

L'illustrator

Un Mac II, des logiciels de dessin et des disquettes... C'est une partie de l'inventaire du matériel qui figure dans l'atelier de Philippe Gerbaud. Celui-ci a en effet jeté son dévolu sur l'informatique qu'il manie pour créer des illustrations aujourd'hui utilisées par la presse et la publicité. Le logiciel de dessin est à Philippe Gerbaud ce que le pinceau est au peintre. Illustrator, pardon, illustreuteur sur ordinateur, il ne néglige pas pour autant les bonnes vieilles méthodes traditionnelles. C'est d'ailleurs avec elles qu'il a commencé sa carrière artistique. Cette dernière fut précédée par une scolarité qu'il considère à peu près normale et sur laquelle il ne préfère pas s'étendre. A l'entendre parler, l'école n'était pas vraiment son truc. Cela ne l'a tout de même pas empêché d'aller jusqu'au bac qu'il décroche avant d'intégrer les Ateliers André Leconte pour préparer les concours des grandes écoles d'Art. Les Métiers d'Art, justement, lui ouvrent leurs portes. Il y reste un an sans vraiment s'y sentir bien à sa place. La direction de l'établissement lui fait d'ailleurs comprendre qu'il n'a peut-être pas choisi la bonne voie... il se retrouve finalement au Beaux-Arts. Interrogé sur les raisons qui l'ont amené à opter pour une formation artistique il répond: *"Il n'y avait pas grand chose d'autre qui me tentait à cette époque, si ce n'est la bande dessinée. Cette dernière m'intéressait et j'avais en tête l'idée de pouvoir en faire un jour."* Il commence donc à se faire la main sur les marges de ses cahiers d'écolier, mettant à profit les heures de mathématiques pour noircir et embellir de petits Comics les pages censées recevoir la substance des cours. "J'arrivais même à les vendre pendant les interours aux collectionneurs de l'époque qui étaient richissimes étant donné que ça coûtait tout de même 50 centimes " raconte-t-il en riant.

La BD, le conduit donc aux Beaux-Arts. Là, il rencontre des gens qui font des choses qui lui paraissent aberrantes (sic). *"Ça cogitait sec, précise-t-il. Certains suspendaient des pelouses, travaillaient avec l'herbe. Il y en avait même un qui amenait avec lui des poules et un lapin, un autre des racines. C'était spécial, très spécial. Vu l'ambiance, je me suis mis à faire un travail sur les nouilles et pendant un an j'ai fait des moulages de nouilles. En fait, les Beaux-Arts étaient pour moi une couverture. Je pouvais dessiner, faire mes BD et de la musique en même temps."*

Pour vivre, il propose ses dessins dans les rédactions. Mais son démarchage ne donne pas grand chose. Une collaboration avec Hachette pour une collection qui s'appelait Passeport lui permet de partir en voyage, au Népal. Quatre mois plus tard, il retrouve la France. Il faut penser à payer le loyer. "J'ai donc commencé à faire n'importe quoi, coursier, livreur, chauffeur, emballeur, etc ... *"A cette époque là, je me suis également intéressé au théâtre. Je me suis engagé avec une troupe pour la suivre pendant trois ans. Cette expérience m'a permis de travailler les décors, les affiches. parallèlement, je continuais à dessiner pour la presse. Libération publiait un de mes personnages, Professeur Yoyo. Cela m'a permis d'avoir des contacts nouveaux et intéressants. "*

L'année 83 marquera de manière importante la carrière de Philippe. C'est en effet à cette époque, qu'avec son ami Toffe, on le contacte pour aller visiter une exposition où l'on présente une machine nouvelle et révolutionnaire. Cette révolution s'appelle "Lisa", un des premiers micro-ordinateur grand public. On propose à Philippe et à Toffe de travailler sur la machine et de l'exploiter en tant qu'outil de dessin. *"Je n'avais jamais vu un ordinateur de ma vie. Nous avons été séduits par le logiciel, une espèce de MacDraw pire que tout, sans couleur, sans rien du tout. Cette proposition nous a permis de participer à des expositions au Musée des Arts Modernes où on présentait des boulots que nous réalisions sur la machine. La société ACI avait mis un ordinateur à notre disposition. Elle était en contact avec Apple qui allait sortir un nouveau matériel, lui aussi révolutionnaire: le 128 k. A l'occasion de son lancement, on nous a prêté un computer avec lequel nous avons fait toute une série d'images présentées dans le dossier de presse."* C'est ainsi que Philippe Gerbaud découvrait l'informatique et qu'il faisait ses premiers pas d'illustreuteur sur ordinateur. *"Avec Toffe, on se partageait la*

machine qui turbinaït nuit et jour. Elle était installée dans un endroit gardé secret car elle n'était pas encore sortie. Nous en profitons pour l'utiliser au maximum. Nous avons eu l'idée de créer une petite revue qui s'appelait AuSec! Elle contenait nos expériences graphiques et celles de certains de nos amis que nous avons rencontrés à Libération. L'ordinateur correspondait à mon style. Mon traité au pinceau était assez jeté, proche de ce que l'on peut appeler la ligne claire. Ma première tentation a été de prolonger ce que je faisais à la main. Mais j'ai assez vite ressenti l'inutilité de ce type de démarche et l'apport des fonctions géométriques m'engageait vers un tout autre domaine. J'ai commencé à m'intéresser aux Avant-Gardistes Russes et aux Constructivistes."

