



Galerie Claire Gastaud
contemporary art

Alain JOSSEAU /

Textes & Biographie

Textes/

Alain Josseau produit des images, des images en peinture, en dessin, en vidéo ou dans des installations et les images sources qu'il utilise, proviennent des médias, du cinéma, des jeux vidéos, du web, de l'histoire de l'art donnant autant d'importance (par nivellement, par conversion, par déplacement, par réversibilité) aux unes comme autres, sans distinction... notre siècle et le précédent sont histoire des images, et l'image à construit notre histoire... mais ces images sont toujours et déjà manipulées (autant par l'artiste que par l'histoire elle-même). L'artiste Alain Josseau modifie systématiquement celles-ci, introduisant effets et traitements (comme en une post-production vidéo) sur l'image d'origine et générant ainsi confusion et doute sur la provenance de celle-ci... mais ces effets ne sont jamais excessifs, ils sont appliqués subtilement, avec calcul, de manière « réaliste », juste pour injecter un trouble dans la lecture de l'image ; Parfois même de manière à peine visible (appliquant par-là même les techniques des médias) qui fait que souvent on ne perçoit pas les modifications, et que l'on a de la peine à identifier, à nommer « un style » de l'artiste, tout étant au final au service de l'image et d'une réflexion sur leur réalité, leur mode de fabrication et de diffusion. L'art d'Alain Josseau est un art du concept dans lequel il élabore une sorte de grammaire de l'image et du visible.



Pour une grammaire de l'image

Depuis les débuts de son parcours de plasticien, Alain Josseau interpelle l'image sous tous ses modes – son inflation, son instrumentation, ses détournements, ses plagiats, sa mise en abîme. Images de l'image de l'image – photographiées, filmées, zoomées, dessinées, peintes – autant de figures sémantiques qu'Alain Josseau scrute, parodie ou embellit, expose. Quels sont leur pouvoir, leur perversion, leur séduction dans ce contexte social qu'elles colonisent au quotidien à travers ses fictions et ses réalités? Qu'il s'agisse de la carte et de son territoire – *Le géographe* (1996), de la pornographie et de son fantasme sur le web – *Money's flesh* (2010) – de l'image de la guerre et de la guerre des images – *Irak war* (2002), *Bullet Time* (2002), *Guerre 2009* (2009) - , du scoop télévisé et de son truchement – *JFK-Suite* (2000) – le plasticien sonde le méta langage de l'image et de ses icônes en y mêlant les siennes, sans doute encore plus subterfuges.

Avec jubilation et sérieux, Alain Josseau, à l'instar d'un Jean Baudrillard, pense, débusque et montre avec son acuité d'artiste, l'embrouillamini du réel et de la fiction et quand celui-ci s'actualise dans la guerre et celle-là dans le jeu (jeux de société/jeux vidéo), le questionnement acquiert une force que les mots à eux seuls ne peuvent tenir.

Pour avoir depuis dix ans soumis à la question *L'art de la guerre* (2002/2012) – celui du sniper comme celui des médias – Alain Josseau force notre regard sur l'actualité, on ne peut plus actuelle, de notre monde.



Le fait moderne est que nous ne croyons plus en ce monde. Nous ne croyons même pas aux événements qui nous arrivent, l'amour, la mort, comme s'ils ne nous concernaient qu'à moitié. Ce n'est pas nous qui faisons du cinéma, c'est le monde qui nous apparaît comme un mauvais film.

Gilles Deleuze

Le monde en tant que totalité est devenu de plus en plus difficile à représenter, et sc'est seulement dans l'éclatement de ses images que peuvent s'approcher quelques éléments de ses réalités.

Françoise Parfait

Artiste postmoderne, Alain Josseau l'est assurément, pour en assumer la part de désenchantement, le pluralisme maximal, l'indépendance d'esprit, l'exigence de culture et de mémoire. Il est aussi un « moderne intempestif » et par là un artiste contemporain pour correspondre aux définitions équivalentes que donne de l'un et de l'autre Antoine Compagnon¹ et Giorgio Agamben. Pleinement de son temps, Alain Josseau ne s'y soumet pas, il le jauge et en se mesurant à lui le mesure. Cette « singulière relation », à la conjonction d'une adhésion et d'un écart, fait de lui ce contemporain que définit Agamben, dans le sillage de Nietzsche, « celui qui ne se laisse pas aveugler par les lumières du siècle [...], celui qui reçoit en plein visage le faisceau de ténèbres qui provient de son temps »². Ce fils spirituel de Jean Baudrillard et de Gerhard Richter scrute le devenir-image du monde et le devenir monde des images, en sonde la face cachée, les points aveugles, le continuum confus, nous donne à voir et à penser l'intrigante confusion entre le réel et la fiction, les hypnotiques jeux de miroirs entre le vrai et le faux.

