SELECTIO

BENJAMIN
DESOCHE

2019

benjamindesoche.com

Benjamin Desoche - Racine carrée

L'écriture de ce texte coïncide avec la visite que j'ai faite de l'exposition Vasarely au Musée National d'Art Moderne de Paris, je n'avais pas fait le lien entre les deux, je n'y étais même pas venu pour cela. Et sans prêter plus d'attention au texte que je devais écrire, je pensais au travail de Benjamin Desoche, j'y revenais car des proximités flottantes ou vagues retinrent mon attention ; à leur manière et d'une façon très différente, l'un comme l'autre interrogeaient les mécanismes médiatiques de la vision et la façon tantôt pour produire une image décorative et sérielle tantôt pour redonner à l'image décorative son sérieux de décorum.

Il est évidemment question de l'origine de l'image numérique lorsqu'il s'agit d'aborder le travail de Benjamin Desoche et sur ce point la problématique a plutôt été bien posée. Il est désormais possible de pénétrer dans l'ADN des images, de remonter à leurs origines mêmes avant que l'image numérique n'ait pu être inventée. Ce qui parait si lisse dans l'image digitale ou numérique est en fait l'accumulation de petits cubes, ou de signes presque cunéiformes. J'ai aussitôt repensé à certaines œuvres du cubisme analytique et la meilleure réponse a été apportée par Daniel Henry Kahnweiler dans ses *Confessions esthétiques* sur la possibilité que les artistes ont de matérialiser des questions extrêmement complexes de l'humain et plus particulièrement philosophiques. Le grand marchand d'art ne cachait pas sa sensibilité particulière pour Kant et dans sa plus simple expression de ne pouvoir séparer le conceptuel du visuel, et lorsqu'il dit cérébral, il pense aussi l'approche de l'image comme une méthode et selon certains systèmes de déduction et de décompositions.

Le monde selon PI

Il n'y a rien de plus risqué que de faire des œuvres en mosaïques, elles sont souvent plutôt le fait d'artisans qui décorent ou encore des restaurateurs qui réparent patios ou salles de bains luxueuses. Cependant, au Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon la mosaïque avait une place toute particulière, en raison des deux grandes compositions : celle de *Méduse* et celle de *Neptune*. *Sprite I* et *II* ont été installés dans le cadre d'un parcours d'œuvres d'art contemporain alternant collections du Frac Franche-Comté et œuvres d'artistes jeunes ou confirmés ; elles étaient réunies entre elles par un rapport particulier qu'elles entretenaient au désert en tant qu'écosystème et lieu mythique de l'art contemporain. Chacune des œuvres était une proposition sur le sens désormais déplaçable et de plus en plus conjoncturel. Souvent, dans leur simplicité et dans leur mutisme parfois, des correspondances s'établissaient et suscitaient des liens.

Le premier, pour revenir à *Sprite I* et *II* est la possibilité de fixer des iris ou des pupilles et d'imaginer ces deux yeux, presque verrons, symétriques dans leur forme et dissymétriques dans leur teinte tels deux boucliers au poing ; ils rappellent avec justesse que, pour se protéger du regard de Méduse, soldats et héros imaginaires de l'Antiquité ou même de temps barbares brandissaient leur bouclier. Ils les polissaient pour que l'assaillant se reflète et que dans la légère déformation du métal embouti, ils puissent aussi ressentir l'effroi de leur propre assaut et être médusé. Méduse s'est légitimement imposée, elle que le regard foudroie, pétrifie, elle qui se retrouve sur de nombreux boucliers, certains d'apparat, d'autres de prises de guerres, d'autres enfin qui servirent vraiment au combat. L'intérêt de l'œuvre de Benjamin Desoche est d'avoir remonté le temps, instinctivement retrouvé les liens qui unissent les images et leur fonction entre elles, se jouant des datations et de la chronologie comme dans un bowling insensé. Le regard de Méduse est toujours, dit Roger Caillois dans *Méduse et compagnie* (1960), celui de l'intimidation or il y a une forme d'intimidation dans les *Iris* ou les *Sprite*, soit dans un mouvement de recul soit dans un mouvement projectif.

Cependant Benjamin Desoche n'a pas essayé de copier des mosaïques même s'il reste fidèle à sa technique et à ses codes ; il garde trop à l'esprit la culture dont il est issu, d'abord le caractère urbain, un peu hipster, un peu skater, un peu Gus van Sant, un peu jeux vidéos, un peu skate park, un peu musée archéologique du futur. Je préfère ne pas lui poser la question ni réellement savoir si son intérêt pour la mosaïque ne vient pas de ce retour en grâce des jeux vidéo vintage, où le dessin était extrêmement minimal souvent cubique ; certains sociologues des médias et des nouvelles technologies voient dans Pac-Man inventé par Toru Iwatani au Japon en 1980, ou dans les rééditions du Rubik's Cube (première édition en 1974) le retour en force des fondamentaux pixélisés. *Sprite I* et *II* sont évidemment des cibles qui, avec une certaine distance et presque de l'ironie, visent ce que nous pourrions nommer l'identité numérique de l'image, son génome. Presque tous les jeux vidéo, y compris dans leur philosophie marketing ou imaginaire, cherchent un objectif à atteindre ou à toucher ; ils décrivent le jeu savant entre le héros pris pour cible et la cible prise pour héros que vise le héros.

Benjamin Desoche n'est pas loin, dans une technique très différente et dans un contexte qui ne l'est pas moins, des *Target* de Jasper Johns, des fluorescences de Ugo Rondinone car la mosaïque lui évite la mise au point, au propre et au figuré, en lui préférant l'éternelle mise au carré. La pixellisation du monde parle de la mise au carré, du millimètre près qui évite le contexte, l'hyper socialisation de l'art mais surtout de la décomposition numérique du monde. L'humain est ainsi résumé ou réduit à quelques signes simples et à des quêtes rudimentaires ; il est désormais une cible et un pixel, autant un profil (dans le sens des nouvelles technologies de l'information et de la communication) qu'un génome médiatique.

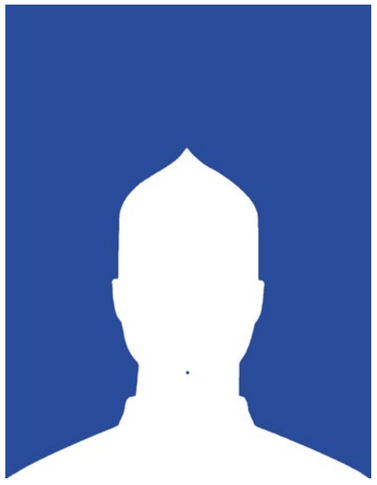
Le motif et le message sont donc désormais compris dans une grille, réelle ou de lecture, celle que Rosalind Krauss a analysée dans un article éponyme (1979) pour lui donner une signification tout autre. La grille, celle des fantasmes des tableaux sur la pointe de Théo van Doesburg, du compartimentage du monde par Mondrian à la chaise *Diamond* de Bertoia, parle tout aussi bien de l'espace de l'incarnation ou de l'apparition que de celui de l'interdiction.

Flipper

À la fin du parcours des collections permanentes du Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon, deux autres propositions de Benjamin Desoche, *Back Flip* et *Front Flip*, dont Laurent Devèze a déjà parlé. J'ai d'abord été séduit par le premier des deux que j'avais vu en photos lors d'une de ses présentations. La photographie rectifiait encore les diffractions du motif du vague extrêmement précis. Rien ne semblait plus éloigné de la photographie de Muybridge et de Marey que le travail de la mosaïque, à l'exception près du quadrillage du matériau qui imitait celui que Muybrige avait utilisé pour servir de fond neutre à son étude de la locomotion humaine. L'idée était d'autant plus pratique qu'elle servait de mesure précise et renvoyait bien ces photos au domaine scientifique.

Au-delà de Muybridge et de Marey qui eurent une importance capitale dans le discours moderne, la décomposition de la locomotion était étroitement liée à la photographie ; or les deux séries *Back Flip* et *Front Flip* sont concomitantes du développement des cultures numériques et d'une nouvelle approche de la photographie. Benjamin Desoche mêle les deux principaux types de pixels, le pixel logique et le pixel physique, afin de mieux valoriser leur logique matricielle comme s'il expérimentait ce qu'Axel Hanson-White avait théorisé, en 2017, dans T*he pixel Aesthetic / Paradigm ?*. Benjamin Desoche ne nous propose pas de réfléchir sur le chemin parcouru par l'image pixel ou pixellisée (d'ailleurs ce deuxième terme serait plus juste) mais sur la nature même du pixel comme élément constitutif du regard, sa proprioception. Il réunit plusieurs aspects de l'œuvre devenue pixel, qui est avant tout une expérimentation de l'agrandissement et, peut-être même, du gros-plan ou de l'arrêt sur image. Il peut ainsi faire fi de la notion du détail contrairement à la définition qu'en donne Daniel Arasse, l'agrandissement n'est pas un détail. Le détail c'est de s'approcher du sujet. Benjamin Desoche synthétise en une seule technique les différentes manifestations des *pictures elements* dont la contraction a donné le terme de pixels, compression spatiale et sémantique des représentations et du nouvel usage des images. Il obtient de leur concentration matricielle et de leur agrandissement le lever de *rideau* impossible où le spectaculaire et le spectateur n'ont plus d'autres choix que de rester aussi statiques et pétrifiés parce que les images mosaïques ont le même pouvoir qu'une Méduse magnétique et aimantée. Le travail de Benjamin Desoche m'a rappelé un recueil de textes de Wim Wenders, *Les pixels de Paul Cézanne*, qui en observant la série de Cézanne sur *La Montagne Sainte Victoire* comprend que la décomposition en cube des motifs participe d'un même geste où voir, montrer et déconstruire ce que l'on vient de voir et de montrer a lieu dans un même temps, non pas dans un élan ni même selon les principes d'un quelconque intérêt pour la locomotion, mais tout simplement l'apparition presque durable de la forme médusée.

Nicolas Surlapierre - directeur des Musées du Centre de Besançon / Musée des beaux-arts et d'archéologie / Musée du Temps – Palais Granvelle / 2019



BENJAMIN DESOCHE
Né en 1989

Vit et travaille à Besançon
Ateliers d'artistes de la Ville de Besançon

+336 61 87 62 39
desoche.benjamin@gmail.fr
benjamindesoche.com

FORMATION

2015-2016 Résidence sculpture céramique sur le thème du *Multiple*. Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon/

2015 Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique, Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon/

2014 Athens School Of Fine Arts, Athènes/

2013 Diplôme National d'Arts Plastiques, Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon/

EXPOSITIONS PERSONELLES

11.2018 *Relations*, L'atelier / Galerie Les 2 portes, Besançon/

05.2016 *Buste*, Restitution résidence sculpture céramique, Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon/

12.2016 *MinimuM*, Les Bains Douches Battant, Besançon/

EXPOSITIONS COLLECTIVES

11.2018 *Et le désert avance*, Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon/
Commissariat: Nicolas Surlapierre/

10.2018 *Freak*, La Friche Artistique de Besançon, avec les ateliers d'artistes de la Ville de Besançon/

01.2018 Présentation des Bustes à la Galerie Bertrand Hassoun, Besançon/

10.2017 *Basses Résolutions*, La Mèche, Toulouse/
Commissariat: Adeline Leprêtre

07.2017 *Back to the trees 6*, Chamblay/
Commissariat: Laurent Devèze et Julien Cadoret/

06.2017 *Production*, Hôpital St Jacques, Besançon/
Commissariat: Gregory Olympio/

04.2017 *Ellipse*, Église Notre-Dame, Besançon, avec les ateliers d'artistes de la ville de Besançon/

09.2016 *L'artiste est-il un chamane?*, L'aspirateur, Narbonne/
Commissariat: Laurent Devèze et Julien Cadoret/

09.2016 *Liaisons équivoques*, Musée des Beaux-Arts de Dole/
Commissariat: Stéphanie Jamet-Chavigny et Philippe Terrier-Hermann/

12.2015 *Déconstruction édition 1 Kapla*, Besançon/
Commissariat: Le KIT/

11.2015 *3,2,1... Les maîtres 2015*, Le Gymnase-espace culturel, Besançon/
Commissariat: Julien Cadoret/

11.2015 *Tentations ou l'art de vouivre*, Musée Comtois Citadelle de Besançon/
Commissariat: Laurent Devèze et Julien Cadoret/

10.2015 *Multimédia*, Besançon/
Commissariat: Adeline Leprêtre/

05.2015 *Aperçu avant impression*, Friche Belle de mai, invité par Jules Lagrange, Marseille/
Commissariat: Caroline Hancock/

02.2015 *The End*, Galerie Ronchaux Room, Besançon/
Commissariat: Jean-Michel Jagot

06.2014 *Hexagone*, Galerie Beton 7, Athènes/
Commissariat: Rania Kliari/

PUBLICATION

02.2019 *Aspirations*, catalogue en lien avec l'exposition L'artiste est-il un chamane, texte de Laurent Devèze, Narbonne/

WORKSHOPS

2017.2018.2019 Workshop mené avec les étudiants de l'Ecole Nationale Supérieure de Mécanique et des Microtechniques, intervention à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon/

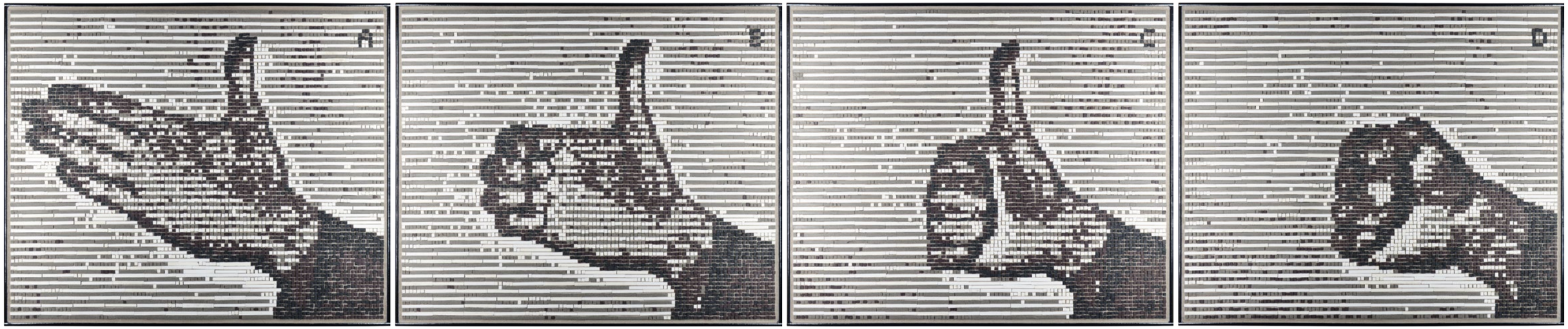
CONFÉRENCES

18.11.2018 Conférence *Sabas: anagrammes contemporains*, Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon, débat animé par Nicolas Surlapierre/

13.05.2016 Conférence pour Le Jour du feu 5, Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon, débat animé par Laurent Devèze/

