

(entretien pour beaux-arts magazine hors-série biennale de Rennes Playtime octobre 2014)

François Curlet répond aux questions de Jean-Marc Huitorel

GOGOLF échelle 1, de François Curlet, consiste en l'idée d'un minigolf dont chacun des 18 trous serait « aménagé » par un artiste. Montré en 2008 sous forme de dessins à la Galerie Commune de Tourcoing, il est présenté deux ans plus tard à Château-Gontier avec des propositions augmentées, quelques maquettes entre autre.

Les artistes : Lilian Bourgeat, Michael Dans, Denicolai & Provoost, Vincent D'Houndt, Florence Doléac, David Dubois, Michel François, Gaillard & Claude, Pierre Huygue, Ann Veronica Janssens, Sven'T Jolle, Emilio Lopez, Menchero, M / M (PARIS), Mrzyk & Moriceau, Jean-Marc Pàquot, Tobias Rehberger, Hugues Reip, Franck Scurti, Pierre Tatu, Christophe Terlinden, Donelle Woolford.

-Pourquoi ce titre, « Gogolf » ? C'est un peu gogol, non? Ça bégaie ! N'était la notable différence de golf(e), on penserait à « la guéguerre du gogolf »...

L'histoire des avant-gardes bégaie depuis les années 10. Premier mot : dada. C'est bon d'être gogol quand tout le monde veut être un exemple d'intégration sociale dans le milieu de l'art.

-Ce projet a une histoire, peux-tu la rappeler en quelques mots ?

Il s'agit à l'origine d'une idée de sculptures publiques communautaires, plus vivantes qu'un chapelet de ronds-points ou qu'un parc de sculptures en plein air. L'idée aussi, quoique pas directement dans Gogolf, d'un mode coopératif : produire des œuvres sous un nom de groupe composé d'une liste de membres à géométrie variable. Ne pas savoir exactement qui a fait le plus sur tel ou tel objet, ne pas tenir compte des variations économiques selon chaque artiste et son CV. Les amateurs choisiraient les objets sans connaître exactement le pourcentage d'intervention de tel ou tel artiste dans l'œuvre produite par la coopérative.

-Pour Rennes, tu reprends les mêmes ou tu choisis d'autres artistes que ceux, par exemple, montrés en 2010 à la Chapelle du Genêteil à Château-Gontier?

Les mêmes, 18 trous à la base plus deux pour parer à l'aléatoire des réponses. À quoi il faut ajouter l'affiche des M/M plus le projet de club télescopique dessiné par David Dubois.

-Une part importante de ton travail repose sur le jeu : jeu de mots, jeu de formes. Est-ce que, comme dit Duchamp, « Jouer, il n'y a rien de mieux » ?

Je ne suis même pas sûr que ce soit du travail d'ailleurs, c'est un état, le travail apparaît dans la préparation de mise en visibilité des envies.

-La référence au golf, dans l'art de ces dernières années est à la fois rare et assez marquante. Je pense aux images abstractisantes de Gabriel Orozco et surtout à cette pièce majeure de Gilles Mahé, justement intitulée « *Gilles Mahé joue au golf en pensant à Rudy Ricciotti* ». Toi-même tu as conçu des pièces « sportives », comme ce *Surf canadien* (2001) ou *Swoosh* (1999) où tu réutilisais le logo Nike, ce même logo que tu as apposé sur des djellabas (1998) et plus récemment sur une paire de sabots de bois. Penses-tu que le sport, et le golf en particulier, produise vraiment des formes (ou des attitudes) intéressantes pour l'art ?

C'est un tropisme parmi d'autres, le golf ne m'intéresse pas hormis le corrélatif hobby/golf/visites de foires d'art quand les amateurs sont identifiés à un oripeau social. Il en va de même avec les djellabas où là le facteur est d'un ordre socio-culturel différent mais toujours envahissant par son effet marqueur.

-Dans *Playtime*, le projet de Zoë Gray pour la Biennale de Rennes dont la figure imposée est celle du lien à l'entreprise, à l'économie et au travail, ta pièce se présente-t-elle comme un contrepied critique, un pied de nez, ou alors tout simplement comme une manière de faire de l'art ?

C'est Zoé qui a choisi le projet Gogolf dans le cadre de la biennale. Si contrepied il y a, il est à chercher à la source. Il est clair que la « valeur mérite » m'intéresse peu. De plus le rapport au mode du travail et de ses systèmes fondés sur la docilité par le gain a des conséquences néfastes pour l'art et l'individu. Le résultat des propositions réalisées fabrique un contexte qui génère de la gestion, de la réflexion, de la vanité, etc... La vie des bêtes.

-Comme *Coconut* (2002), *Gogolf* m'apparaît comme un ralentisseur, une sorte de bémol au flux ambiant. Ce sont des pièces complexes toutefois en ce sens que la première fonctionnait comme hamac et visière pare soleil quand la seconde effectue un double mouvement : ramener le golf, pratique élitiste, à une expérience plus populaire et démocratique, mais la faisant rebondir par cette expérience participative de l'at. C'était ça que tu visais ?

Il s'agit de mini-golf qui est déjà comme une mini commedia dell'arte par rapport à celle du golf classique qui, oui, est très marqué socialement. L'expérience participative via l'usage d'invention de formes, c'est là que se trouve le point de contact avec le sport et les jeux, ce qu'il (le sport) était à la base avant de se professionnaliser à outrance comme d'autres disciplines.

Il y a un oxymore entre la jouissance de la vitesse de l'information par exemple et le rythme nécessaire lié à la croissance organique, plus lent. Le jeu apparaîtrait alors comme une plateforme médiane pour ces flux contraires.