

**GILLES BARBIER
THE GAME OF LIFE
2011**



The Game of Life - 2011 - technique mixte - environ 3 x 6 x 5 m - Courtesy Galerie GP & N Vallois, Paris

Quel est votre rapport à l'Inde ?

L'Inde est au milieu d'une trajectoire qui relie l'Océanie et l'Europe. Lors de mes nombreux voyages entre ces deux régions, j'ai survolé ce pays une dizaine de fois et fait de nombreuses escales à Mumbay ; j'avais donc aperçu l'Inde de dessus et depuis la salle de transit d'un aéroport... Ce qui fait un peu court !

Finalement, y êtes-vous allé, comme c'est le cas pour la majorité des artistes français de l'exposition ?

Non! Une situation professionnelle et personnelle compliquée m'en a empêché.

Alors comment avez-vous cheminé vers cette exposition ?

J'ai été surpris par l'invitation de Sophie Duplaix et Fabrice Bousteau. Je ne crois pas aux approches sociologiques de l'art et me voyais mal éclairer *la société indienne d'aujourd'hui*... Je ne crois pas non plus aux confrontations nationales. Je suis plus attiré par ce qui lie, par les passages... La tâche ne me semblait pas évidente. Mais les commissaires m'ont invité à réfléchir. Selon eux, beaucoup de choses dans mon travail leur faisaient penser à quelque chose de l'Inde... Tous deux connaissent bien ce pays, sa culture, ses modes de pensée... Leur confiance et ce rapprochement inattendu ont fini par m'intriguer.

J'ai eu trois ans pour m'investir dans ce projet et c'est heureux car mon cheminement a été lent, bien que ponctué de toute une série de découvertes décisives : le sens de l'avatar, la complexité des mandalas, la gestion indienne des métamorphoses et cette manière unique de penser en « et, et, et... » qui ouvre des alternatives si vivifiantes à la routine du « ou, ou, ou... », la suspension des choix, la superposition des états d'être... Plus je m'appropriais ces notions et plus il était évident que le seuil, mon passage vers l'Inde se trouvait là ; vers ce cosmos indien dont l'étrange familiarité me trouble beaucoup. Cependant, c'est ma rencontre inattendue avec l'artiste Sunil Gawde qui a produit le déclic. C'est lui qui est venu me rendre visite à Marseille, inversant savoureusement la logique qui était prédestinée aux échanges ! Au cours de nos discussions, Sunil m'a expliqué la nature de sa relation à son gourou ; personnage sur qui je butais et dont il évoquait sans cesse la place centrale dans sa vie, son travail... Il m'a aidé à comprendre à quel point le gourou n'est pas un guide, au sens moral ou religieux qu'on lui attribue, mais une coquille vide, un tampon absorbant dans lequel on dépose les conflits séparateurs du « ou » pour en retirer le bénéfice d'un « et ». J'ai été illuminé par cette mécanique capable de transformer un processus d'exclusion en mode d'intégration. J'ai immédiatement pensé à mon projet du *Game of Life*, je lui en ai parlé et il a trouvé l'idée fantastique. Les choses sont alors allées très vite et le mécanisme de cette pièce s'est assemblé dans une grande fluidité.



études de pions - 12 pions, 2010-2011, acrylique sur calque, chaque panneau 112 x 105,2 cm

En quoi consiste ce projet ?

C'est un dispositif auquel je pense depuis près de quinze ans et qui me permet de développer deux concepts autour desquels je ne cesse de tourner ; *l'avatar et la suspension*. Je peux expliciter le premier en partant de la définition Duchampienne de l'œuvre comme *conséquence d'une succession de choix*. Cette définition froide de l'artéfact met le doigt sur un point précis : *si un seul des choix de la succession est modifié, alors le produit qui en résulte l'est également*. On peut tirer deux lectures de ce constat.

