

David Coste  
0610227986  
d.chaco@free.fr  
www.davidcoste.com

## Que font les images de la realite ?

Le travail de David Coste s'installe aux rivages de la réalité et de la fiction. Sans prendre la décision d'opter pour l'une ou l'autre, il décrit de nouveaux scénarios; comme si un troisième niveau de réalité pouvait exister, à mi-chemin entre mondes réel et imaginaires. Ses dessins, ses photographies et ses vidéos montrent des paysages désincarnés dont les structures sont peuplées d'habitations factices, de paysages recolorisés ou de montagnes en carton-pâte. Ces éléments de décors sont soutenus par une architecture intérieure faite d'échafaudages et de soubassements qui semblent flotter dans une brume incertaine. Perspectives inquiétantes où la nature côtoie l'artifice et l'habitat le vide, vision d'un monde où l'image est un document plus certain que la réalité elle-même.

Comme un décor de cinéma, son oeuvre dessine ainsi de manière subtile le lieu d'un récit : un monde sur pilotis au bord de l'effondrement. Ici ses dessins s'effacent là où des fondations devraient prendre pied; là ses installations se liquéfient au sol; ailleurs le décor se résume à un rideau imprimé d'un paysage montagnard... Dans les brèches de cet univers, David Coste introduit le récit. Les titres énigmatiques de ses oeuvres et de ses expositions sont autant d'amorces narratives : Entresol, Ici et nulle part, Le laboratoire des prophéties... Mais c'est l'espace, ou plutôt la fiction de l'espace qui l'intéresse. Dans une récente sérigraphie intitulée Ujaranosestra, il ressucite le paysage du logo de la Paramount Pictures Corporation. Hommage au cinéma et à l'image comme lieux de fiction, cette pièce est cependant assez éloignée de l'original pour ne laisser au première abord qu'une impression de déjà vu.

Arnaud Fourrier



"Entresol part # 1" sans titre n°1 - 2010 Tirage numérique- papier satiné - L  
110 x h 120 cm - contre-collé sur Dibond 4 mm



“ Entresol part # 1” sans titre n°2 - 2010 Tirage numérique - papier satiné - L  
110 x h 120 cm - contre-collé sur Dibond 4 mm



“ Entresol part # 1” sans titre n°3 - 2010 Tirage numérique - papier satiné - L 110 x h 120 cm - contre-collé sur Dibond 4 mm

## Que deviennent les décors quand ils ne sont plus habités par des acteurs ?

La qualité première d'un décor est de disparaître.

Les meilleurs sont ceux qu'on ne voit pas. Soutenant un univers narratif cohérent, leur présence semble normale. Pourtant, nous savons qu'il s'agit de carton, de bois et d'autres matériaux. Nous savons que les portes ne conduisent nulle part, que derrière les fenêtres il n'y a pas d'intérieur et encore moins d'habitants. Ce sont des territoires fictionnels. Les personnages qu'ils accueillent n'y vivent pas, ils y jouent des scènes. La conception des décors répond donc aux spécificités de cette activité. Ce sont des surfaces de projections qui n'ont de cohérence que lorsqu'elles sont captées par une caméra. C'est elle qui fabrique des mondes. Et, pour elle, parfois des villes se mettent à exister. C'est, entre autres, le cas de Cinecittà à Rome. En 2005, dans certaines parties désaffectées de ce complexe de décors, Laurent Grasso tourna *Paracinéma*. Fait de longs mouvements de caméra sur ces façades plates et délabrées, son film pourrait être perçu comme une fiction tournée dans le lieu d'une autre fiction. En montrant ces murs de bois autant que les poutres qui les soutiennent, la caméra de Grasso décrit le décor comme un lieu et lui donne une consistance troublante. En devenant un lieu bâti, les décors de Cinecittà ne sont plus seulement l'arrière plan des images cinématographiques. Si les décors permettent l'apparition d'univers autonomes, ils en sont les limites. Ils bornent le monde construit pour la caméra.

*Brigadoon* (1954) en est un exemple éloquent. Dans cette comédie musicale de Vincente Minnelli, deux américains partis chasser en Écosse découvrent un village miraculeux qui apparaît tous les cent ans pour une seule journée. Ses habitants vivent au XVIII<sup>e</sup> siècle. Dans cet univers féerique et irréel, Tommy (Gene Kelly) tombe amoureux d'une villageoise, Fiona (Cyd Charisse). L'environnement montagneux a été entièrement reconstruit en studio, le village et ses prairies s'élèvent donc sur un sol de béton et de bois, les lointaines vallées et l'horizon sont des peintures. De retour à New York, dans un décor naturel de rues et de bars bruyants, Tommy ne tient pas longtemps et décide de rejoindre à tout jamais son amour et *Brigadoon*. Ce choix d'une ville contre l'autre n'a rien d'étonnant, étant entendu que le village irlandais est un décor situé dans les terres de la fiction, c'est en elle que ses habitants sont immergés bien plus que dans tel ou tel siècle. Car dans les studios de cinéma où ils ont élu domicile, les lois de notre temps réel – celui de New York – n'existent pas, elles sont aussi malléables que la nature qui y est agencée. On ne s'étonne donc pas que Tommy préfère, à l'hostilité New Yorkaise, le carton pâte irréel de la maquette grandeur nature qu'est *Brigadoon*. Bref, Tommy décide surtout de vivre dans la fiction où tout ce qui est construit l'est dans un but unique : donner une consistance et une cohérence à la fable qui s'y trame.

C'est le même type de soumission du bâti à la construction narrative que produit David Coste. Seulement chez lui le réel n'est pas reproduit mais, pourrait-on dire, fictionnalisé sur place.

Il transforme notre environnement quotidien en éléments de carton-pâte ou, en tout cas, nous conduit à le regarder comme tel. Ainsi lors de son exposition au centre d'art contemporain de Colomiers on pouvait voir l'image photographique d'un mur de briques rouges prise à quelques mètres dans la ville nouvelle du Val d'Aran. Prélevé par l'outil photographique de son environnement urbain il se retrouve plongé par l'artiste dans une composition où tout semble irréel. C'est pourtant la reproduction fidèle du milieu d'où il provient. Il est entouré d'une rue de bitume, d'un trottoir et d'un autre mur en béton gris comme c'est le cas là où il est physiquement. Seulement sa facture d'image numérique le place directement dans le champ de la représentation.

Pour être plus précis, on pourrait dire que, sous forme d'image de synthèse, cet environnement nous apparaît comme une maquette de lui-même. Hors de l'exposition, dans le Val d'Aran, on pouvait voir ce bout de mur tel qu'il est vraiment au bord d'une route. On pouvait également le retrouver intégré à l'une des quatre compositions portant le titre *Vous êtes presque ici* que David Coste présentait dans des panneaux d'affichages.

Ce sont des images numériques telles que celles réalisées par les bureaux d'architectes pour présenter leurs projets et annoncer les modifications qui seront apportées à l'espace urbain. Ces panneaux préfigurant la modification du paysage sont récurrents dans le travail de David Coste. Nombre de ses réalisations, qu'il s'agisse de dessins, de maquettes ou d'installations, exploitent le caractère prophétique du panneau de chantier.

C'était notamment le cas lors de son exposition à image/imatge (Orthez) où, dans une images numérique et une installation, des panneaux apparaissaient extrudés d'une partie de leurs représentations. Celui que l'on pouvait découvrir posé au sol était placé en vis-à-vis d'une maquette.

Une telle rencontre souligne la notion de projet, ces deux dispositifs, le panneau et la maquette, ayant également vocation à imaginer et maîtriser un territoire et son exploitation.

Le fait que ce panneau ait été débarrassé de l'image d'une maison qu'il comportait, laissant à la place un vide par lequel apparaît son environnement, nous permet d'envisager le mouvement de réalisation qu'intrinsèquement il énonce : le passage de la représentation au réel. Car chaque apparition de ces panneaux dans nos villes est en effet porteuse du futur de l'endroit qu'ils représentent.

Ils permettent d'expérimenter cette situation paradoxale qui consiste à contempler en même temps un lieu et son futur ainsi que d'envisager les modifications qui lui seront apportées. Ce n'est donc pas tant un futur qui y est représenté qu'un processus d'altération, celui qui se manifeste entre un environnement tel qu'il est et la projection de la formulation qu'on lui prédit. C'est précisément dans cet espace fantasmatique, qui fait d'un lieu un objet manipulable, qu'agissent les travaux de David Coste.

La série *Vous êtes presque ici*, dispersée dans le Val d'Aran, présente cette ancienne « ville nouvelle » sous un jour inédit. Des morceaux du paysage architectural environnant leurs lieux d'implantation y apparaissent : une arche couverte de carrelage, un corps de bâtiment rond, un fronton. Mais leur apparition se fait sur un mode qui renforce leur caractère d'éléments déplaçables et modifiables. Car, outre leur facture d'image numérique qui renforce cette sensation de virtualité, ils sont entourés d'éléments qui sont plus des bouts de maquette en construction que des architectures. On y trouve également des photographies du même lieu à différentes époques qui en documente l'évolution. L'environnement qui nous entoure est ainsi présenté sous forme de projection, de projet, livré comme une construction ou, plus encore, comme un décor manipulable. Ainsi, en déplaçant les codes de la préfiguration architecturale habituellement offerte comme la promesse d'un environnement modifié vers ceux du décor, David Coste éclaire le fait qu'ils représentent avant tout des constructions et que tout ce qui est bâti existe préalablement sous la forme de dessins ou de maquettes, de constructions d'un monde idéal. Et, de fait, la promesse architecturale se présente comme une fiction. Celle d'un temps à venir où l'environnement remanié sera plus fonctionnel, plus chatoyant. S'y confronter implique que le spectateur se projette dans cette maquette grandeur nature qu'il habitera alors. Dans les décors bâtis ce ne sont pas des acteurs qui évoluent, mais des habitants. Car, comme toute ville nouvelle, le Val d'Aran s'est construit au milieu de rien, d'un coup, sans histoire. Elle a poussé sans relation avec la réalité de son environnement comme l'on fait Cinecittà et les décors montagnoux où vivent désormais Tommy et Fiona. Comme eux, ceux qui vivent presque ici sont les figurants d'une fiction architecturale.

# **«Le laboratoire des prophéties» 2012-2013**

Les dessins de David Coste sont ouverts aux quatre vents et les minuscules et provisoires abris qu'il y échafaude semblent bricolés comme dans un rêve qui aurait un peu tourné au cauchemar, quand le sol se dérobe et que la réalité se renverse avec lui. Dans ces espaces flottants de la pensée rêvante, nous voici transportés dans les univers incertains de Little Nemo (« Oh ! Que faire ? Où – Comment ? ) ou d'Alice (« Vous pensez-donc qu'il ne restera rien ? »). David Coste a trouvé, en affinités avec le nonsense de ces inventeurs géniaux que furent Winsor McCay et Lewis Carroll, la matière d'une conversation entre amis, quand on partage les codes et que l'on s'adonne, entre soi, à d'inlassables jeux de langage dont le miracle est qu'à certains moments, ils fassent sens pour tout le monde.

Nous voici, donc, seuls ou presque dans ces territoires de survie post-apocalyptiques où, obstinément et avec la gravité des jeux d'enfants, nous construirons de précaires cabanes, nids et huttes, en investissant à l'occasion d'anciens tunnels et d'ancestrales grottes. Nous y assemblerons des échelles avec lesquelles passer du vide au vide et tisserons, avec des réseaux de branches et de matériaux de récupération, des passerelles au-dessus de rien.

Sauf que, peut-être, ces mondes ne sont pas aussi virtuels et oniriques qu'il y paraît : quand on parle, aujourd'hui, d'une favelisation du monde, le cauchemar n'est-il pas déjà advenu ? Comme les huttes que Tadashi Kawamata installe in situ, les dessins de David Coste interrogent nos modes de vie, nos hiérarchies sociales, notre vision de l'urbanisme et de l'architecture, à la veille, peut-être, de mutations dont nous ne savons encore rien.

Evelyne Toussaint

Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland. Le Grand Livre des Rêves. 1905-1910, Paris, Delcourt, 2006, dessin du 22 octobre 1905.

Lewis Carroll, De l'autre côté du miroir, in Œuvres, Paris, Gallimard, « NRF », 1990, p. 349.

