

LA GLORIEUSE INSUFFUSANCE DES IMAGES

Entretien avec Christophe Kihm.

Il y a plusieurs manières d'envisager, à partir de ton travail, des liens avec la bande-dessinée. La plus immédiate s'appuie sur un registre de formes et de modes d'expressions qui semblent jouer avec des « codes » et des « signes » de la bande-dessinée. Des « bulles », une iconologie (telle qu'elle est, par exemple, convoquée dans l'Ivrogne), des modalités d'intervention du texte (écrit à la main, sur le registre du commentaire, par exemple, avec les correcteurs de réalité), etc. Comment opère cette relation aux signes de la bande-dessinée dans ta pratique ?

J'aimerais insister sur le fait que l'incorporation de « codes » ou de « signes » propres à la bande dessinée, telle qu'elle apparaît dans mes œuvres, ne tient ni d'une attention ou d'une revendication particulière pour un registre de la culture *low*, ou *pop*, ni d'une esthétique de mixage des genres. Mon rapport à la bande dessinée est infiniment plus profond, et pour ainsi dire constitutif de mon rapport à l'image, mais aussi de la manière dont j'aborde la nature même du récit. Je ne suis pas né en Europe, et j'ai grandi sans télévision, sans musée, sans tableaux, sans patrimoine, sans Histoire. En revanche, j'ai eu très tôt la culture du magazine, plus particulièrement du magazine BD, et ceux-ci ont été pendant toute mon enfance et mon adolescence mon unique source d'images : Pif gadget, les mensuels Tintin, Spirou, puis Fluide Glacial, Pilote, Métal Hurlant, et même Hara-Kiri. De plus, vivant dans un environnement anglo-saxon, je lisais aussi Mad Magazine, Weiradoo, Phantom et Mandrake, je connaissais Corben, Crumb, Fred, Pratt, et le génial McCay. À seize ans, j'étais un véritable exégète et je savais reconnaître la dette que le Major Fatal du « Garage Hermétique » de Moebius doit graphiquement aux superbes titrages des aventures du « Spirit » de Will Eisner. C'était très sérieux et cette solide culture BD s'est assez spontanément associée à mes obsessions artistiques.

Je dois également rappeler que ce qui est singulier, c'est que du fond de son ghetto, la BD a pu tout se permettre. À l'intérieur de ses contraintes éditoriales, la bande dessinée, depuis un siècle, se développe sans autorité, au sens où celle-ci sanctionne la création artistique, pour le meilleur comme pour le pire. Jean Graton ou l'épisode navrant du Pop Art à-la-Lichtenstein pour le pire. Chris Ware, De Crecy, Tony Millionaire, Charles Burns, Winshluss, Mizuki ou Pierre La Police pour le meilleur. Quant aux contraintes éditoriales, elles sont un peu comme les contrats faits aux artistes de la renaissance, déformables à l'infini. En France, des entités comme « Le Dernier Cri » ou les « Requins Marteaux » en sont des exemples remarquables.

Ce qui reste, c'est que la légèreté, la volatilité et l'inventivité de la BD, comme avant elle l'esprit Fumiste ou Dada, finit par établir une consistance, une persistance rétinienne. Elle cesse d'être cette chose simplement « intéressante » et envahit l'existence. (Des monochroïdes d'Alphonse Allais à la première planche toute blanche de « La Grande Traversée » des aventures d'Astérix le Gaulois, de la roulotte de Roussel aux polychronies de l'Acme Novelty Library.)

