment de style moderne en haut d'une montagne sans route. Images de lieux administratifs souterrains bondés. Images d'habitants imitant des personnages en images de synthèse.

Pour créer toutes ces images j'avais utilisé le dessin, la vidéo mais aussi l'image de synthèse. J'avais réalisé également, pour définir un vocabulaire formel, une collecte de visuels, de formes de styles modernes dans les domaines de l'architecture, de l'urbanisme, de l'art, du design, ... mais aussi des formes issues des jeux vidéo d'aventures, du cinéma d'anticipation,...

## **3 : Créer des projets d'installations, de films, d'édition, de sculptures.**

Je me suis inspiré de ces images pour définir des projets d'installations, de sculptures, de films, d'édition, de photographies. Il s'agissait aussi de convoquer les formes archétypales de l'art : la série, le participatif, l'in-situ, le process,.. pour interroger les conditions même de l'apparition de l'œuvre dans le temps et dans l'espace de l'exposition. Mon objectif était de faire en sorte que chaque pièce réalisée fonctionne comme un indice et qu'au fur à mesure des expositions le spectateur découvre l'histoire. Chaque pièce fonctionnait comme un fragment qui participait d'un même puzzle. En même temps il était impératif que chaque pièce puisse être unique et autonome, appréciable par un spectateur qui n'a pas vu les autres pièces. Tel était l'enjeu plastique.

Cette réflexion sur l'autonomie plastique d'une œuvre sans avoir à convoquer l'ensemble des autres pièces produites par l'artiste pour en comprendre le sens avait occupé et occupe encore aujourd'hui une place importante de mon travail. J'étais tenté de me dire que cette problématique est un fait récurrent de l'art contemporain. Dans le sens où la pertinence du travail de beaucoup d'artistes s'apprécie aussi par la répétition d'un même geste. Je pensais alors aux sculptures de d'Alberto Giacometti, aux Dripping de Jackson Pollock, aux motifs des artistes de support/surface mais aussi de Daniel Buren et bien-sûr à Roman Opalka.

Chaque œuvre d'un artiste est comme une fenêtre ouverte sur une même démarche. La multiplication de ces fenêtres nous permette toujours d'en savoir un peu plus sur ce regard, sa cohérence, sa singularité. Dans le cas présent, mon travail renvoyait à un récit. De ce point de vue j'avais deux références d'artiste : Gilles Barbier et Liam Gillick. Dans un entretien filmé et mis en ligne sur le site créatif TV Gilles Barbier nous faisait entrer dans son atelier. L'occasion de voir qu'il appliquait la même méthode de travail, même si bien-sûr, son propos était très éloigné du mien. Ses sculptures sont le résultat d'un travail préparatoire centrée autour de la question du récit et qui passe par la création de story-board proches de la bande dessinée. Un univers visuel fait donc de dessins affichés sur les murs de son atelier et qui lui servent de référence pour définir ses sculptures, ses installations.

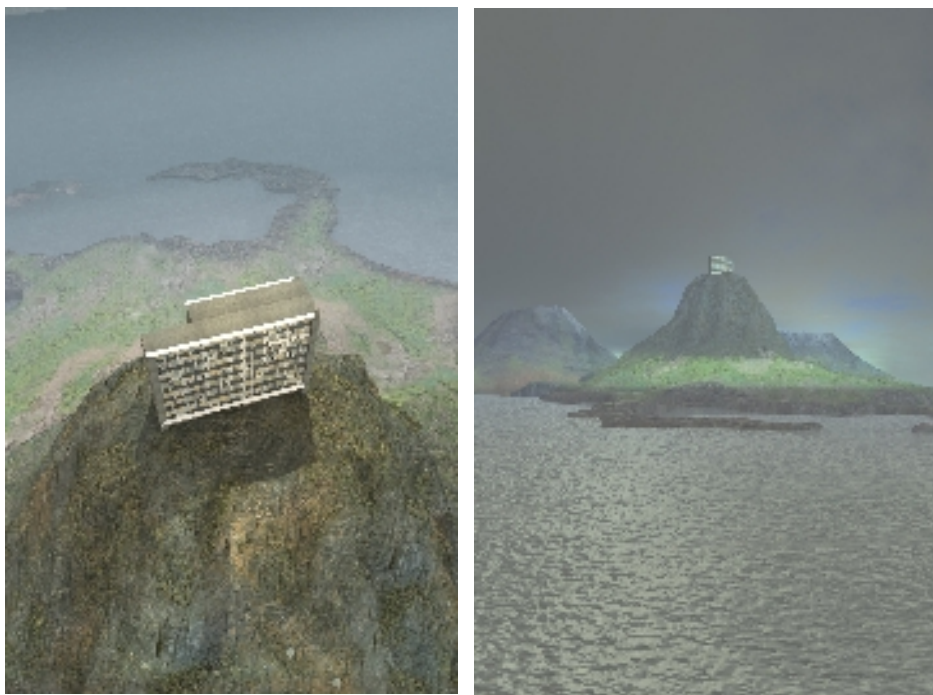
Dans le cas de Gillick la question se posait autrement en effet pour son exposition *Texte court sur la possibilité de créer une économie de l'équivalence*, 2005 Liam Gillick renvoyait à un livre *Construcción de Uno* qu'il avait rédigé parallèlement à son exposition. L'ensemble des pièces produites lors de cette exposition faisait référence à l'histoire racontée dans ce livre. Dans les expositions qui ont suivi Liam Gillick avait reproduit sur le mur de la galerie des phrases du livre.