"C'est en pianotant sur le clavier que j'ai appris seul à me servir de l'ordinateur: le logiciel était en anglais. Il y avait des termes du genre "initialized" qu'on ne comprenait pas: ce qui fait que nous avons perdu un certain nombre de disquettes à cause de ça. Ça faisait des petits drames quand on initialisait la disquette du copain pour voir à quoi ça correspondait. (Pour les non initiés l'initialisation d'une disquette efface toutes les données qu'elle contient). C'est en forgeant que nous sommes devenus forgeron. En accumulant les erreurs, en manipulant et en essayant toutes les fonctions de la machine, nous avons découvert son fonctionnement et la manière de procéder. Nous publions notre travail dans les journaux."

Suivant de près l'évolution des ordinateurs fabriqués par Apple, Toffe et Philippe se cotisent et investissent dans une machine, le 128 k. Cette dernière coûtait à l'époque 20.000 francs. Les relations qu'ils entretiennent avec Apple permettent l'acquisition de l'ordinateur à moitié prix. *"Nous avons le besoin de la posséder pour intervenir dessus à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Elle se baladait de chez Toffe à chez moi. Nous avons décidé de nous endetter et on en a acheté une chacun."*

Aujourd'hui, Philippe Gerbaud travaille avec un Macintosh II qu'il a équipé d'une imprimante laser et d'un petit scanner portable. Il exploite sa machine pour réaliser des illustrations qui sont le support de certaines campagnes publicitaires. La presse s'intéresse toujours à son travail elle fait appel à lui pour des couvertures ou l'illustration de ses articles.

Bien qu'il est opté pour l'ordinateur pour créer ses images, Philippe se revendique avant tout comme illustrateur et privilégie les travaux de recherche, notamment avec l'association de Pierre Ponant "Arts Rencontres Internationales", avec laquelle il peut présenter son travail dans les pays de l'Est. Un des buts de cette association était de mettre en contact et de favoriser les échanges entre artistes français et étrangers, principalement avec les créateurs de l'Est, ce qui n'était pas vraiment à la mode au début des années 80. C'est dans ce cadre que de nombreux travaux comme des envois d'images ou des installations avec Toffe ont été réalisées. Philippe construit l'image plus qu'il ne la dessine. Cette notion est, reconnaît-il, imposée par l'informatique qui lui permet de manipuler des formes géométriques ou des objets, de découper, de dupliquer et de placer les éléments qui lui servent à concevoir ses dessins. *"S'il est vrai que tous les outils sont là pour l'assistance à la création, c'est délibérément que je me suis donné un certain nombre de contraintes, comme l'économie des éléments graphiques. J'insiste sur la préméditation, surtout au début où mon vocabulaire graphique était un genre d'axiométrie détournée, fait de lignes verticales, horizontales et à 45°. Une ligne de conduite que j'ai tendance à transgresser actuellement. " Avec son talent, il arrive à imposer son style à l'ordinateur. Son travail de recherche fonde sa propre identité artistique: "L'ordinateur possède de multiples niveaux souvent ignorés par ceux qui l'ont conçu. Mon travail n'est plus limité à la simple exécution mais comprend une phase de recherche qui me plaît beaucoup. J'arrive à pervertir la machine, à la détourner en jouant avec ses fonctions selon mes propres besoins. " explique-t-il.*

En sept ans, Philippe Gerbaud a rempli plus d'un disque dur. Par centaines, ses dessins et ses illustrations sont inscrits sur une multitude de disquettes. Ces dernières sont le support original de l'œuvre d'un artiste pas tout à fait comme les autres. Sa force est de réussir à personnaliser la production que permet l'ordinateur en créant un style, presque une tendance avec la machine. Avec Gerbaud, l'image numérique prend une autre dimension: elle devient un art à part entière. Aujourd'hui, sa main se

remet à fonctionner. Il la met à l'épreuve pour réaliser le rough au crayon qui précède la réalisation sur l'écran. Car l'ordinateur, avoue-t-il, est un outil fatigant quand on passe trop de temps dessus. Il limite ce temps en esquissant son dessin sur papier. La souris et le clavier font le reste. *"J'ai besoin du retour vers le crayon, l'aquarelle ou l'huile. Cela correspond au désir que j'ai de me ressourcer et d'enrichir mon travail avec ces techniques mises de côté pendant pas mal de temps. Le vocabulaire et l'imaginaire que j'ai découvert grâce à l'ordinateur se retrouvant rafraîchis d'un sang neuf. Peut-être que cela sera pour moi une manière de traiter toutes ces techniques de façon égale à l'avenir "*.

Graphic Studio

Février 1991