

VALLOIS

GALERIE
Georges-Philippe
& Nathalie
Vallois

GILLES BARBIER Artist Impression

10 mars – 22 avril 2017

VERNISSAGE jeudi 09 mars de 18h à 21h

33 & 36, rue de Seine
75006 Paris-FR
T.+33(0)1 46 34 61 07
F.+33(0)1 43 25 18 80
www.galerie-vallois.com
info@galerie-vallois.com

Pilar Albarracín ^{ES}
Gilles Barbier ^{FR}
Julien Berthier ^{FR}
Julien Bismuth ^{FR}
Alain Bublex ^{FR}
Massimo Furlan ^{CH}
Taro Izumi ^{JP}
Richard Jackson ^{US}
Alain Jacquet ^{FR}
Adam Janes ^{US}
Jean-Yves Jouannais ^{FR}
Martin Kersels ^{US}
Paul Kos ^{US}
Paul McCarthy ^{US}
Jeff Mills ^{US}
Arnold Odermatt ^{CH}
Henrique Oliveira ^{BR}
Peybak ^{IR}
Niki de Saint Phalle ^{FR}
Lázaro Saavedra ^{CU}
Pierre Seinturier ^{FR}
Peter Stämpfli ^{CH}
Jean Tinguely ^{CH}
Keith Tyson ^{GB}
Jacques Villeglé ^{FR}
Olav Westphalen ^{DE}
Winshluss ^{FR}
Virginie Yassef ^{FR}



Amour éternel

Gaël Charbau : **Quasiment toutes tes œuvres appartiennent à des programmes, des idées, des énoncés que tu inventes et qui génèrent de multiples séries. On établira peut-être un jour la cartographie de cette véritable galaxie : elle permettrait de comprendre tous les liens qui réunissent tes œuvres dans un seul et même monde... Tu vas présenter une série naissante au sein de cet univers, qui s'intitule «Ce qui est sorti du chapeau aujourd'hui», peux-tu m'en donner le principe ?**

Gilles Barbier : Le chapeau, c'est la tête; aujourd'hui une fréquence d'horloge. L'idée est, comme souvent, d'associer la puissance du faire avec une liberté qui va contredire la démarche, souvent accompagnée d'un lexique lourd, usé, cloisonnant. Pour cela, je pose des stratégies qui provoquent l'éclatement dans un cadre donné, où chaque fragment peut être recueilli. J'appelle ce principe «machine de production». Associer machine et subjectivité me tourmente depuis longtemps, du moins depuis que l'intelligence artificielle permet de clarifier leur interaction. Ce qui est sorti du chapeau aujourd'hui agit comme tel, et je n'ai pas à me soucier des objets qu'il produit, juste d'y être attentif et dédié.



Hawaiian Ghost 2

G.C. : Cette série présente toutes sortes de formes, de personnages, d'objets, d'idées - que j'appellerai des «inattendus» - qui ont pour point commun de sortir d'un chapeau, toujours différent, situé au bas du dessin. L'un de ces dessins présente un ciel étoilé, où tu as représenté une constellation. Comme souvent dans ta manière de travailler, cette œuvre donne elle-même naissance à une autre série de formats moyens, qui figurent des planètes aux noms étranges... Peux-tu m'expliquer de quoi il s'agit ?

G.B. : Au cours de mes recherches sur internet pour collecter des vues d'artiste, je suis tombé sur des logiciels en ligne : générateur de noms de planètes, de noms de vaisseaux spatiaux... En faisant tourner ces logiciels, je me suis vite trouvé en possession d'un grand nombre de planètes. Certaines n'évoquaient rien. D'autres au contraire laissaient imaginer des configurations, des textures, des lumières, des histoires... Le chapeau, sous forme de constellation, m'a permis de jeter ces noms sur un ciel étoilé. Pour retomber sur mes pattes, ces planètes sont devenues des peintures, des vues d'artiste, pour reprendre le terme consacré. Ce sont des mondes, de puissants potentiels, des rêves et des usines à peinture, j'adore ça. À quoi ressemblent Bellaqua, Gorgona Prime, Gamma Ecliptis ?...

G.C. : Gorgona Prime a par exemple deux faces très différentes, rythmées par leur exposition à un soleil que tu as imaginé très proche... C'est une belle illustration du titre que tu as choisi pour cette exposition : la vue d'artiste, c'est un terme qu'on utilise dans les sciences lorsque l'on confie à des artistes -souvent illustrateurs- le soin de représenter un concept par l'image. J'y vois une vraie métaphore de l'ensemble de ton travail !

G.B. : La vue d'artiste (en anglais **artist impression**) est la représentation d'un sujet impossible à photographier ; trop loin, trop petit, trop vieux, invisible, n'existant pas encore... Ces sujets dont on ne peut obtenir de reproduction mécanique occupent un segment singulier au sein de la fiction. Ils sont souvent



Ce qui est sorti du chapeau
aujourd'hui



Ce qui est sorti du chapeau
aujourd'hui

très conceptualisés, comme les exoplanètes, mais n'ont pour image qu'une fiction, cette **vue d'artiste**. Un pied dans une construction mentale sérieuse du réel, un autre dans la fantaisie. Cette ambivalence ne pouvait que me séduire. Et puis c'est un art mineur, comme l'a longtemps été la bande dessinée : une terre vierge. Y poser le pied produit un frisson sans égal et débusquer ces perles inconnues ou ignorées du monde de l'art fait partie des gestes qui me sont précieux.