Cette question de la présence des mots me rappelait bien-sûr l'œuvre de Magritte ou des artistes conceptuels se réclamant de lui, notamment Joseph Kosuth. Mais dans le cas de Gillick le rapport texte image se situait ailleurs, plutôt du côté de l'illustration, de l'enluminure.

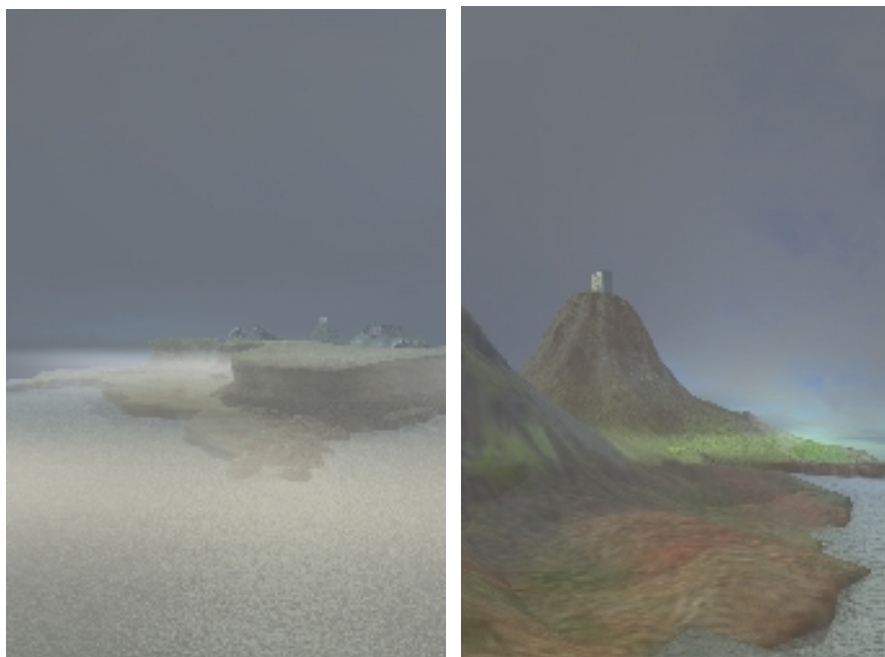
Au-delà de la sphère artistique il me semblait aussi que ce type de travail questionnait la société contemporaine dite de l'information et du divertissement. Une société qui nous immerge en permanence dans un discours fragmenté et pluri-média. Personne n'est surpris de voir une même information et son développement circuler sans limite de la télévision à Internet, de la radio aux affiches en passant par les journaux papier. C'est vrai de l'information comme du divertissement. De ce point de vue le développement du cinéma avec les produits dérivés est édifiant. Un même film est décliné en salle, jeux vidéo, t-shirt, etc....

