

LE JEU DE LA VIE

- *Si je fumais tantôt d'une façon, tantôt d'une autre, et d'autres fois pas du tout, si je changeais ma façon de m'habiller, si j'étais tour à tour nerveux, serein, ambitieux et paresseux, paillard, glouton, ascète – où résiderait mon moi ? Qu'est-ce que j'y gagnerais ? C'est la façon dont un homme choisit de se limiter qui détermine son personnage. Un homme sans habitude, sans cohérence, qui ne se répète pas, donc ne s'ennuie pas, n'est pas humain. Il est fou.*

-*Et accepter d'être vaincu, d'être limité, c'est cela, la santé mentale ?*

Gaël Charbau : une *rétrospective*... Voilà un mot que je n'aurais pas imaginé employer si tôt au sujet de ton travail. En revanche, une *introspective* pourrait correspondre à cette courte exploration que nous entamons dans ton œuvre. Le Larousse nous dit de l'introspection : *Observation méthodique, par le sujet lui-même, de ses états de conscience et de sa vie intérieure. Qu'en penses-tu?*

Gilles Barbier : Nous allons montrer des œuvres dont certaines ont 25 ans. C'est la moitié de ma vie ! Mais mon travail s'est construit sur un modèle de dérive et l'écriture rétrospective dessine mal cette forme fluide, sans colonne vertébrale ! Comment retranscrire 25 années de dérive sur un lac artificiel sans les courants, les vents, les naufrages, sans les îles ? Sans que cela apparaisse comme une agitation désordonnée mais comme un parcours initiatique. Car il s'agit de cela, c'est ma relation à l'art. Il devient alors plus aisé de parler des trous, des bananes, des fuites, de la faim insatiable, des moteurs qui s'arrêtent, des envies de trésors et du grand absent, le Temps, qui ne se manifeste que par ses effets...

Justement, je comptais bien avoir quelques éclaircissements au sujet des trous... Il y en a pas mal dans tes œuvres, ça m'a souvent marqué. Dans l'emmental, dans les fenêtres vides des architectures, dans les galeries creusées par le ver, dans le dé du *Dice Man*... des trous un peu partout. Et encore, dans la technique même du moulage, qui nécessite toujours de penser les trous par lesquels on fait entrer la matière. Un trou, ça peut être un vide mais, lorsqu'il est érogène, Lacan dit que c'est surtout un bord. Des replis muqueux qui, dans leurs pulsations, créent ce trou et aussitôt l'effacent...

Lacan énonce bien le sujet mais on ne peut le réduire à sa composante érogène. Le trou est un passage. Ce sont effectivement ses bords qui le qualifient et il y a des trous militaires, des trous économiques, des trous linguistiques... Par exemple, il y a un trou dans la langue française par où s'écoulent des mots anglais. Ça confirme que notre langue, toujours vivante, n'hésite pas à se laisser pénétrer par l'air du temps. Elle respire ! D'ailleurs, un système qui s'isole meurt. L'apparition des nouveaux trous me passionne et les dernières décennies nous ont gâtés ! Il y a eu plus d'ouvertures de trous ces cinquante dernières années qu'en 2000 ans d'histoire. Pense au trou qui s'est ouvert au-dessus de nos têtes et qui nous permet de couler dans l'espace. Aux trous qu'ont su ouvrir les sondages pour entrer dans nos pensées, à ceux qu'ont ouverts les rayons X, les scanners, les IRM pour sortir les images de nos intérieurs. Et les trous que font les chirurgiens dans nos épidermes pour nous réparer. À cela rajoute ce trou béant qu'est Internet, bordé par les replis de l'information planétaire. Et les trous multiples que la publicité a forés pour venir titiller nos désirs. Pense à tous les trous qui se sont ouverts entre les disciplines, entre les états, dans les économies... La liste est vertigineuse. Notre monde s'est laissé trouer comme jamais et j'y vois la preuve d'une santé éclatante. Quand ça va mal, il faut plutôt regarder du côté du trou qui a été rebouché. La nouvelle de Franz Kafka, *le Terrier*, est, à ce propos, éloquente. Elle montre la dérive morbide de celui qui est obsédé par l'obstruction du trou ; en l'occurrence, l'entrée du terrier, le petit intérieur. Moi, le terrier, je l'excave, je l'ouvre et l'amène à la lumière.

Cependant, je sens qu'aujourd'hui, reboucher les trous est devenu pour beaucoup une obsession. Une certaine sensibilité s'est engagée dans cette voie. C'est sans doute là que le trou lacanien apporte un éclairage décisif : l'angoisse du viol ! Le retour au corps étanche, à l'identité verticale, à la nation, à l'entre soi. Or, il y a une contradiction à vouloir ne reboucher que certains trous ! On ne peut exiger d'un côté la transparence de la vie politique et des circuits économiques, la traçabilité et la composition de tous les produits que nous consommons, on ne peut exiger un monde intégralement ouvert et claquer la porte sur son petit intérieur. Il y a un devenir *packaging* de notre espèce. Tout ce qui se passe à l'intérieur doit se voir à l'extérieur et la perte progressive de l'intimité est une pilule dure à avaler. C'est pourtant le prix à payer quand l'information se libère des tutelles.