Appartenant à la génération d'artistes émergeant dans les années 90, « génération sampling » pour Nicolas Bourriaud, il a formé son imaginaire et sa pensée au contact des théoriciens des médias, de la sémiologie, de la critique cinéphilique, de la littérature et de la science fiction, construit sa pratique à la croisée des savoirs artistique, scientifique et technologique. Concevant l'art, à l'instar de sa génération, comme un espace de montage et de mixage, cultivant la pratique de la reprise, Alain Josseau puise aux sources des médias, du cinéma, des jeux vidéo, de l'histoire de l'art la substance matérielle et iconique des images qu'il produit, re-produit, post-produit en peinture, en dessin, en vidéo ou via l'installation. Par ces moyens, ces outils, réfléchis comme autant de dispositifs critiques complémentaires, l'artiste manipule l'image déjà manipulée, surexpose ses manipulations, questionne les enjeux économique, politique, technique, esthétique qui la sous-tendent et comment ceux-ci agissent, formatent, configurent notre perception de la réalité et de nous-mêmes.

Parce que l'art est un outil de vision et de réflexion engageant un double point de vue tant sur l'art que sur le monde, Alain Josseau observe l'image. Il l'observe dans tous ses modes de fabrication de diffusion et de réception. L'interroge en son histoire passée et présente, l'examine à l'aune de ses effets analogiques, électroniques, numériques, constate son inflation, sa colonisation au quotidien des espaces publics et privés et le brouillage qu'elle en opère.

C'est la fascination même qu'elle exerce, et qui engage d'abord la sienne propre, qu'il soumet à l'analyse, non sans ironie et sérieux. Qu'en est-il aussi du réel et du visible si ce n'est leur seule perception médiatisée ? Qu'en est-il, encore, du statut de l'image, de sa relation possible, prétendue, à la vérité, à la réalité ? Plus encore, qu'en est-il de la nature de l'illusion, de l'illusionnisme moderne, de la falsification médiatique, délibérée ou non ?

Ces questions loin d'être nouvelles, pour avoir hanté continument l'art et la philosophie, n'en sont pas moins actuelles et sont celles que se posent et nous posent l'artiste, tant elles sont liées, aujourd'hui, à la sophistication de l'appareillage technique, optique et informatique.

Artiste du concept comme il aime à se définir, Alain Josseau en héritier de Warhol, des artistes conceptuels et des pionniers de l'art vidéo, considère réciproquement « l'idée comme machine qui

¹ Antoine Compagnon, *Les Antimodernes : de Joseph de Maistre à Roland Barthes*, Paris, Gallimard, 2005.

² *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Rivage poche/Petite Bibliothèque, Paris, 2008.



fabrique l'art » et l'art comme machine qui fabrique l'idée. Moins artiste machine que de la machine, il conçoit avec jubilation et précision, à partir de l'observatoire inactuel de la peinture et celui actuel de l'installation multimédias, des machines à voir la fabrique des images soit encore la reconfiguration écranique du visible par la technovision.

La trahison des images

« Notre siècle et le précédent sont histoire des images et l'image à construit notre histoire » rappelle Alain Josseau. C'est à partir de et dans ce lieu commun, où se réfléchissent et se construisent simultanément l'art et l'histoire, que l'artiste élabore sa réflexion sur l'image et la représentation, creuse la question de la réalité-vérité du donné à voir. Or, s'il est une « matrice fondamentale de l'histoire moderne des images »³ ce sont bien les 26 secondes, éblouissant le visage de l'Amérique et du monde, tournées, le 22 novembre 1963, par Abraham Zapruder, au moment même de l'assassinat de JFK. De cette rupture historique dans le régime du visible, l'artiste a fait le point de départ de l'enquête qu'il mène et ne cesse d'approfondir et d'élargir à d'autres images médiatiques archétypales sidérantes qu'ont été les premiers pas sur la lune, les retransmissions de la première guerre du Golfe ou l'effondrement des tours jumelles.

En effet, depuis plus de 10 ans, Alain Josseau autopsie sous le scalpel de la peinture, du dessin et de la vidéo, dans le laboratoire des images fixes et des images en mouvement, les photogrammes du film de Zapruder, pour en livrer à chaque fois une expérience technique, visuelle, esthétique, conceptuelle, singulière. Il en fait aussi des pièces à conviction venant témoigner de la manière dont s'y joue la dérobade même du visible. La suite obsédante d'images bougées, ralenties jusqu'à l'arrêt, zoomées ou non, qu'il en a peint, ne sont là que pour rendre compte *in fine* des limites de la définition/image, du cadrage et du point de vue. Le tragique de la mort advenant « en direct » à l'écran ne montre rien, si ce n'est des silhouettes fantomatiques surprises dans leur cortège funeste. Pas plus la source du tir, la position du tireur, que le moment où la balle tue, les images ne peuvent les restituer.

La lecture des photogrammes par la peinture relaie donc leur médiocre capacité figurative, leur invariante inconséquence quant au réel. Le flou pictural, richtérien *a posteriori*, ne fait que reproduire, redoubler, la faillite inhérente aux images. Nulle révélation si ce n'est celle délétère d'une disparition qui n'est pas tant celle du sujet représenté que de la représentation elle-même. La vérité de l'image est de suivre une courbe asymptotique à la vérité comme au réel.

