

BERTRAND
PERET
FACING
DEADLINES
THE BUI
GALLERY
SINGAPORE 2011

FOREWORD

by *Betty Bui*
Hanoi 2011

Betty Bui is the director of The Bui Gallery. She supports emerging and established artists and is an expert in the contemporary art market.

B

ertrand Peret has the youth, the energy, the vibrancy and the talent that gets my blood moving. His new body of work took him three years to complete and the result is breathtaking. I met Bertrand when I started my gallery in Paris. At the time, he collaborated with his partner, French Vietnamese artist Sandrine Louquet on a collective called *Wonderful District* and they were the very first artists I exhibited at the Bui Gallery on Rue Saint Maur in Paris. And it was nothing short of a grand spectacle. With *Facing Deadlines*, we are entering a new phase of Bertrand's work and life. It is his first solo exhibition, with the Bui Gallery and I am very excited, having seen how much his work has progressed. I always felt there was so much material in Bertrand and he never

let himself go there. I always wondered what was keeping him. A frank individual from the southwest of France, Bertrand finally decided to let go and to show us a mélange of strength and hyper-sensitivity in his paintings. The result is that when I look at his über large size canvases, I feel he has really been digging into the depths of his experiences, and passions. The strong and yet mute colors match the insistency of the character's gaze. There is a sense of relief from these paintings. Like he had been holding on or holding back and then finally, he decided to really show us what he was made of. He shows us powerful strokes and refined details in his very colorful and postmodernist way. Sometimes his style brings us back to a neo expressionist type of painting with the power of subject and the vibrancy of the colors. The subjects are highlighted with fluorescent yellow, or a really bright peony red.

FACING DEADLINES at l'Alliance Francaise from Singapore this December provides an excellent opportunity for giving exposure to an artistic process that is as powerful as it is original. It is my profound conviction that the impressive paintings he created will leave a deep impression on the imagination of thousands of visitors to the exhibition. His student work already gave evidence of a research centered around a reflection on painting, the space limitation of the canvas and the subjects painted.

His work has evolved toward a deft merger of a formalist heritage with postmodern eclecticism, opening out onto worlds in condensation, in contraction, in compulsion. The neon lights ceaselessly heightens the work's power, capturing the instant, something of an instant, the instant of the transfixed visitor, the spectator-witness, caught in the present of his own ever-changing and forever changed gaze. This reflection of mankind overcomes Man and his destiny in a system where to feel, think and act are set in resonance with the primitive nature of humanity.

Both aesthetically accomplished and conceptually refined, his artworks are - of course - meant to be looked at attentively and pleurably. Peret is fully aware of this and that is why his artworks have always variously dealt with the theme of concealment. What is not visible within his works might, in fact, be either an image or a notion, an identity or a role. All in all, invisible presences form a valuable ore that the artist alone can explore by virtue of the tools of imagination and craft. His work in *Facing Deadlines* is a painted love letter to the family he depicts on these giant canvases. Go figure.

Indeed, 'Simplicity is the final achievement...' as Frédéric Chopin wrote.

"After one has finally played a vast quantity of notes... it is simplicity that emerges as the crowning reward of art."

Bertrand Peret a la jeunesse, l'énergie, la résonance et le talent qui grisent et laissent pantois. Sa dernière oeuvre a parsemé trois années de sa vie, trois années dédiées à la peinture de *Facing Deadlines* et le résultat est pour le moins époustouflant. J'ai rencontré Bertrand lorsque j'ai décidé de lancer la Galerie Bui en avril 2008. A l'époque je m'étais installée dans la grande galerie de la rue Saint Maur dans le 11ème arrondissement de Paris. Bertrand avait alors collaboré avec sa partenaire, l'artiste franco-vietnamienne Sandrine Louquet dans le cadre du collectif *Wonderful District*. Ils ont été les premiers artistes que j'ai exposé et c'était spectaculaire.

Avec *Facing Deadlines*, nous découvrons une nouvelle phase de carrière et de vie pour Bertrand. C'est sa première exposition personnelle avec la galerie Bui et c'est très émouvant d'être le témoin particulier de la progression de son travail artistique. Je m'étais toujours dite que Bertrand était un artiste avec plein de ressort, de force vitale et primitive dans sa peinture. Mais qu'il refusait de se dévoiler. Quelque chose le retenait et il avait une peur terrible de se montrer à nu. Peut-être par peur de se brûler. Et heureusement pour nous, il accepte avec cette exposition de nous montrer un peu plus qui il est.

En admirant ses immenses toiles, il est facile de ressentir toute la passion et l'intensité des expériences dont il s'est inspiré. Les couleurs fortes qu'il emploie soulignent l'insistance du regard des personnages. Il y a un sorte de soulagement dans ses peintures. Comme s'il était resté en marge de ses propres sentiments, qu'il s'était retenu tout ce temps par peur de se lâcher et que finalement, il a décidé de vraiment nous montrer ce dont il était fait. Ses puissants coups de pinceau et le raffinement des détails dans un style très coloré et postmoderne. Quelquefois il nous ramène vers un néo expressionnisme étonnant dans la vitalité des couleurs employées et la façon dont il peint ses sujets. Ceux-ci sont accentués avec du jaune fluorescent, ou un rouge pivoine vraiment explosant.

FACING DEADLINES à l'Alliance Francaise de Singapour en Décembre prochain est une excellente opportunité de montrer le puissant et original processus artistique de Bertrand Peret. C'est ma conviction la plus intime que ses impressionnantes créations vont laisser une impression profonde sur l'imagination du public de l'exposition.

Son travail étudiant était déjà le témoin d'une recherche centrée autour d'une réflexion sur la peinture, la restriction spatiale de la toile et des sujets peints.

Son travail se développe dans le sens d'une fusion savante entre un héritage formaliste et un éclectisme postmoderne, ouvrant sur des mondes tout en condensation, en contradiction, en compulsion. Les néons en déportent continuellement la puissance, s'attachant à capturer l'instant, à capter de l'instant, celui du visiteur sidéré, de l'observateur témoin, aux prises avec le présent de son propre regard toujours changeant, toujours changé.

Ce reflet de lui-même s'empare de l'homme et de son destin dans un système où sentir, penser et agir s'établissent en résonance avec la nature primitive de l'humanité.

Tant esthétiquement accompli que conceptuellement raffiné, ses travaux artistiques - demandent évidemment - à 'être observé attentivement et à procurer beaucoup de plaisir. Peret est complètement conscient de cela et c'est pour pourquoi son travail recèle beaucoup de notions cachées. Ce qui n'est pas visible dans ses oeuvres pourrait en fait être une image ou une notion, une identité ou un rôle. Somme toute, les présences invisibles forment un minerai de valeur que l'artiste seul peut explorer en vertu des instruments d'imagination et d'artisanat. Son travail dans *Facing Deadlines* est une lettre d'amour peinte à la famille qu'il représente sur ces toiles géantes. Cela laisse beaucoup à la réflexion.

Effectivement, 'la Simplicité est la réalisation finale.' comme l'écrivait si bien Frédéric Chopin, "Après que l'on a finalement joué une vaste quantité de notes... c'est la simplicité qui émerge comme la récompense suprême de l'art."

FOREWORD <i>by Betty Bui</i>	6.7
BEYOND THE WORDS <i>by Yves Corbel</i>	10.11
FEELING THE MEDIUM <i>by Gillian Lee Sturtevant</i>	18.23
A CONVERSATION WITH BERTRAND PERET	92.101
BIOGRAPHY	112.125

did not know who Bertrand Peret was before I set eyes upon the large paintings of his *Facing Deadlines* series, nor was I aware of his background as a visual artist and his life as a person. Nevertheless, I entered his world as though it felt familiar. The series *Facing Deadlines* invites you to into the intimate lives of the characters with whom Bertrand shares the closest emotional ties.

I love the depth and eloquence of silences in his paintings; those of his daughter or his father which bespeak other connections that were more subtle, lighter and sometimes heavier. They also

capture the story's timeframe, the appeased atmosphere, game playing and the ongoing creative process, which were things Bertrand Peret may have been looking for when he left France for Vietnam.

Bertrand Peret's art is straightforward. It conveys emotion without stylistic devices. It dares to underline stark contrast, a plurality of techniques and materials. Lines crisscross his canvases. They can be staves, scales and barriers; they provide structure to his work without constricting it. A closed yet not oppressive environment.

By putting the family unit at the heart of his work, Bertrand Peret frames his art in intimacy, group dynamics, and a quest for harmony within a simple routine.

BEYOND THE WORDS...

DE L'INDICIBLE...

by Yves Corbel
Singapore, 2011

Managing Director
Alliance Française
of Singapore

Je ne connaissais pas Bertrand Peret avant de découvrir les grandes toiles de sa série *Facing Deadlines*.

Je ne connaissais ni son itinéraire de plasticien, ni de quoi sa vie était faite.

Pourtant je suis rentré dans son univers comme s'il m'était familier. *Facing deadlines* vous invite dans l'intimité des personnages qui composent la sociabilité la plus proche de Bertrand.

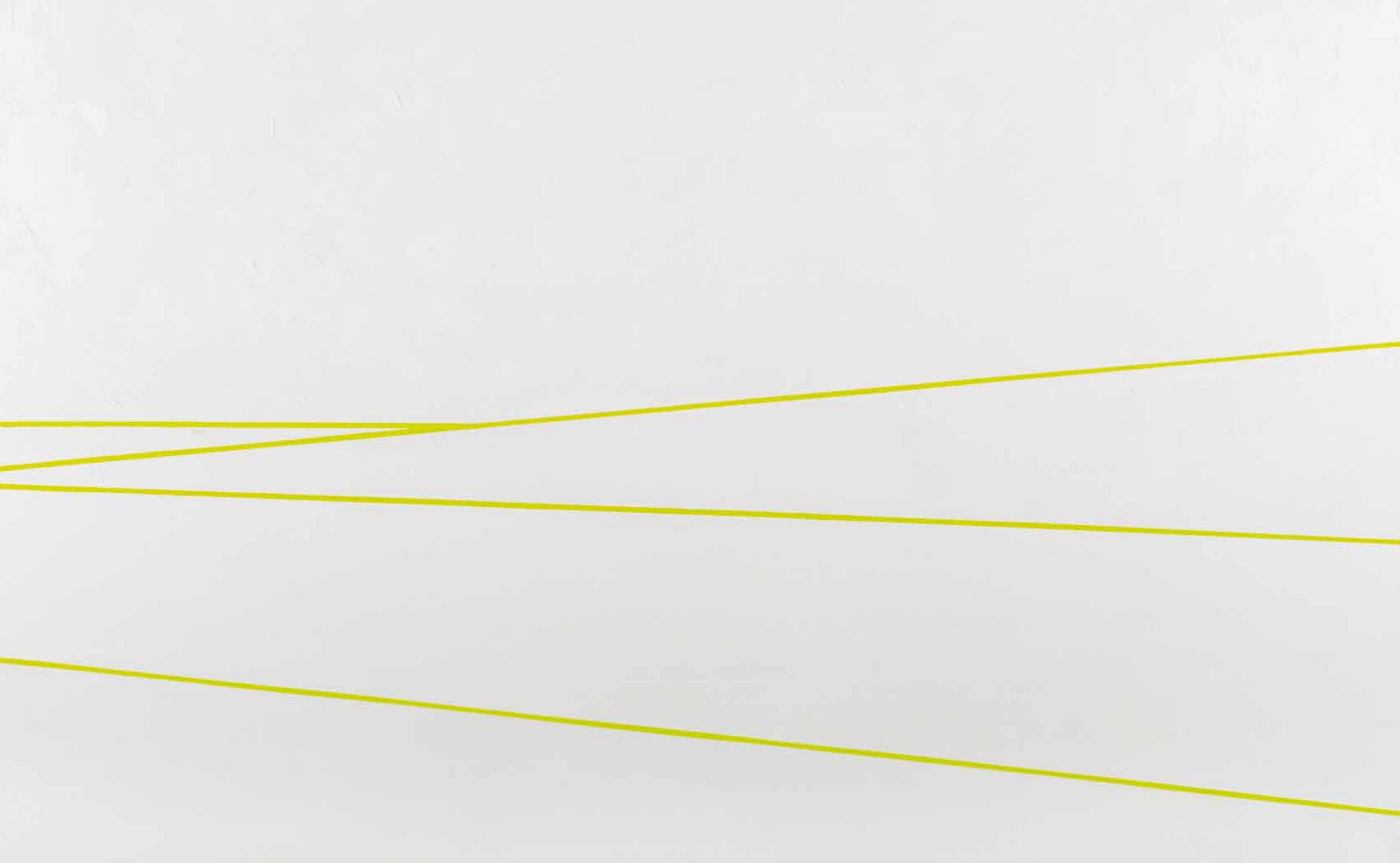
J'aime la profondeur et l'éloquence de ses silences, de ceux de sa fille ou de son père qui disent d'autres liens, plus subtils, plus légers ou plus graves parfois. Ils rythment aussi le temps de l'histoire, un temps apaisé, celui qui est dicté par le jeu, par la création, celui que recherchait peut-être Bertrand Peret lorsqu'il quittait la France pour le Vietnam.

La peinture de Bertrand Peret est directe. Elle porte l'émotion sans artifice. Elle ose des contrastes francs, une pluralité des techniques et des matières.

Les lignes sillonnent ses toiles. Elles sont portées, échelles, barrières. Elles structurent son travail, sans l'enfermer. Le Huis clos n'est jamais pesant.

En faisant de son noyau familial le cœur de son travail, Bertrand Peret s'affirme comme un peintre de l'intime, du groupe, de la fratrie, d'une quête d'harmonie dans la simplicité du quotidien.

**FACING
DEADLINES**



THE GOAL IS NOT
TO BE CONCER-
NED WITH THE RE-
CONSTITUTION
OF AN ANECDO-
TAL FACT, BUT
WITH THE CONSTI-
TUTION OF A PIC-
TORIAL FACT.

FEELING THE MEDIUM

PERET THE PAINTER

"Painting is made of contrasts," declares Bertrand Peret. It is a fact long explored by the world's avant-garde painters from Gustave Courbet to Jean-Michel Basquiat. Peret humbly takes his place alongside those who inspired him with this declaration, which strikes a strong note in his latest series. With soft humans and stark landscapes populating and coloring the canvases, contrast is immediately evident. It is the deeper contrasts though, beyond and behind the paint, that will ultimately concern us, and that will continue to pester us long after we have stopped looking.

One of the hidden contrasts alive in Peret's work is one that is embedded deep in his personal life. Those hidden twin pillars of success are unbridled passion and hard work. The artist's emotions stream out of him in a direct, mannered way to create paintings that simultaneously extol the virtues of raw human feeling and of reigning it in. He draws inspiration from all around, which makes his work lofty and dynamic and also grounded in real, everyday human experience.

In *Facing Deadlines*, Bertrand Peret sketches an engineered environment and then places vulnerable human characters in that world. The interactions and relationships between the people and their surroundings raise fundamental questions about the juxtaposition between nature and culture and where we all belong within that one giant contrast. But while the two types of forms - human and abstract - act in contrast, they do not act in opposition. So Peret highlights our differences, but ultimately gives us hope for harmony.

Peret has long experimented with different media, bringing his love for electronic music into an existence of "art total." A painter in his youth, for a long time Peret moved in the direction of installation and experimentation and left his painting behind. It was confined to photographs and memories and was no longer a real part of his art and life. Something changed that brought Peret back to painting and reignited his love for the old medium. After a move across the world from France to Vietnam, the birth of his daughter and a reconsideration of his life at a newer, older age, Peret returned to his, and modern art's, roots: painting. This

return was so full of passion for his craft that Peret insists it is the medium itself that is the inspiration for his work. An idea, a concept, a form - all of these are excuses to paint. He deeply feels the medium. And for this series, he wanted and needed to bring new elements into his work, so consumed with the action on the canvas. This challenge is confronted in *Facing Deadlines*.