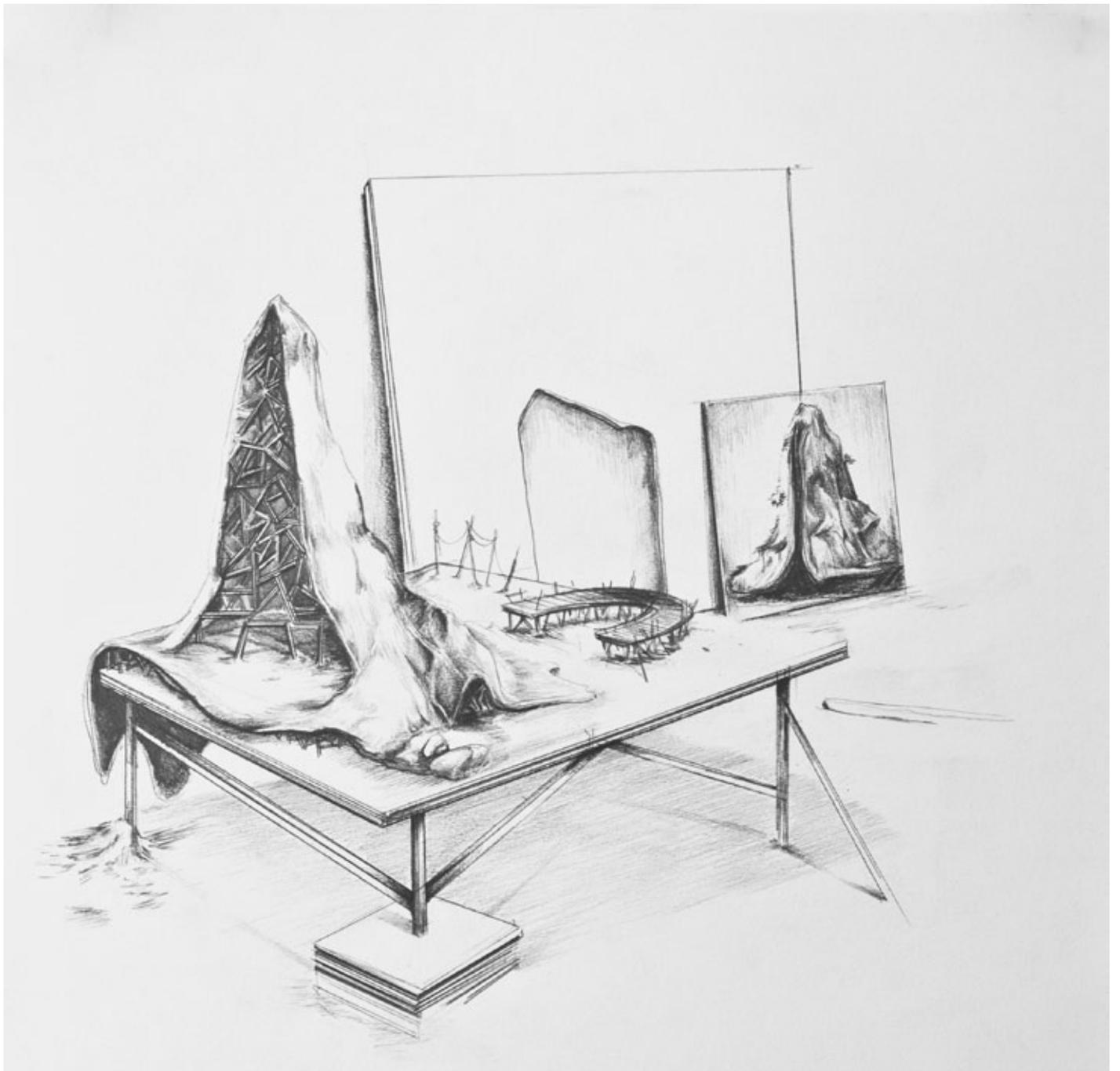


2 dessin 35x35 cm papier 240 G encadrement à définir

2 photographie 35 x35 cm impression digigraphique sur papier museume 300 G

1 dessin 75x75 cm papier 240 G

1 photo 75x75 cm impression digigraphique sur papier museume 300 G



35x35 cm



35x35 cm



35x35 cm



35x35 cm



75x75 cm



75x75 cm

## EXPOSITIONS (Sélection)

- 2014** Exposition monographique - Centre d'Art Contemporain La Chapelle St Jacques
- 2013** Solo-show **Drawing Now** - Galerie Françoise Besson Carrousel du Louvre, Paris
- 2012** **Matières Grises - Art et Architecture** - Marché d'Intérêt National de Toulouse Métropole  
**Ici et nulle part** exposition avec Emmanuelle Castellan, Galerie Françoise Besson, Lyon  
**Drawing Now** - stand de la Galerie Françoise Besson, Carrousel du Louvre  
**Une pièce en trois actes** David Coste et Grégoire Romanet image/imatge, Orthez
- 2011** **Le laboratoire des prophéties** - Exposition monographique Lieu-Commun 3eme édition de **Graphéin** Salon du Dessin Contemporain  
**Dans la forêt** - image/imatge, Orthez  
**Musée Goya** - avec des œuvres de la collection du Musée Goya et du Frac Midi-Pyrénées
- 2010** **WATER WALK** - exposition collective Maison des Arts Georges Pompidou, Cajarc  
**Entresol#1** - exposition monographique à Image/Imatge, Orthez  
**Entresol#2** - exposition monographique Centre d'Art Contemporain de Colomiers
- 2009** **La réalité des fantômes** Part 1 - projection vidéo les Siestes Électroniques, Toulouse
- 2008** **La réalité des fantômes** - projection vidéo Supervues, Vaison La Romaine  
**La colonie** - exposition monographique Maison Salvan Arts & Sciences, Labège  
**Libertalia** - exposition collective Lieu-Commun-Printemps de Septembre, Toulouse
- 2007** Festival Séquences, Quand la vidéo contemporaine fait son cinéma, le BBB, Les Abattoires, Toulouse
- 2006** **La Réalité des fantômes**, dans le cadre du Festival Sonorité, au B.B.B., Toulouse
- 2004** **Instant prolongé** - exposition monographique au B.B.B, Toulouse

## CREATIONS SPECTACLE VIVANT (Sélection)

- 2012** Présentation de **Respire**, festival Cinédance 2012, Montréal
- 2010** **Respire** Pierre Jodlowski-David Coste, installation permanente Fine Art Museum - Taipei
- 2009** **Le Royaume d'en bas** Pierre Jodlowsky-David Coste, TNP-Villeurbanne, Biennale Musiques en Scène, Lyon
- 2008** Création et diffusion de **Respire**, Town Hall de Birmingham (UK), festival Integralive08  
Création et diffusion de **Respire** Malmoe (Suède), festival Integralive08

## RESIDENCE

- 2010** **Studio César à Reims**
- 2010** **Centre d'Art Contemporain de Colomiers – Espace des Arts**
- 2009** **Les Maisons Daura**, Maison des Arts Georges Pompidou

## COLLECTIONS PUBLIQUES

- 2012** Artothèque de Pessac
- 2011** Mairie de Labarthe-sur-Lèze
- 2010** Artothèque du Lot
- 2009** Artothèque de Pau

## BOURSE / PRIX

- 2012** Ouvrage 'Territoires Intermittents' sélectionné pour le **Prix du Livre Design de L'UNESCO** Citée du Design St Etienne
- 2010** **Aide à l'édition du CNAP** pour la monographie 'Territoires Intermittents'
- 2009** 2nd prix 'IDILL' (Buxelles) pour la pièce **Respire** Pierre Jodlowski / David Coste
- 2007** Lauréat du **prix Mécénat Culturel 2007**
- 2006** **Aide Individuelle à la Création Artistique**, DRAC Midi-Pyrénées

## EDITIONS

- 2012** **Une pièce en trois actes** avec Gregoire Romanet - Sérigraphie recto-verso 180x120 cm, éditions image/imatge
- 2011** **Ujaranosetra** Sérigraphie 5 couleurs 80x60 cm, 50 exemplaires, éditions Lieu Commun  
**Territoires Intermittents**, Monographie, Éd Jannink, distribué par les Presses du Réel
- 2010** Article dans **Le regardeur** N°10 premier semestre  
Article dans **Parcours des arts** N°22 avril-mai-juin
- 2009** 3 gravures éditées à 15 exemplaires, éditions **Artothèque du Lot**
- 2009** **Play it Again!** livre d'artistes Collectif #1, B.B.B., éditions Fait-moi de l'art les éditions.
- 2008** Catalogue **Là où je vais je suis déjà** - Printemps de Septembre à Toulouse.

## FORMATIONS

- 2003** DESS création multimédia mention très bien, Université Toulouse Le Mirail.
- 2002** DNSEP Design d'Espace mention bien, ESBA Toulouse
- 2000** DNAP Design d'Espace avec félicitations du jury, ESBA Toulouse
- 1997** BTS Esthétique Industrielle, lycée Raymond Loewy, La Souterraine
- 1995** Baccalauréat Arts-Applicés (F12), lycée Raymond Loewy, La Souterraine

## ENSEIGNEMENT

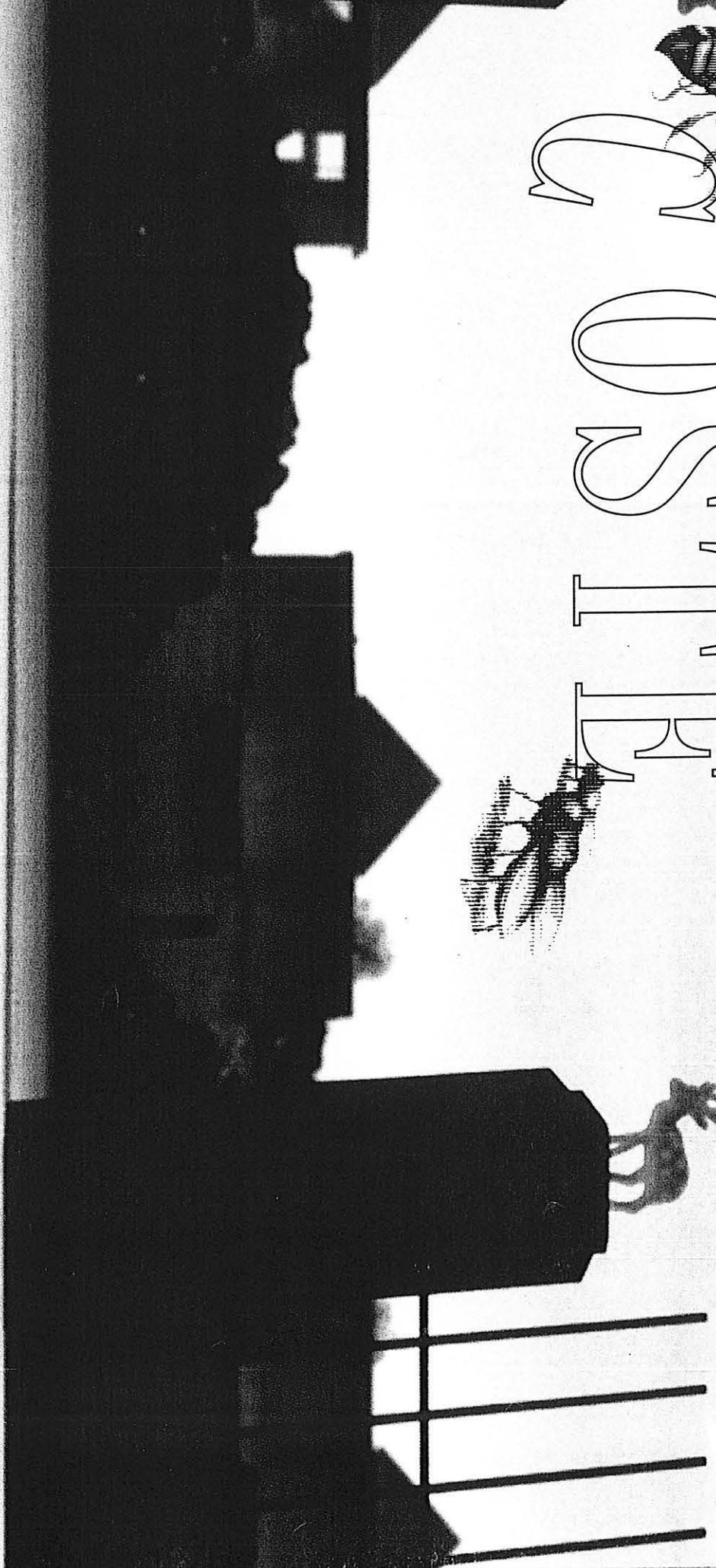
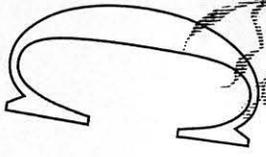
- Depuis 2012** Professeur d'enseignement artistique de dessin et formes numériques à temps partiel à l'École Supérieure d'Art et de Spectacle Vivant de Toulouse
- Depuis 2008** Professeur d'enseignement artistique à temps plein en image à l'École Supérieure d'Art des Pyrénées, Pau - Coordinateur de 1ère année
- Depuis 2006** Intervenant à l'Université Toulouse Le Mirail section Arts-Applicés

