

Bernard Joisten

Cinq périmètres composent actuellement mon champ artistique. Ils sont séparés par des frontières poreuses qui interagissent parfois les unes avec les autres. Ils forment des zones mouvantes pulsées par des ADN de technologie (turbomodernisme), de rétroaction (s(t)imulator), d'apparence (La Société des Items), d'abstraction (Abstractor) et de virtualité (Lost Museum).

- **Turbomodernisme**
- **S(t)imulator**
- **La Société des Items**
- **Abstractor**
- **Lost Museum**

Un matériel plus exhaustif de mon travail est consultable sur le site

<http://bernard-joisten.com/>

Notamment les rubriques suivantes :

[Bio](#)

[Presse](#)

[Actualité](#)

[3D](#)

[Peinture](#)

[Installations](#)

[Films](#)

[Photo](#)

[Publications](#)

[Commissariat d'exposition](#)

bernard.joisten@gmail.com

+3366433424

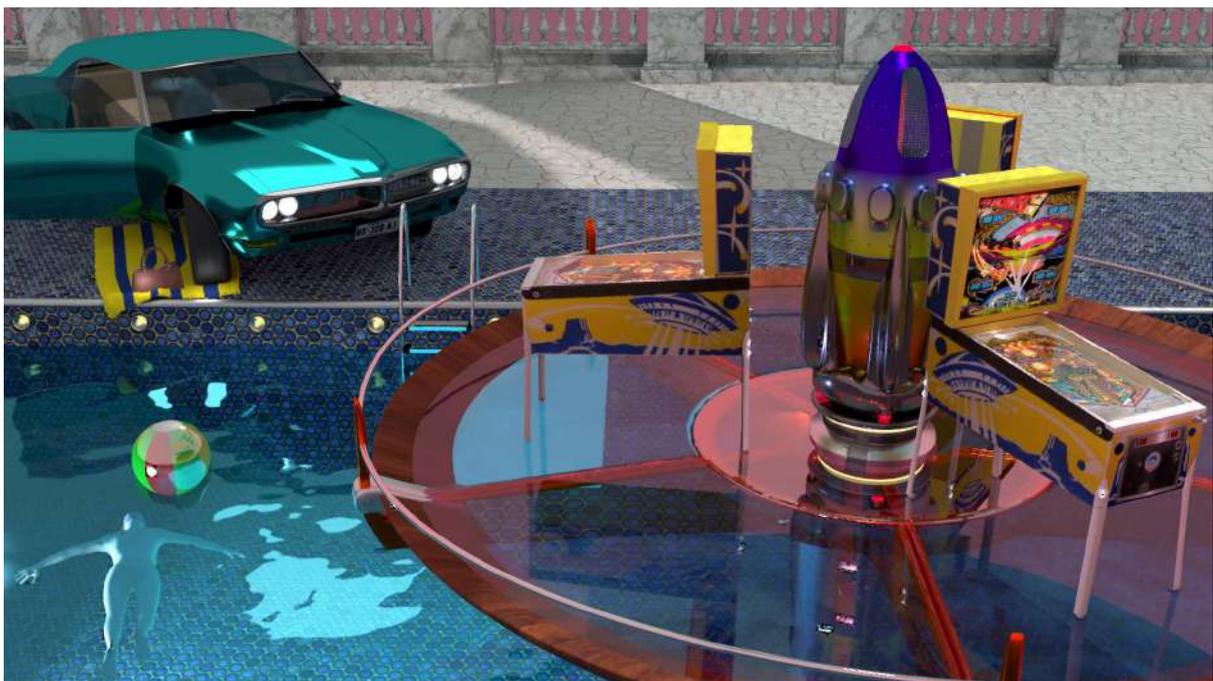
Turbomodernisme

Le **turbomodernisme** s'inscrit dans une esthétique de dématérialisation. Nous vivons dans un monde d'informations fluides et mobiles, en état de transformation permanent. J'ai laissé cette énergie contaminer ma production artistique jusqu'à lui donner ce lustre informatique où scintille une nouvelle espèce de formes et



d'enjeux. C'est pour moi une révolution structurelle, qui implique une notion cybernétique d'économie et surtout d'écologie de la matière, les objets se réduisant à l'état de fichier. Dans ce cas de figure, la dynamique narrative est forte, imbibée de technologie et de science-fiction. L'idée du

turbomodernisme est de mettre un moteur dans le postmodernisme pour en franchir le périmètre culturel et temporel. La matérialité de cet horizon peut s'inscrire aussi bien dans des NFT que dans des prints, des installations ou des vidéos. La 3D est au cœur de ce processus en tant qu'extension logique du domaine du tableau. J'ai commencé cette série d'images 3D en 2011, à partir de l'idée que la science-fiction avait remplacé l'Avant-Garde, morte avec l'arrivée du post-modernisme. La science-fiction représente l'accès au futur sans passer par l'idée de la tabula rasa. Elle met en scène l'idée de nouveau à la façon d'un effet spécial. La peinture appartenait au post-modernisme, la 3D s'inscrit dans ce que j'appelle le **turbomodernisme**. Sous forme de prints, mes images peuvent aussi s'encaster dans des hyper-cadres à développer selon un processus de customisation.



J'envisage la 3D comme une extension du domaine du tableau. Elle réunit une notion photographique, picturale (peinture), cinématographique (déplacement de la caméra dans l'image), et « design » (possibilité de définir de nouveaux objets). Elle arrive au moment d'un besoin de renouveau du domaine pictural. La 3D produit un



schéma pictural qui donne la priorité au décor, à la lumière, à l'évènement. L'évènement est relativement nié par la peinture depuis « la peinture pour la peinture ». La 3D est une peinture reconstituée, artificielle. Elle absorbe des éléments picturaux et les digère dans ses algorithmes, avec des nuances de matière photographique, vidéo et architecturale. C'est une nouvelle espèce

picturale. Sur la scène de l'espace 3D, on peut disposer autant d'objets qu'on veut et les sélectionner ensuite avec la caméra. Contrairement à ce qui se passe pour la peinture, le cadre final est décidé en post-production. La 3D m'attire aussi parce qu'elle peut glisser vers l'animation, générer des mouvements et s'incarner dans des films. C'est une peinture dynamique. Elle réunit un langage photographique, pictural et cinématographique. La 3D représente un ensemble composite qui permet de produire de nouveaux modèles picturaux. Il ne s'agit pas de faire des films narratifs mais d'introduire dans l'image une caméra qui en fouille tous les détails, qui en fait une espèce d'endoscopie (Zéro Story, voir lien plus bas). Le "tableau" devient un espace multidimensionnel vu à partir d'une infinité d'angles possibles. Une exposition doit fonctionner à la façon d'un écosystème vivant : les œuvres sont des bêtes traquées par le regard des spectateurs dans un safari de sens et de sensations.



La 3D est à la croisée de la peinture, de la photo et du design. Elle permet surtout de jouer avec toute forme de façon fluide et mobile. Les événements seront donc essentiellement plastiques. Zero Story est un film, certes, mais sans histoire, d'où le titre. Pas d'événements, mais des incidents et des cycles dans une ambiance teintée de science-fiction. **Zero Story** est un récit à l'ère du GIF. C'est un hyper-Gif, une boucle de 20 minutes. Un récit, donc, qui tend au degré zéro de la fiction, à partir d'une idée science-fictionnelle d'urbanisme conçu comme un espace abstrait, rempli de clubs, de voitures et de machines abstraites (Exposition **Zero Story**, Centre d'art multimédia, 2019, Bucarest).

