

Gilles BARBIER

Par Mouna Mekouar

Inattendu, subversif, provocant, Gilles Barbier perçoit le monde la tête en bas, depuis ces îles de la Micronésie où l'artiste a grandi. « *Je suis né en bas ! (...) un bas géographique et cartographique*¹ » écrit-il. Cet élément biographique, qui n'est ni revendiqué ni déterminant dans son esthétique, demeure toutefois en partie à l'origine de son rapport au monde. C'est avec le sentiment de vivre inversé, la tête en bas, à rebours du temps, qu'il façonne des mondes qui entrent en collusion avec le nôtre : des espaces possibles et impossibles, des espaces oniriques et impensables. Ce sont des mondes eux-mêmes habités par d'autres territoires formant une cartographie qui est à la fois cohérente et chaotique. Dans son travail il ne dessine pas une trajectoire linéaire : il fonctionne selon le principe du réseau, de l'arborescence, du feuilletage et du foisonnement. Dès ses débuts de carrière, dans les années 90, il procède – à l'instar des mécanismes du cerveau – par associations, glissements et télescopages pour mettre en place une méthodologie de travail. Ce dispositif devenu fondateur de son travail – appelé « machine de production » – se nourrit de ses réflexions et terrains d'exploration. Inspiré de sa lecture de Luke Rhinehart, *L'homme-dé*, et des automates cellulaires du mathématicien John Horton Conway, il imagine un damier de 437 cases sous lesquelles il glisse des feuilles pliées porteuses d'énoncés : « travailler le dimanche », « habiter la peinture... ». Après avoir jeté le dé, il découvre l'énoncé qui lui indique les œuvres à réaliser. L'énoncé peut parfois générer plusieurs interprétations. Curieux et avide de connaissances, il intègre aussi bien le hasard, le jeu, les probabilités, que des concepts empruntés à la physique quantique ou à d'autres domaines comme la bande-dessinée, la science-fiction, la littérature, les sciences humaines ou l'intelligence artificielle. Boulimique, il dévore les textes de Deleuze et Guattari, les romans de science-fiction de Philip K. Dick, William Gibson, J. G. Ballard ou *2001*, ou encore des films culte comme *2001 l'Odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick, *Fahrenheit 451* de François Truffaut (1966), *Star Wars* (1977-83) de George Lucas, ou encore *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. Avid de connaissances, il commence, dès ses débuts, à copier les pages d'un dictionnaire – petit Larousse illustré de 1966 – en représentant, à la gouache, les illustrations, et à la plume, les mots. Œuvre fleuve, elle ponctue son travail – sa vie – depuis 35 ans.

En situant sa création dans ce vaste maillage, l'artiste tisse les rêves d'un monde autre. À l'image de l'araignée qui est sensible à toutes les vibrations extérieures, il absorbe les informations du monde pour les retransmettre selon un système d'échanges et dans un mouvement perpétuel. Cette toile – constamment au travail – est l'image de l'œuvre en devenir où le déjà créé incite à la formation du nouveau. « *C'est une immense sensibilité, une sorte d'énorme toile d'araignée faite des fils de soie les plus tenus, suspendus dans la chambre de la conscience, et qui retient dans sa trame tous les atomes flottant dans l'air. C'est l'atmosphère même de l'esprit, et si cet esprit est imaginatif – (...) – elle attire à soi les plus subtils souffles du vivant, et elle convertit en révélations les pulsations même de l'air*². » Barbier ne se contente pas de prolonger cette image de Henri James, il en exploite toutes les potentialités métaphoriques avec une grande virtuosité. Il transfère la métaphore arachnéenne du domaine de la pensée à celui la création. La toile devenant le germe d'un monde. Elle condense toutes les pensées du monde. Elle est opérateur d'espace. Explosif et généreux, Gilles Barbier développe une œuvre d'une énergie plastique inouïe,

¹ Gilles Barbier, *Vu d'en bas*, Jannink, 2013, p. 12.

² Henry James, *The Art of Fiction* (1884), *Literary Criticism*, éd. L. Edel, New York, The Library of America, 1984, p. 52.

colorée et polysémique. Faiseur de mondes, « refaiseur » de réalités, il opère constamment des retours sur ces productions précédentes, sur les enchaînements narratifs qui y ont conduit. Ces reprises, mêlées à des pièces nouvelles, mènent à des prolongements inattendus, à des bifurcations, qui entraînent le spectateur dans un foisonnement d'idées et d'images connectées et recombinaisons. Il ne se limite, par ailleurs, à aucun médium, passant volontiers de la sculpture aux dessins, à la peinture et à la photographie, au moulage et aux installations. L'artiste envisage chacune de ses productions comme une simple version d'elle-même, laissant ouvert le champ des possibles.