Ainsi, les « bulles » que tu cites sont pour moi un trou dans l'image, une caverne, une vacance troglodytique à l'intérieur d'une représentation, une gangrène, une niche pour le langage, un spermato blanc, le lieu d'une fermentation et d'une insémination. Jarry écrit que la perfection formelle se trouve dans l'ellipse, car il s'agit d'un cercle (un trou), plus la mise en perspective, plus la distance, plus le langage ; une vue avec l'incidence de l'homme debout. La bulle elliptique est une manière d'oxygéner l'image, voire de l'alcooliser ; une méthode champenoise d'aération et d'oxydation, une façon de parvenir à cette mousse, à cette émulsion qui m'est si précieuse. Comme les trous d'Emmental, les cratères de la Lune, les impacts sur une cible, l'entrée du terrier, elle défonce la surface, la défigure, la désinhibe. Elles m'aident à penser sérieusement la cosmétique, la pornographie, l'esthétique du viol. Autant de trous par lesquels vont s'écouler, à l'intérieur même de l'image, les histoires, mais aussi le flux des ressassements, les notes de bas de page, les marges, les appendices, les bruits. Autant de trappes dans lesquelles vont s'immiscer les pénis, les sondes, les cathéters, les médias...Penser que j'utilise le « speech bubble » comme simple signe ou référence relèverait d'une parfaite incompréhension de mon travail. C'est une entrée de jack, une tuyauterie aussi délicate qu'une dentelle entre l'image et le langage. De même, la temporalité d'une image dans une case et son rapport à la page, à l'album, l'étrange synchronie qu'ont sue si bien exploiter Fred ou Edika et qu'analysent Pierre Fresnault-Deruelle ou Guy Gauthier au début des années 80, cette caractéristique qui la différencie tant de l'image temps cinématographique m'aide à théoriser « l'insuffisance » de mes images. L'idée que je ne ferai jamais d'icône mais des moments dans l'ambition de la promenade, en en me donnant l'aise de prendre plusieurs directions *en même temps*. Mon projet de *méga maquette* pourrait d'ailleurs constituer l'album, l'espace où les cases enfin rassemblées rendraient les parcours lisibles, peut-être. C'est-à-dire que, contrairement à cette sorte d'axiomatique générique si chère aux entreprises artistiques, j'aimerais que mon travail entretienne avec son éventuelle *problématique* la relation la plus distendue, la plus discrète.

Tu mets en avant, dans ta réponse, les deux points essentiels qui instruisent un rapport d'implication entre ta production artistique et la bande dessinée : l'image, ou tout au moins une certaine façon de ne pas faire des images, puis le récit, c'est-à-dire la nécessité d'inscrire cette production dans une forme narrative. Peux-tu, précisément, revenir sur ce second point, et expliquer, dans le détail comme dans l'ensemble, comment fonctionne cette exigence narrative dans ta production artistique ?

Au fond, la *forme narrative* ne m'intéresse pas en tant que système, ou en tant que programme de production d'images. Je la conçois plutôt comme l'espace qui s'ouvre quand le seuil d'une certaine *insuffisance* est franchi. L'autorité de l'art - je parle de son autorité symbolique, de l'espace lié, de son unité cosmogonique, métaphysique - a éclaté. Cette déflagration, dont l'origine est certainement nietzschéenne, et dont Artaud constitue l'un des pics les plus troublants, a ouvert une béance qui, sérieusement, ne se refermera plus. Mais, l'art, j'en suis convaincu, est depuis toujours à l'extérieur de lui-même. Toutes les tentatives lancées afin de le ramener à l'intérieur de la sphère intacte du monde homogène, même en redéfinissant ce dernier comme pure subjectivité, comme reconstruction, comme fantasme global, m'apparaissent comme de pures impostures intellectuelles. L'art ne tiendra jamais en une image, en un objet, en une exposition, pas plus qu'une performance ne tiendra

jamais en sa trace photographique. Les déplacements sont si rapides, les segmentations si nombreuses. Il faut à chaque fois réinventer les scénarios de liaison. Non seulement les scénarios qui permettent la promenade entre les différentes productions, mais aussi et surtout les histoires qui, s'appuyant sur ces productions, renvoient à cette extériorité qu'aucun cadre ne saurait contenir. C'est à cet endroit que se développe le récit.