La science-fiction a remplacé l'Avant-Garde qui est morte à la fin des années 70. La SF représente l'accès au futur sans passer par l'idée de la tabula rasa. Elle met en scène l'idée de nouveau à la façon d'un effet spécial.



*Quelque chose de carcéral s'insinue dans les compartiments d'un décor électrique. Une ville est sous amphétamines de néons et d'enseignes, certaines zones protégées par des portes de coffres-forts... Un turborain fait tourner ses pales comme pour ventiler une image un peu étouffante. Tout semble en suspens. **Zero Story** est un théâtre sans acteur, dopé de quelques*

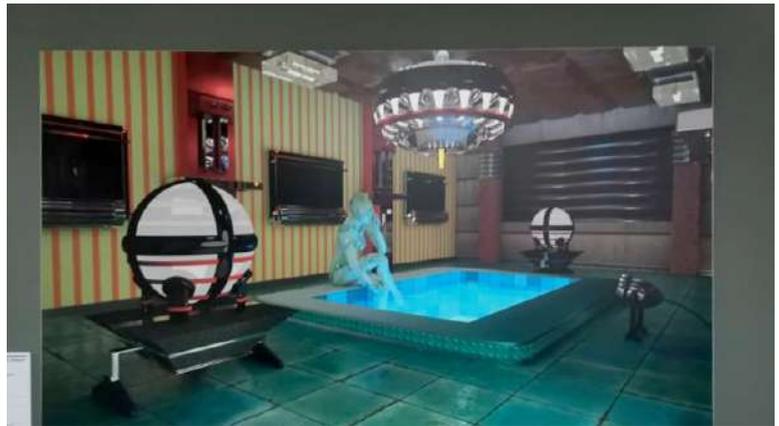
mannequins électriques, sans héros, sans début ni fin. Il est lisse et tourne sur lui-même comme une boule disco. Mais on ne peut pas dire qu'il ne s'y passe rien. Ou bien il s'agit d'un rien mobile, qui évolue par le jeu de transformations minimales.



 **Zero story**



Swimming pool, Exposition Art Safari, 2021, Bucarest



Ici une intervention dans le restaurant universitaire *Intermezzo* sur le campus de l'Université de Grenoble, **Terminal 4**. L'idée était de prolonger l'espace du restaurant par une fenêtre ouverte sur une fiction architecturale. La 3D a facilité la matérialisation d'un espace tridimensionnel, incluant la perspective et donc une certaine profondeur spatiale.



Exposition *Turbomodernisme*, Espace Aragon, Villard Bonnot.

Une nouvelle version du film *Zero Story* est projetée sur une cimaise de l'exposition. La projection est encadrée par quatre cordes qui partent du projecteur pour dessiner le faisceau de lumière dans l'espace. La simulation projetée est en quelque sorte soutenue par des béquilles rouges dans un effet de pyramide couchée remplie par le vide de la lumière.



Exposition *Turbomodernisme*, Espace Aragon, 2021, Villard Bonnot



Exposition ***This will Age Very Well!***, galerie LeiLei, 2021, Bucarest. L'exposition est articulée sur un développement en quatre chapitres de NFT déclinés dans diverses matérialités, installation, prints, vidéos... Une expérience curatoriale ponctuée de quatre chapitres étalée sur un mois durant l'été 2021.



THIS WILL AGE REALLY WELL!

LEILEI

Chapter 4: Final proof

Leilei Gallery presented, throughout July & August, a multilayered exhibition – the first NFT group show in Romania, organized in 4 chapters in which time, both an empowering and a weakening force, is the arch-concept to interrogate the becomings of art works: in their materiality and digitality.

For each chapter, artists were invited to intervene in a technique of their choice upon the works, to explore the potential performative evolution of the pieces. To befriend our public with the NFT paradigm and to inspire them to start collecting digital art, 10 of the invited artists offered free NFTs at the openings and enjoyed observing the guests interacting with the wallets and showing each other what they had collected.

It is now time for our closing chapter, envisioned as a wrap up & closing of the circle. It is time to deconstruct everything and let the works live on in their digital ecosystems, be it Hic & Nunc, Foundation, Rarity or whatever platform our artists & collectors prefer. It is time to set everything in stone in print so that the physical works live on in their authentic, more traditional, media: paper. It is time to ponder again on the durability of said environments and to notice both the fragility and strength of cellulose and bits & bytes.

What do we have in store in the gallery for the „Final proof“?

A free Leilei Gallery NFT, co-created by the project collective & the artists.
Free artist prints.
Of course, all will be offered on a first-come-first-served basis.

Artists:

- Laurian Barboș
- George Crîngășu
- Lucian Hrisav
- IIOANA
- Bernard Joisten
- Albert Kaan
- Nicoleta Mureș
- Marina Oprea
- Lost Optics
- ZafGod



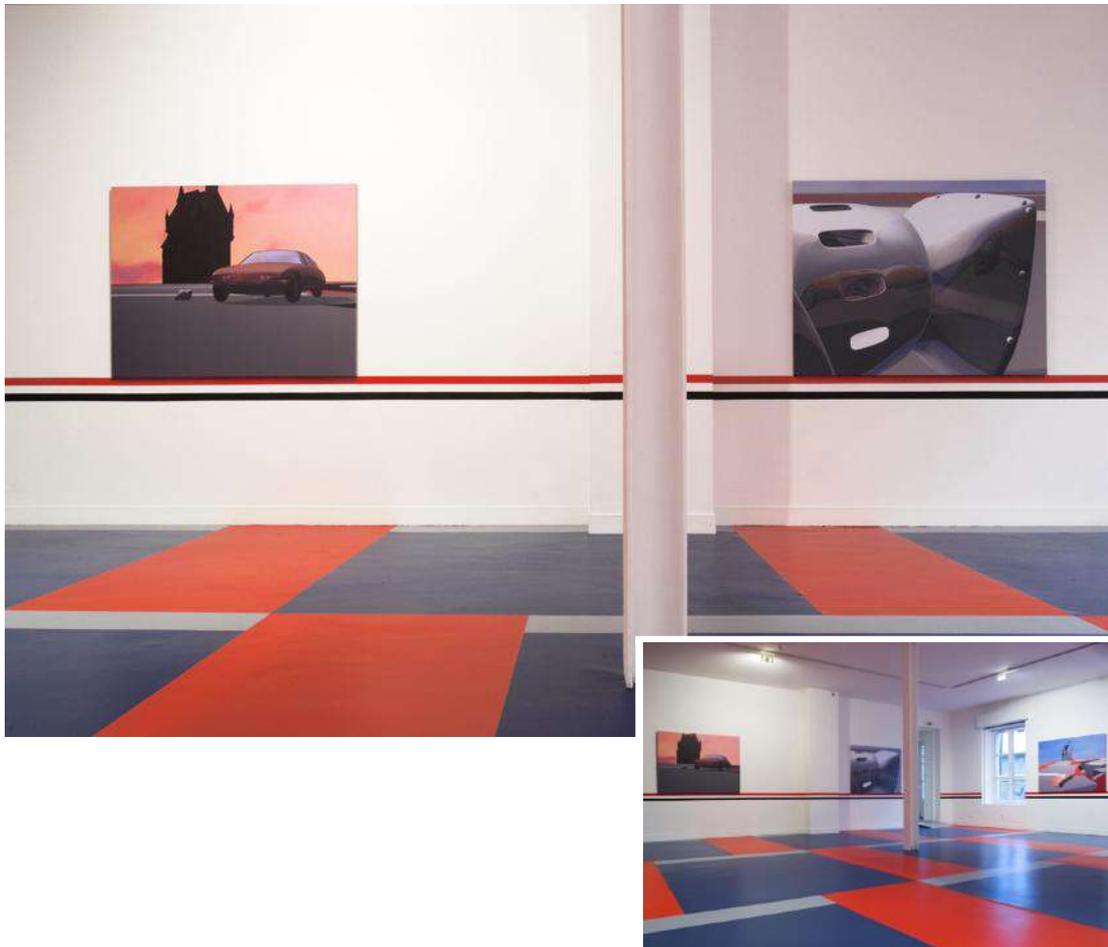
Final Approach Le NFT, au-delà de son effet de mode, est une nouvelle espèce artistique dotée de la force de la diffusion massive des réseaux et de la gloire possible d'être unique au monde.

