

## Harald Fernagu

### Le Volume de l'image

C'est de plus en plus naturellement que l'image est devenue aujourd'hui le support essentiel de toutes communications. Les médias s'appuient sur elle pour définir la réalité, à tel point que là où il n'y a pas d'images, il n'y a pas d'informations. L'aspect condensé et immédiat de l'image est absorbé comme une synthèse, sans perte, de ce qu'il faut savoir. Elle transmet notre histoire collective, organise pour nous une sorte de « new way of live ». Le rêve ne se situe plus sur un continent lointain mais dans la géographie de l'image.

L'image est au cœur de nos cultures. Maîtriser les codes de l'image, c'est mieux comprendre nos sociétés. Inventer de nouvelles mécaniques de l'image c'est écrire les modes d'expressions sociales et culturelles de demain. Cette recherche, cette analyse doit permettre d'appréhender le fond de la forme, cette forme riche et bruyante de l'imagerie contemporaine. L'image est une illusion du tout, un savoir morcelé, une réalité schizophrène qui se voudrait à la fois empreinte du temps et fille aînée de la technologie.

Cette brutale coupure au temps qu'a influé la technologie à l'image, les nouvelles pratiques de modélisation informatique, modifie notre perception de la réalité : l'image n'est plus le témoignage de la réalité, mais une réalité à part entière. L'image n'a plus vocation à illustrer symboliquement notre culture comme « l'angélus de nos campagnes », elle fabrique une culture à part entière. Là où la culture se définissait par une activité sociale mise en commun, l'image invente une réalité dématérialisée, où le rêve, le fantasme supplante le vécu. Notre société se dématérialise. Il n'y a plus d'objets culte, mais un culte de l'image de l'objet. Mon travail de fabrication d'images et d'objets est au cœur de cette réflexion.

Dans son discours inaugural de l'exposition universelle de Londres en 1851, le Prince Albert annonçait les profonds changements de la société occidentale liés aux progrès des nouvelles technologies. Pourtant ces progrès annoncés sur la capacité de production, de fabrication en série de biens de consommation courante n'ont été réels qu'au milieu du vingtième siècle. Aujourd'hui la situation est tout autre. L'afflux de nouvelles technologies est si dense et quotidien qu'il précède tout effet d'annonce. La puissante industrie du disque s'est vue dépassée par les multiples possibilités de téléchargement de musique sur Internet.

Saisir la réalité au présent, c'est avant tout percevoir l'avenir. Ce constat de l'évolution des technologies et de cette "brouille" de l'image me poussent à penser que les enjeux de l'art ne sont pas liés directement au progrès, mais à l'identité humaine et philosophique que nos sociétés sont en mesure de développer à travers lui. Définir un projet politique fort, interroger nos utopies en dévoilant nos illusions, c'est pouvoir répondre en temps réel au progrès.

Depuis une quinzaine d'année, je suis membre actif de la communauté Emmaüs de Dijon. Je me suis toujours amusé de constater l'écart qu'il y a entre la personnalité des compagnons que je connais, et la perception qu'en ont les clients qui viennent à la communauté. La nécessité qu'ont ces personnes à enfermer les compagnons dans une image singulière, celle de la précarité, nous enseigne beaucoup sur nos modes de communication. Oublié l'individu : l'humour de l'un, la fantaisie de l'autre, le caractériel, le patient ou le rêveur, tous sont précaires. De cette réalité ainsi simplifiée, tous se rassurent sur leur non-appartenance à ce groupe humain : cette exclusion n'est pas la leur. Conscient de cet égarement social qui s'opère face à l'étranger, de cette nécessité à ranger l'autre dans une case où le collectif a valeur d'individualité, j'ai voulu interroger ce mécanisme d'identification dans mon travail artistique. Considérons, comme je l'ai développé précédemment, que l'image n'a plus vocation de témoignage autonome, alors nous pouvons dire de la même manière, que toute pensée ou concept construit sur le modèle de l'image (ex : le stéréotype) ne peut être représentatif que de lui-même. Quand un visage est marqué par les rides de la souffrance, le portrait se fige sur ces blessures et le visage se fait masque.