1. *La succession des opérations qui aboutit à la production d'une œuvre d'art est unique, immuable, miraculeuse. Toutes les autres versions de l'œuvre donnent une copie, un faux, une interprétation, selon...*
2. *La succession des opérations qui aboutit à la production d'une œuvre d'art est contingente, reproductible, permutable ou échangeable, modifiable. Toutes ses versions potentielles forment l'écosystème de l'œuvre.*

Cette seconde lecture dit qu'une production peut se donner comme une « version » d'elle-même. Un objet peut être considéré comme la version « visible » de tout un continent de versions possibles ou potentielles de lui-même, de la même manière qu'une île offre la partie émergée et visible d'un vaste territoire enfoui. Cette idée m'incite à penser qu'une œuvre peut se ressasser (ou se ruminer) dans un organe qui recycle le processus exclusif du «ou» (déterminant son émergence) en un ensemble circulaire lié par des « et » (produit par la somme de ses versions). C'est une question d'énergie, et l'on imagine qu'une version qui se distingue d'une autre n'a *a priori* ni plus ni moins d'importance.

Quoi qu'il en soit, la chaîne des choix qui détermine la production a une origine. J'appelle cette origine l'énoncé. L'énoncé se donne comme une intention, une « idée » dont chacune des versions sera un avatar. C'est une façon pour moi de planter le concept au cœur d'une viande en bonne santé. Je peux alors décrire l'installation du *Game of Life* comme *un dispositif permettant de produire d'autres versions pour chacune de mes œuvres à partir des énoncés (j'en ai recensé 430) qui ont généré mon corpus de travail depuis 1992*. Reste donc à inscrire les 430 énoncés au registre du dispositif. C'est le travail que je fais actuellement.

Ces dispositifs ne sont pas nouveaux dans votre travail ?

Je les appelle des « machines de production ». J'ai toujours été attiré par cette idée de porter *hors de moi* la question de l'art et de sa production. C'est un penchant qui me conduit à substituer un mot comme « intéressant » par celui, qui sonne plus juste, « d'énervant ». Les choses qui me passionnent sont les choses qui m'énervent, qui me mettent *hors de moi*.

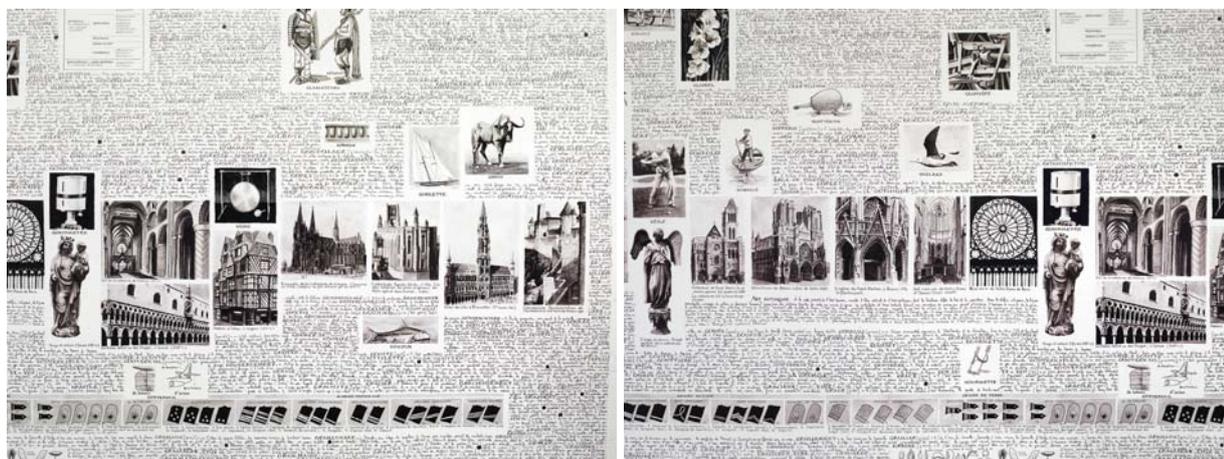
J'ai élaboré ma première « machine de production » fin 1992. Elle était sommaire : Un damier, un pion, un opérateur de déplacement aléatoire. Le damier avait à l'époque l'aspect d'un jeu de l'oie ramifié et ne contenait guère plus d'une vingtaine de cases. Chaque case contenait un énoncé, petite phrase résumant une idée. J'y déposais toutes celles qui me passaient par la tête ou que j'attrapais dans l'air, sans restriction, même les plus étranges. Les déplacements aléatoires du pion permettaient de prélever au hasard un énoncé puis de lui donner corps.