La 3D est au cœur de ce dispositif immersif (Exposition *Illimité*, Frac Basse Normandie), où l'image n'est plus à regarder dans un rapport frontal mais devient le fragment d'une enveloppe englobante qui garnit en quelque sorte la totalité de la salle d'exposition. Dans la deuxième partie de l'exposition constituée de sphères suspendues (page suivante), l'idée d'une absence de fixation, d'un flottement prévaut sur celui d'un "accrochage"



fatalement imprégné de sécurité et d'immobilisme, deux impressions qui semblent avoir disparu de la surface du globe. La 3D incarnant plus facilement que la peinture cette idée que le poids des choses a changé. Il n'y a qu'à regarder les dinosaures de Spielberg pour comprendre qu'ils ne marchent pas mais flottent, l'attraction terrestre étant devenue l'enjeu pictural d'une technologie particulièrement

réfractaire à la notion de lourdeur et de solidité. Une des raisons pour laquelle la 3D marche supérieurement bien dès qu'il s'agit de montrer des vaisseaux spatiaux flottant dans l'espace plutôt que des bêtes massives antédiluviennes.



Les bulles d'*Illimité* ici forment une aspirine plastique, l'effervescence étant peut-être finalement le sujet central de cette installation. Lorsque les choses restent en suspens, elles laissent le public libre et actif. C'est lorsque le discours se durcit dans un état d'autorité figée qu'il n'a plus sa place comme interprète, mais seulement comme spectateur.



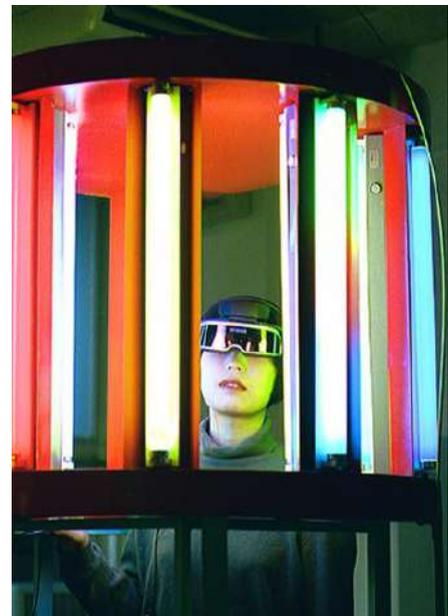


S(t)imulator, Exposition *L'Hiver de l'Amour*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Cette photo d'Anders Edstrom montre l'engouement du public pour un dispositif où lui-même décide de la trace qu'il laissera dans le Musée.

La forme du **Meditron** (Exposition **Arcus Program**, Spiral, Tokyo) est inspirée de l'architecture Tokyoïte post-moderne, toute en diagonales et en effets baroques qui se situe à l'opposé de ce que Mies Van Der Rohe a tenté de définir à travers l'idée minimale du *moins c'est plus* (ici transformé en *plus c'est plus*). Le spectateur ne passe pas devant l'œuvre, il doit entrer à l'intérieur pour en profiter. J'ai été je crois le premier (et très certainement le dernier) artiste à utiliser le Glasstron de Sony qui venait de sortir (1996), appareil qui consistait à diffuser une vidéo dans une lunette électronique. La structure métallique en néon, inspirée des pachinkos, servait d'enveloppe de lumière à l'utilisateur du Glasstron. Le film était constitué d'un montage de gros plans de manèges. Le public disposait d'une petite tablette intégrée à la structure de l'objet pour laisser ses impressions après l'utilisation de ce **technotrope** (psychotrope technologique).



Le spectateur ne passe pas devant l'œuvre, il doit entrer à l'intérieur pour en profiter. J'ai été je crois le premier (et très certainement le dernier) artiste à utiliser le Glasstron de Sony qui venait de sortir (1996), appareil qui consistait à diffuser une vidéo dans une lunette électronique. La structure métallique en néon, inspirée des pachinkos, servait d'enveloppe de lumière à l'utilisateur du Glasstron. Le film était constitué d'un montage de gros plans de manèges. Le public disposait d'une petite tablette intégrée à la structure de l'objet pour laisser ses impressions après l'utilisation de ce **technotrope** (psychotrope technologique).



Sous un angle plus "sauvage", **Erostrate** donne au public la possibilité de dessiner sur les murs de la salle d'exposition avec un feutre suspendu à une chaîne utilisée pour limiter le périmètre de création / dégradation du public.