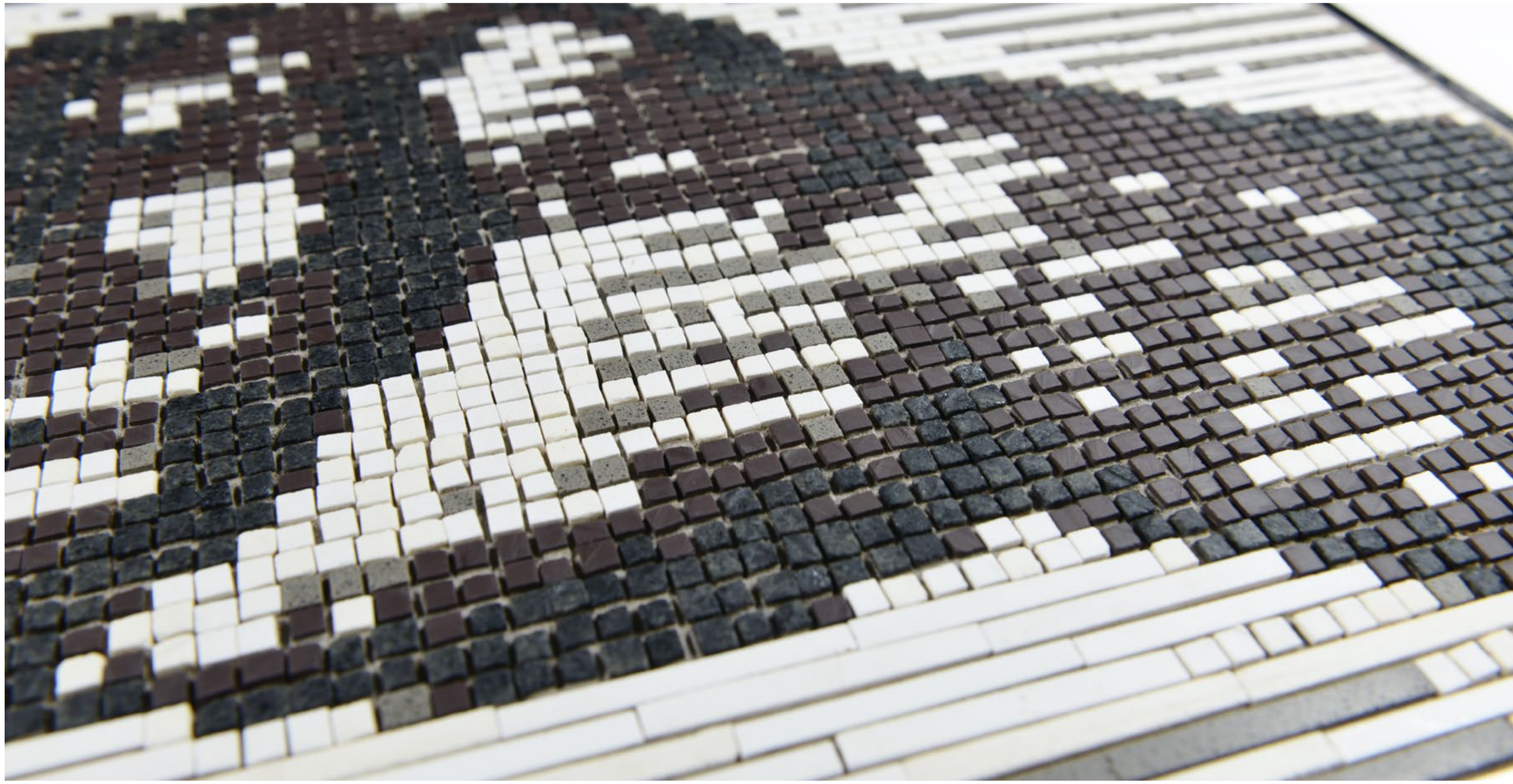
EXPÉRIENCE

2017.2018.2019 Président de l'association AVE, les ateliers d'artistes de la Ville de Besançon/



IRON FIST
Mosaïque - marbre / granit / mortier / acier
(4x) 62 x 52 cm
2018

OPUS - TESSELLATUM



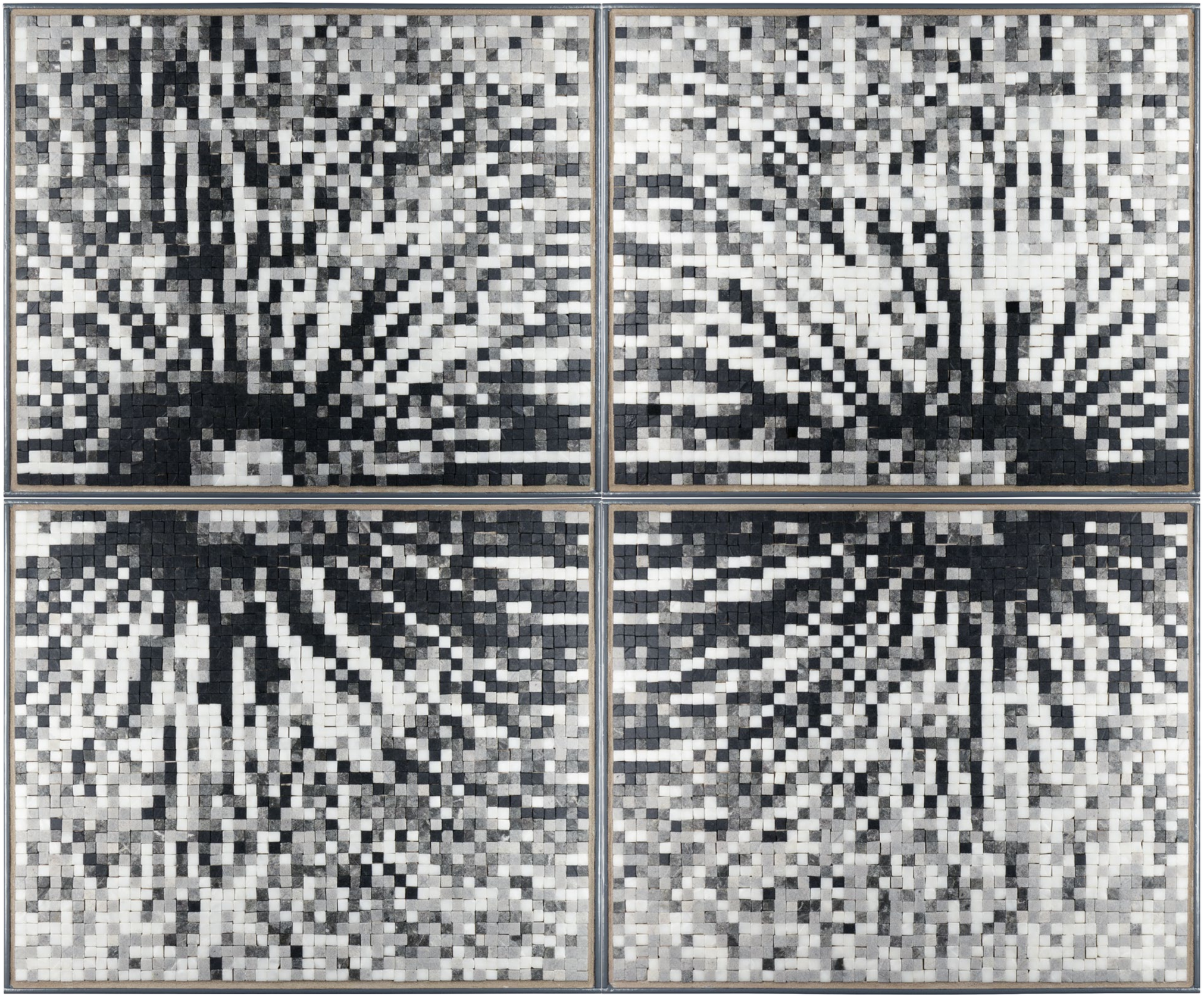
IRON FIST

L'image mythique est devenue pixélisée, comme autant de fragments d'une mémoire incertaine. On a déjà vu cette main qui se plie, mais où ? Ce geste en rappelle bien d'autres, dans cette invraisemblable polysémie du langage des mains, comme dans le flux des images de la pop culture qui inondent nos écrans et irriguent nos identités. Bruce Lee nous donne dans ses livres des conseils pour adopter les bons gestes du Kung-Fu et mieux débotter l'adversaire. Benjamin Desoche s'en amuse, isole un mouvement, le découpe, tire plusieurs images d'une main qui se ferme pour mieux devenir poing d'acier. C'est l'image du pouvoir, où gesticule la main, presque une image du sacré. On pense à Jésus au baptême, à l'empereur romain faisant vivre ou mourir les gladiateurs à l'amphithéâtre, à la dominatrice œuvrant aux orifices dans les chaumières ou les clubs SM. L'œuvre facétieuse, critique et légère à la fois, renvoie aussi aux relations humaines les plus ordinaires, de la main tendue et ouverte en signe d'amitié, jusqu'au coup de poing colérique que l'on s'apprête à donner, en passant par le pouce levé de l'auto-stoppeur qui espère poursuivre sa route.

L'artiste, quant à lui, ne fait aucun geste fulgurant, sa méthode s'inscrit dans le temps long propre à la mosaïque. Il faut user de la grille pour dessiner, rassembler les tesselles de marbre, les ranger par nuances de gris, les coller minutieusement pour composer l'image devenue sculpture, la représentation numérique devenue matière. Le récit naît aussi de la découpe excessive du mouvement, de la confrontation entre imagerie pixélisée de la modernité et rugosité ancestrale de la mosaïque. On ne sait plus qui reprend quoi, qui décale quoi, tout se mêle et s'emmêle, s'attire et se repousse, dans un jeu continuel et captivant.

Florence Andoka / auteur et critique d'art

IRON FIST (détail)
Mosaïque - marbre / granit / mortier / acier
(4x) 62 x 52 cm
2018



MAGNETISME

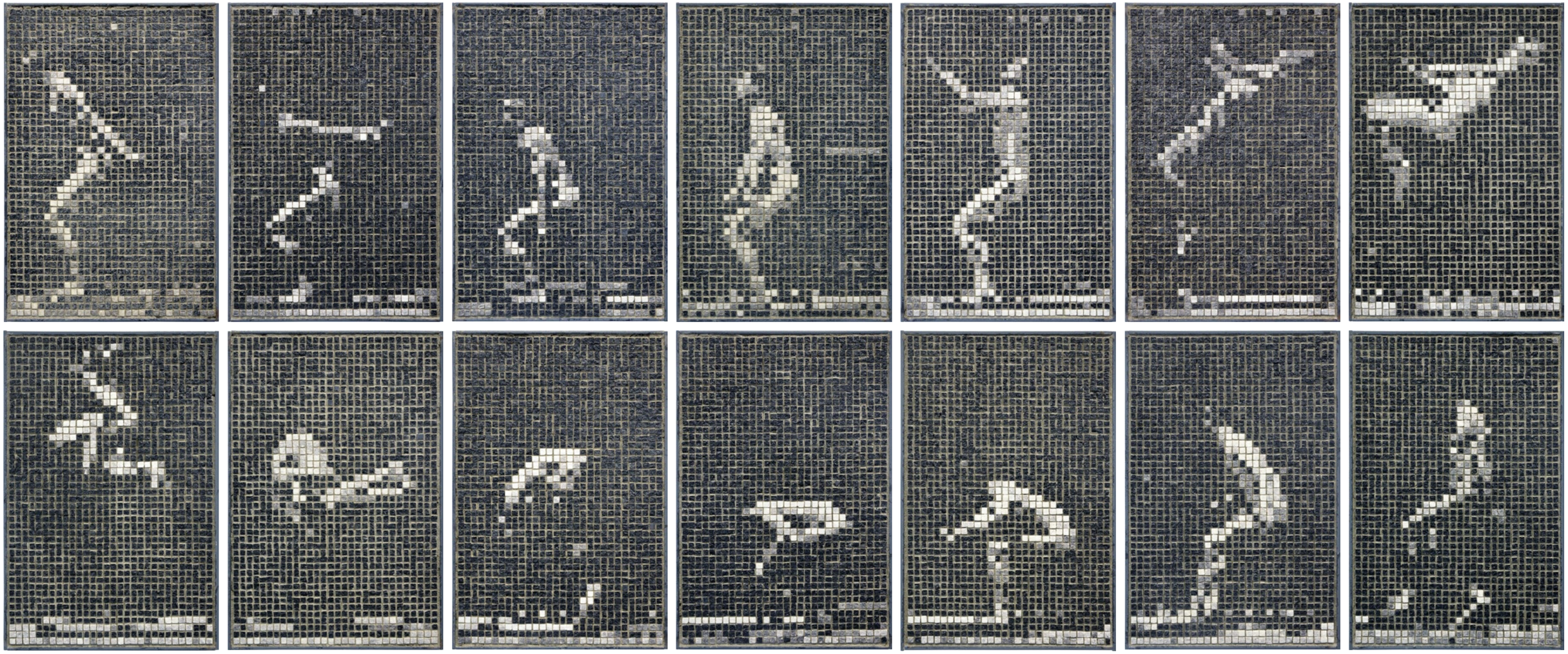
On pourrait s'arrêter longtemps sur les affinités électives entre les êtres qui peut-être raisonnent à coups de phéromones ou de champs magnétiques. Les amants s'aiment comme les aimants s'aimantent, tels deux pôles d'une inéluctable réaction physique. C'est l'invisible qui par une expérience simple comme un jeu d'enfant peut devenir visible. Mais de quoi le champ magnétique est-il la métaphore ? D'ailleurs, la métaphore est une image qui se glisse dans la langue pour l'enrichir, une représentation qui vient lester la pensée pour l'ancrer dans une chair existante.

Ici, l'artiste a retenu l'image numérique et abstraite d'un champ magnétique et lui a donnée du relief, du poids, de la texture, une matérialité par le recours à la mosaïque. Si l'image est fugitive, les ondes insaisissables et invisibles, les voici pourtant inscrites dans le marbre des tesselles. L'image a été décomposée puis recomposée. Chacune des quatre mosaïques demeure abstraite, si elle n'est pas associée aux trois autres pour reformer la figure initiale. Toute attraction entre deux éléments, qu'il s'agisse d'êtres vivants, de pixels ou de tesselles s'inscrit nécessairement dans un espace et une durée, puisque espace et temps sont interdépendants.

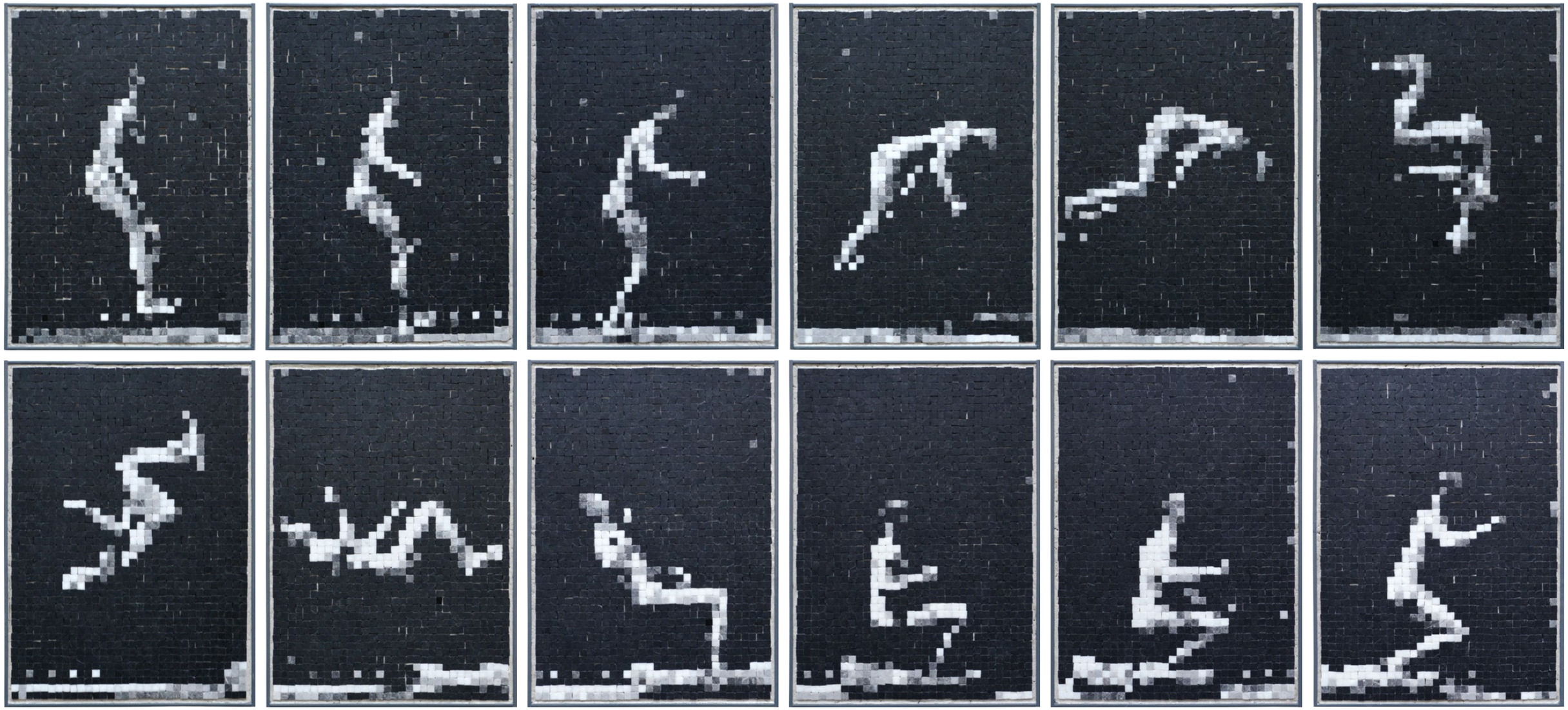
Ainsi, Benjamin Desoche en transcrivant une image en mosaïque convoque aussi le jeu des dimensions, passant de la ligne au volume, d'hier à aujourd'hui et réciproquement. On pense notamment au film mythique de Kubrick *2001, l'odyssée de l'espace*, où le mystérieux monolithe noir des débuts esquisse un lien possible entre le primitif et le complexe, l'ancestral et le contemporain, l'origine et la fin.