G.C. : Il y quelques mois, dans un avion qui nous emmenait à Séoul, nous parlions d'une série à laquelle tu pensais : les «lettres aux extraterrestres»... J'en découvre aujourd'hui les premiers dessins. J'ai l'impression que tu as trouvé un remède anti-austérité à l'abstraction, mais tu vas probablement me répondre qu'il n'y a rien d'abstrait dans cette série?

G.B. : Bien sûr que si, en ce moment ces lettres aux extraterrestres sont des dessins abstraits ! Mais rien ne garantit qu'ils le resteront toujours... Imagine qu'un extraterrestre, un vrai, parvienne à lire l'une de ces abstractions comme un texte ! Parce que dans sa langue et dans sa calligraphie, ces formes sont des motifs lisibles et signifiants... Il ne serait alors plus question d'abstraction, mais de message ! Ces lettres sont un vrai casse-tête pour le sens, alors je les enferme dans des bouteilles que je jette à la mer, enfin, à l'espace, si j'ose dire.

G.C. : Tu présentes une toute nouvelle sculpture dans l'exposition: une énorme mâchoire de mégalodon. Est-elle le résultat -à nouveau- d'une série précédente?

G.B. : La bouche est l'entrée qui donne accès à l'espace tube et aux zones de transit. Ces espaces m'obsèdent depuis longtemps car je vois s'y dessiner un aspect de l'architecture contemporaine. Celle des transferts de données : Serveurs, transports, transits dans l'estomac du big-data, redistribution... Celle de la circulation des corps : portiques, métro, sas, contrôle, fuselage, couloirs, ascenseurs, escalators... Dans ces architectures dessinées avec un soin d'orfèvre, je ressens l'impuissance absolue. À moins d'oser se mettre en état de virus ou de terroriste. Ce n'est pas pour moi une option, la promenade est mon modèle ! Mais l'espace tube interdit l'arrêt, le flux doit être permanent, bien qu'y soient ménagés des espaces intermédiaires où l'on macère le temps que les organes de distribution s'accordent. Revenons à cette mâchoire de mégalodon. Dans le rapport au corps, ses dimensions sont celles des portiques qu'on trouve dans les aéroports. Et la franchir permet ce traitement en impuissance, où tout est écrit, jusqu'à la libération. Mais une simple mâchoire ne suffit pas à faire émerger ce sentiment de dépossession, de soumission au flux... Encore faut-il lui associer les consignes qui caractérisent l'espace tube. Ainsi, l'intérieur des mâchoires est envahi de consignes. En effet, le corps qui abdique en intégrant l'espace tube doit, avant tout, respecter les consignes qui assurent la sérénité du flux, par exemple : attention, zone déconseillée aux porteurs de stimulateur cardiaque...

PROJECT ROOM

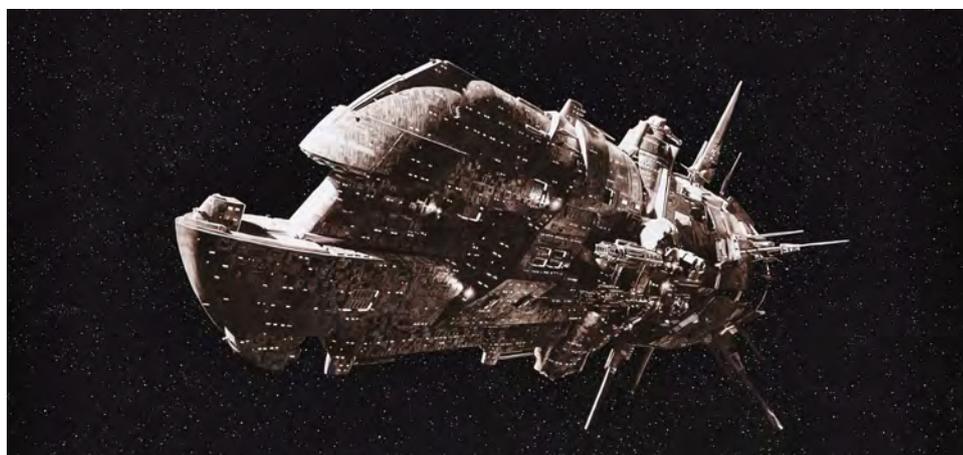
THEO MICHAEL
Arthropodos

10
mars
—
22
avril

2017

Drawing Now
Solo Show WINSHLUSS

23.03 - 26.03.2017



HMS Hawking de classe Neptune, détail

FOIRES

Art Basel

15.06 - 18.06.2017

10 mars – 22 avril 2017
VERNISSAGE jeudi 09 mars de 18h à 21h

33 & 36, rue de Seine
75006 Paris-FR
T.+33(0)1 46 34 61 07
F.+33(0)1 43 25 18 80
www.galerie-vallois.com
info@galerie-vallois.com