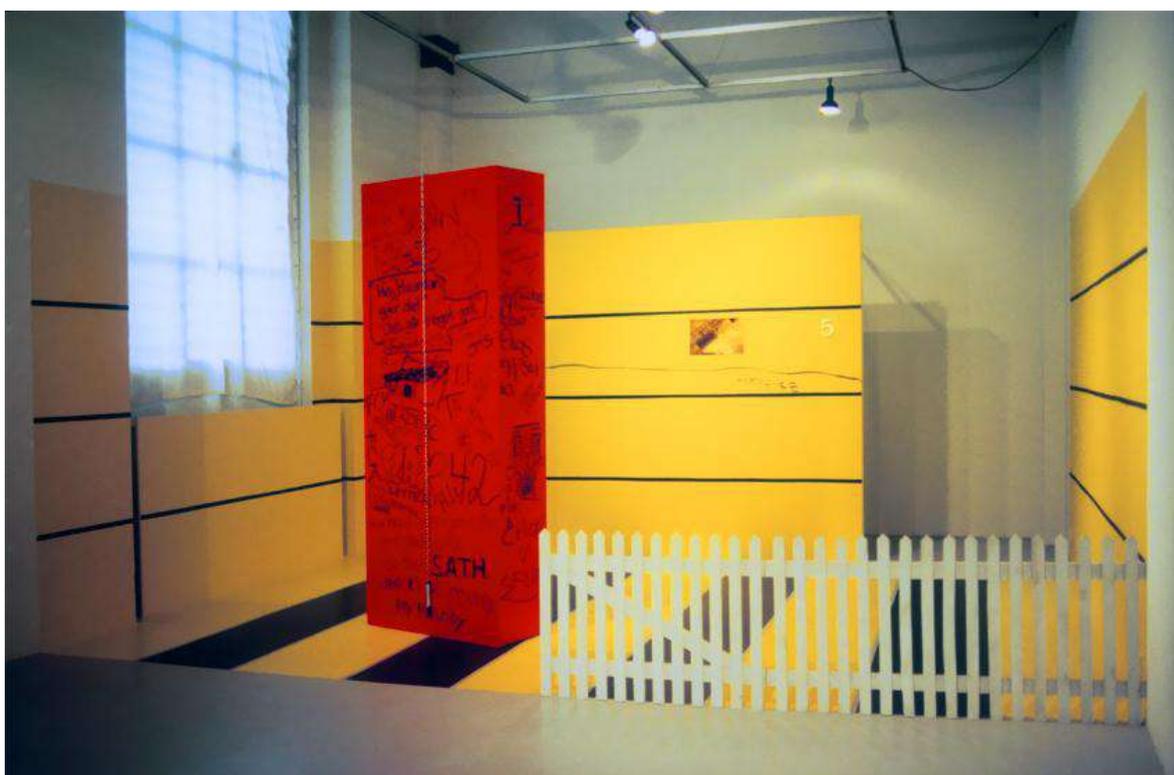


Erostrate est l'individu qui a incendié le temple d'Ephèse pour se rendre célèbre, détruisant ainsi les textes d'Héraclite dont il ne reste aujourd'hui que quelques fragments. Le syndrome de la destruction d'un lieu public est ici plutôt vu comme la chance d'une construction partagée, d'une appropriation créative, d'un espace d'échange ludique et psychique. (**Erostrate**, Exposition **Global Techno 2**, Passage de Retz, Paris).



Même structure participative avec **Global Drift**, où cette fois, le support d'expression est un monolithe rouge. Dans cet environnement inspiré par la simplicité des décors du film en 3D réalisé par Steven Lisberger en 1982, *Tron*, j'ai placé un autre référent cinématographique (le Monolithe du 2001 de Kubrick), en permutant sa couleur dans le rouge et en autorisant le public à se décharger de certaines pulsions graphiques directement dessus, grâce à un feutre qui pendait au bout d'une chaîne attachée à son sommet. J'ai dû raccourcir la chaîne dès le début du vernissage pour éviter que le public n'aille répandre ses forces d'écriture et de dessin jusque sur les murs que je voulais laisser à l'écart de toute contamination graphique. La problématique des situations interactives commence dans ce défi d'équilibre à trouver entre la participation constructive et la possibilité du déséquilibre destructeur.

Global Drift, Exposition *9 Dimensional Theory*, Centre d'Art Contemporain Nikolai, Copenhague.



Le **Suggestron** (Exposition **Les Survivants**, Galerie de Paris, Paris), est conçu comme un accélérateur de suggestions. Dans ce dispositif, le public doit enfiler un "casque chromatique" et s'imprégner de la couleur de la visière avant de se laisser aller au dessin ou à l'écriture. Il a devant lui également de petites cartes suggestives représentant des espèces de matrices narratives. Car le principe consiste toujours à canaliser l'esprit, d'infléchir sa pente naturelle à partir d'une influence sensorielle (la couleur) ou narrative (les images-matrices).



SUGGESTRON

▼
L'accélérateur de suggestions
Système de fiction collective

▼
Mode d'emploi

▼
S'imprégner des archétypes fictionnels.
Laisser polariser les suggestions en mettant le
casque chromatique pendant quelques minutes.
Exprimer les suggestions sur un support de mémoire.
Facultatif : branchez les cordons de contagion
d'un casque à l'autre.
Laissez votre adresse.
La fiction collective vous sera envoyée.

Technoglyphes est constitué d'un grand décor articulé sur une interface informatique que j'ai fait développer par un programmeur spécialisé dans les algorithmes interactifs. En utilisant l'ordinateur placé à sa disposition, le public peut écrire sur un clavier mais les touches, au lieu de renvoyer à des lettres ou des mots, affichent des images stylisées sur un écran, les "technoglyphes", par analogie avec les hiéroglyphes. Toutes les deux minutes, une image issue de ses décisions d'écriture sort d'une imprimante juchée sur un grand monolithe rose. Le dispositif a fonctionné pendant la durée de l'exposition *Global Techno* à la Villette à Paris.



Le décor.

Il serait là simplement pour ajouter des effets, dramatiser le climat. Avec la fluorescence comme direction plastique. C'est un halo de formes et de couleurs à tendance Cyber-moyenâge, qui gravite autour de l'ordinateur. Un climat de SF et de cyberspace dominé par un monolithe aux obliques orientalistes. Perché sur le sommet de ce glacier verni de laque fluorescente, une imprimante goûterait les joies de l'altitude. Et de temps à autre, ferait tomber les déchets que sa mémoire aurait le bon goût de cracher. Les impressions se répandraient sur le sol, se disperseraient en feuilles abandonnées dans une cour de récréation artistique.

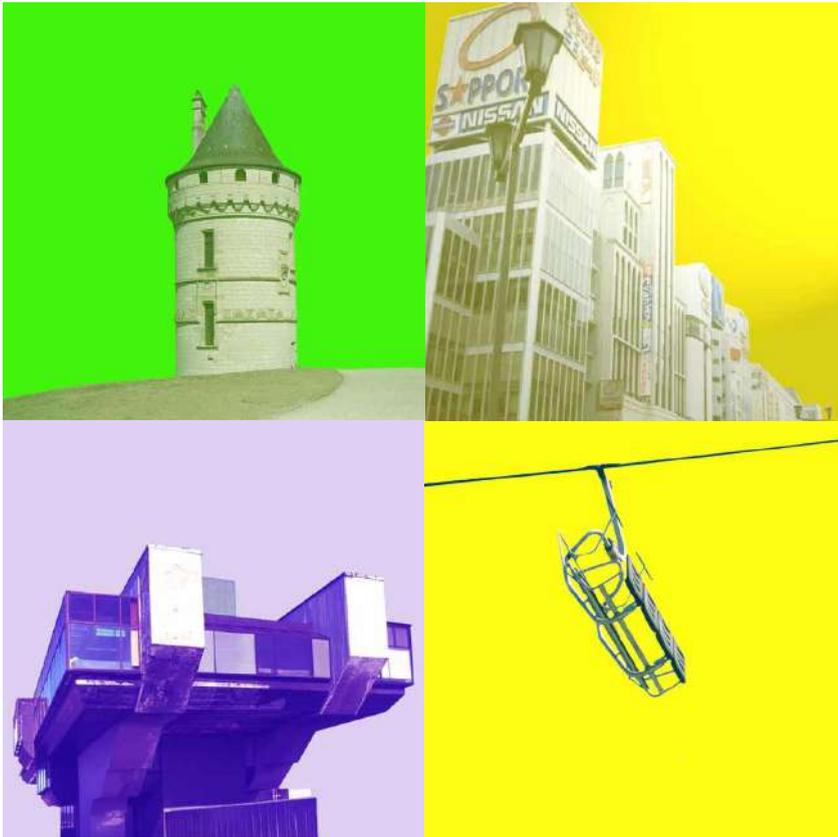


Le comportement.

