

Clinton
is
Innocent









PARIS musées

Gabriel Orozco

28 mai 13 septembre 1998
Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris

M
ARC
M



Digitized by the Internet Archive
in 2023 with funding from
Kahle/Austin Foundation

D'origine mexicaine, Gabriel Orozco vit à Mexico et New-York. Depuis une dizaine d'années, son œuvre ne cesse de bouger et faire « bouger », d'interpeller et d'émouvoir pour une raison essentielle : le mouvement protéiforme qui l'initie et qu'elle génère tout à la fois. Avec une disponibilité de tous les instants, à l'affût des événements anodins du quotidien, de situations fortuites, il développe une démarche continûment expérimentale ancrée dans la réalité. Tangible, le mouvement s'inscrit dans la matière et la structure de l'œuvre, sa forme — avec une prédilection souvent manifeste pour la circularité. Il peut être suggéré, l'artiste proposant de participer à un jeu aux règles inédites ou à un parcours dont il définit les limites.

Mental, le mouvement anime toutes ses œuvres, tels des « objets de conscience », répondant à des contextes les plus divers, et instaurant des passages entre tactile, visuel et langage.

Derrière une surprenante diversité, tant du point de vue des matériaux (objets industrialisés ou fabriqués artisanalement), des média (classiques ou technologiques) que des références culturelles (latines, internationales) et artistiques (art conceptuel et minimal) s'affirment une extrême curiosité et une attitude de totale liberté.

Laurence Bossé

Un cerf volant flotte sur la ville de Varnasi, en Inde. Le crépuscule baigne la ville d'une lumière floue, rose. Discrète, précise, la tache du cerf volant s'élève dans le ciel, s'abaisse, disparaît, réapparaît. Six photographies captent les méandres du drapeau volant : matière légère, point coloré, tourbillon, hasard, mouvements involontaires, liberté.

L'art de Gabriel Orozco semble avoir son secret dans les objets qu'il désigne, les fragments de réalité qu'il côtoie, les paysages ou les lieux qu'il observe. Il nous plonge dans le monde sensible ; il en prend les mesures physiques, tactiles. Il puise sa dynamique dans la confrontation avec le réel, vécu dans toute sa plénitude et sa diversité. Ses premières œuvres — interventions minimales *in situ*, photos qui en gardent la trace, sculptures —, témoignent d'une affinité particulière avec le quotidien et les micro-événements qui s'y déroulent : trace d'un souffle sur un piano, paysage de Manhattan reproduit avec de vieilles planches, boîte à chaussures vide transformée en sculpture. Elles sont liées à la contingence de « rencontres » que l'artiste réalise au gré de marches — souvent anodines et non préméditées —, de pérégrinations, de voyages. La perception fugitive d'un moment, d'une ambiance — la confrontation d'une lumière avec un objet abandonné, la sensation d'un mouvement ou d'un tracé dans l'espace — génèrent chez lui des associations diverses.

Celles-ci constituent la trame d'une œuvre plurielle — photographies, sculptures, dessins —, ne se laissant enfermer dans aucun support ni aucune esthétique. Elles manifestent l'intérêt de l'artiste pour différents domaines — artistique mais aussi scientifique, social, politique, philosophique.

Aussi ses œuvres tracent-elles de fines cartographies relationnelles, où les significations s'enchevêtrent, se cristallisent. Tels des « points de focalisation », elles engendrent des rencontres multiples : physiques, mais aussi formelles, mentales, esthétiques.

La sensation d'une lumière diffractée dans un feuillage (*Moon Tree*), l'image fugitive de la vitesse associée à une voiture mythique (*DS*), la collision possible de vélos dans l'espace (*Four Bicycles*), évoquent l'univers de la perception que l'artiste explore et modifie. Vitesse, lumière, jeux d'échelle, transforment les objets, changent leur

potentialité. Ceux-ci deviennent de nouveaux dispositifs où l'allégorie (*Billiard Table*), l'illusion (*Black Kites*), le caractère fantastique ou absurde, s'ajoutent à la réalité.

Modifiant un espace de galerie en parking (*Parking Lot*), la façade d'un immeuble en partition colorée avec des oranges (*MoMA*), l'artiste intervient parfois dans des parcelles de réalité, pour la modifier, en interroger les fonctionnements, en abolir les frontières ou les démultiplier; il fait cohabiter les contraires dans une même intervention, — l'aléatoire avec le systématique (*Until You Find another Yellow Schwalbe*), le public avec le privé, l'éphémère avec le durable (*Breath on Piano*).

Les photographies captent avec la même sensibilité, la multiplicité de sens inclus dans le réel. Elles montrent à quel point la culture visuelle de l'artiste cohabite de manière constante avec la réalité, la colore d'un sens esthétique, réagit sur elle. Telle ligne d'eau d'un papier humidifié évoque le tracé d'un dessin; tel déchet, une tache de couleur abstraite; tel ventilateur, une sculpture en volume.

Toujours inscrites dans le temps, ses œuvres en déclinent aussi différentes facettes : celle d'un présent, affirmatif et heureux et en même temps aléatoire et fugitif. (les dessins à partir des billets d'avion datés utilisés par l'artiste).

Dans son projet pour l'ARC, la notion de temps est insufflée par le mouvement des ventilateurs, qui invite le spectateur à « passer » dans l'espace. Celui-ci est conçu comme un paysage à mi chemin entre un *espace physique* (vue panoramique en courbe au début, sensation de mouvements des ventilateurs, évocation d'arbustes en fleurs); un *espace de sociabilité* autour d'œuvres « participatives » (tables de ping-pong, maison dont les murs-pianos incitent à jouer); et un *espace de pensée* abstrait (labyrinthe dont la configuration évoque l'intérieur d'un cerveau). Selon les vœux de l'artiste, il est le commencement d'un dialogue, laissant une grande place au spectateur.

Clinton is innocent inaugure l'exposition en soulignant son caractère équivoque dans les domaines les plus divers : social, politique, artistique, individuel.

Le travail de Gabriel Orozco est une approche libre, réfléchie, joyeuse, humoristique du monde sensible. La réalité est pour lui un univers de signes à déchiffrer, à activer en permanence.

Refusant de s'enfermer dans une attitude subjective trop individuelle, sa démarche est ouverte sur le monde. Elle aspire à une liberté originelle, qui puise sa dynamique autant dans l'émotion — toujours accidentelle, que dans le langage et la pensée.





Mort subite
Roughs, Fairways et Jeu de Conscience

Sudden Death
Roughs, Fairways and the Game of Awareness

Le golf est un jeu étrange : lent et paisible, il provoque pourtant de graves crises de nerfs. C'est un sport à la fois élitiste et très populaire. Le golf demande du temps. Le fait de départager deux joueurs, arrivés ex æquo à la fin d'un tournoi, s'appelle « mort subite ». C'est un jeu cruel, philosophique et silencieux comme le désert : lorsqu'on se concentre avant de frapper la balle, même les mouches et les oiseaux peuvent avoir une influence troublante sur le swing. Le golf est un sport sadique dans lequel le sable et l'eau deviennent de monstrueux adversaires.

Si je parle de golf, c'est parce que l'art de Gabriel Orozco lui ressemble, à bien des égards. Marcher autour des sculptures, photos, vidéos ou installations de l'artiste, est parfois plus insidieux qu'on ne pourrait l'imaginer ; son langage est traître, parfois pervers, aux confins du pur formalisme.

Tel celui qui conçoit un parcours de golf, Gabriel Orozco place des bunkers de sable et des obstacles d'eau autour de chacune de ces œuvres. Aucune d'elle ne peut être abordée sans risque d'erreur fatale. Votre coup peut être très bon, il vous emmènera suffisamment près pour que vous puissiez saisir la signification conceptuelle d'une pièce, mais, une fois que vous y êtes, votre putt s'effondre, vous vous sentez incertain, toutes vos éventuelles interprétations sont trop longues ou trop courtes, au-delà du green des définitions.

Ce qui rend le jeu de Gabriel Orozco si compliqué, c'est sa présence trompeuse dans un monde de corruption visuelle, dans une mascarade tiers-mondiste d'artistes dits « intéressants ». Le colonialisme n'est pas encore fini, nous vivons dans une société de ségrégation, où le terme de « latinité » évoque davantage l'immigration que la langue utilisée par les bâtisseurs d'un empire de l'antiquité. Pourtant, Gabriel Orozco, en tant que « latin », a plus à voir avec cette culture qu'avec son statut d'étranger dans une société occidentale. Voilà pourquoi on a tant besoin de sa présence, encore qu'elle puisse être troublante dans un système régi par des quotas. Constamment et simultanément, l'artiste conteste et confirme ses racines mexicaines. La syntaxe qu'il emploie dans ses productions est déconcertante ; la tradition, gelée dans un premier temps, subit une transformation contemporaine par le biais d'une dislocation technologique et visuelle.

Nous divisons le monde (monde occidental, tiers monde etc...) à partir du triple point de vue de l'industrialisation, de la conceptualisation et de l'exploitation, mais aucun de ces stigmates n'est pertinent pour la réalisation ou la compréhension finale d'une œuvre. Comme le fit le réalisateur et écrivain sénégalais Ousmane Sembène dans ses films, Gabriel Orozco utilise différentes langues, comme de simples outils pour communiquer. Il cherche sa place, au-delà des divisions ethniques et des plaisirs esthétiques.

L'ascension qui en a fait l'un des artistes les plus influents de cette décennie, et peut-être de la suivante, est en partie fondée sur le malentendu moralisateur de la culture occidentale. Gabriel Orozco incarne le rêve de tous les conservateurs de musée, critiques et marchands : un artiste capable de manier le langage de l'histoire récente sans renoncer à son âme originelle, étendant ses racines au lieu de les couper, comme le firent tant d'autres dans le mirage de la culture moderniste. L'artiste revendique son identité mexicaine sans porter pour autant un sombrero culturel : être un artiste contemporain sans gommer la grammaire personnelle de ses origines.

De bien des façons, Gabriel Orozco réfute l'hypothèse d'un « sud retardataire » dans l'oc-

Golf is an odd game, it's slow and peaceful and yet is known to cause major nervous breakdowns. As a sport, it's elitist and at the same time very popular. Golf is time-consuming, but a playoff between two of its players, tied at the end of a tournament, is called "sudden death." It's cruel, philosophical and as silent as the desert: as you concentrate on hitting the ball, even flies and birds can have a disruptive influence on your swing. Golf is a sadistic sport, in which water and sand are transformed into monstrous adversaries.

I'm talking about golf because the game of Gabriel Orozco's art is similar in many ways. Walking in and around Gabriel Orozco's sculptures, photos, videos or installations is more insidious than you might imagine; his language is treacherous, at times perverse, riding the edge of pure formalism. Gabriel Orozco places sand bunkers and water traps around each of his works (the green with the hole). Your long shot might be very good – it will take you close enough to grasp the conceptual meaning of a piece – but once there, your putt collapses, you start feeling insecure and all your interpretative assumptions fall short or fly long, beyond the green of definitions.

What makes Gabriel Orozco's game so complicated is his deceptive presence in a world of visual, "global" corruption, a Third World masquerade of "interesting" artists. Colonialism hasn't yet ended. We live in a subtle world of segregation, where the concept of "Latin" has more to do with immigration than with the language the Romans used to build their empire and rule the world. Yet, Gabriel Orozco, as a "Latin," has more to do with the language than with his status as an alien individual in mainstream society. That's why his presence was so needed, though it can be confusing in a system ruled by quotas.

Gabriel Orozco brought his own rules into an old game, which doesn't mean he's cheating or making a different game, but that he's bending the codes to meet his own necessities, and not the other way around. He constantly, simultaneously, both defies and confirms his Mexican roots. The syntax he employs in his productions is disconcerting because it freezes tradition and melts it in the microwave of contemporary transformation, technological mayhem and visual dislocation. We're looking at a world – First, Third, Fifth – from within the triple gaze of industrialization, conceptualization and exploitation, but none of these stigmas succeeds in maintaining their relevance to the final presentation or construction of the work. As the Senegalese filmmaker and writer Ousmane Sembène did in his films, Gabriel Orozco uses different languages as mere tools for communicating with each other. He seeks his place on top of the hyphens that specify and divide ethnic enclaves and aesthetic indulgences.

His rise to become one of the most influential artists of this decade, and maybe of the next, is based partly on the preachy misunderstanding of Western/Northern culture. Gabriel Orozco incarnates the dream of all curators, critics and dealers: an artist capable of handling the language of recent history without giving up his original soul, expanding his roots, not severing them, as many others did in the mirage of modernist culture. What brings Gabriel Orozco into his idiosyncratic reality is the Mexican identity he stubbornly claims while not wearing a cultural sombrero. He is a contemporary artist without erasing the personal grammar of his origins. Like a golf course designer, he does so by creating all sorts of obstacles to impede the understanding of his work. None of them can be approached without incurring some fatal mistake.

My first triple bogey around one of Gabriel Orozco's works occurred at the first Kwangju Biennale, in 1995. Looking for his work among a confusing array of different works, most

cidentalisation, et pourtant il évite constamment tout aspect immédiatement politique qui pourrait transformer et détruire son œuvre sous le poids d'une étiquette militante. C'est en « activiste » qu'il répond aux insuffisances de notre perception du réel.

J'ai fait mon premier triple bogey autour d'une œuvre de Gabriel Orozco à la Biennale de Kwangju en 1995. Cherchant ses pièces au milieu d'un ensemble troublant de créations différentes, dont la plupart étaient assez faciles à associer à telle ou telle provenance ethnique, je me suis arrêté devant quelques enseignes lumineuses avec des cercles néogéométriques. De loin, il était impossible de comprendre qui avait pu créer de telles bizarreries – et découvrir que ces œuvres étaient de Gabriel Orozco fût une expérience déconcertante. Jusque-là, l'artiste avait navigué dans le monde de la sculpture avec de subtiles et novatrices citations de l'Arte Povera ou du Minimalisme.

Les *Light Signs* étaient un geste agressif contre toute éventuelle simplification de son langage. Il fit le voyage de Kwangju, apportant avec lui une série de notes et de dessins liés aux formes circulaires dont il s'entourait depuis plusieurs années. Un fois en Corée, il confirma sa méthode consistant à travailler au sein d'une réalité spécifique en insérant des signes étrangers dans le contexte lui-même. Si bien qu'il réalisa ces enseignes lumineuses avec l'aide d'un artisan local qui ne savait pas ce que l'artiste essayait d'accomplir intellectuellement, mais qui était complètement informé de ses nécessités visuelles. Une fois surmonté l'obstacle de l'interprétation, l'œuvre – si étrange qu'elle parût en relation avec la production de l'artiste à cette époque – révélait toutes les méditations de Gabriel Orozco sur le formalisme quotidien. Les *Light Signs* marquaient le passage d'un engouement pour le jeu à une stratégie impitoyable, le passage du practice au coup de départ. Il y avait de la tension dans l'air. Désormais, il était impossible de revenir à ses pratiques antérieures et il fallait étudier attentivement son swing pour deviner ses prochains coups.

Nombre d'œuvres plus anciennes avaient préfiguré Kwangju, mais rares étaient ceux qui pouvaient le voir clairement. *Frozen Portable Puddle* (1994), contenait déjà la structure des *Light Signs* mais les règles n'étaient pas encore inscrites dans un cadre. Un certain romantisme s'échappait de l'image photographique; cette ambiguïté visuelle était encore suffisamment forte pour distraire le spectateur. On pourrait en dire autant de *Coins on Window* (1994) : des morceaux de réalité étaient gardés intacts et le regard pouvait errer librement. Mais, au moment d'arriver à *Light Signs*, les rythmes swing de son esprit furent remplacés par des figures de pensée circulaires, abandonnant toute linéarité pouvant ramener aux traditions locales ou entrer dans l'obsolescence d'un style international stéréotypé. Le vent était désormais contre nous.

Moon Tree (1990) apparaît comme un plus grand obstacle, une pièce d'eau où risque de se perdre toute interprétation. Certains aspects de cette œuvre convergent vers les enseignes lumineuses de Kwangju, mais sa légèreté raffinée révèle une réflexion mystique sur le concept de sculpture. La mémoire scintillante de la lumière est captée dans sa dimension physique par l'intermédiaire des cercles de papier pris dans les feuilles de l'arbre artificiel – phénomène naturel qui rêve de devenir pure fantaisie. La voie vers une idée d'indépendance abstraite devient de plus en plus claire. Gabriel Orozco accepte le nettoyage des pré-supposés théoriques et l'hybridation croissante de la culture contemporaine. Dans *Long*

of them quite easy to pair with this or that ethnic provenance, I stopped in front of some lightboxes with neo-geo circles. From a distance it was impossible to comprehend who would have created such oddities – discovering that these works were attributed to Gabriel Orozco was a very disconcerting experience. Until then, Gabriel Orozco had navigated in the realm of sculpture with subtle and innovative Arte Povera or minimalist quotations, never betraying his point of departure: a country teeming with every type of flexible material for any artist's essential creativity.

The *Light Signs* were an aggressive gesture against any possible simplification of his language. He traveled to Kwangju, bringing with him a series of notes and drawings related to the circular forms with which he'd been surrounding himself for several years. Once in Korea, Gabriel Orozco confirmed his method of working within a specific reality by inserting alienated signifiers into the context itself. As a result, he achieved these light signs with the help of a local artisan, who was unaware of what the artist was trying to accomplish on an intellectually level, but completely informed about his visual necessities. Once the obstacle of interpretation was overcome, the work – as strange as it appeared in relation to the artist's production at the time – revealed all of Gabriel Orozco's meditations on and connections to his usual, profound negotiations in the realm of daily formalism. The *Light Signs* marked the passage from flirtation with the game to hard ball strategizing, from the driving range to the first tee-off. Tension was in the air. From now on it would be impossible to go back to the artist's early practice, one had to study his swing carefully to detect his future moves.

Change had been foreshadowed in many preceding works, but few could have seen it clearly. *Frozen Portable Puddle* (1994) already contained the structure of the *Light Signs*, but the rules were not yet framed within a structure. A sort of romantic edge leaked from the photographic image, and the ambiguity of the found visual frame was strong enough to distract the viewer from what was to come next. The same could be said of *Coins on Window* (1994). Here, sections of reality were kept intact and the idle gaze was saved. But by the time we arrived at *Light Signs*, a certain longing for the swinging time of a tropical mind had been replaced by a voyage into illogical consequences, through circular thought patterns, abandoning any linearity that would lead back to local traditions or go forward into the obsolescence of an international, molded style. The wind was now against us.

Moon Tree (1996) appears as a bigger obstacle, a water trap which misleads any pragmatic interpretation. Certain aspects of this work converge in the Kwangju lightboxes, but the sophisticated lightness of the work reveals a mystic reflection on the concept of sculpture, where the glittering memory of light is captured in its formal physicality. The object's filtered exchange between its present and its archetypal conception.

The paper circles trapped in the synthetic leaves of the artificial tree confront a lowered temperature, a natural phenomenon that dreams of becoming pure fantasy. The path to an idea of abstract independence becomes clearer and clearer. Gabriel Orozco accepts a cleansing of theoretical assumptions and follows the increasing hybridization of contemporary culture. In *Long Yellow Hose* (1996), presented at the San Diego Museum of Contemporary Art, the hose's contortions in the museum garden declare the total impossibility of defining formal hierarchies, and digression into a chronology of the entire cultural process becomes more and more complex, if not finally impossible. Whatever the contemporary art system is trying to find out to establish a frame about or around Gabriel Orozco's work

Yellow Hose (1996), présenté au San Diego Museum of Contemporary Art, les contorsions du tuyau d'arrosage, dans le jardin du musée, proclament l'impossibilité de définir des hiérarchies formelles. Tout ce que le système de l'art contemporain essaie de trouver pour former un cadre autour de l'œuvre de Gabriel Orozco, est condamné à s'emmêler, comme le tuyau d'arrosage.

Dans la plupart des photographies et des installations d'Orozco, l'espace public est goûté comme un instant privé, personnel – *Home Run*, *Island within an Island* (1993). Néanmoins, dans le dialogue entre public et privé, il arrive qu'on voit soudain les contours se brouiller ; l'expérience publique apparaît transformée. Ce qui appartenait au vaste monde des perceptions rebondit dans le domaine artistique, avec les cicatrices de la conceptualisation. L'objet autonome est le fruit d'une vision condensée qui le met en marge des frontières de la consommation.

Le golf est un bon moyen de maintenir l'ordre dans le hasard et le chaos. Tout le jeu consiste à soumettre le sport à la loi de la nécessité. Un regard sur l'œuvre de Gabriel Orozco jusqu'en 1995, nous montre à quel point il a abordé lentement la fin de son parcours. Dans *Horses Running Endlessly*, les chevaux créent visuellement une série de cercles sur l'échiquier. Ces figures circulaires fonctionnent aussi bien sur des images planes que dans un espace en trois dimensions : *Four Bicycles (There is always one Direction)* (1994).

En 1996, Gabriel Orozco achève son projet «Empty Club» avec Artangel à Londres. Trois étages du bâtiment sont consacrés à une série qui traite des contradictions latentes entre hasard et nécessité dans l'œuvre de l'artiste. Créer la contradiction est pour Gabriel Orozco un moyen de transformer, de prendre le contrôle des contingences de la réalité. *Crews Battle* (1996) et d'autres affiches (tirage Iris) – comme les pièces présentées dans le cadre du projet «Empty Club» – sont une tentative précise pour éviter l'apparition du formalisme. Des images empruntées à des journaux sportifs sont attaquées par une prolifération de cercles géométriques qui créent une perspective déformante, tant au sein de l'image elle-même que dans la définition mentale de la surface de l'œuvre.

Ces figures circulaires qui apparaissent pour la première fois à Kwangju, on peut les faire remonter à ce que j'appellerais la « poétique des taches » que l'artiste cultive depuis le début de son travail, développant une syntaxe applicable à ses rencontres fortuites. La tache est un accident, comme la plupart des images auxquelles nous nous heurtons quotidiennement. Ces accidents, dont nous n'avons pas conscience, changent notre perception de l'espace et du temps. Dans le monde sculptural de Gabriel Orozco, la conscience est un matériau de travail : la façonner, c'est situer une perception dans une perspective différente.

La tache et le cercle géométrique sont symboliques de la capacité de l'artiste à disloquer son identité en filtrant l'environnement. La tache développe une certaine profondeur au sein de la platitude des conventions, tandis que le motif géométrique coloré active l'idée d'abstraction dans un monde condamné au concret.

Pour se persuader que Gabriel Orozco crée une synthèse entre conscience, jeu, hasard et immobilité, il suffit de regarder *Oval Billiard Table with Pendulum*, fabriqué pour « Empty Club ». La table est le socle – au sens brancusien – des différents éléments organisés par l'artiste. Le cercle sémiotique est modifié trois fois simultanément : avec la distorsion ovale de la table, avec les cercles créés par la boule en suspension, et par les deux autres boules sur le tapis. Les images des sportifs sont maintenant remplacées, dans la salle du billard, par les spectateurs confrontés à leur rôle face à l'objet.

is doomed to become entangled, like the garden hose.

In most of Gabriel Orozco's photographs and installations the public realm is enjoyed as a private, personal moment – *Home Run, Island within an Island* (both 1993). Still, in the dialogue between public and private, it's possible to see the edges abruptly blur. Public experience appears to the beholder as a newly transformed object. What belonged to the vast realm of perceptions bounces back into the aura of artistic regality, yet shows scars from the rite of passage of conceptualization. The object stands autonomously, representing a vision that's compressed in order to be carried along the liquid borders of consumption.

Golf is a very good way to keep chance and chaos in order. The game is all about subjugating sport to the law of compulsion. In 1996, Gabriel Orozco completed his project "Empty Club" with Artangel in London. Three floors of the building are devoted to a series which deals subliminally with the latent contradictions between chance and compulsion in the artist's work. Creating the contradiction is a way for Gabriel Orozco to push transformation, acquiring control over the unpredictable results of surrounding reality. *Making Strides* (1996) and other posters – like those pieces presented in the "Empty Club" project – are a very focused attempt to avoid the collapsing epiphany of formalism. Images borrowed from sports journals are attacked by a proliferating array of geometric circles that create a distorting perspective both within the image itself and in the mental definition of the work's flat surface. These circular patterns, appearing for the first time in Kwangju, can be traced back in what I would call "the poetic of stains" that Gabriel Orozco has observed from the beginning, developing a kind of independent syntax applicable to his casual encounters with real time. Working within a specific, customized language frame forced the artist to redefine the role of other objects and visions in his former production. A retrospective of Gabriel Orozco's work up until 1995 shows us how slowly he approached the final rounds of his game. Even *Horses Running Endlessly* create a series of circles among themselves and on the chess board. It's impossible to detect these circles materially, but the horses' movement indicates it clearly. *Four Bicycles (There is always one Direction)* (1994) works upon space like the geometric circular spaces worked upon flat images. The stain is an accident, as are most images we bump into during the day. These accidents change our perception of the space and time in which we are moving. Most of the time we're not aware of it, but in Gabriel Orozco's sculptural world awareness is just another material to work with. Shaping awareness means putting an otherwise artificially linear perception of things into a different perspective. To prove that Gabriel Orozco creates a synopsis between awareness, game, chance and stillness, we need look only at *Oval Billiard Table with Pendulum*, manufactured for "Empty Club." This table is the base – in a Brancusian sense – for the different materials organized by the artist's mind. The semiotic circle is altered four times simultaneously: with the oval distortion of the table, with the swinging circles created in the air by the hanging ball, and by the other two balls set upon the background. The images from the sports journals are now substituted with the viewer in the room in which the billiards has been set. It is the viewer, now, who is confronted by the shapeless organization of his or her own presence.

The stain and the geometrical circle eventually stand as symbols of the artist's capacity to dislocate his identity, filtering the environment while maintaining a role in the genealogy of contemporary art. The stain develops a certain depth within the flatness of conven-

Dans cette perspective, ses vidéos les plus récentes confirment ce qu'il avait commencé dans son travail photographique. Dans la série présentée au Stedelijk Museum d'Amsterdam, l'activité du regard est poussée à l'extrême. Gabriel Orozco suit, avec son camescope, un sac à dos au milieu de la foule, inventant un cheminement dans le panorama éclaté de la vie urbaine. Le sac à dos disparaît en tant qu'objet pour devenir une abstraction du temps et du mouvement, ce qui condense sa fonction véritable : un objet de nomadisme incessant – simple cible mobile, suivie comme si elle annonçait une monumentalité future.

Même numérique, aucune vidéo de Gabriel Orozco ne sacrifie à la virtualité. C'est l'inverse : l'image éphémère de l'écran se noie dans la réalité, et le public est projeté sans cesse dans la monumentalité fortuite de la rue. Dans son œuvre, la relation entre public et privé est toujours ambiguë et troublante, jamais trompeuse. Dans « Parking Lot », il transforme la galerie Micheline Szwajcer (Anvers), en parking (insérant le public dans le privé), travaillant sur la relation intérieure / extérieure de la réalité sans compromis ni négociation. La galerie devient un parking, l'extérieur est absorbé par l'intérieur et le miroir explose ; la représentation retrouve finalement sa fonctionnalité. Deux ans plus tard, pour son projet irréalisé destiné à Skulptur 97 à Munster, Gabriel Orozco propose une grande roue allant sous terre pour la moitié de son diamètre, jouant avec les émotions du public – le concept de parc d'attractions devient un divertissement de conscience où l'individu subit une expérience « nixonienne » : « Il faut avoir été dans la vallée la plus profonde pour savoir à quel point il est magnifique d'être sur la plus haute montagne. »

Mais le souci de Gabriel Orozco n'est pas de révéler le rôle de l'espace public en le confrontant au privé. Ses œuvres visent simultanément à révéler l'inanité de telles frontières. Dans sa seconde exposition à la galerie Micheline Szwajcer (1997), il invente un « pivot » pour l'exposition : un ventilateur de plafond avec des rouleaux de papier hygiénique sur ses pales (*Ventilator*). Tournant autour du ventilateur, le papier crée une spirale, une énergie qui se concentre dans une zone unique, au lieu de se répandre alentour, tout comme le « point de fuite » du spectateur.

L'éphémère est ce qui intéresse avant tout Gabriel Orozco. Le moment de passage où les choses et les pensées entrent en collision. Dans sa dernière exposition, à la galerie Anthony d'Offay à Londres, l'artiste crée une installation fascinante dans laquelle l'espace et les objets sont en relation tout en préservant leur propre indépendance. Le spectateur est transformé en touriste, l'artiste en hôte. Nous entrons dans un dédale aux couleurs vives, avec des dessins au mur, souvenir d'un espace d'artiste. Les portes battantes qui coupent les murs produisent une expérience circulaire, en contradiction avec l'expérience linéaire du couloir. Gabriel Orozco réussit de nouveau à troubler nos perspectives, notre conscience de la réalité. Les portes battantes accélèrent le rite de perception. On peut prendre le raccourci, si l'on veut, mais en perdant le cadre temporel étendu du couloir.

Dans ce monde, Gabriel Orozco a introduit ses propres règles ; cela ne veut pas dire qu'il triche ou qu'il joue un jeu différent, mais il plie les règles à ses propres nécessités. C'est un défi implacable que l'artiste répète continuellement. On pense que l'on peut affronter la réalité tout comme lui, avec ses images, ses objets et ses espaces, mais on n'en est pas plus capable que lui.

Maintenant, on est au bout du parcours, au départ du dix-huitième trou. *Black Kites*, l'œuvre présentée à la dernière Documenta, est l'un des rares objets véritables de l'exposition, non

tions, while the geometrical colored pattern activates the idea of abstraction in a world doomed to practicality. In so many subtle ways, Gabriel Orozco defeats the assumption of the South as a stain of Westernization, yet he constantly avoids any immediate political edge which would transform and destroy his work under the weight of a militant label. He is an activist in the sense that his daily activity confronts the shortcomings of our perception of reality.

