



Galerie Claire Gastaud
contemporary art

Samuel Rousseau

Textes

L'échappée belle, Philippe Piguet, 2003

Plastikcity : une poétique du bidonville, Françoise Parfait,
2005

Ce que la terre nous dit, Laetitia Sellam, 2007

In situ, habiter un lieu, Philippe Piguet, 2010

Le motif dans le tapis, Françoise Parfait, 2011

Interview Samuel Rousseau, Sélina Ting, 2013

Interview Samuel Rousseau, AMA, 2014

L'échappée belle

Par Philippe Piguet

Catalogue d'exposition, Museu d'Art de Sabadell, Espagne, 2003

Projetée dans la pénombre, sur la marche la plus basse d'un escalier, l'oeuvre vidéo de Samuel Rousseau intitulée "P'tit bonhomme" ne manque jamais de retenir l'attention réjouie du spectateur. Elle montre en effet un homme au format lilliputien qui ne cesse de sauter en l'air dans l'espoir d'attraper le rebord de la marche qui est au-dessus de lui mais, hélas ! Tous ses efforts restent vains. A chaque essai, il se ramasse le cul par terre, puis se relève, reprend courage et force, concentre son énergie et se lance à nouveau à l'assaut de l'insurmontable paroi : rien n'y fait, tout est à recommencer - et la bande se déroule en boucle comme pour mieux sanctionner l'impossible défi. Du rire, le spectateur passe peu à peu à une sorte de retenue compatissante qui en dit long sur la dimension somme toute dramatique de la situation.

Dans son ouvrage consacré au rire, le philosophe Henri Bergson a magnifiquement analysé les mécanismes qui mettent à l'épreuve nos nerfs zygomatiques. Le chapitre sous-titré "De la mécanique plaquée sur du vivant" l'envisage sous l'angle duel de la comédie et de la tragédie, soulignant comment l'un entraîne l'autre à l'instar de ce qui fonde l'oeuvre de Buster Keaton.

En d'autres temps, Albert Camus, un autre philosophe, a quant à lui décrypté ce qu'il en était du Mythe de Sisyphe, mettant en exergue le non-sens du monde et l'obligation pour la condition humaine de trouver le bonheur au sein même de l'absurde.

Placer la démarche de Samuel Rousseau à l'aune de cette duelle et prestigieuse tutelle pourra paraître excessif. Peut-être. Il n'en reste pas moins que, d'une part, les procédures mises en oeuvre dans son travail en appellent à toute une mécanique qui joue tant du programmatique que de l'aléatoire et de l'attendu que de l'imprévisible et que, d'autre part, Sam - comme il se nomme lui-même - n'a pas son pareil pour charger les dimensions conjuguées de l'absurde et du non-sens d'une rare dose poétique. Parce que le poème - entendu au sens épique du terme - a cette qualité d'être tout à la fois dédié tant au bonheur qu'au drame de l'existence, il est le vecteur dynamique qui motive l'artiste à l'oeuvre.

Touche-à-tout plein d'invention, exploitant les ressources des techniques les plus sophistiquées - logiciels de développement, de montage d'images et de sons... -, comme celles des matériaux les plus élémentaires - bouteilles plastiques, pelle de chantier, machine à laver... -, Samuel Rousseau est un artiste inclassable. Il défie les lois de tous les genres par un goût irrépressible de l'expérimentation et par une permanente remise en question de nos habitudes perceptives. Rien n'excite plus son imaginaire que de s'en prendre à des clichés éculés et de les faire basculer du côté de l'incongru, comme il transforme par exemple de vieux canevas encadrés, kitsch à souhait, en d'étonnantes images animées. Une autre façon de jouer sur les deux tableaux du ludique et de la dérision, tout comme de la collusion du vulgaire et de l'artistique.

Il en va de même de ses papiers peints vidéos qui procèdent de la projection au mur de motifs en mouvement décuplés à l'envi et dont

l'immatérialité le dispute à la lourde contingence des moyens techniques mis en œuvre. Quoique rendu à un état exclusivement formel, le répertoire iconographique que Samuel Rousseau s'est inventé en ce domaine n'est pas sans renvoyer à ce qui fonde sa démarche. Il use tantôt de toutes sortes d'ustensiles de cuisine, de légumes ou de fleurs pour composer de véritables tapisseries ornées, tantôt de simples figures géométriques qui sont déduites d'un programme informatique en langage java dont la matière est une succession de chiffres et de mots et qui "décide" lui-même parmi des millions d'options de la couleur, de la forme et de la fréquence des motifs projetés.