Ainsi, ce monde en trous, en équilibre sur une dynamique de désirs et d'angoisses, d'ouvertures et de fermetures, j'essaie de lui donner un corps, de lui restituer les images simples dont nous avons besoin pour nous l'approprier. C'est le sens d'une œuvre comme *Aaaaaah !* ; un corps qui s'ouvre pour libérer son intérieur. C'est le travail que font les terriers et les vers ; creuser des galeries pour faire circuler l'air dans les grottes, les coffres. Ce sont les bulles blanches d'où coule le texte dans mes dessins noirs. C'est encore le fromage, et plus particulièrement l'emmental. Car au-delà de ses célèbres trous et du jeu de mots qui donne à cette pâte un côté cérébral, le fromage est le produit phare si l'on parle de ces autres passages que sont les changements d'états. La transition de l'état liquide du lait à la caquette, puis vers un nombre impressionnant d'autres états ; du

mou au dur, de l'humide au sec, du plein au troué, du frais au vieil affiné... Le fromage nous montre le chemin des métamorphoses, et j'y suis très sensible. Avec des trous dans le récit, on peut esquisser d'autres versions. Avec les trous de mémoire, on réécrit sa vie. Mais on débouche ici sur une autre rêverie, où la notion de version tient le rôle principal.

Il y a aussi trou, d'une certaine manière, quand tu viens parasiter des peintures classiques, essentiellement des natures mortes, avec ces architectures blanches, de facture plutôt anonyme et sans « style ». Cette façon de venir trouer par collage un registre pictural très codifié qui est au contraire le fruit du style et de la manière C'est comme un trou temporel, une manière de faire pénétrer un dysfonctionnement anachronique dans des œuvres qui appartiennent au patrimoine de l'histoire de l'art. Je suis étonné de voir que tu opères cette sorte de greffe, dans des sculptures et des images depuis près de vingt ans. La plupart de ces œuvres ont des titres similaires, *habiter la peinture, habiter la viande* etc. C'est une obsession ?

J'ai commencé cette série en sortant des Beaux Arts. Je crois avoir fait ça pour entrer dans les choses et m'y loger. Ce n'était pas agressif, comme ont pu l'être les lacérations de Fontana ; je ménageais les images et les trouais avec soin, en essayant de ne pas trop déranger. Avec le recul, je comprends ce geste. Ce que tu appelles une greffe est en fait une tentative d'incarnation. Pénétrer les choses, s'y lover et regarder depuis leur dedans. C'est d'ailleurs symptomatique d'avoir initié cette opération avec la peinture, notamment la nature morte. Puis je me suis incarné dans toutes sortes de choses, dans les pions que je commençais à produire. De même, en mettant en place, toujours fin 1992, le protocole de copie du dictionnaire, j'ai entrevu un grand château en mots dont je serai un jour l'habitant et l'architecte. Les objets, le corps et le langage devenaient habitables ! Mais très vite ces petites architectures, ces troglodytes et ces terriers ont posé la question fondamentale : propriétaire ? Locataire ! Je sais d'où vient ce positionnement. Je me suis construit avec le sentiment permanent de sauter d'île en île, d'une langue à l'autre, d'une culture à l'autre, dans un pays qui était le mien sans m'appartenir. Puis quand je suis arrivé en France [Voir Appendice] je me suis retrouvé dans un pays qui m'appartenait sans être le mien. La mondialisation, qui commence avec le flux de la colonisation, suivi par le reflux de la décolonisation, fait qu'il y a des millions de gens dans mon cas. Des exilés de l'intérieur qui n'ont avec l'existence que des baux locatifs. Ça donne la souplesse, mais ça ne donne pas accès à la propriété.

Est-ce que le fait d'utiliser très souvent ton propre corps comme motif et comme objet dans beaucoup de tes œuvres va dans le sens de cet exil ? S'agirait-il finalement du seul véhicule à disposition ?

Mon corps n'est pas le seul véhicule, ni le plus efficace, mais c'est à l'évidence le plus pratique, le plus fidèle, le plus docile. C'est là que je suis localisé. Cette notion qui se situe entre *être* et *occuper* permet une synthèse entre le corps donné - qui suppose une identité de type éthique, celle que l'on reçoit ; avec le patronyme, la nationalité... - et

celui qui l'occupe. Ce dernier est locataire et dispose des meubles, assemble un petit intérieur à son goût, suivant un mouvement qui tend (non sans mal) vers une identité esthétique – celle que l'on construit. À cet endroit, je ne parlerais pas d'exil, mais de design. En somme, je rêve d'un monde où l'on pourrait être pendant un moment de sa vie ingénieur musulman athée français homosexuel marié à un ouvrier suisse protestant croyant et pratiquant, amateur de *tuning* et de Proust, de ligne claire et d'opéra baroque, fan des Growlers, de Ty Segall et de Barbara, etc. Sans qu'aucune friction ne face grincer cet assemblage. Un monde où éthique et esthétique auraient fait la paix. Puis vient aussi le vieillissement, qui fera que le corps de la fin ne sera pas celui du début. Là aussi le temps délivre son lot de versions pour un même sujet.

Je crois pouvoir dire qu'il y a des règles dans ta façon de travailler, des règles du jeu. J'ai découvert grâce à toi un monde que les mathématiciens connaissent bien, celui de l'*automate cellulaire*. Le plus connu est sans aucun doute celui inventé par John Conway en 1970, qu'il a appelé *Game of life*, le jeu de la vie. Disons pour faire simple qu'un automate cellulaire est un système qui détermine des états successifs en appliquant des règles préétablies. On le visualise par exemple dans une grille, avec des cellules vivantes (1) ou mortes (0). La vie et la mort de ces cellules sont régulées par l'état (1 ou 0) des cellules voisines, selon des principes très simples, par exemple *une cellule morte possédant exactement trois voisines vivantes devient vivante*. On crée un motif initial sur la grille, un simple *U*, une croix ou des motifs bien plus complexe, et l'automate applique ensuite les règles de vie et de mort, pour former de fascinantes générations d'ensembles qui se déploient, se dupliquent, se transforment et s'effondrent bien souvent, sur des dizaines, des centaines, des milliers de générations.