## **Le Volume de l'image (suite)**

Dans mon travail de portrait photographique, j'ai invité certains amis, compagnons d'Emmaüs, à jouer avec ce "masque" dans des mises en scène ludiques. En intégrant ces visages et ces corps dans ces fictions burlesques, je contredis l'image de la souffrance. Dans l'addition rire plus souffrance, on ne peut être sûr de ce qui dominera le résultat. Jouer ainsi de son image, c'est résister à l'enfermement par l'image, jouer à sa souffrance c'est résister à ce même cloisonnement. Ce jeu est un portrait de représentation, désincarné, où l'image ne vaut que pour elle-même : sa réalité plastique. Mais ce jeu est aussi un portrait psychologique, incarné, où l'individu prête la biographie de son visage à une mise en scène organisée autour de lui. Cette incarnation ne se construit pas dans les codes visuels, mais dans la générosité, le plaisir, la complicité avec laquelle l'individu se prête au jeu.

L'image dématérialise la réalité. En s'identifiant à cette alchimie, l'homme oublie la réalité de son corps. Le temps du progrès n'est pas celui du corps. Quand hier, celui qui déclarait que la terre était ronde avait besoin d'une vie pour la parcourir et convaincre, aujourd'hui tous sont incrédules lorsqu'on leur annonce une maladie sans vaccin. L'homme tente naïvement d'oublier sa mortalité. Que sont les utopies lorsque tous portent comme déjà acquis les progrès de demain. Une utopie ne peut se construire que dans la conscience de sa perte.

Pour cette raison et non par un quelconque amour de la vieille chose, j'ai développé dans mon travail l'utilisation d'objets récupérés ou chinés. Ce bricolage, langage universel, réintègre l'objet brisé ou jeté dans un cycle. La fabrication se fait dans l'ingéniosité de la débrouille. Ce bricolage n'a pas de nostalgie, mais une filiation, comme dans mes photographies, aux plaisirs des jeux d'enfants. Un monde où lorsque l'on n'a pas « la chose » on la crée et lorsque l'on n'est pas cette chose, on la joue. Dans ce bricolage, la maîtrise de la mort ou de la vie de l'objet transite par le corps, l'expérimentation, la manipulation, le faire. Dans une société d'objets usinés dont l'épure ne tolère ni perte, ni maladresse, où tout est rentabilisé visuellement, économiquement, le bricolage s'apparente à un anachronisme. Pourtant son esthétique bruyante, lointaine de toute perfection révèle plus que l'objet. Là où l'objet industriel efface le corps qui construit pour favoriser le corps social, culturel et économique, le bricolage révèle le corps temporel, une imperfection : notre mortalité. Quand un objet bricolé rejoint comme accessoire mes mises en scènes photographiques il perd la matérialité et la spatialité qu'il partageait avec le spectateur. Pourtant cette réalité matérielle subsiste dans l'expression des techniques et des matériaux utilisés. Le bricolage est une complicité partagée, une expérience sociale reconnue par chacun. Même absorbé dans une image, le bricolage ne perd jamais sa réalité mécanique, sa temporalité, son identité. Ce bricolage devient le vecteur d'analyse de l'image et des réalités dont elle se construit.

Dans mon travail, on joue deux fois : « jouer à... » et « se jouer de... ». Jouer à la guerre, fabriquer de fausses armes à feu, des jouets bricolés, intègre plus durement que l'image d'une vraie arme, la violence et la mort. Quand l'objet est factice, il devient plus qu'un objet utilitaire, un état d'esprit. Ce jeu de la violence devient une violence et pose à nouveau le problème de la réalité.

Harald Fernagu

## Harald Fernagu

### The Volume of picture

Nowadays, picture has become more and more naturally the essential medium of communication. The media rely on it to define reality, to such an extent that where there are no pictures, there is no information. The condensate and immediate aspect of the picture is absorbed as a synthesis, without any loss, of what we have to know. It transmits our collective story, organises a kind of “new way of life” for ourselves. The dream is no longer located on a far-away continent but within the geography of the picture.

Picture is in the heart of our cultures. Mastering the picture codes means understanding our societies better. Inventing new picture mechanics is writing tomorrow’s social and cultural ways of expression. This search, this analysis must allow us to apprehend the content of the form, this rich and noisy form of contemporary imagery. Picture is the illusion of the whole, a split knowledge, a schizophrenic reality which considers itself both as the time print and as the elder daughter of technology. This brutal time cut that technology influenced on the picture and the new ways of computer modelising are modifying our perception of reality: picture is no more the expression of reality but a whole reality. Picture has no more the vocation to illustrate our culture symbolically as the “angélus de nos campagnes”, it creates a whole culture. Where the culture used to identify itself with a social activity in common, the picture invents a dematerialized reality, where dream and fantasy supplant life. Our society is dematerializing. There are no objects of cult, but the cult of the object picture. My work - making pictures and objects- is in the heart of this thought.