Tous ces éléments ainsi définis je m'étais alors lancé dans la réalisation du projet. Pour cela j'avais entrepris de finir les travaux dans mon nouvel espace situé sous les toits de ma maison. Mon ambition était de penser simultanément aménagement d'atelier et nouvelle méthode de travail. Aussi j'avais créé: une sorte de cimaise constituée d'un mur blanc avec un sol blanc pour l'accrochage comme les deux facettes d'un cube blanc en référence u White Cube de la galerie. De l'autre côté un autre mur pour la projection vidéo, une table dédiée à tous les travaux manuels, un bureau pour l'ordinateur et tout ce qui est administratif. Je pouvais enfin entrer dans le lieu pour commencer à produire et pour la première fois depuis des années je réalisais dans mon atelier des pièces sans objectif d'exposition. Simuler dans mon atelier le white cube de la galerie me permettait de travailler avec le contexte d'exposition à demeure. En m'inspirant de mon univers visuel j'avais produit : des images tirées en grand format, une installation et un film vidéo.

*Au milieu de ces paysages artificiels, seul les restes d'un monde industriel sont bien réels, 2007* était une série de quatre images fabriquées en images de synthèse et qui présentaient différents points de vue de la presqu'île. Au centre de chacun de ces paysages un bâtiment de style moderne. Il s'agissait d'un vrai bâtiment existant à Montreuil que j'avais avec mon assistant entièrement reconstruit en 3D après des études préparatoires sous forme de dessins et de maquettes en volume. J'avais choisi ce bâtiment à la fois pour des raisons historiques et formelles.







**Titre : Au milieu de ces paysages artificiels, seul les restes  
d'un monde industriel sont bien réels.**

Tirage lambda plastifié 120x160 cm

Histoire d'une représentation, volet II - 2008

L'histoire du bâtiment était très étroitement liée au développement des banlieues parisiennes et de la des-industrialisation des années 70. Créée dans ces années-là pour accueillir le siège social d'un fabricant industriel de fours qui a fait faillite il avait été ensuite transformé et réhabilité en logements sociaux et ateliers d'artistes. D'un point de vue formel sa façade me rappelait les toiles modernes de l'abstraction géométrique, une vague référence à Mondrian. Les caractéristiques de ce lieu me semblaient être en totale adéquation avec le monde imaginaire de mon travail et je trouvais donc pertinent de venir placer cet immeuble au centre d'un paysage virtuel tout droit issu des jeux vidéo. J'aimais ce télescopage entre des formes héritées du monde moderne et des formes ludiques générées par les technologies contemporaines.

Pour l'exposition de ce travail je souhaitais sortir du cadre classique de la photographie sous verre. Je souhaitais trouver un principe d'accrochage qui renvoie aussi à mes préoccupations formelles. La réponse à cette question viendrait plus tard dans le cadre d'une exposition.

Dans la continuité du volet I d'*Histoire d'une représentation* j'avais entrepris de créer une installation comprenant une visionneuse de fiches micro-film. Je m'étais pour cela mis en relation avec une société spécialisée qui était d'accord pour me soutenir. J'avais récupéré un de mes manuscrits que j'avais modifié en y intégrant notamment des images de la presqu'île et du bâtiment mais aussi en modifiant le cours du texte. Je l'avais adapté à mon histoire. Au final je souhaitais créer du mystère autour de ce manuscrit par l'utilisation de cette ancienne « nouvelle technologie ». En lisant le texte les gens découvraient des pages d'un manuscrit qui avait appartenu à des artistes qui vivaient sur une presqu'île dans un bâtiment réhabilité en logements sociaux.



Titre : Une mission pour Olivier Oswald, 2008

J'avais intitulé cette installation *Une mission pour Olivier Oswald, 2008*. Cette installation comprenait la visionneuse modèle 70 posée sur une table en métal et une chaise de bureau mise à disposition du public pour pouvoir confortablement faire défiler les documents de la visionneuse. J'aimais l'idée d'un manuscrit perdu que la technique du micro-film pouvait laisser comprendre. J'aimais ce mariage entre un objet industriel qui renvoie à la notion l'archivage tel qu'on pouvait l'imaginer avant l'arrivée de l'informatique et un monde onirique représenté par ces images de presqu'île générées par l'informatique contemporaine. Mon nouvel atelier, mon white-cube avait été déterminant pour la définition de ces éléments que j'avais pu enfin voir en situation.

A ces deux propositions était venu s'ajouter un film ou plutôt une vidéo in-situ qui s'appelait *A l'origine du monde : des anonymes, 2008* De quoi s'agissait-il ? D'un long travelling dans un couloir souterrain et bondé.