3. COST-10

TERRITOIRES INTERMITTENTS / INTERMITTENT BOUNDARIES

# DAVID

# COSTIE



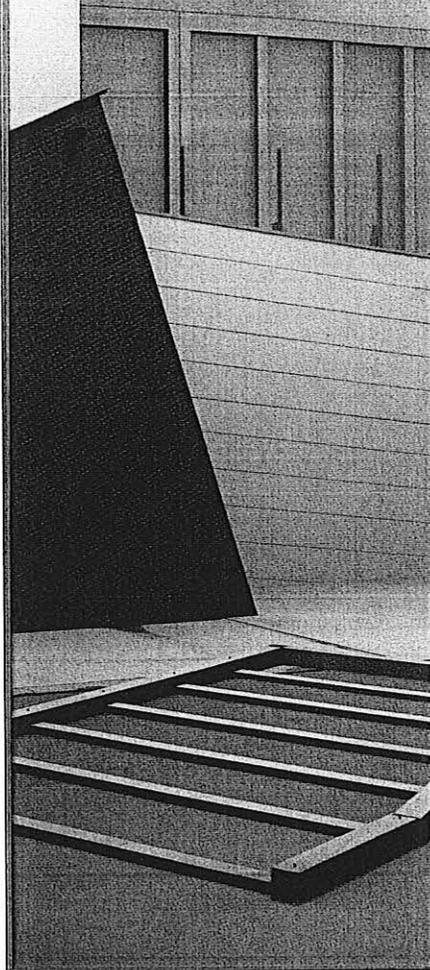
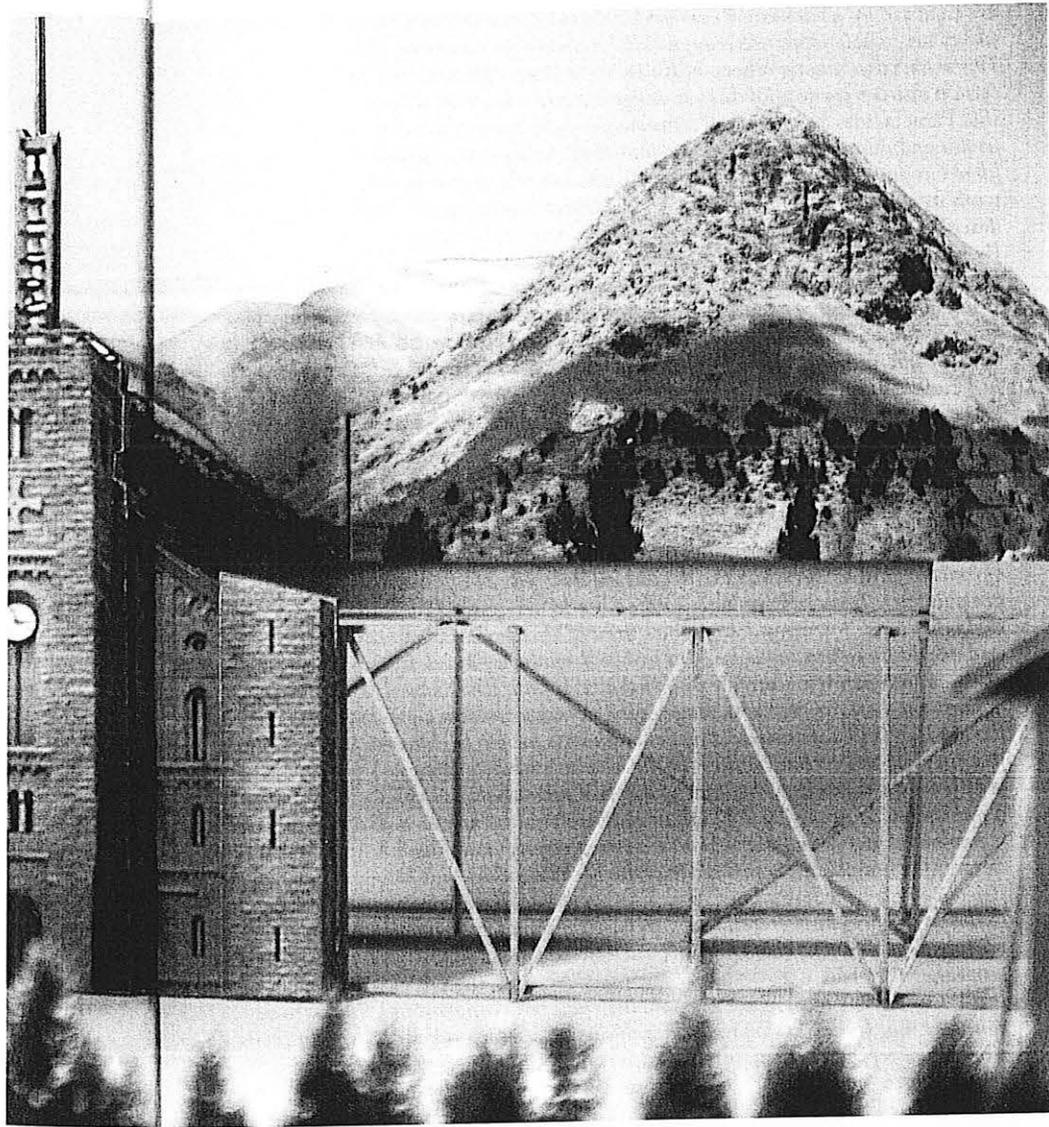
INTERMITTENT  
BOUNDARIES

TERRITOIRI  
INTERMITTEN'

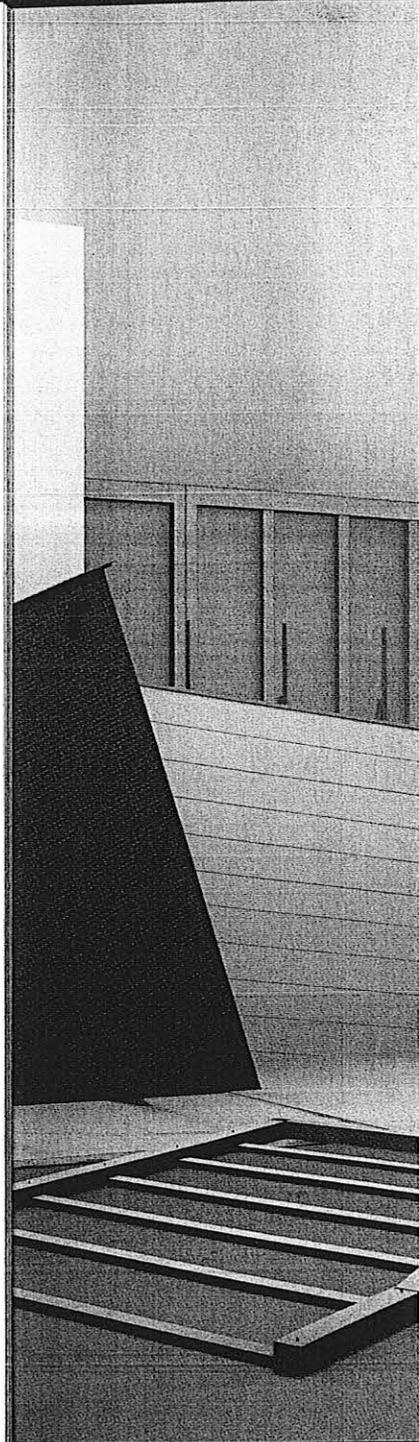


ets  
ger  
rs?

*Que deviennent les décors  
quand ils ne sont plus  
habités par des acteurs ?*

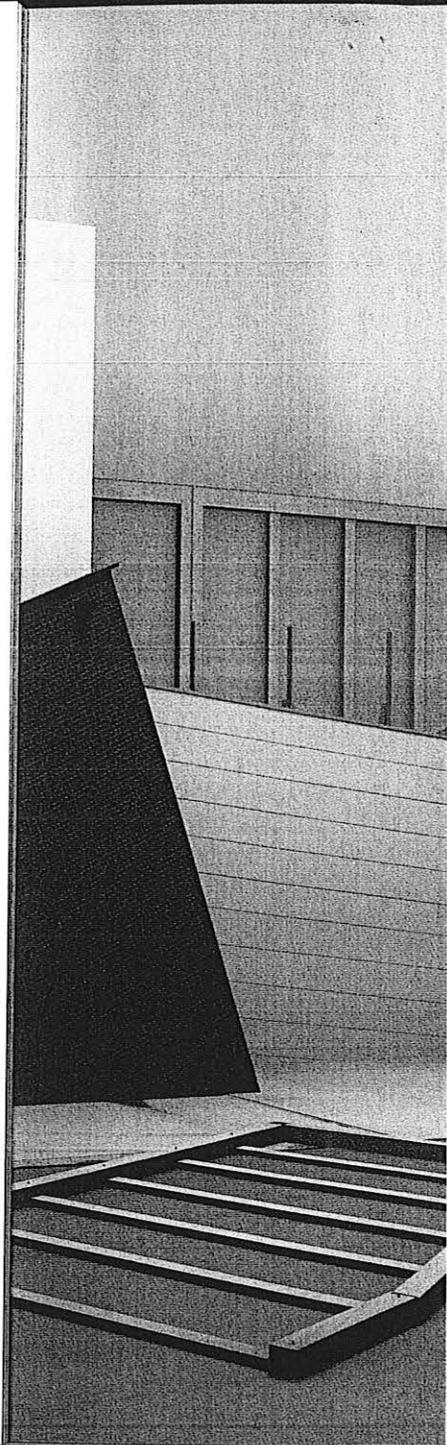


La qualité première d'un décor est de disparaître. Les meilleurs sont ceux qu'on ne voit pas. Soutenant un univers narratif cohérent, leur présence semble normale. Pourtant, nous savons qu'il s'agit de carton, de bois et d'autres matériaux. Nous savons que les portes ne conduisent nulle part, que derrière les fenêtres il n'y a pas d'intérieur et encore moins d'habitants. Ce sont des territoires fictionnels. Les personnages qu'ils accueillent n'y vivent pas, ils y jouent des scènes. La conception des décors répond donc aux spécificités de cette activité. Ce sont des surfaces de projections qui n'ont de cohérence que lorsqu'elles sont captées par une caméra. C'est elle qui fabrique des mondes. Et, pour elle, parfois des villes se mettent à exister. C'est, entre autres, le cas de Cinecittà à Rome. En 2005, dans certaines parties désaffectées de ce complexe de décors, Laurent Grasso tourna Paracinéma. Fait de longs mouvements de caméra sur ces façades plates et délabrées, son film pourrait être perçu comme une fiction tournée dans le lieu d'une autre fiction. En montrant ces murs de bois autant que les poutres qui les soutiennent, la caméra de Grasso décrit le décor comme un lieu et lui donne une consistance troublante. En devenant un lieu bâti, les décors de Cinecittà ne sont plus seulement l'arrière plan des images cinématographiques. Si les décors permettent l'apparition d'univers autonomes, ils en sont les limites. Ils bornent le monde construit pour la caméra. Brigadoon (1954) en est un exemple éloquent. Dans cette comédie musicale de Vincente Minnelli, deux américains partis chasser en Écosse découvrent un village miraculeux qui apparaît tous les cent ans pour une seule journée. Ses habitants vivent au XVIII<sup>e</sup> siècle. Dans cet univers féérique et irréel, Tommy (Gene Kelly) tombe amoureux d'une villageoise, Fiona (Cyd Charisse). L'environnement montagnoux a été entièrement reconstruit en studio, le village et ses prairies s'élèvent donc sur un sol de béton et de bois, les lointaines vallées et l'horizon sont des peintures. De retour à New York, dans un décor naturel de rues et de bars bruyants, Tommy ne tient pas longtemps et décide de rejoindre à tout jamais son amour et Brigadoon. Ce choix d'une ville contre l'autre n'a rien d'étonnant, étant entendu que le village écossais est un décor situé dans les terres de la fiction, c'est en elle que ses habitants sont immergés bien plus que dans tel ou tel siècle. Car dans les studios de cinéma où ils ont élu domicile, les lois de notre temps réel – celui de New York – n'existent pas, elles sont aussi malléables que la nature qui y est agencée. On ne s'étonne donc pas que Tommy préfère, à l'hostilité New Yorkaise, le carton pâte irréel de la maquette grandeur nature qu'est Brigadoon. Bref, Tommy décide surtout de vivre dans la fiction où tout ce qui est construit l'est dans un but unique : donner une consistance et une cohérence à la fable qui s'y trame. C'est le même type de soumission du bâti à la construction narrative que produit David Coste. Seulement, chez lui le réel n'est pas reproduit mais, pourrait-on dire, fictionnalisé sur place. Il transforme notre environnement quotidien en éléments de



carton-pâte ou, en tout cas, nous conduit à le regarder comme tel. Ainsi lors de son exposition au centre d'art contemporain de Colomiers on pouvait voir l'image photographique d'un mur de briques rouges prise à quelques mètres dans la ville nouvelle du Val d'Aran. Prélevé par l'outil photographique de son environnement urbain il se retrouve plongé par l'artiste dans une composition où tout semble irréel. C'est pourtant la reproduction fidèle du milieu d'où il provient. Il est entouré d'une rue de bitume, d'un trottoir et d'un autre mur en béton gris comme c'est le cas là où il est physiquement. Seulement sa facture d'image numérique le place directement dans le champ de la représentation. Pour être plus précis, on pourrait dire que, sous forme d'image de synthèse, cet environnement nous apparaît comme une maquette de lui-même.