Entre le petit monde du quotidien, voire celui de l'insignifiant et de l'ignoble - entendu au sens de "non noble" - et l'univers élaboré à l'excès des technologies nouvelles, l'art de Samuel Rousseau se joue des apparentes contradictions. De ce qui les distingue tout en les rendant complices. Il les cultive pour mieux nous entraîner à la découverte d'un inconnu dont il est le seul à pouvoir nous ouvrir les portes. Tout à la fois bricoleur, savant et magicien, Sam appartient à cette rare famille d'artistes qui se joue du trafic du sens pour le détourner au bénéfice de l'inédit, de l'impertinent et, pour tout dire, du fabuleux. Parce que la fable s'offre comme le lieu par excellence d'un récit à base d'imagination, c'est-à-dire d'une fiction, et qu'elle est à même d'indiquer une échappée et, par delà les vicissitudes de l'existence, une possible sortie.

Plastikcity : Une poétique du bidonville

Françoise Parfait, 2005

"Les villes sont un ensemble de beaucoup de choses : de mémoire, de désirs, de signes d'un langage ; les villes sont des lieux d'échange, comme l'expliquent tous les livres d'histoire économique, mais ce ne sont pas seulement des échanges de marchandises, ce sont des échanges de mots, de désirs, de souvenirs." Italo Calvino, Les Villes Invisibles, 1972, Éditions du Seuil

C'est dans le silence et la pénombre d'une vaste salle du Carré Saint-Vincent que sont posées au sol les trois constructions de Samuel Rousseau, éclairées par des images vidéo rétroprojetées. Le regard est saisi dès l'entrée dans l'espace d'exposition car l'impact visuel de ces trois objets de lumière qui se reflètent sur le sol est très fort. L'impression de monumentalité des trois monolithes architecturaux, renvoyant à une échelle urbaine, est très vite contredite par la forte présence des objets qui servent de support à l'image, des bidons en plastique de tailles et de formes différentes, apparemment empilés les uns sur les autres pour former de grands bâtiments faisant penser aux buildings américains du début du siècle. Des décrochements successifs confèrent une structure pyramidale à deux de ces constructions, évoquant les derniers étages de L'Empire State Building à New York par exemple, la troisième est plus compacte, plus ramassée, comme une ville vue de haut dont les différents plans se tassent les uns sur les autres. Le regard identifie à distance l'ensemble du dispositif à une installation, entre sculpture et maquette.

Une double échelle est ainsi évoquée dans le premier coup d'oeil, celle de la ville et celle de l'objet. Celle du paysage et celle du corps. Celle du nombre et celle de l'individu. Ces trois formes urbaines, autonomes, séparées dans l'espace, sont "habitées" par une multitude de silhouettes de personnages cadrées par un réseau de portes et de fenêtres, figures s'agitant dans tous les sens, accomplissant des actions diverses et répétées. Comme on peut l'observer dans la coupe "in vitro" d'une fourmilière en laboratoire, le désordre apparent cède petit à petit la place à une organisation, à la fois de l'espace global avec des effets visuels de symétrie et de boucle, et des motifs en particulier qui, chacun, raconte une brève histoire, à la manière des coupes d'immeubles dans les gravures du 19^{ème} siècle. L'attrait du détail incite à y aller voir de plus près. En se rapprochant et en tournant autour de chacune des pièces, quitte à croiser le faisceau des vidéoprojecteurs posés au sol, se dévoile la matérialité des bidons qui font écran. Les bidons sont coupés par moitié en une tranche verticale et sont rivetés les uns aux autres avec une visserie métallique ; les bouchons ponctuent visuellement les variations d'opacité et de teinte des bidons qui laissent passer plus ou moins la lumière. La matérialité de l'image vidéo elle-même s'affirme dans cette vision microscopique, laissant apparaître les pixels qui se déplacent dans l'encadrement des fenêtres, comme autant de cellules prises au piège d'une surface de verre d'un laboratoire de biologie. Le corps-signe perçu de loin devient une matière en mouvement vu de près, et cette différence de perception invite à prendre du recul à nouveau. C'est ainsi dans un va-et-vient répété entre l'ensemble et le détail que le spectateur construit une représentation et une pensée de cette étrange urbanité que lui

propose Samuel Rousseau. L'artiste a produit cette pièce avec les moyens du théâtre qui l'a accueilli, la Scène nationale d'Orléans. À partir d'éléments de décor construits pour l'occasion et de comédiens et danseurs qui se prêtent au jeu, Samuel Rousseau met en boîte un ensemble de personnages et de situations qui formeront une base de données avec laquelle il va composer les images de son projet. Il construit alors les structures de bidons, et c'est directement sur l'écran de projection que celles-ci forment qu'il pose, déplace, combine et articule différentes séquences par incrustation à l'intérieur de la page électronique, comme autant de vues de fenêtres réelles dans la fenêtre de l'écran. La miniaturisation des motifs va lui permettre de multiplier les éléments projetés sur les surfaces des bidons, et de compenser la perte de détail de chaque image par la monumentalité que leur confèrent leur nombre. Après de minutieux réglages, l'ensemble de l'image vidéo, sortie de son cadre géométrique, vient adhérer à la forme complexe des bidons assemblés, constituant une véritable peau électronique qui se fond par porosité dans la matière plastique devenue presque organique.