Un pan entier de ton travail s'intitule justement *Game of life*. Cette série donne naissance à des dessins, des sculptures, *un plateau initial*, des situations... Quels en sont donc les principes ?

Très honnêtement, mon intérêt pour l'automate cellulaire vient d'une déficience révélée lors de mes études aux Beaux Arts. Je n'arrivais pas à comprendre l'idée de *démarche*, pas plus que celle de *cohérence* telle que cela m'était présenté. Je me voyais mal, à l'image de beaucoup d'artistes, me pencher toute ma vie sur un motif, sur un thème ou sur une idée. À dire vrai, cela me terrorisait. J'ai fait comme j'ai pu mais, à ma sortie de l'école, n'ayant plus besoin de *jouer à l'artiste qui sait ce qu'il fait*, je me suis senti pousser des ailes ! J'avais amassé toute une littérature traitant de la pensée complexe, des bouquins d'Edgar Morin à la théorie algorithmique de l'information, l'auto-éco-organisation, la cybernétique et bien entendu les automates cellulaires. En parler était malheureusement quasi impossible. Le monde de l'art est littéraire et aveugle aux sciences dures. J'ai dû avancer à tâtons. Ce qui me fascinait, parmi les concepts qui me parvenaient, c'était ce rapprochement entre les structures de raisonnement et les comportements du vivant. Soudain, on pouvait penser un mouvement en termes de micro segments, rétroaction, contamination, boucle, homéostasie, parasitage, tissage... J'avais

devant moi une piste de travail, une manière d'imaginer la chose de l'art comme un grand jeu de la vie : un système comprenant des fonctions vitales, du temps, du hasard, des sources d'énergie. C'est très excitant ; l'art comme environnement virtuel dans lequel je peux lancer des programmes pour voir comment ça marche, comment ça meurt. À cet endroit, très précisément, il faut lâcher l'art, lâcher les questions-réponses, désinhiber les idées, penser par n'importe quoi, à l'extérieur de soi. Lâcher la bride. Être un pion sur le damier. Ça n'a pas été trop difficile, j'avais biberonné l'*Homme Dé* de Luke Rinehart, j'étais pétri de bande dessinée, de science-fiction, pas trop versé dans l'introspection... En 1992, j'ai mis en place mon premier *game of life*. Un damier avec un énoncé pour chaque case, un pion et un dé pour le mouvement, un grand atelier et douze heures de travail par jour pour faire chauffer la marmite. C'est parti dans tous les sens, les digues étaient rompues ! Tous les copains m'ont pris pour un fou mais, en six mois, j'avais lancé plus de programmes que je n'aurais pu le faire au cours de toute ma vie sans ce dispositif. Certains sont morts, d'autres ont muté et beaucoup sont toujours en excellente santé. Je dois rajouter que les visites d'atelier étaient alors d'une absurdité totale. J'enrageais parce que j'étais profondément sérieux, sincèrement enthousiaste. J'avais la certitude que ce champ d'expérimentations amenait une nouvelle version de l'art, de la liberté, et je voyais bien que personne ne s'y intéressait. Curieusement, alors que nous étions, avec l'arrivée de l'informatique et des environnements virtuels, au seuil d'une révolution historique, l'humeur était plutôt au sociologique et au relationnel. Je me souviens qu'à la transcription d'un de mes tout premiers entretiens, la physique *quantique* était devenue la physique *antique*... Mais j'étais maladroit dans mon discours, et je ne disposais à l'époque d'aucune synthèse. C'est d'ailleurs là que demeure la plus grande difficulté de mon dispositif. Comme dans l'automate cellulaire, on ne dispose au début d'aucun motif qui puisse relier entre elles les différentes cellules au travail. Il faut parfois attendre un grand nombre d'itérations pour le voir émerger. J'étais conscient de ce problème ; je pouvais m'acharner toute ma vie sans que n'apparaisse aucune ligne, aucune cellule de travail stabilisée et productive, aucune forme. Heureusement, c'est le contraire qui s'est produit ! Au cours du temps, et pour ainsi dire tout de suite, beaucoup de motifs se sont stabilisés et ont commencé leur vie.

Comment as-tu formulé les énoncés en 1992 ? C'était des injonctions assez vastes du type *copier le dictionnaire* ou était-ce plus détaillé, avec des règles pensées pour chaque projet ?

L'énoncé est une suggestion qui comprend peu de détails. Certains sont vagues, comme *habiter la peinture, habiter la viande, partir à la conquête de l'espace, faire quelque chose avec n'importe quoi, corriger la réalité, se planquer dans l'atelier*... D'autre à peine plus précis : *Placer des super héros dans des corps qui ont l'âge de leurs copyrights*... Pour la copie du Larousse, l'énoncé donnait : *travailler le dimanche*. Tout se passe ensuite dans l'interprétation, comme dans le Yi King ! Je me suis dit : je dois trouver un travail qui n'en soit pas un, quelque chose comme bricoler ou passer la tondeuse le dimanche, mais un équivalent dans l'écosystème artistique. En somme une