Hors de l'exposition, dans le Val d'Aran, on pouvait voir ce bout de mur tel qu'il est vraiment au bord d'une route. On pouvait également le retrouver intégré à l'une des quatre compositions portant le titre *Vous êtes presque ici* que David Coste présentait dans des panneaux d'affichage. Ce sont des images numériques telles que celles réalisées par les bureaux d'architectes pour présenter leurs projets et annoncer les modifications qui seront apportées à l'espace urbain. Ces panneaux préfigurant la modification du paysage sont récurrents dans le travail de David Coste. Nombre de ses réalisations, qu'il s'agisse de dessins, de maquettes ou d'installations, exploitent le caractère prophétique du panneau de chantier. C'était notamment le cas lors de son exposition à *imageimatge* (Orthez) où, dans une image numérique et une installation, des panneaux apparaissaient extrudés d'une partie de leurs représentations. Celui que l'on pouvait découvrir posé au sol était placé en vis-à-vis d'une maquette. Une telle rencontre souligne la notion de projet, ces deux dispositifs, le panneau et la maquette, ayant également vocation à imaginer et maîtriser un territoire et son exploitation. Le fait que ce panneau ait été débarrassé de l'image d'une maison qu'il comportait, laissant à la place un vide par lequel apparaît son environnement, nous permet d'envisager le mouvement de réalisation qu'intrinsèquement il énonce : le passage de la représentation au réel. Car chaque apparition de ces panneaux dans nos villes est en effet porteuse du futur de l'endroit qu'ils représentent. Ils permettent d'expérimenter cette situation paradoxale qui consiste à contempler en même temps un lieu et son futur ainsi que d'envisager les modifications qui lui seront apportées. Ce n'est donc pas tant un futur qui y est représenté qu'un processus d'altération, celui qui se manifeste entre un environnement tel qu'il est et la projection de la formulation qu'on lui prédit. C'est précisément dans cet espace fantasmatique, qui fait d'un lieu un objet manipulable, qu'agissent les travaux de David Coste. La série *Vous êtes presque ici*, dispersée dans le Val d'Aran, présente cette ancienne « ville nouvelle » sous un jour inédit. Des morceaux du paysage architectural environnant leurs lieux d'implantation



nts that can be  
ir digital aspect  
re surrounded by  
struction than  
ne site at different  
vironnement that  
rojection, a project,  
ke a moveable,

18

tectural fore-  
ged environment,  
the fact that what  
at all that is built  
ls as constructions  
presents itself  
worked  
ve confronted  
n this life-size  
re built up it is  
. like any new  
ing, just like  
elationship to  
inecittà and the  
?. And just like  
actors in an

y apparaissent : une arche couverte de carrelage, un corps de bâtiment rond, un fronton. Mais leur apparition se fait sur un mode qui renforce leur caractère d'éléments déplaçables et modifiables. Car, outre leur facture d'image numérique qui renforce cette sensation de virtualité, ils sont entourés d'éléments qui sont plus des bouts de maquette en construction que des architectures. On y trouve également des photographies du même lieu à différentes époques qui en documente l'évolution.

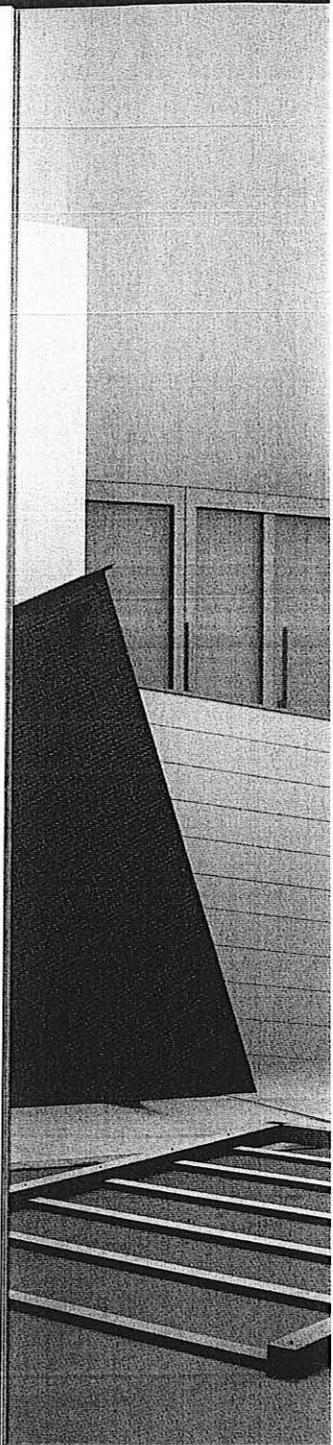
L'environnement qui nous entoure est ainsi présenté sous forme de projection, de projet, livré comme une construction ou, plus encore, comme un décor manipulable.

Ainsi, en déplaçant les codes de la préfiguration architecturale habituellement offerte comme la promesse d'un environnement modifié vers ceux du décor, David Coste éclaire le fait qu'ils représentent avant tout des constructions et que tout ce qui est bâti existe préalablement sous la forme de dessins ou de maquettes, de constructions d'un monde idéal. Et, de fait, la promesse architecturale se présente comme une fiction. Celle d'un temps à venir où l'environnement remanié sera plus fonctionnel, plus chatoyant. S'y confronter implique que le spectateur se projette dans cette maquette grandeur nature qu'il habitera alors.

Dans les décors bâtis ce ne sont pas des acteurs qui évoluent, mais des habitants. Car, comme toute ville nouvelle, le Val d'Arán s'est construit au milieu de rien, d'un coup, sans histoire. Elle a poussé sans relation avec la réalité de son environnement comme l'ont fait Cinecittà et les décors montagneux où vivent désormais Tommy et Fiona. Comme eux, ceux qui vivent presque ici sont les figurants d'une fiction architecturale.

19

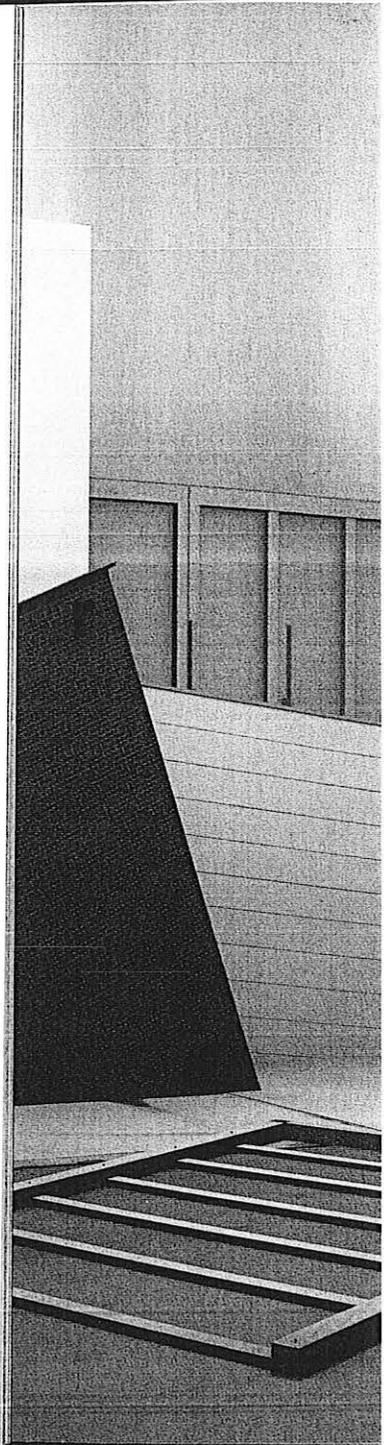
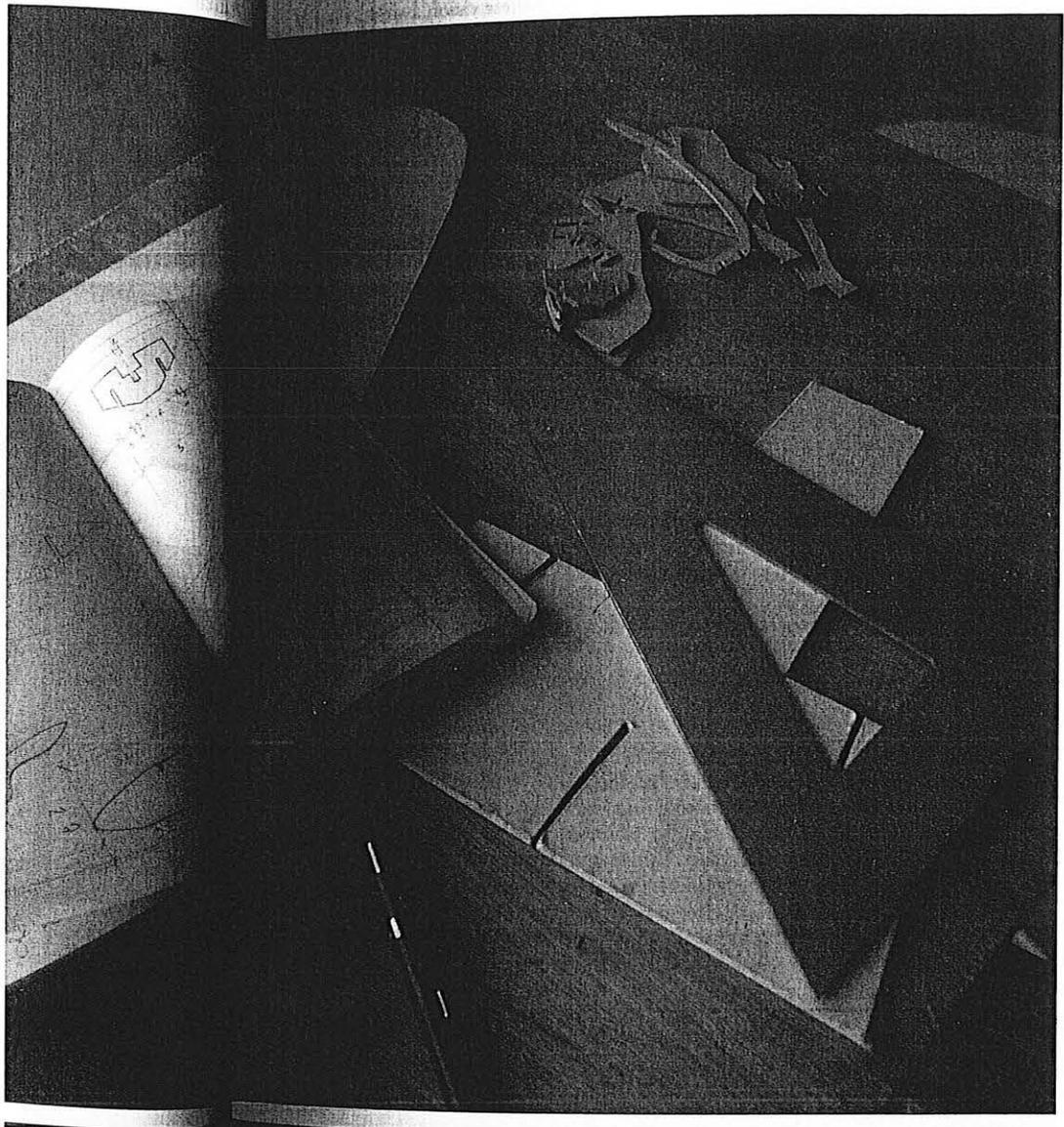
François Aubart



must allow  
tor's visio  
converge

ENTRETIEN AVEC  
MARTINE MICHARD  
Cajarc, le 28 juillet 2010

« le dessin doit permettre  
aux spectateurs de  
rassembler le regard »



Tu dis « Pour moi le dessin doit permettre aux spectateurs de rassembler le regard ». J'aime beaucoup cette idée mais peux-tu nous en dire plus ?

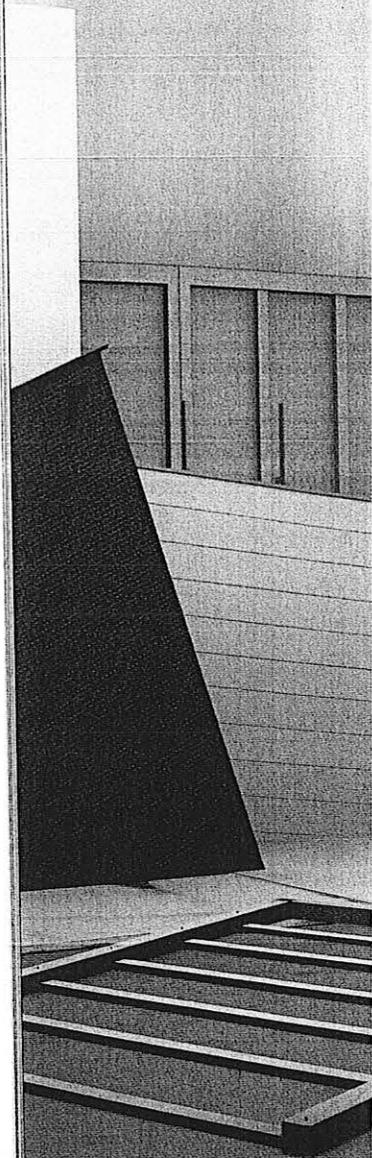
Le dessin est certainement à l'origine de mon goût pour l'art et de mon admiration pour la peinture, particulièrement dans sa phase préparatoire. À mon sens, la qualité première du dessin tient à son caractère spéculatif : c'est un chantier, une projection, souvent plus intéressante que l'objet final. J'aime confronter le spectateur à des espaces qu'il doit reconstruire, partiellement du moins, par le regard. Mes dessins ont toujours ce caractère volontairement inachevé, où une place importante est laissée au vide.

Le dessin t'offre la liberté de tout imaginer. Y a-t-il a donc initialement l'idée d'une utopie ?

Le dessin a d'abord été simplement un outil pour construire d'autres projets. Mais depuis près de trois ans, je dessine avec l'idée de parler des utopies. Le dessin me permet de tracer les frontières de territoires potentiels dont les règles et les enjeux s'élaborent au fil de leur apparition. C'est sans nul doute la plus synthétique de toutes mes pratiques : un chantier mais aussi un temps continu d'assemblages. Le dessin reste un territoire mental. Il construit en discontinu un espace qui emprunte aussi bien au réel qu'au fantasma. La friction avec le réel est ce qui donne sa force à la photographie, son ambiguïté. Pour le dessin, le temps se déploie sur plusieurs niveaux simultanément : la strate globale de l'écriture d'un projet de longue durée d'une part, et ponctuellement, celle d'une excroissance, une sorte de module de paysage. Dans ce sens, les installations sont plutôt la matérialisation ponctuelle de ces lieux que l'on peut qualifier d'espaces intermittents.

Si le contexte n'est pas décisif dans l'élaboration de tes projets, il me semble cependant que celui, très particulier, des Maisons Daura, a impacté la série réalisée à Saint-Cirq-Lapopie.