On y voit une foule de gens marcher et regarder au plafond des écrans qui diffusaient des images de la presqu'île. Ou plus précisément différents points de vue de cette presqu'île comme sur les écrans de télésurveillance. La foule avançait dans un couloir sans fin... infini. Pour ce travail j'avais fait un repérage et ainsi identifié un lieu : l'hippodrome de Vincennes. En plus des caractéristiques idéales du lieu, son esthétique correspondait parfaitement à mon univers.



Titre : **A l'origine du monde des anonymes.**  
Histoire d'une représentation, volet II - 2009

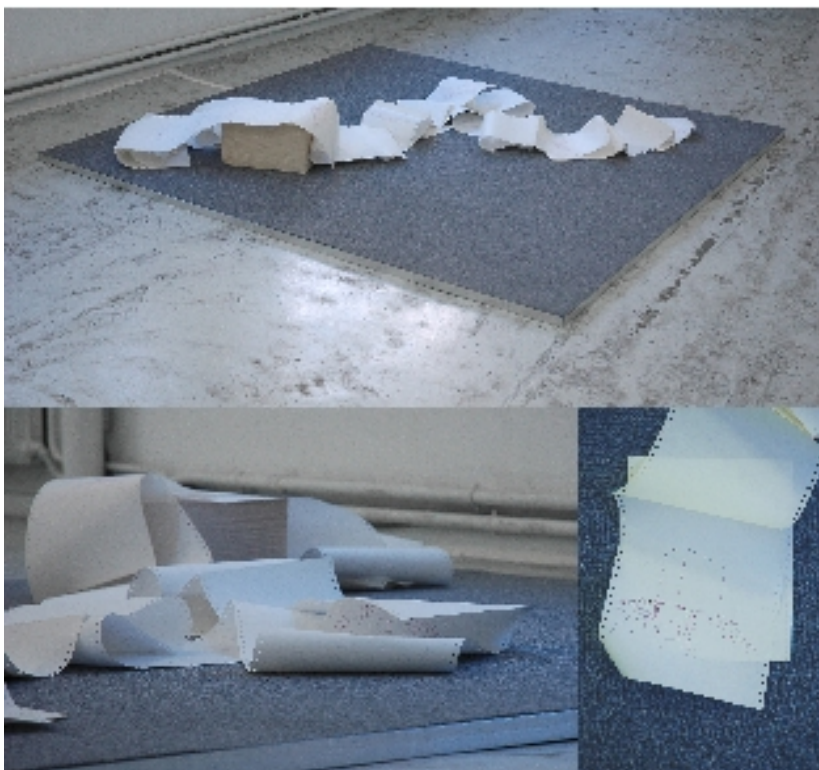
Ces trois propositions ainsi créées je les avais rassemblées dans mon atelier, je crois que c'est à cette époque que j'avais réalisé à quel point la notion d'exposition était centrale dans mon travail dans le sens ou le fait de rassembler en un même lieu plusieurs pièces, de les mettre en relation me renvoyait quasiment à un travail de commissaire d'exposition. En les rassemblant j'avais ajouté à la vidéo une autre dimension, l'in-situ. En effet mes essais de projection m'avaient amené à essayer de faire se correspondre le plafond filmé dans la vidéo à celui du lieu de la projection. Donnant l'illusion d'une continuité spatiale.

### **Mise en scène du récit et mythologie moderne**

Je me décidais maintenant à prendre mon bâton de pèlerin et aller à la rencontre des galeries, des commissaires d'expositions, des directeurs de centre d'art, des critiques et autres amateurs d'art. De raconter mon histoire. A la question « Quel type d'artiste êtes-vous ? » je pouvais répondre : un conteur.

L'artiste Nicolas Ledoux d'Ultralab m'avait proposé de participer à une première exposition. Il s'agissait d'une exposition collective à la galerie Magda Danysz intitulée *La main qui dessinait toute seule*. L'enjeu était de taille car il s'agissait d'une première mise à l'épreuve de ma démarche dans la mesure où compte tenu du sujet je ne pouvais pas exposer ce que je venais de produire dans mon atelier. J'ai donc travaillé à partir de mon univers visuel pour faire une proposition qui intégrait le dessin.