Cette expérience a été extrêmement productive et libératrice. Elle m'a définitivement affranchi des bornes qu'imposent ces drôles d'idées que sont le sérieux, la cohérence ou le souci d'intégrer une communauté. J'ai assez rapidement abandonné le damier et les opérateurs de déplacement. Je n'en avais plus besoin... En revanche, j'ai gardé les pions, ils sont devenus des clones. C'est à ce moment-là que j'ai décidé d'observer la nature (et la nature humaine) depuis la posture schizoïde d'une meute, de faire de l'accumulation des points de vue une axiomatique de travail. En 1995, j'ai réactivé ce dispositif à travers une pièce – *Comment mieux guider notre vie au quotidien* – et il est évident que le *Game of Life* pose aujourd'hui une nouvelle version des deux dispositifs initiaux ; leur nouvel avatar !



Comment mieux guider notre vie au quotidien, 1995, technique mixte, dimensions variables ; collection MJS, en dépôt au MAMCO, Genève, Suisse

Enfin, je pourrais également dire que la copie austère du dictionnaire Larousse que j'ai entamé en 1992 est, à sa façon, aussi une machine de production. Idem pour les dessins noirs et pour bien d'autres sous groupes du travail.



détail de page de dictionnaire

Vous parlez des énoncés qui président à la production de vos œuvres mais pouvez-vous nous en donner un exemple ?

Partons d'une œuvre relativement bien connue du public ; « L'Hospice ». Représenter des super héros dans des corps ayant l'âge de leurs copyrights. C'est simple, court, vague et précis à la fois. On comprend très vite que si le dispositif du *Game of Life* me demandait aujourd'hui d'actualiser cet énoncé, la version qui en découlerait serait relativement différente de celle de 2001... Rien ne m'obligerait à reprendre les mêmes super héros, ni le même nombre. Quant à l'âge !... Dix ans de plus... Dans trente ans, une troisième version aurait probablement pour titre : « le Cimetière ». Cette stratégie permet de conduire une idée vers un ailleurs, un à-côté qui occupait un angle mort. Elle m'assure un accès direct au « hors-soi », cette région que l'imagination ne peut atteindre, cet espace totalement inattendu et absolument imprévisible ; une configuration que la théorie des automates cellulaires appelle un *Jardin d'Eden*... Plus je vieillis, plus j'occupe ce vide qui est autour de moi. Plus je suis « à l'aise », comme dirait Giorgio Agamben.



L'Hospice, 2002, technique mixte, dimensions variables ; collection Martin Z. Margulies, Miami

Pouvez-vous nous décrire le « Game of Life » ?

Il doit d'abord extraire, au hasard, des énoncés du réservoir que je me suis constitué. La méthode la plus simple serait : rédiger l'ensemble des énoncés sur de petits bouts de papier, les placer dans un chapeau puis en tirer au hasard. Cependant, cette version *light* ne prend pas en compte le second concept : la *suspension*. Ce n'est pas d'aller vite qui me préoccupe, ni d'être efficace, mais de lier le mécanisme du *Game of Life* à cette *suspension* ; inscrire l'arrêt momentané, le ralentissement ou le retard au cœur même du dispositif. Et cela a pour moi une signification très précise. Une chaîne de procédures retardée et une chaîne qui ne produit pas ! L'idée n'est pas de ne pas faire, bien au contraire, mais de retarder le processus du faire pour, en bridant momentanément sa course, conserver son potentiel intacte le plus longtemps possible. C'est, en un mot, se donner les moyens de contempler l'idée dans tous ses corps possibles, tous ses avatars. Non par narcissisme, mais pour en tirer tout le dynamisme sans en séparer ses devenirs.