FACING DEADLINES

In order to see these themes come alive, we will look closely at some of the paintings in this series, in particular *Playing with To Nhi*, *My Father in his Room* and *Facing Deadlines*. Each of these presents a different character coping with a different world, each in his or her own way. Alive in each of these works as well is the "communication of contrasts" that Peret raises so high. The documentation of a harmonious clash is essential to this series. These three paintings as well illustrate a generational progression. How do young, middle aged and elderly people live in their sometimes challenging worlds? How do we grow up? Peret shows us his daughter, himself and his father in a gradual movement from active exploration to open-eyed questioning to stoic consideration. This is a progression that happens in all aspects of life and one that almost everyone can relate to. And here we touch on something that is equally central to Peret's series: universality. These are not paintings for a special sect, or those with specific understanding. These are paintings for anyone who has navigated the landscapes of life, and sometimes found himself lost, but always finds himself found again. In *Facing Deadlines*, Peret strikes at the heart of the human experience.

In *Playing with To Nhi*, two small figures, Peret's daughter Kim-Ly and her friend To Nhi, explore a neon grid-like scene. The girls do not interact with each other; their togetherness is only a product of their proximity. Such is much of childhood, spent developing alongside friends, but not always with them. To Nhi, left, seems bolder than Kim-Ly. To Nhi climbs on the grid, interacting with it with her whole body. She is aggressive. Kim-Ly holds onto it for reassurance, looking intently at the orange mass in her hand, perhaps contemplating the heft of the challenge before her. She is careful. In this painting, it is the world that overshadows the person. Culture dominates and nature navigates. Similar forces are at work in *Playing Alone*, where Kim-Ly cautiously climbs a net, also painted in bright. *Playing with Colors* shows us an even more assertive child, who holds in front of her face a magician's stick in rainbow, but looks at us intently. Kim-Ly has entered into a more ordered landscape and found herself a toy or a weapon or a friend. It is something in the big, scary world that she can control. Though in slightly different places along the line of childhood development, each of these paintings addresses the fundamental challenges and contrasts of growing up and ultimately of living. How much structure and how much freedom? How to handle both, together and separate? How can we, and how do we, interact with our daily environments? And who do we become as we confront that test? These questions are fully expressed in the paint itself.

Peret uses a wide range of painting materials in his entire series. Oil, varnish, acrylic, neon, epoxy and pastel commonly grace just one painting and Peret frequently uses them for different purposes. It is this communication of contrasts, here expressed materially though also in each painting expressed conceptually, that inspires the artist's passion to paint. In *Playing with To Nhi*, Peret mixes subdued oil paints, at times thickly smeared on the canvas with neon acrylic that drips thinly or stays obediently within its pencil line. The paints themselves are communicating in contrast, expressing the very same things as the forms of the two young girls and their constructed environment.

Facing deadlines. The painting and the notion have much in common. The idea of facing deadlines implies a boldness and a readiness that a child does not have; it is something that is achieved after many years of life experience. In the self-portrait *Facing Deadlines*, the artist has largely ignored the neon worlds that characterized *Playing with To Nhi*, *Playing Alone*, and *Playing with Colors*. Here, Peret barely alludes to those neon

by Gillian Lee Sturtevant

Gillian Lee Sturtevant holds a Bachelor's Degree in Art History from University of Pennsylvania. She has admired and studied Bertrand Peret's work since her introduction to him in 2009.

worlds, indicating that he has left them behind, has come to terms with them or perhaps even has conquered them in his maturity. Having done that, he now looks inward at himself and outward at us, no longer distracted by the complexities that perplex Kim-Ly. He is freed for deeper questioning. He does the questioning with his gaze, drawing the viewer into his world. The audience and the artist engage each other simultaneously through that intense gaze, which is intensified even more by the fact that the artist is holding his own eye open. He does not want to miss anything or let anything pass by. This moment – the moment where he faces deadlines – is too important.

Facing Deadlines is an obvious reference to *The Desperate Man* by French realist painter and pioneer of the modern movement Gustave Courbet, whom Peret cites as an important influence. Courbet inspires Peret in his bold style and in his frank consideration of daily life. Peret's paintings take on a more fantastical theme, but they are very much grounded in the artist's life ; all of the characters in the paintings are close family and friends of the artists and all of the scenes come from direct personal experience. While less fraught and more considering, Peret's painting takes from and riffs on much in Courbet's famous work. As the first controversial realist painter, Courbet elevated painting as a medium to a new level and gave it a new purpose. Those things that are fleeting, that are ephemeral, those are the things that a painter can be proud to preserve in his work. Peret and Courbet are looking hard at those things, contemplating them and painting them. Both artists open their eyes wide and use painting to bring to the fore those elements of life that we often overlook.

My Father in his Room takes us further along in generational progression. The artist's father, nearing the end of his life, has let some of the neon world back in. It is quite ordered and calm and he seems unconcerned by it. He does not need to thrust it away, as Peret does in *Facing Deadlines*, but lives with it in harmony. By his age, he is at home in the world he has made for himself. There is no conflict here. This comfort can be read in his facial expression too, which is quiet and seems full of secret wisdom.

The medium here is also intriguing and the most striking aspect of the work. Epoxy, unusual on a plane completely dominated by oil and acrylic, spills onto the father's face. There is suddenly a new quality that does not exist in any of the other paintings ; it sets this one apart and above. Even more so than the neon, epoxy boldly asserts its own synthetic quality. Its sheen and texture are so arresting that they immediately command the viewer's attention. And so through the epoxy, we look closer at the man in the work. In the form of the epoxy, death and fate are encroaching on his face and his life. Though he has addressed the challenge of the neon landscape, the epoxy represents a new problem and reminds us that at every stage of life there are new things to consider, and to navigate. This is the ultimate marriage of the organic and the inorganic. Contrast, conflict and resolution stand at the fore of this work and emphasize their communication more than in any other work in this series. The softly painted face gazes out calmly and stoically while an emphatically inorganic material slowly encroaches on that peace. They clash, harmoniously.

FEELING THE MEDIUM

Peret juggles contrasting concepts and contrasting forms in his works. It is this that excites him the most. Hand and machine, concrete and abstract, architecture of an environment and architecture of a life, organic and synthetic, artist and viewer. Oil and acrylic, lines and curves, shiny and matte. All of these exist in the same series, on the same canvas and from the same hand. They are constantly in conversation.

Georges Braque is another important influence for Peret in this series. Braque was famous for developing a new visual language ; he and Picasso changed painting forever when they invented cubism. They experimented with paintings where the form became the content, indeed where the form often trumped the concept. They felt the medium.

The medium is the inspiration ; it is the reason that these works by Peret exist. The subject is the excuse for a painting to happen, and the idea follows the brushstroke. The artist is concerned with the paint and the canvas, obsessed with its naked poetry, in fact. But as a viewer, we can look beyond the medium, feel it and then feel what comes after too.

LE PEINTRE PERET

" La peinture est faite de contrastes", déclare Bertrand Peret. C'est un aspect qui a depuis longtemps été exploré par les peintres avant-gardistes du monde entier, de Gustave Courbet à Jean-Michel Basquiat. Peret prend humblement place à côté de ceux qui lui ont inspiré cette réflexion, dont l'écho résonne puissamment dans sa dernière série. Avec des personnages doux et des paysages rudes qui peuplent et colorent les toiles, le contraste nous frappe immédiatement. Ce sont cependant des contrastes plus profonds, par delà et derrière la peinture, qui nous interpellent en définitive et continueront de nous hanter longtemps après que nous aurons cessé de regarder.

Un des contrastes cachés présent dans l'oeuvre de Peret est un contraste qui prend racine au plus profond de sa propre vie. Ces deux piliers cachés du succès sont la passion sans frein et le travail acharné. Les émotions de l'artiste jaillissent de lui en un flux direct et cependant maîtrisé pour créer des peintures qui exaltent à la fois la vertu des sentiments bruts de l'homme et celle d'en être le maître. Il puise son inspiration dans ce qui l'entoure, ce qui donne à son travail noblesse et dynamisme, et l'ancre aussi dans le quotidien de l'expérience humaine.

Dans " Facing Deadlines ", Peret dessine un monde technicisé, puis y place des personnages vulnérables. Les interactions entre les personnages et leur environnement soulèvent des questions fondamentales sur la juxtaposition entre nature et culture, et nous interrogent sur notre place au sein de ce contraste gigantesque. Mais tandis que les deux types de formes -- humaine et abstraite-- interagissent par contraste, il n'y a pas pour autant d'opposition. Ainsi Peret souligne-t-il nos différences, mais il nous donne en fine l'espoir d'une harmonie.

Peret expérimente depuis longtemps différents médiums, mettant son amour pour la musique électronique au service d'un " art total ". Peintre dans sa jeunesse, Peret est ensuite allé vers les installations et les expérimentations et a laissé de côté sa peinture. Elle se résumait à des photos et à des souvenirs, et ne faisait plus vraiment partie de sa vie. Quelque chose s'est passé qui a ramené Peret à la peinture et a rallumé son amour pour l'ancien médium. Après avoir quitté la France pour le Vietnam, après la naissance de sa fille, et une remise en question de sa vie à un âge plus mûr, Peret est retourné à ses racines, et à celles de l'art moderne, la peinture. Ce retour s'est accompli avec tant de passion pour son travail que Peret insiste sur le fait que c'est le médium lui-même qui inspire son travail. Une idée, une forme, un concept, tout est prétexte à peinture. Il ressent profondément le médium. Et pour cette série, il a voulu et a eu besoin d'apporter de nouveaux éléments dans son oeuvre, tellement embrasée par l'action sur la toile. Ce défi se donne à voir dans *Facing Deadlines*.

FACING DEADLINES

Afin de voir ces thèmes à l'oeuvre, nous observerons de plus près certaines toiles de cette série, en particulier : *Playing With To Nhi*, *My Father in his Room*, et *Facing Deadlines*. Chacun de ces tableaux présente un personnage différent affrontant un monde différent, chacun à sa façon. Présente dans chacune de ces toiles, également, cette " communication des contrastes " à laquelle Peret attache tant de prix. La documentation d'un clash harmonieux est essentielle dans cette série. Ces trois peintures, aussi, illustrent une progression générationnelle. Comment des êtres jeunes, mûrs et âgés vivent-ils dans des mondes qui parfois les provoquent ? Comment évoluons-nous dans la vie ? Peret nous montre sa fille, lui-même et son père dans un mouvement graduel qui va d'une exploration active à un questionnement, l'oeil grand ouvert, et à une méditation stoïque. C'est une progression qui s'accomplit dans tous les aspects de la vie, et qui concerne de près quasiment tout le monde. Et c'est ici que nous touchons à quelque chose qui est également au centre de la série de Peret, l'universalité. Ce ne sont pas là des peintures pour un groupe particulier, ou pour ceux dont l'entendement est particulier. Ce sont des peintures pour quiconque a parcouru les paysages de la vie, s'est perdu quelquefois, mais s'est toujours retrouvé. Dans "Facing Deadlines ", Peret frappe au coeur de l'expérience humaine.

Dans *Playing with To Nhi*, deux petites silhouettes, Kim-Ly, la fille de Peret, et son amie To Nhi explorent un espace, entrelacs de néons. Les fillettes ne jouent pas ensemble ; leur lien n'est que le produit de leur proximité. Il en est le plus souvent ainsi, dans l'enfance, qui se passe à grandir à côté, mais pas toujours avec des amis. To Nhi, à gauche, paraît plus hardie que Kim-Ly. To Nhi grimpe sur la grille, interagit de tout son corps avec elle. Elle est agressive. Kim-Ly s'y tient par sécurité, les yeux rivés sur la masse orange, dans sa main, pesant peut-être le poids du défi dressé devant elle. Elle est prudente. Dans ce tableau, c'est le monde qui éclipse l'individu. La culture domine, la nature l'ouvoie. Des forces similaires sont à l'oeuvre dans *Playing Alone*, où Kim-Ly grimpe prudemment à un filet peint lui aussi de couleurs vives. *Playing with Colours* nous montre une enfant encore plus assurée, qui tient devant elle une colonne multicolore de magicien, mais nous regarde droit dans les yeux. Kim-Ly est entrée dans un monde plus ordonné, et s'est trouvé un jouet, ou une arme, ou un ami. C'est quelque chose qu'elle peut contrôler dans le vaste monde terrifiant. Bien que situés à des moments légèrement différents dans le développement de l'enfant, chacun de ces tableaux s'adresse aux défis et aux contrastes fondamentaux de l'être en développement, et in fine de la vie. Quelle est la part de la structure ? De la liberté ? Comment appréhender les deux, ensemble et séparément ? Comment pouvons-nous et faisons-nous pour interagir avec nos environnements quotidiens ? Et qui devenons-nous, face à cette expérience ? Ces questions s'expriment pleinement dans la peinture elle-même.

Peret utilise une vaste gamme de matériaux dans toute sa série. Huile, vernis, acrylique, néon, époxy et pastel se conjuguent souvent dans chaque peinture, et Peret s'en sert fréquemment à différentes fins. C'est cette communication des contrastes, exprimée ici matériellement, bien qu'aussi conceptuellement dans chaque peinture qui inspire à l'artiste sa passion de la peinture. Dans *Playing with To Nhi*, Peret mixe des peintures à l'huile aux tons assourdis, parfois appliquées en couche épaisse sur la toile, à de l'acrylique fluo qui goutte finement ou reste sagement dans la ligne du trait. Les peintures elles-mêmes communiquent de façon contrastée, et expriment les mêmes choses que les formes des deux fillettes et de leur environnement structuré.

Facing Deadlines. La peinture et la notion ont bien des choses en commun. L'idée de faire face à une échéance implique une intrépidité et une détermination que l'enfant ne possède pas ; c'est quelque chose qu'on atteint après beaucoup d'années d'expérience de la vie. Dans l'auto-portrait *Facing Deadlines*, l'artiste s'est fortement affranchi des mondes de néons qui caractérisaient *Playing Alone*, *Playing with To Nhi*, et *Playing with colours*. C'est à peine si Peret fait allusion à ces mondes de néons, signifiant qu'il les a laissés derrière lui, les a apprivoisés, ou peut-être même les a conquis dans sa maturité. Cela fait, il peut porter sur lui-même un regard introspectif et nous regarder en même temps. Il n'est plus distrait par les complexités qui intriguent Kim-Ly. Il est libéré d'un questionnement plus profond. C'est par son regard qu'il questionne, attirant dans son monde celui qui le regarde. Le spectateur et l'artiste se livrent simultanément l'un à l'autre, part l'intensité de ce regard qui est d'autant plus grande que l'artiste tient lui-même son oeil ouvert. Il ne veut rien manquer, rien laisser passer. Ce moment, le moment où il est face à ses échéances, est trop important.

Facing Deadlines est une référence évidente à *L'homme Désespéré* du peintre réaliste français, pionner du mouvement moderne, Gustave Courbet, que Peret cite comme une influence majeure.

Courbet inspire Peret par la hardiesse de son style et son regard sans artifice sur la vie quotidienne. Les tableaux de Peret expriment un thème plus fantastique, mais ils puisent leurs racines dans la vie de l'artiste ; tous les personnages des tableaux sont des proches parents ou des amis, et toutes les scènes sont empruntées à l'expérience directe personnelle de l'artiste. Tout en étant moins chargée et plus intériorisée, la peinture de Peret se nourrit et résonne de l'oeuvre célèbre de Courbet. Premier peintre réaliste controversé, Courbet a haussé la peinture comme médium à un niveau plus élevé, et il lui a donné un nouvel objectif. Ces choses à peine perceptibles, éphémères, ce sont des choses qu'un peintre peut se sentir fier de saisir dans son oeuvre. Peret et Courbet scrutent ces choses, les contemplent et les peignent. Les deux artistes ouvrent grand les yeux et se servent de la peinture pour mettre en avant ces éléments de vie que souvent nous ne voyons pas.