*Une balade sur la presqu'île*, 2008 était une installation d'où se dégageait un léger son de vent. Sur cette plate-forme était disposée un bloc de feuilles perforées, typique de l'informatique des années 70. On découvrait sur ces feuilles des dessins représentant un paysage de presqu'île avec en son sein un unique bâtiment de forme cubique archétype de la maison moderne. Les dessins réalisés au stylo à bille rouge rappelaient le mode de représentation filaire des logiciels d'images de synthèse. Ce sol carré de 4m<sup>2</sup> et d'une épaisseur de 4cm était composé de dalles de moquette grise accompagnées aux quatre coins de cornières en aluminium. Sous la moquette 4 hauts parleurs type vibreurs diffusant un son de vent. Pour définir cette installation je me suis appuyé sur l'idée de recréer un espace, un lieu venant de mon monde imaginaire.



Titre : **Une balade sur la presqu'île**

Histoire d'une représentation, volet II - 2008

J'ai imaginé que les dessins avaient été réalisés par un habitant de la presqu'île. J'avais récupéré un bloc de feuilles perforées et pendant un mois j'avais dessiné jour après jour des endroits de la presqu'île, différents points de vue à partir desquels on voit le bâtiment. Ma technique de dessin remontait à plus d'une dizaine d'année. En quelques traits je construisais des volumes, des paysages, des corps constitués de facettes m'inspirant ainsi des modèles filaires des logiciels de 3D. A raison de plus de deux dessins par jour j'avais rempli en partie le bloc en laissant quelques feuilles vierges. Je voulais que le visiteur se demande si l'ensemble du bloc avait été dessiné s'il y avait d'autres points de vue de la presqu'île.

Je souhaitais créer une proposition à compléter. Encore et toujours la question de l'image mentale, la question du travail de Piero Manzoni avec *Line*, 1959. Un rouleau sur lequel l'artiste italien avait dessiné un trait amenant le spectateur à se poser la question de la taille du trait, à se représenter la partie non visible. J'avais envisagé sans crainte que le visiteur monte sur la plate forme pour consulter les dessins. Rare sont ceux qui pendant que l'exposition sont passés à l'action pour consulter les dessins. A nouveau dans cette installation je retrouvais le binôme fiction-manipulation, récit-usage qui devenait un concept récurrent de ma pratique. J'avais ainsi grâce à cette proposition réussi à placer mon premier indice et ce faisant pu vérifier qu'il n'était pas nécessaire de connaître les autres pièces pour s'immerger dans une installation.

Avec l'exposition personnelle *Au milieu de ces paysages artificiels seul les reste d'un monde industriel sont bien réel*, 2009 organisée au Centre Culturel Saintex de Reims j'avais pu enfin tester la mise en relation de plusieurs travaux dans un même espace. J'avais choisi d'exposer : la vidéo in-situ *A l'origine du monde des anonymes*, les installations *Une mission pour Olivier Oswald*, *Une balade sur la presqu'île* et trois tirages grands formats du même nom que l'exposition. L'ensemble des pièces, des indices, avaient donc été réalisés indépendamment du lieu sauf les grands tirages que j'avais choisi de réaliser spécialement pour cette exposition.

Pour l'accrochage j'avais réalisé un châssis démontable légèrement plus petit que l'image et d'une épaisseur de 2mm. Ce châssis avait été fixé au mur et grâce à de la bande velcro posée sur le cadre et sur l'image plastifiée nous sommes venus appliqués l'image contre le châssis au mur. Le résultat était satisfaisant dans la mesure ou on avait l'impression que l'image flottait.

Ce problème technique réglé je pouvais m'attaquer au problème principal de l'exposition : la création d'un récit dans l'espace d'exposition par la mise en relation des différentes pièces. La création d'une installation-exposition, de ce que Bénédicte Ramade critique d'art appelle : méta-cœuvre.

Pour accomplir cette tâche j'aurais pu m'appuyer essentiellement sur les éléments narratifs de chaque pièce et m'en servir comme fil conducteur en considérant que : les photos renseignaient sur la spécificité des paysages de la presqu'île, la vidéo in-situ nous faisait découvrir la vie souterraine des habitants, l'installation comprenant les fiches micro-film permettait d'aller à la rencontre d'un habitant et de sa vie quotidienne et que l'installation plate-forme nous faisait découvrir le caractère administratif des lieux d'habitation de ce monde.



Titre : Au milieu de ces paysages artificiels seul les reste d'un monde industriel sont bien réel, 2009

Mais j'avais préféré m'appuyer sur d'autres paramètres, plus plastiques afin de faire un véritable travail de composition en travaillant sur la couleur, la lumière, les masses, les rapports entre les matériaux mais aussi la mise en espace, le parcours du visiteur et sa circulation entre les pièces. Cette prise de distance par rapport au récit, en évitant à tout pris que les pièces proposées puissent être considérées comme des illustrations, était essentiel pour la qualité expressive du travail, cela permettait à l'œil d'évaluer la qualité purement formelle.