Vous entrez dans le domaine. Le portail fait résonner en vous des lectures parfumées de tièdeurs gothiques, Dracula, Frankenstein... des nappes de mots qui étalent le drame de corps envahis, envoûtés. Vous pénétrez le domaine en espérant pouvoir vous servir de l'ordinateur, peut-être surfer sur le Net... Mais vous tombez sur un programme déployant des "technoglyphes" opaques, des formes arrachées à des cadavres photographiques, recousues sur des fonds opaques, embaumées de halos informatiques. Vous pianotez. Vous construisez de multiples scénarios, des story-boards aux résonances multiples. Vous ramassez une impression tombée de l'imprimante. Un document qui aura bientôt le charme de ces cartes postales reçues pendant l'été. Une image qui finira certainement dans les oubliettes d'un château constitué de documents divers, coincée entre une facture pour les Telecom et une lettre un peu secrète.

Le programme.

Un programme d'ordinateur qui serait un moyen de raconter des aventures abstraites. Des images surgiraient sur l'écran en appuyant sur les touches du clavier, comme si l'alphabet pouvait se coder en images. Des images où des personnages ou des objets seraient enrobés de couleurs vives, publicitaires. Des photos formatées aux normes d'une post-digitalité : filtres, distorsion, dispersion, halos, saturation, détournage. Des images fixes qui entreraient en mouvement les unes dans les autres, comme les wagons d'un train de marchandise cérébrale. Effet de lenteur et d'aléatoire garanti. Le public se laisserait absorber par la mécanique du programme. Il fréquenterait des zones de fiction à la fois mobiles et figées, comme les cases d'un roman-photo tombé dans l'abstraction. L'histoire ? La traversée d'un coma de souvenirs et d'images absorbées dans les rainures de la mémoire. Une matière à envisager comme un vrai-faux journal déployé à la surface lisse du désert de l'écran. Des hiéroglyphes dessinés par des algorithmes.



Avec **Pinball Wizard**, présenté également à l'exposition **l'Hiver de l'Amour** au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, le public est un joueur aux pouvoirs magiques, l'art lui donnant la force de voir en aveugle une bille qui rebondit dans le blanc abstrait d'un objet pop, un flipper, vitrifié par le carré blanc sur fond blanc de

Malevitch.

Cette pièce a été montrée dans plusieurs contextes d'exposition, le dernier étant l'exposition **Play** à Kortrijk, 2018, Belgique. Chaque fois, c'est le même rituel d'action qui se substitue au *principe de vision*. Au lieu d'être articulée sur la vue, précisément, c'est la sensation qui prévaut, en introduisant l'excitation du visiteur dans une sorte d'intrusion des sens au milieu d'un environnement habituellement dédié à l'esprit. La réduction iconographique de l'objet traditionnellement bariolé en substance abstraite et neutre participe au dossier "le haut et le bas dans l'art contemporain"



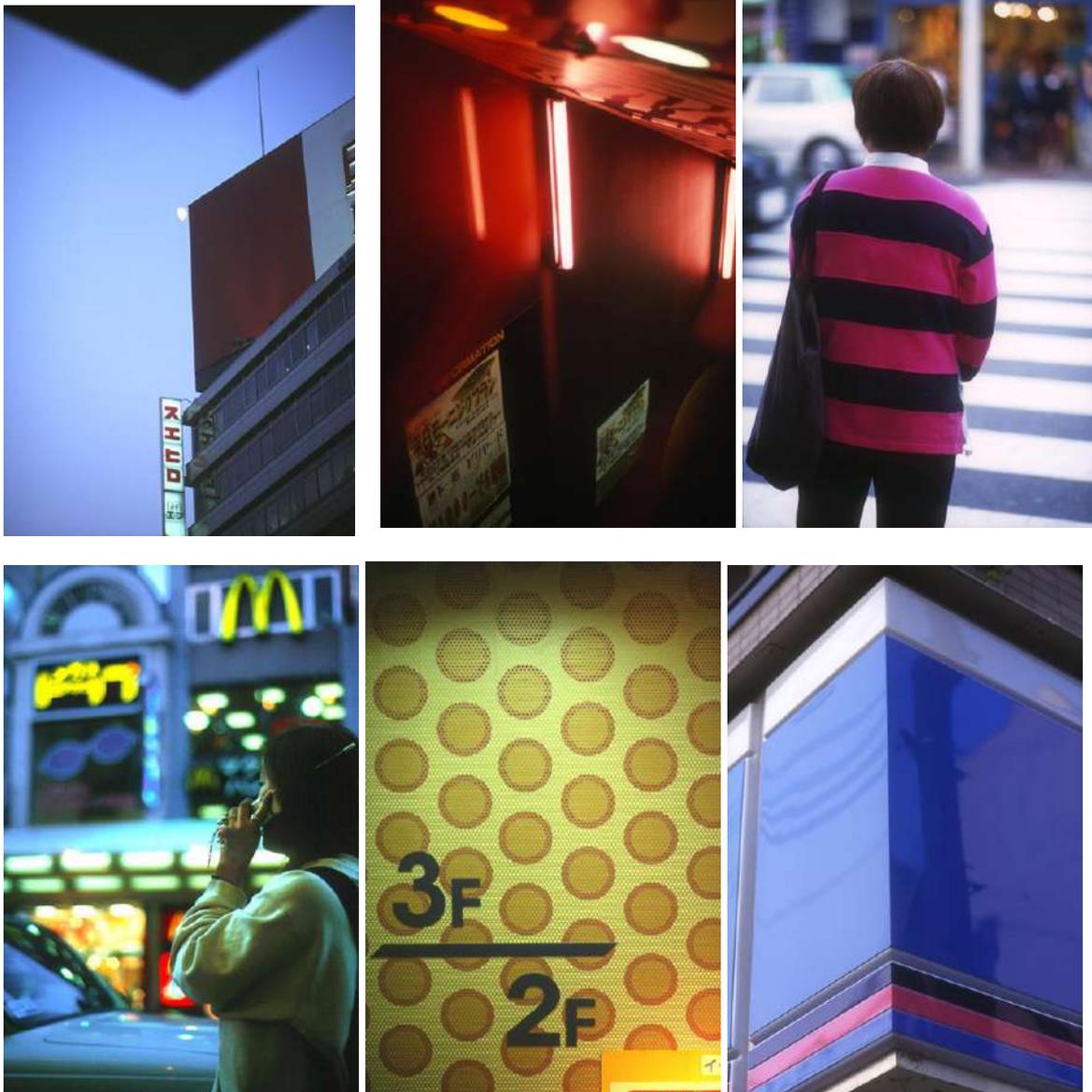


Dans la photo ci-dessous, *Pinball Wizard* est remontré à PS2, New York, sous le titre *Machine in the Ghost*.



La Société des Items

La société des items est un territoire sociétal, urbain, qui prolonge les analyses d'un Guy Debord ou d'un Baudrillard quand ils discutent sur la consommation, les marchandises et l'organisation économique. La forme plastique de **La Société des items** s'est incarnée de plusieurs manières dans différentes expositions : celle du film, du design, de l'installation, de la photographie et du discours. C'est un territoire dont j'ai trouvé le noyau et l'inspiration dans les grandes villes japonaises, à l'intersection de questions économiques, architecturales, esthétiques et sociales. Mais son épice est situé dans toutes les capitales du monde. Le sujet artistique de **La Société Des Items** concerne les apparences comme vecteur d'innovation et de structure, et comment elles enduisent le corps des grandes villes avec des paillettes tout autant physiques que métaphysiques.



Une immersion de plusieurs mois dans le monde consumériste japonais m'a fait glisser dans un phénomène de sensations plastiques et visuelles. Ce monde enchanté constitue une véritable esthétique où s'inscrivent à la fois les territoires de l'architecture, de la mode, des gadgets, des voitures et de tout ce qui "fait surface" dans le monde nippon.