My father in his room nous entraîne plus loin dans la progression générationnelle. Le père de l'artiste qui approche du terme de sa vie a laissé un peu du monde des néons y pénétrer. Tout est calme et ordonné, et il ne semble pas concerné par ce monde-là. Il n'a pas besoin de le repousser, comme le fait Peret dans *Facing Deadlines*, mais vit avec lui en harmonie. A son âge, il est à l'aise dans le monde qu'il s'est construit. Il n'y a pas de conflit ici. Ce bien-être se lit dans l'expression de son visage, aussi, qui est serein et semble plein de sagesse secrète.

Le médium ici est également intrigant et c'est l'aspect le plus frappant de l'oeuvre. De l'époxy, inhabituelle sur une surface totalement dominée par l'huile et l'acrylique, coule sur le visage du père. C'est tout-à-coup une dimension nouvelle qui n'existe dans aucun autre tableau ; cela place cette oeuvre à part et au-dessus des autres. Encore plus même que le néon, l'époxy affirme hardiment sa propre qualité synthétique. Son éclat et sa texture sont si saisissants qu'ils exigent l'attention immédiate du spectateur. Et ainsi, par le prisme de l'époxy, regardons-nous plus attentivement l'homme dans le tableau. Sous l'époxy, la mort et la destinée sont gravées dans son visage et dans sa vie. Bien qu'il ait défié le monde des néons, l'époxy convoque un nouveau problème et nous rappelle qu'à chaque étape de la vie, il y a de nouvelles choses à considérer et à franchir.

C'est l'union ultime de l'organique et du non organique. Contrastes, conflits, leurs résolutions, sont au premier plan dans ce tableau, et exaltent leur dialogue étroit plus que dans toute autre oeuvre de cette série. Le visage, peint avec douceur, regarde sereinement et stoïquement tandis qu'un matériau spectaculairement non organique grignote lentement cette paix. Ils s'entrechoquent harmonieusement.

LE MÉDIUM, VECTEUR SENSORIEL

Peret jongle avec des concepts et des formes en opposition dans ses oeuvres. C'est ce qui le passionne le plus. La main et la machine, le concret et l'abstrait, l'architecture d'un environnement et l'architecture d'une vie, l'organique et le synthétique, l'artiste et le spectateur. L'huile et l'acrylique, des lignes droites et des courbes, le brillant et le mat. Tous ces éléments coexistent dans la même série, sur la même toile, nés de la même main. Ils dialoguent constamment ensemble.

Georges Braque a exercé aussi une grande influence sur Peret dans cette série. Braque a été célèbre pour avoir développé un nouveau langage visuel ; lui et Picasso ont à jamais changé la peinture quand ils ont inventé le cubisme. Leurs tableaux étaient des lieux d'expérience où la forme devenait l'essentiel, où en réalité la forme surpassait le concept. Ils ressentaient le médium.

Le médium, c'est l'inspiration, c'est la raison même de l'existence des oeuvres de Peret. Le sujet sert d'excuse à la peinture pour qu'elle existe, et l'idée suit le coup du pinceau. L'artiste se concentre sur la peinture et la toile, obsédé, en fait, par sa poésie virginale. Mais comme spectateurs, nous pouvons regarder par delà le médium, le ressentir, puis ressentir alors ce qu'il cache.

THE PADLOCK
oil, acrylic, pastel, pencil and varnish on canvas
160 x 130 cm
2010













previous pages

THE WHITE MONSOON

oil, acrylic, industrial paint, pastel, pencil and varnish on canvas
300 x 180 cm
2009

BEYOND THE YELLOW LINE

oil, acrylic, industrial paint and varnish on canvas
160 x 130 cm
2008

FIRST FLOOR
oil, acrylic and varnish on canvas
300 x 150 cm
2008

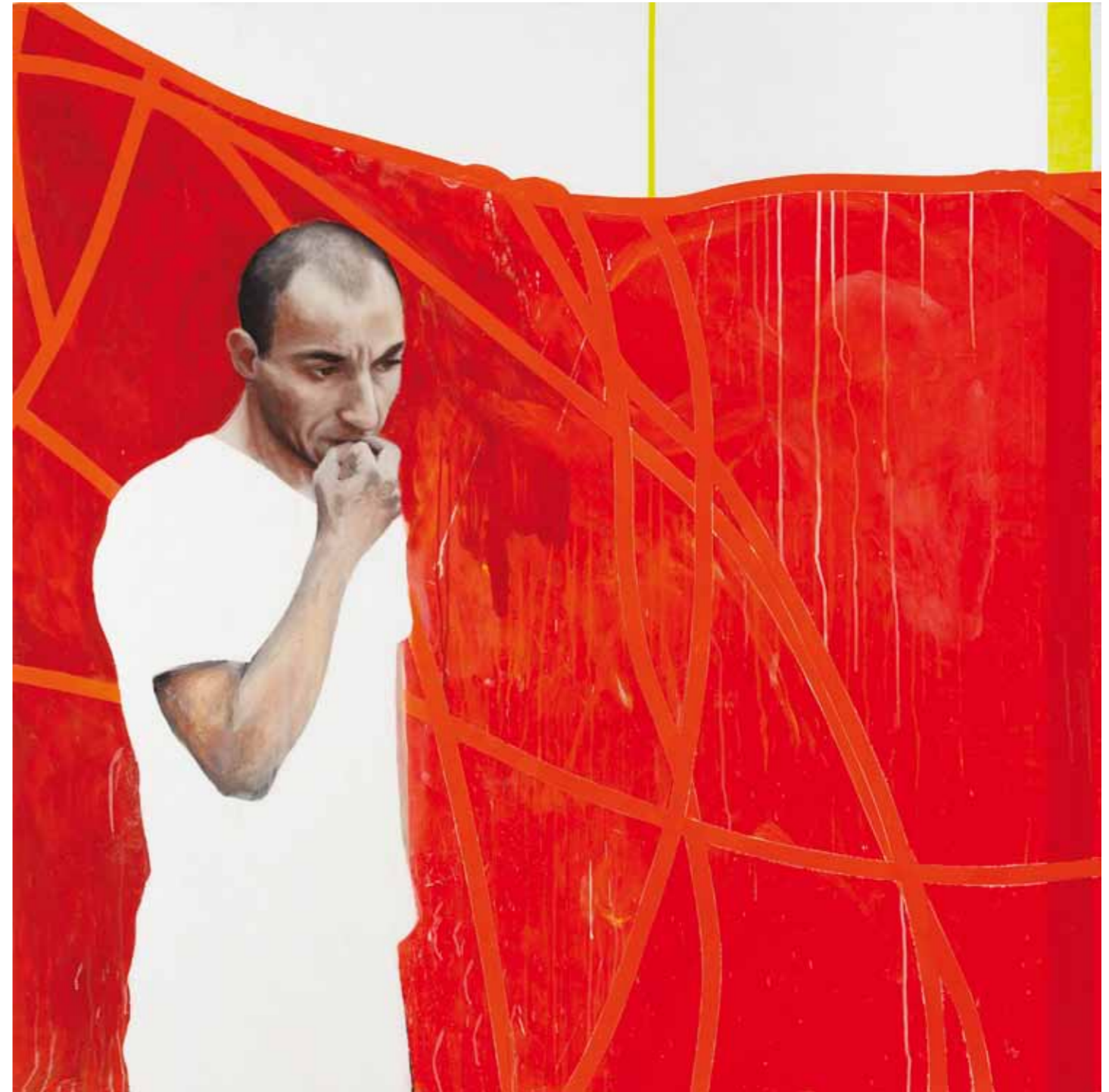








RACHID OURAMDANE
oil, acrylic, industrial paint and varnish on canvas
150 x 150 cm
2009



SANDRINE
oil, acrylic, industrial paint and varnish on canvas
150 x 150 cm
2009





MY FATHER IN HIS ROOM
oil, acrylic, pastel, pencil, epoxy and varnish on canvas
220 x 100 cm
2010





PLAYING WITH COLORS
oil, acrylic, pastel, pencil and varnish on canvas
160 x 130 cm
2010



PLAYING ALONE
oil, acrylic, pastel, pencil and varnish on canvas
180 x 150 cm
2010



PLAYING WITH TO NHI
oil, acrylic, pastel, pencil and varnish on canvas
180 x 150 cm
2010









DOWN
oil, acrylic, pastel, pencil, industrial paint and varnish on canvas
150 x 150 cm
2009



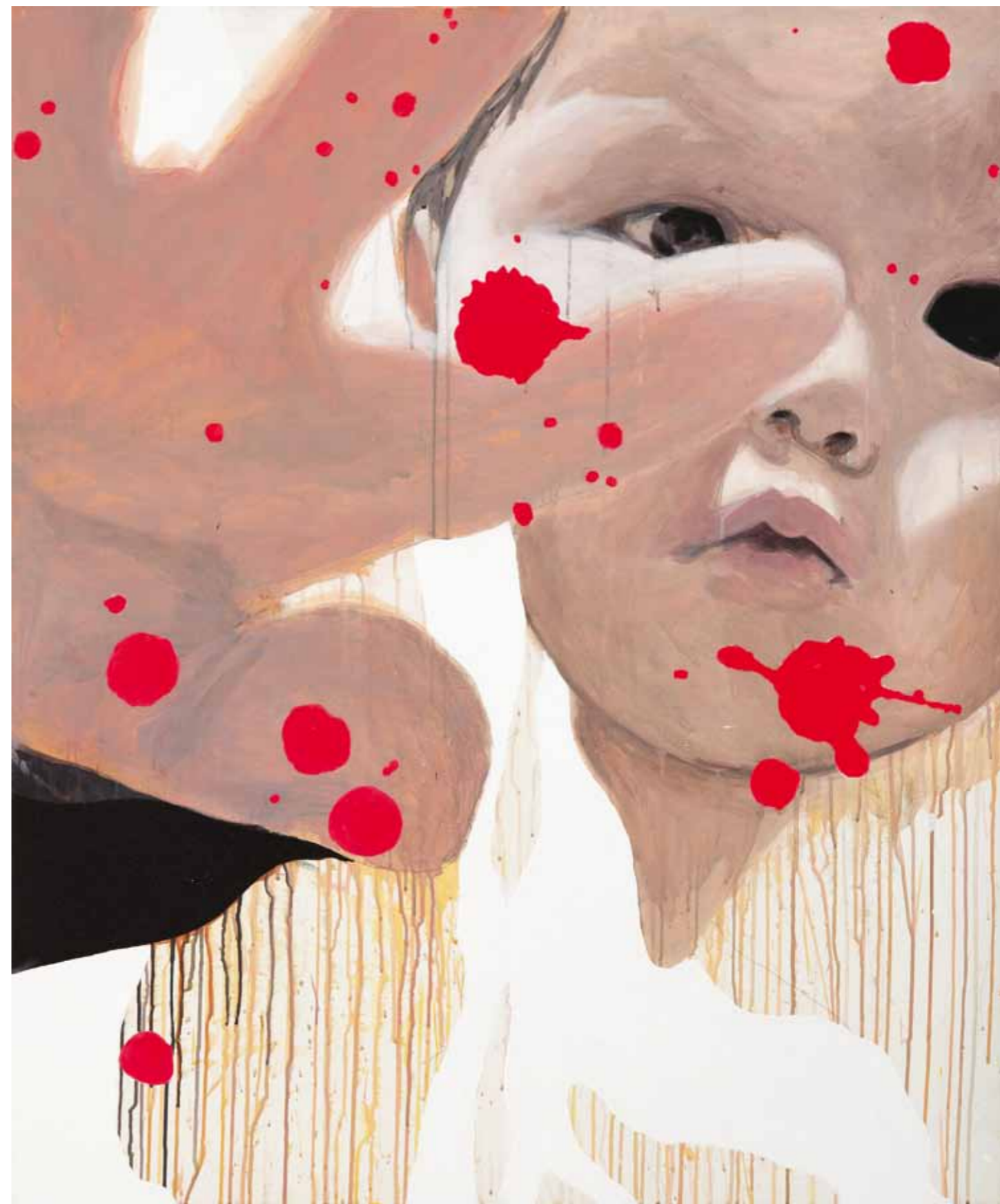
UP
oil, acrylic, pastel, pencil, industrial paint and varnish on canvas
150 x 150 cm
2009