Dans un premier temps, je n'ai pas du tout perçu cette dimension, parce que l'entrée dans ce projet s'est fait à travers deux films : *Fitzcarraldo* et *Rencontre du troisième type*. Ces deux films n'ont à priori rien à voir entre eux, si ce n'est d'un côté, la récurrence formelle de ce monticule, lieu improbable de la rencontre avec les extra-terrestres et de l'autre, l'entreprise impossible de faire gravir une colline à un bateau. L'absurdité des utopies – à la fois gestes intellectuels forts proches de gestes architecturaux hallucinants comme celui de la Tour de Babel – pointe une entreprise folle et complètement mégalomane. Ces références cinématographiques n'ont pas de rapport direct avec le lieu de résidence. Mais en dessinant, je me suis aperçu que le paysage alentour présentait des signes d'abandon, des



stigmates d'une civilisation pas si ancienne : la ligne ferroviaire, les ponts, les tunnels... Je suis attentif à ces anachronismes dans le paysage et ils ont certainement infusé, de manière inconsciente, la conception de mes dessins.

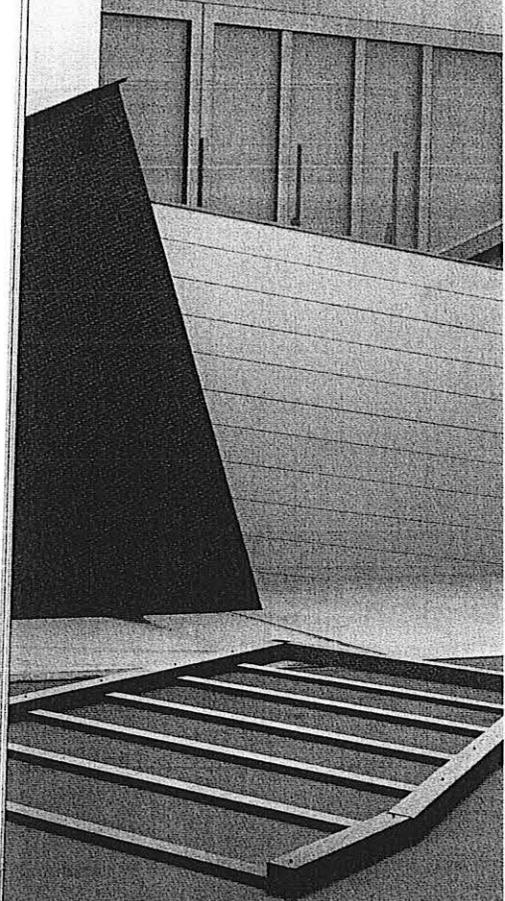
Je connaissais en amont le contexte du village de Saint-Cirq-Lapopie. Hors saison, le village ressemble à un studio de cinéma vidé de ses figurants et l'été, il grouille de touristes. L'architecture a par ailleurs été réactivée pour servir cette fonction économique ponctuelle. Ce n'est pas un parc à thèmes, mais on n'en est pas très loin. Il y a presque une identité momifiée du patrimoine, intéressante parce qu'elle fait subsister des choses et en même temps stérile parce qu'elle les fige.

Ces problématiques sont récurrentes dans les articulations que tu crées entre architecture et paysage. Il y a toujours co-existence d'éléments préservés – dont il ne subsiste souvent qu'une fonction ornementale – et leur mise en mouvement dans un vaste chantier qui associe des références historiques et la construction d'un autre monde. Comment s'élaborent ces constructions ?

Je procède à une espèce de taxidermie du paysage en cherchant l'ambivalence entre une nature fictionnelle idéalisée – qui n'existe pas car elle est toujours travaillée par l'homme – et l'ajout de signes d'un patrimoine architectural lié aux utopies. Il existe beaucoup de mythologies dans la préservation patrimoniale et elles ont contribué à la perte de fonction et de sens. Ce patrimoine s'inscrivait dans une temporalité qui n'est plus la nôtre aujourd'hui : il est trop souvent perçu comme un objet formel dont on oublie la charge critique. Par exemple, les projets d'Archigram<sup>[1]</sup>, sont souvent réinjectés avec une charge formelle plus qu'une charge intellectuelle ou de sens. Alain Bublex essaye de faire autrement, et dans *Glooscap* et *Plug-in City*, la manière dont il remanipule un signe architectural contemporain – le container ALGECO – est intéressante. Il le raccorde au projet *Instant City* de Peter Cook / Archigram.

Comment la question du point de vue – qui conjugue à la fois l'aspect critique et le lieu où l'on se place pour regarder les choses – très présente dans le travail vidéo et photographique – rebondit-elle dans le dessin, où l'imaginaire est beaucoup plus illimité ?

Ce n'est pas lié à une approche théorique du dessin, mais plutôt à quelque chose que j'ai emprunté à la photographie. Mon premier travail *Instant prolongé* était lié à la lecture de *La Chambre claire*<sup>[2]</sup> avec la question du « ça a été », mais c'était également une référence à *Blow-up* d'Antonioni. Je décidais de redonner une temporalité à des photographies à l'aide d'un procédé informatique consistant à balayer les images à la recherche de détails. Le lent balayage de la caméra, à laquelle étaient associées des prises de son, s'achevait toujours sur une révélation de l'ensemble du paysage.



Je ne crois pas à l'objectivité. Par contre, il est possible de multiplier les visions subjectives et d'amener le spectateur à se déplacer. Rendu mobile, il peut percevoir à la fois des détails et la vue d'ensemble. Pour mes photographies, c'est un peu la même chose : le spectateur doit avoir à la fois une vision globale et aussi approcher des détails qui fonctionnent comme des indices révélateurs de cette fiction. Ainsi, je juxtapose des lieux réels qui paraissent fictifs et des lieux totalement irréels qui paraissent réels. J'aime solliciter le regardeur, qu'il soit actif, qu'il doute. L'image est bien souvent victime de l'absence de confiance faite au public et à son sens critique.

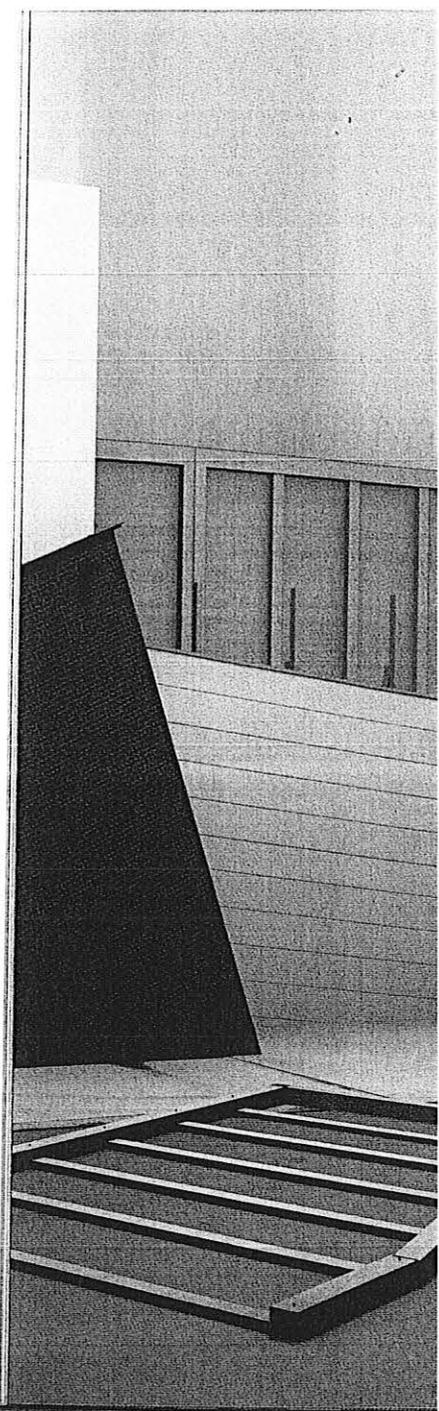
À ce propos, la vidéo *Nowhere, nulle part n'existe pas*, est tout à fait emblématique : le point de vue flottant sur une image fixe de montagne embrumée est appuyée par cette espèce de forme molle qui fait office de bords. Que vient dire cette forme ?

Auparavant, l'image de format carré était projetée sur une surface plane de la taille exacte de la vidéo. Elle était construite comme un panneau de chantier où la projection d'une image filmique trouve une matérialité, une présence physique.

Avec le projet *Entresol*, j'ai introduit cette découpe qui prend des sens différents selon la manière dont elle est placée. J'aime cette idée d'une forme polysémique qui ne ferme pas la lecture de la pièce et qui en même temps, la conditionne. Dans les *cartoons*, ce type de forme peut être prise avec les doigts, jetée au sol où elle devient un trou, dans lequel le personnage tombe... C'est aussi la flaque d'encre ou ce qui pourrait rester d'une architecture fondue. Dans l'exposition *Water Walk*<sup>(3)</sup>, la charpente est un décor déposé sur une flaque en latex noir. Elle évoque l'idée de passage, une fenêtre vers un autre univers, une entrée – élément récurrent dans la science-fiction – qui aurait pu aussi être un miroir. Michel Foucault<sup>(4)</sup> parle d'hétérotopie : le miroir est pour lui une matérialisation ponctuelle du contexte de l'utopie. Il évoque le lit, qui est pour les enfants le premier lieu de jeux et matérialise tous les territoires imaginaires : bateau, tapis volant... Une autre de mes références, elle-même puisée dans la bande dessinée, est le personnage de Little Nemo qui vit des aventures, tombe de son lit, et revient à la réalité. La découpe évoque tout cet univers.

Tu t'es beaucoup nourri de cinéma et de bande dessinée et tu reviens aujourd'hui vers des liens qui peuvent te permettre de développer maintenant tout un champ de familiarités avec l'histoire de l'art.

J'ai forcément fréquenté toutes ces références historiques comme tout étudiant aux Beaux-arts. Brueghel m'a marqué, mais il ne m'intéressait pas particulièrement à l'époque. J'étais plutôt sensible à des artistes contemporains : Jeff Wall, Gordon Matta-Clark, Tony Oursler, Martin Parr, Andreas Gursky...



ny 38  
ng”  
l  
z  
ith  
een  
rt of  
has  
n  
ige  
s  
l  
s

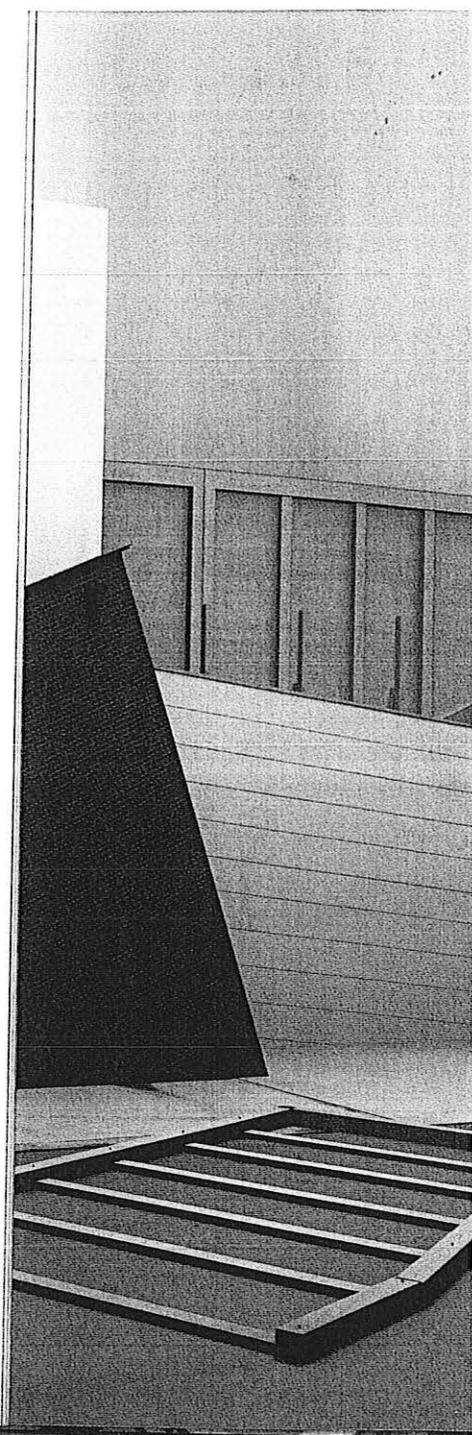
Aujourd'hui, je redécouvre la peinture notamment par les arrières plans qui me fascinent. Ils sont des sortes de décors, des territoires mentaux, et leur analogie avec les *matte painting* du cinéma hollywoodien oriente ma réflexion.  
Je pense être désormais en mesure d'écrire et de creuser mon univers dans plusieurs media avec une exigence équivalente.  
J'aime l'idée de contraindre le sens d'une image apparemment quelconque ou d'introduire la fiction par une entrée qui ne serait pas forcément spectaculaire. Je crois beaucoup à une écriture polysémique, à l'assemblage entre les media.

Tu fonctionnes un peu sur le principe de la construction d'un projet architectural. N'est-ce pas effectivement le même processus ?

Depuis *Entresol*, je m'autorise une part de flottement. Ma méthode de travail a un peu changé : je joue avec le temps et l'espace par l'image, ce qui m'ouvre des possibilités que je n'ai pas toujours prévues. Mon travail s'apparente alors à une uchronie, sorte d'histoire alternative. Il s'agit en fait d'une meilleure compréhension de mon univers et aussi d'une forme d'honnêteté qui laisse désormais une place plus grande à l'improvisation.

Il y a comme un son sourd dans tes images, un rapport assez tendu avec l'univers musical. Comment tout cela se construit pour toi ?