activité réelle, mais non reconnue comme étant productive dans le territoire de l'art... Je suis très attiré par ce genre de chose. J'ai alors pensé à la copie. Copier peut être difficile, mais ça ne fait pas acte de création. La copie, aussi parfaite soit-elle, ne vaut rien. Tu peux travailler dur sans que ce soit reconnu comme un travail. Je savais que cette performance devait durer toute ma vie. J'ai eu alors l'idée de copier le livre le plus gros que j'avais dans ma bibliothèque. C'était mon Larousse de 1966, celui que j'avais récupéré quand j'étais lycéen. Avec le temps et le travail titanesque que représente ce projet (je vais bientôt passer à la lettre M, plus de 2500 images peintes à la gouache, environ 120 m2 de pattes de mouches), je sais ce que mon cheminement doit au hasard. J'aime beaucoup cette idée que les motifs, ou les motivations, apparaissent *a posteriori*. Partir dans le flou puis voir émerger des noyaux durs sur lesquels on peut poser pied. Organiser la soupe primordiale, puis voir surgir les premiers acides aminés. Par ailleurs, ma réponse n'est qu'une des réponses possibles parmi toutes les autres. J'aimerais vivre mille ans pour en apporter de nouvelles. J'aimerais refaire tant de choses. Ça m'a incité à fixer des règles dont l'application m'amène à devoir refaire. Copier le dictionnaire a été ce champ d'expérimentation, et les artéfacts qui en sont sortis ont tous leur singularité. Bien qu'issus d'énoncés et de règles identiques, ils finissent par être différents. La génétique exprime cette différenciation à travers les notions de génotype et de phénotype. Je vis aujourd'hui avec l'idée que tout objet est une version de lui-même ; la partie visible d'un continent caché où toutes les autres versions patientent. Dans le temps, un objet et un sujet peuvent délivrer d'autres versions d'eux-mêmes. Être cela, puis être ceci. Certains diront que cela produit de l'incohérence, je leur parlerai alors de métamorphose, d'adaptation et de liberté. Dans mon monde, c'est le *et* qui gagne, le *ou* perd. Celui qui hésite sur cet arbitrage obtient une suite arithmétique infinie. Et et ou ? Et ou ou ? Et et ou et et ou ou ? Et et ou ou et ou ou ? Et et ou et et ou ou et et et ou ou et ou ? Et et ou et et ou ou ou et et ou ou et ou ? Etc.

Tu parles de *programmes* et de *motifs* : j'imagine que les motifs sont des formes figuratives récurrentes que l'on peut retrouver dans ton travail. Nous parlions tout à l'heure des trous, il y a les bananes, la maison, le ver de terre, le pion et beaucoup d'autres encore... Qu'entends-tu exactement par *programmes* ?

Les motifs sont les éléments stables, récurrents qui apparaissent au cours du temps. Les automates cellulaires en produisent, ils ont été répertoriés et leurs noms produisent de belles images mentales : canon, vaisseau, planeur, puffeur, hashlife, répliqueur, Mathusalem, jardin d'Eden... On trouve aussi des turmites, des fourmis de Langton, des vers de Paterson...

Restons dans le domaine de l'informatique. Un programme est une suite de tâches encodées sous forme d'algorithmes. C'est, de manière très rustique, ce que je mets en place. Mais je suis artiste, pas informaticien ni ingénieur, et les notions que je glane dans le réservoir des *sciences dures* ne sont qu'une façon de me rapprocher des structures du vivant. Je pense aussi le programme comme un défi au temps. Il permet de satisfaire à la fois ma boulimie et mon besoin de rumination. Par exemple, les dessins noirs que je fais

depuis 15 ans sortent d'un programme très précis. Leur format est défini, de même que leur technique. Ils peuvent s'assembler par groupe, jamais plus de 6, sur une grille de 3 sur 2, comme les vignettes d'une page de BD. Leur sujet : tout ce qui vient impacter ma sensibilité ; le souvenir d'une soirée arrosée, une phrase, une image, une vision, un morceau de musique, une discussion avec quelqu'un... Ils peuvent, collectivement, être vus comme les données enregistrées dans la *boîte noire* de ma trajectoire. Puis ils sont regroupés sur de grands tourniquets à quatre branches qui, tournant sur eux mêmes, ouvrent et referment cette *boîte noire* en émulsionnant les versions potentielles. Pour résumer, nous avons ; quelques algorithmes élémentaires, des données, un espace d'application et du temps. Je ressens, dans cet espace, une immense liberté. Je n'ai plus besoin de travailler, les choses se font, pour ainsi dire, toutes seules. Alors je peux reprendre le cours de mes rêveries. Un programme, en somme, c'est quelque chose qui travaille seul, une tâche importante que tu dois faire et dont tu confies les impulsions à un système de production automatisé.

Je vois dans la manière dont se développe ton œuvre et dans les éclaircissements que tu viens de donner une métaphore de l'Univers tel qu'il est actuellement décrit par les astrophysiciens : une sorte de Big-Bang (le *Game of life* de 1992) déclenche des réactions en chaîne (les énoncés, les séries, les motifs, les programmes... dont nous parlons). Cet univers artistique est à la fois produit par toi et semble en même temps exister à tes côtés, comme si tu en étais l'explorateur. Les contraintes d'exposition que tu évoques pour les tourniquets me semblent aussi en relation, au moins dans l'intention, avec la démarche scientifique : la science présente des modèles dans des *exposés*, tu énonces de ton côté des principes d'*exposition*. Lorsque tu dis qu'une chose (une œuvre?) est un *état possible* parmi tous les autres, c'est aussi très proche des énoncés de la physique quantique qui émet des hypothèses, des probabilités sur la situation des objets qu'elle observe. Est-ce qu'on pourrait te coller l'étiquette artiste de *science-fiction* ?