Florence Andoka / auteur et critique d'art

MAGNETISME (détail)
Mosaïque - marbre / mortier / acier
85 x 105 xm
2018



BACK FLIP
Mosaïque - marbre / mortier / acier
(14x) 47 x 32 cm
2015



FRONT FLIP
Mosaïque - marbre / mortier / acier
(12x) 47 x 34 cm
2018

BACK FLIP / FRONT FLIP
Vue d'exposition *Et le désert avance*
Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon
2018

Texte de l'exposition *Et le désert avance* / Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon / 2018

Back flip est une œuvre en mosaïques constituée de 14 panneaux, reprise d'une planche chronophotographique d'Eadweard Muybridge (1830-1904) *Man Performing Back Somersault* qui décompose le mouvement humain pour comprendre les secrets de la locomotion. *Back flip* est désormais complétée par une série de 12 panneaux intitulée *Front flip* (reprise de *Nude man performing a running somersault*).
Les carreaux de la mosaïque de Benjamin Desoche font directement référence à la grille composée de carreaux que l'on distingue au second plan des chronophotographies, servant de repère pour analyser le mouvement. La mosaïque selon l'artiste a souvent été comprise comme un art de l'immobilité ce qui a motivé sa volonté d'intégrer le mouvement à cette technique si singulière dans l'art contemporain.

Emmanuelle Tritsch

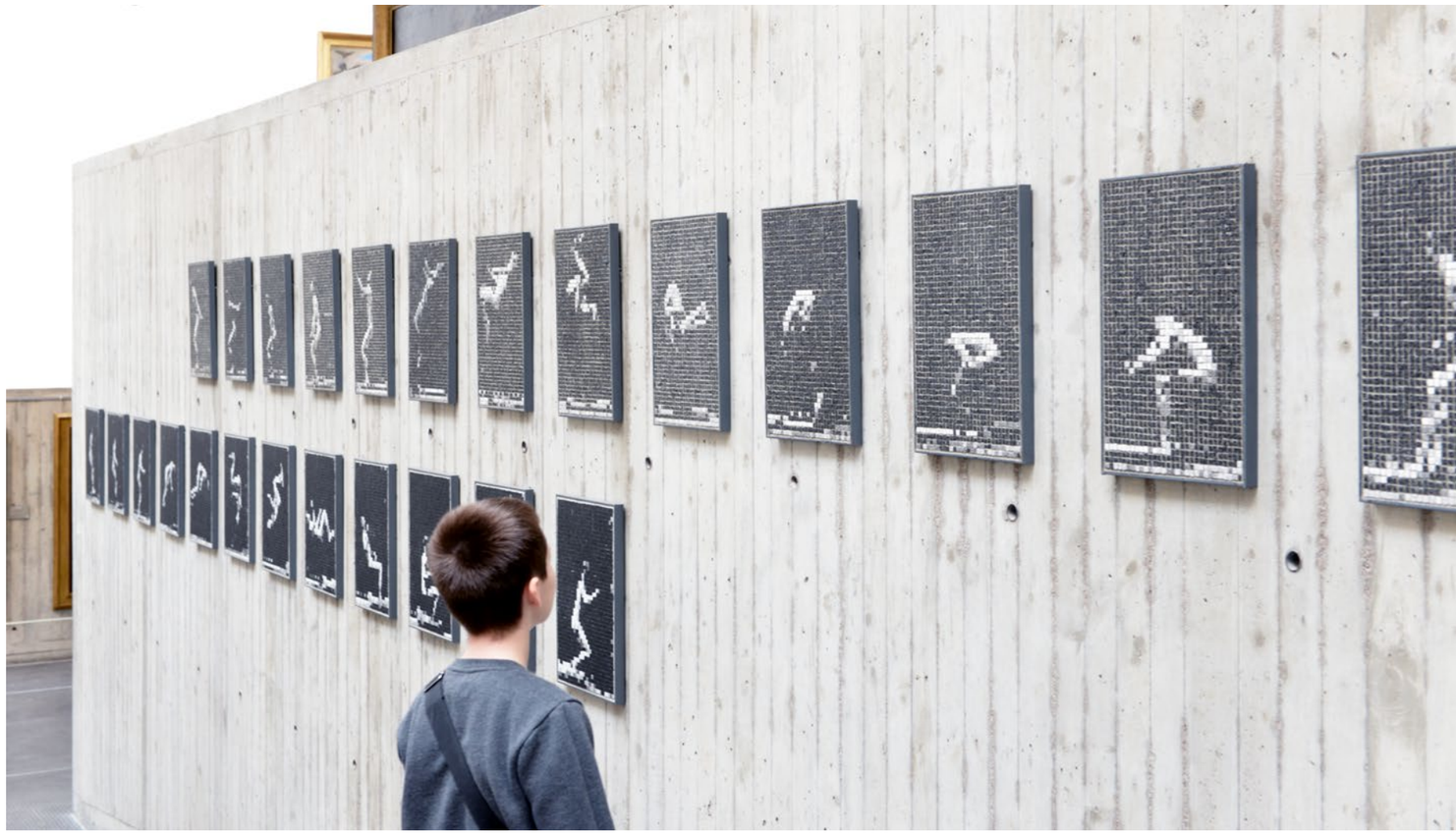
Texte du catalogue *Aspirations* / exposition : *L'artiste est-il un chamane?* / Narbonne / 2016

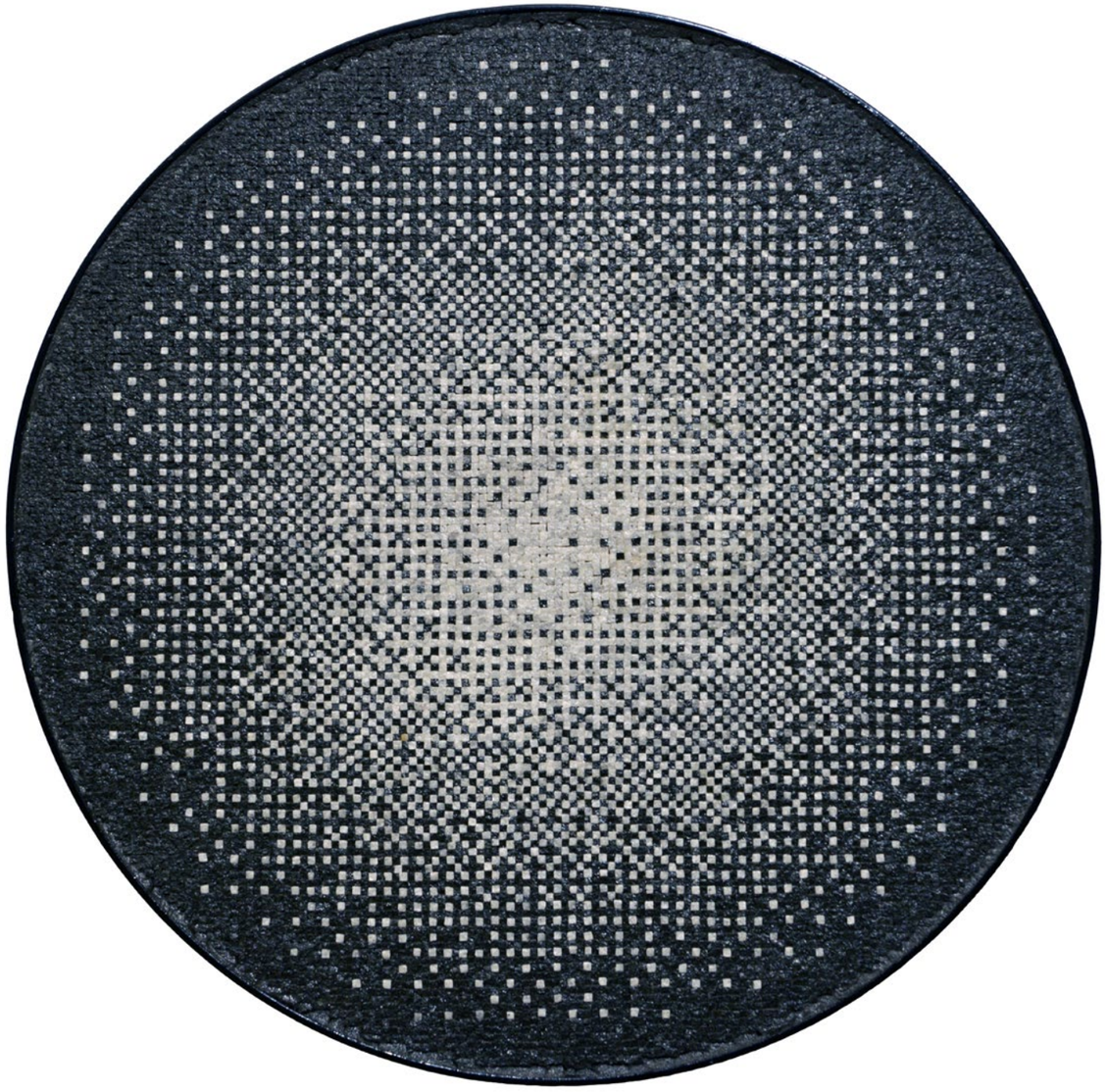
De sa résidence en Grèce Benjamin Desoche a gardé le souvenir d'une mosaïque contemporaine vivante qui s'autorisait bien des audaces dans la patrie de Pella.
Aussi nous propose-t-il ce curieux cyanotype qui doit autant aux frères Lumière qu'aux tentatives les plus folles de capture du mouvement. Là encore les silhouettes grisées prennent une présence spectrale sur une œuvre qui fait du fragment son lieu dit. Éclatée, forcément parcellaire, l'ombre saisie par l'artiste semble avancer, irréelle mais prégnante, à notre rencontre. Dans une expérience à proprement parler fantomatique il nous faut deviner ce qui habite le monde sans pour autant revendiquer la première place. Laissant au loin les fanfaronnades tonitruantes des spectres du théâtre élisabéthain, les fantômes de Benjamin Desoche ne sont que de modestes revenants.

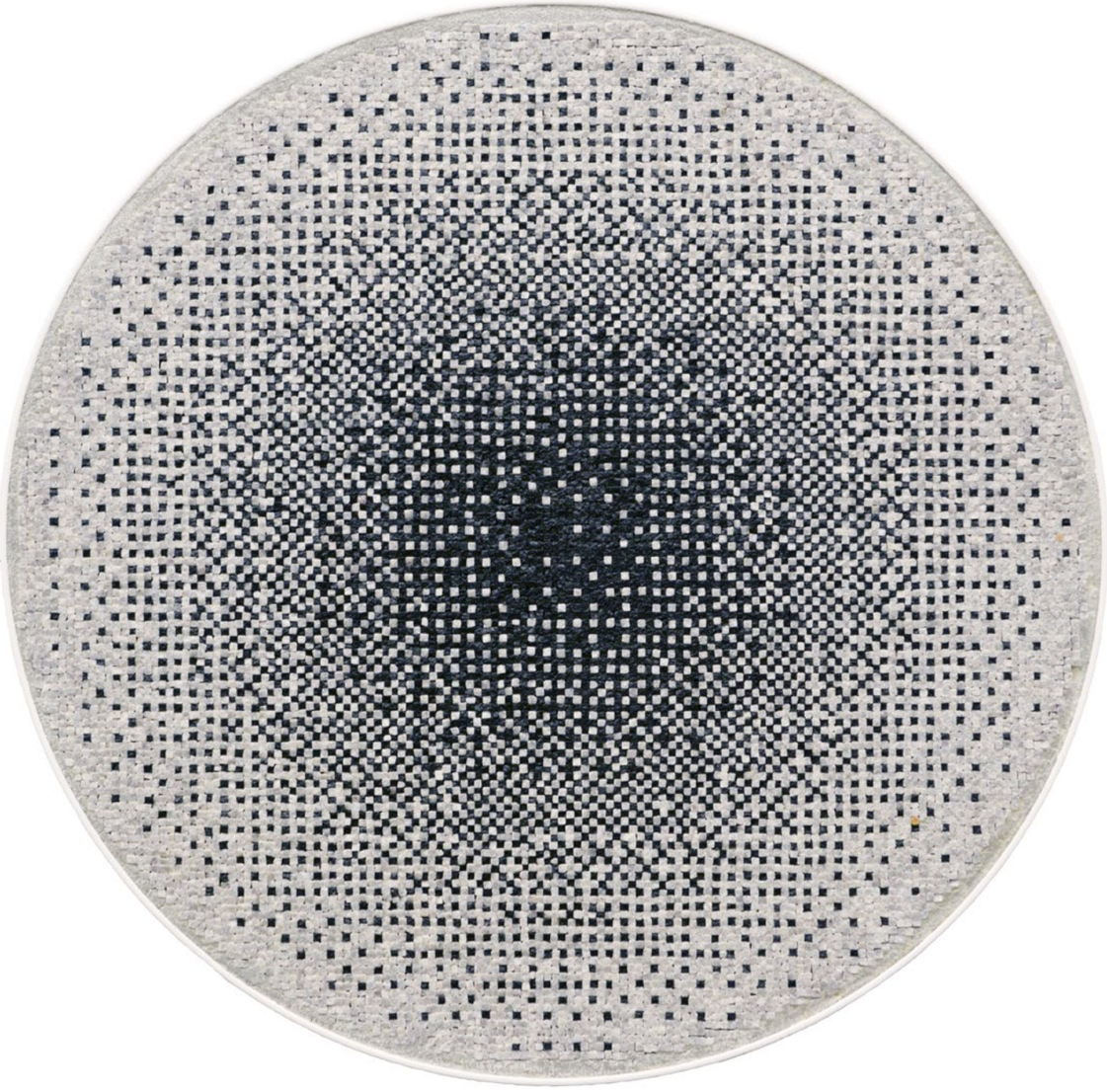
Et si la magie opère alors chez le spectateur d'aujourd'hui, c'est que le chamane a ceci de commun avec l'artiste d'être un faiseur d'effets, non pas comme le pensait le Platon de la République, parce qu'il cherche à nous abuser, mais parce qu'il sait au contraire, que de sa lanterne magique ou de sa "machine à rêves" sortira le plus profond de nous mêmes. En somme, le travail de ce jeune homme brillant devrait autant à Byzance qu'à William Burroughs.