La musique a une part importante dans ma vie, mais c'est le rapport image/son qui m'intrigue le plus. L'origine de cet intérêt vient certainement du cinéma. J'ai toujours été fasciné chez Godard par la relation très importante entre texte, image et son : il raconte presque toujours les mêmes histoires mais de manières très différentes... J'aime cette espèce de polyrythmie.  
Le son engendre des images mentales qui sont à la fois collectives et individuelles. Allier le son à l'image produit une double écriture qui permet d'orienter inconsciemment la perception. Le son c'est aussi un jeu de points de vue par rapport à l'écoute. Les bandes son réalisées pour les projets *Instant prolongé* et *La réalité des fantômes*, mêlent des points de vue fictifs et des prélèvements réels. L'environnement sonore des vidéos assemble souvent des captures de sons et des échantillons prélevés dans des films ou des banques sonores qui proposent des sortes d'archétypes, d'images collectives : du petit chant d'oiseau en passant par le camion poubelle ou la mobylette qui passe. Enfin, mon troisième intérêt pour le son tient aux silences. Pour saisir l'attention du spectateur comme de l'auditeur, il faut toujours ménager des silences, des vides, des respirations. Ils produisent des tensions et permettent les projections. La linéarité, qui fige et matérialise un début ou une fin, ne m'intéresse pas. Le son c'est plutôt un déroulé qui laisse des possibles... Les compositions structurées mais ouvertes m'ont certainement été inspirées par mes collaborations avec des compositeurs tels que Pierre Jodlowski.



Dans cet esprit-là, tu es assez proche d'une culture orientale.

J'y suis sensible. Le formalisme japonais me fascine. Mais je reste un occidental qui emprunte à l'histoire des arts, qu'elle soit asiatique ou non. Je tente de digérer ces influences en dépassant l'exotisme qu'elles peuvent comporter.

Je pense aussi à un petit ouvrage *Les cent vues du Mont Fuji* d'Hokusai, qui parle du point de vue de manière absolument exceptionnelle.

C'est aussi la Sainte Victoire de Cézanne... Tout cela est connecté. Spielberg a certainement pensé aux peintures de Brueghel, de Cézanne, peut-être d'Hokusai, quand il a créé la forme récurrente de la montagne façonnée de manière obsessionnelle par les personnages dans *Rencontre du troisième type*. Il l'a prélevée dans l'histoire de l'art. À mon tour, je la prélève. Mais j'appartiens à une génération qui assume complètement l'influence du mauvais genre, le *Pulp*, le *Comics*, la science-fiction. J'ai autant d'admiration pour Philip K. Dick, que pour Gilles Deleuze. Je peux élaborer un projet en connectant Lewis Carroll et Michel Foucault, Archigram et *Des monstres attaquent la ville*<sup>[5]</sup>. Quelqu'un comme Taniguchi<sup>[6]</sup> construit une temporalité narrative qui rend perceptible le temps de lecture. La gestion des pleins et des vides dans la peinture chinoise opère également ce genre de mouvement et fait vivre le temps dans l'image fixe. Ce sont ces relations que je tente d'introduire dans mon travail.

La prolifération de détails peut être qualifiée de baroque, mais en même temps tu assumes aussi la dimension minimale de ton travail.

Même si la tradition du minimalisme américain, ou nordique, m'intéresse beaucoup, elle est peut-être la forme la plus facile à récupérer dans l'art contemporain, la plus ornementale, alors qu'elle était la plus radicale à un moment. Je cherche cette espèce de dialectique, d'alchimie entre une forme minimale et baroque à la fois, qui permette l'ouverture pour le spectateur et me donne en même temps la possibilité de glisser un contenu, un regard sur le monde.

<sup>[1]</sup> Archigram, groupe d'architectes anglais, constitué en 1963

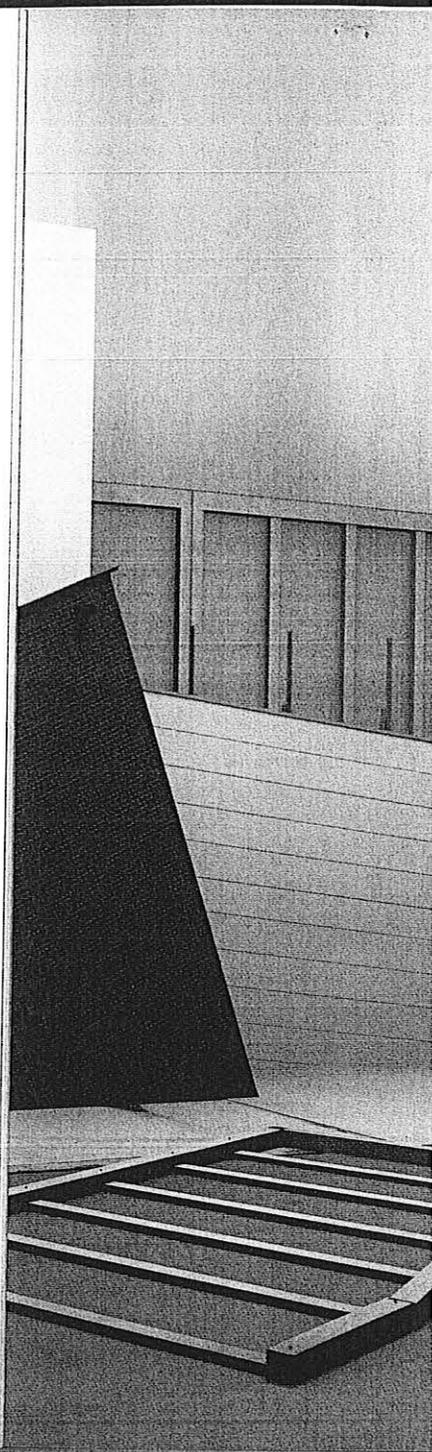
<sup>[2]</sup> Roland Barthes, *La Chambre claire: Note sur la photographie*, Gallimard/Seuil/Cahiers du cinéma, Paris, 1980

<sup>[3]</sup> *Water Walk*, Parcours d'art contemporain en vallée du Lot, été 2010, Maison des arts Georges Pompidou, Cajarc

<sup>[4]</sup> Michel Foucault, *Les Hétérotopies*, conférences radiophoniques diffusées sur France Culture les 7 et 21 décembre 1966 Ed. INA, Mémoire vive (2004)

<sup>[5]</sup> Film d'épouvante de Gordon Douglas (1954), avec James Whitmore, Edmund Gwenn, Joan Weldon. Titre original: *Then!*

<sup>[6]</sup> Jirô Taniguchi, dessinateur japonais. Auteur du manga *Quartier Lointain*, Éditions Casterman, Collection Écritures, 2004



Vous le regardez, vous l'ouvrez pour le sentir. Vous appréciez la juxtaposition de différents types de papiers, le défilement des images. Vous découvrez les mots d'un glossaire et votre curiosité vous poussera à lire quelques définitions ; il y a d'autres textes mais vous ne les lirez probablement pas. Vous admirez par contre l'élégance des dessins et l'étrangeté des photographies, la récurrence des motifs de tas, de décors, de flaques dans l'œuvre de cet artiste, David Coste. Vous cherchez dans l'ours le nom du graphiste auteur de cet objet éditorial insolite : Grégoire Romanet. Vous refermez l'édition en vous disant qu'il s'agit d'un drôle de monde et d'un beau livre.

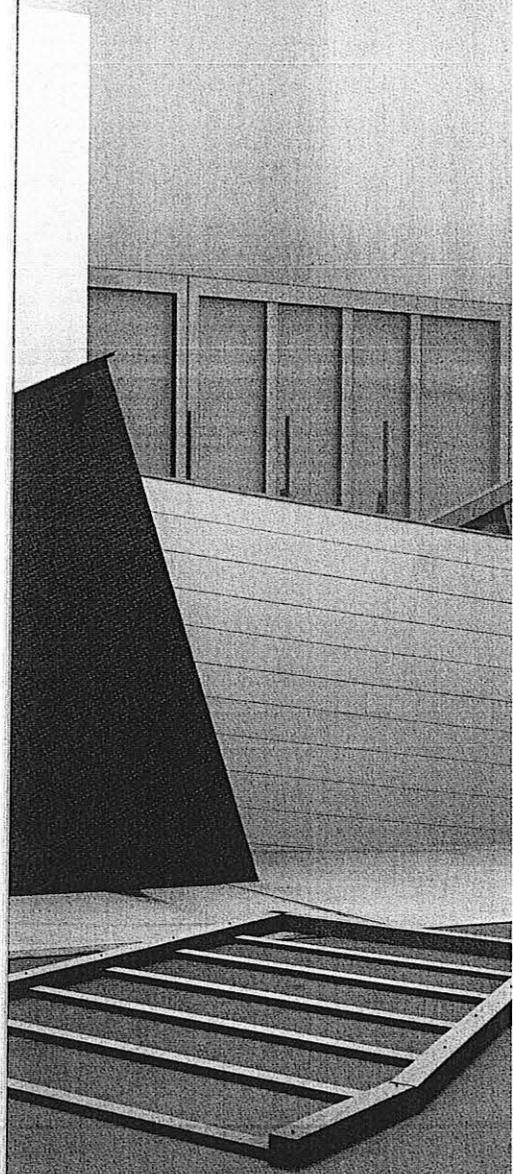
#### CE LIVRE N'EST PAS UN DÉBARRAS

Que dire de cette rencontre entre un graphiste<sup>[1]</sup> et un artiste dont la démarche explore les rivages nébuleux de la fiction avec la réalité ? Cette édition est à la fois un livre d'artiste et un objet graphique. Elle rassemble des images d'œuvres, un glossaire, des textes critiques ; et si ces données se compilent, elles se conjuguent ici avec des textures et des formats pour constituer une grammaire propre. Avec ses images rangées par genre, l'esthétique de ce livre navigue entre le carnet de croquis et le classeur. Dessins, esquisses, photographies et maquettes sont rangés dans des cahiers distincts dont le format et le papier sont dictés par la nature de l'œuvre originale. Qu'en déduit-on ? De fait, qu'un livre n'est pas un débarras. Faisons donc l'hypothèse que ce livre est un bureau composé de tiroirs dans lesquels viennent se ranger des images. Et que faire un livre, c'est un peu comme ranger son bureau.

#### RANGER SON BUREAU / FAIRE UN LIVRE

Dans *Penser/Classer*, Georges Perec, commentait ainsi l'organisation de sa table de travail : « Cet aménagement de mon territoire se fait rarement au hasard. Il correspond le plus souvent au début ou à la fin d'un travail précis ; il intervient au cœur de ces journées flottantes où je ne sais pas très bien si je vais m'y mettre ou si je m'accroche à ces seules activités de repli : ranger, classer, mettre de l'ordre. (...) En gros, je pourrais dire que les objets qui se trouvent sur ma table de travail sont là parce que je tiens à ce qu'ils soient là. »<sup>[2]</sup> Ranger, classer, décider de ce qui doit être ou ne pas être partie prenante de la géographie affective des objets qui nous accompagnent : plus qu'un catalogue, la conception d'un livre d'artiste ne consiste-t-elle pas à faire la cartographie d'un monde d'images et d'idées à soi ? Faisons le postulat que David a rangé son bureau, Grégoire, en spécialiste du rangement, était là pour l'aider. Leur dessein commun était de ranger les idées et les images suivant une disposition qui leur serait harmonieuse. Autrement dit de classer et de faire un livre qu'on aurait plaisir à tenir en main.

Leur collaboration est à la croisée de cette équation : un livre d'artiste pour une pensée à classer ; un objet éditorial dont



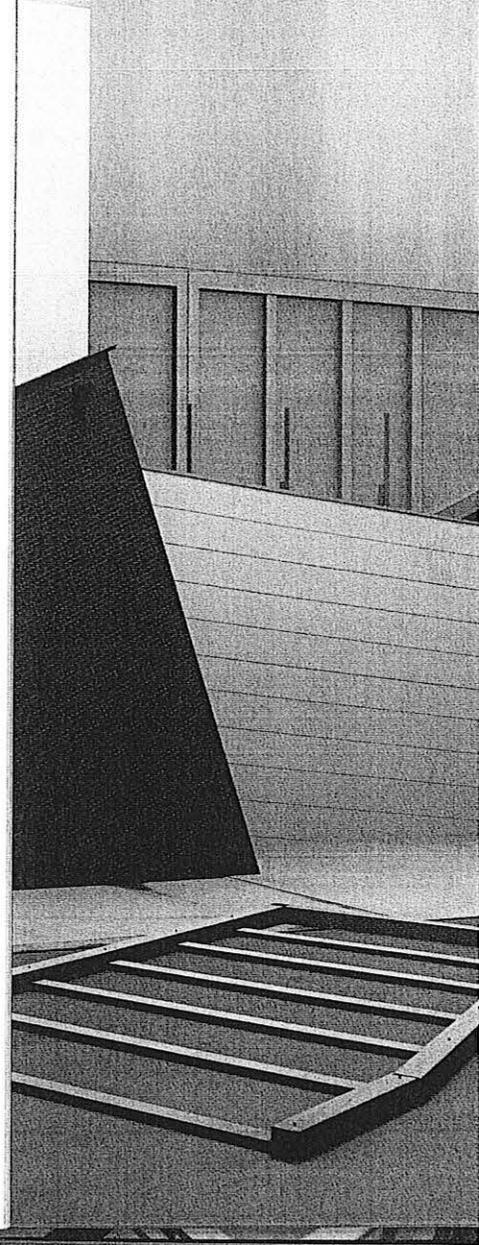
on relie la forme. Dans un article publié dans le magazine *Back Cover*, l'éditeur d'art Christoph Keller distinguait deux sortes de livres: « les livres que j'aime lire (...) et ceux que je dois lire »<sup>[3]</sup>. Il existe sans doute une catégorie intermédiaire: ceux qui nous séduisent et qu'on achète comme des images ou des objets, les beaux livres.