Le lieu était tout en longueur j'avais donc choisi de le creuser un peu plus en projetant sur le mur du fond la vidéo. Inscrivant ainsi l'image de ce plafond qui va à l'infini dans la continuité exacte du plafond de la galerie. J'ai ensuite accroché aux murs les photos, puis installé le sol proche de la vidéo pour qu'un dialogue s'installe entre la plateforme au sol et le plafond de la vidéo. Enfin en début de parcours j'ai placé l'installation de la visionneuse. S'en ai suivi un travail de deux jours de lumière. Deux jours pour trouver le juste équilibre entre l'obscurité nécessaire à la vidéo, l'exigence de lumière uniforme pour les photos et l'éclairage de la plateforme qui avait pour impératif d'éviter de transformer la proposition en scène de spectacle.

Pour répondre à toutes ces contraintes nous avons transformé la salle en une grande boîte de lumière en plaçant au plafond des néons derrière des feuilles de calque. Dans la dernière ligne droite je m'étais fixé comme objectif de créer une ambiance, ou comme le disait Anne Isabelle Vignaud, directrice du centre culturel, un climat qui « confronte des objets des matériaux des espaces, des lumières, évoquant à la fois l'existence d'une presque île utopique baignée dans une aurore persistante et la standardisation produite par notre administration moderne ».

Le concept d'ambiance était central dans le travail de l'artiste Dominique Gonzales-Foerester qualifié d'œuvre « évocatrice et atmosphérique » par la commissaire d'exposition Jessica Morgan mais aussi dans celui de Claude Levêque ou de Douglas Gordon avec notamment son installation *Black Star*, 2002. Mais de ce point de vue la Monte Young et son épouse Marianne Zazeela avaient été précurseur avec « Dream Houses », 1963. Une installation visuelle et sonore qui immergeait le spectateur dans un espace où se côtoyaient lumière évolutive, musique à l'infini et jeux d'ombres. Un lieu considéré par les artistes comme espace de méditation.

C'était avec cet état d'esprit que j'avais abordé la création de l'installation « A l'origine du monde des anonymes », 2009 dans le cadre de l'exposition intitulée « Le complexe de Rittberger » organisée par Glassbox à la Cité Internationale Universitaire de Paris. A cette occasion les artistes invités avaient eu l'autorisation d'investir l'ancien pavillon Iranien : La Fondation Avicennes. Les commissaires de l'exposition - Anne Couzon, François et Arnaud Bernus - écrivaient : « Cette maison d'étudiants, signée Claude Parent et André Bloc, avait été élaborée selon un principe rare de construction du haut vers le bas, du plafond vers le sol, du ciel vers la terre... Elle était fermée dans l'attente de travaux et, cette fermeture, en lui retirant sa fonctionnalité, la transformait en un terrain d'expérimentations ».

L'histoire de ce bâtiment emblématique de l'architecture moderne correspondait pleinement à mon travail. Claude Parent était une figure importante de cette histoire, le théoricien avec Paul Virilio de « la fonction oblique ».

De négociations en négociations j'avais choisi de m'installer dans le parking. Un espace de plus de 400m<sup>2</sup>, idéal pour créer une nouvelle installation-exposition intitulé : *A l'origine du monde : des anonymes*, 2009. Il avait fallu dans un premier temps déblayer tous les débris puis faire venir la lumière et enfin installer mon atelier « éphémère » dans une salle adjacente à celle de l'exposition. Tout ce que j'ai présenté à cette exposition a été en parti réalisé in-situ.



Titre : De ma fenêtre s'étend un paysage  
Histoire d'une représentation, volet II - 2009

J'avais la possibilité de travailler avec les techniciens du théâtre qui m'ont aidé à réaliser notamment l'installation intitulée : « De ma fenêtre s'étend un paysage » Installation type plate forme composée d'un sol de 4m<sup>2</sup> avec des dalles de moquette, néons verts vibrants et mise à disposition un écrans, magnétoscope et trois k7 vhs sur lesquelles j'avais enregistré une déambulation dans la presqu'île. Trois cassettes, trois balades différentes.