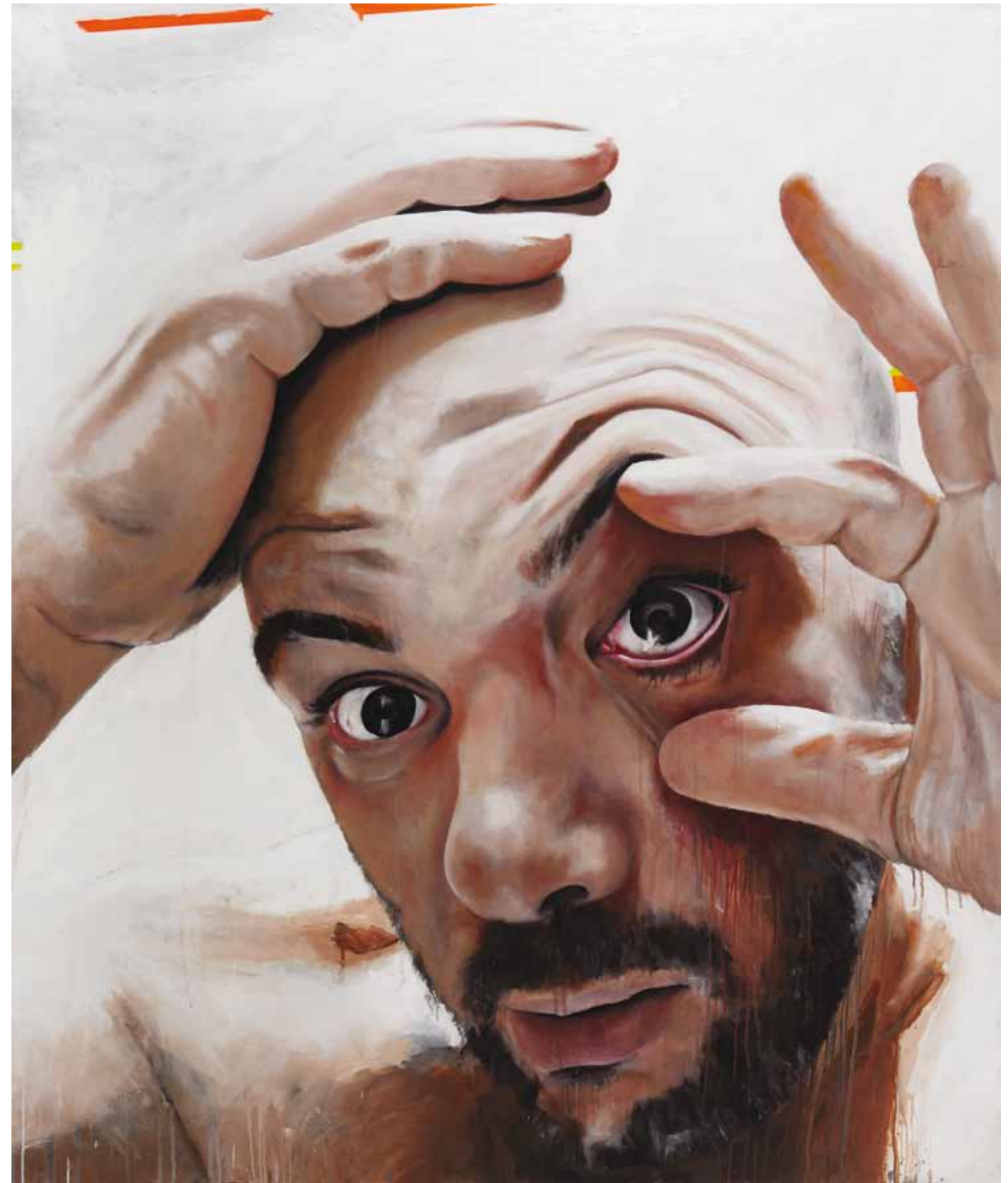


WALKING ON THE PINK LINE
oil, acrylic and varnish on canvas
160 x 130 cm
2008

KIM-LY
oil, acrylic and varnish on canvas
120 x 100 cm
2008

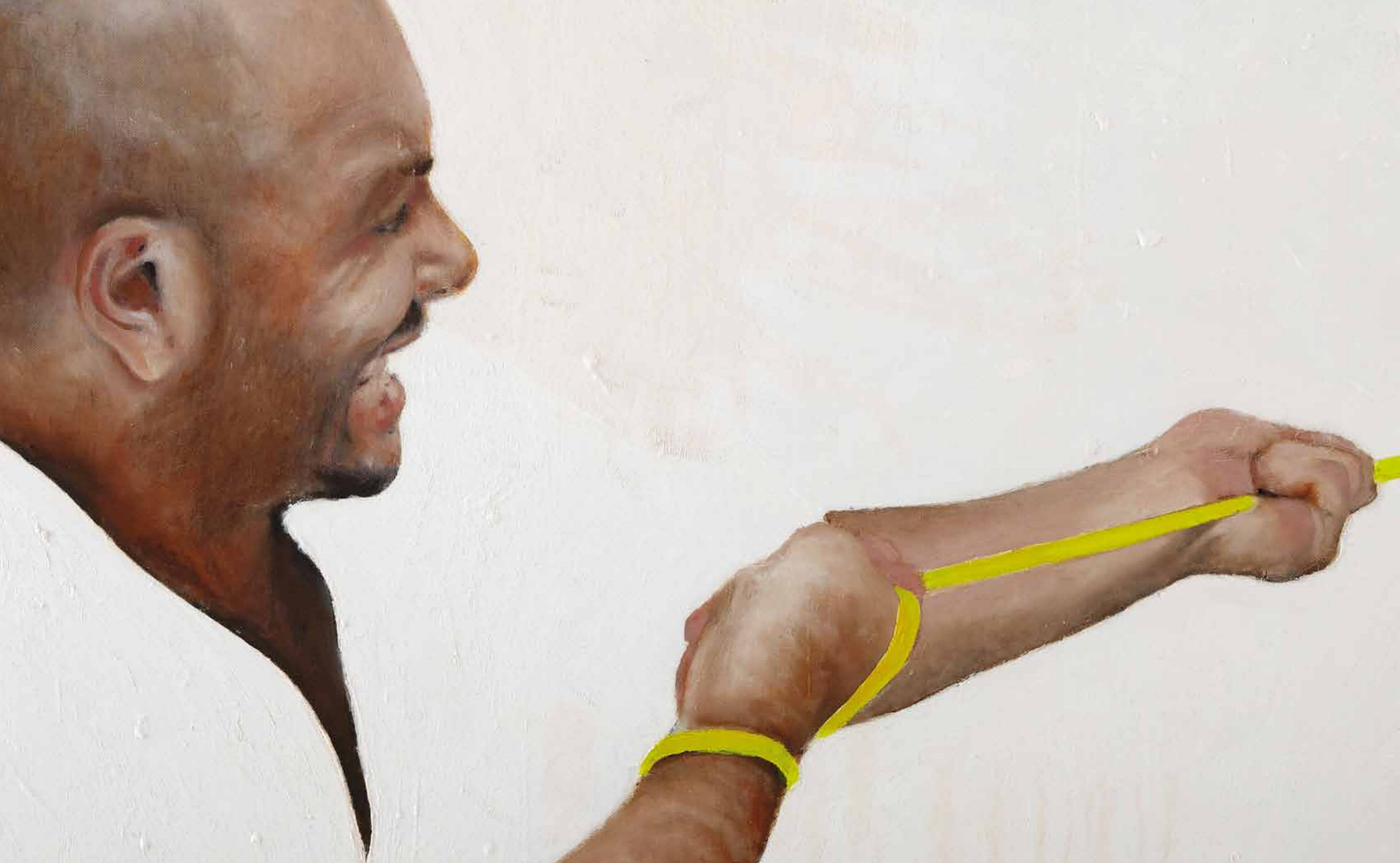


FACING DEADLINES
oil, acrylic and varnish on canvas
180 x 150 cm
2010

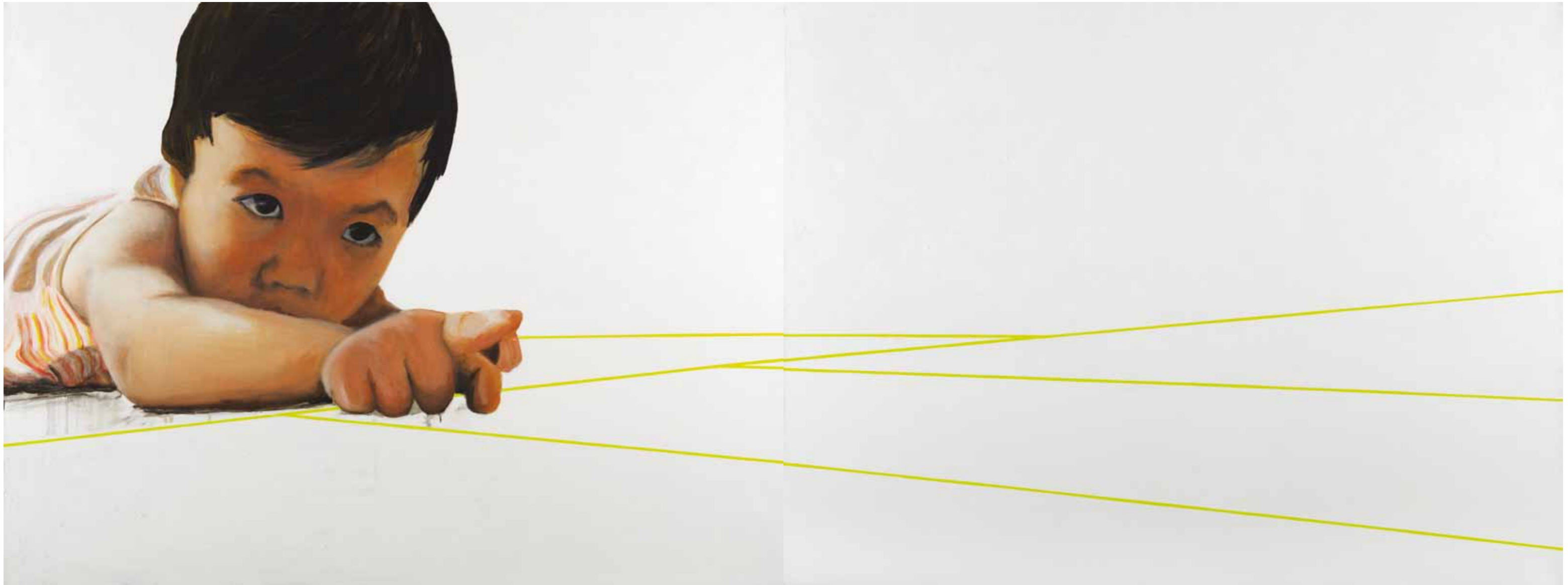








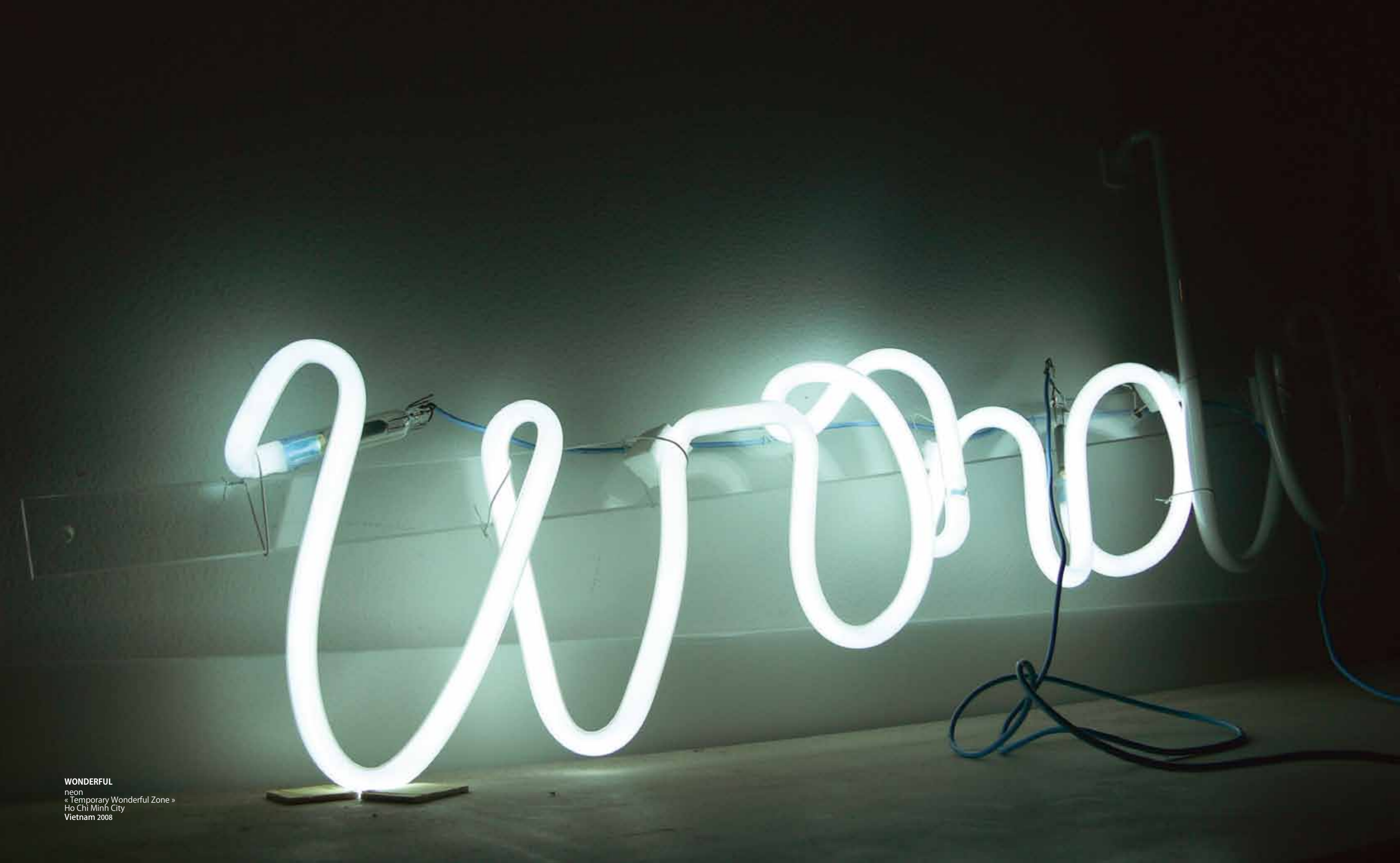
ONE LINE ONLY
oil, acrylic and varnish on canvas
400 x 150 cm
2008





TUG OF WAR
oil, acrylic and varnish on canvas
180 x 150 cm
2009

**5 YEARS
OF MY LIFE**



WONDERFUL
neon
« Temporary Wonderful Zone »
Ho Chi Minh City
Vietnam 2008

AN ARTIST MUST
PRECEDE THE DE-
MAND, IDEALLY
HE WILL PROVOKE
IT, BUT IN NO
CASE SHOULD HE
ANSWER TO AN
EXPECTATION (...).

A CONVERSATION WITH BERTRAND PERET

S

o, are you ready ?

Bertrand Peret Yes, yes I am. A feeling of urgency, the frantic desire to produce and act is something I have not felt for a long time. I do not, or not any more, feel the urgent desire to act. Indeed, I wonder if I have ever felt it. Since I have been in Vietnam, and this has probably something to do with age or fatherhood, I don't know, but the distance from France and the European scene has made me relativize those notions of urgency linked precisely to an artistic career. There is real understanding and a clear-mindedness with regards to the fact that the choice of lifestyle I made, that is of being an artist, is a marathon, and I am now in the first stage of this

marathon. I have time. I am first spurred on by the desire to arrive well, no longer by the desire to arrive fast. All that is closely linked to the relationship I keep up with my medium. Painting takes time.

Q Before you left France, when people asked you why you were leaving, they told you that it would hinder your career, that you would no longer be where contemporary art is made, but you already knew that you had a wider vision, and that it would be measured over the span of a whole life ?

BP Yes, it's true.

Q What happened next ?

BP Five years of life. Five years in Vietnam, far from a cultural frenzy which, however stimulating, is not always favourable to creativity. Not always to mine a least.

Q You say that you need isolation to work. Well, right, but you could find it anywhere, in France as well as in Vietnam. So, why here rather than elsewhere ?

BP The work I am showing now, *Facing Deadlines*, I would not have been able to make in France. This isolation, or rather this distance, I would not have found in France.

When I set foot in Vietnam, whether to settle or just to travel, one of my first reactions was to bemoan the lack of exhibitions, galleries, spectacles, concerts, movie theaters and the lack of cultural activities at large, at least such as culture is defined in Western countries.

Naturally, it did not come as a surprise ; it was the very reason why we came over.

We arrived in 2005 eager to open up an art space in Saigon, *Wonderful District*. That project failed, at least the project we had designed, but somehow it turned out better, as we had to take it up again and differently.

I had not foreseen that the lack of cultural life would appeal to me, or that by depriving me of bountiful cultural events would allow me to focus on my basics again. I hadn't seen it coming.

That emptiness has never been a lack.

Absence of information also means an absence of influences that may prove counterproductive.

Watching the Vietnamese scene, whatever the field of observation, one finds it full of freshness. Not so much in the subject as in the enthusiasm to produce.

Artists here are in a phase of intense discovery and absorption, nearly magical, of whatever they come across. Vietnamese contemporary art is endowed with all the vitality and naivety of its young years. And it is highly invigorating to witness this joyful bubbling over.

It is this spontaneity that I experienced while painting this series. Even more than that, painting yields pure instinctive pleasure, appropriate to this art which is to play with forms and colors and discover one color, infinitely subtle shades of colors or of forms. Painting is playful and brought me the kind of pleasure I had not experienced since I was in art school.

Q You say that during these five years already spent in Vietnam, you have hardly devoted yourself to your personal work. What else have you done ?

BP It is true that I hardly was in my studio for 2 long years, between 2006 and 2008. While I was not painting, we produced numerous projects with *Wonderful District* and *Mogas Station*, a group that we founded with five other artists who also settled in Vietnam. Then we created *Jetlag*, a collective of DJs and VJs whose work is more party-oriented. We organized parties and an electronic music festival.

But alternating between solitary periods in my studio and others when I am involved in collective projects has always been my rhythm. In my practice they could not exist separately, each attitude feeding the other. This is my equilibrium.

Too long in my studio, and I get bored. And too long among crowds, I get tired.

This confusion between my own work and the work done in collective projects is clear and well assumed. What motivated us in the first place when we created *Wonderful* was the idea that we shared to question the spaces of diffusion, to question potential viewers, to question the contexts of art. Finally, we wanted to question the consistency and the consequence of art, and following that, to question the social responsibility of the artist.

Q How did you make up your mind to come to Vietnam ?

BP We came for something, but above all we left something behind. Indeed we first left a place where things were happening, where we were doing things, where we had our life. After playing a part for some ten years on the local scene, in Bordeaux for me, we experienced a lot of disillusion and great disappointment. After the first naive bursts of joy at doing something, we became conscious of the fact that we had few future prospects. So we moved. Rather naturally at that. We did not bargain for nights spent thinking we are crazy, we are endangering our lives, we are taking enormous risks. I do not remember any real discussion about that choice, indeed things followed on from there quite naturally, and we were ready to go.

Q Can you come back to your point of view on the responsibility of the artist ?

BP A society that loses its capacity for imagining, for projecting itself in abstract forms, is a society which forgets itself and gets lost. This is where artistic process can get into the social-political field. The artist, or rather his work, remains a medium to get free, in a way, I mean to break loose from the control maintained by society over individual conscience.

In the 90s I used to follow the underground techno scene which organised clandestine parties, free parties, in various places, woods, sheds, squats, in the mountains or in the fields. Those parties were genuine laboratories of the senses. Everything was experimental : music, visuals, lights, settings, the chosen spaces, drugs, but also the duration of those events, which could last several days on end, as well as the way to get there, which felt like a treasure hunt of sorts. I remember driving 400 or 500 kms to get to a party and arriving there around 6 a.m. Normal.