Les situations banales filmées sur la scène du théâtre - hommes pressés, dame tirant une valise à roulette, couples qui se disputent, porte qui claque, silhouette qui court, séparations et rencontres, etc. -, se juxtaposent, se relie et forment les infimes détails de l'organisme complexe qu'est la ville globale contemporaine, grande matrice urbaine dans laquelle l'individu n'est plus qu'un élément anonyme, une cheville ouvrière parmi d'autres. La *Machine à habiter*, parangon de la modernité, s'incarne alors dans son négatif, son inconscient, sa face cachée, le Bidonville. L'image vidéo, produit d'une économie technologique des flux, furtive et évanescence, prends corps dans du bidon, objet pauvre et matériau pauvre renvoyant à une pratique du transport manuel, au commerce de détail qui n'a pas de moyens de stockage, et à une économie du recyclage et de la survie, de la précarité et du nomadisme.

Le bidon vide, rejet du produit consommé, décharge de l'industrie, s'échoue loin du centre, sur les périphéries, dans les faubourgs des villes et les confins de l'occident. *Plastikcity*, en détournant l'image technologique de son cadre et l'objet de sa fonction, participe d'une économie du recyclage. Cette critique d'ordre politique n'est qu'implicite dans l'installation de Samuel Rousseau, c'est en cela qu'elle prend toute sa force.

Si les matériaux eux-mêmes et leurs relations produisent du sens, l'image aussi, en tant qu'elle représente un point de vue, n'est pas dépourvue de signification. Le motif de la fenêtre, paradigme de la représentation du monde "réel" depuis la Renaissance, incite à regarder à travers un cadre. Le cinéma, après la photographie, a fait de la fenêtre à la fois le double de l'œil (la fenêtre du viseur, la fenêtre du projecteur) qu'elle protège, et un modèle de surveillance (du monde ou de son voisin). Commerces humains et machinations célibataires s'observent à la loupe des appareils de vision dans le lieu de l'anonyme que sont nos villes contemporaines. Si *Plastikcity* se rappelle des *Fenêtre sur cour* Hitchcockiennes où bien des pulsions scopiques mortifères du *Voyeur* d'un Michael Powell, le corps n'est pas traité ici dans son épaisseur psychologique ; c'est plutôt à la mécanique visuelle du panopticon que les corps-signes renvoient. Le

corps, signe graphique, se lit comme un mot, une note de musique inscrit sur une ligne ou une portée musicale balayée par le regard comme la ligne électronique l'est par le faisceau d'électrons ; l'humain est réduit à un signal électronique qui varie et se combine en autant de textes figurant les relations humaines.

Ce n'est pas la première fois que Samuel Rousseau compose avec le théâtre ; ce n'est pas la première fois non plus qu'il travaille à partir d'un programme génératif, matriciel. Cette nouvelle pièce semble être l'aboutissement de ses recherches antérieures. *Des Papiers peints* vidéo au *Géant*, en passant par *P'tit Bonhomme*, Samuel Rousseau traque, toujours avec humour et légèreté, la difficulté qu'a le corps contemporain à rester dans le cadre, à se conformer à l'échelle qu'il se construit lui-même ; il inscrit le corps synthétique dans l'environnement de nos *Métropoles* modernes en lui insufflant une poétique du débord, de l'excès et de la démesure.

Ce que la terre nous dit

Laetitia Sellam, 2007

Et si pour décrire *Maternaprima*, l'œuvre de Samuel Rousseau, le terme qui convenait le mieux était celui d'*image monstre* ?

Enigmatique, excessive, *Maternaprima* est ambivalente. Composé de continents et d'océans au repos, recouvert de nuages, le paysage de la sphère terrestre que l'artiste donne à voir n'a rien d'imaginaire. Samuel Rousseau a scrupuleusement capté des images satellites du globe pour réaliser cette pièce.

Projetée dans la pénombre, *Maternaprima* dévore et aspire l'espace. Condensé en une dizaine de minutes, le mouvement de rotation terrestre donne le vertige. Devant ce manteau terrestre, tout à la fois liquide et solide, le spectateur se fait tout petit. Ebloui par sa beauté brute, celui-ci se trouve simultanément enveloppé d'une grande douceur et susceptible d'être sujet à une syncope éveillée, presque écrasé. Car Samuel Rousseau ne s'est pas contenté de condenser visuellement et temporellement la beauté de la terre. A sa surface, l'artiste a opéré des métamorphoses.

C'est une bosse, puis une autre, puis une autre encore qui viennent troubler cette vision en accéléré. L'artiste met le globe à vif en le déformant précipitamment. À l'intérieur de la terre, il se passe quelque chose. Ce quelque chose pousse, existe, résiste. On savait que la terre n'était pas ronde, et qu'elle ne tournait pas très rond non plus. Ces soubresauts internes révèlent une énigme. Que se cache t-il à l'intérieur de notre terre ?

Pulsion de vie, pulsion de mort.