Voilà pourquoi je ne saurais tout-à-fait dire ce que je fais sans le précieux concept de synchronie. Une image n'est pas une image mais un moment dans l'image, un objet un moment dans l'objet, une exposition un moment dans l'exposition. Cependant, le moment, comme la case d'une bande dessinée, reste un concept faible. En revanche la forme narrative ou « permutative » va permettre d'articuler ce moment pour justement lui faire raconter ce qui, précisément, ne tient plus en lui-même : les histoires, les agencements, l'infini foisonnement des scénarios... Rapportée à ma propre production, la mécanique combinatoire des *moments* dont j'ai essayé de définir la fonction constitue probablement un des outils avec lequel j'arrive le mieux à poser, par exemple, l'inlassable question : *propriétaire ou locataire ?*

Si le terme « moment » désigne l'incomplétude des images ou des objets de l'art comme la nécessité de rétablir des liens avec leur extériorité – selon une dialectique très proche de celle de la case et de la planche –, ne penses-tu pas, en prenant exemple de la redoutable efficacité narrative de la bande dessinée, à une hypothèse complémentaire, qui s'appliquerait également aux processus narratifs engagés par ta pratique artistique. Elle mettrait l'accent sur la solidarité absolue déterminée par la bande dessinée entre unité d'espace et unité d'action, chaque case étant le lieu d'un seul et unique événement et l'histoire ou le récit pouvant également être pressentis comme une pure accumulation, un empilement d'objets.

Cette solidarité entre unité d'action et unité d'espace, comme tu dis, n'est pas absolue. Elle ne constitue pas forcément le punctum indivisible du récit, de même que la case n'en circonscrit pas obligatoirement la particule élémentaire, l'*historion*. Les mangas et une bonne part de la bande dessinée contemporaine ont fait éclater ce lien ; souvent de façon formelle, en introduisant des compositions de cases et des mises en abîme très savantes, mais aussi plus subtilement, comme quand Marc Antoine Mathieu (pour les aventures de J.C. Acquefacques -palindrome sonore de Kafka) utilise l'inversion chromatique pour identifier une même image afférente à deux récits concurrents. Mais j'ai envie de citer un exemple encore plus frappant, chez Stan & Vince : dans la série « Vortex », le duo de héros (Tess Wood & Campbell) est disjoint par un petit problème spatio-temporel. Ils se retrouvent dans deux récits (mondes) séparés, et donc, durant deux épisodes, solitaires dans deux albums différents. Leurs aventures dans ces mondes disjoints les amèneront cependant à se croiser, pour un bref instant, mais sans la possibilité de se joindre (ils formeront à nouveau un duo à partir du troisième épisode). Cette rencontre furtive, qui fait d'une même case partagée par deux récits distincts un espace et un moment unique pour deux actions singulières, éclaire assez bien le concept de synchronie. C'est un peu comme si deux personnes, embarqués sur deux paquebots différents - l'un navigant vers l'Europe, l'autre vers l'Amérique - qui se croisent au beau milieu de l'Atlantique au moment où le soleil se couche, prenaient deux photographies identiques, au même instant, du même horizon - l'une depuis la proue, l'autre depuis la poupe. Devant ces

deux photographies, on voit le même crépuscule. Or leurs récits respectifs n'ont rien en commun. On touche ici au cœur du problème. L'incomplétude, ou la synchronicité des images (des objets) naît de leur rapport à leur extériorité, de même que la qualité d'une image ne tient pas seulement en ce qu'elle est, mais aussi en tout ce qui l'a amenée à être. Cette extériorité, qu'on pourra appeler récit, n'est pas une nouveauté. Il me semble qu'elle a toujours accompagné l'œuvre d'art, sous plusieurs formes, et même aux moments les plus autistes et les plus radicaux de la modernité. Toutefois, ce qui m'attire, c'est que ce récit puisse être double, triple, multitude. Je trouve puissante l'idée de lier dans une unité d'espace et de temps les extériorités multiples ou ambiguës. Je la trouve puissante car elle s'oppose à toutes les procédures d'isolation, d'enfermement, de soustraction, de séparation et de sacralisation. Le *moment*, entendu comme point d'intersection d'une multitude d'évènements, s'affirme comme espace de liaison, lieu de passage des extériorités. C'est ce que nous avons tenté de signifier dans les photographies de la courte série *Partager le paysage*, réalisée avec Alain Bublex en 1999. Aucune collaboration, aucune *rencontre*, juste les deux interventions distinctes et discrètes de deux artistes différents à l'intérieur d'une même *case*. C'est-à-dire deux récits qui se croisent, peut-être même sans se voir, dans un même espace.