It is only within these no-place zones that poetic forms can blossom. This is exactly what Peter Lamborn Wilson (aka Hakim Bey) advocates this in his little copylefted cult- book about *Temporary Anonymous Zones*.

These experiences greatly helped me define the conceptual basis of my projects which I have carried alone or with Sandrine, and furthermore, I have shifted this approach to the field of my painting, the space of it being its own temporary autonomous zone.

Q Right, your commitment is quite noticeable in whatever forms you have set up with Wonderful and then later with Jetlag, in all these ephemeral forms in which viewers are involved. But with your painting, how do you place yourself in relation to this commitment, to the social role of the artist you have been describing ?

BP In what I paint, not only in this series but even if we look further back, one can see that I quickly turned to representational painting. I have chosen to paint my surroundings and the people around me : my close environment. It has come to an interesting point that I am hardly able to paint someone I do not know. Yet I don't think I am contradicting myself when I say that the subject hardly matters in my work, at least not in the sense of a concept, of the idea that could be discussed in what is represented. The choice of what is painted does matter, but as a basis, a landmark, it is the subject-image, not the subject-message.

I do not think that the pursuit in painting is to tell anything else but a story peculiar to painting itself. In that sense, the space of the canvas is a space where matters, forms and colors cohabit, meet, are at odds, compete and fight.

Seen this way, painting appears as an experimental field I would call social, in so far as through composition one must find cohesion between the different elements and actors involved. The choice of what is painted becomes the place of this battle, and every single new painting is a new playground.

I would say that the act of painting amounts to creating, highlighting or opening passages amidst the different elements that inhabit a canvas. Those breaches are as many zones of exchange and communication between those different elements.

One color which drips and stops its run at another color, two geometric forms tightly stuck to each other, a gradation, an acrylic plane stretching along a muddled oil-painted zone, a line of bright varnish answering a flat background, etc. All that leads to as many potential slidings and discussions.

Yet in no way this is a definition of painting, only an image of mine.

Q In your work, you often allude to one of the very first video-games, Pacman. Why ?

BP True. I have been working with this little yellow creature for almost 20 years...As often, it started from a little anecdote, an experience of life that I have interpreted little by little to give it here a symbolic meaning. In short : in the early 90s, I had a summer job in Hourtin, a sea-side resort. I sold sweetson the beach. It was a very tiring job, but I loved it ! In the gaming room of one of the cafés, there was a *Pacman*. I would spend hours every night playing, so as to lift the stress of my day's work off. Very quickly I drew the parallel between my beach activities and my wanderings in the mazes of the arcade. On the beach I was *Pacman*.

Every day the layout of the beach would change, offering me a new picture to explore and within to venture. I excelled in both disciplines. I did brilliantly on the beach and ranked up high scores at the game.

In the beginning I was mostly interested in the mobile dimension of the pacman and in the metaphorical value of its moves, but I quickly looked into the story of the game and the way it appeared in the world of entertainment. We grew up along together, those games and me. We shared our childhood, like, say, brothers or cousins the same age. And this kinship has never left us.

It makes sense to consider the shape of *Pacman*. It is a ring , a pixel ring, but a ring indeed. A dot, a cell. A starting point. And I lingered on this aspect, the organic and cellular dimensions of Pacman.

The evolution of videogames over the last 30 years, more precisely here the physical appearance of the characters in the games, validates the thesis of a symmetry between the evolution of man in the flesh and of the pixel being. In 1999, I painted a whole series of *Lara Crofts*. *Lara Croft* is certainly the first numerical being endowed with sensuality, one of the first sexual virtual icons. I made several portraits of her and I also painted her lying lasciviously, intentionally after the odalisques by Ingres or Manet. My desire in painting her like that was to acknowledge her seductive power and her femininity and to admit that , no matter how virtual she was, she was nonetheless impregnated with almost human life and sensuality.

The unsettling ambiguity of the status and identity of these numerical entities fascinates me. These observations and the questions they arouse seem to me absolutely fundamental from a metaphysical point of view.

The era of the digital is a major upheaval in the history of mankind. We have no other alternative but to learn how to live with that nature we have totally created, and which is developing, growing up, to eventually leave home sooner or later, free and autonomous.

If we take a good look at what's going on in the two arenas of the videogame industry and research in human biology, I feel that their respective concerns are rather alike as they somewhat deal with the same thing. It's all about creating a living being. The former are making a digital double of man together with an environment to host him, while the latter endeavour to better the original human being by altering him genetically or by grafting prostheses on him to improve his skills.

But even if I do care about these topics, as well as about my favorite medium, painting, the sources of my inspiration are quite simple : what I am deeply interested in are individuals, people, the way they live, where they live...

This is what I paint.

Q Your paintings clearly show an influence of your experience as a graphist. What about the relation between painting and graphism ?

B In the 1990s I worked for *Wonderful* above all, making the flyers and the posters of our events. Then in 2002 with Sandrine I created and ran a quarterly contemporary art magazine, *Sememur*, claiming it was an art site per se. We set up a theme, and like curators, we invited a few artists to work on it. The magazine pages acted as picture rails.

1997 is the year when I brought into my painting what I had been exploring with the computer tools. I had created a piece of techno music thanks to an application program whose interface was quite visual. This very graphic way of recording music appealed to me, and led me to paint a piece *From Computer to Painting* which led to one of my only performances. I also began to base many oil paintings on photos I first worked on through photoshop by pixelizing or applying effects on some parts of the document and then translating that with oil or acrylic onto the canvas.

Through all this I kept questioning the very status of painting. With the rise of the digital, some people thought that painting was doomed when photography appeared. History showed that not only did painting not die, but new prospects started to appear. As Georges Braque said, «Painting is closer and closer to poetry now that photography has freed it from the need to tell a story. »

Q To finish with, you often allude to art as a pretext. A pretext to what ?

B Let's say that if we go straight to the essential, I think that the only thing that matters and urges us ahead is to live as best we can, surrounded by the right people in the right place. In other words, it all amounts to how to deal, communicate and make connections with others. I think that art is a pretext insofar as it is first a means, a tool to set up singular platform exchanges. It is a wonderful tool able to imagine and create incredibly poetic territories of meetings.

My own tools and scope of activities are first and foremost artistic.

Looking back at my work over the last 20 years, it is obvious that the presence of others is at its core, either in my paintings or in the projects I undertook with Sandrine.

It is the same in my relationships. So it is no wonder that my family and friends are what inspire me most ; they are my paintings' raw material. I strongly believe in intimate forms where the individual is less anonymous and the feeling of belonging is based on individual involvement. I am thinking of tribes, crews, posses, collectives, teams, of all those micro communities in which people gather around shared concepts and common ambitions.

Our commitment as contemporary artists must integrate these different parameters. We must remain conscious of our origins, yet be aware that the world is turning into a global village. Boundaries are resisting with difficulty and actually shifting to adapt themselves to the size of these ephemeral and nomadic micro communities.

One of our latest projects that I carried out with Sandrine in 2007, *aliceIN*, precisely embodies that thought. The result is a simple very organic bamboo architecture, about 6 meters long, 3 meters wide and 3 meters high.

Indeed, the idea behind *aliceIN* is to be a mobile art space that can be dismantled, and which takes on meaning only when displayed. So, whenever the structure is presented, it is set up anew and proposed to an artist as the support of a necessarily conceptual creation. Which has already been the case for *aliceIN Saigon*, *aliceIN Paris* and *aliceIN Miami*.

aliceIN was presented for the first time 3 days after the birth of our daughter, Kim-Ly.

Question Oú en es tu?

Bertrand Peret C'est d'abord l'envie d'arriver bien qui m'anime et non plus le besoin d'arriver vite. Tout ca est très lié au rapport que j'entretiens avec mon médium. Peindre prend du temps.

Q Tu dis que pendant ces six ans déjà passés au Vietnam, tu ne t'es quasiment pas consacré à ton travail personnel, qu'est ce que tu as fait d'autre?

B Disons que je n'ai quasiment pas fréquenté mon atelier pendant une longue période de deux ans, entre 2006 et 2008. C'est avant tout du à des raisons financières. Mon travail d'artiste ne se vendant pas ici, il a fallu trouver d'autres sources de revenus. En même temps pendant cette même période nous avons porté beaucoup de projets avec *Wonderful District* et *Mogas Station* (groupe fondé en 2006 avec six autres artistes installés à l'époque au Vietnam) . Et puis en 2007 on a créé *Jetlag*, un collectif de Djs et Vjs, dont le terrain est nettement plus festif. On a organisé beaucoup de soirées et un festival de musique électronique aussi. Cette alternance entre des périodes solitaires dans l'atelier et d'autres très impliquées dans des projets collectifs a toujours été mon rythme. Comme si dans ma pratique l'un n'allait pas sans l'autre, chacune des attitudes se nourrissant de l'autre. C'est mon équilibre. Trop longtemps dans l'atelier et je m'ennuie. Et trop longtemps trop entouré et ca me fatigue. Cette confusion entre mon travail personnel et le travail que je peux porter dans des projets collectifs est claire et assumée. Ce qui a fait qu'avec Sandrine Llouquet on a commencé à travailler ensemble, d'abord en France, en créant *Wonderful* en 2000 (qui est devenu *Wonderful District* en arrivant au Vietnam en 2005) , est cette idée partagée d'interroger les espaces de diffusion de l'art, d'interroger les public potentiels, d'interroger les contextes de l'art. Il s'agit finalement d'interroger la pertinence et l'importance de l'art dans une société, ce qui revient quelque part à interroger la responsabilité sociale de l'artiste.

Q Peux tu développer cette idée de la responsabilité de l'artiste que tu évoques?

B Une société qui perdrait sa capacité à imaginer, à se projeter dans des formes abstraites est une société qui s'oublierait, qui s'égarerait quelque part. C'est là je pense qu'une démarche artistique peut rentrer dans le champ politico-social. L'artiste, ou plutôt son oeuvre, reste un médium pour s'évader d'une certaine façon, c'est à dire pour s'affranchir du contrôle qu'exerce une société sur la conscience individuelle. C'est entre autre quelque chose que j'ai pu expérimenter dans le cadre très particulier d'un workshop que j'ai conduit dans une prison en 1996. J'encadrais une douzaine de jeunes détenus qui avaient approximativement mon âge. Pour orienter le workshop, j'avais apporté des magazines de graffitis, de jeux vidéos, de mangas et leur avait demandé de les consulter afin qu'ils y choisissent un personnage auquel s'identifier. Le but était de se l'approprier pour ensuite le peindre sur les immenses murs de la salle qui nous était destinée. La salle des spectacles de la prison. De fait, cette idée de l'art ou de l'action artistique comme vecteur d'une forme d'évasion était là très claire et très littérale, car symboliquement ces détenus se sont réellement évadés, grâce à, et via l'art pendant les quinze jours du workshop. Ça a été pour moi une expérience très marquante. Cette réflexion liée à la temporalité de l'événement artistique est essentielle lorsqu'il s'agit de porter un projet. C'est un des axes récurrents forts dans ce que nous avons entrepris dans les différents projets signés *Wonderful*. Déjà quelques années auparavant j'avais expérimenté cette idée de formes éphémères compactes en organisant entre 1996 et 1998, *Appart*, un cycle d'expositions dans mon appartement à Bordeaux. Ces expositions duraient trois jours et trois nuits sans discontinuer, confondant intentionnellement forme artistique et festive. Je demandais aux artistes que je sollicitais de justement considérer cet aspect hybride, les invitant à investir le plus globalement possible l'espace. A l'origine de ces questionnements, deux expériences déterminantes. L'une festive, l'autre artistique, mais opérant à mon sens selon des principes identiques. Dans les années 90 j'ai beaucoup suivi la scène techno underground qui organisait des fêtes clandestines, des *free parties*, dans des lieux très divers, des bois, des hangars, des squatts, des montagnes, des champs etc. Ces fêtes étaient en soi de véritables laboratoires des sens. Tout y était expérimental, la musique, les visuels, les décors, les lieux choisis, les drogues, mais aussi la durée de ces événements qui pouvaient s'étaler sur plusieurs jours sans interruption, ainsi que la façon de s'y rendre qui s'apparentait souvent à un vrai jeu de piste. J'ai le souvenir d'avoir fait jusqu'à 400 ou 500 kms pour chercher une fête et finir par y arriver vers 6h du matin.

En 1996, j'étais dans ma dernière année de beaux-arts quand Nicolas Bourriaud a monté au CAPC, le musée d'art contemporain de Bordeaux, *Traffic*, une exposition manifeste par rapport à sa grande théorie sur l'esthétique relationnelle. Mon école était partenaire du projet et nous les étudiants assistions les artistes participants.

Les quinze jours du montage de l'exposition étaient très vivants, les artistes, les assistants, les gens qui travaillaient au musée, tout le monde se mélangeait et communiquait facilement.

Les trois premiers jours qui suivirent le vernissage gardèrent cette même convivialité. Le musée ouvert au public était le spectacle de nombreuses initiatives, performances, repas, fêtes où là encore tout le monde s'engageait avec plaisir. Et puis après, passés ces trois jours, plus rien. L'exposition s'est poursuivie pendant deux mois, l'air de rien, respectant la tradition de durée d'une exposition dans un lieu institutionnel. Or ce choix de maintenir cette exposition, quite à ce qu'elle se vide de son sens, uniquement dans le but de respecter un cahier des charges convenu m'apparut en contradiction avec les propos même véhiculés par la pensée de Bourriaud. Seuls les trois premiers jours avaient un sens.

C'est sur cette idée que je me suis arrêté, cherchant à mettre en regard cette expérience au CAPC et ma connaissance des *free parties*.

Les deux situations interrogeaient en effet de façon similaire une temporalité nouvelle et laissaient clairement entendre qu'elles ne pouvaient exister que par la présence d'un public participatif.

Au delà des frontières d'espace et de temps de l'événement, plus rien n'existe.

Autrement dit, c'est à l'intérieur seulement de ces zones non lieu qu'une forme poétique libre peut s'épanouir. C'est précisément le fond même des idées de Hakim Bey dans son petit livre libre de droit devenu culte, *les Zones d'Autonomie Temporaires*.

Ces deux expériences ont largement contribué à définir les bases conceptuelles de l'ensemble des projets que j'ai portés, seul ou avec d'autres et en allant plus loin, c'est une approche que j'ai déplacée jusque dans le champ de ma peinture. L'espace de la peinture étant en soi une zone d'autonomie temporaire.

Une autre expérience forte a été un workshop que nous avons mené avec Sandrine Llouquet au Congo en 2003. Nous encadrions pendant un mois un groupe d'artistes congolais. C'était pour nous deux la première fois qu'on mettait les pieds en Afrique noire. On avait des informations très light, nous étions conscients bien sûr, tout en ayant une vision d'occidental de base, de la dureté et de la souffrance de la vie des ces artistes sans pour autant être capables de mesurer ce que ça allait être une fois sur place, ni encore moins nos réactions. Cette expérience s'est avérée être une véritable parenthèse dans nos vies respectives.

En même temps on est suffisamment clair avec ce que l'on fait pour savoir que la portée de ce qu'on entreprend via ce genre de projets a ses limites, limites sociales et politiques. Nous investissons des espaces seulement très ponctuellement, et nous restons avant tout des artistes, certes capables d'occuper des terrains divers, mais nous restons des artistes même quand l'approche tendrait à se confondre avec une démarche pédagogique, voire une ONG culturelle.

Q D'accord, cet engagement est très présent dans toutes ces formes que vous avez mises en place avec Wonderful et puis même apres avec Jetlag, dans toutes ces formes éphémères où le public est plus ou moins impliqué... Mais toi avec ta peinture, comment te situes-tu par rapport à cet engagement, à ce rôle social de l'artiste dont tu parles ?

B Dans ce que je peins, et pas seulement dans cette série, même si on remonte assez loin, on peut voir que très vite je suis allé vers une figuration en choisissant de peindre ce qui m'entourait, les gens qui m'entouraient. J'ai peint mon environnement direct.