Si l'on comprend le champ que couvrent ces deux concepts, l'avatar et la suspension, le *Game of Life* devient familier. Et cet éclairage permet de le reformuler une fois encore : *un dispositif ayant pour objectif théorique la production « suspendue » « d'avatars » pour tout énoncé (ou « idée ») prélevé de manière aléatoire au sein d'un corpus d'œuvres donné*. Dès lors que cette formulation est acquise, les ingrédients peuvent se lister en toute quiétude. Il faut :

- Un Homme-Dé à six faces.
- Des agents mouillants (les objets entraînant la chute de l'Homme-Dé).
- Un Gol (le Gol, ou N'gol, ou Nagol est une tour sommaire depuis laquelle, dans une île de l'archipel de Vanuatu, les hommes se jettent pour accomplir un rite initiatique associé à la fertilité).
- Six pions (plus six remplaçants).
- Un damier comportant 430 cases et possédant la capacité de pousser, comme une plante (en effet, la production d'énoncés ne s'arrête pas avec celle du « Game of Life »).
- Un opérateur de déplacement aléatoire (direction).
- Un second opérateur de déplacement aléatoire (nombre de cases).
- Un suspenseur final qui décide si, oui ou non, l'énoncé obtenu doit s'incarner dans un nouvel artéfact.
- Sept îles.
- Douze ponts
- Des moules.



dice man



agents mouillants



Gol



Damier



opérateur de mouvement



opérateur de mouvement



opérateur final



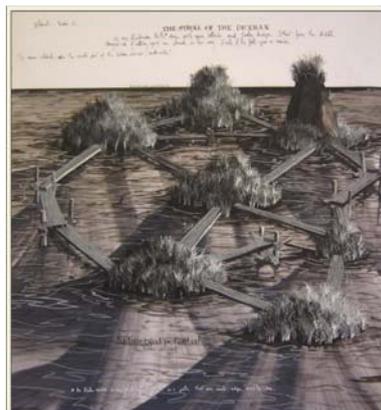
moules



6 pions : Geisha, Gilles de Binche, Ménine, Tities & Beer, Smoking, Super Pawn

À ce moment du processus, je traduis mes intentions en logiciel, avec ses algorithmes, ses routines et ses anti-bogs. Ce lexique peut sembler compliqué, il est en réalité très simple. Les algorithmes sont des procédures (des suites d'actions), les routines exécutent des tâches précises et indépendantes, les anti-bogs sont les garde-fous qui empêchent au système de tourner en rond. Et cela donne le scénario suivant :

L'Homme-Dé circule d'île en île en suivant un parcours eulérien. (Un parcours eulérien relie un nombre donné de points sans jamais emprunter deux fois de suite le même chemin.) Le tour de toutes les îles se définit comme une itération.



dessin préparatoire : The Stroll, 2011, crayon papier, acrylique et collage sur calque polyester, 112 x 105,2 cm

Si, au cours de son cycle, il glisse sur un des agents mouillants (banane, fromage, matière grise, lombric...) disposés sur son chemin, il tombe. Alors sa chute « tire » un numéro allant de un à six et le pion correspondant est choisi.



dessin préparatoire : Some of the most popular wetting agents, 2011, gouache sur papier, 123 x 189 cm

Si, après six tours complets, l'Homme-Dé n'a pas chuté, il grimpe sur la tour Gol où trois plongeurs lui permettent de se jeter dans le vide afin d'obtenir, coûte que coûte, un numéro.

Une fois le pion choisi, les deux opérateurs de déplacement définissent aléatoirement sa trajectoire (direction et nombre de cases).



dessins préparatoires : Opérateurs de déplacement, 2011, acrylique sur calque polyester, chacun 140 x 122 cm

Le pion se déplace et obtient une nouvelle position sur le damier. La nouvelle case qu'il occupe renvoie à un des 430 énoncés.