Laurent Devèze / Philosophe et directeur de l' Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon

FRONT FLIP (détail)
Mosaïque - marbre / mortier / acier
(12x) 47 x 34 cm
2018







SPRITE 1 / SPRITE 2
Mosaïque - marbre / mortier / acier
(2x) ø 70 cm
2015 / 2016

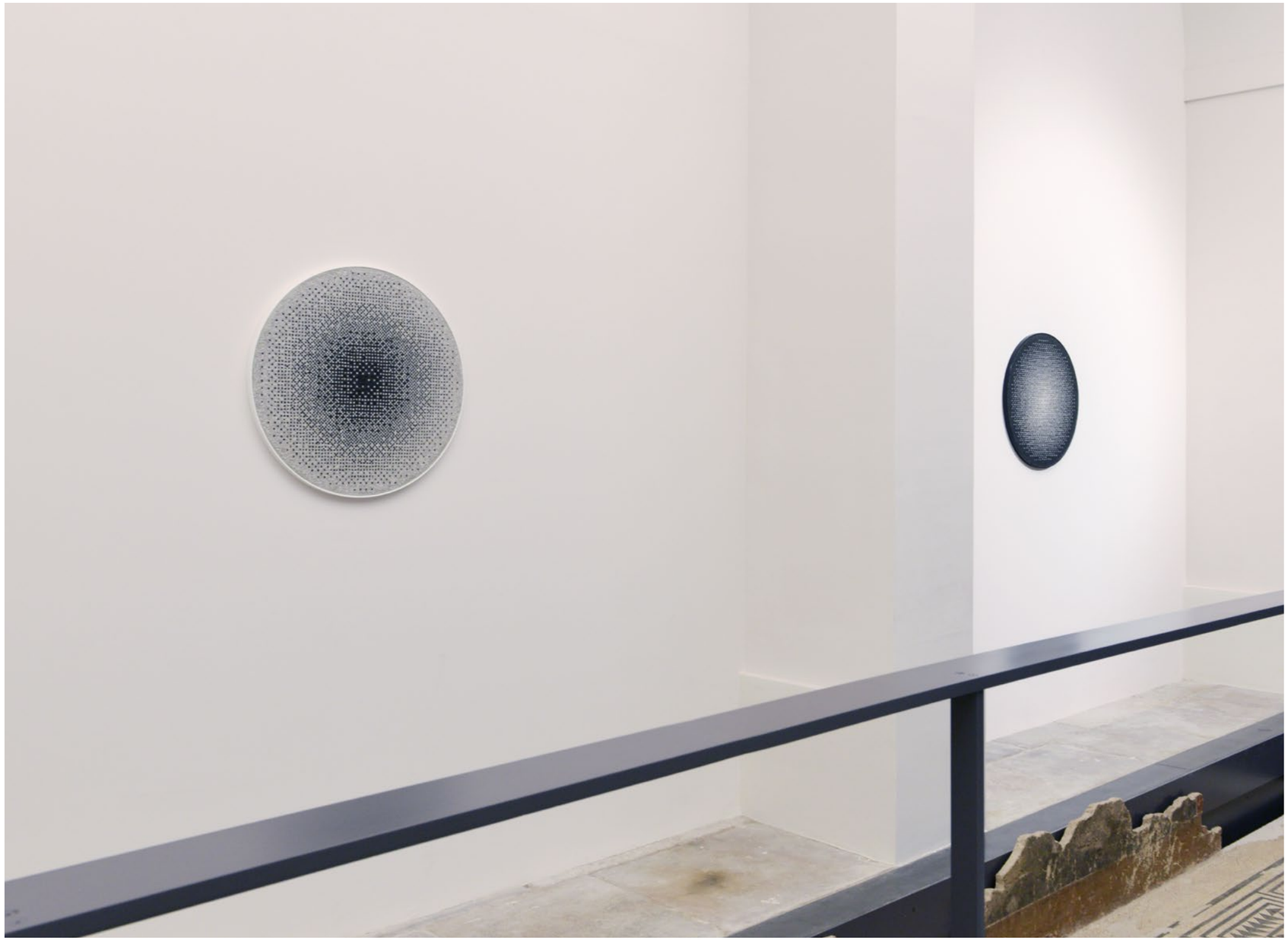
Texte de l'exposition *Et le désert avance* / Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon / 2018

Dans le désert, le soleil peut être un astre noir desséchant les langues et trompant les regards hallucinés. Deux disques que l'on perçoit de loin avec une vibration, l'un noir dont la pulsation centrale nous oriente vers le blanc, tandis que le second opère le mouvement inverse. Ca bouge et pourtant tout est statique puisqu'il s'agit de pièces réalisées en mosaïques, avec des petits carrés de marbre.

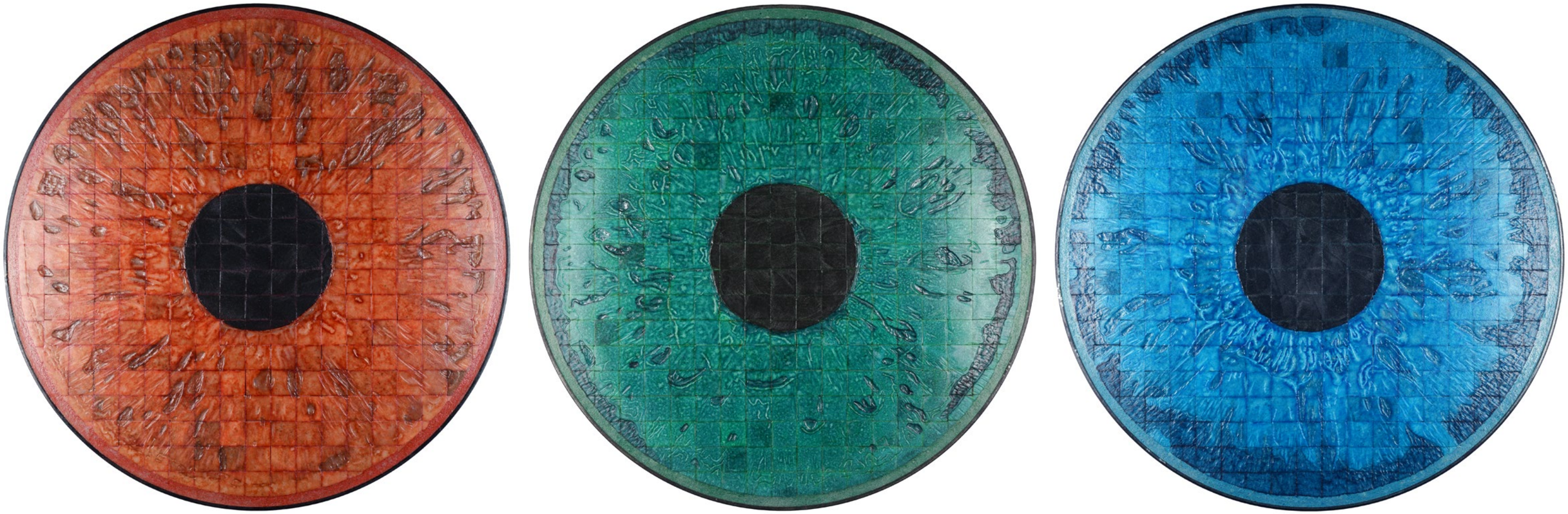
Le travail de Benjamin Desoche, jeune artiste prolifique, compte de nombreux volumes composés de fragments géométriques d'un même matériau. On pensera non seulement aux images pixellisées qui nous entourent mais aussi au mouvement dialectique qui considère que le tout est supérieur à la somme des parties. Le marbre est un matériau archaïque, la mosaïque une technique ancestrale, et pourtant Benjamin Desoche dans la voie de l'art cinétique et de ses jeux optiques parvient à créer deux pièces vibrantes qui s'inscrivent également dans l'univers populaire contemporain.

Il est difficile d'imaginer Sprite 1, sans Sprite 2, les deux lutins vont de pairs, se répondent, puisque « sprite » en anglais peut se traduire par lutin, à moins qu'il n'y ait quelque élément caché faisant référence à la boisson à bulles. Ces deux soleils morcelés, malgré la rigueur apparente de leur forme rappelant l'abstraction géométrique, esquissent un trait d'union intérieur entre archéologie et contemporanéité.

Florence Andoka / auteur et critique d'art



SPRITE 1 / SPRITE 2
Vue d'exposition *Et le désert avance*
Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon
2018



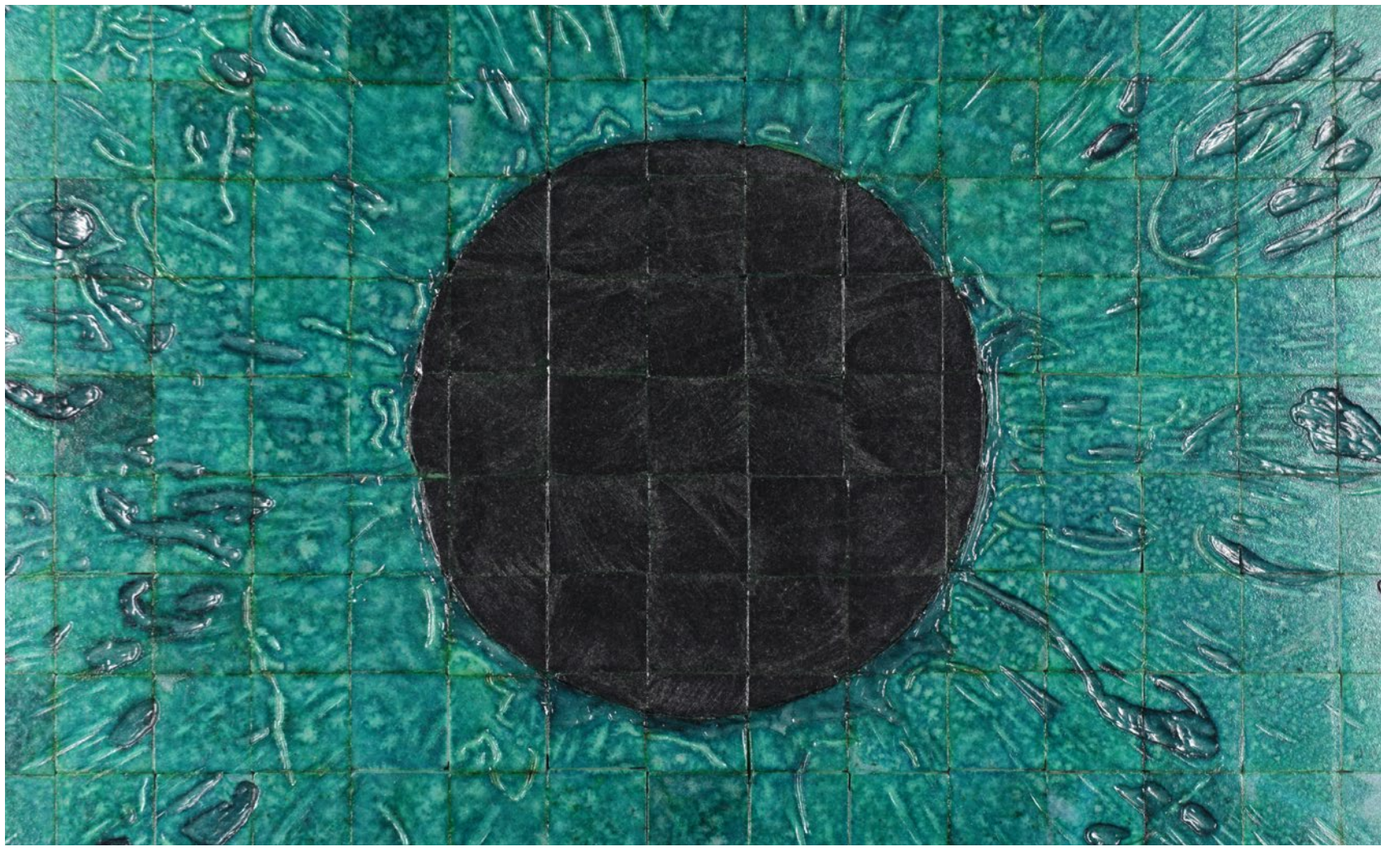
IRIS
Mosaïque - marbre / mortier / acier
(3x) ø 60 cm
2017

IRIS
Vue de l'exposition *Ellipse*
Église Notre-Dame, Besançon
2017

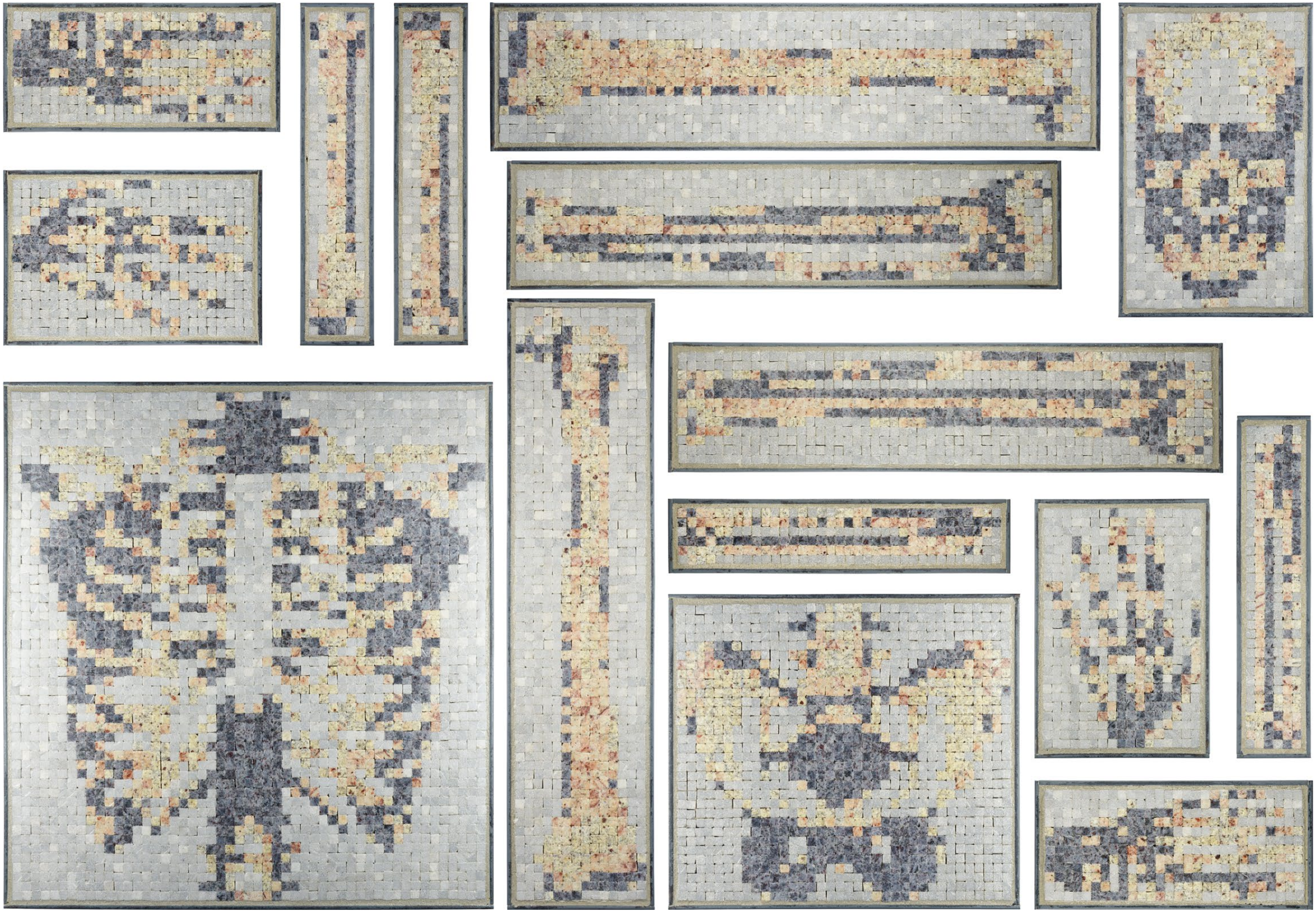
Au fond des yeux / Essai / 2019

Ployer est toujours une manière physique de reconnaître le très grand, qu'il soit force transcendantale qui nous dépasse et nous est extérieure ou société intolérable dont on aimerait achever les écrans un à un à coup de battes de baseball. Il est possible et même certain que Daesh tue moins qu'Internet. En y réfléchissant à deux fois, il ne faut pas s'arrêter trop longtemps sur certaines pensées au risque de s'y enliser. Il ne prendra aucun bus pour rejoindre la Syrie, il ne jettera aucunement son téléphone portable dans la première poubelle qui lui offrirait cette planche de salut radical mais absurde, tout lui semble absurde et donc impossible, il y a en lui ce matin, une sorte d'anesthésie du cœur qui s'est formée sans ambivalence. Rien n'y fait, quoi qu'il en coûte, il reste là à ployer, hic et nunc à ployer, c'est l'acédie d'autrefois mais sans passé chrétien, la pression basse pour annuler la possibilité de l'explosion, il n'y a pas de burn out, il n'y a pas de dépression, la bonne nouvelle c'est qu'il va, qu'il va bien, qu'il est encore et donc qu'il peut faire encore, encore et toujours, tant que ses mains s'activent et que son cerveau le lui permet. Comment savoir ce qu'il y a au fond d'un regard ? A cet instant, il pourrait avoir les yeux rouges, l'iris vert ou bleu, qu'importe, il faut que ça sorte, il faut qu'il sorte, alors il prend son sac, dévale les escaliers comme une piste de bobsleigh, marche le regard aux chaussures, droit en direction de sa fuite à lui, sans aucune possibilité de renoncer, sans aucune ambition orgueilleuse de faire autrement ou encore de produire du changement pour le monde.
Il prend le chemin de l'atelier parce que c'est encore le chemin qui lui semble le plus juste, pour lui-même, avec son étalon, propre à sa vie-même, sans s'enfoncer, ni même se dispenser du conseil et des yeux de l'autre, il avance comme il peut où il peut. De rencontres en désirs partagés, sa colère est un fluide alchimique qui suppure aux entailles profondes. Il ne donne de leçon à personne, il n'est pas *Into the wild*, il s'arrête un instant devant l'épicerie, fait deux courses, reprend son chemin en direction de l'atelier-caserne comme d'autres iraient à l'église ou à la Poste, il croise un regard, salue, reprend sa route encore. Tout l'arrête, il observe partout les pierres et les constructions autour de lui qu'il reconnaît sans savoir, il pense à l'invisible des charges magnétiques comme des bombes qui nous entaillent le crâne, il n'est pas paranoïaque, sa discipline ne lui permet pas cette fantaisie au sens ancien, ce qu'il imagine ce sont des formes et des procédés pour les faire exister, l'air est frais, il remonte doucement la glissière de son sweat-shirt. Tout à l'heure, lorsqu'il pénétrera dans son château en Espagne, il lancera un livre audio téléchargé illégalement sur son PC, *L'Invention de Morel* peut-être, parce que certains disent que c'est bien, ou tout autre chose, qu'importe ce qui fixe son esprit, il s'attache seulement à ce qui permet la concentration de toutes ses forces dans un cercle transparent unissant ses pensées vagabondes à ses bras en mouvement comme une énigme de plus à l'étape.