In this light, his most recent videos confirm what he began in his photographic work. In the series of videos recently presented at the Stedelijk Museum in Amsterdam, the activity of the gaze is pushed to the extreme. Gabriel Orozco stalks a knapsack among the crowd, inventing a path within the scattered panorama of urban life. The knapsack disappears as an object to become an ideal abstraction of time and movement, in its simplicity condensing its real function: an object for an endless nomadism – simple moving target – followed as though it's a prediction for future monumentality.

Even if they're digital, none of Gabriel Orozco's videos indulge in virtuality. It is actually the opposite which comes through: like shattered glass, the ephemeral image of the screen collapses into reality, and the audience is projected again and again into the casual monumentality of the street. The relationship between public and private in Gabriel Orozco's work is always ambiguous and confusing, but never misleading. In "Parking Lot," he transformed the Micheline Szwajcer gallery, in Antwerp, into a parking lot, allowing the public to be contained by the private, working bluntly upon the inside/outside dimension of reality with no compromises or negotiations. The gallery became a parking lot, the exterior was absorbed by the interior and the mirror exploded, representation finally subsided to its functionality. Two years later, for his unrealized project for Skulptur 97 in Munster, Gabriel Orozco proposed a Ferris wheel that would go underground for half of its diameter. In this case, a game was played with the public's emotions, turning the very concept of the amusement park upside-down and creating an entertainment of awareness where the individual would have undergone a kind of Nixonian experience, in that: "only if you have been in the deepest valley can you ever know how magnificent it is to be on the highest mountain".

But Gabriel Orozco's concern is not to reveal the role of public space by contradicting it with private perspective. His work aims simultaneously to reveal the insignificance of such boundaries. In his second show at the Micheline Szwajcer gallery (1997) the work functioned like a contraction of his first encounter with the space, as he invented a fulcrum for the entire show: a ceiling ventilator with rolls of toilet paper on its blades (*Ventilator*). Spinning around the fan, the paper created a spiral, an energy that concentrated itself in one zone rather than spreading about, just like the viewer's "vanishing point."

It's a ruthless challenge that the artist repeats continually. We think we can handle reality as he seems to handle it with his images and objects and spaces, but we really can't because he can't either. Now we are at the end of the course, teeing off on the 18th hole: *Black Kites*, the work presented in the last Documenta, one of the few true objects in the exhibition, not a document but an encounter, a leap into the void of conceptualism and theory. A human skull decorated with a compulsive pattern of lines and black kite-shaped forms.

A mysterious entity, silent and profound. Gabriel Orozco reinvents a Mexican tradition, neither quoting it nor following any inspiration. He looks at the origins not of his culture but of the abstraction of any origins. The past is now ahead and the future is behind us.

pas un document mais une rencontre, un bond dans le vide du conceptualisme et de la théorie. Un crâne humain décoré par un motif fascinant de lignes et de cerfs-volants noirs, une entité mystérieuse, silencieuse et profonde.

Gabriel Orozco réinvente une tradition mexicaine, sans la citer ni suivre aucune inspiration. Il regarde les origines non pas de sa culture, mais l'abstraction de toute origine ; il regarde dans l'abîme sans fond du temps. Le passé est maintenant devant et le futur derrière nous. On ne peut regarder la « chose » entière pour ce qu'elle est ; on est obligé de la regarder comme un trou noir, une fissure dans la vision linéaire de la civilisation. Comme avec la *DS* – la voiture qu'Orozco découpa et recréa – nous sommes les témoins d'un moment où le monde est coupé en deux et rassemblé. Mais, comme avec la *DS*, il manque un élément, celui qui maintient si bien séparés, l'Ouest et l'Est, le Sud et le Nord.

Au golf, c'est la distance qui donne au joueur l'illusion de maîtriser le jeu. Traversant les airs, la balle blanche défie d'en haut les arbustes, où elle finira par se perdre. Vu du ciel, tout paysage est une illusion, un dessin, une carte. De loin, tout comme les pièces de Gabriel Orozco, on pense savoir où la balle a atterri exactement. C'est seulement après, en s'approchant de ce point, qu'on comprend que chacune de ses idées a roulé plus vite et s'est éloignée de l'endroit où elle s'était posée. La balle est perdue, tout comme notre compréhension de l'œuvre. Vu d'en bas, le ciel semble être un messager moins fiable qu'on ne le pensait sur le té de départ. La balle se cache au sein de sa propre forme. Les idées de Gabriel Orozco se cachent au sein de leur conception. Elles peuvent être à côté de nous, mais on ne peut les voir. On marche dessus, les enfonçant encore davantage dans le sol. Il faut rejouer une autre balle. Il est agaçant de trouver la balle perdue lorsqu'on a joué la nouvelle. Pourtant, le sens de l'œuvre apparaît une fois qu'on s'en éloigne. C'est seulement après avoir donné un coup de pied dans la boîte à chaussures vide (*Empty Shoe Box*), que j'ai compris clairement sa signification.

Le cerf-volant, en disparaissant dans les nuages, change le jeu en vision. La balle qui s'éloigne en roulant, aspire tout le terrain de golf dans la signification du trou. On dit que sur les toits de Varnasi, en Inde, les enfants jouent, dans le ciel embrasé, à un jeu brutal avec des cerfs-volants, tandis que des corps brûlent lentement dans le fleuve. La vision et le jeu de Gabriel Orozco tiennent le fil qui tire le cerf-volant, haut dans le ciel, vers le bas, le long des fairways, jusqu'au cœur du bûcher de notre civilisation.

Francesco Bonami
conservateur et écrivain à New York.

*Une première version, légèrement différente de ce texte,
fut publiée dans la revue Parachute en avril 1998.*

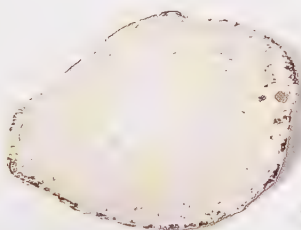
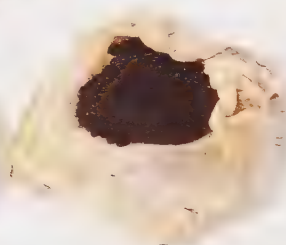
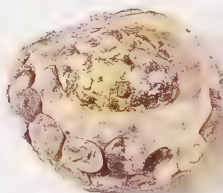
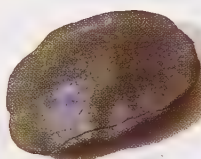
We cannot look at the “thing” simply for what it is, we are forced to look at it as a black hole, a crack in the linear vision of civilization. As with the *DS* – the car Gabriel Orozco cut and sewed back together again – we are witnessing a moment in time when the world is cut in half and put back together. But just like with the *DS*, a slice of it is missing, the slice that kept West and East, South and North, so separate from each other, one below the other.

It is the distance in golf that gives the player the illusion of being in control of the game. Flying across the air the white ball denies the shrubs below where eventually it will get lost. From above any landscape is a deception, a drawing, a map, flat. From far we think to know where, exactly, the tiny ball is landed. We think we know where each of the Gabriel Orozco’s pieces are landed. It’s only later that, approaching the point, we realize that each of his ideas rolled faster and further from where they touch the grass. The ball is lost as well as our understanding of the work. From down below the sky appears to be less of a safe vehicle that we thought from the departing tee. The ball is hiding within its own shape. Gabriel Orozco’s ideas are hiding from within their conception. They could be just next to us but we can’t see them. We step on them pushing them deeper into the ground. We need to play again, another ball. It is annoying to find the ball, the lost one, once we played a new one. Yet even the meaning of the work is found once we step away from it. It was only when I kicked it that I understood clearly the *Empty Shoe Box*. Its meaning rolling away, not sinking, just momentarily vanishing.

It’s the kite which disappear into the clouds that change the game into a vision. It is the ball rolling away that sucks the entire golf course into the meaning of the hole. They say that on the rooftops in Varanasi, India, children are playing vicious game with kites in the glaring sky, while bodies burn slowly in the river. Gabriel Orozco’s vision and game holds the string that pulls the kite, high in the sky, down, along the fairways, into the core, of our civilization’s pyre.

Francesco Bonami
curator and writer based in New York.

*A slightly different version of this text
was published in Parachute, April 1998.*





**Benjamin Buchloh s'entretient avec
Gabriel Orozco à New York**

Benjamin Buchloh interviews
Gabriel Orozco in New York

Benjamin Buchloh - Que pensez-vous de la relation entre photographie et sculpture ? Les deux pratiques sont-elles apparentées, ou totalement séparées ? La photographie remplace-t-elle la peinture ? J'aimerais en parler sur un plan général et de manière plus spécifique. Comment liez-vous les deux, puisque la photographie entre dans votre œuvre plus tardivement ? Vous débutez comme un sculpteur classique, en réalisant des objets, puis vous passez à la photographie deux ans plus tard.

Gabriel Orozco - Je préfère commencer par ma propre relation à la photographie et à la sculpture. J'ai reçu une formation de peintre très classique dans une Académie – peinture, dessin, gravure – réalisant peu de sculptures, et encore moins de photographies. Je me suis familiarisé avec la photographie en observant le Mexique et, par la suite, en accomplissant quelques actions à l'extérieur. Grâce à elle, j'ai pu les enregistrer et les conserver. Lorsque j'ai commencé à faire ces interventions, il était évidemment impossible de les montrer.

BB - Quel genre d'actions était-ce ?

GO - La première se situait à l'extérieur d'un atelier de menuiserie, à Madrid. Je me souviens, j'ai commencé à jouer dans la rue avec des chutes de bois, à les déplacer. Il pleuvait, elles étaient mouillées, c'était très étrange. J'ai fait des assemblages, des puzzles, puis j'ai pris des photos ; c'est la première œuvre que j'ai réalisée, en 1986.

BB - Connaissiez-vous bien l'art conceptuel à cette époque ?

GO - Pas très bien. J'ai commencé à le découvrir à ce moment-là. Je voyageais en Europe où il y avait de grandes expositions sur le sujet et des livres que nous n'avions pas au Mexique.

BB - Le lien entre photographie et sculpture est très important dans l'art conceptuel, bien que la plupart des gens ne le reconnaissent pas. Il ne suffit pas d'attribuer à la photographie un simple rôle documentaire ; le problème est plus complexe. Dans l'art conceptuel, à ses instants les plus lucides, la photographie supplante ou assume la condition de l'objet et démantèle les paramètres traditionnels d'organisation spatiale et matérielle.

GO - La photographie aurait été la priorité de l'art conceptuel ?

BB - C'était l'une de ses priorités. Il y a deux médias dans le contexte de l'art conceptuel : le langage et la photographie. Tous deux sont en opposition manifeste avec les formes traditionnelles de production, qu'elles soient picturales ou sculpturales. Comment en revient-on à la production d'objets ? Pourquoi avez-vous décidé d'y revenir, en 1986 ?

GO - Je n'ai jamais fait entièrement confiance à la photographie. Je n'ai jamais pensé qu'elle seule était capable de véhiculer les idées que j'avais besoin de réaliser pour réactiver l'espace.

BB - De quel espace parlez-vous ?

GO - De l'espace physique que l'on perçoit à n'importe quel moment :

Benjamin Buchloh - What's your general idea about the relationship between photography and sculpture? Are they related? Are they totally separate practices? Or is photography displacing sculpture? I would like to talk about this in general terms and in more specific terms of your own work. How do you relate the two since photography enters your work slightly later. You really start out as a classical sculptor making objects and then move into photography about two years later.

Gabriel Orozco - I prefer to start with my own relation to photography and sculpture. In a way I think I started more through photography than through sculpture. I got a very classical education as a painter in an academy – painting, drawing, etching –, but not sculpture at all (less photography). I learned photography in Mexico by looking, and after by doing some actions outside. Through photography I could record, transport and keep these actions. When I started to do these works, it was impossible to show them.

BB - What type of actions were they?

GO - The first one was outside of a woodworking shop in Madrid. I remember I started to play, in the street, with wood scraps, moving them around. It was raining; they were wet. It was strange; I started to make formations, like puzzles. I took pictures. That was probably the first thing I did, in 1986.

BB - Did you know Conceptual art well at the time?

GO - Not that well. I started to discover it as I was traveling in Europe, seeing big shows on, and looking at books that we never got in Mexico.

BB - The link between photography and sculpture in conceptual art is fundamental, even though most people perhaps do not recognize this anymore; it's not enough assigning to photography the task of documentation; the problem is more complex. In conceptual art in its clearest moments, photography displaces or takes on the condition of the object or dismantles the traditional parameters of spatial and material organization

GO - So you think that photography somehow was the priority of conceptual art?

BB - It was one of them. They are two media in the context of conceptual art, language and photography. Both are in manifest opposition to traditional forms of production, both painterly and sculptural. How does one get from there back into material production, and how do you make it move when you suddenly, or not suddenly in 1986, decide to go back to the actual production of objects; how did you get there at the time and how do you justify it?

GO - I never trusted in photography completely. I never thought that photography was capable of transporting all the ideas I needed to realize, to activate the space.

BB - What type of space are you talking about?

GO - The physical space you are experiencing at any point: the street,



la rue, une pièce, un fragment d'espace.

BB - Comment définissez-vous cet espace physique – phénoménologiquement, socialement, architecturalement ?

GO - L'espace physique n'est pas le « white cube » ; c'est pour cela que je me suis intéressé à la suppression du lien entre public et privé, entre la rue bruyante, poussiéreuse et l'espace blanc et « propre » de la galerie ou du musée, et à la façon dont tous ces contextes restent liés malgré tout.

BB - Vous ne percevez donc pas la sculpture comme une pratique indépendante de toutes les autres formes de production matérielle, telle que la percevaient les minimalistes ? Ne la considéraient-ils pas comme sans rapport avec le ready-made, la production de biens de consommation, les structures urbaines, l'espace public, la rue ? Richard Serra, par exemple, considère la sculpture en tant que telle – elle traite de masses, de poids, d'aspect physique, en dehors des conventions liées à la production instrumentale d'objets. De Henry Moore à Richard Serra, on peut dire que la sculpture, si hybride et dépendante des autres pratiques qu'elle soit, a ses propres règles et son propre discours. Or, vous l'abordez depuis le début comme un retour aux objets hybrides, à l'espace « hybridé » ; votre œuvre n'habite ni l'espace discursif de la sculpture ni celui de la rue ; elle peut

a room, or a fragmentation of space.

BB - How do you define that physicality - phenomenologically, socially, architecturally...?

GO - The space is not about a physical white cube; that's why I was interested in abolishing the link between the outside and the inside, the noisy, dusty street and the white, clean space of the gallery and the museum, the private and the public and how they are all always interconnected, collapsing.

BB - So you don't perceive sculpture as a discursive practice that is separate from all other forms of as an autonomous practice material productions, in the way that Minimalism had still perceived it? Had they not looked upon it as being basically outside of the ready made and outside of commodity production, outside of urban structures and outside of public space, the street? Richard Serra, for example, thinks of sculpture as an autonomous practice - it's something that deals with mass, weight, physicality - outside of the conventions of instrumental object production. From Henry Moore to Richard Serra you can say that sculpture, as much as it might, be hybridized and contingent upon others, it has its disciplines and discourses. You have approached it from the beginning as a return to hybrid objects, to hybridized space; your work does neither inhabit the discursive space of sculpture nor that of the street; it is not located within the space of the museum, yet it does not share the space of the ready made or the commodity object, nor is it merely the object of phenomenology: it is all of these and in between all of them. Is that correct?

GO - Yes. I never left this material practice. I was using photography at the same time that I was exploring materials and objects that were around me, without thinking about photography as a specific conceptual solution. I was just trying to explore these objects. Richard Serra was not important in my work.

BB - Never. Not even in the most recent sculptures?

GO - No... and when I was rolling the plasticine ball I was not thinking about Pistoletto either. Of course then you get close to an artist. It's a context, and you always touch somebody else's field. But the concept involved in making *The Yielding Stone*, and the reasons why I did it, were because of the idea of vulnerability and the idea of a medium that is changing all the time.

BB - Isn't it a very malleable material - a somewhat "amateurish", not to say infantile material - to produce sculptures?

GO - Yes, it's very malleable, and kids use it. It's opaque, it's dirty, it's greasy, it's dusty... I like to see my work as the result or a byproduct or a leftover of specific situations. That's probably why I cannot separate photography from my sculptural practice. I don't know in advance whether I will need to use photography or whether it will, at the end, become an object. What I am doing, how it ends up

se situer dans l'espace du musée, mais elle ne partage pas alors l'espace du ready-made ou des biens de consommation ; elle n'est pas non plus phénoménologique : vous affirmez qu'elle est tout cela, tous ces espaces, et qu'elle se situe entre eux, n'est-ce pas ?

GO - Oui. Je n'ai jamais abandonné la pratique matérielle de la sculpture. J'ai utilisé la photographie à l'époque où j'explorais les matériaux et les objets autour de moi, sans penser à la photographie comme solution conceptuelle spécifique. J'essayais simplement d'explorer ces objets. Richard Serra n'a pas joué un rôle important dans mon travail.

BB - Jamais ? Pas même dans ses sculptures les plus récentes ?

GO - Non. Lorsque je roulais la balle en plasticine, je ne pensais pas non plus à Pistoletto. Bien sûr, on peut se rapprocher d'un artiste donné ; c'est une question de contexte. On effleure toujours le domaine de quelqu'un d'autre. Mais le concept de *The Yielding Stone*, et les raisons pour lesquelles je l'ai fait, étaient liées à l'idée de vulnérabilité, d'une matière en perpétuel changement.

BB - N'est-ce pas aussi un matériau très malléable, quelque peu « amateur » – pour ne pas dire infantile – pour une sculpture ?

GO - Oui, c'est très malléable, et les enfants l'utilisent. C'est opaque, c'est sale, c'est gras, c'est poussiéreux...

Il est important pour moi que mon œuvre soit un « sous-produit », un amoncellement de situations spécifiques. C'est probablement pour cela que je ne peux pas dissocier la photographie de ma pratique sculpturale ; je ne sais pas à l'avance si j'aurai besoin de l'utiliser ou si l'œuvre deviendra un objet. Ce que je fais, jusqu'à ce que le travail devienne signe, est lié au langage ; parfois cela devient une chose physique ou parfois, cela reste simplement de la photographie.

BB - Comme *Turista Maluco* ? Est-ce un bon exemple d'une photographie prise pour consigner une action ?

GO - Oui.

BB - Il n'y a donc pas de hiérarchie entre la performance proprement dite et le document photographique ? N'est-ce pas l'installation d'oranges qui est la véritable œuvre et la photographie un simple document ?

GO - Sur le plan social, l'œuvre était là, à Cachoeira (Brésil), et quatre personnes l'ont vue. C'était l'action. Mais sur un plan plus général, l'œuvre ne commence vraiment à fonctionner comme signe – et à toucher davantage de personnes – qu'à travers la photographie. Peut-être faut-il se demander si quatre personnes suffisent pour qu'on appelle cela une « œuvre » ? Lorsqu'un millier de personnes ont vu la photographie, est-ce quelque chose d'autre, au même titre que les *nouvelles* dans le journal ?

BB - Et la sculpture ?

GO - Ce n'est pas la photographie. J'en suis sûr.

Je ne m'intéresse pas à la photographie en tant qu'objet physique. Je ne



as a sign, is all about language, but sometimes it becomes a physical thing, sometimes it is just photography.

BB - Like *Turista Maluco*: would that be a good example of a photograph that was taken to document an action?

GO - Yes.

BB - So, there is no hierarchy between the actual performance and the photographic record? Isn't the installation of the oranges the real work and the photograph just a document?

GO - In social terms, the work was there, in Cachoeira (Brésil), and four people saw it. That was the action. But then the work really starts to function as a sign in more general terms, and circulating to more people through photography. So maybe we have to ask whether four people were enough to name it a "work"? But then, when a thousand people have seen the photograph, is that something else, like the news in the newspaper?

BB - So what is the sculpture?

GO - The sculpture is not the photograph, that I'm sure of. I reduce the size of my photographs to the minimum, they are all the same size. I'm not interested in any physical, objectual photography. I don't believe that photography is sculptural like that, just like that.

BB - You don't think photography can record sculptural, spatial and object









crois pas qu'elle soit sculpturale en ce sens-là. Je réduis le format de mes photos au minimum ; elles sont toutes de la même taille.

BB - Vous ne pensez pas que la photographie puisse enregistrer les relations sculpturales, spatiales ou sociales d'un espace public ?

GO - Comme une idée ?

BB - Oui, comme dans l'œuvre de Douglas Huebler, lorsqu'il considérait les distances spatiales, le temps et les formes d'un trajet d'interaction sociale, comme des constituants sculpturaux.

GO - S'il s'agit d'enregistrer une perception, la photographie n'a pas besoin d'être sculpturale. Pour moi, le format de la photographie ne compte pas. Bien sûr, c'est important, la manière dont la photo est encadrée, dont elle est accrochée, dont elle essaie de devenir un objet. Ce fût une question très importante dans les années quatre-vingt, mais cela ne l'est pas pour moi. Je pratique « l'économie » autant que possible : un format unique, un cadre conventionnel. Je considère cela un peu comme « l'espace de la fenêtre », ou plutôt une boîte qui transporte un espace.

Oui, ma photographie ressemble un peu à une boîte à chaussures ; dans un sens, il importe peu que ce soit une immense photo murale ou un petit cliché. On peut voyager dans l'espace et le temps sans que le format ne compte. La photographie n'a aucun attribut sculptural. Ses attributs sont en relation avec les événements ; la question est de savoir si l'idée qui l'habite est assez forte sur le plan temporel et spatial.

BB - Si on définit la sculpture – comme Lawrence Weiner – en tant que système de représentation explorant les relations entre des personnes et des objets, entre des personnes et des matériaux, si c'est l'essence de la sculpture, pourquoi ne serait-il pas possible d'enregistrer et de consigner ces relations sociales photographiquement ? Pourquoi ne pas dire que c'est la définition exacte de ce qui peut être perçu comme « sculptural », au lieu d'affirmer que la sculpture est toujours un objet tridimensionnel, qu'elle est faite à l'aide de la main, ou qu'elle est un ready-made ?

Ce qui est intéressant dans votre œuvre, c'est qu'elle oscille entre des définitions traditionnelles de la sculpture : elle est matière et forme, pas nécessairement artisanale ou ready-made ; mais elle peut être l'un ou l'autre, l'artiste pouvant intervenir ou non.

Dans le même temps, elle a beau être un objet matériel et tridimensionnel, elle opère à un niveau d'interaction sociale. À mon avis, c'est ce qui distingue nettement votre travail de la sculpture traditionaliste de l'Arte Povera des années soixante. Sa conception de l'espace et de la sculpture est tributaire de l'objet, de la matière. Votre conception de l'espace est beaucoup plus compliquée. Les artistes de ce mouvement sont persuadés que la sculpture est un système autonome. Ils ne la perçoivent pas comme inextricablement liée aux autres paramètres définissant la perception des objets et

relations or social relations of public space?

GO - As an idea?

BB - Yes, like in Douglas Huebler's work when he considered spatial distances, traveling time and social forms of interaction as sculptural constituents...

GO - If it's just a question of recording a perception, the sculptural object is not necessary. For me the size doesn't matter - of course it's important, the size, how it's framed, how it's put up, how photography tries to become an object - which also became a very important issue in the 80's, but not for me. I was not very interested in the frame or the size, so I just economized as much as possible: one size, a very conventional frame. I would call it "the space of the window" or, even more, a box in which you transport a space that happens before.

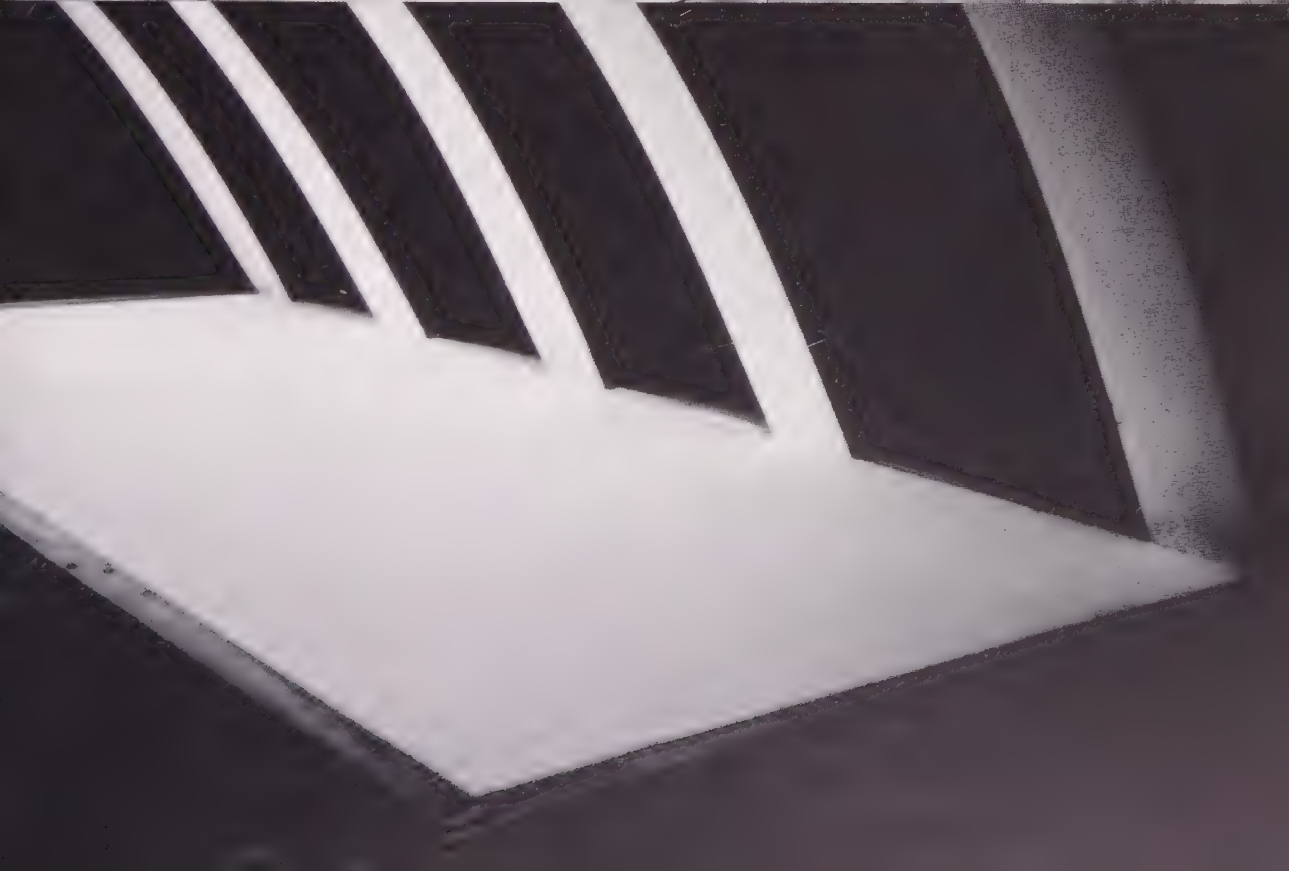
I always think of my photography like a shoe box, and in that sense I really think it's irrelevant if it's a huge photo mural or if it's a small place. You can travel through space and time, be transported; the size doesn't matter. I don't see any sculptural attributes to photography. These attributes are in relation with what is happening and if the idea is strong enough in terms of time and space.

BB - If you would define sculpture - as does Lawrence Weiner for example - as a system of representations that explores the relationship between people and objects and between people and materials, if this is the essence of sculpture, why would it not be possible to record and document those social relationships? Why would it not be possible to say that this is the exact definition of what can currently still be perceived as "sculptural" rather than arguing that sculpture is always a three-dimensional object, that it is handmade or ready-made, situated in actual space? What is interesting about your work is that it oscillates between the traditional definitions of sculpture: it is matter and form, not necessarily artisanal or ready-made, but that it can be neither or both, that the artist sometimes intervened and sometimes not.

At the same time, as much as it is a material, three-dimensional object, sculpture is operative on the level of social interaction with matter than can be recorded as a trace in the photographic image. That is what I think makes your work distinctly different from traditionalist 60's Arte Povera sculpture. Your conception of space is a much more complicated one, since their conception of sculpture is still the object as deeply bound by matter and they seem deeply convinced of the fact that sculpture is an autonomous system that operates on its own. These artists do not perceive sculpture as inextricably interwoven with all other parameters that determine the experience of objects and the perception of space. Does that make sense?

GO - Yes. I just think that the word sculpture is so narrow but it is unfortunately the only one we have to name all these activities, all these relations (time relations, political relations) and let us call it





celle de l'espace. N'est-ce pas ?

GO - Oui. Je pense simplement que le mot « sculpture » est maintenant trop étroit, mais il est malheureusement le seul que nous ayons pour désigner toutes ces activités, toutes ces relations. Le terme de sculpture est préférable à celui d'« installation ».

Ce qui est intéressant, c'est la complexité de la réalité quotidienne qui recèle des objets que l'on peut regarder sans pouvoir les toucher. On peut toucher une table, un stylo, à travers les relations tactiles et physiques que nous avons avec ces objets, avec les idées qui sous-entendent le langage, l'action, le signe ; j'amalgame tout cela. J'interviens sur la manière de les disposer, d'activer un espace dans le monde de l'art, dans les galeries ou les musées, loin de la rue, de ma maison, de ma vie quotidienne. Je commence à activer l'œuvre en utilisant ces différents niveaux. Il est vrai que je traverse avec une certaine flexibilité différentes pratiques de sculpture, je me considère d'ailleurs comme un sculpteur. Dessins, photographies, tout cela active l'espace de différentes manières, mais je pense toujours que ces techniques sont liées à la sculpture.