Avant que l'énoncé ne soit dévoilé, le suspenseur final décide, de manière aléatoire, la poursuite du processus ou son arrêt.

1. Poursuite : l'énoncé est dévoilé et un nouvel avatar est produit par l'artiste.
2. Arrêt : l'Homme-Dé reprend son parcours et l'artiste retourne à ses affaires.



dessin préparatoire : Final Operator, 2011, acrylique sur calque polyester, 2 éléments : chacun 140 x 122 cm

Plusieurs points de votre développement restent pour moi énigmatiques, pourtant votre méthode est très logicienne. Pourquoi des îles, des moules ?...

Ma méthode induit parfois l'équivalent de softwares. Et ceux-ci répondent d'une logique certaine. Sans cette extériorisation des procédures, je serais incapable de produire la moindre chose. Sans ces lubrifiants, la pratique de l'art serait trop collante et trop poisseuse pour que je puisse m'y déplacer. Mais ces softwares ont besoin de carburant ! Même si j'en importe une grande part d'Internet, du dictionnaire, de la littérature ou de la BD, des sciences, il reste une part résiduelle que je fournis moi-même. Que ça produise de petites zones d'étrange subjectivité ne m'étonne pas. D'autant que ce segment-ci est paisiblement schizoïde et prompt à la glissade.

Je voudrais être clair. L'hermétisme que vous pointez n'a jamais été une stratégie, mais un accident que je suis toujours prêt à réparer. C'est aussi, pour l'autre, une question de temps, de digestion, et j'ai la certitude que cette singularité pose la garantie que mon œuvre ne sera jamais ni « marketée » ni standardisée, ni travaillant *sur* ceci ni travaillant *sur* cela. Je persiste à penser que l'art est une expérience de vie, peut-être même une forme de vie. Je le vois comme une initiation, et celui qui se donne au premier venu via une petite transaction en monnaie de médiation culturelle est pour moi infiniment déprimant.

Les îles forment l'archipel sur lequel repose le *Game of Life* ; son socle, si j'ose dire. Mon histoire donne un éclairage particulier à l'île et à l'archipel. Pour moi elle renvoie à la circularité, la métamorphose, mais aussi au confinement et à la fragilité. En archipel, elles m'évoquent une parcellisation du territoire, une babélisation du langage que je traduis par une aspiration au lien, au tissage. Songez que dans l'archipel où je suis né et où j'ai grandi, il y avait trois langues officielles et plus de quatre-vingt dialectes. La capitale, qui comptait vingt mille âmes, regroupait une mosaïque d'ethnies, de nationalités, de couleurs de peau et de religions inouïe. Personne n'avait d'Histoire, mais des histoires ! La terre tremblait tout le temps et les cyclones reconfiguraient cycliquement les plages et les forêts... Comment voulez-vous après ça porter un regard simple sur la notion de socle ? Une grande partie de mon travail se fluidifie si l'on comprend ce rapport conflictuel au socle, à la fondation. Dans mon esprit, les fondations du *Game of Life* devait rappeler ce tremblement, Babel, la circularité, la métamorphose des paysages...