Aussi, ce que l'artiste nomme « le syndrome de la configuration Kennedy » en poussera t-il l'étude à l'appui des films emblématiques que sont : *Blow up* de Michelangelo Antonioni, *Blade Runner* de Ridley Scott et *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock. Dans ces trois films, à des degrés divers, sont à l'œuvre une même implication du spectateur dans l'acte de voir comme acte de voyeurisme ; une réflexion sur l'optique des appareils et du point de vue ; une conception de l'intrigue calée sur l'enquête policière où l'image photographique, par l'intermédiaire de ses agrandissements voire la seule puissance du téléobjectif (dans *Fenêtre sur cour*), sert de révélation et indique la visée de l'esprit voulant pénétrer les replis du visible soit du monde interdit. Trois fictions cinématographiques encore qui constituent, chacune à leur manière, une formidable interrogation sur le regard et la réalité.

Tour à tour Antonioni/Thomas, Scott/Deckard, Hitchcock/Jeff, l'artiste va reconduire, rejouer autrement l'investigation, la plongée, dans l'information des images. Mais c'est par le dessin et ses outils, dans le grain du papier, qu'il va opérer le « remake », le passage d'un écran à l'autre, le glissement d'une profondeur feinte à une autre, la réversion du mobile dans l'immobile. Ainsi de la séquence de l'agrandissement de *Blow up*, de celle dite de la « Machine Esper » dans *Blade Runner* et de la quasi totalité du film d'Hitchcock, il déduit trois « Time surface » singulières. Le film comme

³ Jean-Baptiste Thoret dans son ouvrage *26 secondes, l'Amérique éblouissante* démontre que le film de Zapruder a bouleversé tout un pan du cinéma américain, s'agissant de ses thèmes comme de ses formes, y compris concernant le questionnement de la véracité de ce qui est donné à voir dans une image.



expérience du temps voit ses séquences remises à plat, étalées dans la surface. Ici l'intelligence de la composition, rivalise avec la performance technique, la virtuosité du faire. Le dessin de Blow up poursuit et complète l'exploration menée sur le film de Zapruder, référence évidente d'Antonioni. C'est la suite d'agrandissements d'une des photographies du couple prises dans le parc, processus d'immersion par lequel s'altère la définition de l'image, que le dessin réorganise en une somme d'agrégats de points noirs et blancs, étire en une image unique d'une définition égale, dans un espace sans possible profondeur. Et la pulsion scopique d'être frustrée, les attentes face à l'image déçues. « Hélas, j'ai beau scruter je ne découvre rien d'autre que le grain du papier. Je défais l'image au profit de sa matière »⁴.

Avec la séquence de la machine Esper, la proposition, parce que prise entre rétrospection et prospection, se complexifie jusqu'au vertige.

La mimesis se convertit en une imitation à n dimensions de l'image de l'image de l'image... Le champ iconique se sature de citations, spéculé et déborde les systèmes de représentation, les dispositifs optiques. Déployée sur une surface de 300 X 500 cm, constituée de 15 dessins encadrés sous plexiglas mis bord à bord, l'œuvre participe d'une large fenêtre ouverte sur des fictions spatio-temporelles hallucinées et hallucinantes.

L'univers de Philip K. Dick, adapté au cinéma par Ridley Scott, se retrouve, via cette séquence, réadapté et reconstruit par Alain Josseau en un arrêt sur images empilant les machinations des imaginaires, des imaginations.

Dans la séquence en question, Deckard, interprété par Harrison Ford, pour les besoins de son enquête, analyse une photographie à l'aide d'un dispositif électronique, sorte d'ordinateur, commandé par la voix. La machine qui projette un quadrillage sur l'image photographique, va explorer, pénétrer progressivement les données visuelles captées. Une suite de zooms et de translations conduit le regard dans un miroir convexe dans lequel se reflète le reflet d'un second miroir, plat, reflétant une femme assoupie dans un fauteuil. Dans le dessin, traité aux crayons de couleur et pastels secs, toute la séquence est donc remise à plat, compilant ainsi tant les différents niveaux de pénétration dans l'image que ses différentes définitions. Ainsi, la zone du double reflet enchâssé dans le miroir convexe captant la femme est quasi net tandis que le premier plan est traité en larges masses floutées. De fait, ici, à l'inverse de la scène dans Blow up, la définition de l'image source, somme toute médiocre, presque floue, évolue vers la netteté proportionnellement aux taux d'agrandissement comme si la machine avait corrigé et régénéré celle-ci. Avec « Esper Séquence », comme les autres « time surface » du reste, la surface est du temps, car proportionnelle à la durée cinématographique interprétée. « Ce qui, au final, fondait le dessin comme étant de l'espace et une représentation de celui-ci devient dans ce dessin, précise Alain Josseau, une mise en forme du temps, non pas unique mais composite comme une mosaïque d'instantanés différents juxtaposés ». Pour autant le génie de la machinerie et sa délectation ne s'arrêtent pas là. Si l'artiste fait valoir par le dessin que « la machine Esper » ne reconstruit aucun espace, ne se déplace pas de manière tridimensionnelle, il démontre en retour que l'immersion dans l'image passe par un jeu de miroirs, donc un emboîtement de réflexions impliquant que le détail est dans le tout, l'image dans l'image. Un dispositif hautement pictural et classique faisant de cette œuvre un précis de géométrie autant qu'un saisissant hommage à la peinture et à la manière dont ses procédés et motifs, sa pensée, travaillent les images. Des perspectographes de Durér, auquel revoie le quadrillage de la surface (commun aux différentes versions des « Time surface »), en passant par la *camera obscura* et les boîtes d'optique de Samuel van Hoogstraten, c'est toute la structure de l'image qui est investie par l'histoire des machines à dessiner par lesquelles se sont concrétisées et théorisées la vision en perspective. A cela s'ajoute la présence du miroir et les références appuyées aux tableaux de Vermeer, soit à la peinture s'énonçant comme représentation de la représentation, comme système réflexif et autoréflexif. En effet, grand modèle et outil de la peinture, le miroir (maints artistes modernes et contemporains s'en sont emparés) sonde les limites de la représentation, ce qu'elle inclut et exclut. En multipliant les points de vue, il interroge la discontinuité des espaces, l'espace du tableau, l'espace dans le tableau, l'espace hors le tableau, et expose la machinerie du peindre.