Florence Andoka / auteur et critique d'art



IRIS (détail)
Mosaïque - marbre / mortier / acier
(3x) ø 60 cm
2017



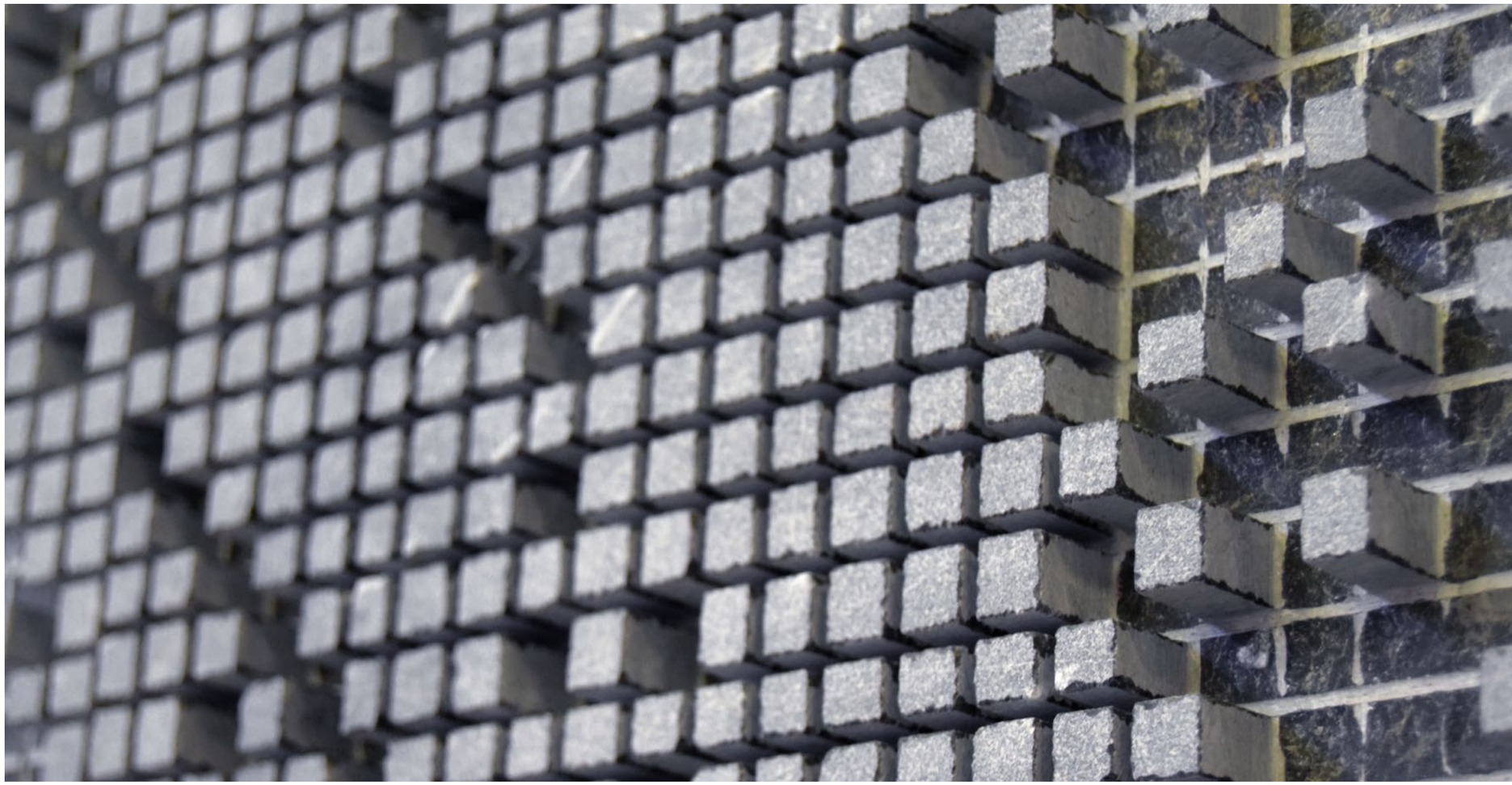
OSCAR
Mosaïque - marbre / granit / mortier / acier
200 x 150 cm
2017

OSCAR
Vue de l'exposition *Production*
Hôpital Saint-Jacques, Besançon
2017

MINOTEURO
Mosaïque - marbre gravé / dorure / granit / mortier / acier
41 x 41 cm
2019

MOSAIC (page suivante)
Mosaïque - marbre / mortier / acier
55 x 34 cm
2014

OPUS-SECTILE



Texte de l'exposition *FREAK* / Friche Artistique de Besançon / 2018

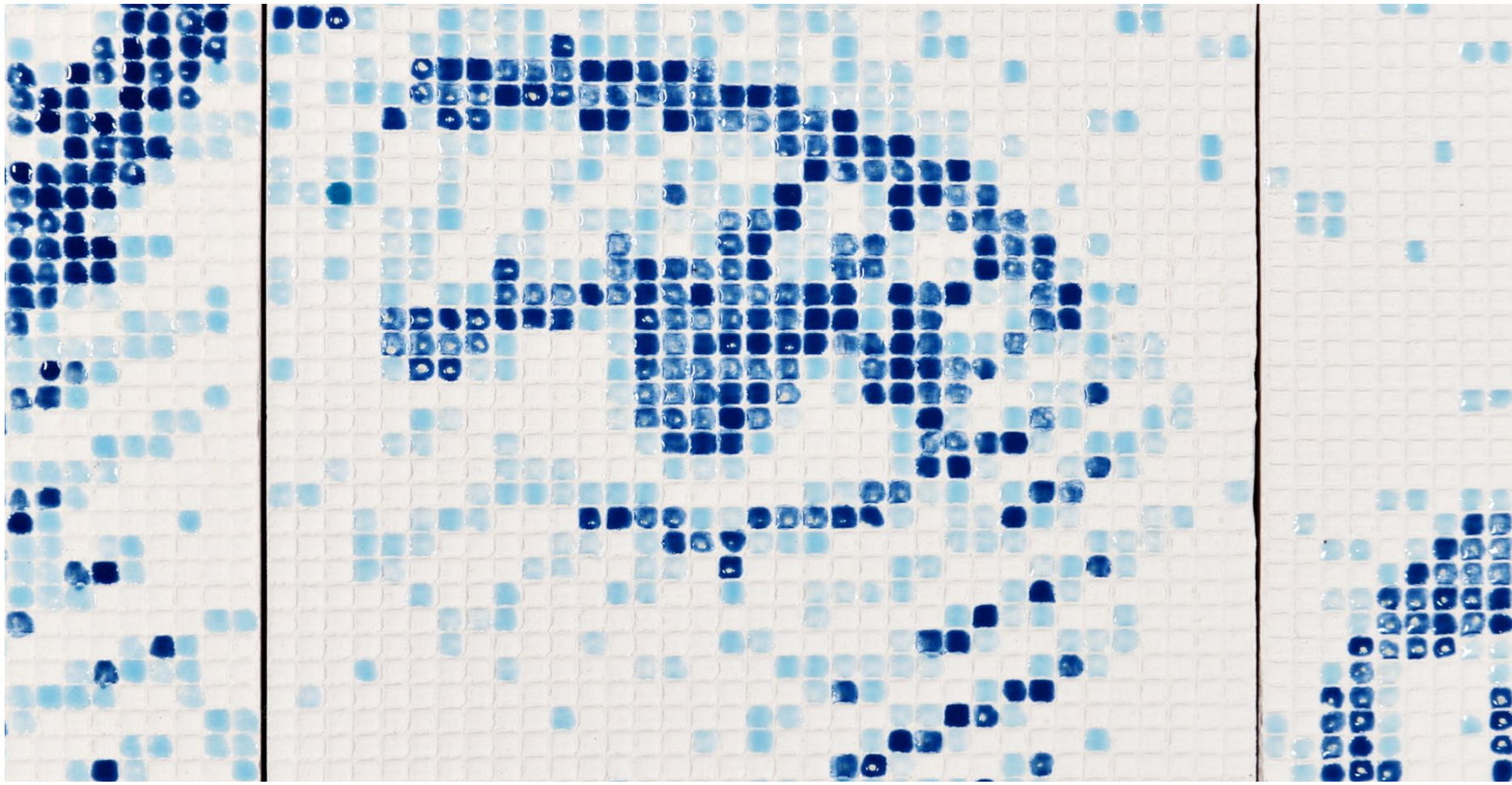
Le «mythe du rideau» ne prend pas son origine dans les freak shows du milieu du 19éme siècle, mais il revêt une importance capitale pour ces spectacles souvent courts s'agissant le plus souvent d'expositions, au cours desquelles les freaks restaient immobiles, exhibés face au public. Le rideau, à l'origine, a une fonction d'usage, fonction pratique, appelée à dissocier des espaces tout en préservant leur communication. Il se place dans l'entre-deux de la scène et de la salle, du dedans et du dehors. Mais, plus important encore, il se transforme en barrière entre le public dit «normal» et les freaks, sorte de sécurité entre réalité et fiction. Il est le quatrième mur où l'imaginaire de l'acteur rencontre celui du spectateur. Car, il ne faut pas perdre de vue que la plupart des freaks étaient en quelque sorte des acteurs professionnels. Certains étaient de véritables vedettes, quelques-uns devinrent même célèbres et firent fortune. Les freaks travaillaient dans le show business et à ce titre, leur image publique était une construction. Être un freak n'est pas une qualité intrinsèque de la personne exposée. C'est quelque chose qui est fabriqué : une construction sociale, reposant sur des dispositifs et des pratiques.

Benjamin Desoche a choisi de construire ce rideau et non de le dessiner ou de le peindre pour, avant tout, faire écho à la construction du mythe des freaks, comment l'être devient monstrueux. De même, la technique qu'il a utilisée pour graver son motif dans la pierre est aussi une déclinaison d'un procédé architectural qui est utilisé pour la construction, cette fois-ci, de bâtiments. Elle consiste à rainurer la pierre en ligne pour ensuite venir casser les morceaux au marteau pour faire un effet d'écorchure. En construisant ce rideau en pierre immobile et figé dans le temps, Benjamin Desoche empêche le public d'avoir droit à un lever de rideau, le forçant à contourner le dispositif pour découvrir l'envers du décor, les coulisses d'un freak show. Il change par la même occasion l'angle de vision du public, l'ouvrant sur l'extérieur plutôt que de le refermer.

RIDEAU
Sculpture - marbre
360 x 240 cm
2018

RIDEAU (détail)
Vue de l'exposition *FREAK*
Friche Artistique de Besançon
2018

KÉRAMOS

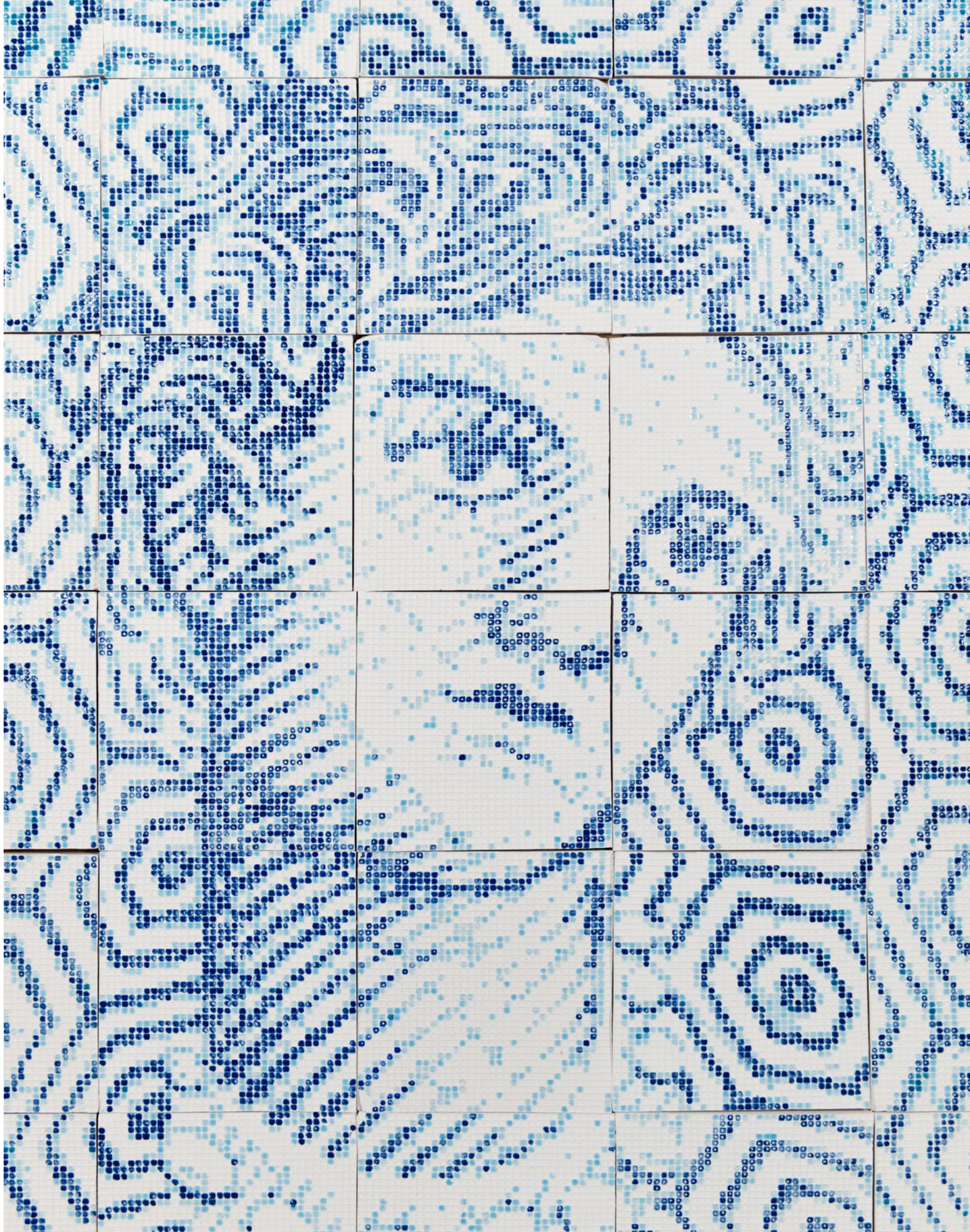


Texte de l'exposition *Basses Résolutions* / La Mèche / Toulouse / 2017

Suite à un voyage au Portugal, Benjamin Desoche découvre les Azulejos et plus particulièrement les «figures d'accueil» datant de l'époque baroque. Ces «figures d'accueil» masculines et plus rarement, féminines, représentent généralement des valets, des soldats ou des dames, destinées à être postées en des lieux stratégiques, comme des paliers, des cours ou des jardins, pour accueillir les visiteurs à leur arrivée ou les saluer à leur départ, d'un geste ou d'une phrase. Généralement exécutées en grandeur nature, avec un contour recoupé et des vêtements somptueux renforçant l'effet de réalisme, ces figures sont d'une grande théâtralité et participent à la scénographie du lieu où elles s'intègrent.