L'œuvre laisse présager débordement brutal et forces incontrôlables. Elle met en évidence comment la terre peut s'ébrouer avec violence, entrechoquer ses plaques tectoniques et provoquer des catastrophes naturelles. Mais *Maternaprima* exprime également la puissance de vie de la planète. Telle une métaphore de la maternité, la bosse de *Maternaprima* évoque le bébé cognant à la surface élastique du ventre de sa mère, son petit cœur énergétique qui bat et qui désire.

Les sens sont multiples et certains verront à l'inverse dans ces déformations un avertissement funeste à ce que l'homme fait subir à la terre.

Face aux interprétations, l'artiste ne se prononce pas. L'énigme garde son épaisseur. A chacun de cerner pour lui même cette étrangeté, cette terra incognita qu'est le globe terrestre. Quant à l'œuvre elle-même, elle est une image vibrante à la puissance de sidération peu commune.

In situ, habiter un lieu

Par Philippe Piguet

Catalogue d'exposition, Fondation Claudine et Jean-Marc Salomon, Alex, 2010

A l'inventaire de l'œuvre de Samuel Rousseau figurent un certain nombre de réalisations qui trouvent leur place *in situ* dans une relation directe avec l'architecture et qui procèdent, à une exception près, du principe de la commande publique. L'intérêt de l'artiste à ce type d'exercice repose d'abord et avant tout sur la prise en compte d'un existant, qu'il soit patrimonial, social, humain ou technique. S'il n'a jamais encore eu l'occasion d'intervenir sur un édifice dans l'amont de sa construction, Samuel Rousseau s'est toujours appliqué à concevoir une œuvre qui s'y intègre le plus pleinement, qui soit le symptôme d'une activité intérieure, soucieux de trouver une solution plastique qui fasse corps avec le lieu sur lequel il est invité à opérer. Qu'il s'agisse d'une vidéo projection ou d'un dispositif lumineux,

Rousseau vise chaque fois à rendre compte soit de la fonction du lieu sous une forme allusive de l'activité qui lui est propre, soit d'un argument culturel qui le caractérise et le détermine, soit d'une réflexion plus générale sur la relation qu'entretient l'homme à l'architecture.

Dans ce contexte, il résulte que les interventions monumentales - au sens premier du mot - de Samuel Rousseau multiplient volontiers les jeux entre le dehors et le dedans, le contenu et le contenant. A l'appui d'une technicité de pointe qui décline toutes les technologies nouvelles possibles, celles-ci nécessitent le plus souvent d'entrer dans la chair même du bâtiment de sorte à ce que la liaison soit la plus accomplie. A cette fin, les outils que Samuel Rousseau emploie le sont par lui comme un matériau nouveau qui permet au bâtiment de gagner un supplément d'âme. Véritable champ d'expérimentation, les œuvres qu'il est amené à réaliser en relation avec l'architecture ne sont autres que l'expression d'un double défi : d'une part, celui de s'inscrire à l'ordre du monumental ; de l'autre, celui d'habiter un lieu.

Le motif dans le tapis

Par Françoise Parfait

Catalogue ADIAF / Le Prix Marcel Duchamp, 2011

Pour Henry James, le secret de son oeuvre se tenait caché dans la trame des récits et les volutes du motif ; de même, Samuel Rousseau a souvent dissimulé ses sujets dans des mises en scène où l'objet, la technologie et l'espace conjuguent des images apparemment simples mais qui cachent des « secrets » que le visiteur prend plaisir à déchiffrer. Dans un certain nombre de ses productions vidéo et numériques, les images viennent, en effet, se loger là où on ne les attend pas, dissimulées dans des motifs décoratifs (les *Papiers peints vidéo*, 2003), enchâssées dans des objets de rebus, agitant discrètement les reliefs d'écrans-objets qu'elles recouvrent comme une peau. Fréquemment, elles mettent en scène des corps inadaptés à l'espace qui tente de les contenir, de manière humoristique souvent, pathétique parfois, et poétique toujours. Beaucoup trop grand pour le bâtiment qui l'abrite (*Le Géant*, 2003), minuscule dans la ville générative et dévoreuse de *Plastikcity* (2005) et le tapis persan de *Jardins nomades* (2007), ou réduit à la dimension d'une cellule dans les blisters médicamenteux de *Chemical House*, (2009-2010), le corps seul ou multiplié anime les images par des micro mouvements quasi browniens, s'insinue dans tous les recoins, occupe toutes sortes d'espaces, objets ou bâtiments, immenses ou trop petits, hors échelle.

Un élan vital traverse une grande majorité des travaux de Samuel Rousseau : le vivant s'y manifeste aussi bien dans le grouillement aléatoire ou l'agitation canalisée de petites silhouettes dans de larges espaces, que dans les poussées organiques d'un corps qui veut se libérer d'un espace contraignant (*Maternaprima*, 2006, *Le Géant*). Dans tous les cas, le corps isolé et le corps en nombre, ont du mal à trouver leur place dans un monde industriel, standardisé, inadapté le plus souvent à leur condition. La condition humaine, question universelle, est évoquée par l'artiste comme une tentative, sans cesse recommencée, de s'extraire de la boîte - l'objet, le bâtiment, la ville, la mégalopole qui voudrait le retenir et le fixer, d'en repousser les murs et d'ouvrir sur un infini imaginaire inouï.