In his inaugural speech for the universal exhibition of London in 1851, Prince Albert announced the profound changing of the occidental society linked to the new technology progresses. However these foretold progresses on the usual consumer good mass production capacity only appeared in the middle of the twentieth century. Today the situation is a different matter. The flow of new technologies is so dense and daily that it comes before the effect of an announcement. The powerful record business has been overtaken by the multiple possibilities of musical loadings on the Web. Grasping reality in the present is above all perceiving the future. This acknowledgement of the technological evolutions and of this “breach” of the picture makes me think that art stakes are not directly linked with progress but with human and philosophic identity that our societies are in a position to develop through it. Defining a strong political project, interrogating our utopias by unveiling our illusions is being able to respond to progress in real time.

For about fifteen years, I have been an active member of the Emmaüs community in Dijon. I have always been amused to notice the gap between the personality of the companions I know and the perception that the customers have about them when they are visiting the community. The necessity that these people have to confine the companions in a singular image – that means precariousness – teaches us a lot about our ways of communication. The individual is forgotten: the humour of one, the fantasy of the other, the disturbed one, the patient one or the dreamer, all of them are precarious. From this simplified reality, all these people put their mind at ease by their non-belonging to this human group : this exclusion is not theirs. Being aware of this social wandering in front of the stranger, of this necessity to put away the other in a box where the group is equivalent to individuality, I wanted to examine this mechanism of identification through my artistic work. Considering that, as I said before, picture has no more the vocation of an autonomous testimony, we can say in the same way, that every thought or concept made on the model of a picture ( for example: the stereotype) can only be the representation of itself. When a face is marked with suffering wrinkles, the portrait stiffens on these injuries and the face turns into a mask. In my work on photographic portrait, I invited some of my friends – Emmaüs companions – to play with this “mask” in play shows. By integrating these faces and these bodies into these burlesque fictions, I am refuting the image of suffering. With

## **The Volume of picture (suite)**

the addition of laugh and suffering, no one can be sure which one is going to win the match. Playing with one's image is resisting to be confined by the picture, playing with one's suffering is resisting to this very partitioning . This game is a disembodied portrait where the image is worth only for itself: its own "physique" reality. But this game is also a psychological incarnate portrait where the individual lends the biography of his face to a show organized all around him. This incarnation doesn't build itself on the visual codes but on the generosity, the pleasure, the complicity to which the individual lends himself.

Picture dematerializes reality. In identifying himself to this alchemy, man is forgetting the reality of his body. The time of progress isn't the time of body. Yesterday, the one who declared that the earth was round needed a life to go over it and to convince; today everybody is incredulous when a disease without any vaccine is notified. Man tries naïvely to forget his death. What are utopias when everybody takes for granted tomorrow's progresses? An utopia can't build itself without the awareness of its loss.

For this reason – and not for any love of ancient things – I have developed the use of rescued or hunted objects in my work. This DIY work, the universal language, reinstates the broken or thrown away object into a cycle. The making is done within the generosity of resourcefulness. This DIY has no nostalgia, but, like in my pictures, a relationship with the pleasure of children's games. It's a world where when you haven't got "the thing" you invent it and when you aren't this thing, you play it. In this DIY, the mastering of the object's death and life is passing in transit through the body, the experimentation, the manipulation and the making. In a society of factorized objects which purity doesn't tolerate any lost, any clumsiness, where everything is visually and economically made profitable, the DIY is linked to anachronism. Yet its noisy aesthetic quality, far away from any perfection, reveals more than the object. Where the industrial object outshines the building body to favour the social, cultural and economical body, the DIY reveals the temporal body, an imperfection: our mortality. When a DIY object joins my photographic shows as an accessory it loses the materiality and the spatiality it was sharing with the spectator. However, this materialistic reality remains in the expression of the techniques and the materials which have been used. The DIY is a shared complicity, a social experience recognized by everybody. Even absorbed into a picture, the DIY never loses its mechanical reality, its temporality, its identity. This DIY becomes the analysis vector between the fiction of the picture and the realities on which picture builds itself.

In my work, you play twice: « jouer à... » et « se jouer de... ». Playing war games, making fake guns and DIY toys integrate violence and death more violently than the picture of a real gun. When the object is false, it becomes more than a utilitarian object but a state of mind. This game of violence becomes a violence and again sets the problem of reality.

Harald Fernagu