Pilar Albarracín ^{ES}
Gilles Barbier ^{FR}
Julien Berthier ^{FR}
Julien Bismuth ^{FR}
Alain Bublex ^{FR}
Massimo Furlan ^{CH}
Taro Izumi ^{JP}
Richard Jackson ^{US}
Alain Jacquet ^{FR}
Adam Janes ^{US}
Jean-Yves Jouannais ^{FR}
Martin Kersels ^{US}
Paul Kos ^{US}
Paul McCarthy ^{US}
Jeff Mills ^{US}
Arnold Odermatt ^{CH}
Henrique Oliveira ^{BR}
Peybak ^{FR}
Niki de Saint Phalle ^{FR}
Lázaro Saavedra ^{CU}
Pierre Seinturier ^{FR}
Peter Stämpfli ^{CH}
Jean Tinguely ^{CH}
Keith Tyson ^{GB}
Jacques Villeglé ^{FR}
Olav Westphalen ^{DE}
Winshluss ^{FR}
Virginie Yassef ^{FR}

L'objet de cette exposition est une réaction à la question suivante : Et si tout ce que nous faisons nous menait droit à notre perte ?

Et comme cette question semble plausible et même irréfutable, alors tout devient futile, y compris l'art et la politique, et toutes les conversations que nous avons pu avoir, et tout ce que nous admirons et qui a de la valeur à nos yeux. Dès lors, faudrait-il reconsidérer nos critères et nos valeurs ? Pouvons-nous encore faire quelque chose ou notre extinction serait-elle inévitable ? Est-il encore nécessaire de se préoccuper de choses sans importance, ou de quoi que ce soit d'ailleurs ? Faut-il s'opposer au progrès et vivre comme des fourmis dans des structures à l'organisation communiste, ou bien continuer à coloniser l'univers comme l'énorme mutation agressive que nous sommes (consommant toutes les ressources disponibles sur notre passage) ? C'est la posture agnostique face à ces questions qui a stimulé la réalisation des travaux présentés ici.

Les dessins obsessionnels de l'artiste déploient des paysages qui s'articulent et se chevauchent sans la moindre apparition humaine, mais où des forces intelligentes sont toutefois implicites. L'artifice et la nature se confondent et sont peuplés de créatures en deux dimensions qui donnent l'impression d'avoir été posées là par un troglodyte qui aurait mutilé ce délicat dessin. Ces créatures hideuses analysent et critiquent leur condition et leur réalité. Certaines d'entre elles sont des insectes. Après tout ce que l'humanité a dit et fait, il est de circonstance que ce soit ces arthropodes qui nous jugent, ces êtres mêmes que les hommes ont de tout temps trouvés répugnants, sans intelligence ni conscience, et qu'ils n'ont pas hésité à exterminer.

C'est dans cette exposition que sera présentée la première sculpture de Theo Michael de grande envergure. Il s'agit d'une structure précaire faite de formes primitives et archétypales. Les ressemblances explicites sont volontairement exclues, même si l'on peut discerner des formes organiques telles que des vers de terre ou des structures moléculaires, des boules de crème glacée, des références phalliques et à de la matière fécale, ou simplement des formes suggérant une éternelle recherche formelle moderniste. L'argumentation qui sous-tend l'œuvre se manifeste à travers la patine, des couches de peinture en révélant d'autres plus anciennes ; une surface qui semble ne pas avoir résisté au vandalisme, dévoilant ainsi une histoire artificielle de changements d'approche et de propriétaire, d'un manque de certitude dans la prise de décision créative, et ce qu'une sculpture peut bien ressentir. Quelques sculptures plus petites, posées sur une table, sont le résultat d'un travail sur des rebus d'anciennes œuvres.

Plusieurs matériaux non conventionnels ont été utilisés, y compris de la pâte à papier et des déchets en plastique provenant de son atelier. Toutes ces couches de différents matériaux, utilisés de manière peu orthodoxe, leur confèrent un aspect géologique. La vie est une matière complexe et même le plus artificiel des plastiques polymère est fait de poussière d'étoiles, tout comme nous.



Made By God's Assistant



Quantum Criticamity



Vue de l'atelier

A travers sa perspective post-humaniste, l'artiste adopte la posture d'autres formes de vie, ou bien d'une intelligence artificielle, ou encore d'un Simulateur Omnipotent. Dans ce nouvel univers, il n'y a ni politique, ni logique, ni bien ni mal, encore moins de l'art, mais seulement des matériaux et leur combinaison devient le seul langage universel. Ce point de vue place l'activité humaine sur le même plan que les insectes, la roche et les virus. Il nous faut quitter l'Humanité afin d'entrevoir ce que nous sommes en train d'infliger au monde. Seul un non-humain peut critiquer un humain. Alors peut-être serons-nous en mesure de comprendre.

ESPACE PRINCIPAL

GILLES BARBIER
Artist Impression