Samuel Rousseau est un artiste qui invente des formes, explore leur capacité à produire du poétique ; usant de matériaux divers, récupérant des objets relégués au rang de déchets (bidons, bouche d'égout, emballage), utilisant la technologie avec une précision toute horlogère, il cherche les solutions techniques les mieux adaptées pour que précisément la technique s'efface derrière la force et la présence de l'image produite. Ces œuvres sont alors libres d'évoquer le monde animal, le monde industriel et urbain, d'emprunter à la science fiction ou à

l'imaginaire de la bande dessinée et du cinéma. Elles peuvent faire le grand écart entre une évocation de *Métropolis* ou une *vanité* moderne en écho aux *TV Buddha* de Nam June Paik. Création d'une illusion, fragile comme un souffle, entre un objet réel et une image possible de celui-ci : une flamme électrique et des feuilles numériques peuvent ainsi réanimer la bougie éteinte (*Un peu d'éternité*, 2009) ou le tronc d'un arbre nu (*Sans titre (L'arbre et son ombre)*, 2008-2009), mais tout cela reste provisoire, à l'image de la vie.

Interview Samuel ROUSSEAU, par Selina Ting pour initiArt Magazine

SR – Samuel Rousseau

ST – Selina Ting pour initiArt Magazine

ST : Ce qui m'a impressionnée en premier dans votre travail, c'est la simplicité de l'image et de la présentation que vous accordez à votre œuvre. Et en même temps, on note une dimension allégorique forte dans chacune de vos pièces. La première fois que j'ai remarqué votre travail, c'était dans une galerie parisienne où vous avez montré « Sans titre – L'Arbre et son Ombre ». Après, j'ai découvert « Un peu d'Éternité » et « Montagnes d'Incertitude » dans les foires.

C'est cette simplicité et l'allégorie que l'on retrouve dans chacune de vos pièces qui font que l'on reconnaît votre travail, et que l'on se souvient de vous.

SR : Merci ! Mon travail est simple, mais pas simpliste. La simplicité, pour moi, tend à l'universalité. Si vous prenez une pièce comme « Sans titre – L'Arbre et son Ombre », cela m'a demandé deux ans d'imaginer cette pièce. Entre l'idée d'utiliser l'ombre, via la vidéo, et ensuite de trouver une idée juste par rapport à la vie et la mort que je voulais retranscrire puis en suite six mois pour la réaliser. Mais c'est du travail qu'on ne voit pas. Si vous faites un beau travail, si vous l'épurez mentalement, si vous faites du mieux que vous pouvez, en le faisant le plus proprement possible, le plus justement possible, on ne voit plus les efforts et la pièce prend alors toute sa force. Le travail doit toujours laisser la place au concept de l'œuvre.

ST : Je trouve qu'il y a une dimension très poétique aussi dans votre travail. Pour certains artistes, le mot « poétique » est plutôt négatif, voire offensif.

SR : Avant, quand on me disait « tu es un poète », ça me faisait réagir négativement. Parce que j'avais une idée de la poésie qui était tronquée, qui n'était pas la bonne. Maintenant, je me sens beaucoup plus poète, parce que je me suis aperçu que la poésie transcende les choses. Peu importe votre origine sociale et culturelle, la poésie, elle va à l'âme des gens. Je trouve ça extraordinaire. On touche à des choses qui sont de l'ordre de l'universel. Je crois que la simplicité formelle sert cette idée. Mais ma dernière pièce « Brave Old New World » par exemple n'est pas du tout simple. Il n'y a pas que ça dans ma production, il y a aussi des tensions, des choses qui se répondent, et pas forcément dans le bon sens.

ST : Il y a deux interprétations antinomiques de la poésie : la poésie au sens lyrique et sentimental, et la poésie dans sa tension et sa précision. Pour toi, j'ai l'impression que c'est plutôt ça. Le côté simple, minimaliste, économie de moyen, et précis.

Et les tensions qui se manifestent dans le jeu d'échelle, par exemple dans « Montagnes d'Incertitudes » ou « Le géant ».

SR : Oui, c'est une façon de ramener les choses à la réalité. Quand j'utilise l'objet de rebut, justement, c'est pour faire une accroche au réel. Je fais des choses qui sont, comme vous dites, allégoriques qui partent dans des univers, et en même temps j'aime ramener à notre réalité. Je ne suis pas là pour démontrer des choses ou faire partir dans un ailleurs. Il y a des artistes qui sont porteurs d'une espèce de foi, une idée suprême, et qui serait bien sûr la meilleure. C'est une démarche qui ne m'intéresse absolument pas. J'essaie d'être toujours dans l'expérience, la recherche, le doute. A cet effet j'épure les choses afin que les champs s'ouvrent. Parce que plus vous enlevez, et plus vous ouvrez en fait, plus le regard s'ouvre, et vous obtenez ainsi un champ d'interprétation énorme.