Un peu plus loin j'avais fixé au mur : *Mémoire d'un explorateur* il s'agissait d'une sculpture composée de 325 k7 Vhs, d'une hauteur de 70 X 225 cm. La taille avait été pensée spécifiquement pour le lieu. Le format correspondait à la taille des portes présentes dans le parking. J'avais fait un appel à contribution pour récolter le nombre de k7 nécessaires. J'étais tombé sur une mine d'or au théâtre de la cité qui avait préservé dans une cave une quantité pharaonique de k7 vhs.



Titre : **Mémoire d'un explorateur**

Histoire d'une représentation, volet II - 2009

J'avais utilisé alors une table sur laquelle j'avais fabriqué des repères pour créer 10 rangées de 32 cassettes. Il m'avait fallu d'abord nettoyer les k7 puis les coller ensemble avec un scotch double-face très spécifique. Au final j'avais décidé d'éclairer cette sculpture avec une lumière verte, une découpe, qui dessinait parfaitement les contours de l'objet. Tout avait donc été réalisé hors de mon atelier. Pour autant mon atelier était présent dans mes choix d'assemblage de la pièce en vue de son stockage.

Pour la troisième pièce *Au delà des mondes parallèles* j'avais fait ouvrir une des trois portes. Je souhaitais faire une intervention direct sur le lieu en murant l'entrée. Pour cela j'avais récupéré dans un chantier à proximité 25 parpaings que j'avais disposés en prenant soin de laisser un léger espace afin que la lumière traverse. J'avais placé derrière le mur à nouveau une lumière verte très puissante ainsi qu'une enceinte qui diffusait un son de vent.



Titre : **Au-delà des mondes parallèles**

Histoire d'une représentation, volet II - 2009

J'avais appelé l'exposition du même nom que le film « A l'origine du monde des anonymes ». Cette vidéo que j'avais déjà présenté à Reims avait été projeté dans un recoin du parking. A l'entrée de l'exposition nous avons laissé semi-ouverte la grande porte métallique du parking. Et pour que la lumière n'entre pas nous avons placé deux grandes cimaises noires juste devant l'entrée.



Titre : **A l'origine du monde des anonymes**

Histoire d'une représentation, volet II - 2009

En convoquant les formes archétypales de l'art moderne : la série, le participatif, l'in-situ, le work in progress,... j'espérais amener le visiteur à ce questionner sur son rapport à l'œuvre. Varier les possibilités de « contacts » avec pour ambition d'interroger les liens étroits qui unissent le réel à la fiction. Toutes ces pièces réunies, tous ces indices dans un même lieu, apparaissaient comme des touches de lumières vertes au milieu de l'obscurité. Je voulais que le regard du spectateur oscille entre des éléments qui l'invitent à voyager et d'autres au contraire qui lui rappellent la banalité du quotidien, voir sa pesanteur. Des cassettes, un magnétoscope, des parpaings, de la moquette, ou encore cette foule de gens qui rappelle les heures de pointes.

Bref, notre monde moderne. Un monde moderne qui génère ses propres formes d'évasion, artificiel, bien-sûr. Des formes qui évoquent une nature disparue, cette même nature mise à distance par les récits de la modernité et leur promesse d'un nouveau monde.

De ce point de vue le travail de Jean François Lyothard et plus tard Bruno Latour m'avaient particulièrement éclairé sur le sujet. Lyothard avec sa *Condition Post-moderne*, 1979 apportait une vision radicale sur le rapport que le monde marchand entretient avec les sciences et la question du désir manipulé par le marché dans notre société capitaliste. Je me sentais plus proche de Latour dans son livre *Nous n'avons jamais été moderne*, 1991. Car si lui aussi parlait du rapport de la science avec la société il accordait beaucoup d'importance aux objets industriels à leur impact sur notre environnement. L'ordinateur tenait une place importante dans sa réflexion sur l'histoire de la pensée matérialiste dans les sociétés dites occidentales.

Toutes ces interrogations sur la modernité avaient été largement portées dans les années 60 en France, en Angleterre, au Japon mais aussi en Italie ou aux États Unis par des mouvements ou plutôt des groupes composés essentiellement d'architectes. Ils souhaitaient créer des utopies architecturales : Archigram, Archizoom, Alchimia, Métabolism. Les propositions de villes imaginaires qu'ils projetaient, questionnaient notre rapport à la ville moderne et à son futur développement démographique, technologique, urbain et écologique.