BB - Qu'entendez-vous par « activer l'espace » ? C'est une expression assez mystérieuse que vous employez souvent.

GO - Activer l'espace entre le signe et le spectateur ou une tierce personne qui regarde, qui perçoit l'espace. Je crois que la sculpture existe dans cette relation entre l'objet et celui qui le regarde. C'est une évidence, mais le mystère d'une œuvre tient là-dedans.

BB - Est-ce un espace ou est-ce un objet ?

GO - C'est un espace, mais lié au temps, un espace historique.

BB - Parlons un peu de *Recaptured Nature*. Ce qui est extraordinaire dans cette œuvre, c'est qu'elle est tout d'abord un ready-made industriel. En un sens, c'est un objet trouvé qui possède un caractère industriel explicite mais totalement transfiguré, méconnaissable. Ensuite, c'est une sculpture qui a une étonnante présence. Elle met l'accent sur la production d'un volume pneumatique et sur la perception d'une entité corporelle. C'est un lien étrange.

Alors où intervient l'espace ? Le terme « espace » me laisse sceptique, comme ceux de volume, masse, matière, objet. Il est très productif de considérer qu'ils ne signifient rien. J'aimerais vous demander d'être un peu plus concret, par exemple lorsque vous parlez d'« activer l'espace ». Qu'entendez-vous par là ? Activez-vous la perception des spectateurs ? Mais dans quel but ?

GO - C'est précisément « la » question que je pose.

BB - L'espace est-il le « white cube » ou une interaction entre deux personnes ?

GO - Je parle d'interactions, d'espaces entre deux choses.

BB - Comment est-il activé ? Par le langage ou par la perception, par un échange communicatif ou par projection ?

GO - Par tout cela. Par la volonté du spectateur, par la tension entre ce

sculpture because it's better than installation.

In everyday reality, you have objects that you can look at, but that you cannot touch. You can touch a table, a pen... all these levels of reality are just accepted. In my own work, I was connecting all these levels, hand and body – relationships with these objects and the ideas behind language, action, sign, and collapsing them all together. I was taking decisions in terms of how to display these objects, how to activate a space in the art world, in galleries and museums, apart from the street, my house and my everyday life.

So I started to activate the work using these different levels. It's true that I move with some flexibility through different practices of sculpture, and that I consider myself a sculptor. Drawings and photographs are also activating the space in different ways, but I always think that they are related to the sculpture.

BB - What do you mean by activating the space? That seems a rather mysterious term that you use quite frequently.

GO - I mean activate the space between the sign and the spectator or a third person who is perceiving that space. I think sculpture happens in that space, between the object and the person who is looking at it. It's obvious but it's still mysterious how much you can do with that space.

BB - Is it a space or is it an object?

GO - It's a space, but it is involved in time, it's a historical space...

BB - Let's talk about *Recaptured Nature*. What is so extraordinary about this work, is first of all that it's an industrial ready-made. In a sense, it's a found object that is totally transfigured, nearly unrecognizable but it does have an explicit industrial character. Secondly, it's a sculpture that has an amazing presence of bodily production and bodily perception. It focuses on the pneumatic dimensions of volume which is something one doesn't normally think about and on one's perception of a physical entity, that is a strange link which makes the work different from sculpture at that time. So where does space come into that? I am sceptical about your usage of the term space. Terms as volume, mass, matter, object; it's very productive to act as though they didn't mean anything. Like when you say that you "activate space", I would like to ask you be a bit more concrete. What do you mean when you say activate space? Are you activating the viewers perception? But for what?

GO - That's «the» question I'm asking, somehow!

BB - Is a space a white empty box or is space an interaction between two people?

GO - I'm talking about the space of interaction, that space that is between two things.

BB - How is it activated, by language or by perception; by communicative exchange, or by projection...?

GO - By all of these! By the will of the spectator, by the tension bet-

signe et l'environnement dans lequel il est présenté ; par une présence physique, par la coïncidence avec quelqu'un qui cherche quelque chose, et qui le capte. La vraie question est : qu'est-ce qu'un espace ? Mais je crains que ce mot ne fasse intervenir le temps et la perception. Une langue existe à travers l'espace et le temps, pas seulement sur un mur, ou dans un livre. L'«espace» existe lorsque le signe se meut dans la vie, lorsque le langage est en action et que l'activateur du signe, le spectateur, intériorise ces relations au sein desquelles la connaissance, la perception, la sexualité, le désir, le langage, interfèrent. Lorsqu'on est devant quelque chose qui capte l'attention, on engendre cet espace et on perçoit le monde d'une manière plus globale ; c'est cet espace-là que la sculpture contemporaine, voire l'art en général, essaie d'engendrer.

BB - Si nous abandonnions complètement ce terme conventionnel d'«espace» ? Si nous disions que la « sculpture » traite de relations sociales et intervient dans celles-ci par différents moyens : photographie, production d'objets, langage, théorie architecturale ou urbaine. Est-ce une définition acceptable ou trop liée à l'art conceptuel ?

GO - Elle est trop générale.

BB - Moins que celle d'«espace». La sculpture reflète les relations sociales entre objets et objets, entre individus et objets, entre individus et matière. Est-ce plus juste ?

GO - Ce n'est pas une définition, c'est une explication.

BB - Ne serait-ce pas une mieux de dire : « la sculpture opère dans l'espace », que de parler d'«espace activé», comme vous le faites ?

GO - Oui, mais la sculpture opère dans un espace social. Le temps est une donnée sociale, l'espace aussi.

BB - Et les objets ? Ils ont une dimension sociale, eux aussi. La matière est-elle sociale ? La fonte d'aluminium, maniée par des mains invisibles, est-elle sociale ? Cette intervention est-elle structurelle ou physique ? Quel type d'objet votre nouvelle sculpture engendre-t-elle ?

GO - La sculpture, en général, est sans doute trop liée à des matériaux lourds comme le bronze ou le métal, mais, en fait, elle ne dépend pas forcément de ces matériaux.

BB - Mais vous faites des sculptures en métal.

GO - Je fais aussi de la terre cuite, j'utilise du papier.

BB - Mais vous ne voulez pas admettre qu'une sculpture puisse être linguistique ou numérique ?

GO - Si ! bien sûr.

BB - Lawrence Weiner, ce n'est pas de la sculpture pour vous ?

GO - Si. Mais nous sommes trop paresseux pour redéfinir les mots que nous utilisons tous les jours.

BB - Ce n'est pas simplement de la paresse...

GO - Je ne suis pas sûr de vouloir me focaliser sur les mots ; vous, oui.

ween that sign and the space in which it is presented; by a physical presence and by the coincidence of somebody else who is looking for something and maybe that will capture his attention. That's the right question: what is a space?

But I'm afraid that it's a word that involves time and the perception of something... especially when language is happening through space and time; not only a word on the wall, or in a closed book. "Space" happens when the sign is moving in life, or when the language is in action and when the spectator, the activator of the sign enacts these relations in which knowledge, passion, sign, language, perception, sexuality, intervene. That is when space starts to be perceived in a more comprehensive, more total way. When you are in front of something that just covers all your attention, you generate that space and you are experiencing the world in a total way; that's perhaps the space that contemporary sculpture, and maybe in art in general, tries to generate.

BB - What if we were to drop the conventional term of "space" altogether? If we would say that "sculpture" deals with social and object relations and intervenes in those, with all means as photography, text, language, object production, architectural reflection, urban theories. Would that sound acceptable to you or would that sound too much like conceptual art?

GO - Too general.

BB - It's less general than your concept of space.

It reflects upon the social relations between objects and individuals, individuals and objects, objects and objects, individuals and matter. Would that not be a valid definition of sculpture?

GO - But that's not a definition of sculpture, it's an explanation.

BB - But would it not be a better definition than saying "sculpture is operative in space", or "activated space" as you say?

GO - Yes. I think that sculpture involves social space. Time is a social thing, space is a social thing.

BB - What about objects? Objects are social things too. As a sculptor you move on to the next thing. Is matter social? Is cast aluminum, torn by invisible hands, is that social or is that structural or is that physical; what type of object is your new sculpture?

GO - Sculpture is too linked to bronze and metal. Sculpture is not about metal and we know that.

BB - But you're making metal sculptures.

GO - I'm making terra cotta, I'm using paper.

BB - But you don't want to accept that there is a possibility to make linguistic or digital sculpture?

GO - Of course you can!

BB - Lawrence Weiner is not sculpture for you?

GO - It is sculpture. But we are too lazy to redefine words that we





D'une certaine façon, vous sculptez les mots, vous êtes en train de les déconstruire, de les couper en morceaux, de voir ce qu'ils signifient, de les recréer. J'entreprends peut-être aussi cette démarche, mais pas directement avec des mots, avec le sens, avec ma pratique. Si je parle de « sculpture » c'est dans un sens très large.

BB - Comme Joseph Beuys ?

GO - Et sa « sculpture sociale » ? Je n'aime pas cela non plus !

BB - C'est un autre pôle du débat. Joseph Beuys a dit que le bébé-thalidomide était le véritable sculpteur, ce qui était une chose très provocatrice pour l'époque, laissant entendre que nous devons reconnaître que la sociabilité est en soi sculpturale. Mais c'est en même temps le pire problème de Beuys : il esthétisait la sociabilité. Décortiquer une fausse unité, dissocier ou réunir deux dimensions, le social et le formel, voilà vraiment la dialectique dans laquelle se situe la sculpture et également votre œuvre. Alors mettre des oranges aux fenêtres des gens...

GO - Chose que je n'ai pas faite. Je leur ai demandé de le faire. C'est important. Je ne m'impose pas à la réalité, ni ne demande aux gens d'être « artistes ». Pour cette pièce, j'ai écrit à des gens, leur proposant de placer des oranges à leur fenêtre, du côté privé. Ils étaient libres de le faire ou non. S'ils acceptaient, je leur donnais les oranges – le Museum of Modern Art de New York leur en envoyait des fraîches toutes les semaines. Ils faisaient tout eux-mêmes.

BB - Est-ce une collaboration ?

GO - Oui, qui tentait d'abolir les frontières, entre espace public et espace privé. Je ne décorais pas leurs fenêtres, ce n'était pas un geste héroïque, c'était une action très banale.

C'est un autre aspect de mon travail – la sculpture sociale et publique dans laquelle je suis engagé, n'est pas une manifestation d'opinions politiques. Elle est liée à des petits gestes quotidiens, à la manière dont ceux-ci transforment la réalité. Ce qui m'intéresse, c'est de savoir comment ceux-ci peuvent être aussi forts qu'une œuvre monumentale sur une place publique.

BB - Si vous n'acceptez pas le modèle de « sculpture » de Beuys comme pratique sociale totale, ni celui de l'art minimal et postminimal – comme intervention spécifique, phénoménologique, au sein d'un champ où les concepts d'espace et de structure sont relativement autonomes –, où vous situez-vous par rapport à ces deux extrêmes des années 1960

GO - Sont-ce les deux seuls pôles ?

BB - Probablement pas. Comme Serra et ses éclaboussures de plomb dans un coin...

GO - C'est une œuvre merveilleuse !

BB - C'est le type même d'une sculpture révolutionnaire qui, paradoxalement, est encore entièrement conventionnelle. Elle ne pré-

use everyday.

BB - It is more than just laziness...

GO - The fact is that I'm not concentrating on the words, you are. So you are in a way sculpting these words, deconstructing them, trying to cut them in pieces and see what they mean and remake them. I'm doing that perhaps as well, but not directly with words, with the meaning of the practice. I want something much bigger and broader, to open up the definition of sculpture.

BB - Like Joseph Beuys?

GO - And his "social sculpture"? I don't like that either!

BB - So that's the other pole of the discussion. When Joseph Beuys said that the Thalidomide Baby is the real sculptor, which was a very provocative thing to say at the time, suggesting that we should recognize that sociality in and of itself is sculpture. But that is at the same time the worst problem with Beuys, that he was aestheticizing sociality. Cutting the false unit apart, or that slicing or splicing of the two dimensions of the social and the formal, that is really the dialectic in which sculpture is situated and in which your work is situated as well. So putting oranges in people's windows...

GO - Which I didn't do. I asked them to do it. This is important. I'm not imposing myself on reality, and I'm not asking people to be artistic. I am not asking anybody to be charming or people to be good; I'm not asking myself to be good for people. I'm not interested in this idea, it's very moral. I am not even sure that art is a good thing in general, art is something much more complex than something beneficent for society. With the MoMA piece, all I did was ask people, through a letter, if they wanted to place oranges in their windows. But I asked them to place them on the inside part of the windows, on the private side. They were free to do it or not do it. If they said yes I just gave the oranges for practical reasons, and the museum sent fresh oranges every week to the people who solicited them.

BB - Did you see this as a collaboration?

GO - A collaboration of sorts because it was an invitation to participate in a social event in a totally public space, apart from the private spaces each one has in their apartment. But, in the end, the recipient was another private space, namely the Museum of Modern Art. It was a collaboration that attempted to cross all of these borders.

The fact that I was not decorating their windows is very important; it was not a heroic thing, it was a very banal one. This is another very important aspect of the social-public sculpture that I'm engaged in, it is not just a display of politics opinions. It had to do with everyday efforts and how these small gestures transform reality. I was interested in how they can be as strong as a big iron or steel work in the middle of a square.









tend pas avoir des implications sociales ou politiques. C'est une sculpture pure.

GO - Pure substance, pure matière.

BB - C'est donc tout à fait l'opposé de Beuys.

GO - Beuys est le roi de la cire posée dans un coin. C'est vrai qu'ils sont tous deux opposés, mais, en même temps, il ont des liens. En voyant les films de Serra – *Railroad Turnbridge* et *Hand Catching Lead* – je pensais sans cesse aux ouvriers, à « l'esprit d'usine ».

BB - Mais c'est sa propre main qui modèle.

GO - Oui, mais c'est celle d'un ouvrier, la grande main d'un ouvrier-sculpteur. Mes mains ne sont pas comme ça. Beuys, avec son costume, a l'air aussi d'un ouvrier. Derrière le sculpteur, il y a toujours l'image de l'ouvrier façonnant l'acier, coulant le plomb, ou actionnant les machines. Ces artistes ont vraiment cherché à être des ouvriers, au travers de toutes leurs œuvres.

BB - La métaphore héroïque : travail et production !

GO - L'artiste-ouvrier dans son atelier d'artisan, ou même plus qu'un atelier : une usine.

BB - Quel est donc votre modèle social, votre espace social en tant qu'artiste ?

GO - Pour l'espace, c'est mon appartement, uniquement mon appartement.

BB - Et pour le modèle social ?

GO - Bonne question.

BB - L'artiste-artiste ?

GO - Non.

BB - L'artiste-ouvrier ?

GO - C'est effroyable aussi.

BB - L'artiste-fonctionnaire ?

GO - Non, bien sûr. Ni l'artiste en tant que « star », comme Warhol : il avait une usine mais qui n'en était pas une réellement.

BB - Une parodie d'usine ?

GO - Une idée brillante. Il faisait semblant de travailler ; en fait, il faisait ce qu'il avait envie de faire, s'amusait. C'était une usine mondaine. L'artiste-artiste n'existe plus aujourd'hui.

BB - Et Gerhard Richter ? N'est-il pas un peintre-peintre ?

GO - Sans doute que si.

BB - Artiste-artiste ?

GO - Probablement.

BB - Donc, ce modèle n'est pas complètement obsolète.

GO - Non, mais je ne pensais pas à la peinture, à l'instant. Je crois que l'artiste-artiste reste peintre, fondamentalement.

BB - Et les artistes de l'Arte Povera ? Ne prennent-ils pas l'ouvrier pour modèle ?

GO - Non, je crois que ce sont des artistes-philosophes. Fabro, par

BB - So, if you don't accept a Beuys model of sculpture as a total social practice, and if you don't accept on the opposite either, the minimalist and post-minimalist model of sculpture as a very specific, discursive, phenomenological intervention within a relatively autonomous field, with its own concepts of space and structures, if you don't accept either one of those two extremes of 1960's sculpture, where would you position yourself in regards to both?

GO - Those are the only two poles?

BB - Probably not. Like Serra splashing lead into the corner...

GO - It's a wonderful work.

BB - It is the epitomy of a radical sculpture that is – paradoxically – still totally conventional. It does not claim that it has any social or political implications at all. It's a very pure sculpture.

GO - Pure substance, pure matter.

BB - So that's totally opposite to Beuys.

GO - He is the king of the wax in the corner! It's true that both are opposite but at the same time there are connections. When seeing Serra's films *Railroad Turnbridge* and *Hand Catching Lead* made me think of "the workers" in the factory as well.

BB - But that's his own hand.

GO - Yes, but you see the hand of a worker, the big hand of a sculptor. My hands are not like that. When you see Beuys with his costume, he is like a worker. Behind the sculptor is always the image of the worker that makes cubes in steel, or splashes lead, or makes greasy things with felt, machines, and things. I think they are very much claiming to be workers in all their works.

BB - The heroic metaphor is labor and production.

GO - The artist as a worker in his workshop-studio or not even studio: a big factory.

BB - So what is your social model, your social space?

GO - I would like the social model to be my apartment, just my apartment.

BB - What is the class definition?

GO - That's a good question.

BB - Artist as artist?

GO - No.

BB - Artist as worker?

GO - That's terrible too.

BB - Artist as civil servant?

GO - No, of course not ; neither the artist as a star, like Warhol: he had a factory, but of course it was a fake factory, a factory that was a big party.

BB - A travesty of a factory.

GO - A brilliant idea. He was faking working, doing what he wanted to do and having fun. It was a social factory. The artist as artist





exemple : c'est le professeur, le maître avec ses disciples. Il ressemble beaucoup au modèle de la Renaissance, il vit dans l'Académie. Il compte pour ses élèves.

Pour revenir sur un point, l'idée de l'appartement est importante, l'idée d'éviter d'avoir un atelier ou une usine, de faire tout ce qu'on peut, n'importe où ; de sortir, d'expérimenter des situations qui nous aident à produire.

L'idée de ne pas construire quelque chose « en plus » est, en fin de compte, une utopie, comme l'utopie du bureau, l'utopie de l'usine, l'utopie de l'explorateur, l'utopie de l'atelier, tel un laboratoire pour un génie...

BB - En quoi le bureau est-il une utopie ?

GO - Parce que ce n'est pas un vrai bureau. Un vrai bureau est une chose pénible mais on peut jouer à être au bureau.

BB - Les artistes conceptuels jouaient au bureau ?

GO - Je crois. Ils jouaient à être des bureaucrates ordinaires ; de même, l'artiste à l'usine n'est pas vraiment un ouvrier, c'est une vision très romantique.

BB - Combien de temps ce romantisme a-t-il duré ?

GO - Longtemps ! Même maintenant, combien les artistes sont-ils à essayer d'endosser d'autres rôles : explorateur, rock star, concepteur industriel, anthropologue.

BB - Il faut donc revenir à « l'artiste-artiste » ?

GO - Ce n'est pas possible.

BB - Que le sculpteur n'ait pas d'espace de production pourrait-il renvoyer au fait que la sculpture n'a pas d'espace de réception non plus ?

GO - Question-clef.

BB - Si l'artiste ne peut qu'être artiste, cela signifie-t-il que la sculpture ne peut être que discours dans le musée, ou peut-elle encore prétendre interagir dans l'espace public ou intervenir dans la perception publique des objets ?

GO - Ce n'est pas la bonne question ; le plus important n'est pas ce que les gens voient dans une galerie ou au musée. C'est ce qu'ils voient après, lorsqu'ils affrontent à nouveau la réalité. Car je crois que l'art régénère la perception de la réalité. Il la rend plus riche, meilleure ou non, simplement différente.

BB - N'est-ce pas considérer l'art comme une thérapie ?

GO - Non, c'est essayer de vivre, de comprendre, de compléter la relation que nous avons avec notre environnement et de se définir par rapport à elle. Cela fait intervenir notre point de vue, la manière dont on active notre expérience, dont on en joue, comme avec le langage. Ensuite on génère un instrument – objet, photo, signe, peu importe –, qu'un autre utilisera...

BB - Pourquoi ?

GO - Pour activer, transformer sa pensée, ses sensations. Le musée est

just doesn't exist anymore.

BB - What about Gerhard Richter, is he not painter as painter?

GO - Probably, yes.

BB - Artist as artist?

GO - Probably.

BB - So it's not as though that model is obsolete...

GO - No, but I wasn't thinking of painting. I think the artist as an artist is a painter, basically.

BB - What about Arte Povera artists? They are not necessarily modeling themselves on the worker?

GO - No, I think they are very much artists as philosophers. Fabro for example: he is the teacher, the master. He is very much like the Renaissance model of an artist, living in the academy. He is important to his students.

Just to finish something: the idea of the apartment is important; the idea of avoiding to have a studio or a factory, and just doing anything we can from here, from a common place; then going outside, having situations that produce this or that. The idea of making something "more" is an utopia in the end: the utopia of the office, the utopia of the factory, the utopia of the explorer, the utopia of the studio like a laboratory, for a genius...

BB - How is the office an utopia?

GO - Because in the end it's not a real office. A real office is a painful thing. Of course you can play at being in the office.

BB - Conceptual artists played office?

GO - I think so. They played at being normal bureaucrats; that is the same as the artist in the factory - it's very romantic, it's amazing...

BB - ... How long did the romanticism last?

GO - A long time! Even now, how many artists are trying to behave like something else? Like an explorer, a rock star, an industrial designer, an anthropologist.

BB - That's why I said, "the artist as artist?"

GO - It's not possible.

BB - Does the fact that the sculptor does not have a space of production possibly point to the fact that sculpture does not have a space of location either?

GO - This is a key question.

BB - If the artist can only be the artist, does that mean that sculpture can only be the discourse in the museum, or can it still claim to interact in public space, or to interfere in the public perception of objects?

GO - I wonder if that's the right way to put the question, because what is most important is not so much what people see in the gallery or the museum, but what people see after looking at these things, how they confront reality again. Really great art regenerates the

un moment, une fraction d'expérience qui permet à chacun de percevoir la réalité de manière différente. Si l'art est important dans le musée, ce n'est pas seulement grâce au musée, c'est par ce qu'il engendre après.

BB - Pensez-vous que la sculpture soit toujours sociale et publique, ou pensez-vous qu'elle puisse également être asociale ou antisociale ?

GO - Si elle est privée et antisociale, c'est...

BB - ... un fétiche ?

GO - Oui, un objet. Imaginons qu'on place des sous-vêtements dans la rue, ou au musée, telle une sculpture, deviennent-ils autre chose pour autant ? Non.

BB - Nous sommes donc d'accord : la sculpture est publique et sociale.

GO - En effet.

BB - Mais les espaces de cette dimension publique et la structure de cette sociabilité ? Nous ne pouvons les définir.

GO - Non.

BB - Mais nous savons que mettre un morceau de métal dans la rue n'est pas nécessairement un acte de communication avec le public, de même, placer un objet devant quelqu'un ne le rend pas nécessairement social.

GO - Le problème est équivalent avec les vitrines : elles trompent le public. Même si l'on tue sa mère et qu'on l'expose dans une vitrine, il n'est pas garanti que cela devienne intéressant.

BB - Alors quels sont les paramètres de perception qui déterminent qu'un objet est public ? C'est l'une des questions que la sculpture devrait poser.

GO - N'est ce pas le public qui active ?

BB - Ce qui régit la perception des objets est déterminé par leur dimension publique. Si tous les objets sont perçus comme des ready-made, alors la question devient : la sculpture peut-elle, pour être perçue comme publique, apparaître sous une autre forme que celle d'un objet ?

Si l'on fait un objet qui est pure matière comme *The Yielding Stone*, – ce n'est pas un ready-made ni un produit industriel ; il est étranger à la perception de tous, personne n'en possède ni en magasin, ni au bureau, ni à la maison ou dans la vie quotidienne –, on s'en remet alors à une pureté, à une intimité supposées qui sont problématiques. On revendique une pureté de l'expérience matérielle, sculpturale, immédiate (il n'est pas garanti qu'elle existe encore), qui est un principe de l'Arte Povera ; voilà pourquoi nous avons parlé de ce mouvement.

GO - Mais la pâte à modeler est un matériau très commun, n'est-ce pas ?

BB - Pour les enfants, peut-être. Allez chez un banquier de Wall Street et demandez-lui quand il a touché de la pâte à modeler pour la dernière fois – c'est très exotique.

GO - Ce n'est pas important parce qu'elle existe dans sa mémoire. Peut-

perception of reality, the reality becomes richer, better or not, just different.

BB - Does that not sound a bit like art as therapy?

GO - No, it's trying to experience, to comprehend, to live, to complete that relation with what is around you and to define yourself in that relation . And art involves what you see and how you perceive it, and play with that also in a way, as with language. And then you generate something that is an instrument (an object, a photograph, a sign, whatever) that someone else will use...

BB - For what?

GO - To experience, to transform, to clarify, to change, to activate what they feel. The museum is just a moment, a fraction of experience that will allow someone to experience reality in a different way. If the space of art is important in the museum, it's not because of the museum itself, it's because of what happens afterwards.

BB - Do you think that sculpture is social and public, or do you think that sculpture can be asocial or anti-social?

GO - I think if it's private and anti-social, it's just...

BB... a fetish?

GO - It is just an object, it's nothing. Like your underwear; if you have your underwear in your closet and if you put it in the street or in the museum as a sculpture, does it become something else? I think not.

BB - So that is one definition that we agree upon, that sculpture is public and social.

GO - It is.

BB - But we don't know what the spaces of that publicness are and we don't know what the structure of that sociality is. The problem seems to be that we can't define that.

GO - No.

BB - But we do know that putting a piece of metal in the street is not necessarily a public communicative act, and putting an object in front of somebody does not necessarily make that object social.

GO - That's the same problem with vitrines: they fake the public. Whatever you put in a vitrine, even if you kill your mother... it's not a warranty that it becomes "interesting".

BB - So what are the parameters of object experience that determine that something is public? That seems to be one of the questions that sculpture would have to ask.

GO - It's not the public who activates?

BB - No, what governs the collective perception of objects is determined by the public dimension of the object. If all objects are experienced as ready-made commodities, then the question is: whether sculpture can appear in any other object form if it wants to be perceived as public? If you make an object that is pure matter like *The Yielding Stone*, which is





être que dans certains pays, la pâte à modeler est un luxe, qu'elle coûte trop cher et que les enfants ne savent pas ce que c'est. On ne peut pas dire que la matière soit « pure ». La matière n'existe pas en tant que constituant pur.

BB - Où a-t-on accès à la matière dans la vie quotidienne ?

GO - Qu'entendez-vous par matière ?

BB - La matière pure, comme le plomb fondu, ou l'aluminium moulé dans d'étranges formes. Nous percevons toujours la matière à travers une médiation sociale, comme façonnée par l'industrie. Nous n'avons pas accès à la matière en tant qu'élément naturel.

GO - On fait constamment l'expérience de la matière.

BB - Comment ?

GO - En marchant dans la rue – le bitume est de la matière.

BB - C'est une structure mise en forme industriellement ; on ne fait pas l'expérience du plomb fondu, par exemple.

GO - Ce n'est pas important. La pure matière n'a jamais vraiment existé. Même une roche n'est pas pure, ni un arbre, ni même l'herbe, ni le métal d'un banc dans un parc, ni le plastique que vous touchez quand vous êtes assis en voiture. Même le métal est une combinaison de trois ou quatre métaux. Il y a tant de formes, de variations, ce sont toutes des perceptions sociales, politiques, historiques de la matière.

BB - Le caoutchouc dans *Recaptured Nature* est-il une matière qui passe par une médiation sociale, ou est-il de la pure matière concrète ?

GO - Il passe par une médiation sociale.

BB - Et l'air qui est à l'intérieur du caoutchouc ?

GO - Il vient d'une machine, d'une pompe.

BB - Pas comme *l'Artist's Breath* de Manzoni ?

GO - Non.

BB - Mais c'est une sculpture où il est question d'air ? L'air est pure matière, non ? Il y a donc une dialectique dans la sculpture qui lui donne davantage de portée parce qu'elle contient à la fois un produit industriel et l'état pur d'un élément.

GO - Oui. De même *The Yielding Stone* a été produit industriellement, et c'est pourquoi je l'ai intitulé « Pierre », alors qu'elle n'en est pas une. C'est de la pure poussière et de l'huile. La poussière est la matière pure par excellence, le commencement et la fin de tout.

BB - Cette juxtaposition semble souvent mise en œuvre dans votre travail.

GO - Oui. Constamment car la matière est complexe. Elle passe par une perception sociale. Le métal, par exemple, n'est pas tellement utilisé dans certaines cultures.

Cette complexité est incarnée pour moi dans l'image de l'arbre. Mon rêve est de faire un jour une œuvre qui soit aussi fantastique et parfaite qu'un arbre. L'arbre est une « machine » parfaite, un « corps » parfait, un élément exotique ; l'arbre est si étrange, toujours surprenant, très mys-

distinctly not a ready-made and distinctly not industrially produced, an object that is alien to everybody's perception because nobody has objects like this in the store, in the office, in the house or in daily life; you take recourse to a supposed purity and privacy of matter that is problematic because it's not part of the public. You reclaim a purity of immediate material experience (and it is not, at all, guaranteed that it is even still available), which is an Arte Povera principle. That's why I said let's talk about Arte Povera.

GO - But plasticine is a very common material, don't you think?

BB - With kids, perhaps yes. Go to a wall street banker and ask him when he last had plasticine in his hands - it's very exotic.

GO - This is not important, because it exists in his memory. Maybe in some countries plasticine is a luxury, maybe it's too expensive and kids don't know what it is, I don't know. You can't say matter is a pure thing. Matter doesn't exist as a pure thing.

BB - Where do you have access to matter in daily life?

GO - What do you mean by matter?