Œuvre-monde, œuvre vorace, elle plonge avec humour au cœur d'une nature humaine que l'artiste aborde selon des problématiques contemporaines : la place du corps comme marchandise, le rôle des médias, les crises chroniques... Il élabore d'ailleurs une théorie sur la « Pornosphère », en dénonçant les discours de la société actuelle : la boulimie des médias, la réduction dramatique de stimuli, l'accroissement et l'efficacité des systèmes de production. *Porno city 2000* indique l'entrée d'une ville imaginaire conçue comme une véritable « usine à fictions ». Avec son graphisme simple, ses ronds, ses couleurs vives, l'œuvre évoque les codes formels de la bande-dessinée. Elles rappellent les pancartes des villes de Lucky Luke, criblées de balles surmontées du nom des morts. Or, les bulles sont, dans le monde de Barbier, des « trous dans l'image ». Des trous pour le meilleur ou pour le pire : trouer la surface trop lisse du monde réel, trouer pour produire une multiplicité de scénarios. Il se sert des bulles « *comme d'un spot, d'une ampoule éclairant une scène - un trou dans l'obscurité d'une gouache noire.*³ » À l'image du diptyque *Sans titre, (les images bulles, 2003)*, Barbier utilise les codes constitutifs de la BD pour générer un double langage : l'un se voit, l'autre s'énonce et se lit.

Barbier a la capacité de créer et d'inventer des images, non seulement pour copier le réel, mais aussi pour en extraire ou pour faire exister des mondes multiples. Il connecte tous ses mondes sans ironie, jouant des signes et de la multiplicité des sens. En 1995, il commence à mouler des clones à son effigie, invitant, de façon tragique ou burlesque, à réfléchir sur le temps, la mémoire et l'identité à l'instar de *Papou Huli Wigman (Pawn)*, 2015. De grandeur nature, ou de format nain, ses clones composent une population qui ne cesse de proliférer – « une meute » – qui devient le support de récits absurdes ou sordides. Certaines de ces effigies traduisent, à la manière du sculpteur Xavier Messerschmidt, les pathologies et maux de l'humanité : la voracité, la perversité, l'idiotie... En mettant ainsi à l'épreuve son « moi », il cherche à illustrer la multiplicité et duplicité des êtres en général, dans la continuité des thèses développées par Deleuze et Guattari dans *Capitalisme et Schizophrénie*. En 2002, il prolonge cet énoncé en créant, *l'hospice*, pièce phare de sa carrière, constituée de super-héros à la retraite. Ils ont « l'âge de leur copyright, de leurs artères » convient l'artiste. On voit Hulk assis sur un fauteuil roulant, Catwoman avachie devant la télé, Superman marchant avec un déambulateur. Une façon grotesque d'aborder la question du passage du temps et l'angoisse de la mort. « *J'essaie de traiter des sujets complexes comme les pulsions de la vie et de la mort qui nous traversent. Je tente de produire des images simples auxquelles tout le monde peut se raccrocher*⁴ ». Une dizaine d'années plus tard, il montre Hulk, de plus en plus diminué, inerte dans un fauteuil et envahi de mauvaises herbes – *A Very Old Thing (2015)* –. Dépossédé de ses pouvoirs, il est désormais dans un état de stase. Dans une immobilité complète, l'organisme bloqué, il est en voie de métamorphose. Super-héros, il se transforme en substrat terrestre suggérant la puissance des phénomènes de la morphogénèse ou de l'ontogénèse, processus qui fascinent l'artiste.

Les œuvres de Barbier résultent d'énoncés et de programmes qu'il invente, en multipliant les scénarios et les séries. Elles sont toutes interconnectées, une série donnant souvent naissance à une autre. Parmi les multiples ramifications de son travail, la notion d'« habiter » est récurrente. Habiter toutes sortes de choses, à commencer par son corps. Habiter le monde, les

³ «Le Jeu de la Vie» Entretien de l'artiste, avec Gael Charbau dans *Gilles Barbier, Écho Système*, catalogue d'exposition (Friche la Belle de Mai, Marseille, 29 août 2015-3 janvier 2016), Actes Sud / Friche la Belle de Mai, 2015.

⁴ Entretien dans son atelier à Marseille le 30 novembre 2017

paysages et les natures mortes, à l'image de cette *Grande fontaine de chocolat* (2014) sur laquelle de petites maisons blanches sont collées par endroits. « *L'art permet de faire coexister des choses irréconciliables, de créer des chocs et des interférences, qui ne peuvent pas exister dans la vraie vie. Fragiles et en suspension, les maisons, lieux de tous les fantasmes, l'endroit où l'on imagine que ça dure (la famille), suggèrent, une fois associées à une forme aussi périssable, ici, le chocolat, un temps court et précaire*⁵ ». Avec cette confusion des genres et des temps, il traduit la façon paradoxale de la société contemporaine d'envisager le monde, la culture et la mode.

Sur le même principe, Barbier avait déjà cherché à « *habiter la peinture* » : il a été intégré de modernes architectures blanches dans les natures mortes du peintre Heda, ouvrant là encore sur d'autres mondes spatio-temporels. Avec la série *Hawaiian Ghost* (2017), il cherche à suggérer « *la peinture comme un éternel revenant* ». *Tous les cinq ans, la peinture est annoncée comme morte mais la peinture ne cesse pas de mourir. Elle revient systématiquement*⁶ affirme-t-il. Ces spectres revêtus de robe imprimée de motifs floraux évoquent aussi bien les tissus polynésiens et la mode surf, que le motif traditionnel de la peinture occidentale. « *Avec un pied dans la fantaisie et un pied dans le réel, je fais de l'art pour que le temps court rejoigne le temps long*⁷ » conclut-il.

Mouna Mekouar

⁵ *ibid*

⁶ *ibid*

⁷ *ibid*