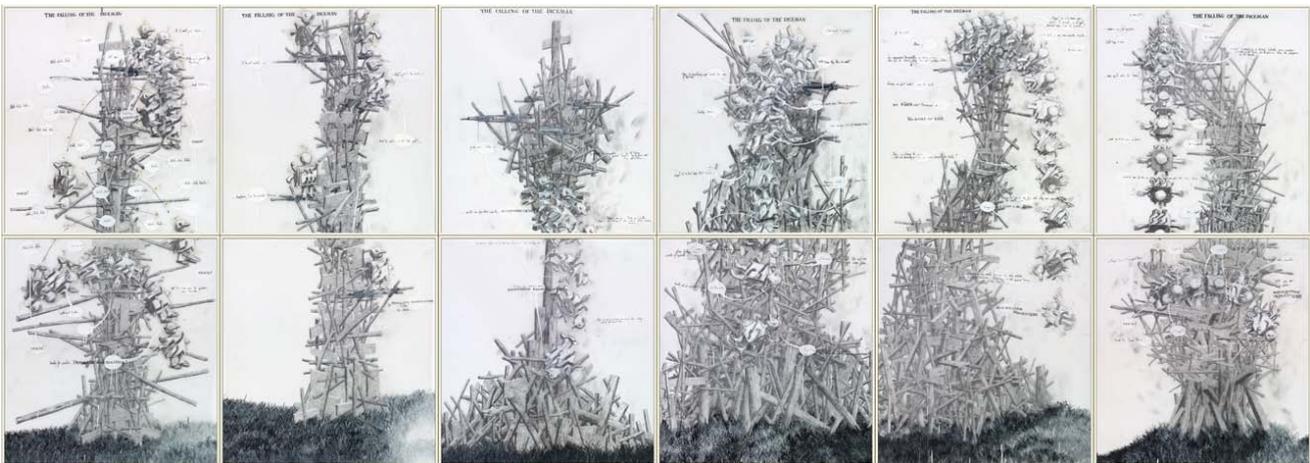
Maquettes préparatoires, 2011

Mais il y a aussi cette idée que l'île est la partie émergée d'un continent enfoui, le segment visible d'un vaste potentiel. En posant des îles-socles, je dis que ce qui est ainsi mis en lumière (exposé) n'est que la parcelle émergée d'un territoire infiniment plus vaste. Cette litote, qui implique aussi le sol du musée, fait de l'espace d'exposition la limite entre l'état visible ou actuel d'une œuvre et son potentiel, le foisonnement invisible de ses versions possibles. Dans cette rêverie, le musée définit le contexte géologique et climatique de l'œuvre. Ce que, au fond, je crois qu'il est vraiment... Fixées à la limite de ces mondes que je veux relier, il y a les moules. Coincées pour toujours dans leurs sarcophages, elles contemplent les promesses de délivrance à la Houdini de cette autre prison qu'est l'unique version du monde. Elles sont les spectatrices, littéralement bouches bées, des métamorphoses à venir, et elles clament les prénoms de ceux qui, à leur façon, ont su briser les sarcophages de la pensée : Albert, Sigmund, Charles, Michel, Friedrich...



L'Homme-Dé, élément pivot de votre dispositif, est une importation directe, sous une forme à peine « toonisée », du roman éponyme de Luke Rhinehart. Remettre son destin au hasard semble être une tentation récurrente de votre travail et l'on sait l'importance particulière que ce livre a eue pour vous. L'Homme-Dé, chez Rhinehart, est fortement porté sur le sexe. Est-ce pour cela que votre version est saturée de pénis ?

Remettre son destin au hasard permet de lever bien des inhibitions. Mais ce n'est pas ça. L'Homme-Dé, dans le « Game of Life », insémine par sa chute le dispositif et enclenche le processus reproducteur. Il en est le *starter* aveugle. L'idée qu'un choix, même inscrit au registre du hasard, puisse se traduire en une chute fertilisante me séduit beaucoup. Chaque choix, si mineur soit-il, féconde un devenir. C'est pour cette raison que je suis allé réactiver la Tour Gol. Dans le rite qui préside à son érection, les hommes qui se sont hissés à son sommet sautent, les pieds attachés à de simples lianes, dans un carré de terre très meuble. La longueur de la liane est calculée afin que seule la tête pénètre la terre avant que le rebond élastique ne renvoie le corps à deux mètres de haut. Ce rite célèbre la fécondité et l'homme qui se soumet à la violence de son passage va inséminer, jusqu'à 25 mètres plus bas, la terre avec sa tête. La tête, c'est-à-dire le siège de la conscience et de l'émotion, conçu comme agent fertilisant ! Je trouve ça magnifique. Tout aussi magnifique et totalement fortuit, Gol est l'acronyme de *Game Of Life*... Mais ma version de l'Homme-Dé vient du XXI^e siècle. Quand il troue la terre de ses attributs saillants en glissant ou en passant le rite du Gol, il produit une trace semblable aux cartes perforées des premiers ordinateurs. Il est, sans le savoir, le traducteur informatique de l'histoire, qu'il encode en bits faits de 1 et de 0.