Si tu le permets nous ne collerons aucune étiquette. D'ailleurs, j'ai la chance d'être revêtu d'une sorte de film en teflon si bien que rien ne colle. Cependant, je ne parlerai pas ici de science fiction, plutôt de sciences de la nature, et le parallèle que tu fais est très juste. Effectivement, la structure de mon environnement m'a servi de modèle pour organiser une méthode de production. Car finalement, ce qui me passionne, c'est la vie. La nature de la vie, comment elle arrive, comment elle pousse, partout, tout le temps, comme une fatalité... Ainsi que la nature humaine, voire *juste* la nature, en général. Ça fait un peu ringard aux yeux de toutes les problématiques brillantes qui font la richesse de l'art d'aujourd'hui, mais j'assume. Si tu veux, je n'ai pas eu envie que la vie soit le sujet de mon travail. En revanche, j'ai puisé dans ces structures, dans la manière dont elle se modélise, je suis allé chercher dans ses stratégies pour élaborer ma méthode de travail. C'est-à-dire que la vie, dans ses replis intimes, se moque bien de savoir si elle est juste, ou contemporaine, ou tendance. Ce qu'elle veut, c'est croître. J'ai pensé que cette base têtue, si prolifique et puissante quand il s'agit de morphogénèse, offrait un modèle

méthodologique précieux pour un jeune artiste. Parce qu'au fond, nous parlons là d'une façon de faire, en gros de technique. Le sujet de mon travail, quant à lui, est assez trivial. Quelque chose comme la traversée d'une époque par un bonhomme qui hérite, au moment où commence le voyage, d'un corps de *consommateur*. Je ne saurais quoi inventer d'autre... Mais ce corps là est assez riche, par sa schizophrénie endémique, la prolifération de ses désirs, son rapport inouï au dedans-dehors, l'architecture tubulaire et interconnectée qu'il développe pour faire son nid, par sa métaphysique et par ses icônes pour que je sois débordé.

J'aimerais faire un rapide détour en te posant la question des influences. Dans le style canonique de l'entretien, il y a toujours un moment un peu inconfortable où l'on parle d'autres artistes, tous à peu près morts ou pas loin de l'être... La singularité de ton univers me fait parfois penser à Marcel Broodthaers, pour peu qu'on accepte de le ranger dans une filiation Dada & surréalisme. Y a-t-il des plasticiens qui ont influencé directement ton travail ?

Broodthaers ? Bien sûr ! Il fait parti de ces artistes qui m'ont ouvert la porte. Ceux qui m'ont montré, avec Francis Picabia, Bruce Nauman et bien d'autres, une façon de faire trouble, une architecture de travail non linéaire. Je dirai que Kurt Schwitters aussi m'a donné une leçon ; avec le *Merzbau*, il fait d'un principe d'exclusion une donnée inclusive. C'est très puissant, et toujours léger. J'ai également une grande affection pour Gérard Gasiowski. Je l'ai énormément regardé, ses fictions m'ont beaucoup marqué. Il y a, dans ce *top ten*, Paul Thek, qui réalise une synthèse fascinante entre consumérisme et sacralité. Naturellement, l'œuvre de Mike Kelley, comme celle de Martin Kippenberger, sont entrées dans ma tête comme dans du beurre. Mais j'aimerais rajouter que le dessinateur Moebius, alias Jean Giraud, a été d'une importance capitale. Il avait une liberté incontestable, dans son trait génial comme dans ces choix scénaristiques. Gotlieb a un dessin plus froid, mais son univers est tellement précis dans la folie, et Crumb, et Morris, Franquin, Édika, le génial Francis Masse... Ce sont eux qui m'ont donné, adolescent, envie d'être artiste. Plus près de nous, Keith Tyson (nous exposons dans la même galerie), a été quelqu'un dont je me suis senti proche. Personne n'a jamais eu l'idée de confronter nos idées et c'est assez dommage... Nous avons eu une discussion en 1995. Je montrais *comment mieux guider notre vie au quotidien* et lui avait monté un dispositif étrange qu'il appelait *Art Machine*. Je n'ai jamais su si c'était une imposture ou une réalité, mais il disait que cette *machine* lui indiquait ce qu'il devait faire. Ça donnait des choses assez délirantes. J'ai trouvé rassurant qu'un autre artiste soit attaché à des dispositifs conceptuels similaires aux miens. J'aime cette distance entre l'œuvre et son émetteur. Et puis il me faut aussi évoquer cette figure tutélaire de l'art : Marcel Duchamp. Il m'a impressionné par la précision de ses gestes, la lucidité de sa pensée. Mais il y a surtout cette manière avec laquelle il traite le problème du *et* et du *ou*. Te souviens-tu de ce documentaire où il présente ses *ready-made* ? Il dit en substance : *Faire de l'art, c'est choisir !* Faire fonctionner le *ou* à plein régime. Mais juste après il ajoute qu'il le fait fonctionner avec *la plus parfaite indifférence*... C'est une façon habile de le neutraliser ;

ça *ou* ça, quelle importance ? Un court chemin d'une redoutable efficacité pour arriver au *ready-made* qui, en étant à la fois une œuvre d'art *et* un objet de consommation courante, cumule les deux statuts. En somme, *Le Porte Bouteille* est la version d'un porte bouteille en œuvre d'art. CQFD...