BB - Pure matter, like molten lead, or aluminum molded into strange shapes. We always perceive matter through a social medium, shaped by industry. We don't have access to matter as a natural element.

GO - You are experiencing matter all the time.

BB - You are? In what way?

GO - Walking down in the street - the pavement as matter.

BB - It's an industrially formed structure. You don't experience molten lead, for example.

GO - I don't think that's important. Pure matter never existed really. Pure matter, even a rock, is not pure, nor is a tree, or grass, pavement, the metal of a bench in the park, or the plastic you're touching when you're sitting in a car. Even metal is a combination of three or four metals. There are so many shapes and combinations. They are all social and political and historical perceptions of things.

BB - What about in the rubber in *Recaptured Nature*? Is that matter socially mediated or is that pure corporeal matter?

GO - It's socially mediated.

BB - The air inside the rubber?

GO - It's coming from a machine, a pump.

BB - Not like Manzoni's *Artist's Breath*?

GO - No.

BB - But it's a sculpture about air, among other things? Air as pure matter, no? So there is a dialectic in the sculpture that makes it more resonant because it contains both elements, the industrially produced and the pure state of one element.

GO - The same as with *The Yielding Stone*. It's industrially produced, completely artificial, and that's why it's called stone, because it's not, it's a fake stone. It's pure dust and oil. Dust you can say is pure





térieux. Et il y a bien sûr la relation avec la gravité et avec la croissance. Le modèle de ce que la sculpture devrait être, c'est l'arbre.

BB - Le système métaphorique qui sous-tend votre œuvre est-il une référence à la nature, plutôt qu'au discours théorique de la sculpture ou de la culture dans son ensemble ?

GO - Oui. Même lorsque je travaille avec un matériau, je veux découvrir ce qu'il est, dans son aspect physique, dans son histoire. C'est pour cela que j'ai été attiré par la pâte à modeler. Un autre exemple serait ma relation avec l'argile. L'œuvre *My Hands are my Heart* a été influencée par le type d'argile que les ouvriers utilisent au Mexique pour faire ces briques carrées qui servent à construire des édifices plus ou moins carrés ! La pure matière, ce sont ces petites briques – des éléments faits à la main, du moins au Mexique, dans cette fabrique.

BB - Vous les avez moulés, vous ne les avez pas modelés.

GO - Non. Lorsqu'on regarde une brique, on ne pense pas à celui qui l'a faite, à l'effort physique qu'il y a derrière. Sur les chantiers de construction au Mexique, les briques flottent entre les mains. J'adore regarder ce spectacle. Les briques deviennent des balles lorsque les ouvriers essaient de les lancer vers les étages supérieurs.

BB - Quel est votre modèle métaphorique sous-jacent car nous sommes d'accord que la nature pure n'existe pas ; la nature est toujours socialement et historiquement impliquée ; c'est un modèle très compliqué.

GO - Je suis en train de l'élaborer, – je suppose.

BB - De quel point de vue parlez-vous de la nature ? De celui de l'environnementaliste, de l'écologiste ?

GO - La nature est quelque chose que nous détruisons et recréons sans cesse. Elle est liée à ce qui est parfait et ce qui ne l'est pas. Chaque œuvre est en relation avec chaque matériau, mais chaque matériau est à la fois naturel et déjà artificiel et social. D'une certaine manière, la nature, l'environnement social et moi-même sommes des « composés ». Si nous disons que le langage est notre nature, les signes que nous créons sont des hybrides, des composés.

BB - Comment pouvez-vous affirmer que vous avez créé des signes, alors que chaque objet que vous touchez est surdéterminé de multiples façons ? Nous ne créons pas d'objet ou de matière, tout pré-existe. C'est l'une des avancées du ready-made : il suppose qu'il n'y a plus accès à quelque chose de formé, de construit, de modelé ou de moulé par les mains de l'artiste, que la matière est toujours totalement mise en forme avant que nous y ayons accès ; et lorsque nous y avons accès, nous l'intégrons comme un langage élaboré avant nous, ou en dehors de nous. Le modèle que vous venez de proposer est différent ; le langage est un processus de formation naturelle. Il est un système externe imposé qui nous domine, nous contrôle et nous constitue idéologiquement. Il est l'expression du pouvoir en

matter «par excellence», the beginning and the end of everything.

BB - The juxtaposition seems to be operative throughout your work.

GO - Yes, all the time. Precisely, matter is always perceived through social perception. Metal is not that close to some cultures. This complexity is represented for me by the image of the tree. In a way, my dream is to one day make a world that is as fantastic and perfect as a tree. Trees are perfect things, the perfect machine, the perfect body, the perfect exotic things, trees are so strange and always surprising, very mysterious. Then of course the relation with gravity and growing. If you want a model of what a sculpture should be, it could be a tree.

BB - The underlying metaphorical system of your work is a reference to nature rather than one to the discourse of sculpture or culture at large?

GO - Yes. Even when I'm working with a material, I want to discover what that material is, in its physicality, in its history. That's why I was attracted to plasticine and I tried to do with it what plasticine was made for. That's how I came up with the idea, because I got in touch with plasticine. Another example would be my relationship with clay. The work *My Hands are my Heart* was influenced by the type of clay that the workers in Mexico use to make these square bricks, to make these squarish buildings. So how pure matter becomes little bricks, but there are very handmade things, at least in Mexico in this factory.

BB - They cast them in forms? They're not modeled.

GO - No. When you see a brick you don't think about the person who made it because he's not there anymore, but it's amazing how much physical effort and how much working class labor is behind each brick. If you see a construction site in Mexico, in order to transport these bricks they catch them in their hands; the bricks are floating between their hands. I love to look at that. The bricks became like balls the workers trying to toss to the upper levels.

BB - What model is the underlying metaphorical system? Because we just agreed that there is not such thing as pure nature; nature is always socially and historically constructed, so you are obviously dependent on a very complicated model.

GO - I'm making it. (If that's possible.)

BB - From what perspective do you talk about nature, from that of the environmentalist, the ecologist ... ?

GO - Nature is something that we are destroying and creating all the time. It also has to do with what is perfect and what is not perfect, so probably each work is in relation with each material, but because this material is already artificial and social, it's understanding the nature of the social... It's like nature and social environment and me acting through these. So, if it's possible that language is our nature, we create every sign using all these kinds of materials and how we are defining our nature.

nous et sur nous. De la même manière, les objets sont l'expression du pouvoir, extérieur et antérieur à nous. Nous y sommes confrontés et nous ne pouvons les contrôler, les modifier ou les changer, car c'est la totalité d'entre eux que nous percevons ; c'est un monde «ready-made» et qui nous est «étranger».

GO - Le langage est une force libératrice associant le naturel et l'artificiel, le tyrannique et le libérateur en même temps. On a besoin du langage. L'art est langage, nous l'utilisons comme tel. Je ne sais comment caractériser mon travail ; c'est un peu comme un arbre qu'on croit naturel quand on le voit, alors qu'il est cent pour cent artificiel.

BB - Parlons un peu de votre relation avec l'Arte Povera. Quels sont les artistes que vous connaissiez à la fin des années 1980, lorsque vous avez débuté ? Comment formulez-vous les différences entre votre travail et celui de cette génération ?

GO - Mon premier contact avec l'Arte Povera a été très tardif, il remonte à 1987. J'ai vu une exposition itinérante à Madrid.

BB - Pensez-vous que l'Arte Povera fasse de la nature sa métaphore fondatrice ?

GO - Non. Lorsqu'on voit comment Anselmo utilise une pierre : c'est toujours une pierre à laquelle a été intégré un type de langage – machine, noyau métallique ; également lorsque Penone insère dans un arbre une main métallique qui essaie d'en arrêter la croissance. L'arbre pousse, mais la main est toujours là. Il y a une tension violente. Lorsque je vois l'Arte Povera, je ne pense pas vraiment à la nature. Je pense à des déchets, à la ville, au design... Pour ma part, j'utilise le naturel en essayant d'étendre les possibilités du matériau lui-même.

BB - Il n'y a donc pas beaucoup de liens entre votre travail et l'Arte Povera ?

GO - Il y a des artistes très différents au sein de l'Arte Povera. Je me sens proche de certains d'entre eux. Mais, globalement, j'étais plus concerné par l'Arte Povera à la fin des années 80 que maintenant.

BB - Si l'on devait écrire l'histoire de la sculpture du XX^e siècle de manière très schématique, on pourrait la diviser en trois chapitres : le premier serait la sculpture en tant que système artisanal traditionnel intégrant différents matériaux – bois, bronze, pierre. Ce chapitre irait de Brancusi à Henry Moore ; le deuxième serait la production sculpturale fondée par le ready-made de Duchamp ; le troisième traiterait de tous les types de sculpture issus du Constructivisme, de la sculpture de Picasso, de Gonzalez, de David Smith aux minimalistes, qui se rattachent également à cette tradition. Ils constitueraient les trois types fondamentaux de production sculpturale. Ce qui est intéressant dans l'Arte Povera, c'est que ces trois modèles sont intégrés et intensifiés. D'une certaine manière, cela s'applique aussi à votre sculpture. Elle n'est plus liée aux paramètres fondamentaux qui définissent la sculpture du XX^e siècle.

BB - How can you claim that you were creating signs when every single object that you touch and everybody else touches is multiply over determined in multiple? There is no such thing as a matter or an object that we create, everything pre-exists us. That's one of the mysteries of the ready-made: it recognizes that there is no access any longer to forming or building or modeling or casting in the artist's hand anymore. The ready-made recognizes that matter is always already fully formed, fully established, before we even have accessed to it. And when we have accessed to it, it enters us as a language that is established prior to us, or outside of us. Language is a natural formative process. I would counter that and say language is an imposed external system that dominates and controls us, and constitutes us in ideology.

Language is the articulation of power in us and upon us; in the same way, you can say objects are the articulation of power, external and prior to us, and we are confronting them and we cannot control or modify or change them because that's the totality of objects that we experience, the ready-made world which is alien to us.

GO - I thought language was a liberating force, the natural and the artificial, it is tyrannical and liberating at the same time. You need language to liberate yourself. Art is language and we use it as a language. I don't no know how to call my own work, but it's like a tree that you see for the first time as totally natural, but it's one hundred percent artificial.

BB - Let's talk for a moment about your relationship to Arte Povera. What artist were you aware of in the late 1980's, when you started to do your work? How do you articulate differences between your work and the work of that generation?

GO - My first contact with Arte Povera was in 1987, very late. I saw an exhibition that traveled to Madrid.

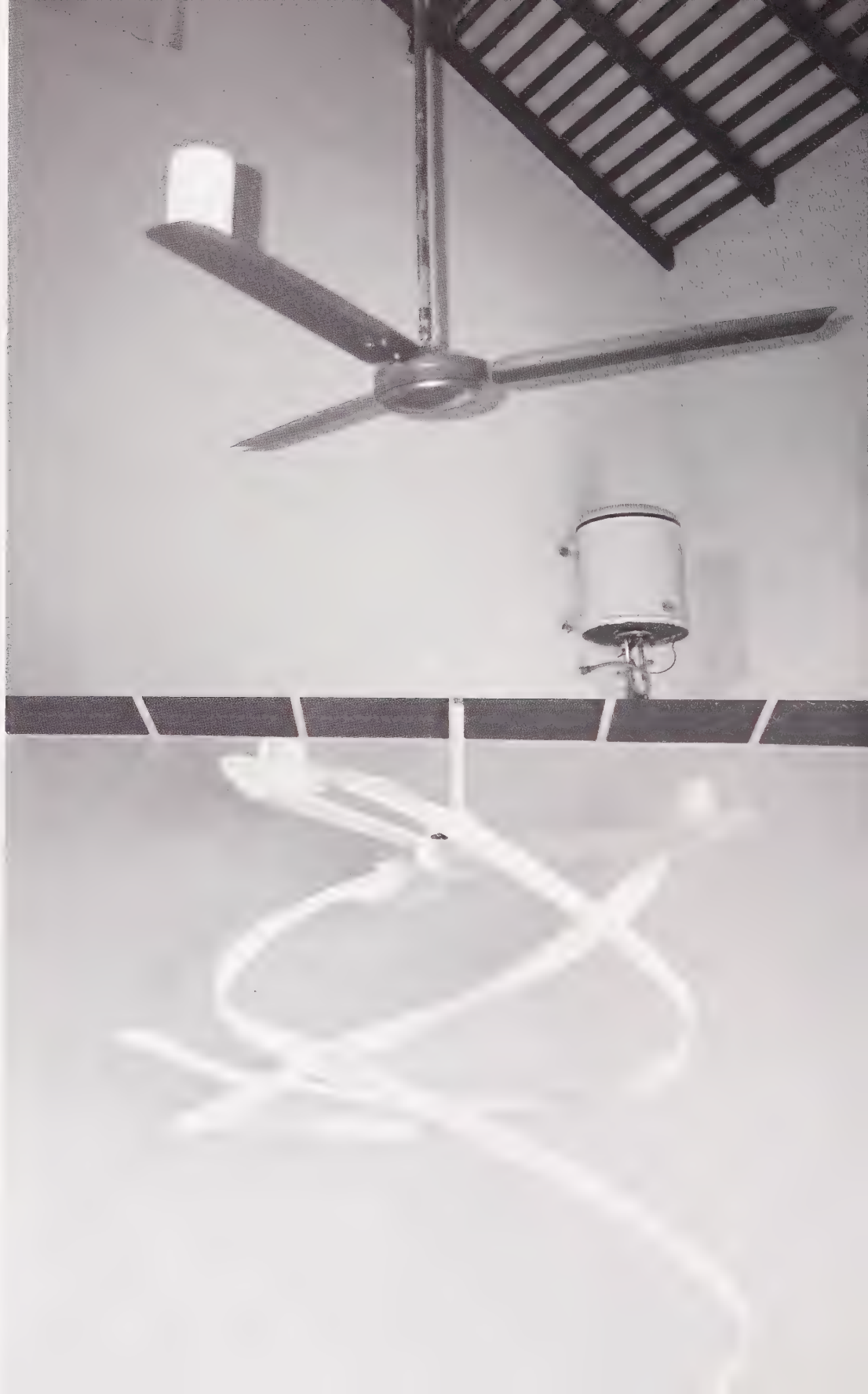
BB - Do you think Arte Povera makes nature it's foundational metaphor

GO - No. When you see how Anselmo uses a stone, it's always a stone that has inserted some type of language - machine, metal core or Penone, when he inserts the metal hand into the tree that tries to stop its growth. The tree is growing but the hand is still there. It's like a base of tension. When I see Arte Povera, I don't think of nature really, I think of trash, the city, design... For me I'm using the world natural more in the way that I'm trying to extend the possibilities of the material itself.

BB - There is not much connection or relationship between your work and Arte Povera?

GO - There are very different artists in Arte Povera. I can feel close to some of them and not so close to others. I feel more close to them at the end of the 1980's than now.

BB - If one were to write the history of 20th century sculpture in a very schematic way, one could divide it up into three chapters: one chapter





Dans l'Arte Povera, ces trois catégories s'effondrent ou sont déjà systématiquement décomposées ; dans votre œuvre, une génération plus tard, ces questions ne sont même plus importantes. Si l'on revient à l'installation du Museum of Modern Art – les oranges –, comment décrire la matière de cette sculpture ? Ce ne sont pas des ready-made, ce ne sont pas des constructions ; ce n'est pas une sculpture artisanale traditionnelle, où la mise en forme et le moulage jouent encore un rôle majeur ; elles ne correspondent à aucun modèle traditionnel.

GO - Il n'y a rien d'absurde à utiliser l'un des modèles traditionnels de sculpture si l'on en a besoin. Si j'ai besoin de mouler, je me sens libre de le faire.

BB - Vous venez de le faire dans *Pinched Stars*.

GO - Oui, et j'en suis conscient. Je travaille souvent plusieurs projets en même temps ; le projet de *Habemus Vespam* relevait aussi d'un processus traditionnel de taille de pierre, dans un atelier en Italie. Je pense plus souvent à Manzoni qu'aux artistes de l'Arte Povera.

BB - En quoi Manzoni est-il important ?

GO - Toutes ses actions, son rapport au politique, sa notion d'espace, le lien qu'il établit entre le langage et le monde physique ; toutes ces questions me préoccupent.

BB - Quand avez-vous découvert Manzoni ?

GO - *Merda d'artista* était célèbre partout, mais c'est vraiment ici à New York, que je l'ai découvert, en regardant des livres. J'aime Schwitters et Manzoni autant que Duchamp ; ce sont vraiment mes trois artistes.

BB - Manzoni est important car il déstabilise les trois catégories sculpturales avant l'Arte Povera.

GO - Il est important également pour son rapport au dessin, pour sa réflexion sur les notions de distance, de corps, de pur et d'impur, de non-couleur. Il déstabilise même la notion d'espace, à l'époque des prémices de la conquête spatiale. J'aime cela chez Manzoni ; nous savons que la sculpture est liée au problème de gravité et de matière, mais qu'elle est également engagée dans le politique. Manzoni était un artiste conscient de vivre sur une planète qui n'est « qu'une balle qui roule ». Il a une micro-macro vision du monde... il oscille constamment entre deux échelles.

BB - Votre travail oscille lui aussi entre deux échelles.

GO - L'échelle d'un objet est en relation avec le corps qui le manipule mais aussi avec quelque chose de beaucoup plus petit et de beaucoup plus grand que lui, et avec la manière dont nous percevons l'espace.

BB - Ce qui est également attirant pour vous, chez Manzoni, c'est son abstraction, son absence de spécificité politique, ou son absence de réflexion contextuelle concrète. Hans Haacke, par exemple, fut très influencé par Manzoni dans ses premières œuvres ; mais il prend ensuite une orientation très différente et s'attache à la spécificité

would deal with sculpture as a traditional artisanal system that would go from Brancusi to Henry Moore. The second model would be the sculptural production that is founded by Duchamp's ready-made, and the third chapter would deal with all types of construction sculpture derived from that original moment of the Constructivists leading right down to the sculpture of Picasso, González, David Smith and the Minimalists who ultimately just belong to that tradition as well. So those could be three fundamental types of sculptural production. What is interesting for me in Arte Povera is that all of these models are integrated and presented here in a more intensified manner. Ultimately, it doesn't relate to those quintessential parameters anymore which have made sculpture in the 20th century. In Arte Povera, these three categories collapse or are already systematically broken down, and in your work, only one generation later, these are not even relevant issues anymore. If we go back to the installation we spoke about earlier – the oranges to be seen from the court of the Museum of Modern Art in the buildings surrounding it –, how does one describe the matter, the objects in that sculpture? They are not ready-made, they are not a construction; it is not a traditional craft oriented sculpture where forming and casting still plays a major role. So it doesn't quite qualify for any of the traditional models either.

GO - Somehow it is not at all irrelevant to use one of the traditional models of sculpture if you need them at some point. If I need to cast something, I feel free to do it.

BB - You just did it in the *Pinched Stars*...

GO - Yes, and I'm very conscious that I'm doing it. I'm doing several projects at the same time and for this idea I need to cast in aluminum. The *Habemus Vespam* project was a stone carving process in a workshop in Italy. I think all the time of Manzoni, more than Arte Povera artists.

BB - Why is Manzoni important?

GO - All his actions, his notion of space and politics and language in relation to the physical, is really what I think about.

BB - When did you find out about Manzoni?

GO - Well, *Merda d'Artista* was famous all around, but it was really here in New York, looking at books. Schwitters and Manzoni, I really love, as much as Duchamp; these are really my three artists.

BB - Manzoni is important in the sense that he destabilizes the three categories already before Arte Povera.

GO - But also in terms of drawing, notions of distance and space, notions of the body, the factory, the pure and impure, the non-color, even this more naive notion of space as cosmic planets, Martians, somehow was his time and also my time because I grew up with the astronauts. I like that in Manzoni, because we know that sculpture has to do with gravity and matter, but also we know it has to do with politics. It's also nice to have an artist that is so conscious of

socio-contextuelle, démarche qui semble plutôt absente de votre œuvre, n'est-ce pas ?

GO - Je songe constamment à Hans Haacke, également. Et je suis très attentif à l'endroit où j'expose une pièce pour la première fois. Je ne veux pas trop penser à la contrôler par la suite.

BB - Comment définiriez-vous le politique ?

GO - En relation avec le matériau, l'endroit d'où il vient, ce pour quoi il était fait, tout ce qu'il sous-entend dans un lieu particulier. La perception des objets est différente selon les lieux.

BB - Quel est l'aspect qui vous a intéressé dans la DS ? La spécificité culturelle de la voiture en tant que signe ?

GO - Mais également la manière dont elle pouvait être perçue dans d'autres contextes. J'aimerais beaucoup la présenter au Mexique. Je ne pense pas qu'elle évoquerait, là-bas, Charles De Gaulle ; à New York non plus. En tant que Mexicain, c'était important de la réaliser et de la montrer en France.

BB - C'est pourquoi j'ai été très intéressé par votre œuvre *Habemus Vespam*, même si je pense qu'elle est restée incomprise par ceux qui l'ont vue en Italie. Ce qui semblait si extraordinaire dans cette pièce c'est que vous reportiez le discours du fascisme et du réalisme socialiste dans le discours de la culture de consommation italienne de l'après-guerre, assemblant des choses qui normalement ne seraient pas assemblées – de la même manière que la Citroën est scindée. Dans *Habemus Vespam* vous faites le contraire. Vous produisez, en quelque sorte, l'objet technique, dans un style très démodé, tandis que le mode de représentation de l'objet rappelle distinctement un moment très problématique dans l'histoire de la sculpture, celui du néoclassicisme et de ses effets sur le réalisme hautement figuratif du socialisme ou du fascisme.

GO - Oui. Mais l'œuvre implique aussi une relation au corps qui l'utilise. Il est possible de s'asseoir, de sentir la pierre, l'idée du monumental, l'engin étant abîmé par l'usage. Même le titre, *Habemus Vespam*, a à voir avec cela.

Nous parlions de la manière dont notre corps perçoit la condition sociale de certains matériaux, ce peut être vrai aussi à travers nos maisons, les vêtements que nous portons.

BB - Revenons à ce que vous estimez être politique dans votre œuvre. Ce n'est manifestement pas la même définition du politique que dans l'œuvre de Haacke, par exemple.

Peut-être pourrions nous ajouter un troisième exemple : *Until you find another yellow Schwalbe*, car ces trois œuvres sont en quelque sorte liées : la *DS*, la *Vespa* et la *Schwalbe* traitent toutes de véhicules, de biens de consommation démodés et étranges qui deviennent des sculptures entre vos mains. Vous avez parlé de l'expérience sociale, mais je ne crois pas qu'elle explique le type de définition

the planet as a ball that is rolling. He has a micro-macro vision of the world, in terms of the relation with the ball, in relation with language... he's always moving between the two scales.

BB - Your work is always moving between two scales as well.

GO - Yes. It's like the scale of this object in relation with the body that acts, but also something that is much smaller or much bigger than our body and how we perceive space.

BB - What is additionally attractive about Manzoni for you is his abstraction, his lack of political specificity, or his lack of concrete contextual reflection. Hans Haacke, for example, was very much influenced by Manzoni in his early work, but then Haacke takes a totally different turn and goes into social-contextual specifics, an approach that seems rather absent from your work, isn't it?

GO - I think of Hans Haacke all the time, too. And I'm very aware where I show a piece for the first time. I don't know what happens after, I don't want to think too much about controlling it afterwards.

BB - How would you define the political?

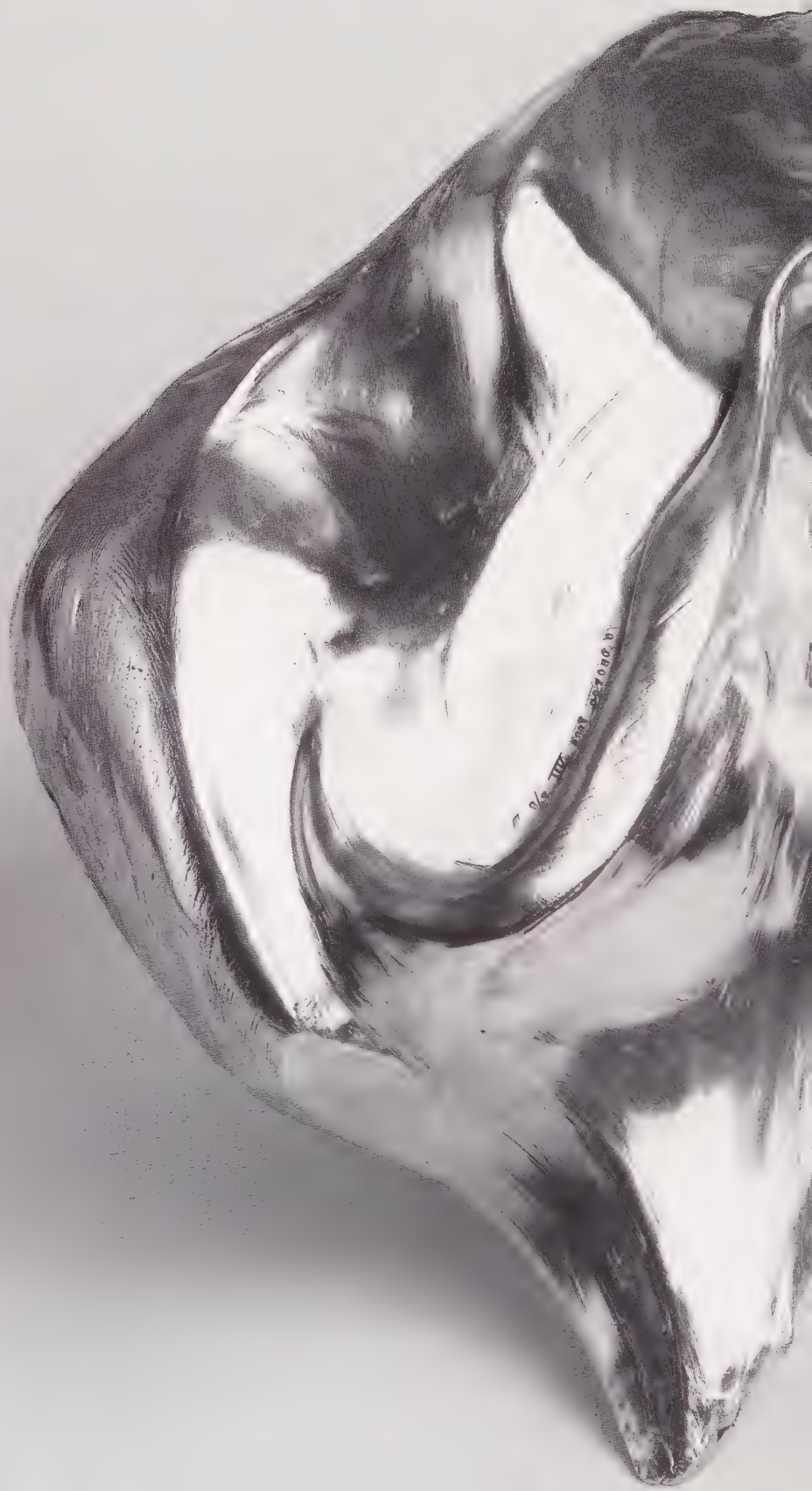
GO - In relation to the material you are using, where it came from, what it was made for, all the charge in one particular place. The perception of objects is different in each place.

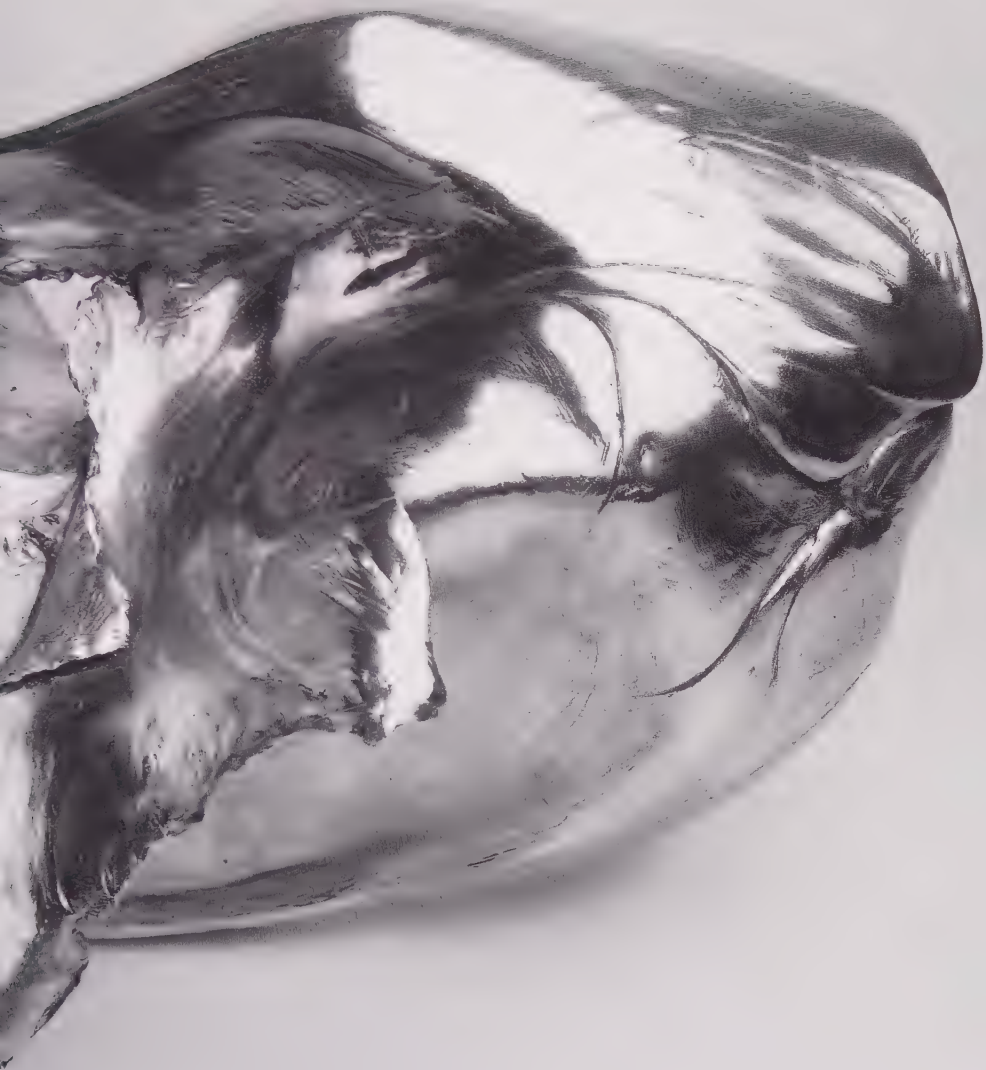
BB - Was it this aspect that interested you in the DS in particular? The cultural specificity of the car as sign?