⁴ Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Cahiers du cinéma Gallimard Seuil, Paris 1980



La machinerie du peindre s'expose encore dans le temps démonté-remonté de « Time surface-Fenêtre sur cour ». Leçon de cinéma, « tant y figure, rappelle Jean Douchet, le dispositif du spectacle cinématographique »⁵, *Rear Window* met en abyme, répète et amplifie, sur et dans l'écran-immeuble, la conception albertienne de la peinture comme « fenêtre par laquelle on peut regarder l'*istoria* ».

En reproduisant à l'identique le décor, artificiel, du film, la cour et les immeubles la cernant – au prix, certes, de quelques distorsions optiques dans la construction spatiale, habilement suturées –, Alain Josseau réactive le phénomène de la projection en nous maintenant au poste de spectateur voyeur privilégié qu'est la caméra-projecteur jouée par James Stewart, alias Jeff. La *veduta*, véritable « peep show box », est organisée en une partition, de portes, de passages, de balcons et de fenêtres juxtaposés. Tableaux dans le tableau, ils deviennent des cadres cadrant des moments et des temps différents. Est à l'œuvre, une fois encore, une nouvelle économie cultivée, et libidinale, de l'image dans laquelle se pense, se dérègle et se trouble simultanément les conventions illusionnistes de la peinture-spectacle et du spectacle cinématographique.

Preuve est donnée, s'il en fallait, qu'Alain Josseau est un artiste des images, qui peint et dé-peint des images dans un rapport paradoxal fait de proximité et de distance. Cet « entre », situé entre nous et le réel, demeure un système clos et plat dépourvu de hors-champ. Et Alain Josseau de faire avouer à l'image : « je ne suis que ce que vous pouvez voir, vous ne pouvez voir que l'espace que je reflète, nulle possibilité de reconstruire plus que ce qui est enregistré, à jamais... ».

Si donc le rêve d'entrer dans l'image échoue, la peinture en revanche triomphe.

La méta-illusion, la réalité n'est plus qu'un effet

Développées sur différents volets, la guerre mise en images et son retournement dialectique, la guerre des images, constituent l'un des avant-postes privilégiés de l'artiste à partir duquel son art engage un discours à la fois esthétique, technologique et politique. Pour Alain Josseau, la guerre, en ses occurrences contemporaines, est un objet d'étude, un objet modèle symptomatique de l'actualité on ne peut plus actuelle de notre monde. S'y joue l'hégémonie des images, l'hégémonie des médias, s'y affûte la surveillance généralisée et le contrôle des regards. De fait, scène paradigmatique du spectaculaire, elle orchestre la fabrication, la falsification calculée et calibrée du réel. Elle est le haut lieu où s'expérimente les formes avancées, défensives et passives, des prothèses de vision. Là, en somme, où sont testées et ont été testées nos modalités d'accès à la réalité ; là où la réalité et la réalité même du conflit armé ne sont plus qu'un effet.

Passant au crible, depuis ses débuts, les figures spécifiques de la guerre (la stratégie, la cartographie, la bataille, le terrorisme, l'attentat), l'artiste développe, depuis les années 2000, de vastes installations multimédias conçues comme autant de plateaux de tournage autonomes. Des dispositifs multi-caméras filment en direct des maquettes ou des dioramas, simulacres miniatures en trois dimensions du spectacle guerrier. Les images captées, retraitées électroniquement et/ou numériquement, sont retranscrites en temps réel sur des moniteurs ou vidéo-projetées sur écran.

L'art, sa puissance fictionnelle et artificieuse, est mis au service du décryptage et du dévoilement de l'image médiatique de guerre, telle que la qualifie, l'authentifie, l'armada des effets spéciaux, des effets vidéo, plus réels que les réels, générés par les machines de vision et de visée amplifiée. Effets de flou, de seuil de définition de tramage, de pixellisation, de grain, effets de dégradation...

C'est l'effet infrarouge, stupéfiant, des bombardements nocturnes de Bagdad, l'hiver 91, donnant l'image pour vraie, que l'artiste a scénographié, a simulé par reconstruction, manipulation et traitement dans son installation à géométries variables « Night Sho(o)ts ». Dans ce vaste opéra, révélant les coulisses de la production du spectaculaire et de la surveillance, les images en vert et noir venaient contaminer la totalité des espaces, des écrans, des surfaces, configurant pour le regard

⁵ *Hitchcock*, Petite Bibliothèque des Cahiers du cinéma, Paris, 1999.



des régimes de visibilité et de vitesses très variés. Le spectacle ainsi transformé en observation, change le spectateur en observateur actif.

