

Joistenland

LeiLei Gallery, Bucarest, février-mars 2023

Pour sa nouvelle exposition *Joistenland* à la LeiLei Gallery, Bernard Joisten conçoit un environnement immersif où la réalité et le virtuel, les surfaces de l'écran et les multiples dimensions des images, les icônes de nos imaginaires et la banalité de la société de consommation sont adroitement combinées pour proposer un paysage de faux-semblants et de vrais enjeux. Au cœur de la proposition, le film *Lost Museum* (2023) incarne la vision « turbomoderniste » de l'artiste, entre sur-ornementation et emprise du générique, ersatz de séduction et devenir-avatar de nos existences.

Joistenland, le titre de cette exposition, s'est imposé comme une évidence lors d'un rendez-vous en janvier dernier avec Bernard Joisten alors que nous parlions de l'articulation des différents espace-temps de ses œuvres : celles qui nous font face tout en nous faisant écran, celles qui nécessitent notre présence pour pleinement se réaliser en nous enveloppant, celles qui nous projettent à leur rythme dans un monde-avatar, mi-Luna Park mi-folie architecturale. Son exposition à la LeiLei Gallery nous invite à parcourir son univers, à déambuler dans toutes les dimensions de son langage visuel. Le terme « dimensions » est choisi à dessein, tant les allers-retours entre œuvres en deux et trois dimensions sont désormais caractéristiques de la pratique d'un artiste qui élabore des passages permanents entre peintures sur toile et peintures murales, tirages monumentaux et installations, potentialités du monde réel et réalités des mondes virtuels. Simultanément point d'aboutissement et matrice de toutes les œuvres exposées, le film *Lost Museum* propose une plongée dans un univers de (science-)fiction, de *science-vision* : un voyage où les catégories de la réalité et de la virtualité semblent peu opératoires tant il s'agit de déambuler entre des décors devenus matières, des images devenus gimmicks, des œuvres devenues clichés. Un véritable parc d'attractions au sein duquel rien n'est jamais ambigu mais où tout est définitivement liquide et métamorphosable.

L'exposition est conçue selon trois moments complémentaires, trois manières de regarder les images et de s'y confronter – sans doute la grande affaire de Bernard Joisten depuis ses premières expositions au début des années 1990.

À l'étage supérieur, des installations composées d'objets de consommation courante¹ et de grands tirages hyper-surréalistes, arrêts sur image issus du *Lost Museum*, surchargés de détails et de perspectives, se détachent, en suspension, sur des surfaces géométriques peintes à même le mur. Vertiges visuel et virtuel sont au programme d'un jeu vidéo grandeur nature dont non seulement les héros mais également les objets et les univers graphiques seraient sortis de l'écran. En instituant de l'instabilité, des effets de répétition et des ruptures d'échelles, Bernard Joisten propose de naviguer dans le monde réel comme si nous nous déplaçons au sein d'un univers *fantasy* ou d'une station orbitale.

À l'étage inférieur, nous sommes accueillis par une série de peintures emblématiques des recherches picturales de l'artiste, enrichissant sa série « Abstractor »

¹ La présence simultanée dans l'exposition de reproductions et de parodies d'œuvres d'art, d'icônes de la culture de masse et de la civilisation des loisirs, d'objets design et de consommation courante, à la fois visibles en *présentiel* et *online*, s'inscrit dans la réflexion sur les apparences développée par Bernard Joisten sous le titre « La Société des Items ».

initiiée en 2004. Sur chacune d'entre elles, le visage d'une héroïne d'un film de science-fiction, saisie dans sa froideur d'androïd ou sa stupeur de femme confrontée à des émois psychiques ou extraterrestres, s'articule à des motifs géométriques². Deux abstractions, deux surfaces écrans – celle du cinéma avec effets spéciaux, celle de la peinture avec rigueur abstraite – se confrontent ici, peuplant *Joistenland* de figures féminines à la fois iconiques et désincarnées, piégées par la grille graphique et l'aliénation de leur rapport aux autres. Lorsque des objets de fantasme deviennent les fantômes d'univers parallèles.