Ainsi, le récit peut se concevoir comme l'empilement que tu décrivais dans ta question, de même qu'une ligne de métro peut se comprendre comme la succession d'un nombre défini de stations. Mais ce que j'essaie de faire entendre, c'est que chaque station de la ligne qui m'intéresse croise un nombre indéfini d'autres lignes qui ont elles-mêmes leur propre empilement de stations, et ainsi de suite. Que depuis une station x on peut rejoindre n'importe quelle autre station. Qu'une ligne n'a sérieusement pas plus d'importance qu'une autre, et que le faisceau infini des correspondances porte le joli nom, inventé par l'écrivain britannique Will Self, de *rétroscendance*.

Si je suis le fil de ton raisonnement, l'incomplétude des objets se manifeste dans celle du moment, et ce dernier est unique en tant qu'il est une multiplicité d'évènements ; elle se manifeste aussi dans un présent, lui-même lieu d'une projection et d'une rétrojection, si l'on peut dire... L'espace-temps dans lequel se déterminent les objets est donc toujours soumis à des phénomènes d'assemblages et de stratifications. De quelle manière ces phénomènes acquièrent-ils une visibilité dans ton travail ?

Les phénomènes d'assemblages et de stratifications que tu notes si justement forment sans aucun doute l'une des mécaniques les plus obsessionnelles de mon travail. Les empilements de dessins, le ressassement du texte, la multitude de diagrammes qui jalonnent mon cheminement le rappellent. Je pense souvent au récit tel que l'ont imaginé Jean Potocki ou, plus récemment, Mark Z. Danielewski ; à un espace où le détail parvient à être plus gros que l'ensemble ; à cette histoire dans laquelle il faut limer chaque jour, patiemment, une boule de théière jusqu'à ce qu'elle s'ajuste au canon du pistolet qui permettra, à ce qu'on dit, de se l'envoyer dans le crâne, car il s'agit de la plus petite pièce du jeu (une sorte, finalement, *d'historion*). La balle de fusil comme *historion*...Le canon comme espace tube...Le corps comme cible d'entraînement, criblé par les petits pénis des punaises et qui fuit de toute part...Mais, pour revenir à ta question, je pense que l'autre idée de cette rétrojection consiste aussi à refaire, à refaire éternellement, avidement. À laisser couler puis à reproduire à l'identique, pour voir. On peut faire n'importe quoi et puis le refaire, pour voir... J'ai

recommencé entièrement des copies de dictionnaires, je refais beaucoup de dessins, j'ai refait intégralement un certain nombre de pièces. J'ai dupliqué mon travail sous la forme de *Méga Maquette* et, actuellement, je refais entièrement cette *Méga Maquette*. Toutes ces pièces que je reproduis sont à chaque fois réagencées dans de nouveaux scénarios. Mais, si tu veux, mon fantasme absolu reste de me dire qu'un jour, je pourrais refaire intégralement, dans l'ordre, mon propre travail, tout mon travail, depuis le début. Le rejouer à l'identique, dans son ensemble, avec pour unique différence ce petit mieux qui se situe dans le concept précieux de l'aise. Etre à l'aise. Savoir enfin ce qu'il faut faire. Passer forcément par les bonnes portes puisqu'elles sont déjà ouvertes, accueillantes. À l'aise ; avoir sa place, plus celle du voisin.

Marseille, octobre 2005