

ARTISTES

Oct.-Nov. 80. N°6

Gérard Garouste,
entretien avec Bernard Blistène

Bernard Blistène. – On oubliera ici «le classique et l'indien», on oubliera «Comédie policière», l'exposition de Milan. Tu exposes à partir du 20 septembre à la Biennale de Paris et parallèlement chez L. et M. Durand-Dessert. Tu **profites** pour mettre en scène dans deux espaces distincts un travail qui d'emblée suppose une réflexion sur la dissociation, comme la mise en forme d'un discours éclaté...

Gérard Garouste. – A la Biennale, je montre un tableau. Ce tableau est figuratif. Comme n'importe quel tableau figuratif, il devait se «suffire à lui-même» pour l'histoire qu'il donne à voir.

Le sujet de cette peinture est manifestement d'attirer l'attention sur un plan d'un espace autre que le sien. Comme pour que se confrontent deux espaces: celui du tableau et celui qu'il nous désigne; ainsi la présence d'un espace renvoie à l'absence de l'autre...

B.B. – Il est une question que figure la peinture sans donner la réponse. Est-ce alors aussi pour souligner que la fonction de la peinture serait de produire des énigmes?

G.G. – L'énigme se situe dans le fait que **naisse un lien** entre ce qui est représenté dans le tableau et ce que l'on trouve (ou retrouve?) chez les Durand-Dessert. Roussel procédait de même quand il cherchait à construire la **logique déductive** d'un discours entre deux phrases qui n'avaient de lien que dans la **ressemblance**.

B.B. – A la Biennale, il y a un grand «morceau de peinture», avec tout ce qu'il peut y avoir d'ambigu. Parce que faire

pareille peinture en 1980, c'est vouloir prendre une distance par rapport à l'académisme du (des) support(s) du Modernisme.

Mais le style, la manière de ce que tu montres chez Liliane et Michel Durand-Dessert est autre: des «sculptures», une suite (série?) de tableaux, des photos. Le lien ne se fait pas à travers la mise en forme mais au travers d'un discours que tu dis être la **règle du Jeu**. Pourquoi donc «l'embarrasser» de supports encombrants? Serait-ce parce que ton travail voudrait se situer du côté d'une mise en scène de l'échec, échec pris au sens où Duchamp l'entendait?

G.G. – Tout ici se situe au niveau d'un **ratage**. Tous ces mythes, toutes ces allusions furtives à une vague iconographie référentielle qui font s'égarer le regardeur ne sont somme toute là, peut-être, que pour rappeler que la peinture implique quelque chose d'autre que le fait d'être vue. Ce détour du côté de ce que dans un autre travail je nommais **pièces à conviction**, devant ce que tu reconnais comme allusif est en fait «la vérité» de toute représentation: et cette vérité est mensonge – illusion puisqu'image – comme quoi la certitude de la représentation n'est que vanité ou ratage.

B.B. – La peinture est décor. Ce tableau représente un décor: décor d'un décor. Jarry les aurait dit les éléments qui la composent «décorés d'approximation»: le personnage, le fauteuil qu'on sent **imaginés plus que représentés**... Seuls deux éléments figurent ici avec beaucoup de minutie: le **plan** qui, par ce qu'il connote, rappelle le lieu qu'il ne peut être et un objet non identifiable bien que trop minutieusement inventé pour ne plus être avec le dit-plan l'endroit par lequel cette peinture produit son énigme...

Que se passe-t-il derrière ces objets? Que cachent-ils? Que masque cette mise en scène et quelle est-elle?

G.G. – Ce tableau, mais aussi ce qui l'entoure, qui y réfère ou qui y renvoie, tentent de se construire sur la cohérence du mécanisme d'un jeu qui n'intervient là que pour endiguer le «délire» des associations libres, fortuites, des référents qui en parasiteraient la lecture. Je me souviens de Duchamp parlant du coefficient d'art personnel qui serait «comme une relation entre» ce qui est inexprimé mais était projeté et «ce qui est exprimé inintentionnellement». Mon jeu est là pour situer la vérité du côté de l'imaginaire distinct du vérifiable. Et à qui s'y aventure, on serait tenté de dire invoquant Lautréamont: «Allez-y voir vous-même, si vous ne voulez pas me croire»...

Quant au jeu, il se bâtit autour d'une histoire mettant en scène **quatre personnages pour trois objets**. A la présence (ou à l'absence) des trois premiers personnages nantis chacun d'un attribut va correspondre une combinaison d'objet: autrement dit, à la présence de personnages correspondra la persistance ou la disparition d'objets. Question d'association... Pourtant, qui jouera se trouvera confronté à une autre question, née de l'introduction d'un quatrième personnage qui perturbera la règle, qui en brisera l'hypothétique symétrie: et l'on se demandera quel rôle l'intrus occupera en fonction des trois autres? Et s'il s'y substitue, quel pourra être ainsi son attribut?

B.B. – Est-ce pour cela qu'un mythe, un symbole, s'est «greffé» sur chacun des éléments du jeu? Sont-ils là pour égarer de la question que tu situes ailleurs. Car cette question de l'apparence, de la tromperie, du mensonge, du visible et de l'imprévisible, le fait que les choses continuent de persister pour ce qu'elles ne donnent pas, pour ce qu'elles ne livrent pas au regard n'est-elle pas, par le truchement du jeu, de son labyrinthe celle de la fidélité des images et du fonctionnement même de toute peinture?