Toujours à l'étage inférieur, le film *Lost Museum* nous plonge dans un labyrinthe de références emboîtées, de paysages stéréotypés, de tours de magie hypnotiques. Emportés par une caméra à laquelle rien n'échappe, nous assistons aux tableaux virtuels d'un musée dont nous ne savons pas s'il est perdu – dans l'espace –, perdu – dans ses références – ou conçu pour nous perdre. Dans une ambiance presque pornographique, glaçante comme peut l'être un conte pour enfants, René Magritte, les mangas, Felix Gonzalez-Torres, Mickey Mouse, la statuare antique et Andy Warhol sont les personnages mutants d'un son et lumières fascinant. Ludique ou effrayant, un œil se change un essieu ; un crâne monté sur ressort surgit d'un flipper de casino. Tout y est mise en abyme, à l'instar de ces images de fête foraine entourant un bénitier roman transformé en carrousel. Tout y est simultanément fuyant et attractif, comme dans une boîte de nuit où chaque silhouette porte en elle l'épaisseur de rêves possibles mais où la musique syncopée couvre les conversations. Chacun d'entre nous, en fonction de ses intérêts ou de ses névroses, convoitera tel ou tel merveille de ce *Lost Museum* qui tient autant de la Villa des Mystères de Pompéi que du rêve muséographique d'un cyborg.

Pour Bernard Joisten, *Lost Museum* poursuit également sa réflexion sur comment faire de l'art au XXI^e siècle. Considérant l'animation 3D comme une extension de la peinture et ses peintures et tirages comme des « états fossilisés du cinéma », faisant preuve d'une grande dextérité dans la création d'images virtuelles qui ne le fascinent pas plus qu'elles ne le blasent, il souhaite donner corps à un « turbomodernisme » où la question du *post* et de la référence serait remise pour prendre acte du grand maelstrom dématérialisé actuel des influences, des équivalences et des réciprocitys. Un « turbomodernisme » fondé sur la stimulation et la simulation où les objets sont avant tout des fichiers, les images des pixels, les visages des lignes de code et le mouvement une perpétuelle oscillation dynamique³. Le virtuel devient ainsi un terrain de jeux et d'enjeux réels, au sens où il nous concerne tous quelle que soit la modalité selon laquelle nous l'expérimentons. Il s'agit de créer un « écosystème vivant », potentiellement infini, où « les œuvres sont des bêtes traquées par le regard des spectateurs dans un safari de sens et de sensations ».

Ni utopie futuriste ni planète à la force obscure, *Joistenland* ne souhaite pas faire des mondes virtuels un eldorado ni de la réalité un repoussoir : c'est un monde hybride, à la fois saturé et liquide, riche des potentialités explorées par l'artiste et de celles, encore inexplorées, de chacun de ses visiteurs.

—Clément Dirié

² Soit Brigitte Helm dans *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, Monica Vitti dans *Le Désert rouge* (1964) de Michelangelo Antonioni, Sigourney Weaver dans *Alien* (1979) de Ridley Scott, Sean Young dans *Blade Runner* de Ridley Scott, Jennifer Lawrence dans *Passengers* (2016) de Morten Tyldum.

³ Bernard Joisten précise : « J'ai commencé à penser le "turbomodernisme" via les images 3D, 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. »

* * *

Bernard Joisten vit et travaille à Paris et Bucarest. Depuis le début des années 1990, il déploie une pratique d'artiste et de commissaire d'exposition toujours attentif aux contenus formels et esthétiques comme aux dispositifs scénographiques et de médiation. Il se fait remarquer par sa participation à des expositions importantes comme *L'Hiver de l'amour*, musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 1994 et *Elysian Fields*, Centre Pompidou, Paris, 2000. Parmi ses expositions personnelles récentes : *Turbomodernisme*, Espace Aragon, Villard-Bonnot, 2021 ; *Zero Story*, Centrul Arterlor Vizuale Multimedia, Bucarest, 2020 ; *Societatea Item-Urilor*, Musette Kube, Bucarest, 2016 ; *Illimité*, Frac Basse Normandie, Caen, 2009. En 2021, il a participé à l'exposition collective *This Will Age Really Well!* à la LeiLei Gallery.