Puisque tu parles de Duchamp, et considérant ce que nous évoquions précédemment au sujet de la vie et d'un univers artistique qui existe à la fois par, et aux côtés de l'artiste, voici ce qu'il répondait dans une interview réalisée par Jean Antoine en 1966 :

Jean Antoine : (...) Marcel Duchamp, what have you done with your life? What would you say was your greatest achievement?

Marcel Duchamp : Using painting, using art, to create a modus vivendi, a way of understanding life; that is, for the time being, of trying to make my life into a work of art itself, instead of spending my life creating works of art in the form of paintings or sculptures (...)

J'ai l'impression qu'à ta manière, ta propre vie est incrustée dans ton travail, ce qui est un énoncé quelque peu paradoxal...

Paradoxal ? Non, j'y vois une certaine logique. Marcel Duchamp, en neutralisant le *ou* avec la notion d'indifférence, prend une posture que je trouve aristocratique, voire hautaine. De mon côté j'évite ce *ou* en le remplaçant par des *et*. Ça ne produit pas tout à fait les mêmes effets. Je fonctionne en mode dépense (*spending my life*), je déteste la retenue et cherche des plans de travail où se multiplient énoncés, points de vue, techniques, versions... Le virus du *et* est très envahissant et contamine beaucoup d'espace, y compris ma vie. Mais la raison à tout ça est élémentaire. Contrairement à Marcel Duchamp, je n'ai aucune idée de ce qu'est une œuvre d'art, et je ne me sens pas d'autorité. Je suis à l'aise au seuil où les choses sont encore *probablement* des œuvres ! Duchamp était fatigué par un tas de choses. Je me sens en pleine forme.

Comparé au fameux renoncement à la peinture de Duchamp, on peut dire que tu n'es pas de ton côté incommodé par les odeurs de térébenthine ! Dans ta pratique d'atelier, les techniques que tu utilises et que tu maîtrises parfaitement, ce *et* que tu évoques, t'emmènent vers de nombreux médiums, supports et techniques. Il est fréquent de voir des artistes déléguer la réalisation matérielle d'œuvres à des sociétés ou des artisans, j'ai l'impression que tu restes pour ta part très attaché à une relation physique et immédiate avec tes pièces...

Je délègue beaucoup, mais dans un cadre donné. Je délègue à l'atelier où je garde un œil sur chaque étape de production, à des assistants formés à mes techniques de travail. J'ai mis en place des protocoles qu'il suffit de suivre à la lettre. Ça va de la typographie aux techniques de gouache, du façonnage au moulage, polissage... Tout est répertorié, même le type de lame de scie sauteuse qu'il faut pour couper proprement le métacrylate... Je note tout, je tente, à ma manière, de rendre algorithmiques mes méthodes de travail pour

en faciliter et en fluidifier l'exercice. Deux choses restent ma chasse gardée, mes carnets et la copie du dictionnaire. Je déteste le travail qui transpire, qui doute, qui bute. Je fais, en amont, tous les essais et toutes les recherches qui conviennent pour que, précisément, à l'atelier, le travail soit ce moment où le robinet coule. Ça ne doit jamais être lourd ou collant ! Paradoxalement, la maîtrise n'est pas du tout mon objectif. Elle n'est rien d'autre qu'une étape nécessaire dans le lâché-prise... Car ce que j'attends d'une journée d'atelier, c'est d'y être totalement à l'aise, totalement investi et serein. En quelque sorte, être *détaché* (aïe voilà encore Duchamp qui revient). Ça permet d'apaiser la fureur du *ou*. Alors l'atelier devient une boîte à rêve et là, grâce aux méthodes strictes, je m'évade du carcan du choix pour me lover dans la paix du *tout est possible* ; le *et-et-et*... Sans restriction, sans autorité. L'aventure prend un autre chemin ? Qu'à cela ne tienne, embrayons ! À cet endroit, je suis à l'aise, et je me sens libre. Quand les choses sont ainsi tournées, que l'esprit reste ouvert, l'atelier devient un formidable levier et une source inépuisable d'informations. Chaque décision dessine une fourche et rien n'interdit de suivre les deux, les trois ou les multiples branches qui la forment. Juste pour voir, pour sortir de sa tête, pour sentir l'air frais de quelque chose que l'on n'aurait jamais imaginé. Pour moi, c'est à cet endroit qu'est la dérive, et c'est là que se cachent les trésors. Par ailleurs, l'atelier est un espace où il y a toujours du monde. Les assistants, les visiteurs, les galeristes, les collectionneurs, les copains, les emmerdeurs, ma femme, mes enfants... Ils ont tous leurs avis et je les écoute avec beaucoup d'attention. Si quelque chose est à prendre dans ce flux permanent d'idées, de remarques et de suggestions, je prends.

Parmi les moyens plastiques que tu utilises, il y en a un qui est beaucoup plus immatériel a priori : le langage. On retrouve son usage dans nombre de tes séries, sous forme de bulles directement issues de la bande dessinée, mais tu l'emploies aussi dans des phylactères, dans des annotations, il est même parfois le motif principal des peintures. Toute cette langue qui parcourt ton œuvre me semble toutefois renvoyer à des registres très différents. On retrouve la langue du savant ou de l'ingénieur expliquant des mécaniques complexes, parfois il s'agit d'onomatopées prononcées par des personnages, ou encore simplement le titre ou un complément au titre de l'œuvre. Il y a quelque chose de très classique dans l'utilisation de ce langage : impossible, en effet, de ne pas songer à l'histoire de la peinture depuis les phylactères moyenâgeux. À ma connaissance, les mots ont toujours été présents dans ton travail ; est-ce une manière pour toi d'éclairer, de compléter ce que l'on voit, comme une sorte de deuxième lecture, qui apporterait du récit et de la complexité à l'image ?