Pourtant je n'ai pas l'impression de me contredire en disant que le sujet n'est pas important dans ma peinture, en tout cas pas dans le sens du concept, de l'idée qui serait débattue dans ce qui est représenté. Le choix de ce qui est peint est important, mais comme base, comme repère, c'est le sujet-image et non le sujet-message.

Je ne pense pas que la vocation de la peinture soit de raconter quoi que ce soit d'autre qu'une histoire propre à la peinture elle-même. En ce sens, l'espace de la toile, plus largement du support investi par la peinture est un espace de cohabitation, de rencontre, de discordance, de provocation, de conflit entre les matières, les formes et les couleurs.

Vu sous cet angle, la peinture s'apparente à un terrain d'expérimentation que je dirais social, dans la mesure où il s'agit à travers la composition, c'est à dire à travers l'organisation des différents éléments présents sur la toile, de trouver une cohésion, une harmonie, un équilibre justement entre les différents acteurs impliqués.

Le choix de ce qui est peint devient le lieu de cette joute, chaque nouvelle peinture est un nouveau terrain de jeu. Un peu comme dans un jeu vidéo où chaque nouvelle zone du jeu offre de nouveaux reliefs, de nouvelles difficultés, de nouvelles contraintes. Autant de données qu'il va falloir comprendre pour mieux apprendre à circuler dans le nouvel environnement. On parle d'ailleurs et c'est marrant, des différents tableaux d'un jeu vidéo.

L'acte de peindre répond quelque part à un procédé semblable en s'appuyant sur des règles esthétiques propres au vocabulaire de chaque peintre.

Je dirais que l'acte de peindre revient à créer, à souligner ou à ouvrir des passages entre les différents éléments qui habitent une toile. Ces brèches sont autant de zones d'échanges et de communication entre ces dits éléments. Une couleur qui coule et qui vient s'arrêter dans une autre couleur, deux formes géométriques parfaitement collées l'une à l'autre, un dégradé, un aplât d'acrylique qui s'étend au côté d'une zone brouillonne peinte à l'huile, une

ligne de vernis brillant qui repond à un fond mat, etc. Tout ça comme autant de glissements et de discussions potentielles. Evidemment, cette idée n'a de valeur que pour illustrer ma façon de travailler. Elle est propre à mes préoccupations et perdrait son sens à se généraliser. Il ne s'agit aucunement d'une définition de la peinture en général, seulement d'une image de la mienne.

Q En parlant de jeu justement, tu te réfères souvent à l'un des tout premiers jeux video, *Pacman*, pourquoi ?

B C'est vrai, ça fait presque vingt ans maintenant que je manipule cette petite bête jaune. Comme souvent, c'est parti d'une anecdote, d'une expérience de vie que j'ai petit à petit interprétée pour lui donner très clairement ici un sens symbolique. Rapidement: au début des années 90, pendant quatre ans, de dix-neuf à vingt-trois ans, j'ai fait des saisons en travaillant sur une plage à vendre des beignets. Dans la salle de jeu d'un des bars la station balnéaire il y avait une borne d'arcade *Pacman*. Je passais chaque soir des heures à y jouer afin de décompresser de ma journée de plage et très vite j'en suis venu à faire un parallèle entre mon activité sur la plage et mes déambulations dans les labyrinthes du jeu. Sur la plage je procédais relativement de la même façon, je cherchais à me déplacer le plus habilement possible au milieu d'un labyrinthe de serviettes en disséminant des éléments à avaler, tout en essayant d'être plus efficace que les autres vendeurs, qui dans mon imaginaire jouaient un peu le rôle des fantômes du jeu. Moi bien sûr j'étais le *Pacman*. Tous les jours la configuration de la plage changeait, m'offrant à chaque fois un nouveau tableau à explorer et dans lequel évoluer. J'excellais dans les deux exercices. Je cartonnais sur la plage et j'enchainais les *high score* dans le jeu. J'ai ensuite ramené cette expérience dans le champ urbain. La ville étant forcément et à tous les niveaux, un tableau de jeu beaucoup plus riche. Je me suis approprié cette icône jaune pour en faire, à l'instar des taggeurs, ma signature dans la rue. J'ai passé quelques années à partager les préoccupations de la scène *street art* et *post graffiti* en posant mon *Pacman* un peu partout. Au début je m'intéressais surtout à la dimension mobile du *Pacman* et à la valeur métaphorique de ses déplacements, mais très vite je me suis penché sur l'histoire même du jeu et sur ses conditions d'apparition dans l'univers des loisirs. Sans faire un cours d'histoire des jeux vidéos, comme tu le rappellais, le *Pacman* est un des tout premiers jeux à être apparu au début des années 80, j'avais alors dix ans. Je me souviens encore de la fascination qu'exerçaient tous ces jeux électroniques sur mes copains et sur moi même. Le père de l'un d'eux avait à la fin des années 70, ramené d'un voyage au Japon des petits jeux électroniques de poche, ce fut une véritable révolution visuelle et sonore au milieu de nos legos et de nos playmobils.

La génération qui est née dans les années 70 et dont je fais partie, a été la première à utiliser des jeux de la sorte. A manipuler des pixels sur des sons 8bits.

Nous avons grandi en même temps que ces jeux grandissaient aussi. Nous avons partagé nos enfances, un peu comme des frères ou des cousins du même âge. Et cette parenté ne nous à jamais quittés.

Il est intéressant de considérer la forme même du *Pacman*, un rond, un rond de pixel, mais un rond. Un point, une cellule. Un point de départ. Et c'est sur cet aspect là que je me suis attardé, sur la dimension organique et cellulaire du *Pacman*. Comme si cette entité numérique en étant à l'origine d'une nouvelle forme de nature en était la cellule souche.

L'évolution des jeux vidéos en trente ans, plus particulièrement dans ce cas l'aspect physique des personnages dans les jeux, valide cette thèse d'une symétrie entre l'évolution de l'homme de chair et celle de l'être de pixel.

Le *Pacman* a une généalogie, ses descendants ont vu progressivement la technologie les doter d'attributs de plus en plus réalistes, jusqu'à arriver à des formes récentes confondantes, en 3D ultra réalistes. On peut facilement fantasmer sur la suite...

En 99 j'ai peint toute une série de *Lara Croft*. *Lara Croft* est sûrement le premier être numérique pourvu de sensualité, l'une des premières icônes sexuelles virtuelles. J'en ai fait plusieurs portraits et l'ai aussi représenté allongée, lascive, dans des pauses directement inspirées des odalisques d'Ingres ou de Manet. Mon intention en la peignant ainsi était de lui reconnaître son pouvoir de séduction justement, sa féminité, d'admettre que bien que virtuelle, elle n'en était pas moins imprégnée d'une forme de vie et de sensualité quasi humaine.

Vers 2003, je me suis intéressé à un autre jeu vidéo, *Singles Flirt Up Your Life*, un jeu de simulation de vie. J'ai peint quelques grands formats à l'huile mettant en scènes des personnages assez réalistes, seuls ou en groupe, vides d'émotion, absents mais semblant pourtant attendre quelque chose. Je les ai peints en pensant aux héros sans sentiments des bouquins de Breat Easton Ellis et en les rapprochant dans ces positions d'abandon méditatif de ces personnages d'Edward Hopper installés dans l'attente.

L'ambiguïté troublante sur le statut et l'identité des ces entités digitales m'intéresse profondément. Ces observations et les questions qu'elles suscitent m'apparaissent, d'un point de vue métaphysique, fondamentales.

L'ère du numérique est un bouleversement majeur dans l'histoire de l'humanité. Nous n'avons pas d'autre choix à mon sens, que d'apprendre à vivre avec cette nature que nous avons créée entièrement et qui est en train de se développer, de grandir et qui finira forcément tôt ou tard par quitter le foyer parental, libre et autonome.

Parallèlement à ça, je m'intéresse beaucoup à l'état actuel de la recherche dans les domaines de la génétique, des biotechnologies ou

des nanotechnologies. Bon attention, j'ai une connaissance très très relative de ces disciplines, de plus ma lecture de tout ça est très clairement nourrie de films d'anticipation comme *Blade Runner*, *Bienvenue à Gattaca*, de l'oeuvre de Cronenberg ou de l'incontournable *Homme qui valait trois milliards*.

Si on observe ce qui se passe dans ces deux secteurs que sont l'industrie du jeu vidéo ou celui de la recherche en biologie, il me semble que leurs ambitions respectives ne sont pas très éloignées, on parle un peu de la même chose. On parle de création d'un être vivant. D'un côté on est en train de fabriquer un double numérique de l'homme et un environnement pour l'accueillir, de l'autre on tendrait à parfaire l'humain originel en le modifiant génétiquement ou en lui greffant des prothèses afin d'améliorer ses compétences.

Les deux axes de recherche sont clairement complémentaires.

En dehors des applications d'ordre purement médical, l'homme moderne s'est progressivement muni de prothèses technologiques, quasiment à son insu. En à peine quelques années, les ordinateurs portables, les téléphones mobiles, internet et les réseaux sociaux ont complètement révolutionné les moyens de communication et la nature même des échanges entre les individus. Il paraît tellement impensable d'imaginer vivre sans ces outils maintenant.

Cette modification radicale de nos comportements fait de nous des sortes de mutants. Et dans mes réflexions je situe le point de départ de cette mutation à l'apparition de Pacman.

Mais meme si ces sujets font partie de mes préoccupations, tout comme le médium que je privilégie, la peinture, mes sources d'inspiration sont assez simples, se sont les individus, les êtres qui m'intéressent, comment ils vivent, là où ils vivent. C'est ça que je peins.

Q As tu d'autres références aussi fortes que celle qui te lie au Pacman ?

B Des références qui m'ont autant inspirées je ne crois pas. Après c'est vrai que ponctuellement des personnes peuvent me marquer fortement. Mon héros du moment c'est le joueur de tennis Rafael Nadal. Parfois quand je fatigue face à une toile, je m'entends me motiver comme lui... *Vamos!* Le sport d'une façon générale est une discipline très inspirante. A pratiquer comme à regarder.

Les analogies entre le sport et l'art, le sportif et l'artiste sont nombreuses. Celle qui m'intéresse tout particulièrement est ce rapport à l'occupation de l'espace. Il est là encore question de l'aptitude et de l'acuité à se déplacer dans un espace défini, le terrain du jeu ou l'espace de la toile. Je crois que globalement si on sait occuper un espace, on a gagné (...). Et je ne parle pas nécessairement que d'art ou de sport, il peut s'agir de n'importe quoi, toute forme de terrain à habiter, une conversation, un repas, une histoire...

Q Quand on regarde tes peintures, on peut noter clairement par endroits une influence de ton expérience de graphiste. Peux-tu nous parler de cette relation peinture/graphisme?

B Quand je suis rentré aux beaux-arts au début des années 90 l'informatique en était à ses débuts, en tout cas en ce qui concerne les applications en graphisme. Les écoles d'art n'étaient pas du tout ou alors très peu équipées. Même si je bidouillais un peu de son et un peu d'image par ci par là, mon intérêt pour cet outil ne s'est manifesté sérieusement que vers la fin des années 90 quand j'ai eu mon premier ordinateur, ainsi que mes premiers boudots de graphiste d'ailleurs.

Pendant quelques années j'ai surtout bossé pour *Wonderful*, je faisais les flyers et les affiches de nos événements. Puis entre 2002 et 2004 on a créé et dirigé avec Sandrine un magazine d'art contemporain trimestriel, le *Sèmémur*, qu'on revendiquait comme un lieu d'art en soi. On posait une thématique et comme des commissaires d'exposition, on invitait quelques artistes à travailler dessus en leur proposant les pages du magazine comme cimaise.

Ensuite on est arrivé au Vietnam et là, principalement pour des raisons alimentaires, j'ai beaucoup plus développé cette activité.

C'est en 1997 que j'ai ramené pour la première fois dans la peinture ce que j'explorais avec l'outil informatique.

J'avais réalisé un morceau de techno à l'aide d'un logiciel de musique dont l'interface était très visuelle. Cette façon très graphique de voir la musique m'a plu et m'a amené à réaliser une pièce, *De l'ordinateur à la peinture*.

Chaque fréquence sonore étant représentée dans le programme par un graphisme spécifique, j'avais fabriqué autant de petits chassis en bois qu'il y avait de fréquences différentes dans ma pièce sonore et autant de pochoirs qu'il y avait de graphismes différents. Puis sur 4 hauteurs, c'est à dire sur 4 pistes, puisque c'était le nombre de pistes que j'avais utilisées pour la composition, j'ai accroché sur tous les murs de la pièce ces petits chassis encore vierges de façon à ce que la fin du morceau rejoigne le début, comme pour le rejouer. J'ai ensuite peint à l'aide des pochoirs le morceau qui passait en boucle en essayant tant bien que mal de suivre le rythme. C'est d'ailleurs l'une de mes seules performances.

En 2002 quand je me suis remis à peindre après une autre période de deux ans ou je m'étais beaucoup investi dans des projets collectifs, j'ai voulu poursuivre ce que j'avais commencé à faire dans la série des *Lara Croft*, à savoir, ramener dans la peinture l'image numérique.

J'ai réalisé de nombreuses peintures à l'huile d'après des photos que je travaillais d'abord sur *photoshop* en pixellisant ou en appliquant des effets sur certaines parties du document.

A la différence de la série de *Lara Croft*, mes sources étaient des photos que je prenais moi même. En l'occurrence des scènes d'intérieur de voiture que je prenais un peu systématiquement à chaque fois que j'embarquais pour un bout de route un nouveau passager.

A travers ça je cherchais à interroger le statut même de la peinture à l'heure du numérique.

Un peu comme à l'époque où la photographie est apparue et que certains ont alors pensé que la peinture allait mourir. L'histoire a prouvé que la peinture n'était non seulement pas morte à ce moment là mais qu'au contraire de nouvelles perspectives s'étaient alors entrouvertes. Comme le dit George Braque mieux que moi, *la peinture est de plus en plus proche de la poésie, maintenant que la photographie l'a libérée du besoin de raconter une histoire.*

Dans la série récente de peinture, j'ai pris des distances par rapport à la machine dans le processus même de fabrication. L'ordinateur n'est plus mon carnet de croquis. Un peu comme si finalement la phase d'appropriation de l'outil était maintenant dépassée et que naturellement le graphisme faisait partie de mon champ lexical. Quelque part finalement le graphiste procède rigoureusement de la même façon que le peintre, les deux manipulent des couleurs et des formes afin de composer et de construire une image dans un espace en deux dimensions.

Dans les années 93, 94, alors étudiant et grand fan de Basquiat et de Warhol, je me suis intéressé aux œuvres qu'ils avaient réalisées ensemble. Peut-être davantage qu'aux œuvres elles-mêmes, c'est la dimension symbolique de cette collaboration qui m'a passionné. D'un côté le *peintre peintre* et de l'autre le *peintre graphiste*. L'affiche de l'exposition de leurs œuvres communes, que j'ai peinte d'ailleurs, qui représente Basquiat et Warhol côte à côte, en boxeurs gantés prêts à en découdre est très significative de cette dualité entre la main et la machine, entre nature et culture (...).

Je pense que c'est à cette époque que j'ai commencé à sérieusement entrevoir une direction dans ma peinture.

C'est précisément dans la filiation de cette complémentarité artistique que j'ai voulu m'inscrire.

Q Pour finir tu parles souvent de l'art comme un prétexte.. un prétexte a quoi?

B Disons que si on enlève tout pour ne garder que l'essentiel, la seule chose qui nous anime réellement, intrinsèquement je pense, c'est de vivre bien, c'est de réussir à vivre avec ceux qui nous entourent à l'endroit où on se trouve. Autrement dit il ne s'agit que de questions liées à l'échange avec autrui, de communication, de fabrication de lien avec l'autre.