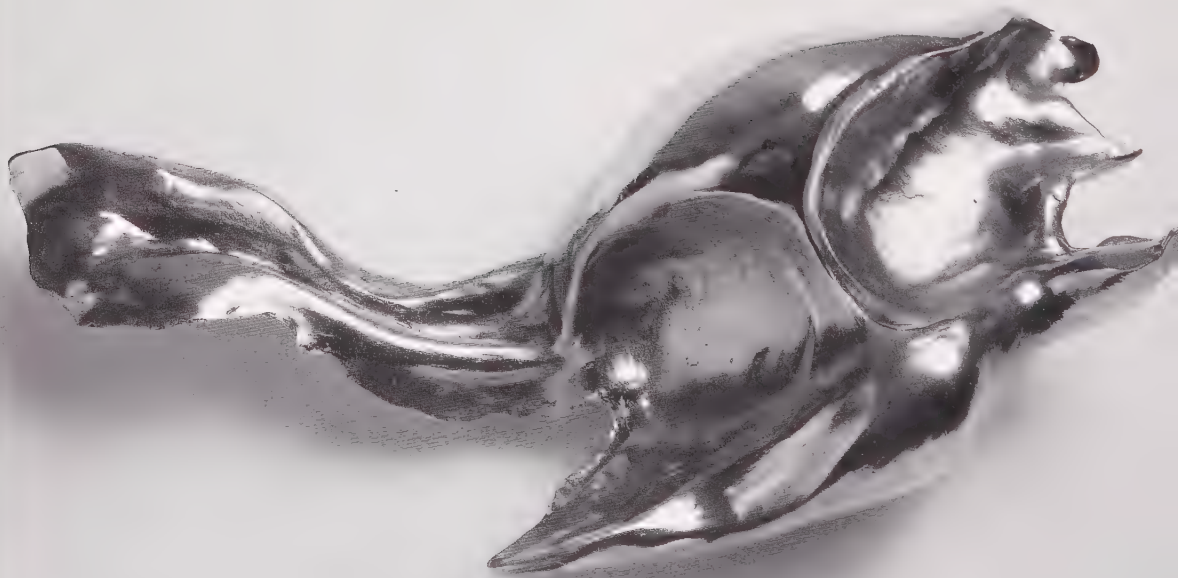
GO - But also how this would be translated into other contexts. I would love to show it in Mexico, because I'm sure the approach would be interesting. I don't think they will be seeing Charles de Gaulle, and probably in New York either. That's why, I thought that as a Mexican, it would be interesting to approach it and to do it in France.

BB - That's why I was so interested in your work *Habemus Vespam*, even though I thought that it remained largely undetected by people who saw the work in Italy. What seemed so extraordinary in that piece is that you mapped the discourse fascist-socialist realism onto the discourse of post-war Italian consumer culture and you bring the two objects together - in the way; the Citroen is split apart - bringing together things that would normally not be coming together. In *Habemus Vespam* you do the opposite, you kind of produce, in a very old fashion manner, the technical object, but the manner of representation of the object is distinctly reminiscent of a very problematic moment in the history of sculpture, that of neo-classicism and its after effects in the highly figurative socialist or fascist realism.

GO - But also in relation to the body that uses it. It's possible to sit on them, to feel the stone, to feel this idea of the monumental, the instrument being eroded by actual use. Even the title *Habemus Vespam* has to do with that. We were also talking about how our body perceives the social condition of materials through houses,









Pinched star VII and II





du politique qui lui est inhérente. Jusqu'à présent, la manière dont vous en parlez ressemble davantage à une description de la dimension sociale de l'objet d'art, qui ne dit pas en quoi il est spécifique au contexte.

GO - Il est difficile d'en parler ; à Berlin, par exemple, on ne s'est pas beaucoup intéressé au projet de la *Schwalbe* qui a suscité plus d'intérêt ailleurs, où les gens l'ont mieux compris. Je n'ai pas une confiance absolue dans un modèle de spécificité contextuelle.

BB - Après plus de vingt années de réflexion sur ce sujet ?...

GO - C'est très problématique. C'est très démagogique de travailler pour un contexte. Ce qu'il faut, c'est dire quelque chose d'important pour les gens dans un contexte particulier. Mais qui a le droit d'avoir une opinion sur un autre pays ? J'ai parfaitement conscience d'être un visiteur ou un immigré, si bien que je ne me sens pas le droit de faire des déclarations sur d'autres cultures.

BB - Y a-t-il des critères qui rendent problématique la spécificité contextuelle ?

GO - Il y en a beaucoup. Nous ne croyons plus en l'universalisme. Nous sommes conscients des différences et des spécificités culturelles.

BB - Sur quelles bases la production artistique pourrait-elle prétendre être « spécifique » d'une région ou d'un pays, face aux techniques de production mondialisées ?

GO - Les artistes ont leur propre culture qu'ils essaient de relier à leur histoire.

BB - Ne faut-il pas clarifier la manière dont fonctionnent les formes résiduelles d'identité et définir ce que l'on considère comme authentique sur le plan régional, national ou culturel ? Qu'est-ce qui fait de vous un artiste mexicain ?

GO - Je n'ai jamais vraiment compris cette internationalisation ou cette mondialisation. En même temps, je ne comprends pas la localisation en soi.

BB - J'essayais de clarifier la manière dont vous vous situez face à la demande d'une culture spécifique. D'un côté, on veut que vous soyez le nouvel artiste mexicain, de l'autre vous devez faire face à la demande d'une culture nomade, mondialiste, qu'on essaie de vous imposer, en déclarant : « Voici l'artiste fin-de-siècle par excellence, dont l'œuvre se déplace continuellement entre toutes les cultures. » Je crois que les deux propositions sont fondamentalement inacceptables.

GO - En effet. Je ne suis pas un nomade, peut-être un immigré, mais privilégié. Nomade est un terme trop séduisant pour moi. Il y a également des raisons politiques pour lesquelles je vis ici et non au Mexique. Là-bas, les gens veulent que je sois mexicain, ici, c'est le contraire. Toute cette pression des deux côtés est lassante.

Je n'éprouve pas de nostalgie pour mon pays, bien que je l'aime. Au

through the clothes we wear

BB - Let us go back to what you think is political in your work because it's obviously not at all the same definition of the political as for example in Haacke's work.

Perhaps you can bring in as a third example: the Schwalbe piece, because these three works are somehow related: the *DS*, the *Vespa* and the *Schwalbe*, because they all deal with those vehicles of transportation, all outmoded and strange consumer objects that are now becoming sculptures in your hands.. You spoke about the social experience but I don't think it explains what type of definition of the political is inherent in that. The way you described it so far is more like describing the social dimension of the object of art, but not how it is context specific.

GO - It's very hard to describe that because in Berlin, they were not very interested in the Schwalbe project, it was more relevant outside, people were looking at it and they understood. I have to say I don't totally trust this model of context specificity.

BB - After twenty years or more of thinking about it?...

GO - It's very problematic. It can be demagogic to work for a context. The problem in general is to try to say something important for the people in a particular context. Who has the right to have an opinion on other countries just like that? I'm very much aware that I'm a visitor or an immigrant, so I don't feel the right to make any statements about other cultures, just like that. But at the same time, I'm leaving in a culture and I'm a political person, and I have opinions. But it's so hard for me to have an opinion about my own country. What is the authority than an artist has suddenly to display...

BB - Are there criteria which would make context specificity problematic?

GO - There are many. We don't believe in universalism anymore. We are aware of differences and cultural specificities.

BB - On what grounds could culture claim to be context specific under these conditions of global object production?

GO - Artists have their own culture, trying to deal with their history.

BB - Don't we somehow have to clarify how residual forms of identity, formation function, defining what one would consider regionally, nationally or culturally authentic? What makes you a Mexican artist?

GO - I never really understood internationalism or globalization, and at the same time, I don't understand locality itself.

BB - I was trying to clarify how you position yourself with regard to the demand for regionally specific culture. On the one hand, people want you to be the new Mexican artist, on the other, you have to confront the new demand for a nomadic, globalist culture, which people have tried to impose on you. In particular by saying "this is the quintessential, end-of-the-century artist whose work is continuously shifting and moving between all cultures". I think both propositions are basically unacceptable.

GO - They are. I'm not a nomad. Maybe an immigrant, but a much

Mexique, être mexicain est une question cruciale. Je refuse de polémiquer sur ce sujet. Je définirais mon attitude à travers mon œuvre, petit à petit. Je n'ai aucune idée de ce que je suis ou serai, de ce que signifie le fait d'être mexicain, d'être un artiste mondial ou local. Pendant mes études à l'Académie, j'ai eu chaque jour des discussions à ce sujet. Ce qui m'intéresse, c'est le comportement des artistes et leurs prises de positions politiques. Ils produisent des œuvres en vivant dans différents pays tout en ayant des relations très étroites avec eux.

BB - Certaines de vos œuvres sont manifestement spécifiques du site et du contexte historique, comme la *Schwalbe* et la *DS*, par contre dans d'autres sculptures, telles les *Pinched Stars*, cette spécificité n'est pas aussi évidente.

La présence d'une tradition régionale et d'une universalité mondiale doit être confirmée et démentie simultanément par l'œuvre. Vous réussissez à trouver un équilibre entre ces deux extrêmes. C'est cela qui rend votre travail différent.

GO - Oui. Mais je considère que le sculpteur est d'abord un récepteur, puis un producteur. La sculpture, c'est cela, un « récipient », ou une « plate-forme » incluant le langage, porteuse d'informations, d'histoire.

BB - Je viens de réaliser que les *Pinched Stars* ont un contexte : la culture anglaise (de même que la *DS* appartient à la culture française). Elles découlent d'un dialogue continu avec le biomorphisme et le travail d'Henry Moore. Ce dernier est pour vous une figure importante. Serait-ce une spécificité contextuelle possible pour cette œuvre ? Mais peut-être ne voyez-vous pas cette référence à Henry Moore.

GO - Mais la *Vespa* est, selon moi, plus proche d'Henry Moore.

BB - Oui. Elle est également plus proche de la culture de masse italienne, alors que les *Pinched Stars* se réfèrent à la culture savante.

GO - La culture savante non, car la sculpture biomorphique en bronze est désormais presque kitsch.

BB - Mais les *Pinched Stars* ne ressemblent pas à un Jeff Koons non plus.

GO - Ce n'est pas le même kitsch. Les sculptures d'Henry Moore sont kitsch en raison des innombrables mauvaises sculptures réalisées à la « manière Henry Moore ». Socialement, elles s'apparentent au kitsch car beaucoup de gens les considèrent comme caractéristiques de la sculpture moderne.

BB - Dans les *Pinched Stars* vous ne vous préoccupez pas de la sculpture anglaise des années 1980. Vous vous préoccupez de sculpture biomorphique moderne.

GO - Oui. Mais je m'intéresse également à l'idée d'agrandissement d'un geste.

BB - Qu'est-ce qui vous plaît dans cette traduction d'un geste authentique en un geste manufacturé ? Le passage d'une petite interven-

more privileged immigrant. Nomad is a too glamorous term for me. From Mexico they are trying to tell me I have to be Mexican. Here they are telling me I must not be Mexican. I don't feel any nostalgia for my nationality in that way. I love my country of course. I really stopped talking about that because in Mexico it is such an important issue; everyone is talking about nationalism, being Mexican, being international. I refuse to talk about this in a polemical way because I think I will define it through my work little by little. I have no idea who I am and who I will be in terms of what it is to be a Mexican, or what it is to be a global or a local artist or not. What is interesting now is how the artist behaves in the world, how he lives, what position he takes politically. Now we are producing work living in different countries and having quite close relations to different countries.

BB - There are some works that are manifestly site and context specific like the *Schwalbe* and the *DS*, and then there is other work like the cast aluminium sculptures *The Pinched Stars* where it is absolutely not evident how they are context specific or what history or situation they are relating to. The presence of a regional tradition and the presence of a global universality have to be confirmed and denied at the same time in the work. I think that's what your work is doing.

GO - Yes. First of all I'm a recipient and second I'm a producer. Sculpture is that, a recipient.

BB - Of what?

GO - Of action, of somebody, of me. It's more like a platform including language, so it's charged with information, with history, with many things.

BB - It just crossed my mind that *The Pinched Stars* are perhaps as context and site specific to English culture as your *DS* is to French culture, because they articulate your ongoing dialogue with Henry Moore and with biomorphism in sculpture...

Henry Moore is an important figure for you – positively or negatively, it doesn't matter right now. Would that be context specificity that would determine the work?

GO - Perhaps.. Even the *Vespa* is closer to Henry Moore.

BB - Yes, but it's also closer to manifest Italian mass culture, where as the *Pinched Stars* have no mass cultural reference, at least not an evident one. They have a high culture reference.

GO - High culture, no. Because they look kitsch. Bronze biomorphic sculpture is close to being kitsch at this point.

BB - But they don't look like Jeff Koons either.

GO - Not that kind of kitsch. There are so many examples of bad Henry Moore-like sculpture. It functions socially at a level that is almost kitsch because this is what people consider, in a very kitsch way, to be Modern Sculpture.





tion réelle – opération artisanale – en un agrandissement aux dimensions industrielles ? C'est un processus très étrange, différent de celui d'une sculpture minimale où une ébauche est donnée au fabricant, comme faisait Judd, par exemple, dans les années soixante. Les artistes étaient alors fiers de dire : « Je ne fais pas de la sculpture. Elle est faite par le processus de fabrication. » Ils cherchaient à éliminer la main de l'artiste et l'aspect artisanal. La dimension conceptuelle de la sculpture était soulignée. Dans votre œuvre, il y a un geste réel au départ : vous faites cet étrange petit modèle en cire, comme une sculpture surréaliste faite par des mains inconscientes, telles les photographies de « sculptures involontaires » de Brassai – c'est à cela que m'ont fait penser les *Pinched Stars* quand je les ai vues pour la première fois. Vous les engagez dans un processus très élaboré, presque pervers en un sens, parce qu'il existe maintenant des processus de production artisanale industrialisés. C'est ce qui rend vos œuvres étranges, puisqu'elles ressemblent maintenant à des sculptures modernistes abstraites et que vous ne savez pas tout à fait où elles prennent leur authenticité ; vous ne savez pas exactement ce qu'est leur dimension industrielle, si bien que vous vous retrouvez avec cet hybride qui n'a rien à voir. Est-ce ce que vous voulez ?

GO - Oui. J'étais curieux de savoir comment des millions de mains et d'outils pouvaient réaliser un objet qui ressemble tant à un geste et qui paraisse si léger. De nouveau des macro-micro-gestes, puis le geste très banal des mains de l'artiste et celui, très anonyme, des ouvriers qui le reproduisent. J'étais vraiment curieux de savoir comment cela se traduirait dans le résultat final : mon petit geste, leur geste élaboré avec les machines, comment tous ces processus sont contenus dans la pièce qui, en définitive, ressemble à un geste unique. Les *Pinched Stars* semblent maladroits ou complexes, comme de la merde. C'est très scatologique en fait. Comme lorsqu'on casse quelque chose. J'ai fait la même chose avec les tuiles en Belgique. Je suis intervenu dans une usine où l'on fabriquait des tuiles. J'étais devant la machine et je prenais ces tuiles mouillées que je cassais avec mes doigts avant de les reconstituer. Un peu dans l'esprit de Manzoni faisant sa ligne infinie à l'usine. Même chose pour les arbres artificiels : j'ai inséré des disques blancs dans leur feuillage qui a l'air réel. En intervenant dans le processus de production, on introduit un virus. Ce virus devient partie prenante de l'élément naturel qui, en fait, est artificiel.

BB - Comment *Black Kites* s'intègre-t-il à cette discussion ? Il semble en rupture avec tous les paramètres que nous venons d'évoquer. Si on regarde la *DS*, la *Vespa*, la *Schwalbe*, il y a une continuité dans votre œuvre qui se définit par certains critères particuliers.

GO - En effet.

BB - Avec cette nouvelle œuvre, *Black Kites*, à la Documenta, le choix

BB - With *Pinched Stars* you're not dealing with English sculpture of the 80's. You're dealing with modern abstract biomorphic sculpture.

GO - Absolutely, but I'm also interested in the idea of enlargement of a gesture, the idea of blowing up production.

BB - What interests you in that translation from that authentic gesture to the manufactured gesture? From the small, authentic operation that you perform with your hands, which is an artisanal operation, to an artificially translated, enlargement of the gesture into a manufacturing dimension. That's a very peculiar process. It's not like doing minimal sculpture where you have a sketch that would be given to the manufacturer, like by Judd for example in the 60's. The Minimalists were proud of saying "I'm not touching the sculpture. I'm not making the sculpture. The sculpture is made by the manufacturing process". They wanted to eliminate the hand of the artist and the artisanal aspect of making. They emphasized the conceptual dimension of the sculpture. In your work there is an authentic gesture at the beginning: you make this peculiar little wax model, like a Surrealist sculpture made by unconscious hands, like Brassai's photographs of "involuntary sculptures" - that's what they reminded me of most when I first saw them. You feed them into a very elaborate process, perverse in a sense because these are now industrialized artisanal production process. That's what makes them even stranger since they now look like modernist abstract sculpture and you don't quite know how they got their authenticity, what their industrial dimension is, so you end up with this hybrid that is neither here nor there. Is that what you wanted?

GO - Yes. I was curious how millions of hands and tools can make a big object that looks so much like a gesture, looks so light. Again macro-micro gestures, then the very banal gesture of the hands of the artist and then the very anonymous gesture of the workers reproducing this (though they are not anonymous because they are doing this). I was really curious to explore how in the end result it would be translated: my small gesture, their elaborated gesture with the machines, how all these processes are contained in the piece, which in the end looks like just one gesture. The *Pinched Stars* looks clumsy or intricate, like a piece of shit. It's very scatological in the end. Like when you've broken something. I did it also with the tiles in Belgium. I interfered in this factory when they were making the tiles. I was standing at the machine and taking these wet tiles and breaking them with my fingers and putting them back together. Probably a little bit in relation with Manzoni making his infinite line in the factory. The same happened with the artificial trees. I inserted these white disks into the production of artificial trees that they look real. The production of something natural or the production of something real which we know is artificial, is trying to imitate nature, and intervening in the natural process of the production of this,





du matériau est inhabituel, de même que l'iconographie de l'objet et son exécution. Comment ce crâne se situe-t-il par rapport à une culture régionale ? Car après tout, s'il y a un objet qui occupe une place importante dans la culture visuelle mexicaine, c'est celui là.

GO - Tout à fait.

BB - Le crâne ne doit-il pas être interprété comme une identification ou bien comme un refus d'identification à la culture mexicaine : les deux sans doute, c'est ce qui le rend si étrange. Vous participez à la plus importante exposition internationale d'art contemporain et vous y présentez la quintessence du cliché mexicain.

GO - J'en étais parfaitement conscient, mais il y avait d'autres raisons. Je crois que si je l'ai utilisé, c'est plus en rapport avec mon œuvre qu'avec la culture mexicaine. Le crâne fait également partie de la culture européenne.

BB - Oui, mais il y a des priorités dans les interprétations. Le crâne est surtout lié à l'art mexicain du XX^{ème} siècle. Il évoque aussi Cézanne ou Picasso.

GO - A New York, le crâne est lié au rock heavy metal. On le voit constamment.

BB - Vous pensez que le public n'aurait pas choisi cette référence...

GO - ... s'il ne savait pas que j'étais mexicain...

BB - Il est inévitable qu'il projette un cliché.

GO - Oui. Mais, en même temps, mon intention n'est pas de plaisanter avec cette tradition.

BB - Non, ce n'est pas une plaisanterie. C'est plus compliqué que cela. C'est comme si vous répondiez à une attente. Comme si vous disiez : « Très bien, vous voulez que je sois un artiste mexicain dans une exposition internationale ? Eh bien, je serai votre artiste mexicain. » C'est ainsi qu'on pourrait lire votre démarche dans un premier temps, comme une espèce de parodie de cette attente.

GO - Cela n'intéresse personne. À la Documenta, au contraire, le public ne s'attend pas à ce que je sois un artiste mexicain mais plus un artiste universel. C'est un bien grand mot. Le public en regardant l'œuvre a d'autres priorités de lecture. La dimension mexicaine du crâne n'était pas l'une de mes motivations prioritaires. Il y a des gens qui veulent vraiment que je sois international et jamais mexicain, et inversement. Ni l'un ni l'autre ne m'intéresse. Prouver que j'en ai fini d'être mexicain ne m'intéresse pas non plus.

BB - Une fois de plus, nous sommes donc face au même type de dilemme : comment ces deux éléments se réconcilient-ils ?

GO - J'ai conscience de ce problème lorsque je travaille dans un pays donné. Je travaille dans un contexte, mais également en dehors de ce contexte ; avec ce contexte, mais aussi contre. Qui plus est, on travaille dans un endroit, mais également dans une micro-situation en rapport avec sa propre œuvre, en relation avec soi-même.

you add something like a virus, and how this virus became part of the real natural thing that is artificial.

BB - How does the recent skull fit into this type of discussion? It seems to be breaking all of the parameters that we have just established. If one looks at the *DS*, the *Vespa*, the *Schwalbe*, there is a continuity there from which one can extract a certain criteria that would establish your work as pursuing certain aspects.

GO - It does.

BB - But with this new work *Black Kites* at Documenta, the choice of the material is unusual, and secondly the execution of the object, and then lastly, the iconography of the object. How does the skull position itself to regionally specific tradition? After all, if there is any object at all which is preeminent in Mexican visual culture, you chose that one.

GO - Right.

BB - The skull must not be interpreted as an identification or a refuse of Mexican culture. Probably it is both, and that's what make it so strange. You go to the most important international exhibition of contemporary art and you do the quintessential Mexican "cliché".

GO - Of course I was totally aware, but there were other reasons. I do believe that if I use one of these things in my work it's just part of my work and not part of Mexican culture. The skull is also part of European culture.

BB - Yes, but there are priorities of readings... the skull is most closely related to Mexican art in the 20th century. Or it could of course be also Cézanne or Picasso.

GO - In New York, the skull is linked to dark, heavy metal rock and you see that all the time.

BB - So you think people wouldn't have chosen that reference...

GO - ... if they didn't know I'm Mexican...

BB - The projection of the "cliché" is inevitable.

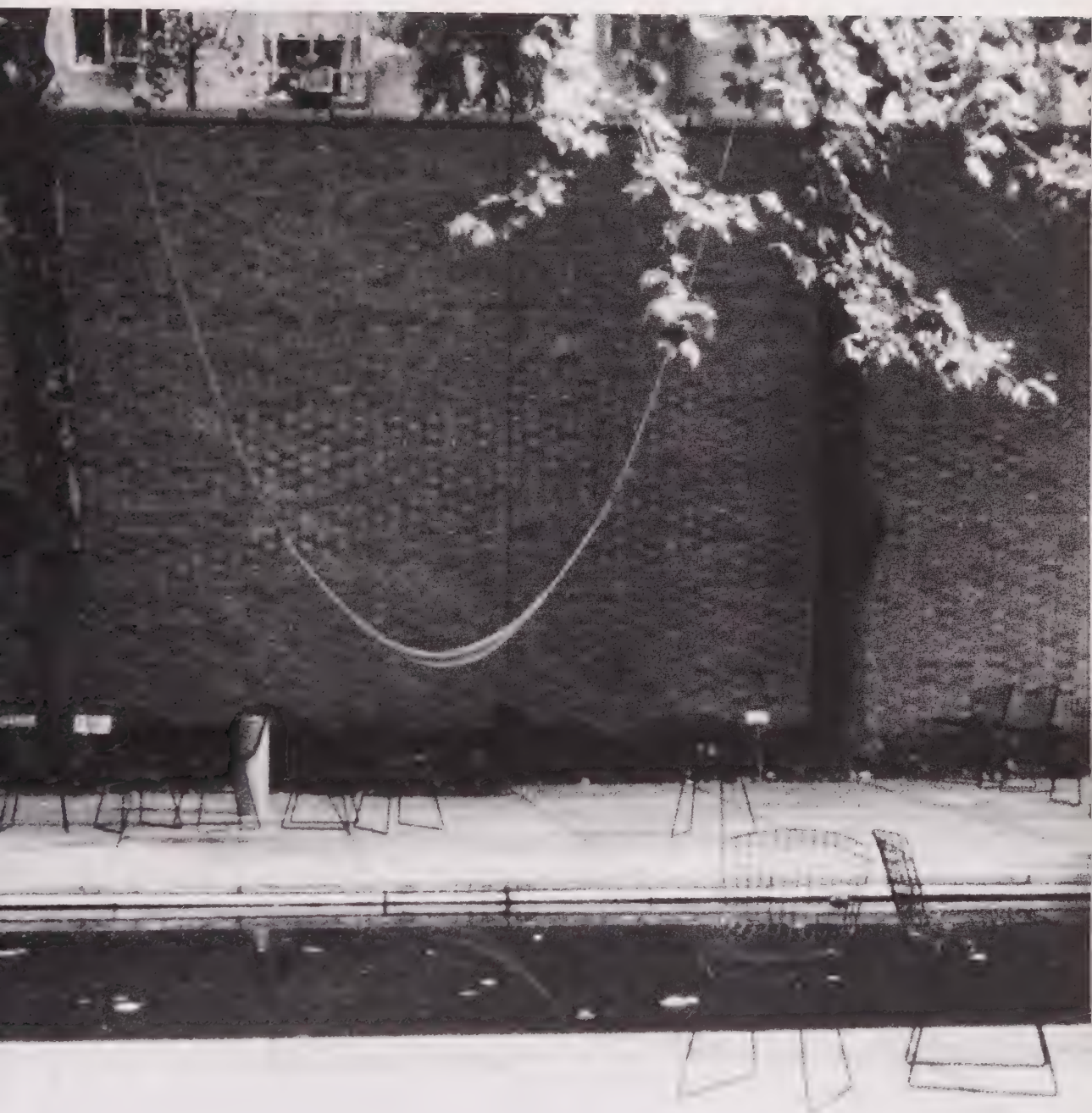
GO - Yes. But at the same time it's not my intention to make a joke about that tradition.

BB - It's not a joke. It's as though you were performing an expectation. It's as though you're saying "OK, you want me to be a Mexican artist in an international exhibition, I'm going to be your Mexican artist". That's the way one could read it at first, as a kind of travesty of that expectation.

GO - Nobody wants to do that. In Documenta, on the contrary, the public does not expect me to be a Mexican artist. They want me to be a universal artist.

Then of course people who look at the work have other priorities of reading. The Mexican dimension of the skull was not one of the priorities of my motivation. There are people that really want me to be international and never Mexican, and on the contrary, people who want me to be Mexican and not so much a product of internationalism. I'm not interested in either of the two.





BB - Une fois de plus, nous sommes donc face au même type de dilemme : comment ces deux éléments se réconcilient-ils ?

GO - J'ai conscience de ce problème lorsque je travaille dans un pays donné. Je travaille dans un contexte, mais également en dehors de ce contexte ; avec ce contexte, mais aussi contre. De plus, on travaille dans un endroit, mais également dans une micro-situation en rapport avec sa propre œuvre, en relation avec soi-même.

Pourquoi avoir fait un crâne ? Tout d'abord, c'est une exploration de l'anthropomorphisme, de ses formes très complexes, et de la notion de tridimensionnalité dans le dessin. J'étais fasciné par les yeux du crâne.

BB - Vous auriez pu utiliser une boule de plâtre blanc, par exemple.

GO - Oui, mais j'étais fasciné par quelque chose de réel, qui ne soit pas factice, quelque chose de naturel, la mort véritable, si l'on peut dire. Les yeux du crâne, la forme d'un dessin topographique : comme d'habitude, je pensais à une sculpture si bien que c'est un dessin topographique technique d'une forme très compliquée liée à l'Op Art, à une perception du volume à travers le dessin. Ces dessins, qui recouvrent le crâne de manière homogène, m'ont permis de découvrir comment se comporte le graphisme lorsqu'il est confronté à des formes sculpturales complexes.

BB - Pensiez-vous que cela aurait pu intéresser quelqu'un ?

GO - Oui, car de cette façon, on peut voir différemment un objet vraiment commun. Et puis, il y a une référence à l'ornement. Je me souviens avoir vu un des « corps » de Henry Moore. À la fin, il faisait des dessins qui devenaient des tatouages sur la peau de la pièce. On a donc cette forme très moderne, pure, puis on voit le dessin par-dessus. On songe aussi à la manière dont l'ornement, dans la poterie, contribue à la perception, à annuler ou à exagérer le volume. L'ornement est un instrument présent dans toutes les formes d'artisanat, dans toutes les traditions extra-occidentales ou, de façon plus générale, populaires ; c'est un signe de la culture populaire.