Depuis aussi longtemps que remonte ma mémoire, le langage a joué un rôle physique, quelque chose comme une présence à mes côtés. Je le vois comme une couleur, ou plutôt une lumière. Certains artistes cherchent telle ou telle lumière, moi je la cherche dans le langage. D'ailleurs, avec la série des dessins noirs, j'avais à l'esprit de me servir des bulles de bande dessinée et du texte qui s'en écoule comme d'un spot, une ampoule éclairant une scène, un trou dans l'obscurité de la gouache noire. C'est-à-dire que le

langage qui se déroule comme un néon blanc n'éclaire pas le sens, mais il éclaire réellement, au risque d'ailleurs paradoxal d'opacifier ou de brutaliser le sens...

L'intégration du texte dans toutes les strates de mon travail est liée à une tournure, un pli que mon éducation a imprimé sur mes comportements. J'ai vécu longtemps dans un environnement où étaient reconnues trois langues [voir appendice]. Enfant d'un harem linguistique, l'idée d'une langue *maternelle* était assez floue. Il y avait aussi plus de 80 dialectes. À cet endroit, le langage s'est spatialisé. Tu vois, dans tel quartier tu parles telle langue, et si tu traverses la rue, tu en changes. Quand tu vas au marché, tu entends essentiellement des langues que tu ne comprends pas. À l'école, les langues tournent... Chaque jeu a son idiome ! Mon père parlait avec les anciens coolies vietnamiens un sabir que je ne comprenais pas bien. Genre de créole franco-vietnamien ! Mais quand j'entendais *ti niaou koutwa*, je savais qu'on parlait de moi ; *ti niaou koutwa*, ton fils ou ton enfant. Les langues étaient pleines de trous, mais splendidement baroques. Je pense qu'ici, dans certains quartiers et banlieues, c'est la même chose. Les enfants qui y poussent comprennent que la langue est un compost, quelque chose qui grouille, et la lumière que produit cette énergie éclaire autant qu'elle ombre. Il y a des territoires comme cela. Sur quelques kilomètres carrés, tu as les quartiers indien, vietnamien, chinois, anglais, français, australien, mélanésien, polynésien, wallisien, fidjien... Les langues deviennent des données spatiales et des postures, des atmosphères, des lumières et des ombres. Il y a des gens qui traversent ça avec la colonne vertébrale raide. Moi, je suis comme le liquide, je prends la forme du contenant.

Puis il y a la bande dessinée, qui m'accompagne depuis mon plus jeune âge. Donc d'un côté tu as les langues qui se spatialisent dans la vraie vie et, dans les fictions, le texte flotte ça et là en autant de bulles qui font mousser l'image. Dans ce contexte, un espace sans langage serait presque incongru. C'est bien plus tard, lors de mes études d'Histoire de l'Art que j'ai découvert que le texte existait depuis longtemps dans la peinture religieuse. Puis, vers 2008, je me suis rappelé ces phylactères et j'ai commencé à les introduire dans de grandes gouaches puis ensuite dans des sculptures. C'était une façon de tisser la langue, de noyer le sens du texte dans une trame, ou plutôt un écheveau. Peut-être une manière de rejoindre le brouhaha des langues qui se chevauchent ? Mais je pourrais aussi parler des dessins de sables [voir appendice], qui forment une entité étonnante où message et dessin sont intriqués dans un parcours géométrique rigoureux. Ces dessins sont fascinants. J'ai un cahier où je résous les figures imposées, comme *l'accroupi de la maison des hommes*, *le fruit pourri de l'arbre à pain*, *je suis venu*, *Nilambut* ou *la dernière étoile avant le lever du soleil*... Je m'amuse aussi à en inventer de nouvelles.

En octobre 2002, Edouard Levé publiait *Œuvres, un livre qui décrit des œuvres dont l'auteur a eu l'idée, mais qu'il n'a pas réalisées*. Est-ce que tu ne penses pas que certaines œuvres pourraient se limiter à leur description écrite ? Quel est d'après toi l'intérêt de fabriquer certaines idées, sous forme de sculptures, de peintures, de dessins ou d'installations ?