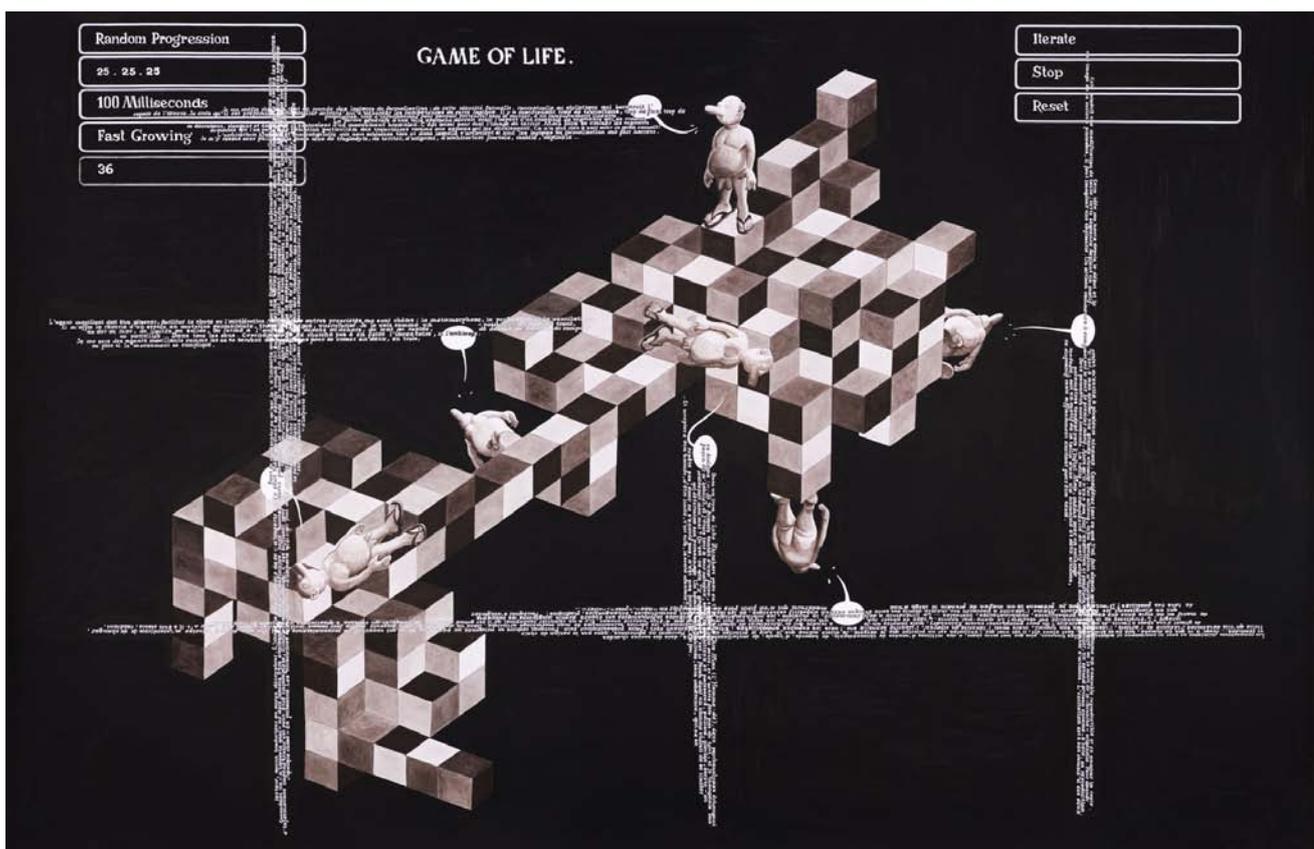
dessins préparatoires : série des 6 Falling of the Dice Man, 2011, crayon, acrylique et collage sur calque, chaque élément de diptyque : 112 x 105,2 cm

D'où vient le titre de cette pièce ?