J'ai beaucoup de respect pour le regard de tous. Je ne vise pas un public précis, je ne vise pas en particulier le monde de l'art. Je fais un travail pour moi, très égoïste. Quand je travaille, rien ne rentre en compte que mon regard, que ma justesse par rapport à ce que je suis en train de réaliser. Je n'entretiens pas de rapport de séduction.

Par contre une fois que c'est fait, j'ai envie de l'offrir au monde, de le faire voyager, de lui faire rencontrer et se confronter à des cultures différentes.

ST : Pour « L'Arbre et son Ombre », vous avez présenté cette œuvre en projection petit format et au très grand format aussi. Quel impact il y aura sur la perception de cette image allégorique de la vie et de la mort ?

SR : La dimension que cela rajoute en grand c'est le statut du corps de la personne qui regarde, ce n'est pas tellement l'échelle de la pièce ou le fait qu'elle soit plus impressionnante. La personne qui passe devant se retrouve dans la virtualité elle aussi car son corps fait parti de l'œuvre via son ombre. Par exemple, les enfants s'amuse avec les feuilles. Ils voient leur ombre et les feuilles, et ils essayent d'attraper les feuilles. Ce qui est intéressant, c'est où on se situe en tant que spectateur quand on est en train de regarder cette pièce. Ça pose la question de sa vie, du virtuel et du réel. Je suis là maintenant dans l'instant et quel est le rapport j'entretiens avec la proposition qui m'est faite.

ST : Quelle est pour vous la relation entre la vidéo et l'art ?

SR : Je ne suis pas un vidéaste, mais un artiste-plasticien qui utilise la vidéo. La vidéo est un piège ! C'est facile de faire de belles et plaisantes images avec de la vidéo. Mais ce ne sont pas des images mentales. Je veux que mon travail vidéo fonctionne comme une œuvre statique, comme une sculpture, ou une peinture. Pour moi ce que l'on voit n'est que la partie émergente de l'iceberg. Ce qui est intéressant, c'est la projection mentale que l'on se fait vis-à-vis d'une œuvre d'art. Parce qu'il faut se poser cette

question en tant qu'artiste : ça veut dire quoi de fabriquer des images aujourd'hui ?

On est inondé d'images : la télévision, les films, les pubs, l'art. Ça ne m'intéresse pas de rajouter des images à cette planète déjà saturée, mais ce qui m'intéresse, c'est toucher l'intérieur du cerveau des gens, de m'inscrire dans le cortex. Je ne suis pas là pour juger, je ne détiens aucune vérité. Je suis juste là pour faire des propositions. Je ne veux pas apporter de réponse. Ça peut paraître prétentieux, mais j'ai presque envie de rapprocher le métier de l'artiste à celui du shaman, qui s'adresse à l'âme des gens. Alors il y a peut-être de la magie là-dedans, mais pas de la prestidigitation, plus de la spiritualité.

ST : J'ai un doute à propos de la neutralité de l'artiste...

SR : De toute façon, faire de l'art, c'est très égoïste. Je ne fais pas ça pour séduire les gens. Je fais des choses pour moi, qui me plaisent tout d'abord ! C'est moi qui décide de mon œuvre. Quand je fais les « Montagnes d'Incertitude » ou « Plastikcity », je suis Dieu : je gère la vie de mes personnages. Je décide de qui vit, de qui meurt, de qui fait quoi. Il n'y a que moi qui décide quand ça commence, quand ça se termine. Une fois que c'est fait, ça ne m'appartient plus, c'est au monde. J'ai beaucoup de respect pour tous les regards qui se posent sur mon travail. Cela veut dire que c'est aussi important pour moi que quelqu'un qui n'aime pas l'art, qui ne le connait pas puisse être touché par mon travail que quelqu'un qui connait extrêmement bien l'art. Ça ne me dérange pas si c'est populaire, ça ne me fait pas peur. « Le Géant » par exemple, en juste une nuit, quelques heures, il a touché énormément de gens.

ST : Parce qu'il y a quelque chose de noir, de grave, de sombre, de conflictuel, c'est presque la condition humaine...

SR : Oui, c'est la vie ! Mais ce n'est pas conditionné. C'est que je dis dans mon travail. « Libère toi, vis ta vie, sois heureux ! ». Il faut trouver le bonheur ! C'est sombre, mais c'est lumineux!

ST : C'est gai parce que c'est humoristique aussi.

SR : Parce que je suis le clown blanc qui fait tomber l'Auguste ! Il y a toujours une double lecture. Au premier regard, c'est amusant, et plus vous regardez mes productions et moins c'est drôle, plus la gravité du propos s'installe presque à en devenir oppressante.

Être artiste

ST : A quel moment décidez-vous de devenir artiste ?