J'ai pour politique de tout faire, tout tenter. Cependant, il persiste toujours une masse résiduelle d'idées qui ne trouve pas de tuteur ! J'en ai parlé dans une nouvelle, *Nessie*. Je pourrais aussi faire des bandes annonces de films qui n'existent pas. Beaucoup de longs métrages pourraient exister sous cette forme... Ce serait économique et le film, laissé en creux, aurait une belle carrière dans l'imaginaire de chacun alors qu'il s'effondre à vouloir exister dans son corps de film ! J'ai dans la tête des tas de scénarios simplifiés en bandes annonces ! Comme c'est certainement le cas pour la plupart des artistes, j'ai des projets, simples énoncés ou croquis, qui dorment dans des carnets pour raisons techniques : trop chers, trop compliqués. Parfois aussi parce que je me dis qu'il faut attendre le moment opportun. Cependant, jamais je n'ai congelé une idée pour des raisons de type : mauvais, trop éloigné de moi. Je ne crois pas à ces critères. Ceci dit, la réponse à la question de savoir si une idée peut se limiter à elle-même est affirmative. Ça ne pose pas de problème. Si je choisis de faire, c'est pour suivre la trajectoire suivante. L'idée, quand tu la coules dans la forme, racle comme un filet de pêche un fond dont elle remonte beaucoup de choses que tu n'attendais pas ; des ordures, des monstres, des intrus... C'est tout l'intérêt. Si tu veux, c'est une question de positionnement. Si c'est toi que tu cherches, l'idée peut se suffire à elle-même. C'est ton idée à toi et ce duo délivre un jeu de miroirs. Ça, ce n'est pas mon truc. Pour moi, les idées sont un carburant que je mets dans un véhicule qui va m'amener ailleurs, hors de ma tête. Elles vont être tordues, amplifiées, métissées, détournées par leur passage dans le *faire* et, souvent, elles en ressortent métamorphosées ! J'aime ce parcours. Je me moque que l'idée subisse des torsions qui l'éloignent de son point d'origine et la bâtarde. Ce n'est pas moi que je cherche, mais vers qui et quoi je vais. En ce sens, l'atelier est pourvoyeur d'un ticket d'une valeur inégalable : un aller simple vers ce que mon idée et moi allons devenir. Mais je rajouterai qu'un bouquin, c'est aussi une immersion dans la matière ! Édouard Levé en fait l'expérience avec *Œuvres*. Ses *idées*, une fois retranscrites, compilées, traduites en *non-Œuvres*, sous la forme d'un *creux*, d'un livre, subissent le même déplacement. Et c'est pour ça que tu t'en souviens. L'idée n'a pas d'Olympe ! Je ne la conçois qu'en mouvement... Ce qui m'importe, c'est le trajet de l'idée dans le médium ; un livre, une performance, un objet, un logiciel, un truc...

Quelle serait l'œuvre que tu ne pourrais jamais réaliser ?

Je crois que pour répondre à ça, il faut que j'en appelle à notre conception du temps et de l'espace. Ces entités sont considérées comme infinies, mais pour nous, qui sommes des êtres finis, avec un début et une fin, ce n'est pas facile. J'ai lancé certains projets dont le temps d'exécution excède largement la durée de vie moyenne. Aussi, on pourrait s'amuser à recenser ces œuvres qui logiquement n'aboutiront jamais. Cependant, j'entends dire ça et là que l'enfant qui vivra mille ans est peut-être déjà né. Ça ouvre des perspectives et surtout ça reconfigure dans un contexte élargi notre rapport au temps, à l'œuvre... Donc, à voir...

Par ailleurs il reste aussi l'espace, stupidement singulier, où les contingences sont impossibles dans le monde du *et*. Enfin, peut-être que non si on m'accorde une durée de

vie plus conséquente que celle dont je dispose. Mais dans la réalité, ça m'interdit de faire beaucoup de choses. J'ai bien essayé d'en contourner la rigueur avec *les correcteurs de réalité*, ainsi qu'avec mes systèmes combinatoires, mais tout ça reste balbutiant. La vraie solution tient en la construction d'un double virtuel du monde, comme dans le roman *permutation city* de Greg Egan. Un double parfait dans lequel on pourrait immerger notre propre double virtuel. Dans ce monde-là, temps et espace deviennent des entités plastiques et l'on peut à loisir y épuiser l'ensemble des contingences, sans en exclure aucune. Ici, je peux t'affirmer que si on me donne du temps et un double virtuel du monde, je serais à même de pouvoir *tout* réaliser. Mais là, tu me diras qu'on est bien loin de l'art ! Ça ne me gêne pas, j'ai toujours pensé que l'épuisement était la seule chose qui valait le coup...

*/**/*/*/*/*/*

Appendice

Note biographique

Gilles Barbier est né au Vanuatu. Alors nommé les Nouvelles Hébrides, l'archipel est sous une double tutelle franco-britannique (un condominium). Trois langues officielles sont parlées (le français, l'anglais et le bislama), mais plus de 80 dialectes ainsi que le vietnamien, le chinois, le fidjien et le wallisien constituent la Babel qu'est Port Vila, la Capitale.

En 1980, les Nouvelles Hébrides gagnent leur indépendance, le pays est rebaptisé Vanuatu. En 1985, après avoir longuement hésité entre la côte ouest des États Unis et la côte est Australienne, Gilles Barbier s'installe finalement en Europe. Sa famille restera au Vanuatu et, pendant les 20 années qui suivront, il poursuivra ses allers retours entre les continents Européen et océanien... Ne sachant jamais vraiment lequel choisir.

Les dessins de sable

Les dessins de sable sont une tradition typique de l'archipel de Vanuatu. Ces compositions, souvent très élaborées et complexes, sont réalisées en passant l'index sur un tapis de sable, ou de cendre. Le doigt ne doit jamais revenir sur une même ligne ni quitter le sol. Moyen de communication entre les 80 groupes linguistiques, les dessins sont des moyens mnémotechniques pour transmettre les rituels, les connaissances mythologiques et d'innombrables informations orales sur l'histoire locale, les cosmologies, les systèmes de parenté, les cycles de chant, les techniques agricoles, l'architecture, l'artisanat ou les styles chorégraphiques. La plupart des dessins sur le sable ont plusieurs fonctions et niveaux de signification : ils peuvent être « lus » comme œuvres artistiques, sources d'information, illustrations de récits, signatures ou simples

messages et objets de contemplation. Ce ne sont pas de simples « images », mais une combinaison de connaissances, de chants et de récits empreints de significations sacrées ou profanes.

L'Homme-Dé, Luke Rhinehart, p.70. Editions de l'Olivier.

The Art Newspaper N°27, Avril 1966. Interview de Jean Antoine. Traduction : Sue Rose, 1993

Œuvres, Edouard Levé. Editions P.O.L, 2002

Vu d'en bas, Gilles Barbier. Édition Jannink, 2013