Benjamin Desoche a choisi de réinterpréter en «figure d'accueil» le portrait d'Europe. Dans la mythologie grecque, Europe, fille d'un roi phénicien, fut séduite par Zeus qui, métamorphosé en taureau, l'enleva et la transporta jusqu'en Crète. Ce mythe inspira les Grecs de l'Antiquité qui utilisèrent « Europe » en tant que terme géographique. Il désigne aujourd'hui notre continent dont les valeurs fondamentales sont la paix, la sécurité et la liberté de ses citoyens. Dernièrement, cette figure a d'ailleurs été choisie pour illustrer les nouveaux billets d'euros, d'abord parce qu'elle est de fait associée au vieux continent et qu'elle donne une sorte «d'humanité» à notre monnaie.

EUROPE (détail)
Céramique - grès émaillé
90 x 100 cm
2017



EUROPE (détail)
Céramique - grès émaillé
90 x 100 cm
2017

Texte de l'exposition *Buste* / Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon / 2016

Restitution de la résidence « Sculpture Céramique » dirigée par Jean-Luc Bari sur le thème du multiple, à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon.

Durant cette résidence, Benjamin Desoche a développé sa réflexion sur le travail en volume : Comment transposer un objet virtuel créé a l'aide d'un logiciel 3D en un objet réel fait de terre et d'émaux ?

Il opte finalement pour une nouvelle technique : la stratification, un procédé permettant de créer un volume constitué de strates. Généralement utilisé pour maquetter une surface géographique, ceci permet une précision d'échelle ainsi qu'une simplicité de construction.
Comme pour la pixellisation dans ses travaux précédents, le point de départ de l'œuvre est une forme schématique et brute. Le nombre de multiples a été déterminé par le nombre de faces visibles normalisées que le logiciel proposait. Ce sont alors huit faces qui, disposées en cercle montrent huit bustes à la fois depuis un seul angle de vue.

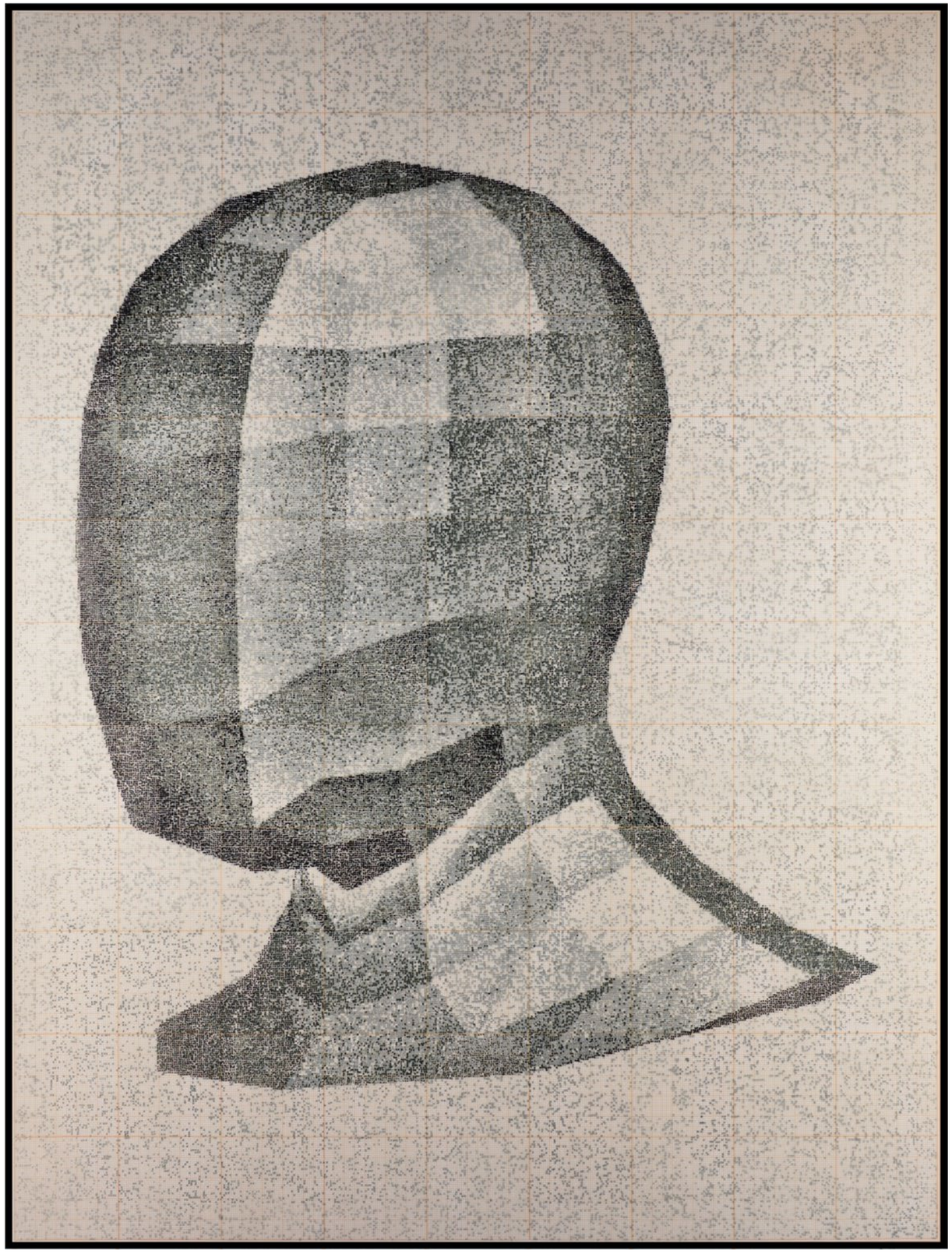
Le procédé de stratification a rendu possible la création de formes avec un minimum d'informations visuelles. Ce mode de construction a conduit à la matérialisation de bustes humains asexués, flous, presque brumeux revisitant «l'image» du buste.

BUSTE
Céramique - grès émaillé / fer / bois
(8x) 30 x 30 cm x 145 cm
2016

BUSTE
Vue de l'exposition *Buste*, Jour du feu 5
Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon
2016

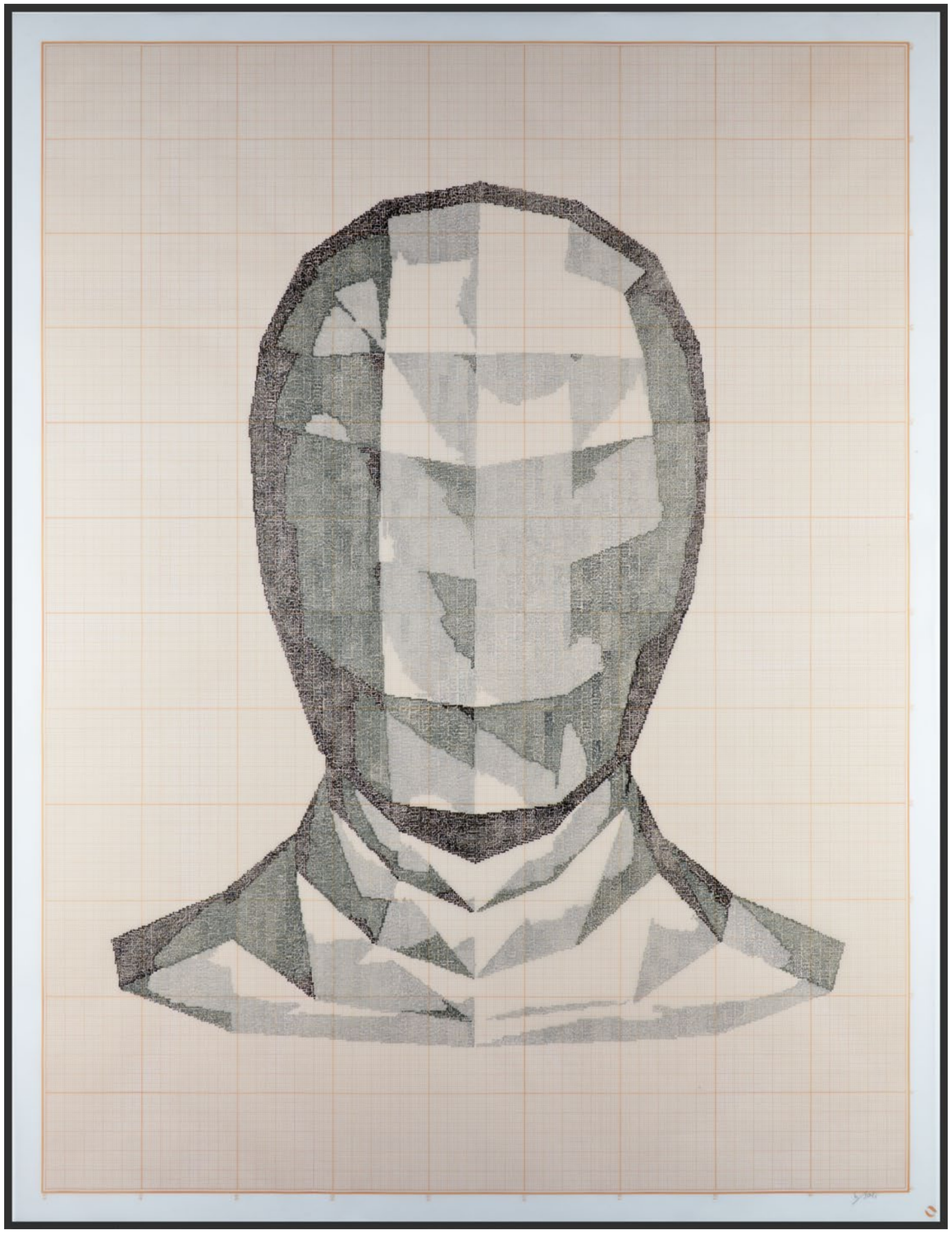
BUSTE 1 / 8
Céramique - grès émaillé / fer / bois
30 x 30 cm x 145 cm
2016