BB - Ce qui est étrange dans le crâne, ce n'est pas seulement son iconographie, mais aussi le fait que vous traitiez un fragment corporel comme un ready-made. Le crâne est une partie du corps humain «trouvée». Le dessin est l'élément ajouté. C'est donc une manière très étrange de concevoir une sculpture. On a déjà fait des sculptures à partir de crânes, de Brancusi à Picasso ; la tête a toujours été un élément-clef dans la sculpture. Mais faire d'un véritable crâne humain un objet, au sens d'objet ready-made, et souligner la corporéité comme référence première, c'est un renversement très étrange des paradigmes de la sculpture. À ce curieux renversement structurel, vous ajoutez le fait de dessiner en revendiquant ce parallèle surprenant avec l'Op Art, et ce qu'il représente pour vous en ce moment. Ce qui en fait un objet doublement étrange. Est-ce le principe de l'œuvre ?

Then of course people who look at the work have other priorities of reading. The Mexican dimension of the skull was not one of the priorities of my motivation. There are people that really want me to be international and never Mexican, and on the contrary, people who want me to be Mexican and not so much a product of internationalism. I'm not interested in either of the two.

BB - So once again we are up against the same type of dilemma: how are these two elements reconciled?

GO - I'm aware of the same thing when I'm working in a particular country. I work in a context but also I work for me out of that context. In the context but against the context. You are working in a place but you are also working in a macro situation for your own work in relation to yourself and language in general. Why did I do a skull? First of all it's an exploration of three-dimensionality and drawing, anthropomorphy and the formation of these very complex shapes. I was also intrigued by the eyes in the skull.

BB - You could used a white plaster ball for example.

GO - Sure, but I was intrigued by something real, that is not a fake, something natural, real death (if this is possible). The eyes of the skull, the shape of this topographical drawing: as usual I was thinking of a sculpture, so it's a technical topographical drawing of a very complex shape, a natural form and a head which is very complex, related to Op Art and volume - a perception of volume through drawing. These drawings that cover homogeneously the whole skull, help me to discover how the graphic design behaves when it is confronted with these very complex shapes.

BB - Did you think that could be interesting to anybody?

GO - Because then you can see differently something that is really common. (You can see such a common thing, a skull, which is related with so many things, in a different way.) I remember seeing one of these bodies by Henry Moore. In the end he made drawings that became a kind of tattoo on the skin of the piece. So you have this very modern, pure shape and then you see this drawing on the top. And how in pottery ornament helps to perceive or to nullify or to exaggerate volume. How ornament is an instrument which is present in all forms of craftsmanship, in all non-occidental or, in general, low-art; it's a sign of popular culture.

BB - What is strange about the skull is not it's iconography alone, but also the fact that you treat a bodily fragment as a ready-made. The skull is a found human body part. The drawing is the added element. So that's a very strange conception of what a sculpture is. Skulls have been made into sculptures before, from Brancusi to Picasso, the head has always been a key element in making sculpture. But to make the actual human skull an object in the sense of a found or ready-made object, and to emphasize the corporeality as the primary point of reference, that's a







GO - Le ready-born, le ready-dead (*rires*).

BB - C'est un étrange renversement. Vous associez l'ornementation artisanale à des opérations de création presque proto-électroniques ou proto-industrielles, à l'Op Art, qui est ce que la peinture a fait de plus proche de la simple reproduction mécanique et de la conception de produit industriel. Ce n'est pas un hasard s'il est revenu en force comme simple ornement et si c'est même très en vogue actuellement. Vous reliez ici différents niveaux, différentes stratégies.

GO - Je songeais au graphisme informatique.

BB - C'est très troublant, d'une certaine manière, et c'est ce qui fait que l'œuvre est juste et m'intéresse.

GO - C'est une œuvre troublante pour moi aussi. Bizarre.

BB - Oui, en tant que Mexicain, vous ne pouvez échapper au fait que le crâne est partie intégrante de votre iconographie, comme la pomme l'est de l'iconographie française.

GO - Oui. Elle est aussi tributaire de Posada, de l'idée de dessiner, du lien qu'a le dessin avec la sculpture, de la relation que le public établit avec le graphisme à travers la reproduction mécanique et la gravure – le graphisme qui n'est pas seulement une affaire de livre mais qui influence les esprits, le graphisme comme instrument politique aussi. Je crois que la *Schwalbe* est un dessin, la *DS* aussi ; c'est une ligne qui coupe, qui

very strange reversal of sculptural paradigms. Then to add onto this peculiar structural reversal the feature of drawing and design in the way you do by claiming that peculiar parallel to Op Art and what that represents for you at this moment: that makes this a doubly strange object. Is that the idea behind the work?

GO - The ready-born, the ready-dead (laughs).

BB - So it's a strange inversion, and on top of that you lay this peculiar drawing which is completely disconnected. And then you link craft ornamentation with almost pro-electronic or proto-industrial design operations and Op Art which were the closest that painting ever came to mere mechanical reproduction and mere industrial produced design. It's not accidental that it came back in a big style as mere design ornament and currently it's even high fashion in a sense again. There you are linking four very peculiar layers or strategies.

GO - I was thinking computer graphics.

BB - That's very discomfoting in a way and that's what makes the work good as far as I am concerned.

GO - It is a discomfoting work even for me. It's weird.

BB - Yet, as a Mexican artist you can't get away from the skull as being as integral to your iconography as the apple is to French iconography.

GO - Yes, and also Posada, the idea of drawing, the link between drawing and what drawing has done for sculpture and the graphic relation with the public in mechanical reproduction and etching - the graphic that functions, not the graphic just put into a book, the graphic that influences minds and brains, and the graphic as a political instrument. That's from Posada, and all the way through. I think the *Schwalbe* is a drawing. The *DS* is a drawing too; it's a line that crosses, a line that cuts, a line that shapes and gets into the brain as a political line, but then craft adds something to this natural death or this ready-dead object. The perception of volume through the graphic, the position of the real to graphic... there are quite allot of things involved. Even very basic things like lead, it's not just drawing, it's lead, it's metal in dust form over bone. For me that was very important. I spent three months pouring this metal through a pencil (metal is lead, graphite) into a bone.

It's not painting, it's not done with pyrograph that you burn. There are many techniques that are more related to crafts, more related to painting. I really didn't feel like buying a plastic skull, even though there are perfect copies. I spent three months looking at this skull. I did it very slowly and for me that physicality was important, to look at the eyes and to come up with a three-dimensional drawing and not just an idea.

BB - Let's talk about *The Atomists* for a while because this group of works seems to have received very little discussion as far as I'm aware. First of all there is your strange interest in reviving abstraction that was already evi-

façonne cet objet ready-dead... Il y a d'autres paramètres qui interviennent, la perception du volume, du réel, par rapport au graphisme. Même une chose très élémentaire, comme l'utilisation de la mine de plomb : ce n'est pas seulement du dessin, c'est du métal en poussière sur de l'os. Pour moi, c'était très important. J'ai passé trois mois à « verser » ce métal, par l'intermédiaire d'un crayon (le plomb, le graphite sont des métaux) sur un os.

Ce n'est pas de la peinture, ce n'est pas fait par un pyrograveur qui aurait brûlé la surface. Je n'avais pas envie d'acheter un crâne en plastique, bien qu'on en fasse des copies parfaites ; j'ai passé trois mois à regarder ce crâne. J'ai travaillé très lentement, et pour moi cet aspect physique était très important : regarder les yeux et aboutir à un dessin tridimensionnel, pas seulement à une idée.

BB - Parlons de *The Atomists*, car ce groupe d'œuvres semble avoir suscité très peu de discussions. Tout d'abord, il y a cette étrange volonté de ressusciter l'abstraction, qui était déjà manifeste dans des œuvres précédentes. Cela inaugure un aspect complètement différent de votre travail. Quelle est votre relation avec la tradition de l'abstraction en peinture ou en sculpture ?

Vous aviez fait *Light Box* auparavant, qui était elle aussi particulièrement axée sur l'héritage d'une abstraction d'origine géométrique. Si l'on se place du point de vue de l'histoire de l'art, comment percevez vous ces formes géométriques abstraites ? Comment les décririez-vous ?

GO - Je faisais ces graphismes, je dirais, depuis le début des années quatre-vingt-dix. Je réalisais des dessins de points qui se développaient depuis le centre. Je m'intéresse beaucoup au début des choses, cherchant à exprimer graphiquement ce qui commence et ce qui se développe, ou ce qui prend une direction. Cela est donc lié au mouvement, à la croissance.

BB - Comment indiquent-ils le mouvement ? Ce sont des segments, des demi-cercles, des quarts de cercles. Ce sont toujours des couleurs primaires : blanc, jaune, rouge. .

GO - Dans *The Atomists*, les couleurs viennent des photographies. Les formes géométriques oscillent entre le cercle, mobile et flottant, et les axes – qui sont plutôt comme une construction – mobiles et statiques en même temps. Les formes croissent, mais dans certaines limites et toujours sur un axe à quatre-vingt-dix degrés. Elles ne sont pas si lâches, ce ne sont pas des bulles qui flottent, ni des motifs sur une surface homogène.

Il y a là une structure géométrique qui m'intéresse et qui m'a servi à aborder le mouvement dans les photographies de sport. Elle est aussi assez banale. Je crois que l'idée m'est venue, entre autres, d'André Cadéré et de ses cylindres colorés. J'aime le positionnement, la situation, la couleur, les mathématiques, le jeu, le système personnel, l'arbitraire, la simplicité, le minimalisme, l'utilité, l'idée de la sculpture en tant qu'outil



dent in earlier work leading up to *The Atomists*. This seems to open up once again a completely different aspect of your work. What is your relationship to the tradition of abstraction in either painting or sculpture? You did the *Light Box* beforehand which also were peculiarly involved in what seems at first glance the legacy of some geometrically derived abstraction. If one looks at it in art historical terms, how do you perceive these abstract geometric shapes?

GO - I was doing these graphics, I would say, since the early 90's. I was doing drawings of dots that were growing from the center. I'm very interested in the beginning of things, and expressing graphically something that starts and then expands or takes on a direction. It has to do with movement, growing.

BB - How do they indicate movement? They are segments, they are semi-circles, they are quarter sections of a circle. They are always primary colors: white, yellow, red.

GO - In *The Atomists* the colors come from the photograph. They are in between the circle as moving and floating and these axes that are cutting or crossing between the circles are making it more like a construction, static. They are moving and static at the same time. And they are growing but with some limit, and always on a 90° axis and lines. They are not that loose, they are not loose points in the





bien entendu – tout cela en même temps dans un système unique.

BB - Vous ne pensiez donc pas vraiment à la tradition du néoplasticisme ou à la peinture géométrique abstraite, comme celle de Mondrian ?

GO - Pas vraiment. Je pensais à Rodtchenko, à ses photographies, au graphisme du constructivisme, aux affiches et à l'idée du sport et de la photographie. J'aime l'idée de la photographie liée à la création graphique. Mondrian est important à mes yeux, mais André Cadéré m'a plus influencé.

BB - Que pouvez-vous dire de la juxtaposition de ces photos, d'une beauté saisissante, et de ces formes abstraites ? Pourquoi l'abstraction et la photographie de sport ?

GO - Je me demandais pourquoi la photographie de sport était si ennuyeuse. Lorsqu'on a une affiche sportive, on s'en lasse. Il y a bien sûr de grands photographes, mais je ne suis pas sûr que même les plus grands résistent au temps. En ajoutant ces schémas et en les agrandissant, le grain est plus apparent, on pense à Roy Lichtenstein, à Seurat, à la perception d'une image très statique mais avec une notion spéciale de mouvement. Ces points évoquent les mathématiques, les molécules, les atomes, mais également Rodtchenko, les planètes, l'art tantrique. On peut songer à la manière dont l'art tantrique exprime l'évolution du cosmos et de l'énergie. Les Mantra peuvent être vraiment kitsch et stéréotypés, mais si on les voit de la manière dont ils doivent l'être, c'est-à-dire une image construite pour être perçue comme un mouvement un peu comme dans l'Op Art – se déplaçant et vibrant à travers nos sens, d'une certaine manière on peut voir tout le cosmos... C'est absurde, mais c'est très intéressant. Je ne suis pas croyant, mais cette expression graphique m'intrigue – la perception du mouvement et de toute la réalité de l'espace.

BB - À quel genre de mouvement faites-vous référence ? Un mouvement mental ou un mouvement physique ?

GO - Aux deux, sans doute. On le voit aussi dans mes photographies. Ce n'est pas uniquement un mouvement physique comme chez Jacques-Henri Lartigue, qui, soit dit en passant, est l'un de mes photographes préférés. Mes photographies n'ont pas uniquement pour sujet l'instant du mouvement que l'on peut saisir dans l'objectif. C'est beaucoup plus global et cela concerne un mouvement constant qui devient statique. De même que les photos de roues de bicyclette en mouvement sont également devenues un cercle statique. Les photos de sport traitent de cette expression du mouvement, au sens très fondamental.

BB - Le cercle ou la boule représente donc pour vous le mouvement ?

GO - Et le statique, aussi. Il représente un point focal. C'est vrai, on découvre dans ma photographie, de façon générale, l'attraction vers quelque chose, vers un point sur lequel on se focalise, ainsi que l'idée de la spirale en mouvement ou en expansion.

BB - Je ne savais pas que vous étiez un homme métaphysique, que

plane, they are not just pattern over a homogeneous surface, they are not just bubbles floating. There is a structure that interests me and I applied them to the sport photograph. It's quite banal. I think this idea came partially from looking at André Cadéré and his cylinders with colors.

I like the placement, situation, color, mathematics, game play, personal system, arbitrariness, simplicity, minimalism, usefulness, the idea of sculpture as tool, of course, and all at the same time in one system.

BB - So you were not really thinking about the tradition of Neoplasticism or abstract geometric painting, like Mondrian.

GO - Not really. I was thinking in Rodtchenko, his photography, the graphics of Constructivism, the posters and the idea of sport and photography. I like the idea of photography related to graphic design, graphic shapes or forms. Mondrian is important for me also, but I was also influenced by André Cadéré.

BB - So what about the juxtaposition of these startling, strikingly beautiful technically produced photographs and these abstract dimensions? Why abstraction and sports photography?

GO - I was wondering why sports photography doesn't hold interest over time. When you have a sports poster you get bored. Of course they are great photographs, but I'm not sure that even the greatest holds over time. I was adding these diagrams and blowing them up. When you blow them up it's more graphic because the grain is more evident, very much like Roy Lichtenstein or Seurat and to the perception of the static image with a special notion of movement. These dots evokes mathematics, molecules, atoms, and Rodchenko, planets and also Tantric art. You can think about how Tantra art expresses the evolution of the cosmos and energy. The Mantra can be really kitsch and stereotypical, but if you see a mantra how they want you to see it, how they build the image to be perceived as a movement, similar in a way to Op Art, moving and making vibrations in your senses in a way that you can see the whole cosmos... It's absurd but it's very interesting. I'm not a religious person but I was curious about the graphic expression, perception of movement and whole reality of space.

BB - What type of movement are you referring to? Mental movement, or physical movement?

GO - Probably both. In my photography you see that too. It's not just physical movement like Jacques-Henri Lartigue, who by the way is one of my favorite photographers. My photographs are not just about the instant of movement that you capture in the camera. It's much more total, about constant movement that became static. Like the moving bicycle wheel prints became a circle that is also totally static. The sports photographs are dealing with this expression of movement, the very basic one.





vous vouliez aborder la dimension cosmique de l'abstraction dans votre œuvre. Vous vous exprimez parfois comme un artiste abstrait du début du XX^{ème} siècle.

GO - Cela vient également de Manzoni, non pas d'une manière naïve. Je pense que nous avons une autre conscience de la planète maintenant, après les années 1970 et les astronautes; n'oubliez pas Manzoni, il peignait des Martiens au début, et puis il y a eu *Soclo del mondo* et *Infinite Line*.

Lorsque je parle du cosmos, je suis sceptique, non métaphysique. Comme si l'univers n'était qu'un amas de pierres cassées et d'air. Après, viennent la couleur, la photographie, les sports. Le sport est considéré comme un jeu d'espace et d'action au cours duquel on fait l'expérience d'une culture. Le billard a un rapport avec cela.

BB - Et il y a aussi une boule.

GO - Elle est suspendue en dehors du billard. C'est très métaphysique, si l'on veut, mais c'est aussi très banal, comme une sculpture suspendue, ou comme une boule percutée par deux petites boules sur une table ovale. Cela ressemble beaucoup à un atome en mouvement. On peut penser au pendule de Foucault, au point d'accrochage de la boule, à ce que cela signifie, à l'énergie et aux mouvements produits par le choc, mais, bien entendu, cela reste une partie de billard ordinaire.

BB - La dimension du jeu est-elle si importante ? Pouvez-vous définir le mouvement de façon plus précise ? Vous parlez du mouvement comme une vertu en soi... Peut-être l'est-il ? Souhaitez-vous revenir à l'art cinétique ?

GO - Non. Peut-être que j'utilise le mouvement pour créer un vide. « Nettoyer », autant que possible avec des signes.

BB - En opposition à quoi, contre quoi ?

GO - En opposition au spectacle, ou au pur plaisir visuel, en opposition à l'expression, aux revendications politiques...

BB - ... À la réification ?

GO - Oui, en opposition à de nombreux objets, à de nombreuses « scatalogies », et même à l'attirance ou à la séduction sexuelle, en opposition même à l'abstraction puritaine, celle des tables parfaitement carrées ou des blocs de métal parfaitement carrés, par exemple.

BB - C'est pourquoi c'est de l'abstraction impure.

GO - Oui, et c'est très difficile. Il faut se mettre dans un non-espace au milieu de toutes ces choses, dans un vide...

BB - L'abstraction est donc pour vous à la fois une stratégie désirable et une faillite ?

GO - Oui

BB - Et qu'en est-il des dessins sur les billets d'avion ? Ne sont-ils pas également liés à cela ? N'en sont-ils pas directement issus ? On y retrouve la même tension entre quelque chose de très spécifique et très détaillé et en même temps très abstrait, comme *The Atomists*. Je pense qu'ils découlent de *The Atomists* d'une manière très étrange,

BB - So the circle or the ball represents movement for you?

GO - And static also. It represents a focal point, too. And this is true in my photography in general, the attraction toward something, your punctum, the point you focus on: the point, the dot or the circle, and also the idea of the spiral that is moving or growing, in expansion.

BB - I didn't know that you were such a metaphysical person that you would want to engage with the cosmic dimension of abstraction in your work. You sound like an early 20th century abstractionist at times.

GO - This is also Manzoni, not in a naive way. I think we are aware of the planet in a different way now after the sixties and seventies and the astronauts even more; it's just a notion of space. Don't forget Manzoni with the *Soclo del mondo* and the *Infinite Line*... he was painting Martians at the beginning.

When I speak of the cosmos goes, I'm skeptical, not metaphysical. As if the universe were just a bunch of broken rocks and air... Then you have color, photography, sports, the floating, the ball... We perceive sports as games of space and action where you experience culture. The billiard table has to do with that also.

BB - Same element again, there is also a ball.

GO - It's hanging so it's out of the table. It's very metaphysical if you like, but it's also very banal, like a hanging sculpture or a ball smashed by two little balls on an oval table. It looks very much like an atom in movement. Then you can think of Foucault's pendulum, and you can think of that point where the ball is hanging and what that means, and the energy and movement produced by the smashing, but of course it's still just an ordinary game of billiards.

BB - Is it the dimension of play that is important? Can you define the movement a little more specifically? You keep speaking of movement as if it were a virtue in and of itself... perhaps it is. Do you want kineticism again?

GO - No. Maybe I justify movement to generate a void, an empty space. You clean as much as you can with signs.

BB - In opposition to what, against what?

GO - In opposition to the spectacle, or to pure visual pleasure, in opposition to expression, to screaming politics...

BB - ... to reification?

GO - Yes, in opposition to many objects, in opposition even to puritan abstractionism like perfectly square tables or perfectly square blocks of metal.

BB - It has to be against that as well, that's why it's impure abstraction.

GO - Yes, against all of that, that's why it's very hard. You have to put yourself in a non-space in the middle of all these things. It's a potential void...

BB - So abstraction is for you both a desirable end and a failed strategy?

puisque'ils ont la même forme : toujours le cercle, le segment de cercle, le demi-segment ou le quart de segment de cercle ; et ils sont inscrits dans quelque chose de très concret. Le billet est une image imprimée qui relève de la haute technologie, de la même manière que le tirage irisé de la photo sportive. Les cercles insérés créent une étonnante tension entre cette forme abstraite et l'imagerie technologique extrêmement complexe, mais également entre l'imagerie concrète des objets de la vie quotidienne. Il y a ce dialogue entre les deux. Ne cherchez-vous donc pas à amorcer une nouvelle tendance de peinture abstraite ?

GO - Non.

BB - Mais il semble que vous vouliez travailler avec l'abstraction, comme une antidote.

GO - Oui, mais je ne pense pas vraiment en terme d'abstraction. Je fais ces graphismes pour me mettre en relation avec un objet spécifique, en l'occurrence les billets, les photos, ou le crâne. Le graphisme appliqué à des choses réelles est simplement une activation de notre perception ; il nie la perception et en même temps la manipule, sans aucune raison. Il n'y a pas de raison politique...

BB - Est-il possible de faire quelque chose sans raison ?

GO - Non, mais la raison n'est pas de faire une affiche politique. L'une des choses que j'aime le plus dans le Constructivisme est la création graphique à des fins de propagande. Je ne vois pas dans quel but faire une affiche aujourd'hui. En même temps, je suis vraiment fasciné par la capacité du graphisme à susciter une « prise de conscience ».

BB - Conscience de quoi ?

GO - Conscience du fait qu'on regarde un billet d'avion, de ce qu'il signifie, de ce qu'il produit. De même pour une photographie ou une sculpture.

BB - Et qu'en est-il des formes circulaires dans *Moon tree* ?

GO - C'est la même chose. L'idée m'est venue en regardant les feuilles, et le soleil qui perçait à travers elles. Un jour à New York, pendant l'éclipse, celle-ci était multipliée au sol à travers les feuilles des arbres. C'était beau – le soleil traversait les feuilles et se dispersait par terre. Il y avait des millions d'éclipses à travers les feuilles. J'ai appelé cette pièce *Moon tree* à cause de la lumière et de la blancheur qui traversaient les feuilles, qui les coupaient en deux et les transperçaient. J'ai également fait un tirage Iris montrant ce graphisme sur les feuilles. C'est à nouveau un phénomène naturel traduit en un objet artificiel et un phénomène artificiel qui a l'air naturel. À travers cette artificialité nous percevons la nature qui devient alors elle-même artificielle. Cela est aussi lié à l'artificialité de la perception et à la croissance, celle de l'arbre.

BB - La forme circulaire, dans ses variations, semble avoir la fonction d'un degré zéro de perception, comme pour démêler la perception qui s'enchevêtre (ainsi que vous le disiez plus tôt) dans le

GO - Yes.

BB - What about the airplane ticket drawings, don't they relate to that as well? Don't they come directly out of that? They have the same tension between something that is very specific and very detailed and at the same time very abstract, like *The Atomists*. I think they come out of *The Atomists* in a strange way because they have the same form: always the circle, the segment of the circle or the half-segment or quarter segment of the circle, and they are inscribed within something very concrete like a high technology printing image. The ticket is a high technology printing image in the same way that the Iris print of the sports pictures is a high technology image. Inserted into this directly, they create a peculiar tension between an abstract form and extreme complex technological imagery, but also concrete imagery and objects from everyday life. There is this dialogue between the two. So you are not somebody who wants to start a new wave of abstract painting?

GO - No.

BB - But it sounds like you want to work with abstraction as some kind of an antidote.

GO - Yes, but I'm not really thinking in terms of abstraction. I'm doing graphic lines to relate with a specific object, which in this case are the tickets, or the photographs or the skull. This graphic applied to real things is just activating our perception of something, and at the same time manipulates perception, and without any reason. There is no political reason.

BB - Is it possible to do something without reason?

GO - No, but the reason is not making a political poster. One of the things I like most in Constructivism is all the graphic design for propaganda. To make a poster now, I wouldn't know what for. At the same time I'm really intrigued by the power of graphics to generate awareness.

BB - Awareness of what?

GO - Awareness of what you're looking at: a plane ticket, and what it means and what it does. The same is true for a photograph or a sculpture.

BB - What about the circular shapes in the *Moon Tree*?

GO - It's the same thing. The idea came from looking at the leaves and then the sun came through the leaves. One day in New York during the eclipse you could see the eclipse multiplied on the ground through the leaves of the trees. So it was beautiful - the sunlight coming through the leaves and getting dispersed on the ground and you could see millions of eclipses through them. So it's called *Moon Tree* because of light or whiteness crossing the leaves, cutting them in half and transpiercing them. I also did the Iris print with this graphic on the leaves. Again it's a kind of natural phenomenon translated into an artificial object which probably helps us to see that





désir, la politique, la création, le graphisme et les images. La forme zéro ou la négation de tout cela est une espèce d'abstraction circulaire. Serait-ce une manière acceptable de la décrire ?

GO - Oui. Le cercle est un non-dessin. Il est neutre : c'est le mouvement total, mais aussi le statisme, la platitude, le volume. Le cercle est très commode à utiliser, de bien des façons. Pour les peintres, il est moins commode parce qu'il est vraiment difficile de faire des tableaux avec des cercles.

BB - Oui, presque tous ont échoué, à l'exception de Robert Delaunay et de ses tableaux de disques.

GO - N'oublions pas les *Roto Reliefs* de Duchamp. Quant à mes *Light Boxes*, réalisées avec du plastique et des ampoules électriques, la seule différence – je ne dis pas qu'elles sont meilleures – est qu'elles sont plus proches de la publicité et du design, telles des enseignes lumineuses. Pour être franc, je ne crois pas qu'elles ressemblent le moins du monde à des tableaux, probablement parce qu'elles ont trop l'air de jouets dans une galerie ou ailleurs ; elles ressemblent plus à ces sphères qu'on voit dans la rue – ballons en plastique de couleur. Je me souviens de mon enfance au Mexique, des ballons en plastique gonflables de couleur vive. J'espère être plus proche de cette qualité-là, car je ne pensais vraiment pas à la peinture. L'intervention graphique était sans doute beaucoup plus claire dans *The Atomists*, qui ont davantage trait à la perception et au volume-espace de l'image, au statisme et au mouvement. C'est comme si la photographie était mobile et qu'elle s'arrêtait avec ce schéma ; ensuite on réactive le mouvement, comme une spirale. Pour reparler de Cadéré, ses «barres» m'ont également influencées ; elles sont beaucoup plus intéressantes que des rayures, pour ce qui est de l'espace et du mouvement ; elles sont élémentaires, plus banales, plus pratiques, et moins monumentales.

BB - Elles ont une très forte dimension ludique...

C'est donc un type d'abstraction différent, qui n'est pas vraiment lié à la grande tradition de la sculpture abstraite moderniste : la sculpture abstraite de Cadere est issue d'un besoin et d'un contexte entièrement différent.

GO - Tout à fait. Rodtchenko serait peut-être un autre point de départ, avec sa sculpture suspendue qui se plie pour s'aplatir, puis qui retrouve son volume, ou ses petits modèles en bois stéréométriques. Ils étaient également utiles... Et puis il y a Duchamp, bien sûr, et à l'opposé, Mondrian. Mondrian jouait avec tous ces espaces, mais également avec les lignes, en les coupant, en faisant des petits carrés. Il obtenait un espace interne à l'espace de la peinture. Pour moi, l'axe qui traversait mes cercles était important ; c'est ce qui rassemblait la structure de mes schémas.

BB - Existe-t-il une structure non décrite, non déterminée, qu'on puisse se rappeler ?

GO - Je ne sais pas. Quand vous voyez ces graphismes, que vous rappellent-ils ? Ils vous rappellent beaucoup de choses et rien.

object again in a different way; it's just an artificial thing but it also looks so natural. It has to do with growing, the infinite and the artificiality of perception, or how through artificiality we perceive nature and then nature becomes artificiality.

BB - So the circular shape in it's variations seemed to have the function of a zero form of perception, to disentangle perception from it's various conditions of entanglement (as you said before) in desire, in representation, in politics, in design, in graphics and in images. The zero form or negation of all of that is some kind of circular abstraction. Would that be an acceptable way of describing it?

GO - Yes. The circle is a non-design, it's neutral. It's total movement but also total statism. Total flatness but also total volume. The circle is very comfortable to use in many ways. It's not comfortable for painters because it's really hard to make paintings with circles.

BB - They've mostly failed, with the exception of Robert Delaunay's Disque paintings.

GO - But then Duchamp's *Roto Reliefs*. As for my *Light Boxes*, the only difference (and I'm not saying if they are better or not) is that they were more like advertisement, like light boxes, more like graphic design, with plastic and light bulbs. I don't think they look like painting at all to be honest, probably because they are too much like a square in a gallery, they have more of the quality of these globes that you see in the street. A globe is a ball with colors. I remember from my childhood in Mexico the plastic balls, balloons in primary colors. I hope they have more that quality because I didn't really think about painting at all. The graphic work probably was much clearer to do in *The Atomists*; because it's more about the perception and the volume-space of the image, and statism and movement and looking at. It's like the photography is moving and you stop it with this diagram but then you reactivate the movement, like a kind of spiral. Again going back, Cadéré's bars also influenced me. They are much more interesting than stripes in terms of space and in terms of movement and because they are basically more banal, practical and less monumental.

BB - They have a very strong ludic dimension ...

So it's a different type of abstraction that doesn't really have a connection to the high traditions of abstract sculpture : Cadere's abstract sculpture comes out of a totally different context or need.

GO - And maybe another beginning is with Rodtchenko, with his hanging sculpture that folds to become flat and then has volume again; or his little stereometric wood models. And they were also useful... and then there is Duchamp of course and on the other side there is Mondrian. He was playing with all these spaces but in the end he was also playing with the lines, in cutting the lines and making little squares in them. He was getting to a kind of inner





BB - L'art abstrait.