Parce que marque et signature de l'image de guerre, de la surveillance, l'artiste en a déplacé et adapté l'effet corrompateur, abstrait et instrumental à la machinerie optique de la peinture classique.

La peinture d'histoire, cet impensé de la peinture moderne, se retrouve réactivée, réactualisée à la lumière, à la lumière verte, de l'imagerie médiatique de guerre. Le « Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau », d'Antoine-Jean Gros, le « Sacre de l'empereur Napoléon » de Jacques-Louis David sont copiés et retraités manuellement selon les lois de l'optique électronique contemporaine. Le sacre d'Alain Josseau consacre le triomphe de l'effet flou et de l'effet infrarouge, de l'effet qui nous floue, de l'effet qui nous fait voir dans le noir, là où même s'efface les images, là où il ne peut y avoir ni image ni représentation. Coup de force, qui est aussi un coup de maître, ce chef-d'œuvre médiatique méta-illusionniste, nous force à lire la contemporanéité de l'image en tant que reflet, non plus du réel, mais du jeu infini des sélections et des manipulations.

Avec « INV. AJ. 001/100 », Alain Josseau intensifie, ne serait-ce qu'en quantité, son entreprise perverse, ironique et critique de faussaire. Il approfondit, encore, son commentaire sur la manière dont l'histoire se construit à partir des archives qu'elle produit, les archives médiatiques en particulier.

L'artiste s'empare, ici, d'un épisode sombre de l'histoire du XXe siècle, sombre aussi pour l'histoire de l'art, dont Vera Frenkel, avec « Body missing » (1994), avait déduit une installation éloquente.

Il s'agit de la *Mission Spéciale LINZ* commanditée en 1939, et suivie de près, par Hitler. L'objectif : regrouper dans le nouveau musée des Beaux-arts de Linz Don les œuvres et objets d'art caractéristiques du patrimoine européen. En six années, dans toute l'Europe en guerre, des œuvres sont ravies aux collections publiques et privées, volées aux familles juives, troquées contre l'art dit « dégénéré », ou achetées à prix d'or. Si, après la guerre, nombreuses sont les restitutions, des milliers n'ont toujours pas retrouvé leurs ayants droits. Réparties dans les musées du monde entier, celles-ci ont été répertoriées par les Etats et sont listées et visibles, en France, sur le site des Musées Nationaux Récupérés (MNR). D'autres, enfin, ont disparues. « INV. AJ. 001/100 », sorte de musée imaginaire et tragique de l'artiste, regroupe une sélection de 100 tableaux retrouvés ou disparus, célèbres ou non. Dans ce florilège de la peinture européenne classique, allant du XVe au XIXe siècle, tous les genres sont présents, du profane au sacré. Réalisées à l'huile, ces cent copies, dont la pièce maîtresse est le polyptique de « L'adoration de l'Agneau mystique » des frères Van Eyck, sont traitées en noir et blanc, sont soumises aux effets de tirage de négatifs abimés, ravés, et à ceux de la palette Photoshop. Et L'Agneau mystique, de couler, de baver, de se liquéfier, les figures de s'anamorphoser en de pathétiques caricatures... L'artiste rappelle la manière dont l'art peut-être instrumentalisé à des fins hors de son contenu iconographique intrinsèque. D'un côté, par la valorisation emblématique d'une politique, d'une idéologie, celle d'un artiste frustré, Hitler, poursuivant dans le réel et non sur le plan symbolique, son rêve morbide de création d'un monde à son image ; de l'autre, par les médiations télévisuelles, de réseau, qui ré-échantillonnent, compriment, altèrent systématiquement l'original. Ces tableaux sont aux yeux d'Alain Josseau, « des traces du temps, et en même temps, elles signifient un nouveau vocabulaire ». Archétypes de la représentation ayant modélisés pendant des millénaires les regards, ces chefs-d'œuvre de la peinture coulent, s'opacifient, engloutis par les nouveaux paradigmes de la méta-illusion que sont les images d'Internet. A stigmatiser l'image à l'ère de ses manipulations numériques, amnésiques et incultes, le projet de l'artiste avec « INV. AJ. 001/100 » n'est pas moins équivoque et troublant, tant il semble sous-tendu symétriquement par l'iconophilie et l'iconoclasme. Plus qu'ailleurs encore, la proposition semble devoir être lue, à l'aune de la mise en doute richtérienne... De fait, l'artiste réunit les conditions de la révélation, moins au sens transcendantal que factuel, d'une disparition qu'il nous revient d'identifier !

Avec la série « Couter-Strike Corpse », l'artiste continue d'embrouiller les pistes, de brouiller les sources, de manipuler les effets, de reconduire l'image à son essence mortifère. A partir de captures



d'écran d'un jeu vidéo sur ordinateur, il interroge la représentation de la mort, du cadavre, sa version de synthèse, froide, post-humaine, lisse, calculée. Il a redessiné à la plume ces avatars de cadavres en les enrichissant d'effets de grain, de trame, de salissure, afin de perturber, dé-faire, l'origine de leur source. Gravure, lithographie, à la Goya, à la Munch, vieilles photographies, images d'archives télévisuelles, en noir et blanc, d'une guerre passée ? A effacer toute identification possible de la source initiale, l'image de synthèse, l'artiste reconduit dans son historicité, la mort représentée, la mort qui nous touche, nous affecte, nous humanise.

