

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

Boris Achour <sup>FR</sup>  
Pilar Albarracín <sup>ES</sup>  
Gilles Barbier <sup>FR</sup>  
Julien Berthier <sup>FR</sup>  
Julien Bismuth <sup>FR</sup>  
Mike Bouchet <sup>US</sup>  
Alain Bublex <sup>FR</sup>  
Massimo Furlan <sup>CH</sup>  
Richard Jackson <sup>US</sup>  
Adam Janes <sup>US</sup>  
Martin Kersels <sup>US</sup>  
Paul McCarthy <sup>US</sup>  
Jeff Mills <sup>US</sup>  
Joachim Mogarra <sup>FR</sup>  
Arnold Odermatt <sup>CH</sup>  
Henrique Oliveira <sup>BR</sup>  
Keith Tyson <sup>GB</sup>  
Jacques Villeglé <sup>FR</sup>  
Olav Westphalen <sup>DE</sup>  
Winshluss <sup>FR</sup>  
Virginie Yassef <sup>FR</sup>

**PROJECT ROOM**

20  
janvier  
—  
3  
mars  
2012

**GALERIE**

Joachim Mogarra  
« Magie de l'art  
photographique »

**VERNISSAGE**

Jeudi 19 janvier  
2012

**À VENIR**

**WINSHLUSS**

9 mars 2012  
—  
14 avril 2012

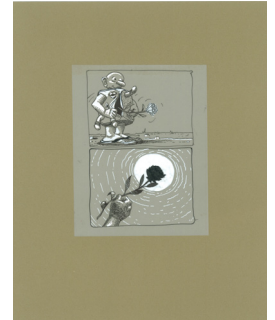
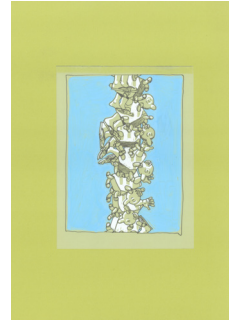
**ART BRUSSELS**

19 - 22 avril 2012

**ART BASEL**

14 - 17 juin 2012

## Gilles Barbier Six Short stories of the Dice Man



« Aaaaah, ce problème de la solubilité de la BD dans l'art ! Il est trop tard... L'art est un ogre insatiable, et il a déjà avalé la BD au petits oignons, comme il avait avant cela englouti la gravure, la photographie, la vidéo, l'affiche, le design, l'architecture, la publicité, le spectacle, l'informatique... Les artistes qui ont pratiqué cette grande dévoration sont légion.

Je me souviens m'être ennuyé ferme avec la peinture et avec cette satanée "picturalité". J'ai claqué cette porte pour aller me ressourcer auprès des techniques de l'illustration, auprès de l'image-temps, auprès de la spécificité syntaxique de la BD et de son vocabulaire, de son potentiel... ça ne remet pas pour autant en cause la peinture ! Bien au contraire. Et cela m'a permis de mettre en place un champ d'expérimentation dont je suis loin d'avoir épuisé la puissance.

Je n'ai personnellement aucun mal à me mouvoir entre ces deux bestiaux (l'« art » et la B.D.), je connais Winshluss et lui non plus n'en fait pas une maladie. Il saute joyeusement de la BD à la sculpture, du dessin "hors case" au cinéma ! Et tout va bien... »\*

Les trois premiers épisodes des « Six Short Stories of the Dice Man » que nous dévoilons ici, après leur présentation à la Biennale de Montréal\*\*, narrent sous forme de bandes dessinées silencieuses les aventures du Dice Man, ou « homme-dé », un clone de l'artiste dont le corps a la forme d'un dé. Chacune de ses chutes, idiote, absurde, « gaguesque », permet d'obtenir un numéro compris entre un et six en fonction de la face sur laquelle il tombe.

Ces courtes histoires réalisées à la gouache et au blanco sur calque polyester sont en relation directe avec l'installation intitulée « The Game of Life » exposée au Centre Georges Pompidou au printemps dernier et aujourd'hui en dépôt au [mac] (Musée d'Art Contemporain) de Marseille.

Cette « sculpture » est un gigantesque jeu/dispositif dont le titre reprend le nom donné au plus connu des automates cellulaires. Cette référence explicite ouvre grand le champ conceptuel que le dispositif de cette pièce explore. En effet, on pourrait la décrire comme une machine -voire un logiciel- dont la fonction première consisterait à fournir, en théorie, un nombre infini de versions pour l'ensemble des oeuvres produites par l'artiste depuis le début de sa carrière en 1992. En d'autres mots, ce dispositif remet en jeu l'ensemble du travail de Gilles Barbier, en mettant en interaction un damier, des clones-pions, et un homme-dé, qui par ses chutes indique quel pion doit jouer.