GO - Vous le pensez vraiment ?

BB - Comme vous le voyez, je le pensais, à tort, peut-être.

GO - Peut-être que non. Ces formes abstraites ont un côté ridicule. Elles ressemblent à un jeu.

BB - Parlons de *Table with Objects* que vous avez exposée à Zurich et à la Whitney Biennial, et qui m'a semblé une manière particulièrement intéressante de présenter ou de penser la sculpture. On pouvait l'interpréter comme une permutation de toutes les possibilités ou de toutes les impossibilités de faire de la sculpture aujourd'hui ; les objets « trouvés » ressemblaient à des maquettes, à de petites structures artisanales, primitives, faites à la main ; on aurait dit que quelqu'un pétrissait, moulait, ou façonnait de ses mains quelque structure ou sculpture naissante. Puis il y avait des objets véritables, qui devaient servir de maquettes pour des sculptures exécutées plus tard dans un autre médium ou à une plus grande échelle, et encore des objets trouvés, tels des détritiques, des ready-made, des jouets ou d'autres choses, tout cela dans cet étrange dispositif qui ressemblait à un entrepôt, à un grand magasin, à un étalage de marchandises. Cela ne ressemblait pas du tout à de la sculpture, et en même temps, c'était l'un des modèles les plus intéressants (du moins à mes yeux) de ce que pouvait être aujourd'hui l'objet sculptural, de la manière dont il pouvait opérer ou être présenté. Peut-être aviez-vous des raisons pratiques plus spécifiques de montrer tous ces objets disparates et de cette manière particulière. Qu'est-ce qui vous a incité à faire la table ? Quelle disposition aviez-vous en tête ? Connaissiez-vous des dispositifs antérieurs, telle la *Ray Gun Collection* d'Oldenburg ? Pensiez-vous que la table, servant à présenter de la sculpture, avec beaucoup d'objets hétéroclites, était une structure adéquate pour faire et montrer la sculpture ?

GO - Je ne pensais à personne en particulier. J'essayais même d'éviter les références. La plus évidente étant les maquettes miniatures de Duchamp dans la *Boîte en valise*. Cela ne m'intéresse pas vraiment. Chacun peut y voir ce qu'il veut. Mais ce qui s'est passé, en fait, c'est que j'avais ces boîtes avec ces maquettes et ces petites pièces et que je ne voulais pas jeter. Elles étaient là depuis deux ou trois ans et commençaient à être...

BB - Vous avez collectionné ces objets sur une si longue période ?

GO - Oui, parce que je les trouvais intéressants ou utiles.

BB - Intéressants en quoi ?

GO - En tant que sculptures, c'étaient des processus qui suscitaient une réflexion sur chaque matériau. Il est important de savoir que ces objets sur la table représentaient trois ou quatre années de travail. Ce n'est pas comme si je m'étais contenté de choisir de nombreux objets et de les réunir pour faire bonne impression. Pour moi, c'était d'abord une table de travail. Si j'avais une grande table comme celle-là dans mon atelier,

space in the space of the painting. Inner space means the inner line, the space in the line. For me the axis that caught the circles is important, what put together the structure of these diagrams.

BB - Is there such a thing as an undescribed, non determined structure that one can recall?

GO - I don't know. When you see these graphics what do they remind you of? It reminds you of so many things and nothing.

BB - Abstract art.

GO - Do you really think that?

BB - As you can tell I've been thinking in those terms, erroneously perhaps.

GO - Perhaps not, the abstract shapes are a little silly. They look like a game.

BB - Let's talk about the table that you showed both in Zurich and in the Whitney Biennial which I thought was a particularly interesting way of presenting or thinking about sculpture. It almost read like a permutation of all the possibilities or impossibilities of making sculpture at this moment, ranging from found objects that looked like technological models to little, primitive, manually produced artisanal structures that looked like somebody was kneading or molding or forming with his hands some beginning structure of sculpture. Then there were actual objects that would function as models for sculptures to be executed later in another medium or a larger scale, or there were found objects like trash or ready-made objects or toys or whatever, and all of them arranged in this peculiar display which looked like a warehouse or a department store or a commodity arrangement. It really didn't look like sculpture at all and yet it was one of the more interesting (for me at least) models for thinking about what the sculptural object can be at the current moment or how it could possibly operate or how it could be displayed. I'm not sure. Perhaps you had more specific practical reasons to show all of these disparate objects and to show them in that particular way. What made you do the table, what arrangement did you have in mind? Did you know earlier displays such as Oldenburg's *Ray Gun Collection* ? Did you think the tabletop as a display for sculpture with many heterogeneous objects was an adequate structure for making and showing sculpture?

GO - I was not thinking of anyone in particular. I was even trying to avoid references. The most obvious being Duchamp's miniature models in the *Boite en Valise*. I'm not really interested in that. Whatever it is, is fine with me. What really happens is that I have these boxes with these models and little pieces and I don't want to throw them out. They were there for two or three years and started to be...

BB - You collected all of these objects over such a long period of time?

GO - Yes because I thought they were interesting or useful.





je les aurais tous devant moi ; je les regarderais, je jouerais avec, je les rassemblerais, et puis je ferais quelques dessins, avec peut-être de petits collages. Ils forment un paysage, tel un grand jeu ou un grand échiquier. Certaines pièces ressemblent davantage à des sculptures achevées, comme les chaussettes ou le cœur, d'autres ressemblent à des maquettes, comme l'oreille, la petite *DS*, ou le petit *Yielding Stone* qui est la première que j'ai faite. D'autres encore sont de véritables ready-made, comme la boîte de savon ou la boîte à chaussures. Certaines sont des sculptures ratées, des maquettes qui n'ont rien donné, mais qui ont d'intéressantes potentialités pour l'avenir, de beaux restes. Je les garde. L'ensemble forme un processus, à côté du dessin, du collage et de la photographie : comme des clichés de choses que j'utilise. C'est donc en premier lieu une table de travail.

BB - Comme un registre, des archives ?

GO - Mais je ne voudrais pas du tout en faire une vitrine avec des reliques. Ce sont certes un peu des reliques, mais j'ai fait de mon mieux pour qu'elles ne ressemblent pas à des œuvres exposées dans un musée, mais plus à un monde organique, avec lequel on peut jouer mentalement. Toucher ou ne pas toucher, ce n'est pas important. Je pense que l'interaction se produit dans l'esprit du spectateur lorsqu'il fait tous les rapprochements entre les dessins, les pièces et la photographie sur le mur. Ce ne sont même pas des souvenirs. On évoque une parenté avec les souvenirs de Duchamp. Je crois que c'est trop facile.

BB - Mais quelle est la relation avec les autres sculptures ? Ces objets sont-ils l'équivalent d'une sculpture conçue comme un assemblage ou forment-ils une unité séparée qui aurait toutes les fonctions que vous venez de décrire ? Constituent-ils implicitement un modèle de sculpture ?

GO - La table est un enjeu pour moi de façon générale : les oranges sur les tables du marché, la table de billard...

BB - Pourquoi la table est-elle importante en tant que modèle ? N'est-elle pas un support comme un autre ?

GO - Parce que c'est une estrade. Une estrade pour de petites actions. On peut dire qu'on surélève les choses auxquelles on tient (de la nourriture, ou autre chose) ; mais c'est aussi une surface de travail agréable. Je ne sais pas pourquoi notre civilisation a inventé la table, parce qu'en Inde on ne s'en sert guère. Une table est un micro-paysage, un élément pour travailler, pour survivre. Ici, il y en a partout ; j'ai commencé à travailler avec les tables, d'abord dans la vie réelle, avec mes installations en plein air et mes photographies, puis dans mon atelier. Certaines sont proches de sculptures. Je dirais que *Table with Objects* met en scène un grand happening sculptural. Je dirais également que cette œuvre, dans un musée, n'est pas vraiment un meuble ; c'est l'idée de la table.

BB - Et les fruits moulés ou couverts de pâte à modeler sur la table ? Que sont-ils en comparaison ? La pâte à modeler et les fruits trou-

BB - Interesting in what way?

GO - As sculptures. They were interesting processes, generating some kind of thinking process for each material. It's important to know that these objects on the table represent three or four years of work. It's not like I just chose many objects and put them together to look great. For me it was like a working table first of all. I would have them all like this and look at them and play with them and put them together, and then make some drawings together maybe with little collages. They became like my landscape with all my objects; like a big game or a big chess board. Some pieces are more like finished sculptures, like the socks or the heart, and some of them are like models, like the car, the small DS or the little *Yielding Stone* which is the first one I ever made. Then some of them are total ready-mades like the box of soap or the shoe box. Some of them are failed sculptures, models that didn't work out but have interesting possibilities for the future, like nice leftovers. I keep them for a long time. It's like a process, next to drawings and collages and photography; like snapshots of things I use. So first of all it's a working table.

BB - Like a record, an archive?

GO - But I would hate to put up a glass like a vitrine. They are a bit like relics but I did my best to put them in such a way as not to look like a museum display and more like an organic world that was working, that you could mentally play. It's not a question of touching or not touching. I think the interaction happens in the mind of the spectator when one makes all the connections between the drawings and the pieces here and there and the photograph on the wall. They are not even souvenirs. People make mention of a relation to Duchamp souvenirs. I think it's too easy to say that.

BB - But how do they relate to other sculpture? Are they equivalent to sculpture as an assemblage or are they one separate unit that has all of these functions that you just described? Are they implicitly making a model of sculpture as well?

GO - The table is an issue for me in general: the oranges on the table in the supermarket, the under the table, the billiard table...

BB - Why is the table as model important? Is it not just another base?

GO - Because it's a platform for an action. You elevate the objects that you care for (food or whatever), but also it's comfortable to work with. I don't know why our civilization has this thing called a table, in India they don't use them that much. A table is a micro landscape, a working thing, a survival thing. They are just all around and I started to work with them, first in real life with my installations outside and photography, then because in my studio and all that... Some of them are close to sculptures. I would say it's a big sculptural happening on this table. Also I would say that the table in this museum is not furniture really; it's the idea of the table.





vés instaurent une relation ambiguë avec la temporalité, reflétant simultanément le processus de pourrissement et le fait d'en être protégé. Ils renvoient une fois de plus à un autre aspect de votre œuvre qui n'est pas toujours évident : la perception de la nature précaire des objets vivants ou de la situation précaire de la nature. On a toujours l'impression, lorsqu'on regarde certaines de vos œuvres, que vous êtes une sorte d'écologiste. J'ai été frappé, l'autre jour, par exemple, lorsque vous avez dit que vous aviez des scrupules à utiliser le bois, et qu'abattre des arbres pour faire des sculptures n'était plus un geste acceptable aujourd'hui. Cela semble témoigner d'une grande conscience des problèmes d'environnement et d'une grande sensibilité face à la situation précaire de la nature ; on a l'impression que la nature est une forme d'expérience extraordinairement menacée, fragile.

En regardant ces oranges et ces citrons couverts de pâte à modeler, on a le sentiment qu'ils trouvent un certain équilibre entre le naturel et l'artificiel. Il semble qu'il y ait une curieuse relation entre ce qui est sculpture et ce qui est nature, entre ce qui se détériore et ce qui est permanent, parce qu'on sait que l'élément fruit va finir par pourrir et se détériorer, tandis que l'aspect sculpture a une certaine stabilité. La pâte à modeler va durer longtemps, de la même manière que le goudron ou les produits chimiques, si bien que ces sculptures ont une dimension étrangement écologique. Je ne sais pas si c'est une de vos préoccupations, s'il est possible d'associer une sculpture à ce type de lecture, mais elles témoignent d'une vigilance particulière, d'une sensibilité, à mi-chemin entre les formes naturelles et les formes culturelles d'existence.

GO - Après avoir mangé les oranges, tout ce qui reste est la peau vide. Je pensais au vide et à l'intérieur du corps, à l'intérieur de ces objets : la boîte à chaussures ouverte, le vide-non-vide de cet objet géométrique très banal, la plénitude totale de la pièce en pâte à modeler, solide comme un roc. Et puis je pensais aux fruits, à la manière dont ils poussent. Je pensais aussi à cette époque, à toute la croissance dans l'univers, à l'expansion, et à la manière dont le fruit part d'un point, et développe sa propre structure ; à la fin, il ne reste que la peau. Nous parlions également de l'érection du *Balzac* de Rodin au MoMA pendant que j'y travaillais. Le hamac vide qui attendait le corps. Tous ces bronzes vides dans le jardin sont en métal, mais vides à l'intérieur. La sculpture est une illusion de volume, ce n'est qu'une illusion. La *DS* est également un vide solide pour le transport, de la même manière que les fruits sont des objets pour transporter les graines. Ils ont des couleurs pour attirer les animaux qui les mangent et qui les rejettent ; c'est ainsi que les arbres se reproduisent. Les fruits sont des récipients, tout comme le carton à chaussures, la voiture, la *Yielding Stone*.

BB - Que contient *The Yielding Stone* ?





GO - Elle-même et de la matière. C'est le récepteur de toutes les personnes qui touchent la pièce et de toute la poussière imprégnée de graisse. Une substance est donc un récepteur, un récipient.

BB - Comme le pneu.

GO - Comme la balle en caoutchouc avec de l'air, comme la voiture destinée à être occupée. La table est une surface plane, mais c'est aussi une sorte de récipient, comme le hamac. La sculpture est pour moi un récipient, ou du moins donne-t-elle l'illusion de contenir ou de transporter quelque chose.

BB - Vos principes sont donc formels et sensibles, universels et abstraits, plutôt que centrés sur les juxtapositions de culture et de nature ?

GO - Probablement, puisque je travaille avec des matériaux...

BB - ... en termes sculpturaux.

GO - C'est plus physique, plus ludique, plus spatial. C'est plutôt comme une nécessité. Lorsque je modèle, que je joue avec mes mains, j'essaie de penser à toutes les autres implications. Je suis très conscient de la « théorie de l'orange », par exemple, (*rires*), de la « théorie de la pâte à modeler », des implications de l'artifice et du processus de mort naturelle.

BB - Vous avez utilisé le verbe « jouer » à plusieurs reprises dans cet

BB - What about the fruit cast or covered in plasticine on the table? What are these in comparison. That's a precarious relationship that the modeling clay and the found fruit establish about temporality and the process of rotting away and being protected from that. It points once again to another aspect of your work which is equally present in your work but not always equally evident which is the perception of the precarious nature of living objects or the precarious condition of nature.

One always has the sense when one looks at some of your work that you are a kind of an ecologist. For example, I was struck when you said the other day that you're reluctant to use wood because cutting wood for sculpture doesn't seem to be an adequate gesture anymore. This seems to show an extreme environmental awareness and a very conscience attitudes toward the precarious condition of nature, a sense that nature is an extraordinarily fragile, threatened form of experience. Looking at those lemons and oranges being covered in plasticine one has the feeling that there is a certain balance struck between the natural and the artificial. It seems that there is a peculiar relationship between what is sculpture and what is nature. What is deteriorating and what is permanent. Because one knows that the fruit element is going to rot and deteriorate eventually whereas the sculpture aspect has a stability to it. Plasticine is going to last for a long time in the way that tar or chemical products last for a long time, so these sculptures have a strangely ecological dimension to them. I'm not sure whether that is of any concern to you at all, whether that would be a possibility for a sculpture to be associated with that type of reading, but they do have a strange alertness or sensibility about them, between natural forms of existence and cultural forms of existence.

GO - After eating an orange, all that's leftover is the empty skin. I was thinking of the void, and the interior of the body, the interior of these objects: the open shoe box, the emptiness-non emptiness of this very banal geometric object, total fullness of the plasticine piece, totally solid like a rock. And then I was thinking about the fruits, how they were growing. I was also thinking at that time about all this growing in the universe, the expansion and how fruit starts from a point and makes it's own structure and then in the end it's only skin. And then we were talking about the erection of Rodin's *Balzac* at the MoMA while I was working there. The empty hammock waiting for the body. And all these bronzes in the garden that are just empty - they are metal but hollow inside. The sculpture is an illusion of volume but it's just an illusion. Then the DS is also a bolid for transportation like fruits that are objects for transporting seeds. They have colors to attract the animals which eat them and then shit them and that's how the tree survives. So fruits are containers, the same as the shoe box, the same as the car, the same as the *Yielding Stone*.





entretien. La dimension ludique est-elle pour vous une préoccupation esthétique, est-ce une définition cruciale de la manière dont votre œuvre fonctionne ?

GO - Je crois que le mot est trop facile. Je hais cette idée.

BB - Quelle peut être une motivation valable pour des artistes travaillant aujourd'hui, si vous songez aux modèles antérieurs ? Production, analogie avec l'exploration scientifique ?

GO - Non.

BB - Spiritualité ?

GO - Non.

BB - Créativité ?

GO - Eh bien...

BB - Révélation de vérités ?

GO - Oui (*rires*).

BB - Nous sommes manifestement dans une crise où tout cela n'est plus crédible.

GO - Expression...

BB - Expression ou représentation de spectacle ?

GO - Non.

BB - Tout cela ne marche plus. La science ?

GO - Non, bien sûr.

BB - L'humour ?

GO - Oui, il fonctionne encore.

BB - Le sexe ?

GO - Oui, toujours...

BB - La sublimation ?

GO - Non, je ne sais même pas ce que c'est. Personne ne sait (*rires*).

BB - La production de qualité ?

GO - Eh bien...

BB - La séduction ?

GO - C'est une chose intéressante, parce qu'on y a souvent recourt aujourd'hui. De nombreux artistes se rapprochent du design. Au début, le design était destiné aux masses, au confort de la société, à la modernité et la démocratie. Maintenant, certains artistes croient que le design est devenu un bien de consommation comme un autre. Ils l'associent à l'hédonisme. Le design est devenu de l'hédonisme. Cette démarche n'est pas vraiment la mienne.

BB - Est-ce aussi une motivation pour l'art ?

GO - Pas pour moi.

BB - Alors, que nous reste-t-il ? Tout ce que nous avons cité ? Une partie seulement ?

GO - Je crois que l'on pourrait garder l'humour, le sexe.

BB - L'opposition ? l'autodéfense ?

GO - Oui. Et le vide. L'idée de non-espace.

BB - Le vide est-il négation totale ?

BB - What is *The Yielding Stone* a container of?

GO - Of itself and of matter. It's a recipient for all of the people who touch it and all of the dust imprinted with greasiness. So it's a substance that is a recipient that is a container.

BB - Like the tire.

GO - Like *Recaptured Nature*, the rubber ball with air, like the car to be occupied. The table is a flat surface but it's sort of a container too. The same with the hammock. Sculpture for me is a container or has this illusion of containing or transporting something.

BB - So the principals are formal and perceptual, universal and abstract rather than concerned with juxtapositions of culture and nature?

GO - Probably at the beginning because I'm dealing with these materials...

BB - ... in sculptural terms.

GO - It's more physical and playful and space, like a necessity. When I'm modeling, playing with my hands, I'm thinking of all the other implications. I'm very much aware of the theory of the orange (laughs), the theory of the plasticine, the implication of the artificial and the natural death process.

BB - You've used the word playful many times in this conversation. Is the ludic dimension once again an aesthetic concern, is it a crucial definition of how your work functions?

GO - I don't think it's that important. I think the word is too easy. I hate the idea.

BB - What do you think is a valid underlying motivation for artists working now if you think about previous models: production, analogy to scientific exploration?

GO - No.

BB - Spirituality?

GO - No.

BB - Creativity?

GO - Well...

BB - Revelation of truths?

GO - Yes (laughs).

BB - We are obviously in a crisis where none of this is credible anymore. Expression or performance of spectacle?

GO - No.

BB - None of this is really working at all anymore.
Science?

GO - Of course not science.

BB - Jokes?

GO - I think that is still possible.

BB - Sex?

GO - I think that's always...

BB - Sublimation?



NIEMAND DE DEUR UIT ZONDER EEN
FIETSVERZEKERING VAN UNIGARANT



POPULAIR



POPULAIR

Dit soort van fietsen zijn er nu
overal te koop. Het is een heel
klein beetje anders dan de andere
soorten fietsen.



GO - Une négation totale et un non-espace.

BB - C'est pour cela que vous aimez Manzoni ?

GO - Oui.

BB - Je ne pense pas que Manzoni soit un spiritualiste, comme vous avez l'air de le dire. Il ne s'intéressait pas aux principes cosmiques.

GO - Non, je ne crois pas. Je n'ai pas dit cela d'ailleurs. Il s'intéressait aux préoccupations des artistes de son temps, à l'espace et à la notion d'infini.

Je ne me situe pas sur un plan spirituel, cosmologique, mystique ou religieux. Pourquoi êtes-vous contre la notion d'espace en sculpture ?

BB - Je suis contre la notion d'espace abstrait, comme s'il existait un espace indéfinissable, indéterminé, une unité abstraite qui soit disponible. Je crois que l'espace est toujours surdéterminé socialement, historiquement. Il n'existe pas d'espace abstrait. C'est une pure fiction.

GO - Mais c'est un mot que nous utilisons, de la même manière que vous utilisez le mot « art ». Le mot « art » est si vaste.

BB - Exactement.

GO - On fait tant de choses, au nom de l'art, qui restent au stade de l'artisanat, du kitsch. De même pour l'espace. Il est fascinant de voir que des artistes, comme Rodtchenko ou Manzoni, pensaient l'espace de la façon la plus abstraite, mais également de la manière la plus sociale – l'espace du public et l'espace social.

BB - Mais la notion d'espace évolue aussi. Je pense que les concepts d'espace chez Manzoni sont différents de ceux de Rodchenko. Tous deux n'ont pas accès à un espace abstrait continu. L'espace abstrait de Rodchenko aurait pu être l'espace radicalement accessible, celui de la communauté universellement partagée, et l'espace de Manzoni pourrait être radicalement inaccessible.

GO - Et l'espace de Duchamp ? L'espace duchampien est passablement abstrait. Il est physique, mais abstrait ; c'est l'infra-mince.

BB - Son concept de l'infra-mince, c'est l'espace qui ne peut être mesuré, instrumentalisé, commercialisé.

GO - Et peut-être est-ce l'espace infini qu'on trouve chez Manzoni avec *Infinite Line*.

BB - Revenons à la motivation. La multiplicité, la variété et la diversité de votre œuvre sont à l'évidence très frappantes, et vous êtes l'un des artistes (mais peut-être pas le seul) chez qui c'est une caractéristique majeure. Un jour vous faites ceci, le lendemain cela, le surlendemain encore autre chose. Tous les projets sont liés, mais en même temps différents. Vous faites des tirages Iris sur ordinateur, en utilisant des photos sportives, le lendemain une sculpture post-minimaliste plus orientée vers le *process art*. En ce moment, vous réalisez des bandes vidéo, en même temps vous produisez manuellement des sculptures. C'est une contradiction très étrange. L'Arte







Povera n'utilisait pas de technologies de pointe. Il y a donc une diversité et une hétérogénéité dans votre œuvre qui inciteraient à poser la question suivante : « Toutes ces activités relèvent-elles d'une structure de motivation fracturée et fragmentée, avec le fait qu'aucun modèle ne semble plus tout à fait juste ? »

GO - C'est la première chose. C'est vrai.

BB - Le Pop Art, le Minimalisme, l'Arte Povera, Andy Warhol, Fluxus : tous ces modèles ne semblent plus justes aujourd'hui, si vous voulez vous situer sur le plan de l'histoire de l'art, plutôt que d'utiliser les termes de morale que nous employions auparavant : politique, militantisme, spectaculaire, sexe, sublimation... On peut parcourir l'histoire de l'art et la culture médiatique et dire que certains des artistes les plus intéressants de la génération précédente se sont concentrés uniquement sur la photographie. Vous ne faites pas cela. Même si la photographie joue un rôle important dans votre travail, ce n'est pas un mode de production exclusif. Vous faites toujours d'étranges petites sculptures en glaise, ou de grandes sculptures en découpant une voiture en morceaux. Tout cela est totalement inconsistent ; cela change constamment.

GO - Inconsistent, en ce sens oui.

BB - On se demande donc si c'est uniquement une diversité de supports, ou une fragmentation de la motivation, ou encore une fragmentation du modèle esthétique sous-jacent qui vous incite à faire telle œuvre.

GO - Je pense aussi à « l'idée », à l'association de contraires ; j'utilise le mécanique, qui est une négation du manuel et de la paternité artistique ; cette paternité, nous ne pouvons plus la revendiquer.

BB - Oui, depuis le Minimalisme.

GO - Le Minimalisme ou le Pop Art : cette reproduction en masse des choses mécaniques.

BB - Cela fait-il de vous un éclectique ?

GO - Pas forcément mais c'est la seule façon de donner forme à une idée. Parfois, sans naïveté, je suis simplement curieux de faire une expérience. Je suis également curieux de connaître tout un processus. Tantôt j'ai un but très clair, tantôt cela relève plus de la plaisanterie qui devient elle même quelque chose d'étonnant ; tantôt encore, c'est un travail considérable, comme *Black Kites*. La seule manière de faire cette œuvre était de passer quatre mois à dessiner, ce qui était vraiment ridicule. Qui passe quatre mois à faire un seul dessin ? Surtout pour la Documenta – concentrer tout en un point, une chose artisanale qui l'anéantissait en quelque sorte...

BB - De même, vous n'avez pas vraiment de motivation délimitée pour travailler. Ce n'est pas non plus celles que nous venons d'énumérer, n'est-ce pas ? Avez-vous des motivations positives ?

GO - J'en ai beaucoup, des millions, parce que je suis toujours en train de faire des choses. Je suis capable de bondir sur une chose qui m'inté-

GO - No, I don't even know what that is. Nobody knows (laughs).

BB - Quality production?

GO - Well...

BB - Seduction?

GO - Well that's an interesting thing because it's really used so much now. Even when artists get close to design. In the beginning design was for the masses; for the good of society, for modernity and democracy. Some artists really believe that design is just a commodity, that it is about hedonism. Design is hedonism. I don't share that very much.

BB - Is that a motivation for art as well?

GO - Not for me.

BB - So what does that leave us (or leave you)? All of the above? Some of the above?

GO - I think joke could be. Sex could be.

BB - Opposition? Self defense?

GO - Yes. And the void. The idea of non space.

BB - The void is total negation?

GO - A total negation and a non space.

BB - That's why you like Manzoni I suppose?

GO - Yes.

BB - I don't think Manzoni was a spiritualist as you make him sound. He was not interested in cosmic principles.

GO - No, I don't think so. I didn't say that. Not cosmic principles. I think he was interested somehow in his time, when the artists were interested in space and in the notion of the infinite.

I'm not talking in spiritual terms, or cosmological, mystical, religious terms; why are you against the notion of space in sculpture?

BB - I'm against the notion of abstract space, as though there were such a thing as nondescript, non determined space. As though there were an abstract unit that was available. I think that space is always socially, historically over determined. There is no such thing as abstract space; it's a pure fiction.

GO - But it is a word that we use, just as you use the word "art". The word art is so big; it's the same as "space".

BB - Right.

GO - So much is done in the name of art which is not, it's craft, or kitsch. The same with space. You're right when you say that the notion of the space is social. It's fascinating how even the most social artists like Rodtchenko or Manzoni were thinking about space in the most abstract way, as if it was possible to have an abstract space, but also in the most social way - the space of the public and the social space.

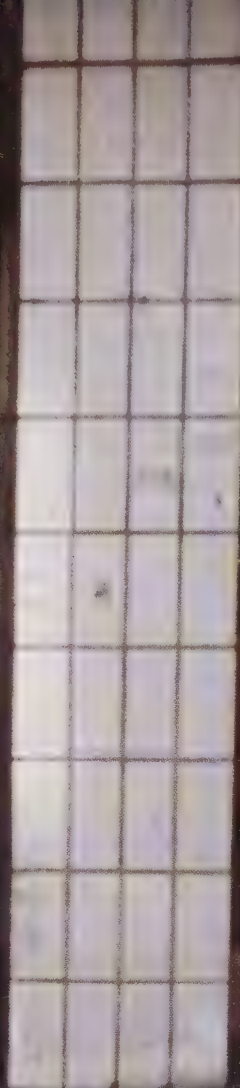
BB - But that also changes, right? It's not a universally available condition. I think concepts of space in Manzoni are different from concepts







10-트럴타



resse et de me passionner totalement pour elle. Cela est lié au désir, à la sexualité, à l'autodéfense, à des raisons fugitives. Je crois que je me confronte aussi à beaucoup de choses.

BB - Mais quand vous montrez les papiers floraux à Paris, quel est votre sentiment ?

GO - Pour l'instant, je ne sais pas encore comment je vais m'y prendre. J'aime l'idée.

BB - C'est de l'esthétisme très dangereux, non ? On a l'impression que ce n'est plus une négation.

GO - Je ne crois pas que ce soit de l'esthétisme. Ils sont très neutres.

BB - Ce pourrait être merveilleux, mais ce pourrait également être un désastre, parce qu'ils sont si beaux. C'est kitsch, d'une certaine manière, cela ressemble à de la décoration Art Nouveau de la fin du XIX^{ème} siècle.

GO - Oui.

BB - Alors, c'est décadent.

GO - Je ne crois pas que ce soit décadent. Si vous songez à ma relation à la nature, la recherche que je fais sur la forme et son développement, c'est peut-être intéressant. Si vous rapprochez cela d'un artiste comme Gaudí...

BB - Est-ce quelqu'un que vous aimez ?

GO - Oui, beaucoup.

BB - Il a toujours fui la réalité industrielle. Voulez-vous fuir la réalité industrielle, la réalité médiatique, la réalité technologique ?

GO - Non. Lui l'aurait fait ? En tout cas, il n'a pas échappé au tram. Je ne cherche pas à fuir la technologie, mais j'aime bien l'idée de collage entre la nature et la technologie. C'est probablement pour cela que j'aime Schwitters.