L'art est un prétexte dans le sens où à mon avis il est d'abord un moyen, un outil pour créer des plateformes d'échanges singulières. Un outil magnifique capable d'imaginer et de fabriquer des territoires de rencontres incroyablement poétiques.

Mes outils à moi, mon champ de compétence est d'abord artistique.

Si on regarde ce que je fais depuis vingt ans on note aisément que la présence de l'autre est centrale, que ce soit dans mes peintures ou dans les projets portés. Quand on me connaît un peu on s'aperçoit qu'il en est de même dans mes relations humaines.

La cellule familiale ou amicale est d'ailleurs ce qui m'inspire en tout premier lieu, c'est souvent la matière première de mes peintures.

C'est aussi cette proximité avec le sujet que je privilégie. Je crois beaucoup en des formes intimes, où l'individu est moins anonyme, où le sentiment d'appartenance au groupe se fonde sur une implication individuelle. Je pense ici aux tribus, aux *crews*, aux *posse*, aux collectifs, aux équipes, à toutes ces micro-communautés qui rassemblent des personnes autour de concepts partagés et d'ambitions communes. Dans le fond surtout, ce qui se passe depuis quelques années sur internet via ces sites justement dits de réseaux sociaux est super intéressant. Car en réunissant des gens venus de partout sur la planète, le fonctionnement même de ces sites trouble la notion d'appartenance nationale et participe à la redéfinition de l'identité culturelle, métissage entre identité nationale et identité propre à chaque micro-communauté. Notre engagement en tant qu'artiste contemporain doit intégrer ces différents paramètres, rester conscient de nos origines tout en étant réaliste par rapport au village global que tend à devenir le monde. Les frontières résistent péniblement et se déplacent en fait pour s'adapter à la taille de ces micro-communautés éphémères et nomades.

L'un des derniers projets, *aliceIN*, que nous avons réalisés avec Sandrine Louquet en 2007 incarne précisément cette pensée.

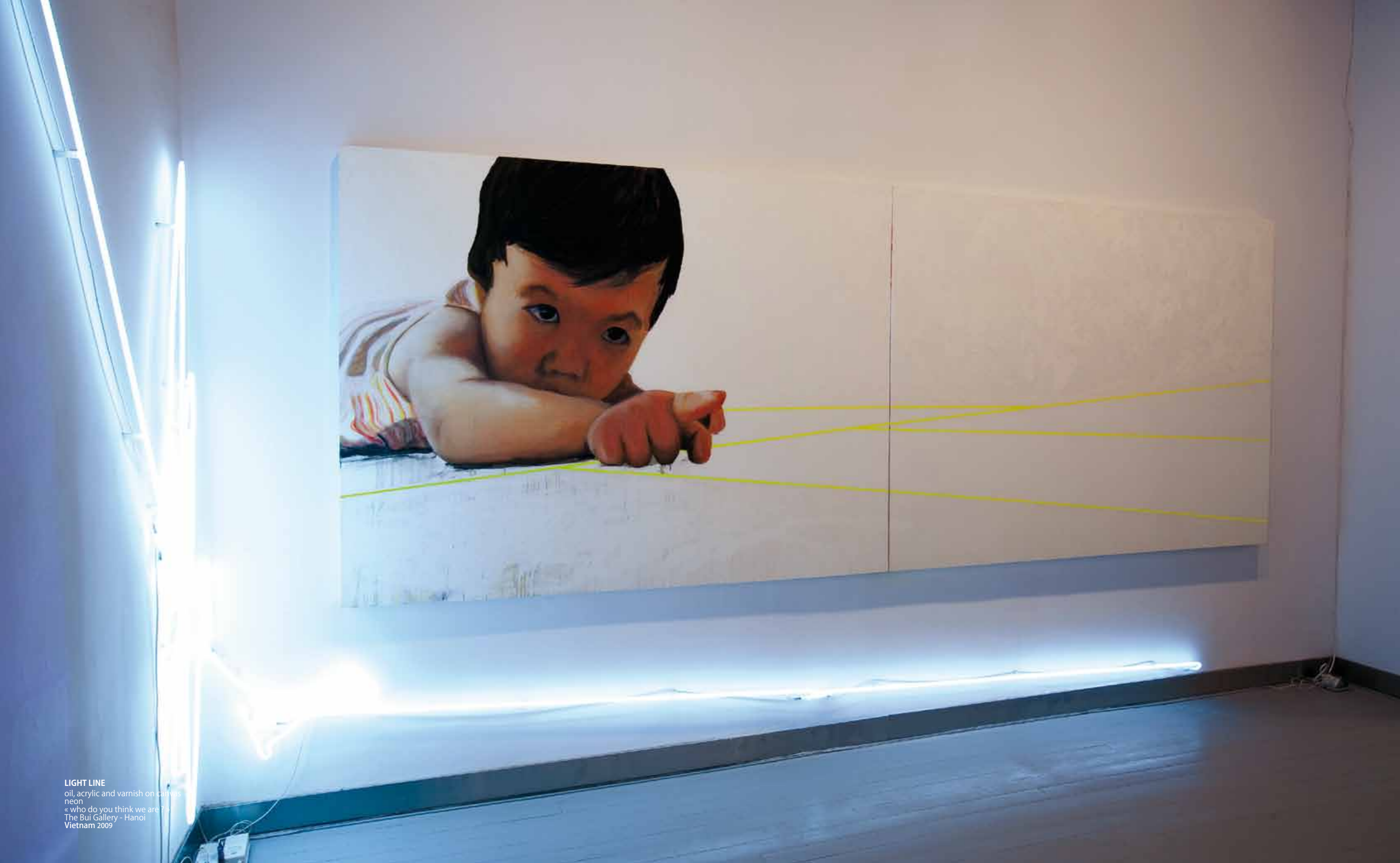
Il s'est agi déjà dans la fabrication de la pièce de faire appel à des compétences extérieures, en la personne d'un architecte, Tam Vo Phi et d'un ingénieur, Olivier Llouquet.

Le résultat est une architecture en bambou, simple et très organique, d'environ six mètres de long sur trois de large et trois de haut.

L'idée d'*aliceIN* est d'être en quelque sorte un mini espace d'art démontable et mobile qui de fait, n'a de sens que quand il est déployé.

À chaque fois que la structure est présentée, elle est donc remontée et proposée à un artiste comme support d'une création, forcément contextuelle. Ce qui a déjà été le cas pour *aliceIN Saigon*, *aliceIN Paris* et *aliceIN Miami*.

Pour la petite histoire, *aliceIN* a été montrée pour la première fois trois jours après la naissance de ma fille Kim-Ly.



LIGHT LINE
oil, acrylic and varnish on canvas
neon
« who do you think we are ? »
The Bui Gallery - Hanoi
Vietnam 2009



LITTLE PIRATES MAKE THE SKY LAUGH
- a tribute to Mr Toan -
installation of 12 flags
Ho Tram Beach
Vietnam 2009

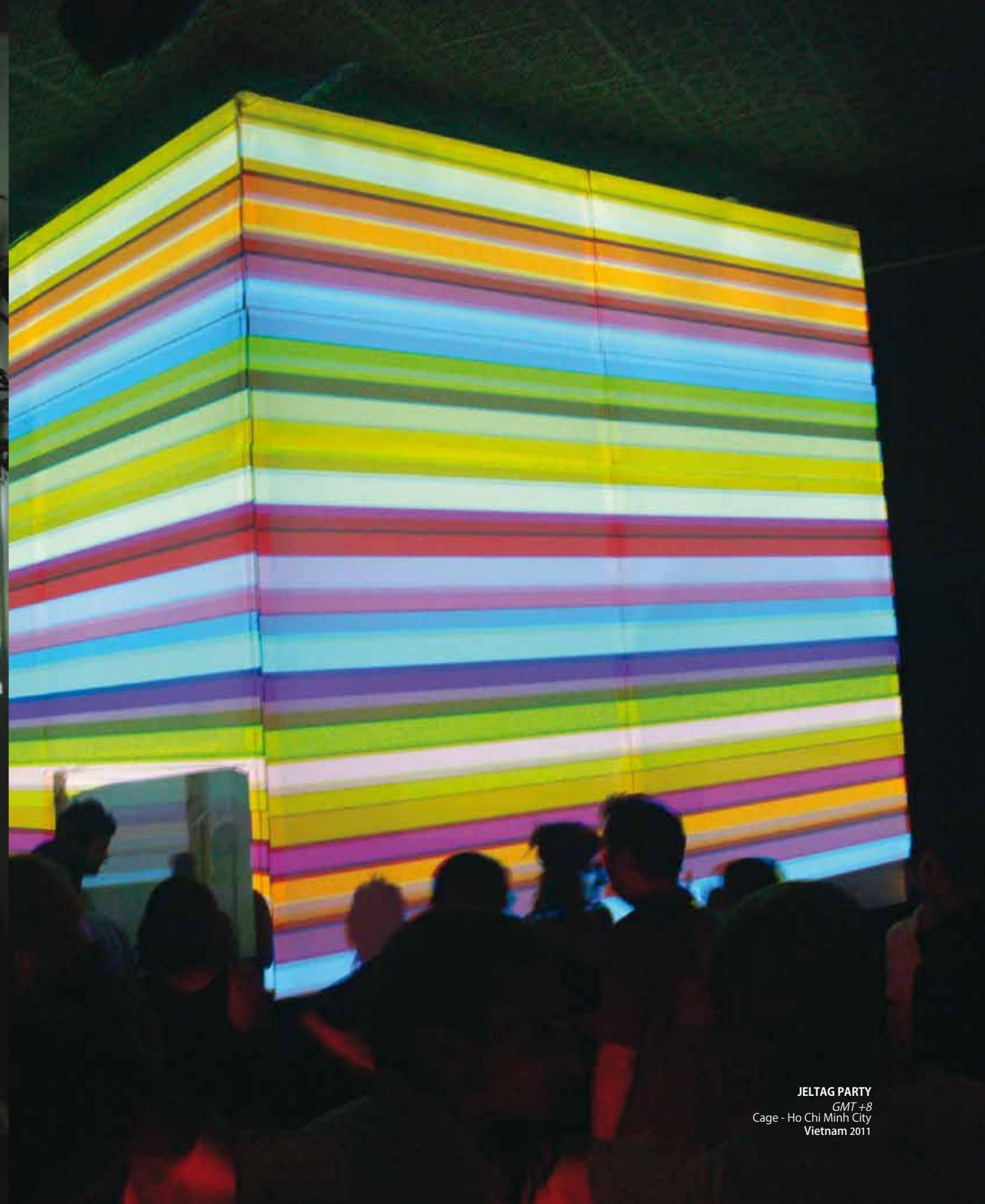


I REMEMBER
WE'VE ALWAYS
WANTED TO CREATE
THESE INTENSE
MOMENTS

CREATE
DIGRESSION

"CHAOS COMES BEFORE ALL
PRINCIPLES OF ORDER &
ENTROPY, IT'S NEITHER A GOD
NOR A MAGGOT, ITS IDIOTIC
DESIRES ENCOMPASS &
DEFINE EVERY POSSIBLE
CHOREOGRAPHY, AND
MEANINGLESS AESTHETICS:
PHLOGISTONS: ITS MINDS
ARE CRYSTALLIZATIONS
OF ITS OWN FACELESSNESS
LIKE CLOUDS

A WONDERFUL TALK
performance with Sandrine Llouquet
San Art - Ho Chi Minh City
Vietnam 2011



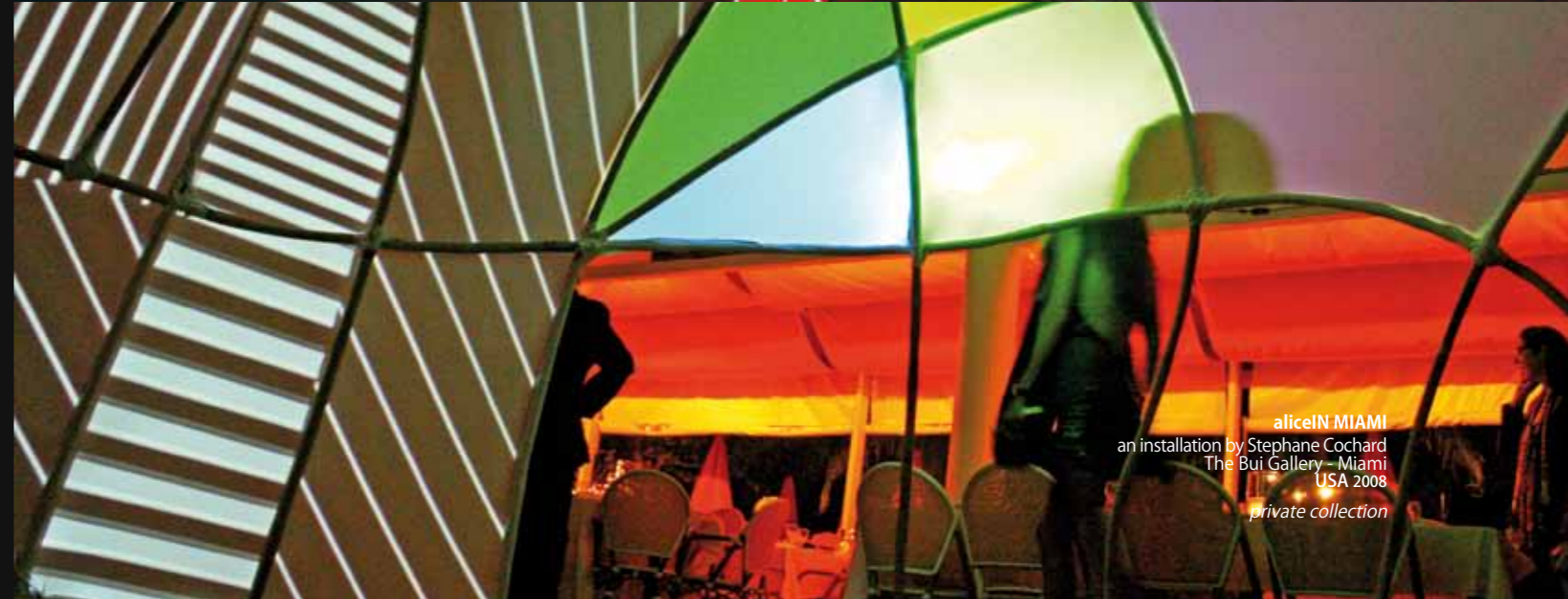
JELTAG PARTY
GMT +8
Cage - Ho Chi Minh City
Vietnam 2011



aliceIN SAIGON
an installation by Wonderful District
Vietnam 2007



aliceIN SAIGON
performance by Rob Cianchi
Vietnam 2007



aliceIN MIAMI
an installation by Stephane Cochard
The Bui Gallery - Miami
USA 2008
private collection



aliceIN PARIS
an installation by Wonderful District
and a performance by Rachid Ouramdane
The Bui Gallery - Paris
France 2008
private collection



UNTITLED
light box
« photosynthesis »
Galerie Quynh - Ho Chi Minh City
Vietnam 2005

UNTITLED (detail)
laquer painting on wood
100 x 100 cm
2005



LZ.01
an installation by Mogas Station
Singapore Biennale
Singapore 2007

**BORN
IN 1971**



ROKOVOKO
a video by Mogas Station
migration addict - Venice Biennale
Italy 2007

WHEN WE WORK
A LOT, WHEN WE
PRACTICE A LOT,
WHEN WE'RE VERY
POSITIVE, WHEN
WE'RE HIGHLY MO-
TIVATED, THEN AF-
TER A WHILE THINGS
GO ON NICELY.