Dans ce vaste périmètre composite, le zapping est un flirt obligatoire avec la ville, où l'esprit se laisse enrober dans le magnétisme des effets plastiques. La ville est un jeu de sensations diverses qui articule son ingénierie esthétique dans un continuum fellinien de grands décors emboîtés les uns dans les autres.



Le projet **La Société Des Items** a donné lieu à une série de photographies (*Pop'timisme*, Galeries Lafayette, Montpellier), un film et un "robot" dont le design est directement inspiré par l'architecture post-moderne japonaise construite notamment pendant la bulle immobilière des années 80 (Exposition **La société des Items**, Musette Kube, 2015, Bucarest). Cette période a produit beaucoup d'expérimentations extrêmes, voire délurées, où s'est exprimée une sorte d'antithèse du "moins c'est plus" de Mies Van Der Rohe. J'ai d'ailleurs imaginé le concept d'architecture automatique pour signifier ce travail au confin du surréalisme et du fonctionnalisme.

Cliquez sur le lien ci-dessous pour voir le film du robot **La Société des items** :

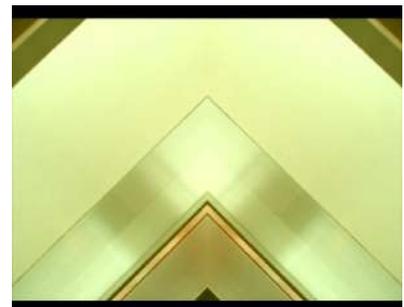
[La Société des items, le robot](#)

Mon robot présenté à l'exposition **La société Des Items** s'incarne dans une micro architecture postmoderne et baroque. Ce support architectural est une manière de mettre en scène le film lui-même et à travers lui la société japonaise. C'est une borne innervée d'électricité, d'effets visuels et sonores, qui peut aussi se décliner sous la forme d'une interface avec le public, dans le cas d'un écran tactile diffusant une information manipulable, mais cela est une autre histoire, qui ferait passer **La société des items** du côté de la rubrique **S(t)imulator**.

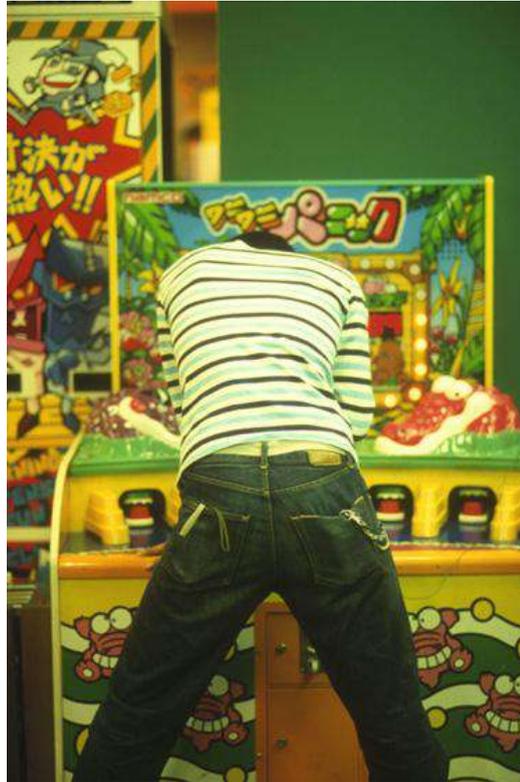
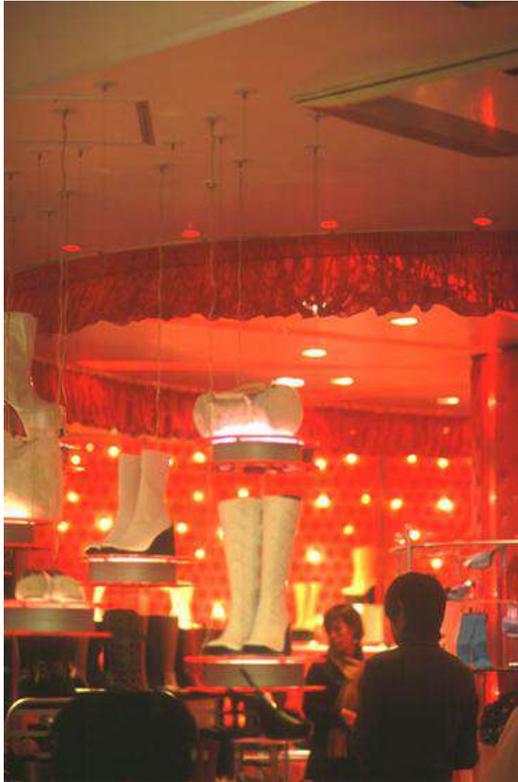
Made in Japan, photos prises à Kyoto et Tokyo lors de la résidence **Villa Kujoyma**, présentées à l'exposition **Pop'timisme**, 2014, Galeries Lafayette, Perpignan.



Extrait du livre à publier **La société des Items** : *On vit dans les braises d'un corset de lignes qui segmentent, serrent, agitent, encadrent le territoire. Le tactile a pris une dimension d'organe majeur. Ainsi la vue, enfin, a trouvé un concurrent à sa mesure. Le galbe sucré des téléphones portables dissout les effets anxiogènes. Ce n'est plus l'ordre*



communiquant qui commande, mais le toucher soyeux, son essence de sensualité pétrie par des années de calcul technologique. Les couleurs dépassent le registre même du cercle chromatique. Le monde glisse par brillances organisées dans des effets de monumentalité minuscule. Des schémas "SF" se superposent aux fonds de commerce "à l'ancienne". La marchandise lie des processus abstraits de nonchalance et de vitalité. Il existe des règles d'apparence de ces forces de rupture et de chance. Elles se cachent au milieu des fibres de la scène centrale, en plein cœur de la ville. Le vêtement dit ce que ne peut dire le corps : le désir de se séparer des autres enchâssé à celui de s'y relier par des "prises" esthétiques. Le vêtement n'articule pas par lui-même de la connexion et de la rencontre, en réalité. Seule la mode présente cet intérêt déterminant, où le flou de l'individu commence à rencontrer, dans l'apparence, l'affirmation d'un jeu de société. Le look est l'instrument du choix, l'espace où se fabrique l'instant décisif de la correspondance magique entre les êtres.