Elles sont aussi un hommage de l'artiste à Moebius -par le traitement et le goût pour les grands espaces silencieux-, auteur dont il s'avoue un inconditionnel, au point de mettre en place un *Garage Hermétique* (du nom d'un des albums les plus célèbres de Moebius) de 2001 à 2007 au sein de l'association marseillaise Astérides. Ces soirées avaient pour vocation d'instaurer et alimenter un dialogue entre l'artiste, son œuvre et un public averti.

On le voit, pour Gilles Barbier, la B.D. est une affaire sérieuse, même si elle demeure une activité réjouissante !

\* extrait d'un article rédigé par l'artiste pour le blogue La Cité (décembre 2011)

\*\* *La Tentation du Hasard*, 7ème Biennale de Montréal, Mai 2011, commissaire : Ian Wallace

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

Boris Achour **FR**  
Pilar Albarracín **ES**  
Gilles Barbier **FR**  
Julien Berthier **FR**  
Julien Bismuth **FR**  
Mike Bouchet **US**  
Alain Bublex **FR**  
Massimo Furlan **CH**  
Richard Jackson **US**  
Adam Janes **US**  
Martin Kersels **US**  
Paul McCarthy **US**  
Jeff Mills **US**  
Joachim Mogarra **FR**  
Arnold Odermatt **CH**  
Henrique Oliveira **BR**  
Keith Tyson **GB**  
Jacques Villeglé **FR**  
Olav Westphalen **DE**  
Winshluss **FR**  
Virginie Yassef **FR**

**PROJECT ROOM**

20  
January  
—  
3  
March  
2012

**GALLERY**

Joachim Mogarra  
"Magie de l'art  
photographique"

/

**OPENING**

Thursday 19 January  
2012

/

**UPCOMING**

**WINSHLUSS**

9 March 2012  
—  
14 April 2012

/

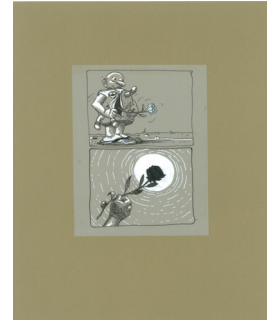
**ART BRUSSELS**

19 - 22 April 2012

**ART BASEL**

14 - 17 June 2012

## Gilles Barbier Six Short stories of the Dice Man



"Aaaaah, the problem of whether the graphic novel art or not! It's too late. Art's an insatiable ogre that's already gobbled up the graphic novel just like, before it, engraving, photography, video, posters, design, architecture, advertising, entertainment and information technology. The artists who've gone in for this great devourment are legion.

"I recall being bored to death with painting and with all that damned 'painterliness'. I slammed that door and set about recharging my batteries with illustration techniques, time-images and the syntactic specificity of the graphic novel, its vocabulary and its potential. This wasn't a challenge to painting, though. Quite the contrary. But it did mean I could move into a field of experimentation whose power I'm still a long way from having used up.

"Personally I have no problem with fluctuating between the two creatures that are art and the graphic novel. I know the French graphic novelist Winshluss and he doesn't make a big thing out of it. He's happy to skip from graphic novel to sculpture, from straight drawing to movies, and everything's just fine..."\*

The first three episodes of Six Short Stories of the Dice Man, shown here after their presentation at the Montreal Biennale,\*\* recount in the form of wordless graphic novels the adventures of the Dice Man, a clone of the artist with a dice-shaped body. Each time he falls, in a series of idiotic, absurdist gags, he provides a number between one and six, depending on which side is up.

Executed in acrylics and white-out on polyester film, these brief stories are directly related to the installation The Game of Life, shown at the Centre Pompidou in Paris last spring and now on long-term loan to the Museum of Contemporary Art in Marseille. This "sculpture" is a giant game/device whose title is the name of the best-known of the cellular automata, an explicit reference which opens up the conceptual field that the functioning of the piece explores. The work could be described as a machine - or even a piece of software - whose primary function consists in providing, theoretically at least, an infinite number of versions of all the works produced by the artist since the beginning of his career in 1992. In other words, the device sets the entire Gilles Barbier oeuvre in motion again via interaction between a chessboard, clone-pawns and a dice man whose throws indicate which pawn is to play. The stories are also, in their treatment and their penchant for big soundless spaces, a homage to graphic novelist Moebius; Barbier admits to being an avid fan, so much so that in 2001-07 he ran a Hermetic Garage - using the name of one of Moebius's most famous books - for the Astérides association in Marseille. These evening events were aimed at setting up an ongoing dialogue between the artist, his work and an interested public.

No question, then, for Gilles Barbier the graphic novel is a serious matter, while remaining a great way of enjoying yourself.

\* Excerpt from an article by the artist for the La Cité blog (December 2011)

\*\* La Tentation du Hasard/The Temptation of Chance, 7th Montreal Biennale, May 2011, curated by Ian Wallace