SR : Depuis toujours ! J'ai toujours voulu être artiste. J'étais un très mauvais élève à l'école. Je n'étais pas à ma place. Je m'ennuyais.

Alors j'ai commencé à dessiner dans la marge de mes cahiers. Jeune homme j'ai fait l'École des Beaux-arts. Mais je ne me suis jamais senti à ma place. Je ne correspondais jamais à une place que l'on veut m'attribuer. Je

suis inclassable ! On ne sait pas où me ranger et mon travail l'est également.

J'ai mis 6 ans après l'école à vendre ma première pièce, et j'ai mis 8 ans à en vivre. Je dis souvent que mes collectionneurs sont mes producteurs car après avoir vendu une pièce, je peux financer la production de la prochaine ! La vie d'artiste n'est pas toujours facile, mais il est plus important pour moi de garder ma liberté que de travailler pour le marché, pour le public. Une pièce est bonne parce qu'elle se libère des contraintes. Je veux me libérer des contraintes.

Et me libérer des contraintes, c'est aussi me mettre des contraintes : apprendre l'anglais, apprendre les logiciels, savoir couper une planche, savoir planter un clou, etc., ça me rend libre, libre de connaître et de ne dépendre que de moi-même. C'est pour ça aussi que je n'ai plus d'assistant, ni de technicien. Je fais tout moi-même. Si un jour, personne ne veut acheter mon travail, ce n'est pas grave, je ne dépends que de moi, j'ai toujours mon ordinateur, mes idées, mon savoir-faire, je peux toujours continuer à travailler quoi qu'il arrive, c'est là que ce situ ma liberté et c'est ce que j'ai de plus précieux ! J'ai compris que la connaissance et la culture sont des trésors. Des trésors que l'on ne peut pas vous voler.

ST : Comment vous définissez-vous ?

SR : Pour me définir, je dis toujours que je suis un naïf éveillé. Je suis très naïf, et très curieux des choses et des gens. En même temps, je suis très conscient politiquement parlant. Je ne veux pas m'inscrire dans la mode du moment. J'espère que mon travail me survivra. Quand j'ai montré « P'tit Bonhomme » pour la première fois il y a 15 ans l'impact qu'il a eu sur le public est resté le même qu'aujourd'hui, il n'a pas prit une ride ou par exemple « Sans titre – l'Arbre et son Ombre » que l'on pourra regarder dans 1000 ans l'émotion sera intact.

ST : Et la définition du « succès » ?

SR : Le succès dans le sens de la notoriété ne m'intéresse pas. Je n'ai pas besoin que les gens reconnaissent mon nom. Il est plus important que, comme vous, le public fasse le lien entre les pièces qu'il voit par ci et par là. Après tout, c'est l'oeuvre qui tient le regard.

Que les gens me connaissent ou pas, ça m'est égal. J'essaie de faire des choses intéressantes et importantes, mais je ne suis pas emprisonné par mon travail, ni par mes galeries, ni par mon public, ni par mes collectionneurs. Ne pas être à Paris me renforce, parce que c'est là que se situe le business et les réseaux en France. J'ai un media qui est très facilement déplaçable. Mes oeuvres partent et traversent facilement le monde. Paris, n'est juste qu'un endroit dans le monde.

Mais j'ai des fois besoin du succès, pour produire mes oeuvres. Le succès apporte de la confiance à l'autre. Du coup, vous êtes pris au sérieux et l'on vous accorde plus facilement les moyens de vos ambitions.

ST : Et vous ne vous sentez pas isolé à Grenoble ?

SR : Non ! Car je voyage beaucoup, et je montre plus mon travail à l'étranger qu'en France : des U.S.A. en Asie, de l'Amérique du Sud en Tasmanie, je cours le monde. Je m'intéresse beaucoup à toutes ces rencontres culturelles. Il y a un regard différent et des interprétations différentes dans chaque culture. Mon travail est accessible à toutes les cultures et je me nourris de tous ces échanges.

ST : C'est vrai qu'il y a peu de codes culturels dans votre travail, par rapport aux autres artistes français...

SR : Dans mon travail, il n'y a pas de code culturel précis et facilement identifiable. Je ne fais pas un travail qui s'inscrit facilement dans ce que l'on attend de l'art en France, il oscille entre plusieurs pratiques et n'est pas classable. J'essaye de faire une oeuvre qui modifie la perception et perturbe les conventions. Le milieu de l'art, c'est un drôle monde. Quand vous prenez des références à l'histoire de l'art dans votre production : l'arte povera, le XVIIIème, le néo-classicisme, le postmoderne, etc. tout va bien !

On est rassuré, c'est bien de l'art. Par contre, quand vous faites références à la science ou autres vous perturbez les codes. S'il y a ambiguïté, ce n'est pas de l'art. Pour moi la recherche est permanente tout comme en science, une idée peut mettre à terre des dizaines d'années de savoir absolu. Vous avez toujours une pièce qui vous en ramène une autre, puis une autre Je cherche jusqu'à obtenir le résultat escompté. Ce qui compte pour moi, c'est la culture en générale et pas seulement l'art en particulier. La culture c'est la littérature, l'architecture, la nature, l'art, le cinéma, la gastronomie, la bande-dessinée, la science, etc. C'est ce qui fait ce que vous êtes.