L'enjeu final de cette suite de 30 dessins : procéder à l'inversion de la question de la représentation. « Partir du faux pour réaliser un vrai faux... une vraie fausse mort, une vraie fausse image de mort, précise Alain Josseau ». Image « ré-auratisée » ou radicalement dé-auratisée ? Dans ce jeu duplice, Walter Benjamin n'y retrouverait plus ses passages !

Du trompe l'œil, comme détrompe l'œil et détrompe l'esprit, couronnement de la vanité, l'installation-performance « Alunissage 21 juillet 1969, l'orgueil », produite en 2004 et reprise en 2006, en est une autre forme de démonstration. La question n'est pas tant la véracité de ce « grand pas pour l'humanité », que le soupçon jeté alors, entretenu par le cinéma, sur l'authenticité des images transmises, en direct, à la télévision ce fameux jour de 1969, à 3h 56 du matin.

Deux figurants pour les astronautes, des répliques grossières de leurs accessoires, une maquette du LEM à échelle réduite placée dans un diorama, les dispositifs sont filmés en direct par des caméras, basse définition, proches des modèles de l'époque, qui vont sur l'écran scintillant donner la simulation pour vraie. Le médium est ici fondement de l'événement. L'idée centrale : définir le nombre suffisants de signes pour que cela « fasse télé », réfléchir à ce qui est nécessaire pour la réalité télévisuelle, en somme, penser la performance installation comme à une image. Non plus simuler la réalité mais simuler les images

Ce subtil renversement fait l'objet des expérimentations récentes, pointues, de l'artiste, qu'il a menées et déclinées via ses « War vision machine ». Dans ces dispositifs/sculpture vidéo en boucle complexes – « War vision machine n°1 » et n°2 », les 2 versions de « Bullet time » ou « Al-Amin, Al-Thanih district (collateral murder) » – l'objet (scène-jouet ou image) devient son propre effet et s'élabore comme tel, indépendamment des appareils de prise de vue et de mesure.

Ainsi, en convoquant tous les moyens de reproduction, de reconstitution et de fictionnalisation du réel, Alain Josseau expose les subterfuges du processus même de la production de l'image, de l'information visuelle. Il active et analyse, ainsi, le procès de la perception afin de nous faire voir le voir, de nous faire voir le visible dans son apparition spécifique à l'écran ; de nous rendre visible le réel médiatisé. Il pointe ainsi l'outil-écran, qui désormais modélise le regard, comme instrument d'hallucination confusionnelle de déréalisation par lequel l'image devient plus réelle que le réel.

Aujourd'hui plus que jamais, se pose cruellement la question du statut de l'image et du que faire encore avec elle qui sait si bien cacher ce qu'elle montre voire qu'elle ne « montre » plus, comme l'indiquait Serge Daney en distinguant depuis la guerre du Golfe l'« image » du « visuel »⁶.

Artiste des nouveaux médias amoureux de la peinture, Alain Josseau opère donc sur les images un véritable travail de scrutation, de discernement, de manière que la vérité des images, non pas tant ce qu'elles représentent, affleure à la conscience de celui qui regarde et affute l'acuité de son regard.

Pressentant combien l'image en devenant plus importante que ce dont elle est l'image n'est plus qu'opératrice de visibilités perdant toute dimension symbolique – son exposition Money's flesh comme l'installation multimédias « Disparaître ici » l'attestent – plane aussi sur son art un sentiment tragique qui le rapporte, décidément, à une enquête sur la disparition. « La réalité, écrit Jean Baudrillard, est un processus en voie d'achèvement, par absorption dans l'information et le virtuel

⁶ Serge Daney, « montage obligé. La guerre, le Golfe et le petit écran », *Devant la recrudescence des sacs à main, cinéma, télévision, information* (1988-1991), aléas Editeur, paris, 1991.



[...]. Elle est passée avec armes et bagages de l'autre côté, comme dans le film *Truman show*, où non seulement le héros est télémorphosé, mais tous les autres aussi bien – complices et prisonniers en pleine lumière de la même supercherie »⁷.

Danielle Delouche, 2012

⁷ Télémorphose, Sens&Tonka, Paris, 2001



L'art de la guerre, volet 6 : géographie.

Les géographes et l'art de la guerre.

La série des *géographes* débutée en 2001 et qui se poursuit encore aujourd'hui est une suite de dessins à l'encre aquarelle qui représente des politiques, des militaires observant, pointant, tenant des cartes géographiques, ou devant des « sand table », assistant à des cours de tactique là aussi devant des cartes ou jouant à des jeux de société de stratégie tel que « Risk ». Ces images sont aussi un écho aux aquarellistes militaires du 19^{ème} siècle et une résonance aux règles établies par Martinel (chef du bureau topographique des champs de bataille du Piémont d'alors), qui écrivit un guide à l'usage des officiers devant contrôler les peintres dans leur travail de représentation d'une bataille.