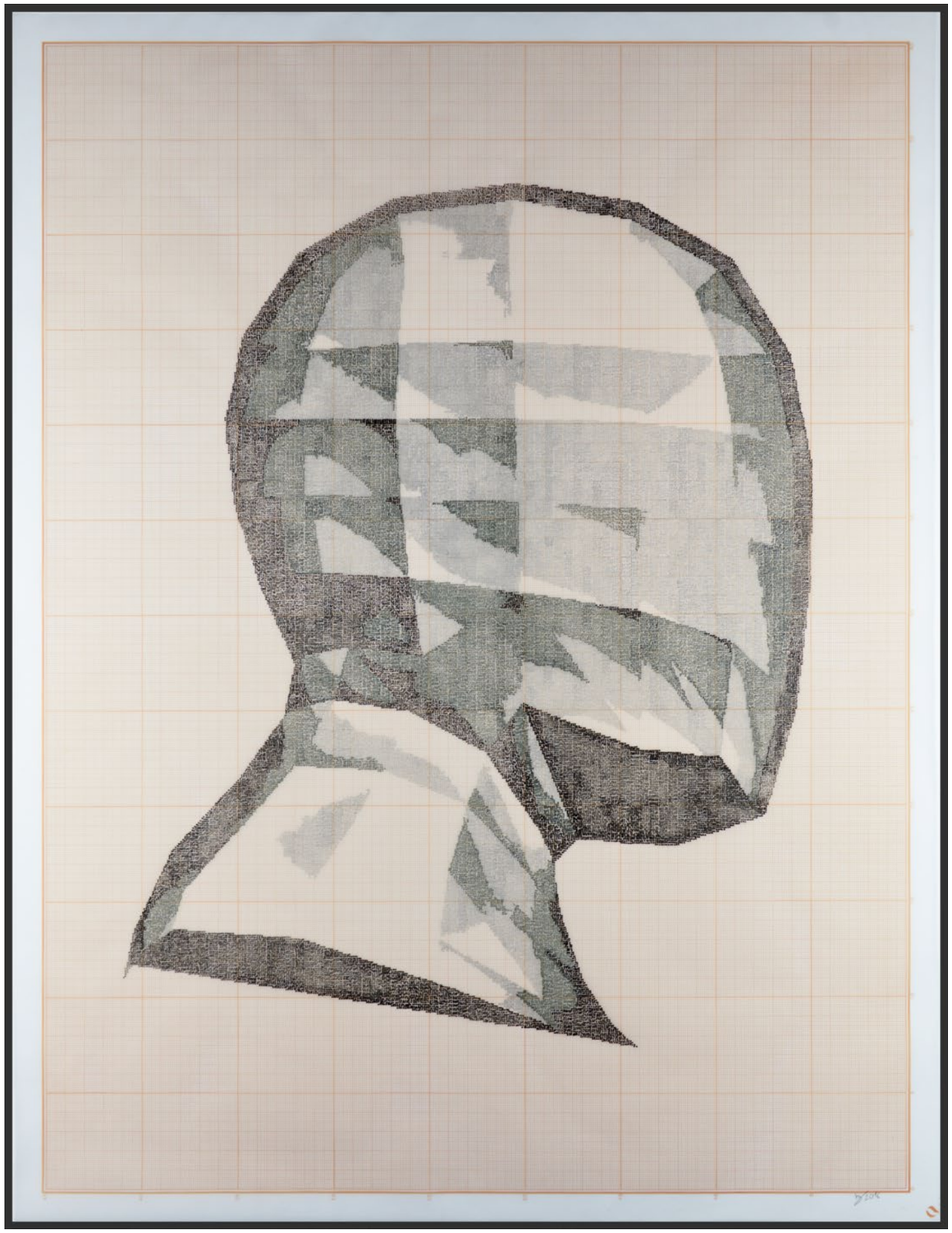
DISEGNO

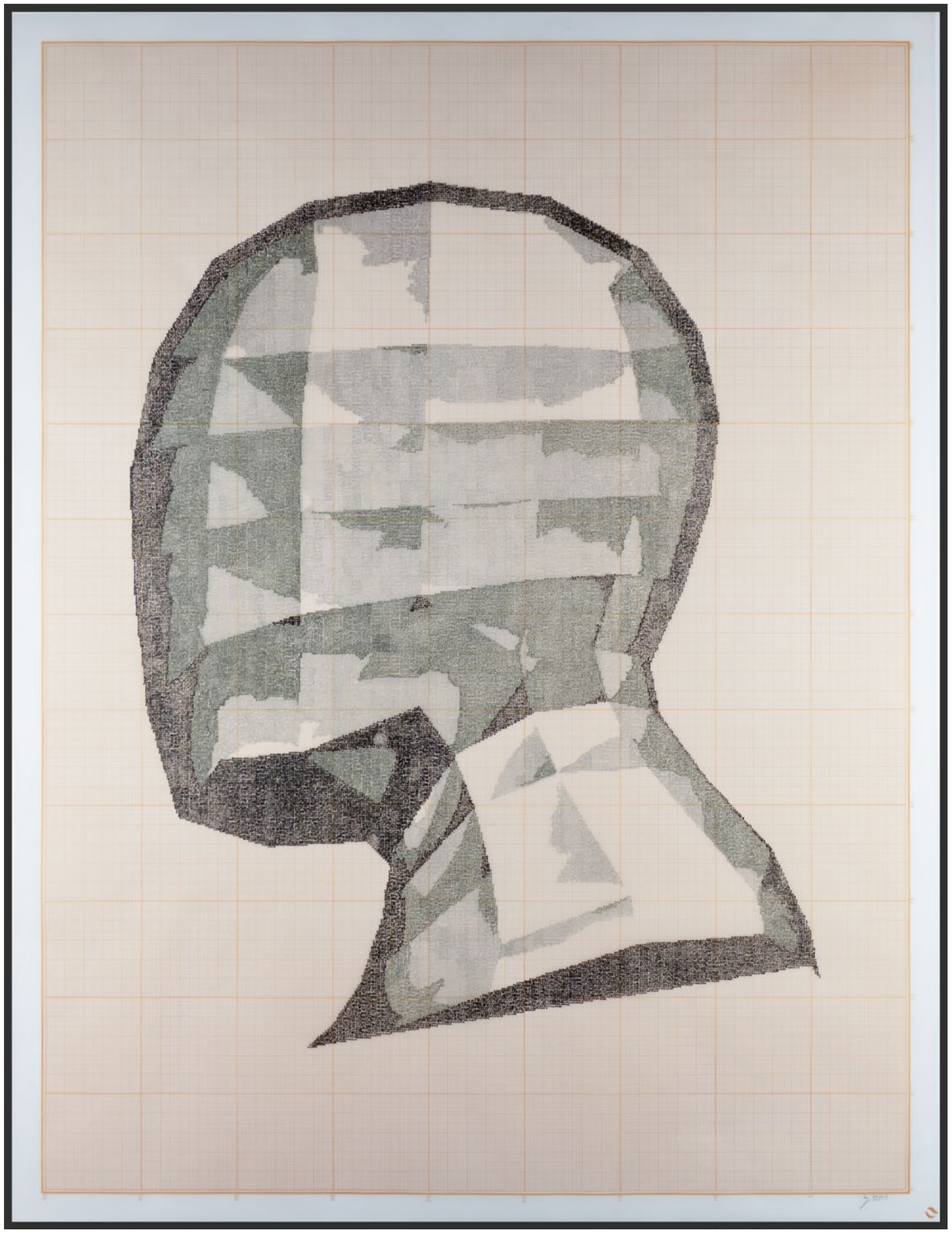


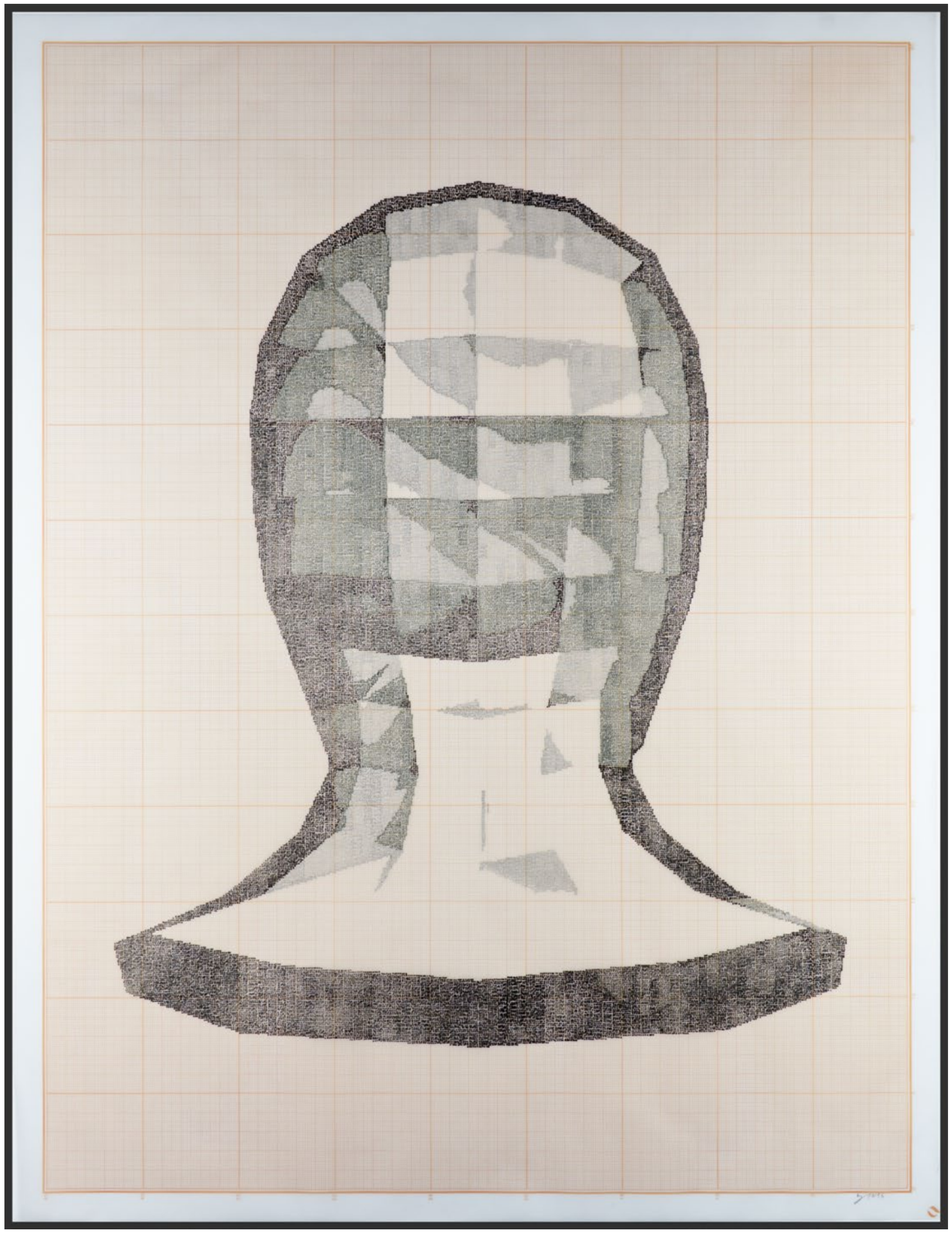
VUE 0
Dessin - papier millimétré / feutre
52 x 67 cm
2016

VUE 1 | 2 | 3 | 4 (pages suivantes)
Dessin - papier millimétré / feutre
(4x) 52 x 67 cm
2016









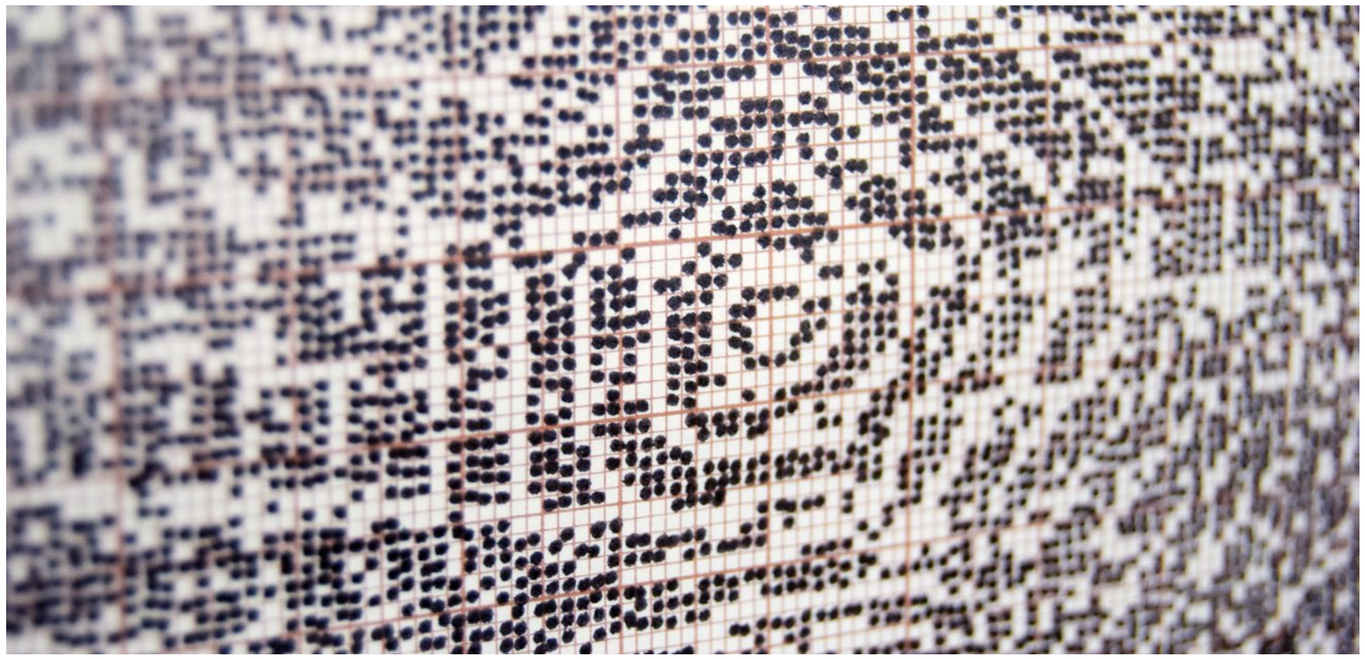
PAYSAGE WI-FI

Il y a un monde derrière le monde, il y a ce que l'on voit et ce que l'on ne voit pas. Il y a le visible et l'invisible, le palpable et l'impalpable. Bien sûr, il pourrait s'agir de métaphysique et au fond, peut-être est-il question de cela dans les Paysages wi-fi. Ces dessins sont ambigus, tiennent tout autant de la rigueur de certaines formes conceptuelles que de l'esthétique saturée des productions chamaniques ou asilaires. Des points noirs envahissent les feuilles de papier millimétré et composent des paysages empruntés à une autre planète. Selon la méthode classique de la mise au carreau Benjamin Desoche transcrit dans ces dessins, les images d'un logiciel pour téléphone mobile cartographiant les ondes qui nous entourent.

Comme souvent, dans le travail de l'artiste, l'image numérique retrouve une matière en s'affranchissant de la machine au profit du geste, les pixels devenant alors d'innombrables points réalisés à la main. Le paysage n'est pas seulement un objet perçu par un sujet dans lequel il se reflète selon la perspective romantique. Ici le paysage n'est pas intérieur, il est un bain, en l'occurrence un bain d'ondes, produites par des émetteurs plus ou moins puissants allant d'autres êtres humains à des machines en tout genre. Le paysage invisible n'est ni le monde des pulsions remontant des limbes de l'inconscient, ni même le lieu des esprits fantômes, il est le revers de la modernité, où le sujet est traversé d'un tissu de forces imperceptibles, dangereuses et sans aucun mystère.

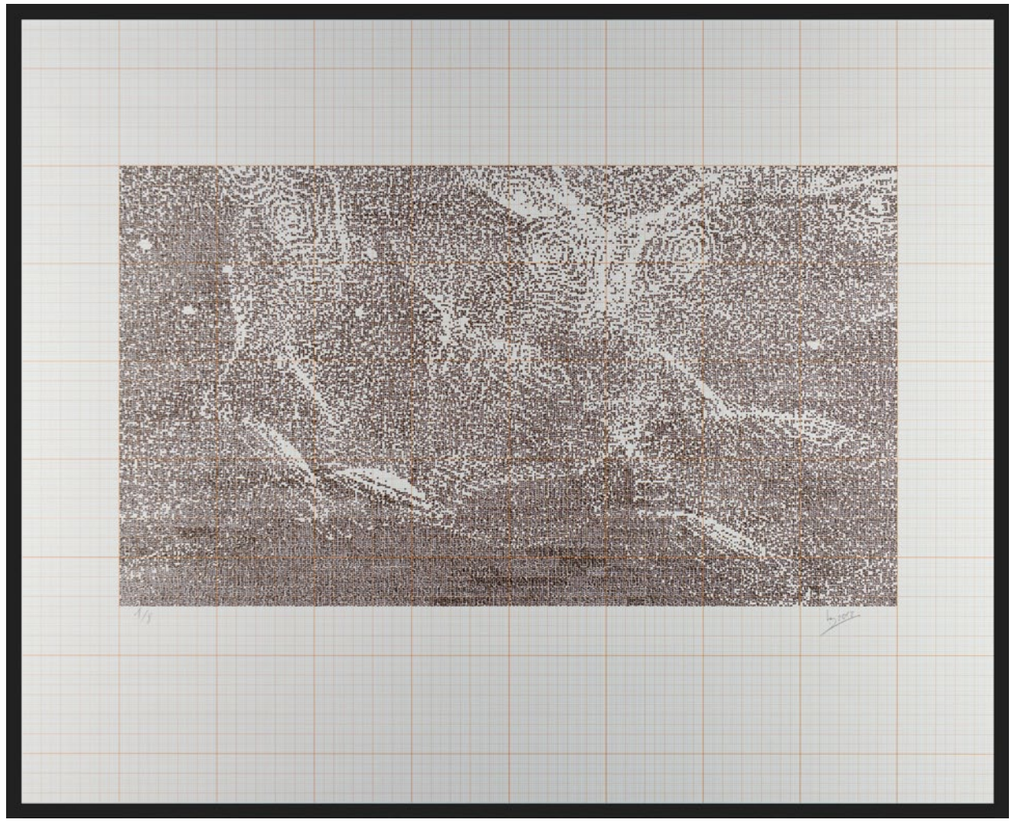
S'attacher à prendre ce logiciel comme point de départ de l'œuvre est aussi une manière d'interroger la hiérarchie des valeurs et des forces de tous les éléments qui nous entourent. Il y a ce qui émet beaucoup et ce qui émet peu ou moins et ces forces sont transcrites numériquement par la machine pour mieux devenir des points, des lignes, des plans dans les dessins de Benjamin Desoche. La valeur graphique est donc relative à la force du champ magnétique aussi, les box des maisons se font voir davantage que leurs habitants, la machine se faisant encore menace d'un nouveau jour, force insoupçonnée, poison invisible certainement.

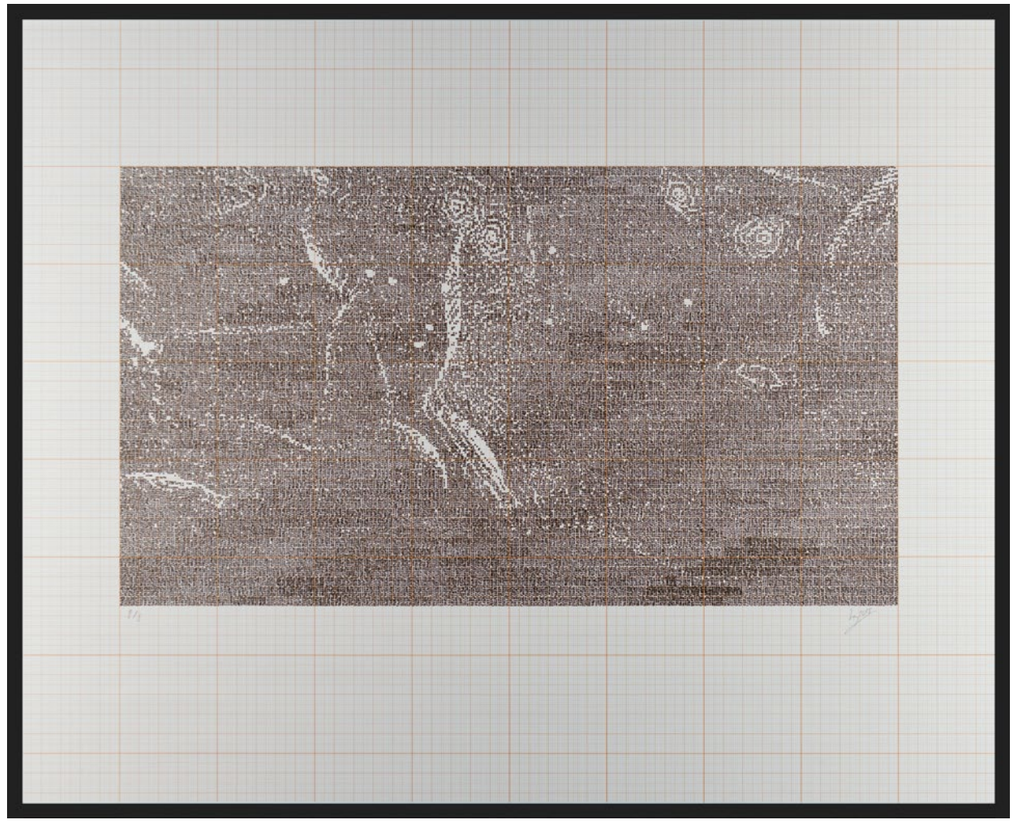
Florence Andoka / auteur et critique d'art