BB - Qu'est-ce que donnerait Schwitters de nos jours ?

GO - *The Atomists* tiennent un peu du collage. C'est une image trouvée dans un journal avec un dessin par-dessus ; je l'ai réalisée mécaniquement, parce que j'avais besoin de l'agrandir, mais au départ je faisais les collages à la main, pour voir. J'ai toujours beaucoup aimé Schwitters. Il instaure son propre espace dans le collage ; il s'immerge dans l'espace du collage, il flotte au dessus, il le coupe, il le nie. Ses collages sont des espaces complexes, on peut les regarder longtemps, comme un tableau de la Renaissance. En même temps ils sont très communs et sans doute sont-ils simplement une négation de cet espace classique. Sa relation avec l'espace et le temps, on l'aborde de manière physique mais on la vit aussi de manière inconsciente en découvrant toutes ses implications sociales. Dans mon activité, je fonctionne de même : bondir d'un matériau à l'autre, d'une situation de travail à l'autre. Parfois, je me place en dehors du processus – comme pour les arbres, le billard, ou les oranges au MoMA. L'art n'est pas non plus un moyen de se faire des amis.

BB - Quel est l'espace social de l'art ?

of space in Rodtchenko. It's not like they have access to a continuous abstract space. Abstract space in Rodtchenko could have been the space of radical accessibility and universally shared community, and the space of Manzoni can be that of radical inaccessibility.

GO - And the space of Duchamp? The Duchampian space is pretty abstract. It's physical, but it's abstract, it's *infra mince*.

BB - I think his concept of the *infra mince* is the space that cannot be measured, instrumentalized, commodified, for example.

GO - And maybe that is the infinite space we find in Manzoni with the *Infinite Line*.

BB - Yes. But let's go back to the motivation.

It almost seems that the multiplicity and the variety and the diversity of your work, which is obviously very striking, and you're one of the artists (but not the only one perhaps) where that has become a key feature. One day you do this, the next day you do that, then the next day you do something else. All of the projects are related but they are all very different. You do Iris prints from computers using sports photographs, and the next day you do a piece that looks like you're a post-minimal sculptor interested in process art. This is a very strange contradiction. Arte Povera artists didn't use advanced media technology. Now you are doing video tapes and at the same time you are doing manually produced sculptures. So there is a diversity and heterogeneity in your work that would make one almost want to ask the question "does it have to do with a fractured and fragmented motivational structure that we were just discussing, that no model seems to be quite right anymore?"

GO - Certainly, yes. That's the first thing, it's true.

BB - It doesn't seem right to be a Pop artist, or a Minimal artist, or an Arte Povera artist ; it doesn't seem right to be an Andy Warhol artist or a Fluxus artist, if you want to bring in art historical terms rather than the moral terms that we used before: politics, activism, spectacularity, sex, sublimation... You can go through that spectrum or you can go through an art historical spectrum or through a spectrum of media culture and say some of the most interesting artists of the preceding generation focused on photographs only, for example. You don't do that. Even though photographs play a major role in your work, they are not the exclusive mode of production. You still make little strange sculptures out of clay or you make big sculptures out of cutting a car into pieces. This is all totally inconsistent; it changes all the time.

GO - Inconsistent in that way, yes.

BB - So, one wonders whether it's not just a diversity of media but also a fragmentation of motivation or a fragmentation of the underlying aesthetic model that makes you do the work.

GO - I'm thinking also of the idea of the mechanical which was a negation of the manual, of authorship... We cannot do that anymore.

BB - Right. Minimalism is the last moment.

GO - Je n'ai pas de réponse. Je ne veux pas que cet espace soit proche de la mode ou du design, par exemple. Ce sont les pires ennemis.

BB - La communication ?

GO - Non.

BB - Le refus de la communication ?

GO - Pas davantage. Parce que cette attitude s'apparente aux expressionnistes qui hurlaient aux oreilles des gens. Je n'aime pas l'Expressionnisme. Je n'aime pas non plus le « silence ».

BB - L'hermétisme ?

GO - Oui. Ou le pur hasard.

BB - Vous êtes de nouveau entre tout cela.

GO - Qui sait si je suis entre tout cela, ou en dehors de tout cela. Je ne crois pas que ce puisse être la science, qui revient en force aujourd'hui. L'architecture non plus.

BB - L'espace public ?

GO - C'est un débat en cours, mais vous parlez de deux choses différentes : le public et l'espace. Si vous ne voulez pas parler d'espace, vous ne pouvez pas parler du public.

BB - Parlons un peu de *Empty Shoe Box*.

GO - C'est la première chose à laquelle j'ai pensée lorsque j'ai appris qu'à Aperto il y avait ce long corridor, avec les artistes qui exposaient leurs œuvres dans des sortes de cellules, comme dans une grande foire... telles des vaches. Il faut montrer comme on est « gros » pour être choisi par un critique, un conservateur ou un marchand, être invité à tel dîner. Je déteste vraiment cette idée.

BB - *Empty Shoe Box* n'a pas été choisie comme la plus grosse vache.

GO - Je ne parle pas de prix. Ce qu'il y a de bien à la Biennale de Venise, c'est que personne ne se soucie vraiment du prix. On y présente beaucoup de bons artistes, choisis pour les deux années à venir. En même temps, j'étais plongé dans ma petite recherche sur votre sujet préféré, le non-espace et le refus de l'espace.

BB - Parlons du non-espace.

GO - La démarche préliminaire était très banale. En ce qui concerne le volume, *Empty Shoe Box* était un contenant blanc parfait. Le couvercle était rabattu sur le fond, la boîte ouverte, très fragile. La monumentalité n'était pas liée aux dimensions. Je ne pense pas d'ailleurs que la monumentalité d'une sculpture soit liée à ses dimensions. C'est pour quoi je ne suis pas pressé de faire des œuvres plus grandes.

Mettre dans cet espace d'Aperto un carton à chaussures blanc était parfait pour occuper tout l'espace et le nier complètement. Comme je l'ai dit, je m'intéressais à l'idée de récipient, à quelque chose qui véhicule, qui neutralise, ou qui suspend un élément donné. *Yogurt Cups* fonctionnait de la même façon mais avec d'autres attentes et un autre type d'espace. On voyait quatre points. Quand on commençait à marcher, ils activaient l'espace. Ils étaient très difficiles à voir, car ils étaient éton-

GO - Minimalism or Pop art. This mass reproduction of things was so mechanical.

BB - Does that make you an eclectic?

GO - It's the only way to form idea, and I need to experience that. I'm also curious about the whole process. Sometimes out of "naïveté" I'm just curious to have the experience, sometimes I have a very clear aim, sometimes it's more like a joke but becomes something amazing, sometimes it's a hard labor thing and it's real, like the skull. The only way to do that work was to spend four months making that drawing, which was really a ridiculous thing. Who spends four months making one drawing? Especially for the Documenta, to concentrate everything in one point, a crafty thing, somehow nullifying this thing.

BB - You don't have a clearly circumscribed motivation to work. It's not the motivations we listed before, right? Do you have any positive motivations?

GO - I have many. I have millions, because I'm always making. I'm capable of jumping into the next thing that interests me and be totally passionate about it. I don't know - it has to do with desire, with sexuality, with self-defense, with fugitive reasons. I think I'm confronting a lot of things.

BB - When you do the flower pictures in Paris, what does that feel like?

GO - At this point I don't know how I'm going to do the work. I know that I like the idea.

BB - It's a very dangerous aestheticism, no? It feels like it's no longer negation.

GO - I don't think it's aestheticism; I think they are very neutral, like center points.

BB - It could be wonderful but it could also be a disaster because they are so beautiful. It's kitsch in a way, looks like late 19th century Art Nouveau decoration.

GO - Yes, very much.

BB - So that's decadent.

GO - I don't think it's decadent. If you think about my relationship with nature and the research I'm doing in terms of form and development of form, it could be interesting. If you connect that with an artist like Gaudi...

BB - Is that someone you like?

GO - Yes, very much.

BB - He's a great escapist from industrial reality. You don't want to be escaping from industrial reality or media reality or technology reality?

GO - Of course not. He did? He didn't escape from the tram. Anyway, I don't want to escape from technology, but I like the idea of the collage between nature and technology... That's probably why I love Schwitters' collages.









nants de banalité. C'était un des aspects forts de l'œuvre. En tant que sculpture, on ne voyait jamais les points d'un seul coup d'œil. Il en manquait toujours un dans l'espace.

BB - Et pour *Empty Shoe Box* ?

GO - Dans *Empty Shoe Box*, on voit tout et rien à la fois.

BB - Ce n'est donc pas un ready-made ?

GO - Si, bien entendu, c'est un carton à chaussures. Ce n'est pas un socle, ou quelque chose d'autre.

BB- Alors, s'il prenait quelques coups de pied, c'était très bien.

GO - Bien sûr. S'il est aujourd'hui détruit, nous le remplacerons par un autre. Le titre n'est ni poétique, ni drôle. Ce n'est pas *Fountain* c'est : *Empty Shoe Box*... De même *Yogurt Cups*.

BB - Sauf qu'un carton à chaussures dans une exposition n'est plus un carton à chaussures. Vos pots de yaourt sur le mur d'une galerie ne sont plus des pots de yaourt. Ils deviennent des cadres optiques, des « marqueurs » spatiaux...

GO - Des éléments très abstraits.

BB - C'est du Minimalisme.

GO - Oui, ou une peinture géométrique. Mais ils sont aussi ce qu'ils sont, des objets pop, comme des boîtes de conserve. Je crois qu'ils se situent «entre». C'est cela qui m'intéresse. Ce sont peut être des objets conceptuels qui jouent avec la politique. Des objets politiques, peut-être ?

BB - Vous voudriez qu'ils soient ainsi ?

GO - Oui. Je crois qu'ils sont en tout cas passés au stade du langage, revendiquant différentes natures et leur négation. C'est probablement politique : la démonstration et la négation de la démonstration.

BB - C'est néanmoins un choix très spécifique. Le carton à chaussures fonctionne parce qu'il est lié au pied, à la marche, à une structure spatio-temporelle. La pièce n'aurait pas marché si cela avait été une simple boîte blanche carrée.

GO - Oui, le « réalisme » est tout à fait indispensable.

BB - Cette œuvre est aussi proche du pneu de camion, qui contient également une tension venant d'un objet industriel extrêmement spécifique aux nombreuses connotations – mouvement, roulement, voyage, transport, poids lourd. En même temps, c'est un dynamisme pneumatique abstrait totalement pur ; c'est de l'air en expansion. *Empty Shoe Box* est tout ce que vous venez de dire, y compris le «white cube». Mais vous n'avez pas souligné qu'il est très lié au corps et au fait que les gens donnent des coups dedans d'une manière amusante, parce qu'il n'y a pas de chaussures à l'intérieur. La spécificité très concrète de l'œuvre lui fait prendre vie.

GO - *Empty Shoe Box* n'est pas éloignée de sa propre réalité. C'est un carton à chaussures que l'on pourrait trouver dans la rue, par terre, dans une poubelle. Mon œuvre est «réaliste», ce qui est également un mot

BB - Nowadays what could that be? It's not possible.

GO - I think that The Atomists is a little bit collage. It's an image found in a newspaper that someone took. I made it mechanically because I needed to enlarge it, but first of all I was doing it by hand, to look at them. I've always loved Schwitters very much in that way. He's dealing with his own space in the collage; he's immersed in the space of the collage, floating in it, cutting it, negating it. You can look at them for a long time, like a complex space, like an old Renaissance painting. They are at the same time just banal and probably they are just negating that space. The relation with time and space, something that happens, you just deal with it in a more physical way, then you discover all the social implications. The same with my activity, jumping from one material to the other and from one situation of working to another. Then sometimes I don't want to be involved in the process because it's better if I'm not involved, like the trees, or the billiard table, or the oranges at the MoMA. I don't think of art as a process of making friends. I hate it.

BB - What is the social space of art?

GO - I don't want the space to be the same as fashion, or design for example. They are the worst enemies.

BB - Communication?

GO - No.

BB - Refusal of communication?

GO - Also not. Because that became like Expressionists screaming at people. I don't like Expressionism. I also don't like "silence" just like that.

BB - Hermeticism?

GO - Yes. Or pure chance...

BB - You are once again between all of those.

GO - Who knows if I'm between or just out of all of them. I don't think it's science, that's another possibility which is tempting today. Architecture, no.

BB - Public space?

GO - That is still a discussion. But you are talking about two different things: public and space. If you don't want to talk about space you cannot talk about the public.

BB - Let's talk about *Empty Shoe Box* for a moment.

GO - The first thing I thought and I wanted when I found out that at Aperto there was this big long corridor with artists showing their works like in booths, like in a big fair... like cows, and you have to show how fat you are and then you will be chosen by a critic, curator or dealer, and then you will be invited to this or that dinner. I really hate the whole idea.

BB - *Empty Shoe Box* was not chosen as the fattest cow.

GO - I'm not talking about the prize. One of the good things about





difficile à prononcer aujourd'hui. Comment la sculpture peut-elle être réaliste malgré toute l'artificialité du matériau qui la constitue ? Le caoutchouc vulcanisé fonctionne également comme un récipient d'air dans *Recaptured Nature*.

Pour en revenir aux *Yogurt Cups*, ils sont situés à hauteur de la bouche sur les quatre murs de la galerie. Placés sur le mur, au centre, ils fonctionnent encore comme couvercles. Ils neutralisent en quelque sorte l'espace et le referment. Fermer, c'est contenir, anéantir. Le spectateur se trouve dans un espace entièrement ouvert et fermé simultanément. Lorsque j'utilise des objets, ils fonctionnent encore, ils s'efforcent d'être réels. Au MoMA, les oranges étaient bien des fruits derrière les fenêtres. Dans mon travail, les oranges sont consommées, elles ne sont pas sur un piédestal.

the Venice Biennial is that nobody really cares about the prize. They show many good young artists to dealers and they choose many artists there for the next two years. And at the same time I was in my little research about your favorite subject, the non space and the refusal of the space.

BB - Let's talk about non space.

GO - Let's talk about volume. The first approach was that banal. The Shoe Box was a perfect white container. So the top was on the bottom, opening like that, and very fragile. Monumentality was not related to size. I don't think monumentality has to do with size. That's why I'm not in a hurry to make bigger works.

I thought that to putting into this white booth a white shoe box was just fine to occupy the whole space and negate the whole space. As I said when we were talking about sculpture, I was interested in the container idea, the transportation thing, and just neutralizing or suspending the whole thing. It's the same with the *Yogurt Cups* except with other expectations and another type of space. You saw four points around you and then you started to walk and they start to activate. Something that at that point was so difficult to see because they were so shocking as banal objects. That was one of the strongest aspects of the work. But there are some other qualities that I think are not uninteresting as sculpture, as space: four points around you, and when you walk you can just see three; one point is always missing.

BB - What about *Empty Shoe Box*?

GO - In *Empty Shoe Box* you see the whole nothing...

BB - So it's not a ready-made?

GO - It's a shoe box. It's not even a base or anything.

BB - So if people kicked it that was fine.

GO - That's fine. If they destroy it we'll replace it with another one. The title is not poetic or funny. It's *Empty Shoe Box*. It's not *Fountain* or anything. It's the same with the *Yogurt Cups*.

BB - Except that a shoe box on exhibit is not a shoe box anymore. Your yogurt cups on a gallery wall are not yogurt cups anymore. They become optical frames, or spatial markers...

GO - Very abstract things.

BB - Like Minimalism.

GO - Yes, or like a geometric painting or model. That's one side, but then they are what they are, Pop objects too. Like cans. I think they are in the middle. They are also like conceptual objects playing politics in space.

BB - Would you like them to be that?

GO - Yes. I think they became language, claiming things and negating certain others. And probably that's politics: demonstration or negation of demonstration...



BB - It is still a very specific choice. It's a shoe box related to the body, related to feet, related to walking, related to a spatio-temporal structure. If it had just been a white square box it wouldn't have worked.

GO - Yes, the realism of it is very necessary.

BB - That seems to be very close to the truck tire which also has this tension of an extremely specific industrial object with many connotations: movement, rolling, travelling, transport, heavy weight, and at the same time it's a totally pure pneumatic abstract dynamism; it's expanded air. The *Empty Shoe Box* is everything you just said, including the white cube. But you didn't mention that it's very much linked to the body, and the fact that people were kicking it because there were no shoes in it; kicking it with their shoes in a funny way. The very concrete specificity of the work makes it come to life.

GO - The *Empty Shoe Box* was not so far away from it's own reality. It seems to be like a shoe box you could find in the street, in the dustbin. My work is "realistic", which is another word that is hard to say now. How sculpture can be realistic in dealing with all the artificiality of the material of which it is made? The vulcanized rubber *Recaptured Nature* is working as a container of air.

The *Yogurt Cups* are situated at mouth level on the four walls of the gallery. They are still working as caps on the wall, in the center. Somehow they neutralize the space which is included something again. To close is to encapsulate, to nullify again. They did close the space back. You were in a space totally opened and totally closed at the same time. When I use objects they still work as they are, they still try to be real. The oranges were oranges behind the windows at the MoMA. The oranges in my work are consumed, they are not put on a pedestal. They are functioning.









DATE AND PLACE OF ISSUE

CM

[illegible]

ATR AGT NR

[illegible]

NATION	BOOKING REFERRAL	
		PASSENGER COUPON
DATE		AGENT'S NUMERIC CODE
FARE BASIS		AGENCY NO BE
ELEMENTS/RESTRICTIONS (CARBON)		

180 4408451764



Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris

Directeur
Suzanne Pagé

Responsable de l'ARC
Laurence Bossé

Commissariat de l'exposition
Angeline Scherf

Coordination
Guilaine Germain

Assistants
Stéphane Boudin-Lestienne, Sylvie Moreau, Géraldine Tubéry

Service de presse et de communication
Dagmar Frégnac, Marie Ollier, Véronique Prest

Administration
Martine Pasquet

Installation
L'Equipe technique du Musée
sous la direction de Christian Anglionin

Transcription
Carrie Pilto

Traduction
Dennis Collins

Exposition produite par Paris-Musées

Crédits photographiques
© Gabriel Orozco

N° ISBN : 2-87900-404-7
© Paris-Musées, 1998
Éditions des musées de la Ville de Paris
Diffusion Paris-Musées
28, rue Notre-Dame des Victoires
75002 Paris

Dépôt légal : mai 1998

Achevé d'imprimer à Paris sur les presses de
l'Imprimerie Blanchard, mai 1998

Nous tenons à remercier tout particulièrement l'artiste pour son engagement et son active collaboration.

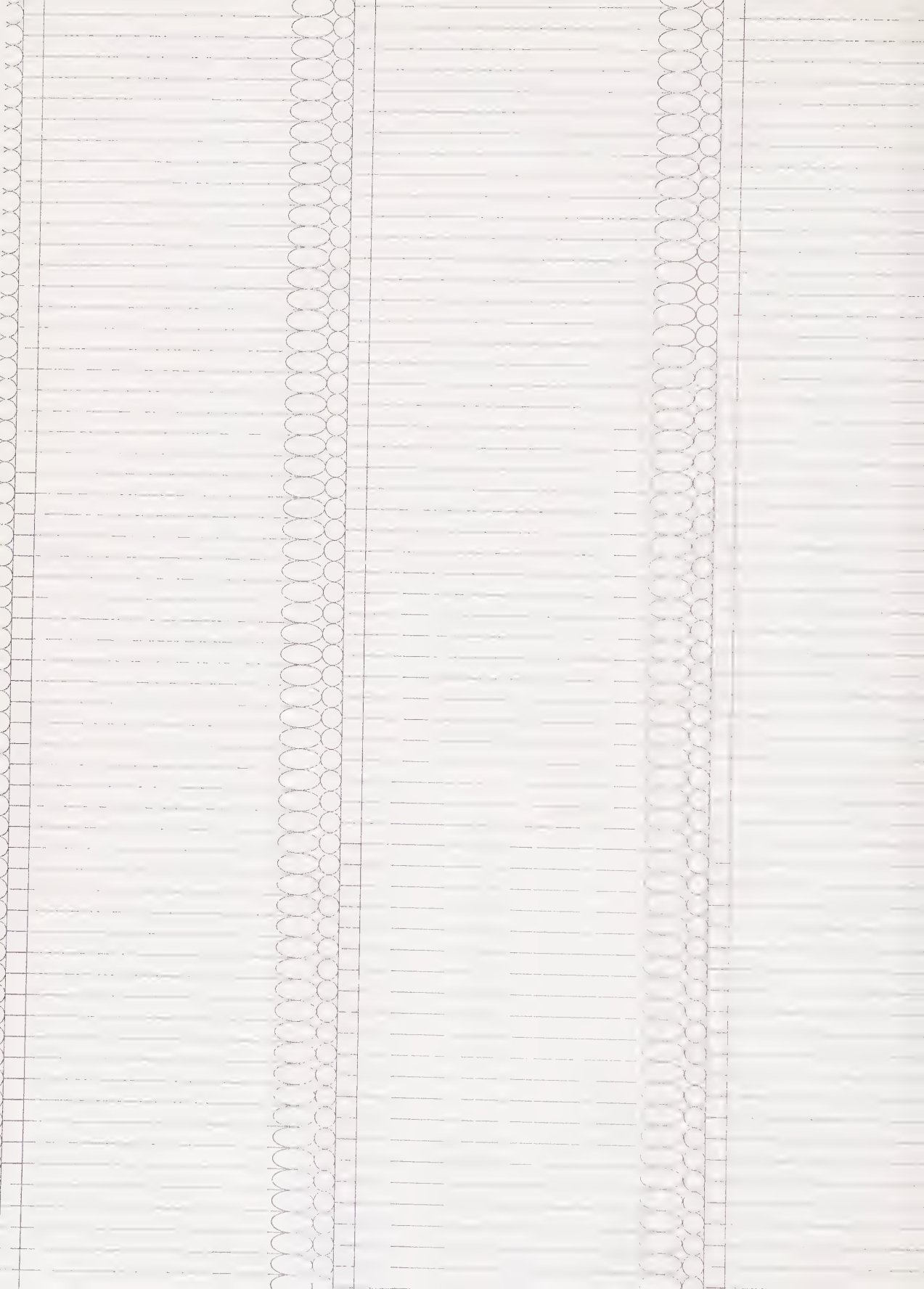
Que tous les prêteurs, responsables d'institutions privées et publiques et tous ceux qui, à titres divers, ont permis par leur généreux concours la réalisation de cette exposition, trouvent ici l'expression de notre reconnaissance :

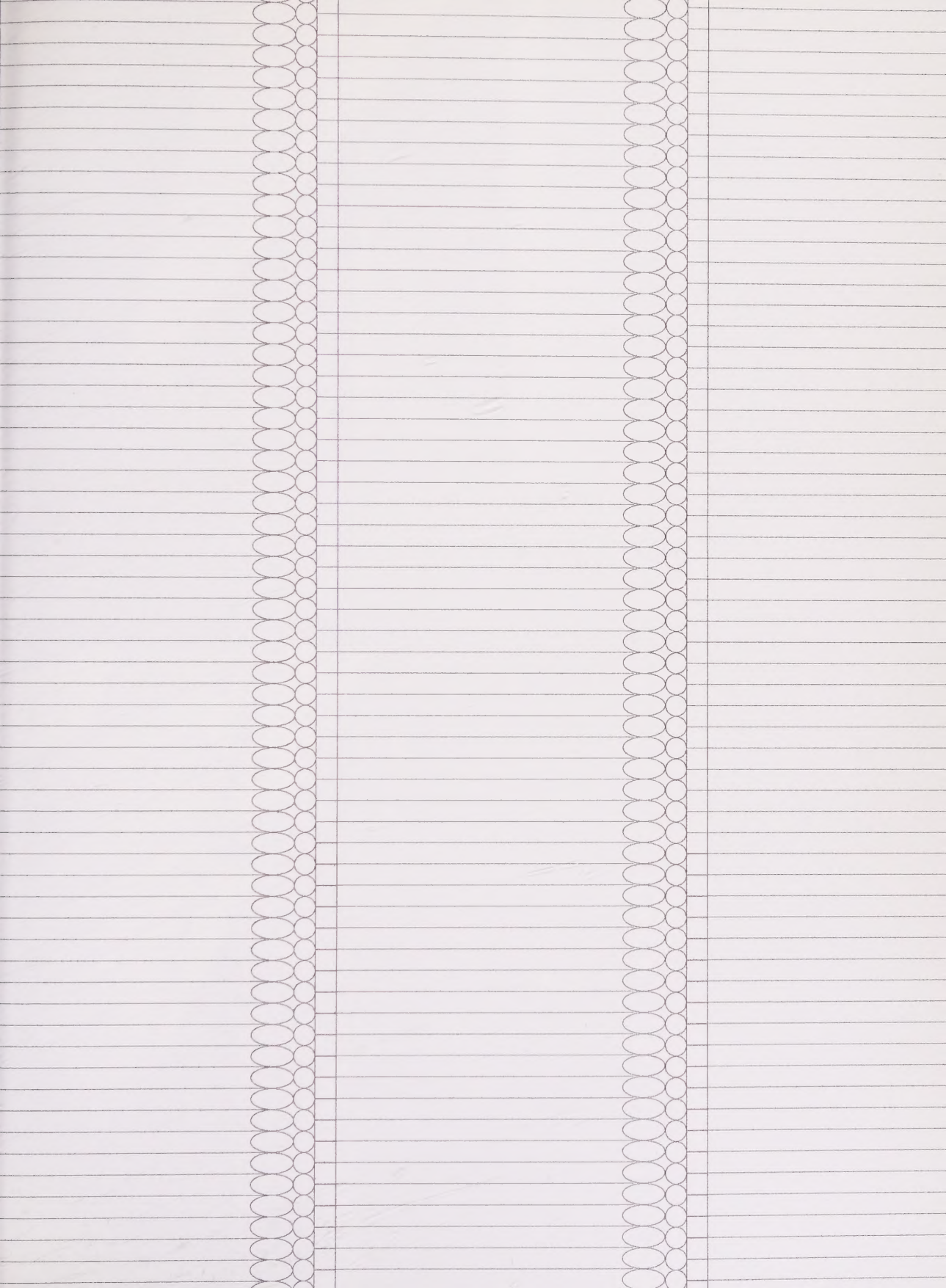
Monsieur Philippe Cohen, Paris
Sammlung Goetz, Munich
Parkett, Zurich

Galerie Chantal Crousel, Paris
Galerie Marian Goodman, New York/Paris
Anthony d'Offay Gallery, Londres
Galerie Micheline Szwajcer, Anvers

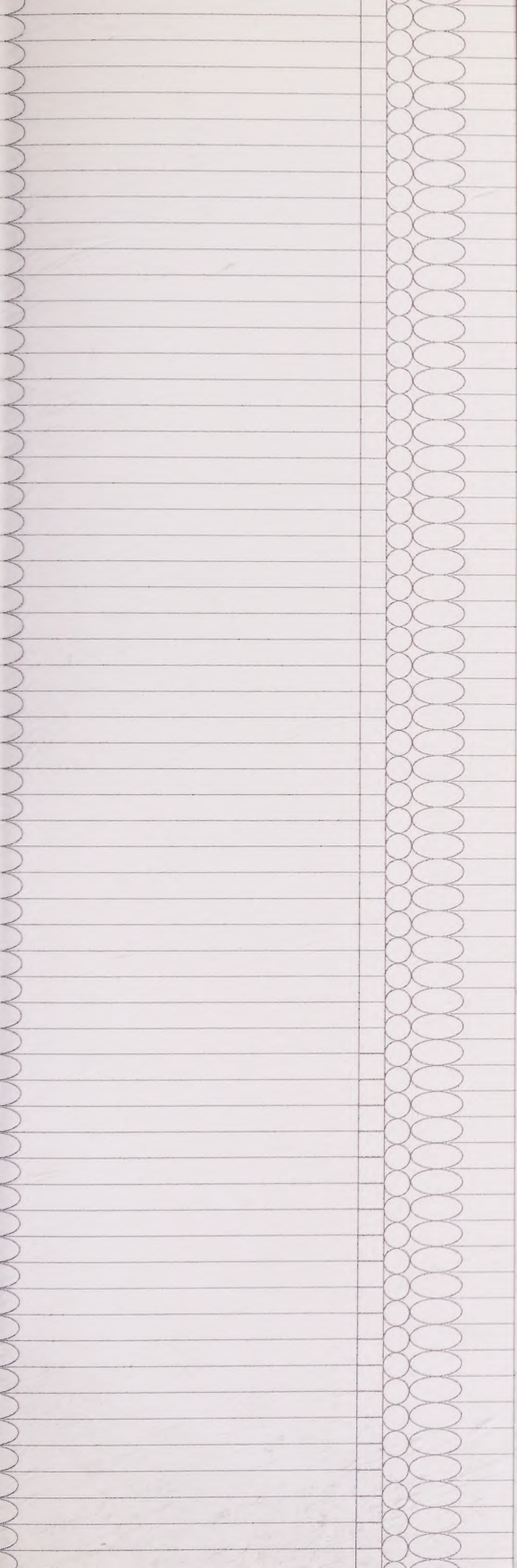
ainsi que l'Association Française d'Action Artistique,
la Société des Amis du Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris
et les Établissements Guillet.

L'artiste tient à remercier chaleureusement
Hervé Bourde, Elaine Budin, Agnès Fierobe, Didier Gugol,
Raymond-Eugène Lubrano-Guillet, Line Martin, Philippe Picouli
avec Prince Phil, Batsou, Quentin et Manon, René Pouteau,
Laetitia Roux, Jo Watanabe.









PARIS
musées
LES
MUSÉES
DE LA
VILLE
DE PARIS

Les Amis
DU MUSÉE D'ART MODERNE DE LA VILLE DE PARIS

ISBN 2-87900-404-7

prix 220 FF