Dans son projet Air Craft Carrier City in Landscape Hans Hollein imaginait une ville porte-avion plantée au milieu de la campagne, Yona Friedmann inventait les villes spatiales en forme de grille, Burkminster Fuller avec Geodesic Dome créait un dôme au-dessus de Manhattan tandis qu'Archizoom, inventait et No-Stop-City, une ville sans qualité et sans architecture s'étend à l'infini.

La frontière entre architecture et fiction est infra mince comme nous le montre Rem Koolhaas dans son livre *New York délire*, 1978 où l'on comprend que la construction de Manhattan avait été fortement influencée par le développement sur Coney Island des Luna Park. Dans ces lieux de divertissement, découvertes technologiques et architectures se rencontrent pour impressionner le visiteur.

Durant tout le XXème siècle on a vu des artistes poser la question de notre rapport à la ville. A commencer par Vladimir Tatline avec son architecture en rotation *Monument à la Troisième Internationale*, 1920, plus tard Yves Klein et ses projets d'architectures de l'air ou ses villes climatisées, Dan Graham, Absalon, Pierre Huyghe,... Mais le devenir de la ville était aussi un des thèmes de prédilection du cinéma d'anticipation. Dans Blade Runner, adaptation du roman de l'écrivain P.K Dick, Ridley Scott transformait Los Angeles « en une mégalopole marquée par la pollution atmosphérique et sonore, l'agressivité d'une publicité omniprésente, une ville à l'ambiance technologique et décadente ». Et bien avant dans Metropolis Fritz Lang présentait une mégalopole divisée en deux : « la ville haute, où vivent les familles dirigeantes, dans l'oisiveté, le luxe et le divertissement, et la ville basse, où les travailleurs font fonctionner la ville ».



Titre : **Image boussole d'une civilisation souterraine**

Film durée : 5 mn., musique de Roland Cahen

Histoire d'une représentation, volet II - 2010

La science fiction s'était installée dans mon travail et je n'hésitais plus à y faire référence. Ainsi quelques mois plus tard j'avais proposé à une exposition organisée à la Galerie Aperto, Montpellier un film intitulé : « Image-boussole d'une civilisation souterraine », 2010. A propos de ce film Bertrand Flanet, journaliste écrivait : « Ici l'on peut suivre les contours de l'île alors qu'en transparence de l'image en apparaissent d'autres de sa civilisation, ses habitants évoluant dans un tunnel infini et souterrain, condamnés à regarder des écrans, des films de la presque-île, de la surface qu'ils ne fouleront jamais. Cette terre est pour eux une chimère, et cette déambulation indéfectible est un pernicieux miroir de notre réalité parfois morne, à un quotidien assujéti à l'image. Ces images s'inscrivant en filigranes, parfois masquées, toujours latentes, désenchantent ;font déchanter le conte. »

## **Conclusion**

En jouant avec les limites de l'oeuvre tant sur le plan spatial que temporel j'espère créer une ligne de fuite qui va au-delà de ce que l'on voit, au-delà de l'apparition même de la forme et du territoire qu'elle délimite. J'espère alors que le visiteur, l'habitant de l'image, se demande :  
Où et quand commence la fiction ?

Difficile de ne pas penser alors à Constantin Brancusi, à sa confrontation avec les douaniers américains et au procès qui s'en suivit en 1928. Grâce à Marcel Duchamp Brancusi avait été invité à exposer son travail à la galerie Brummer à New-York. La douane avait alors décidé de taxer « l'oiseau dans l'espace ». L'argumentation des douaniers qui sous-tendait l'imposition était simple : ne pouvait être exonéré de droits de douane que les seules oeuvres d'art. Hors les douaniers avaient considéré qu'il s'agissait d'un simple objet manufacturé en bronze.

Au début des années 80 Daniel Buren lors d'une exposition au Art Institute Of Chicago expose *Watch the door, Please !* Il propose au visiteur de regarder à l'extérieur du musée, à travers la fenêtre, les trains de banlieue qui passent. L'artiste a recouvert les portes des wagons de plastique rayé bleu et blanc.

Finalement il s'agit toujours de travailler sur la définition même d'une oeuvre, de son inscription dans l'époque . Une manière de continuer de se poser cette éternelle question : qu'est ce qu'une représentation ?

-  
armand behar  
<http://www.armandbehar.fr/>  
[http://www.patriciadorfmann.com/special\\_project/23](http://www.patriciadorfmann.com/special_project/23)  
-