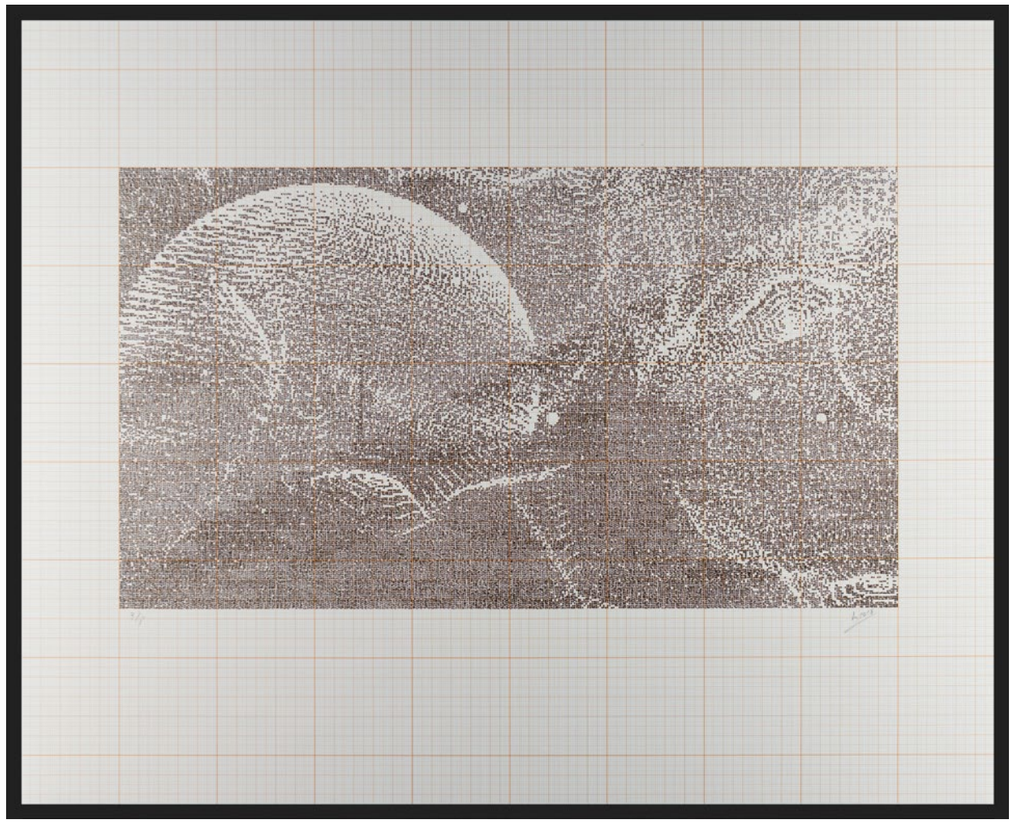


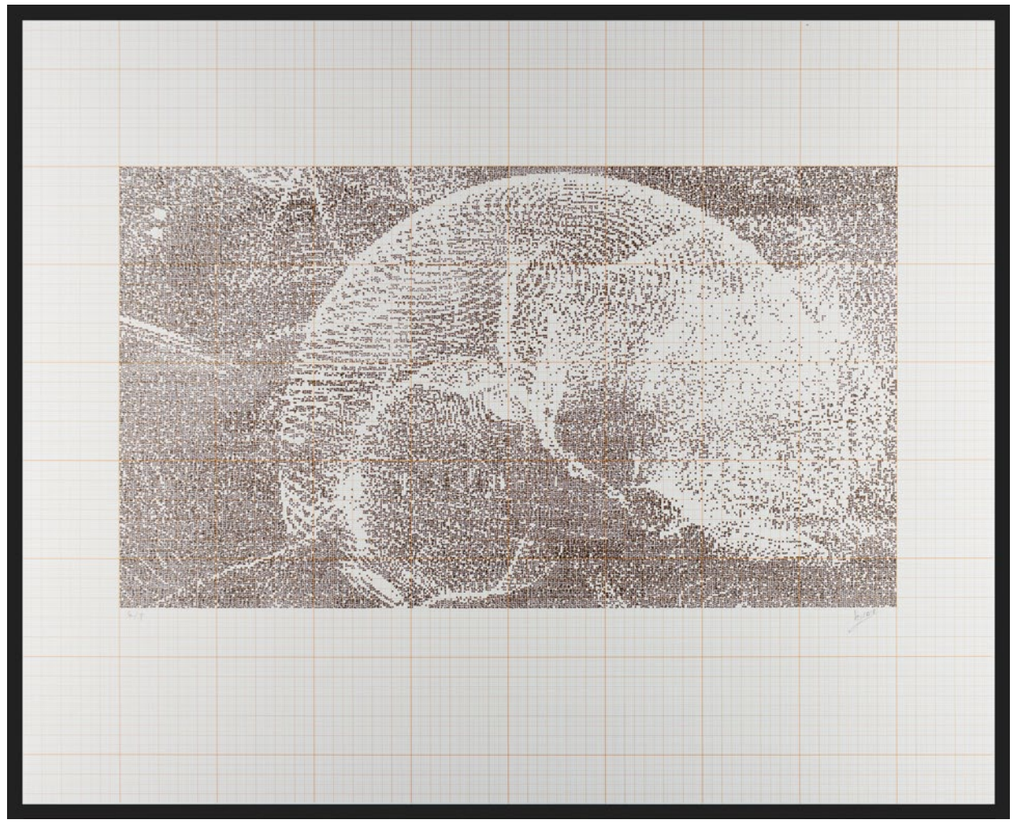
PAYSAGE WI-FI ONE (détail)
Dessin - papier millimétré / feutre
100 x 70 cm
2018

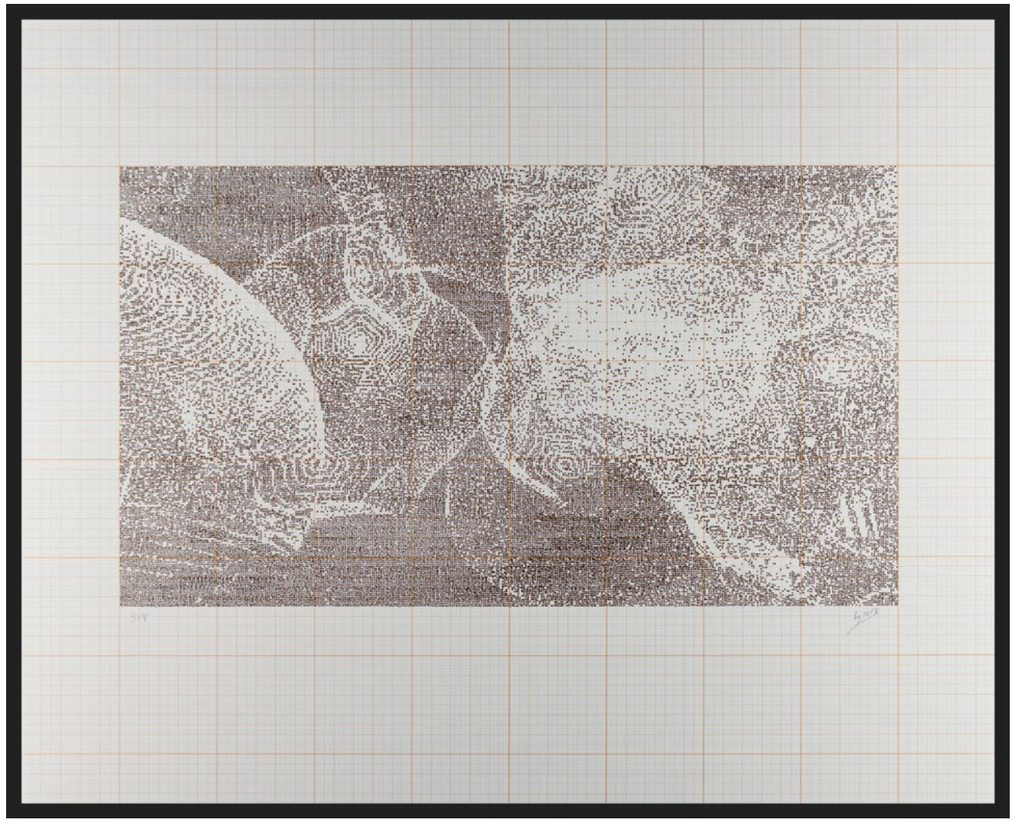
PAYSAGE WI-FI Série (pages suivante)
Dessin - papier millimétré / feutre
(8x) 52 x 42 cm
2018

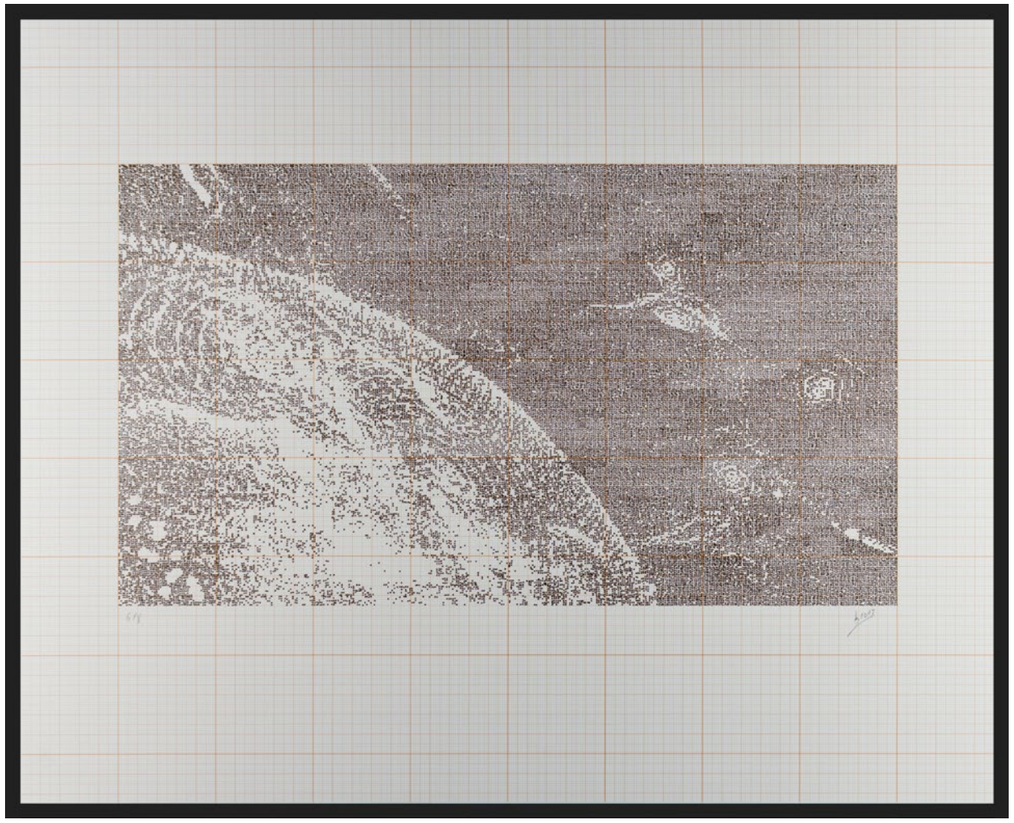


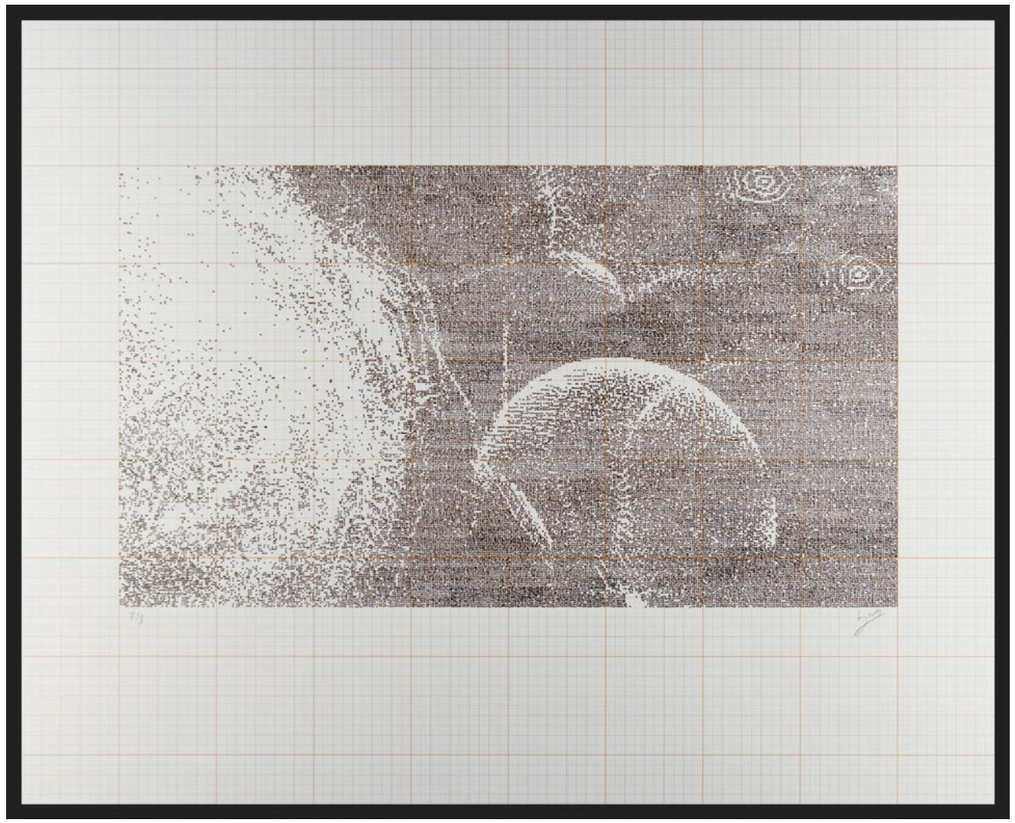


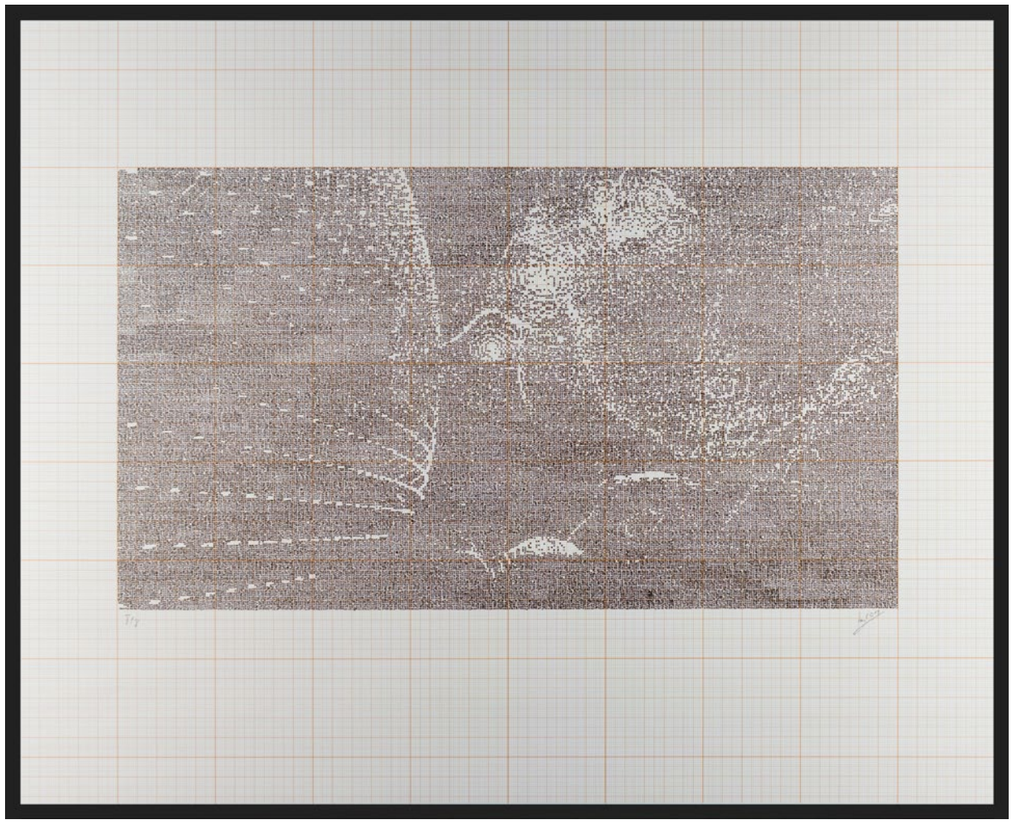












2019
@benjamin_desoche
benjamindesoche.com