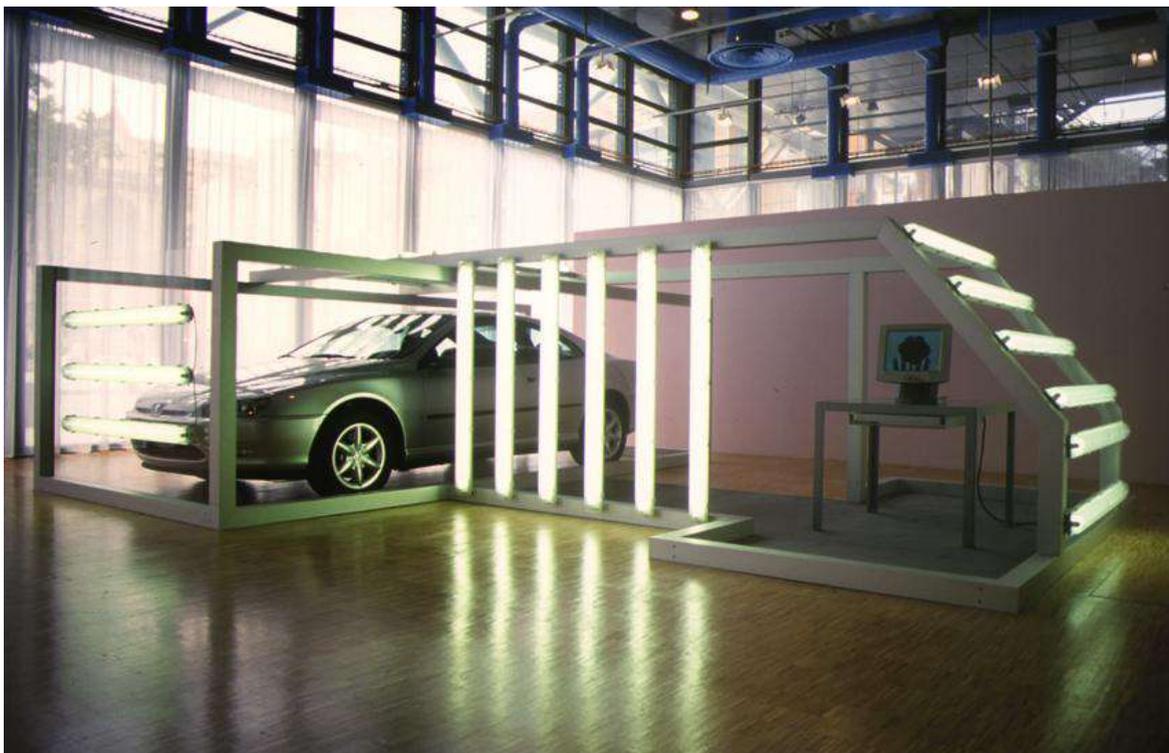


[La Société des Items](#)



Cliquez sur ce lien pour voir le film *La Société des Items*.

Mais *La Société des Items* ce n'est pas seulement un registre exclusivement stylistique et vestimentaire, les effets d'interaction entre l'art et l'industrie se sont cristallisés dans mon travail autour de l'automobile une première fois avec Nissan (*Car-Wash*, exposition *Union Creative Festival*, Hiroshima), une deuxième fois avec Peugeot (*Ice Control*, exposition *Elysian Fields*, Centre Georges Pompidou, Paris). Dans ces cas de figure, l'opération est sculpturale. Elle intègre l'objet industriel en tant qu'argument initial, noyau, ADN d'où diffuse une extension architecturale chargée de néons. Pour Car Wash, il s'agit d'aligner, dans le même axe, l'eau et l'électricité, dans un jeu de plaquage de textures. Pour *Ice Control*, la structure semble un exosquelette développant, autour de la voiture, un design en expansion géométrique, la structure métallisée devenant lumière plastique et charnelle.





Exposition **More**, Galerie Super Window Project, Kyoto. Ces travaux ont été motivés par l'idée de trame peinte sur des nez de scooter et sur le corps d'une Honda 750 (Celle-ci présentée lors de l'exposition **No Man's Land** à l'Ambassade de France à Tokyo en 2009). L'idée étant de produire une rencontre entre des motifs abstraits et des surfaces industrielles (également sur une combinaison de motard en collaboration avec un styliste japonais).

Il s'agissait d'aller chercher des supports dynamiques plutôt que des toiles pour exécuter des tableaux, en imaginant que ces supports portaient un discours en soi d'urbanisme, de vitesse, un propos de mobilité et



d'instabilité. La société est imprégnée d'engins de toutes sortes, et j'ai souhaité poétiser les forces dynamiques qu'ils forment au cœur des mégapoles saturées de vitesse et d'interactions. La façade même de la galerie avait été investie comme surface fictionnelle renvoyant au rouge improbable d'un château égaré dans un quartier résidentiel de Kyoto.



Exposition *More*, *Super Window Project*, Kyoto

Abstractor

Abstractor concerne ma pratique picturale. Contrairement à ce que son nom indique, l'abstraction n'est pas mon sujet de prédilection. Je pense que les frontières entre figuration et abstraction sont de toute façon floutées par trop de mélange et d'hybridité entre ces genres. Je pratique par principe l'abstraction figurative et la figuration abstraite.

Abstractor

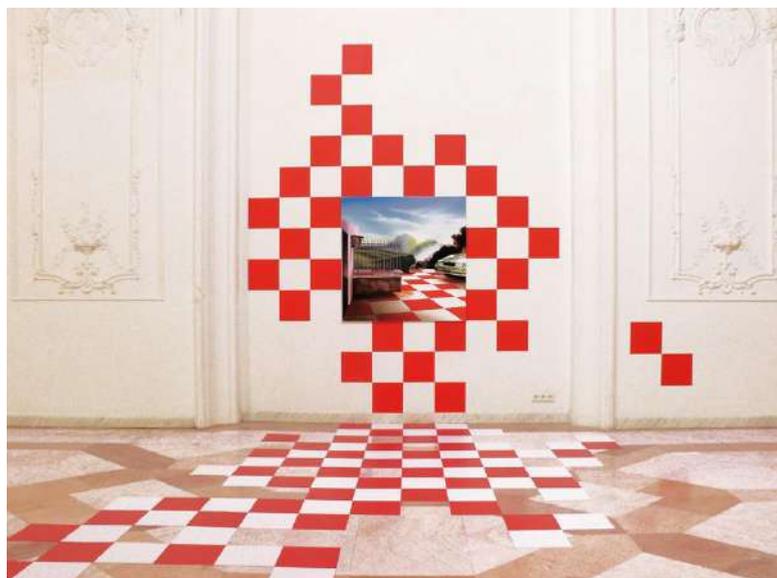
Il y a de l'image dans les peintures de Bernard Joisten, mais aussi de l'imagerie. Pour autant, on ne se trouve pas sur le terrain de l'anecdote. C'est qu'il joue avec les codes picturaux comme un lanceur de dés. Si bien qu'au bout du compte, l'image terminée tombe dans l'ambivalence de l'abstrait-figuratif. On navigue dans la séduction de l'image comme dans l'opacité sensorielle d'un monochrome. Bernard Joisten traite toujours le sujet comme une possibilité abstraite. Les formes ont du tempérament ou plutôt sont comme des tempéraments trempés dans un destin plastique.

Le tableau résout le problème de l'accrochage : l'installation passe au second rang, devient le figurant de la mise en scène artistique. Le tableau est le dernier maillon d'une chaîne de production qui commence par la photo et l'ordinateur. La technologie reste hors-champ. Le geste devient nécessaire et son caractère unique détermine le prestige du résultat final.

(Christian Kernbach pour l'exposition *Visiotime*, Paris.)

Faire de la peinture c'est faire semblant de s'intéresser "au débat". Alors qu'il n'y a plus besoin de débattre, simplement de se battre, de battre la mesure d'un rythme politique, plastique, sensuel. Le sens plastique comme organisation psychique prévaut sur toute forme d'idéologie.

Faire que le regard pénètre l'image pour la première fois – sensation de ski [la poudreuse]. Que le regard puisse laisser sa trace sur le sol vierge de la beauté plastique.