Born in Talence, France in 1971
Graduated from the Fine Art University of Bordeaux, France in 1996
Works and lives in Ho Chi Minh City, Vietnam since 2005

BERTRAND PERET

SELECTED PROJECTS

1995 - 2011

122
123

- 2011** **artist in residency. Atelier Bui. Hanoi. Vietnam.**
- > **FACING DEADLINES** (catalogue)
solo exhibition. The Bui Gallery. Alliance Française Singapore.
 - > **ESPERANTOPOLIS**
curator & co-organizer with Sophie Gambart. Artistic and intercultural event for the French Consulate. With Jean-Christophe Boclé, Thibaud Taillant, Brice Coutagne, Sandrine Llouquet, Lucien Do, Jean-Marie Neef, KIU, Thierry Bernard-Gotteland, Julien Seth Malland, Dj Anna, DMA, Freddy Nadolny Poustochkine, Phan Quang, Hoang Duong Cam, Nadège David, The Jugridoos, Xoviets, Destiny Family, All, Tsafari, Kujeans, Khoa Lê. 30. *HCMC. Vietnam.*
 - > **WONDERFUL TALK**
performance with Sandrine Llouquet. *Sanart. HCMC. Vietnam.*
- 2010**
- > **ELECTRIC DREAMS** (catalogue)
group show. *Give Art Gallery. Singapore.*
 - > **ON SLAM** (dvd)
curator. Vietnamese street culture event for the French Consulate. With Tha Trickaz, Discocactus, Nguyen Duc Thinh, Hong Phong Nguyen, S.W.A.T Crew, Lucien Do and Kamel Night. *Idecaf. HCMC. Vietnam.*
 - > **THE CALL OF THE FOUR SEASONS**
conceptual designer. 4 art books about Hoang The Nhiem's photography. Directed by Xuan Phuong. *Lotus Gallery. HCMC. Vietnam.*
- 2009**
- > **ART ON THE BEACH**
group show. Curated by Cao Lap. Ho Tram Resort. *Vung Tau. Vietnam.*
 - > **WHO DO YOU THINK WE ARE ?** (catalogue)
group show. The Bui Gallery. *Hanoi. Vietnam.*
 - > **JETLAG EVENTS**
event organizer. GMT+8 in *HCMC, Hanoi, The Island Party. NhaTrang. Vietnam.*
- 2008**
- > **aliceIN MIAMI**
installation by Stephane Cochard. Curated by Wonderful District. Miami Art Basel satellite event. *The Bui Gallery. Miami. USA.*
 - > **aliceIN PARIS**
performance by Rachid Ouramdane. Curated by Wonderful District. *The Bui Gallery. Paris. France.*
 - > **MU** (video)
co-organizer with Jetlag. 3 days electronic music festival featuring Vu Nhat Tan, MicMac, Fugu, Beton, Discocactus, Iksan, Dj Knappe, Dj Jase, Don Pucci. *Pogo bar. Mui Ne. Vietnam.*
 - > **TEMPORARY WONDERFUL ZONE** (catalogue)
curator & conceptual designer. Cafe/Art Space. 3 weeks exhibition featuring Thierry Bernard Gotteland, Stephane Cochard and Sandrine Llouquet. The Month of Image. Directed by Jany Bourdais. *HCMC. Vietnam.*
 - > **LABO WONDERFUL**
co-organizer with Wonderful District. 3 evenings of experimental music and visual performances featuring Vu Nhat Tan, Stephane Cochard, Thierry Bernard Gotteland, Robert Cianchi, Tri Minh, Dirk Stromberg, Sandrine Llouquet and Mic Mac. *The Cage. HCMC. Vietnam.*
 - > **JETLAG EVENTS**
co-organizer with Jetlag. 3 thematic events. The Month of Image. *The Cage. HCMC. Vietnam.*
Tone parties. Cycle of conceptual parties. *Illy Cafe. HCMC. Vietnam.*
Free beach parties. *Pogo bar. Mui Ne. Vietnam.*
- 2007** **Kim-Ly Emma Peret. Born October 1st. Sandrine Llouquet & Bertrand Peret's daughter**
- > **JETLAG**
creator of a multimedia collective dedicated to designing and producing event concepts. Members : Sandrine Llouquet aka Discocactus (vj),

- Olivier Llouquet aka Fugu (dj), Michael Charrault aka MicMac (dj), Boris Crey aka Iksan (dj) & Bertrand Peret aka Beton (dj).
 - > **FLYING CIRCUS / closing event**
curator. invitation by Ong Keng Sen to organize the closing event of the Vietnamese chapter of the Flying Circus Project. Sound and visual performances by Thierry Bernard Gotteland, Sandrine Llouquet, MicMac and Rich Streitmatter-Tran. Video installation by Thierry Bernard Gotteland. *Cafe 44. HCMC. Vietnam.*
 - > **ROKOVOKO** (catalogue)
video installation by Mogas Station. Exhibited during The Month of Image. Directed by Jany Bourdais. *HCMC. Vietnam.*
 - > **aliceIN SAIGON** (catalogue)
creation of aliceIN by Wonderful District with Tam Vo Phi and Olivier Llouquet. Presentation of 4 different installations with performances by Rich Streitmatter-Tran, Nguyen Nhu Huy, Rob Cianchi and Wonderful District. Exhibited during The Month of Image. Directed by Jany Bourdais. *HCMC. Vietnam.*
 - > **ROKOVOKO** (catalogue)
video by Mogas Station. Migration Addicts. Venice Biennale satellite event. Curated by Biljana Ciric. *Venice. Italy.*
 - > **A WONDERFUL WEEKEND**
co-curator with Sandrine Llouquet. 3 days event sound mixing performances, talks, dj sets, video installations and exhibitions. With Madame Patate, NS 101, Stephane Cochard, Rich Streitmatter-Tran, Jean Phan, Tam Vo Phi, Sandrine Llouquet, Vu Nhat Tan and Bertrand Peret. *72-13 Theatreworks. Singapore.*
 - > **AART**
launch of Aart magazine in HCMC with an installation by Mogas Station and one exhibition by Gulschan Gothel. *KhanhCasa. HCMC. Vietnam.*
 - > **BONJOUR COLETTE** (catalogue)
workshop run by Wonderful District with students from the HCMC French School. *HCMC. Vietnam.*
- 2006**
- > **MOGAS STATION**
creation of a Saigon based collective of artists with Tam Vo Phi, Gulschan Gothel, Rich Streitmatter-Tran, Hoang Dung Cam, Vu Lien Phuong, Jun Nguyen Hatsushiba, Sandrine Llouquet and Bertrand Peret.
 - > **LZ.02**
launch of Aart magazine in Hanoi with an installation by Mogas Station and an exhibition by Gulschan Gothel. *Goethe Institute. Hanoi. Vietnam.*
 - > **LZ.01**
conception and publication of Mogas Station's bilingual English/Vietnamese contemporary art magazine: Aart. Aart was produced by the first Singapore Biennale. Directed by Fumio Nanjo. Curated by Roger McDonald. *Singapore Biennale. Singapore.*
 - > **JOUISSANCE**
group show. Wonderful District installation. Curated by albb (a little blah blah). *Xu. HCMC. Vietnam.*
 - > **ATELIER WONDERFUL**
co-curator with Sandrine Llouquet. Organization by Wonderful District of a six months program of weekly exhibitions, talks and workshops in a private house. With the participation of : Delphine Trouche, Nicolas Milhe, Damien Mazieres, Yann Lestrat, Jean-Luc Desmond, Nguyen Nghiem Dang Tuan, Georges Papadimas, Julie Tseselsky, Duy Thong, Thanh Lan, Thao Nguyen, GF, G2, B crew, Bui Cong Khanh, Justin Barrera, Anna Tuyen Tran, Jean-Baptiste Bressy, Nguyen Nhu Huy, Sandrine Llouquet, Bertrand Peret, Rich Streitmatter-Tran, Bruno Peinado, Do Hoang Tuong, Motoko Uda, Maharishi, Street Jockey, Seiji Shimoda, NS 101, Bui The Trung Nam, Laure Bollinger, Gulschan Gothel, Laurent Jeanneau, Nicolas Lainez, Tam Vo Phi, Triana Hernandez, Eunji Chung, Hanh Nguyen, Minh Ho, Linh Pham, Dini Muana, Vikki Hill & Karen Maldonado. *80 Nguyen Trai. District 1. HCMC. Vietnam.*
- 2005**
- arrival to Vietnam with Sandrine Llouquet on March 10th. Wonderful becomes Wonderful District.**
 - > **PHOTOSYNTHESIS**
solo exhibition. *Galerie Quynh. HCMC. Vietnam.*
 - > **RENDEZVOUS**
co-curator. Conception and organization with Wonderful District of an event about digital culture. Sound & video performances and installations by Patrice Gaillard & Claude,

- Rich Streitmatter-Tran, Benoit Maire, Sandrine Llouquet, Tran Kim Ngoc and Bui Cong Khanh. *Fine Art Museum & Blue Space Contemporary Art Center. HCMC. Vietnam.*
> SUNDAY MORNING
 group show. Collaboration between Wonderful District and Frederic Amprou. *Galerie Fra Angelico. Nantes. France.*
- 2004**
> AUJOURD'HUI C'EST RAVIOLI
 group show. Curated by Thomas Bernard. *Galerie Cortex Athletico. Bordeaux. France.*
> CMYK (catalogue)
 solo exhibition. *Galerie Cortex Athletico. Bordeaux. France.*
- 2003**
> PERAVPROD (catalogue)
 group show. *Capc Contemporary Art Museum. Bordeaux. France.*
> CARCASSE (catalogue)
 group show. *La Pieuvre. Pointe Noire. Congo.*
> WONDERFUL
 solo exhibition by Wonderful. *Lendroit. Rennes. France.*
> SOLEIL SUR NANTES
 group show. *Show Bedroom. Nantes. France.*
> Ctrl+O
 group show. Curated by Stephane Cochard. *Inkorporation. Toulouse. France.*
> PACMAN (video)
 action painting. Supported by *30km/s foundation. Alpe d'Huez Cyclist Tour de France.*
> WORKSHOP (dvd)
The Wednesday Adventures. Capc Contemporary Art Museum. Bordeaux. France.
> WORKSHOP (catalogue)
La Pieuvre. Pointe Noire. Congo.
- 2002**
> CHEZ CHALANA
 co-curator with Nicolas Milhe. Conception and realization of a Cafe/Art Space during the Football World Cup. Organization of solo exhibitions by Laurent Perbos, Patrice Gaillard & Claude, Sandrine Llouquet, Bart Van Audenhove and Anne Wambergue. *Bordeaux. France.*
> WORKSHOP
 mural. *Lycée Pré-De-Cordy. Sarlat. France.*
> PACMAN (video)
 action painting. *Mont Ventoux. Cyclist Tour de France.*
- 2002-2004**
> SEMEMUR
 creation with Sandrine Llouquet of a recurring magazine/exhibition that invites different artists every three months to explore a different theme. Past participants include: Françoise Quardon, Arnaud Maguet, Marc Vernier, Remie Marie, Damien Mazieres, College Invisible, Dr Brady, Seulgi Lee, Ciaddict.org, Laetitia Bourget, Erational, Julien Previeux, Beate Engl, Arnaud Ducasse, Bui Cong Khanh, Jean-Luc Desmond, Frederic Latherrade, Laurent Septier, Pascale Marthine Tayou, Camille Fallet, Karin Pelte, Pierre Giquel, Maitexu Etcheverria, Karim Gheloussi, Patrice Ferreira, Alexander Raima, Sebastien Blanco, 4 Taxis, Bertrand Peret, Jean-Luc Verna, Inkorporation, Anne-Marie Pecheur, Julien Bouillon, Sandrine Llouquet, Claude Sauer, Maroussia Rebecq and ¥€\$. *Various venues in different cities. France.*
- 2001**
> GENERIC WORKSPACE
 group show. Curated by Alexander Raima. *Bordeaux. France.*
> ALLER / RETOUR
 curator. Conception by Wonderful and organization with Julien Celdran and Frederic Bernier of an event composed of two parts. 3 days in Bordeaux then 3 days in Nantes. With Florent Larrieu, Joanna Vandelesken, Hsia-Fei Chang, Cecile Nogues, Fabrice Cousin, Jean-Baptiste Bressy, Pierre Hourquet, Frederic Latherrade, Melanie Cessiecq, Damien Mazieres, Maroussia Rebecq, Christophe Renaud, Nicolas Milhe, Juan Aizpitarte, Axel Rogier, Patrice Gaillard & Claude, AurelienFroment, Rapheal Eskenasy, Clement Darasse, Damien Bourdaud, Alice Retorre, Christophe Liegey, Anne Wambergue, Dominique Leroy, Severine Hubard, Camille Fallet, Pascal Leroux, SoundlabCrew, Teamtendo, Ultra MilkMaid, Zoobizarre, Peravprod, Paradoxal, Bruit du Frigo, Post-Model, Wonderful. *Various venues. Bordeaux and Nantes. France.*
> PACMAN (video)
 action painting. Tourmalet. *Cyclist Tour de France.*
> WORKSHOP
 mural. *St Pons de Thomières. France.*
- 2000**
creation with Sandrine Llouquet of NGO, Wonderful, whose goal is to promote contemporary art through events, publications and workshops.
> APPART
 solo show. Private apartment. Curated by FabriceThomasseau. *Paris. France.*
> COLLECTION PARTICULIERE
 group show. *Galerie Collection Particuliere. Bordeaux. France.*
> NO BEACH (catalogue)
 curator. Conception and organization by Wonderful of a three days event. With Alexander Raima, Ivan Bertoux, Fabrice Thomasseau, Jean Joseph Renucci, Axel Huber, Sebastien Leguen, Derushage, Underskor, Soundlab Crew and Sandrine Llouquet. *Various venues. Bordeaux. France.*
- 1999**
> art.425
 group show. *Galerie du Triangle. Bordeaux. France.*
- 1998**
meets Sandrine Llouquet artist in residency. Villa Arson. Nice. France.
> VILLA ARSON
 solo exhibition. Curated by Axel Huber. *Nice. France.*
> SURPLUS
 group show. *La Station. Nice. France.*
> GALERIE GALLO
 group show. *Galerie Gallo. Nice. France.*
> MAJESTIC
 group show. Curated by Axel Huber. *Nice. France.*
- 1997**
> CAOS Y HUMANIDAD
 mural. Group show. Biennale Internationale of Mural Art. *Santiago de Cuba. Cuba.*
- 1996-1998**
> APPART
 curator. Conception and organization of three all day, all night exhibitions in private apartments. Participants: Laurent Perbos, Frederic Latherrade, Romain Lafourcade, Anne Karine Peret, Fabrice Delasselle, Patrice Ferreira, Fabrice Cousin, Maroussia Rebecq, Soundlab Crew and Bertrand Peret. *23 cours de la Somme. Bordeaux. France.*
 Olivier Paulin at Frederic Mayaux's apartment. *Palais de l'Hermitage. Nice. France.*
- 1996**
> FRENCH ART
 group show. *Aschersleben. Germany.*
> GALERIE VILLA ALLEGRI
 group show. *Galerie Villa Allegri. Bordeaux. France.*
> WORKSHOP
 mural. *Prison of Gradignan. France.*
- 1995**
artist in residency. 4 taxis. Los Angeles. USA.
> CHARLES IS COMING (catalogue)
 group show. Curated by *4 taxis. Los Angeles. USA.*
- 1990-1996**
studied at Fine Art University of Bordeaux. France.



BERTRAND PERET'S STUDIO
121/43 Le Thi Rieng, District 1
Ho Chi Minh City
Vietnam 2010

© 2011 The Bui Gallery

The Bui Gallery
23 Ngo Van So
Hanoi
Vietnam

www.thebuigallery.com

catalogue

/ editor in chief
Betty Bui

/ editorial managers
Gillian Lee Sturtevant
Samantha Libby

/ concept and layout
Bertrand Peret

/ texts
Betty Bui
Yves Corbel
Gillian Lee Sturtevant
Bertrand Peret

/ english translation
Danièle Condat-Peret
Alice Foubert

/ french translation
Danièle Condat-Peret

/ photography
Bui The Trung Nam cover - p 25 to 85
Hoang Dung Cam p. 114, 118
Matthew Dakin p. 102-103
Ngo Dinh Truc p. 112 to 113
Stephane Cochard p. 109
Wonderful p. 88-89, 104-111, 126

/ contributors
Sandrine Llouquet
Olivier Llouquet
Emilie Viaut

/ editing
The Bui Gallery

/ printing