#### MARCOTTAGE CRÉATIF

Enfin qu'ont-ils classé ici sinon un mode de pensée? Dans un projet de livre d'artiste, l'auteur n'a pas pour ambition de raisonner son œuvre mais plutôt de créer un objet tautologique et autonome. Ici l'édition est l'entrée vers le mode de pensée créatif de David Coste. La note, le carnet, l'esquisse, la vidéo et l'image numérique sont pour lui autant de techniques et de manières de ressasser un même sujet; et ce qu'autorise le livre, c'est la perméabilité entre ces différentes techniques. Au fil des pages il permet de prendre connaissance d'une manière de faire dont les fils conducteurs sont la prolifération et la répétition. Et comme une souche de fraisier qui se propagerait dans un jardin en envoyant ses rameaux s'implanter tout azimut, sa création navigue entre l'esquisse et le repentir, s'aventure sous différentes formes, évite une matérialisation trop évidente pour se réfugier dans une production timide faite d'essais successifs. *In fine*, le sujet en question apparaît avec la prolifération des images qui témoignent de son existence. David Coste fait du marcottage un mode opératoire: l'esquisse, la maquette ou l'image 3D sont autant de projections autour d'une même idée, dont l'accumulation brumeuse a pour effet de tisser un réseau de signes et de formes récurrentes que ce livre décrit.

#### DES MOTS EN TAS

Paradoxalement, il ne semble pas que les définitions du glossaire cherchent à éclaircir une pensée: au contraire, elles alimentent la vision circulaire et flottante d'un monde entre deux eaux. Elles sont comme des icebergs flottant au milieu des images. Si l'on se prête au jeu des références, l'artiste emprunte dans son glossaire au champ lexical de l'informe. Il énumère de manière aléatoire le tas, le terrain vague, la colline, l'extraction, le vide, l'écran de fumée... toutes ces choses aux formes indéfinies. Les définitions proposées poursuivent un travail de sappe du réel qui consiste à gommer les bordures qui le distinguent de la fiction. Ici comme dans ses expositions, les œuvres de David Coste décrivent des lieux sans contours, des paysages désincarnés, des chantiers et des habitations aux structures factices. Dans ce monde en cours de liquéfaction la nature côtoie l'artifice et l'habitat la vacuité: le glossaire y ajoute un tas de mots informes.



## UN SAS

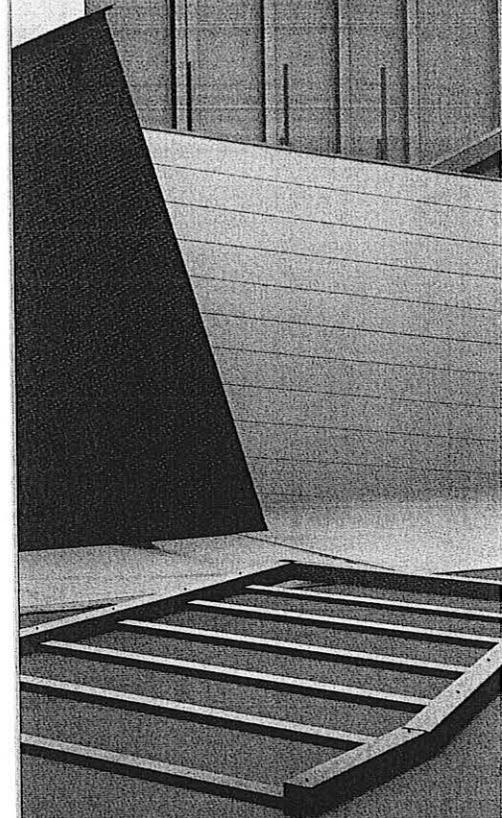
Aussi ce livre est-il une équation paradoxale : un espace organisé pour une œuvre nuageuse ; un objet graphique pour un monde flou ; un glossaire pour un territoire indécis. Ce livre est la porte d'entrée vers un univers fictionnel : le *Stargate* de David Coste. Faisons l'hypothèse que le livre qu'il a conçu avec Grégoire Romanet fonctionne comme un sas, une espèce de lucarne munie d'un kaléidoscope. Le livre ne précise pas une idée, il vous entraîne vers un entre-monde. Lorsque vous le regardez, les contours des formes et des idées s'estompent comme un glaçon au soleil ; le kaléidoscope vous entraîne vers des apparitions multiples du même. Dans ce monde, l'objet-livre est la première entrée. Sa forme, ses textures retiennent votre attention : vous l'avez pris en main pour son intérêt graphique, sa tranche, sa couverture. Vous...

Arnaud Fourrier

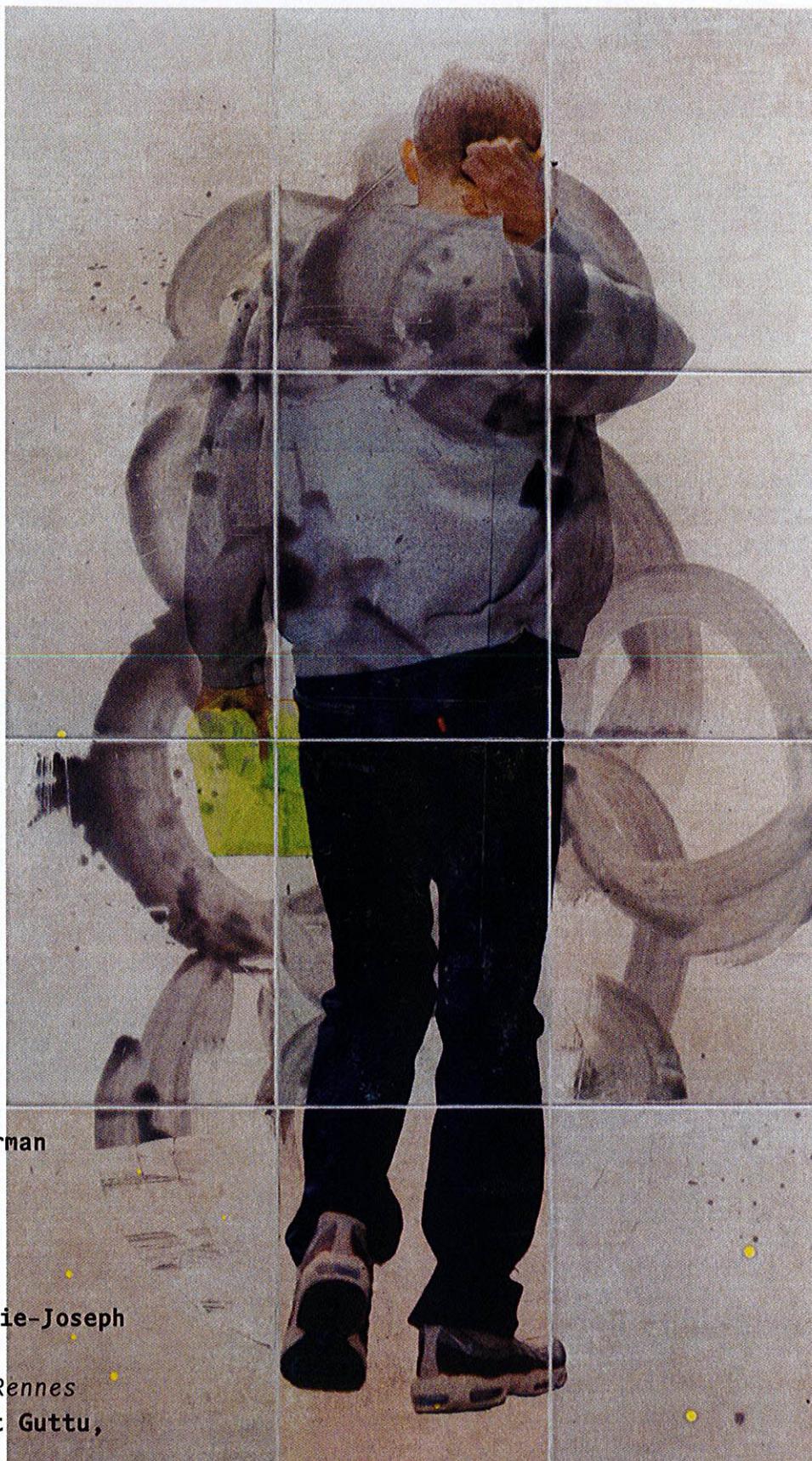
[1] Grégoire Romanet est graphiste et scénographe

[2] Georges Perec, *Penser/Classer*, • Notes concernant les objets que sont sur ma table de travail, • p.17-18. Seuil, coll. La Librairie du XXI<sup>e</sup> siècle, 2003.

[3] • Nostalgie d'un enquiquineur. Les livres et l'art - quelques smacks sur fonds de crise relationnelle, • p.42, in *Back Cover* #2, printemps/été 2009.



**02**  
n°72



**Will Benedict**  
**Ellie Ga**  
**Jean-Christophe Norman**

*Focus Martinique*  
**Steeve Bauras**  
**Robert Charlotte**  
**Myrtha Richards Marie-Joseph**

*Focus Ateliers de Rennes*  
**Zoë Gray, Ane Hjort Guttu,**  
**Koki Tanaka**

---

Hiver / Winter 2014 - 2015  
Revue d'art contemporain gratuite /  
Contemporary Art Review - Free

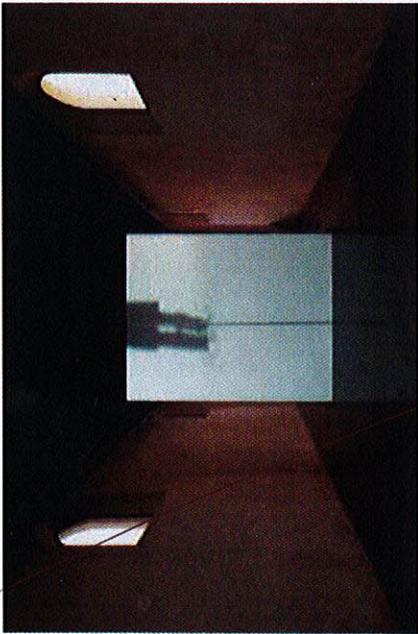
---

## David Coste Soubassement

La Chapelle Saint-Jacques centre d'art contemporain, du 10 octobre 2014 au 17 janvier 2015

Saint-Gaudens

Par Jérôme Dupeyrat



Ismaïl Bahri

Vue de l'exposition *Soubassement*, 2014, Les Églises centre d'art contemporain de la Ville de Chelles  
Photo: Aurélien Moïse

Le fil sert de rampe à la chute des gouttes d'eau et offre une embrasure par laquelle subrepticement regarder. Nous restons donc dans l'obscurité infime modifiant alors la courbure du fil, tandis que la couleur noire de ce dernier se rend visible par contraste. Leur accumulation forme une sorte de collier de perles délicates qui s'entrechoquent, chutent, et dessinent au sol une flaque qui s'évapore peu à peu de l'espace d'exposition. La nappette d'eau apparaît dès lors comme une surface réfléchissante où se reflètent des images: on y aperçoit notre propre reflet ou celui des murs et des vitraux. Le travail d'Ismaïl Bahri repose sur une grande économie de moyens, utilisant des matériaux choisis en fonction de leur capacité à révéler des gestes, des mouvements... Ils jouent aussi un rôle d'intermédiaire, de conducteur, véhiculant la course des gouttelettes, amplifiant les pulsations émises par les mains ou le corps l'artiste, reliant les espaces – le proche et le lointain, le terrestre et l'aérien.

Les dispositifs filmiques présentés à l'Espace Khiasma nous plongent enfin dans un dédale ombreux où les images se dérobent à nos regards. «Sommelis» se construit en effet comme une expérience limitée pour notre perception, celle de la pénombre ou de l'aveuglement. Un rideau obturateur placé devant l'objectif de la caméra (une simple feuille de papier ou un bout de carton) empêche toute image d'advenir. L'image n'apparaît alors qu'au gré des bourrasques du vent qui soulèvent le cache à la manière d'un volet qui bat



David Coste

Vue de l'exposition *Soubassement*, 2014  
La Chapelle Saint-Jacques centre d'art contemporain, Saint-Gaudens.

sert de source. Plus généralement, on peut présumer l'origine largement photographique de ce travail de la façon dont sont composés les dessins, selon des logiques de montage et de collage qui appartiennent initialement à l'histoire de la photographie et de l'imprimé. Certaines œuvres reproduisent des sites naturels, d'autres des lieux artificiels, des décors factices ou, de façon plus ambivalente, des lieux naturels ayant servi de décor pour des films. Mais toutes ces représentations deviennent alors identiquement concrètes, et donc vraies du point de vue de la réception, constituant dans leur agencement une topographie que le spectateur peut arpenter.

Bien que l'exposition semble être le «décor» d'un scénario fictionnel, ce terme n'est donc que partiellement adéquat. Une typologie de décors (studios photo, matte painting, etc.) transparaît certes dans ce travail, mais, alors qu'un décor possède un devant, qui crée l'espace fictionnel, et un envers, qui révèle la césure entre la réalité et la fiction, le travail de David Coste n'a pas pour enjeu de dissocier le vrai du faux ou le réel du fictif, mais plutôt d'envisager leur porosité ou même leur possible inversion.