L'hyper-cadre : l'idée d'une attention qui se déporte sur l'habillage comme dans *Grille* (exposition *Animations/Fictions*, Mnac, Bucarest), où le carrelage dans l'image déborde jusque sur les murs. Le tuning est ce jeu esthétique où l'œil gravite dans un champ de forces sensorielles. Les hyper-cadres en fourrure, marbre, paillettes, ou toute autre matière de reluisante et nacrée, enjambent la notion de produit, malgré l'échos marketing. On rejoint les décorateurs et les antiréalistes. Mais c'est pour jouer avec des images mentales. Ce n'est plus la structure comme force cachée sous-jacente, en retrait vis-à-vis de la surface qui compte, mais la structure comme décoration active et comme parasite essentiel à la carnation finale du tableau.



Croisière (Peinture Murale, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, collection du CNAF) : Le missile intelligent qui circule entre les icebergs, c'est la rencontre entre la haute technologie et les masses millénaires de glace dispersées sur la white zone du pôle sud. Le futur et le passé coexistent dans la même image, prisonniers d'un collage digital, où finalement ce sont les masses plastiques et l'organisation des formes qui déterminent l'intérêt de la peinture. Car tout est figé, fixé comme si un photographe avait pu dire au missile "un peu plus à droite, non à gauche, non là, arrête-toi". C'est cette capacité de mettre l'objet missile en scène comme s'il s'agissait d'un

mannequin qui rend l'image dramatique. Et qui fait peut-être le sens de cet objet pictural. Certes il s'agit d'un missile "intelligent", dont on sait qu'il se dirige à partir des valeurs caloriques des cibles visées. Chaleur, désir et intérêts géostratégiques au milieu de montagnes de glace en train de sombrer à cause du réchauffement climatique. Les écosystèmes sont au centre de mes peintures, elles-mêmes incarnent un moment relationnel entre des principes informatiques (montage, trucage) et physiques (exécution in situ de peintures murales ou dans un atelier sur un support quelconque, toile ou PVC).

Mise en scène : Dans les tableaux de Bernard Joisten une espèce de menace latente, pesante, coule de pièce en pièce, comme une rivière de signes suggérés. La menace existe grâce à des procédés de mise en scène, de scénographie. On sort donc du registre de l'inconscient vu comme collage de signes hétérogènes, pour entrer dans un répertoire de visions formalisées selon des procédés cinématographiques. Sujet, premier plan,

deuxième plan, décor... L'image elle-même serait le moment choisi d'un

long-métrage sans début

Damage Case, La Blanchisserie, Boulogne Billancourt, **Pieuvre et Le château**.

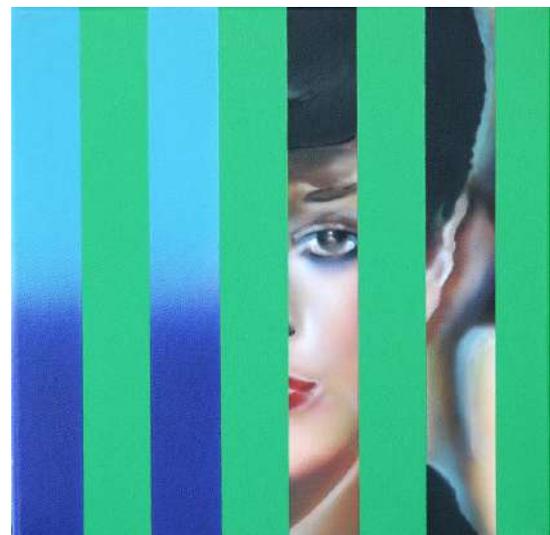
ni fin. Par ce choix du format propre au monde du spectacle, Bernard Joisten rejoint ses activités dans la vidéo (deux peintures présentées à l'exposition





L'hyper cadre, ici, avec **Le Tryptique rouge,** est le mur lui-même peint dans la prolongation chromatique des tableaux, eux-mêmes encastrés dans un caisson d'une épaisseur de 20 cm. L'exposition **Cinéma** (Magasin, Grenoble), impliquait l'idée de fiction et d'enjeu narratif. J'ai décidé de déployer ces peintures comme des instants d'un film qui reste à l'état de potentialité. La peinture comme ADN d'une

narration possible. La peinture comme état **fossilisé** du cinéma.



Lost Museum

L'exposition **Turbomodernisme** (Espace Aragon, Villard-Bonnot) était une tentative de dépassement du postmodernisme. Définition du **Turbomodernisme** : action qui consiste à mettre un moteur dans le modernisme pour en accélérer la sortie vers d'autres périmètres. J'aime la peinture mais j'aime aussi l'idée d'une expression dématérialisée en phase avec des principes d'écologie et de dématérialisation. J'ai donc principalement présenté à Villard-Bonnot des images en 3D qui développent une version technologique de la peinture, argumentée par l'idée de mise en scène, d'hybridation avec la photo et le cinéma (voir la rubrique **Turbomodernisme**). Avec la 3D on ne compose pas, on dispose sur une scène en trois dimensions des accessoires, des corps, des textures, des matières, on travaille la lumière, etc. Le potentiel fictionnel est implicite. Je suis dans la peau d'un cinéaste qui met en scène des formes oniriques traversées par des métaphores empruntées à la science-fiction. Je préfère incarner l'idée d'un artiste qui ne se projette pas dans le futur par la rupture de l'avant-garde (la table rase), mais par un lien avec l'avenir (la science-fiction). Le concept de **Lost Museum** est un pas de plus dans la



virtualité. J'aimerais introduire le facteur immersif que permettent aujourd'hui les masques Oculus lancés sur le marché par Facebook. Cette approche immersive ne dispense pas d'une réflexion scénographique : ces masques seraient placés dans un "décor" un peu théâtral de type installation. J'aimerais également présenter des prints sur toile, non pas accrochés aux murs mais suspendus du plafond, afin de donner un climat plus flottant, plus instable. Cette dynamique d'accrochage / décrochage est à envisager sur plusieurs expositions qui feraient du concept de *Lost Museum* une espèce de territoire explorable sous plusieurs angles, dans un mécanisme essentiellement lié à l'idée d'un rêve muséal, calibré pour incarner des états psychiques aux sources de l'immatériel et de la cybernétique. Le **Lost Museum** est un musée de la légèreté, un musée sans murs, dont la physicalité est l'hypothèse de travail : comment incarner une exposition dans une forme d'énergie plus que de matière ?



Lost Museum. Le Musée perdu est construit comme un langage. Les couloirs sont de longues phrases où, ici et là, surgissent les salles d'exposition comme autant d'accents esthétiques déclinés dans des variations de style. **The Lost Museum** est aussi un film en 3D qui exprime le développement virtuel de mes pulsions artistiques. Ce film sera explosé dans l'immersion des casques Oculus et dans un

accrochage "en suspens", flottant, à la fois fluide et mobile, non ponctué par les murs mais par l'air. En rappel peut-être du monologue final d'*Ulysse* de Joyce, chargé de formes mentales en connexions totale les unes avec les autres et non pas structuré comme une architecture de sens figée dans des phrases ponctuées. C'est aussi un musée plongé dans un futur onirique et métallisé comme une mégapole issue d'un roman cyberpunk.

L'exposition **Lost Museum** est un projet d'exposition qui se tiendra en juin 2022 à la Villa Empain à Bruxelles, avec le soutien de l'Institut Culturel Roumain et du Département de l'Isère.



[Lost Museum](#)

Cliquez ci-dessus pour voir le trailer de l'exposition **Lost Museum**.