ST : Le choix de travailler avec de nouveaux media vous permet de vous débarrasser des bagages dont vous parliez ?

SR : Non ! Comme je l'ai dit, il y a beaucoup de pièges dans les nouveaux media. On peut tomber facilement dans le kitsch et la médiocrité. La technologie n'est pas importante dans mon travail, elle est l'esclave de mes idées. J'admire beaucoup le travail d'artisanat. La maîtrise des techniques, la perfection dans le travail, le contact avec le matériel. Mais en art, on demande plus que ça. Il faut une image mentale secrète. Il faut une force à l'intérieur de l'oeuvre. L'inspiration est humaine, elle n'est pas technologique.

ST : Merci beaucoup !

Samuel Rousseau, jardinier « d'images mentales »

Paris, le 26 mars 2014, Art Media Agency (AMA).

Samuel Rousseau est un artiste plasticien français. Ses installations, très précises, mêlent la vidéo à des objets de rebuts, dans une poétique forte qui observe le monde actuel — ses images et l'homme qui l'habite. Sélectionné parmi les finalistes du prix Marcel Duchamp en 2011, il est présenté durant Art Paris Art Fair à la galerie Claire Gastaud. Art Media Agency l'a rencontré dans le cadre de la foire et l'a interrogé sur son travail.

Pouvez-vous nous présenter votre travail ? Comment le ressentez-vous ?

Je ressens la vie en fait. Je suis une éponge, je rends les choses. Je suis en réaction. Je vie dans un monde contemporain, j'ai un travail contemporain, mais être artiste m'est tombé dessus. C'est comme quand on me dit « pourquoi as-tu choisi la vidéo ? », je n'ai pas choisi la vidéo. C'est juste que ça tombe sous le sens. Si j'avais été un homme préhistorique, j'aurais utilisé des racines, j'aurais gratté les murs.

Votre technique semble très précise. Comment procédez-vous ?

Je me fiche de la technique. Il faut toujours que la technique soit évacuée par le propos sur l'œuvre. On me dit souvent que je suis un grand technicien. Premièrement, je n'en suis pas certain. Et puis dans chaque corps de métier, il faut maîtriser son outil, c'est donc normal.

Oui, mes œuvres peuvent apparaître techniques, mais les peintres de la renaissance avaient aussi une technicité formidable. Oui, c'est technique, mais la technique ne dépasse pas le propos. L'ordinateur doit rester mon esclave.

L'ordinateur est l'esclave de l'animation que vous créez et vous projetez cette animation sur des objets recyclés, de seconde main. Qu'apporte cette réutilisation à l'image, au sens ?

Ce qui m'intéresse dans l'objet de rebuts et dans l'ignoble — dans le sens « non noble » du terme — c'est que tout le monde l'a eu entre les mains. Que ce soit un blister de médicament, un jerrycan, une vieille bâche, tout le monde connaît ces objets.

Ce qui m'intéresse alors c'est l'emprise que j'ai sur le réel. En tant qu'artiste, mon objectif est de semer des graines. J'aime cette métaphore du jardinier, je mets une graine dans la tête du spectateur, et après elle pousse et ce qui en ressort ne me regarde plus. Utiliser des objets du quotidien permet d'avoir cette accroche sur le réel, sur le public. En plus, ce qui m'amuse c'est de transformer la matière. Quelque chose qui devait aller à la poubelle devient une œuvre d'art, et obtient un tout autre statut intellectuel et commercial.

Il y a presque un côté ready-made : vous adoubez un objet, certes en lui adjoignant une vidéo. Pensez-vous que l'idée est là ?

Je me suis posé la question par rapport à ça, mais je ne pense pas finalement. C'est un « ready presque made » ! Le ready-made est un objet utilisé en tant que tel, et moi je lui ajoute quelque chose.

Vous avez une formule qui est forte, c'est la volonté de créer des « images mentales ».

Je fais des images. Même si elles bougent et qu'il y a du son, je ne fais pas plus que des images. Cependant, il y a une question cruciale derrière cela : qu'est-ce que faire une image aujourd'hui ? Il y en tellement... Nous vivons dans une profusion d'images, un vomit d'image, c'est fou.

En plus, je lutte contre Pixar ou Disney, car on est tous habitués à avoir des images très léchées, créées à partir de machines onéreuses, ou dix secondes sont faites en des heures par des dizaines de personnes. Moi, je me place en tant qu'artisan de l'image. Ce que je veux c'est extraire le sens. Ce qui m'intéresse c'est de faire des images qui sont mentales dans le sens où le public se les accapare. L'image devient mentale quand elle appartient à la personne qui observe mon œuvre.