Dans les années 40, le mathématicien Von Neumann décrit pour la première fois le concept de système auto reproductible (self replicating machine). Trente ans plus tard, John Conway élabore le premier automate cellulaire auquel il donne le nom de « Game of Life ». Ce premier programme auto reproductible génère, à partir de règles très simples, une forte complexité évoquant la croissance d'une colonie de micro-organismes. Depuis, ce « jeu de la vie » s'est considérablement développé et permet aujourd'hui de simuler des comportements évolutifs où mutations, développements et régressions, reproduction et mort rappellent fortement les caractères du vivant.

Branche passionnante des mathématiques et de l'informatique théorique, les automates cellulaires sont à la base de nombreux travaux sur la vie artificielle, sur les systèmes chaotiques et ils ont, côté littérature, une présence déjà bien installée, notamment chez l'auteur Australien Greg Egan où, dans son roman *Permutation city*, ils façonnent l'écologie fascinante d'une existence virtuelle.

Cette référence s'est imposée lors de l'élaboration du damier. Le nombre de cases (430) rendait sa version plane trop grande et je devais trouver un moyen de le faire évoluer pour y greffer les cases que l'arrivée de nouveaux énoncés ne manquerait pas de produire. Je me suis souvenu qu'il existait une version 3D du *Game of Life*. Je l'ai trouvé en logiciel libre sur Internet et je l'ai fait tourner en le paramétrant selon mes propres exigences. J'ai très vite obtenu la forme et la structure du damier 3D que je cherchais. Je n'ai modifié que les couleurs. Lorsque les nouveaux énoncés arriveront, je n'aurai plus qu'à faire tourner ce logiciel sur un ou plusieurs nouveaux cycles pour savoir par où et comment le damier bouture et croît.



dessin préparatoire : The Game of Life, 2011, gouache sur papier, 123 x 189 cm

Ce que vous appelez des pions sont en fait des nains dont les traits sont identiques aux vôtres. Vous les appelez aussi des clones. Pouvez-vous nous parler de ces rapprochements et, pour finir, nous dire un mot sur leurs singuliers accoutrements ?

Les pions, dans l'univers du jeu, sont des modèles réduits ou simplifiés d'objets et d'êtres réels : la pierre, la graine, le cheval, la tour, les dames... Dans la chronologie de mon travail, c'est le pion qui a accouché du clone. Le clone, c'est mon propre avatar incarné dans un pion, cette figure centrale des jeux de plateau que les trajectoires aléatoires rechargent indéfiniment en histoires et en devenir. Plus je m'incarne dans des clones, plus je produis de versions de moi-même et plus je me charge de points de vue. Ce brassage m'aide à questionner mes propres prétentions au libre-arbitre, mon propre habitat. Prétentions ou aspirations dont j'aime résumer la problématique par cette question : propriétaire ou locataire ?

Les accoutrements montrent les « clones » (dont on sait qu'ils proviennent d'une seule et même souche, d'un même énoncé) dans l'étendue des postures sociales et des comportements qu'engendre le phénotype, c'est-à-dire les effets de la vie elle-même. Une superposition d'états pour une même chose, une identité quantique.

On trouve dans la mosaïque des costumes que vous mettez en scène, plusieurs références à des cultures spécifiques : la Belgique notamment, avec ce Gille de Binche pour lequel on perçoit bien la tentation du jeu de mot avec votre propre nom mais également dans le faible écart phonétique qui sépare le clone du clown. Ou le Japon encore, avec cette geisha souriante qui accueille le spectateur quand il entre dans la salle. N'avez-vous pas été tenté de traduire l'Inde par un code vestimentaire ?

C'eût été répondre certes gentiment, mais très littéralement et très pauvrement à la question de l'Inde, qui mérite mieux qu'un sari ou qu'un point rouge au milieu du front. Je ne souhaitais surtout pas que la lecture de ma pièce puisse aller dans ce sens.



Marseille, le 30 juin 2011