Si décor il devait y avoir, on ne saurait alors jamais avec certitude de quel côté on s'en trouverait. L'œuvre la plus emblématique de ce point de vue est une grande photographie

Ces éléments qui semblent dessiner les contours d'une fiction n'ont en fait pas pour fonction d'en permettre l'écriture ou d'en supporter la narration. Ils sont, au contraire, dans leur agencement, un système de production et de monstration d'images. De ces images et de leurs relations, il s'agit alors simplement, mais réellement, de faire l'expérience.

Espace Paul-Éluard, Cugnaux

## Je dessine donc je suis

**A**u commencement était le format A4, « pratique, ordinaire et accessible », comme le décrit l'artiste. Alexandre Lessoult se cache derrière le pseudonyme en forme de programme : A4 Putevie. Depuis l'aube de sa vie d'artiste, il dessine et dessine encore. Un travail compulsif, spontané, labyrinthique qui débouche aussi sur d'autres techniques allant de l'aquarelle au ciment, en passant par le tissu ou l'os. Ce bouillonnement est une tentative de « percevoir le malaise des rapports humains et des puissances internationales », écrit l'artiste. Il trace « des allégories fantastiques pour décrire cette réalité à la barbarie ordinaire ». Et de sa seule arme, le dessin, fait feu sans compter. « Afin de traduire le fonctionnement de ce monde furtif qui mute inlassablement, je griffonne. Inlassablement. » ■ Y. L. C.

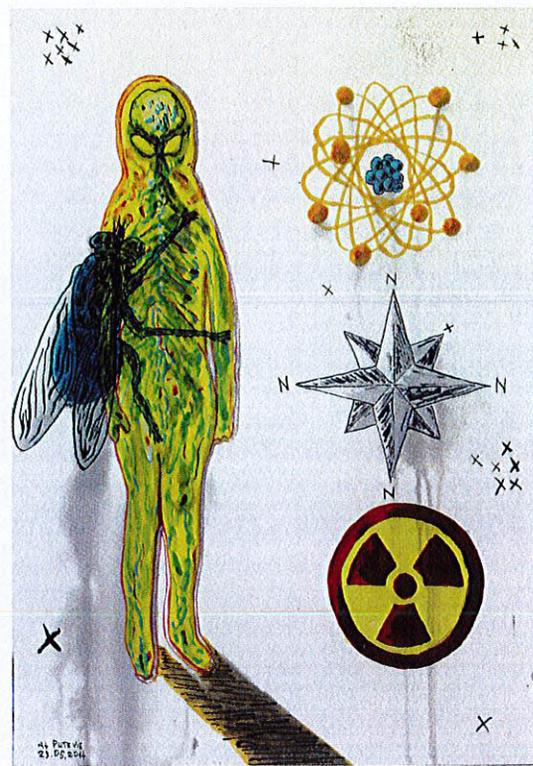


Alexandre Lessoult,  
Good Luck, Have Fun!

5 novembre –  
20 décembre

Espace Paul-Éluard,  
2, rue du Pré-Vicinal,  
31270 Cugnaux.  
05 61 76 88 99. Lundi,  
mardi, jeudi, vendredi,  
15h – 18h30 ;  
mercredi, 9h – 12h et  
15h – 18h30 ;  
samedi, 9h – 12h.  
Fermé le dimanche et les  
10 et 11 novembre.

À voir aussi à  
Lieu-Commun. P. 27.



Chapelle Saint-Jacques, Saint-Gaudens

## David Coste, image et contre-image



Red Mountain,  
2013. Impression  
sur papier affiche,  
tasseaux. 260 x  
400 cm. Exposition  
monographique  
Galerie Vasistas  
2013.

**D**avid Coste construit des images comme on construit des décors de cinéma : il s'agit de faire référence à des mondes irréels mais possibles. Ce passage de l'image à l'espace et de l'espace au réel est un fil conducteur qui tient toutes les productions de l'artiste. Il utilise pour cela des procédés

visuels similaires à ceux de l'architecture : des dessins et photographies, des maquettes – ou maquettes virtuelles –, et nombre d'images empruntées ou détournées, y compris les propres photographies de l'artiste qu'il réutilise dans un nouveau contexte. Ces emprunts, qui proviennent d'histoires et de temporalités différentes, produisent, une fois juxtaposés, un nouvel espace (utopique, possible, rêvé ou improbable). Le spectateur peut activer lui-même les références qu'il y trouve, en particulier au cinéma, à l'architecture et à l'histoire de l'art. Une exposition de David Coste peut se comprendre comme un décor incluant le spectateur, vaste image à la taille de l'exposition dont la fonction serait d'activer un récit. « Ce qui m'intéresse, explique l'artiste, c'est la potentialité d'un environnement, son existence possible et éventuellement le passage au réel. » ■ L. G.

David Coste, Soubassement, 10 octobre – 15 janvier

Chapelle Saint-Jacques, centre d'art contemporain,  
avenue du Maréchal-Foch, 31800 Saint-Gaudens. 05 62 00 15 93.  
Mercredi au samedi, 14h – 18h. Entrée libre.



Sans titre, image recolorisée, tapisserie murale exposition « Entresol », Colomiers. ©D. Coste.

Espace des arts, Colomiers

# David Coste, les lieux de nulle part

À l'Espace des arts de Colomiers et au centre Image/Imatge à Orthez, David Coste développe dans deux expositions en miroir son travail sur les espaces intermédiaires, ces « non-lieux », ces « espaces autres » depuis lesquels regarder le réel.

Il est au centre de Colomiers un espace en creux qui s'élabore peu à peu : le futur centre d'art contemporain et médiathèque de la ville, actuellement encore un vaste chantier entouré d'une longue palissade. Si, comme le soutient Jean-Max Colard, critique et commissaire associé du Printemps de septembre 2008, le chantier est ce « lieu simultanément voué à la construction et à la démolition [inspirant] ainsi des émotions contrastées qui vont du regret à la jubilation des utopies en devenir », la résidence et l'exposition de David Coste à Colomiers entrent en résonance parfaite avec cette actualité urbaine. Pratiquant la photo, le dessin, la vidéo, mais aussi la maquette d'architecture et l'installation, ce jeune plasticien affectionne les états intermédiaires du paysage naturel et urbain, et compose des vues qui participent autant du rendu consciencieux du donné que de la fiction et de l'imaginaire : ce sont des photographies ou des dessins de maisons en construction, dont on ne sait si elles sont en voie d'achèvement ou promises à l'abandon ; des recompositions de paysages en panoramique, des vues impossibles dans le réel qui font un « documentaire subjectif » en sons et en images ; ou des façades en bois et car-

ton, dont le revers affiche les « ficelles » et l'artifice. À Colomiers, l'exposition « Entre-sol » s'enrichit du travail mené par l'artiste en résidence pendant deux mois dans le quartier du Val-d'Aran, et déborde dans l'espace urbain où des photographies prises au cours de ce séjour seront accrochées.

Fruit d'une collaboration entre la galerie Image/Imatge à Orthez, l'Espace des arts de Colomiers et la Maison des arts Georges-Pompidou à Cajarc, l'exposition « Entre-sol » met en avant le travail d'un artiste décidément très soutenu

par les acteurs de l'art contemporain en Midi-Pyrénées, puisqu'on le retrouvera programmé cet été dans le parcours en vallée du Lot organisé par la Maison des arts Georges-Pompidou, à la suite d'une résidence aux Maisons Daura. David Coste bénéficie également de l'édition d'un premier ouvrage sur son travail, à paraître en mai. ■

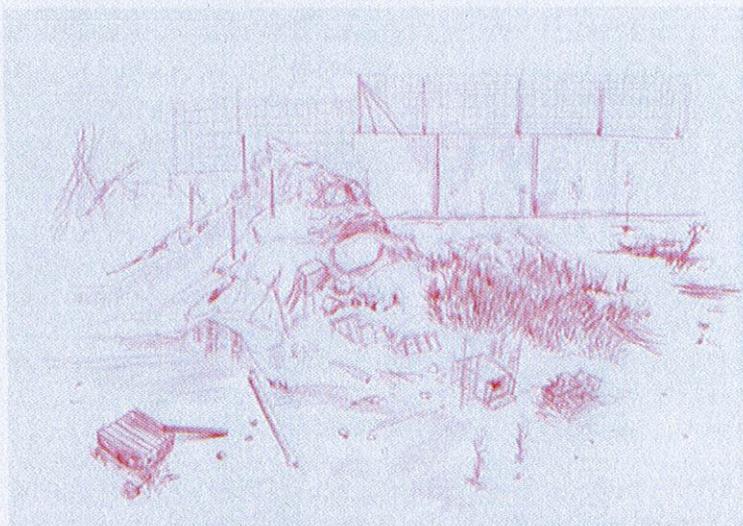
Dominique Crébassol

**David Coste, Entre-sol**

**9 avril - 26 juin**

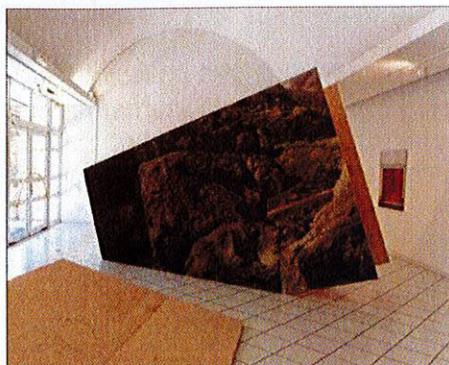
Centre d'art contemporain de Colomiers, l'Espace des arts, 43, rue du Centre, 31770 Colomiers. 05 61 15 31 76 et 05 61 15 21 78. Mardi au vendredi, 13h - 19h ; samedi, 13h - 17h. Fermé les jours fériés.

Voir aussi p. 44, l'exposition de David Coste à Orthez.



Sans titre, dessin réalisé à Cajarc. © D. Coste.

## ART | AGENDA



### David Coste

#### Entresol

09 avril-26 juin 2010

Vernissage le 09 avril 2010

Colomiers. Pavillon Blanc Mediathèque. Centre d'art de Colomiers

Le travail de David Costes s'installe aux rivages de la réalité et de la fiction. Sans prendre la décision d'opter pour l'un ou pour l'autre, il décrit de nouveaux scénarios, comme si un troisième niveau de réalité pouvait exister, à mi-chemin entre l'observation de l'environnement et l'imagination de nouveaux mondes.

AA

SUIVRE  
PARIS-ART.COM

### Communiqué de presse

#### David Coste Entresol

David Costes est invité à Colomiers pour une résidence dans la ville et une exposition monographique au centre d'art contemporain de Colomiers-L'Espace des arts. Artiste installé à Toulouse, c'est son intérêt pour le paysage et la fiction qui a suscité ce double projet d'intervention urbaine en résidence et d'exposition.

Ses dessins, ses photographies et ses films montrent des paysages désincarnés, dont les structures s'habillent d'habitations factices, de paysages irréels recolorisés ou de montagnes en carton pâte soutenus par une architecture intérieure insolite, comme autant de figures dans un décor... Perspectives inquiétantes ou la nature côtoie l'artifice et l'habitat la vacuité, vision d'un monde où l'image est un document plus certaine que la réalité elle-même.

Les images de David Coste retournent ainsi les évidences d'un monde sûr de lui, de sa matière et de ses usages. Il emprunte à l'architecte en construisant ici la maquette de la structure interne d'une montagne; ailleurs il mime les gestes de l'archéologue en décrivant l'espace habité à la manière d'un terrain vague ou d'un objet en construction, un non lieu où l'architecture oscille entre la figure de la ruine et un espace de projection de villes utopiques pour l'imagination.

Son oeuvre dessine ainsi un paysage nouveau, à l'image d'un jardin construit par nos projections mentales et nos tentatives de fictions. dans ses dessins comme dans ses images, ses films et ses installations, la réalité laisse apparaître des soubassements insoupçonnés; l'environnement urbain devient entre ses mains le décor insolite d'une vie relevant de la fiction voire de cheminements plus philosophiques.

Son oeuvre crée ainsi des espaces utopiques, des constructions paradoxales qui nous inventent à une démarche critique face aux images. Le travail de David

#### Créateurs

- David Coste

#### Lieu

- Colomiers.Pavillon Blanc Mediathèque. Centre d'art de Colomiers

#### Autres expos des artistes

- Libertalia
- Water walk

### Dans la même rubrique

#### ▶ Sabine Moritz

Limbo 2013

#### ▶ Kees Goudzwaard, Kaye Donachie

A General History of Labyrinths

#### ▶ Jennifer Caubet

La Mécanique des Interstices

#### ▶ John Batho

Colors

#### ▶ Tadashi Kawamata

Collective Folie

#### ▶ Fabrice Gygi

Fabrice Gygi

#### ▶ Guillaume Greff

Verna

#### ▶ Juliana Borinski, Anastassia Bordeau

Les Printemps de Haute Corrèze. Pensé(z) Cinéma

#### ▶ Léa Klein-Bauret, Isabelle Bauret

Ateliers Bauret. Un esprit de

Coste s'amuse avec la fiction et avec "l'imaginaire de la terre".

famille?

L'exposition de l'Espace des Arts se présente comme un environnement élaboré pour la galerie. L'artiste l'envisage comme un laboratoire en résonance à son l'intervention réalisée dans le quartier du Val d'Aran à Colomiers.

► **Julio Le Parc**  
Couleurs