Omniprésence donc de la carte, acteur discret du théâtre de la guerre qui, se dissimulant sous une forme abstraite, déploie une dialectique potentielle de la violence. Les cartes de ces images sont des témoins secrets, des étapes d'une guerre, des préméditations, des fondements de conflits à venir... La facture classique, la sobriété, l'ironie du titre de cette série camouflent la réalité mortifère du terrain. Quel est le lien entre celui-ci et ces « géographes », que nous disent, ces jeux de prince, ces jeux de mains, de regards, ces cartes ...de la réalité des combats... ?

Présence aussi de cette même facture classique de la représentation dans le coffret intitulé « L'art de la guerre ». Un coffret comprenant 30 dessins accompagnés de textes extraits du chapitre X intitulé « le terrain » de l'ouvrage : l'art de la guerre de Sun Tzu (1^{er} siècle avant Jésus-Christ). Celui ci y décrit six modèles de terrain, de paysage, auxquels il adjoint d'une part un attribut (accessible, insidieux, sans influence, resserré, accidenté et distant) et d'autre part une tactique de guerre intrinsèquement liée à la forme de ceux-ci. Inspirés des croquis de reconnaissance édictés par le ministère de la guerre au début du 20^{ème} siècle dans les carnets de modèle distribués au Comité technique de l'artillerie et qui devaient être « sans aucune prétention artistique », ces dessins ont la distance froide du relevé topographique dans lequel ce qui est mis en avant, ce sont les particularités de terrain.

Pas de recherche atmosphérique, pas de poésie, pas d'affect, seulement l'unique nécessité du dessein guerrier : Il s'agit ici de mettre en évidence une lecture stratégique du terrain.

Avec ironie la facture classique de ces dessins camoufle la présence de la guerre, ainsi que le sous entendait Yves Lacoste dans le titre choc de son livre de 1976 : « La géographie, ça sert d'abord à faire la guerre » .

Time Surface n°2 et n°3.

Cette série des *Time surface* débutée en 2007 par la pièce *Esper Sequence* (aujourd'hui collection du FNAC) constitue un ensemble de grands dessins inspirés du cinéma ou de documents vidéo dans lesquels le temps cinématographique et vidéo devient une surface plane.

Dans ces dessins, toutes les scènes sont remises à plat, C'est-à-dire que ce qui est rendu possible par le temps dans le film (plans, mouvements de caméra, montage) est ici compilé en une seule image. Ici, la surface c'est du temps et celle-ci est proportionnelle à la durée de la séquence. Ce qui au final fondait le dessin comme étant de l'espace, et une représentation de celui-ci, devient, dans ces dessins, une mise en forme du temps, non pas unique mais composite : comme une mosaïque d'instantanés différents juxtaposés et recomposés.

Time surface 2 : fenêtre sur cour.

Cette image, tirée du film *Rear Window* de Alfred Hitchcock (réalisé en 1954), résulte de plusieurs



dizaines de photogrammes du film pris à des moments différents, qui assemblés, donnent une unique image-surface.

Le photographe L.B. Jefferies (James Stewart), immobilisé par une jambe dans le plâtre, observe pour tuer le temps les appartements donnant sur sa cour à l'aide de jumelles et de son télé-objectif. Après quelques jours d'observations, il soupçonne Lars Thorwald (Raymond Burr), son voisin d'en face, d'avoir assassiné sa femme, assassinat qui se révélera réel à la fin du film. Toute l'histoire est ici résumée en un seul dessin. Le personnage du meurtrier représenté sept fois à des moments différents de l'action (dispute avec sa femme, nettoyage de l'arme du crime, de la salle de bain, transport du corps en morceaux dans une valise...) résume à lui seul la trame du film.

Mais plus que cela, c'est la mécanique secrète du cinéma qui est ici mise en image, les lumières différentes (nocturne, fin d'après midi, matin ensoleillé...) sont ici visibles en un unique temps figé. Les erreurs de perspective, d'alignement, de courbure de l'espace (qui n'ont pas été corrigées lors de l'exécution du dessin) procèdent des mouvements panoramiques de la caméra dans le film (en effet un mouvement panoramique multiplie à l'infini le nombre de points de fuite). Les moins bonnes définitions de certaines zones dans le dessin résultent quant à elles du passage rapide de la caméra sur ces mêmes zones dans le film. C'est la technique cinématographique qui définit ici l'image et non la capacité de l'artiste à la représentation.

Time surface 3 : Blow up.

Dans la séquence de l'agrandissement de *Blow up* réalisée en 1966 par Michelangelo Antonioni, le photographe joué par David Hemmings) effectue une suite d'agrandissements, une suite d'immersions dans une unique image, chaque agrandissement partant d'une zone de l'agrandissement précédent qu'a circonscrite le photographe au crayon. Unique point de vue à chaque étape. L'image étant agrandie, le nombre de signes élémentaires composant l'image diminue proportionnellement au taux d'agrandissement. L'image est donc de plus en plus altérée (devenant par là même une image en très basse définition) et comporte de moins en moins de signes d'autant plus qu'il re-photographie à chaque fois le tirage précédent, altérant et diminuant par-là même à chaque stade la quantité de signes élémentaires constitutifs de l'image. On ne devine au final qu'un agrégat de points noirs et blancs plus ou moins organisé. Cette immersion dans l'image a détruit une part de l'information organisée, créant une image à la limite de l'abstrait, composée de grains (la granularité en terme scientifique définit par des valeurs chiffrées la structure discontinue de l'image), et ce grain est la marque de la discontinuité de l'espace dans ce zoom post-produit. L'espace de *Blow up* est un espace discontinu, un espace troué, construit de plans successifs avec au milieu... du noir.

Dans ce dessin toute la séquence (et donc les différents agrandissements) est remise à plat, mélangeant par là-même les niveaux de définition et permettant ainsi d'apercevoir, dans ce qui n'est déjà plus que des taches, un pistolet, une main, un visage.

Body Double

Cette œuvre est la sixième de la série des Time surface débutée en 2007 par la pièce *Esper Sequence* (aujourd'hui collection du FNAC). Constitué d'un ensemble de grands dessins, cette série s'inspire du cinéma ou de documents vidéo dans lesquels le temps cinématographique et vidéo devient une surface plane.

A chaque fois, le dessin résulte de plusieurs dizaines de photogrammes du film pris à des moments différents de celui-ci, qui assemblés, donnent une unique image-surface.

Réalisé par Brian de Palma en 1984, *body double* (une doublure corps) nous narre l'histoire de Jake, acteur raté, invité à loger dans une maison perchée sur les hauteurs de Los Angeles (la



Chemosphère) par un inconnu rencontré dans un cour d'actor studio qui va se retrouver témoin et alibi d'une machination visuelle dans le cadre presque exclusif (on reconnaît bien sur ici l'hommage de Brian de Palma a fenêtre sur cour d'Hitchcock) d'une maison qu'il observe au travers d'une longue vue. L'inconnu-acteur, du nom de Sam, va se servir de Jake (en multipliant ses identités : un indien soudeur qui tuera la femme de la maison et le vrai mari de cette femme) comme alibi du meurtre de celle-ci.

Ce dessin procède de manière identique que le Time surface n°2 consacré au *fenêtre sur cour* de Alfred Hitchcock. L'intrigue du film est visible et compréhensible aux travers des baies vitrées qui ceinture la maison observée : le cambriolage nocturne du mari, la danse nue du double de la femme, le vigile après le vol du sac de la femme, le cambriolage et le meurtre perpétré par « l'indien », la tentative de sauver la femme par Jake qui devient acteur dans le cadre de sa propre longue vue, etc. Mais alors que le time surface n°2 proposait une vision composite et unique de l'espace et de la fiction du film – l'ensemble de la narration était visible et appréhendable en un seul dessin – celle-ci devient complètement éclatée dans cette nouvelle pièce.

La fiction est bien visible en une unique image surface (comme il est dit ci-dessus) mais le mode de représentation est quant à lui littéralement éclaté dans le sens ou la définition unique du film devient une mosaïque éclatée de différentes définitions comme si les différentes opérations d'agrandissements qu'effectuait le photographe dans blow up (qui pourrait être aussi une source d'inspiration à Body Double) était ici résumées et aplanies en un unique champ mais dans une inversion du processus. Alors que dans le Blow up de

Michangelo Antonioni l'agrandissement discret de l'image engendre une perte de la définition dans le détail agrandi, ici plus le zoom est grand et plus l'image a une meilleure définition.

Dans ce dessin, pour reporter le temps du film et le comprimer en une surface et à l'échelle du plan d'ensemble de la maison dans la nuit – et donc de tout contempler la narration et son montage (plans rapprochés, plans moyens...) – le plan d'ensemble explose en une mosaïque de cadrages assemblés aux définitions distinctes (jusqu'à quatre niveaux d'information). Il n'y a pas dans ce dessin (à la différence des précédents) d'uniformisation de l'information, aucune recherche de lissage, aucune recherche de contiguïté, l'unicité de l'image se donne par saut discret (si ce n'est l'intégration des cadrages dans leur position spatial dans la maison). Ce faisant, le dessin met en évidence la tricherie ontologique du cinéma et révèle que le point de vue unique (celle de la longue vue) est faux. Brian De Palma modifie en effet la position de sa caméra pour tourner sa fiction (changements qui proviennent certainement de données techniques et optiques) révélant ainsi qu'il est impossible de tout voir d'un même angle et ce faisant le décalage entre la fiction et la réalité technique est à l'image de la réalité qui devient insaisissable par son morcellement pour Jake. L'artifice et le mensonge inhérent au cinéma est sans doute le fondement même de ce film qui débute sur un paysage de désert qui se révèle être en faite une découverte et qui se termine par ce que sait le mieux faire le cinéma : du vrai à partir d'un corps morcelé. On remplace la jeune première par une body double (une doublure pour le corps) et on met en place un plan rapproché poitrine.

Alain Josseau Février 2013



Pour tout renseignement /

Galerie Claire Gastaud
www.claire-gastaud.com
04 73 92 07 97

Claire Gastaud
claire@galerie-gastaud.com
+33(0)6 63 05 24 24

Caroline Perrin
caroline@galerie-gastaud.com
+33(0)6 29 95 88 60

