



A.C. : Lorsque nous observons les installations lecture (2009) et Animal Preserve (1999), nous remarquons l'utilisation de peluches et de couleur vives. Ces caractéristiques n'étaient pas présentes antérieurement dans votre travail. Croyez-vous que vous tentez de reconvoquer votre enfance ?

« Je crois que je l'ai toujours voulu. Oui probablement, mais j'aime aussi l'utilisation des animaux vu mes antécédents en zoologie et par ce que j'ai fait une formation de maîtrise en éducation. Je suis une sorte de professeur d'art. J'essaie de l'enseignement avec de jeunes enfants il y a très longtemps. J'aime beaucoup enseigner. »

A.C. : Pourquoi avez-vous donc choisi de vous diriger plus du côté de la création artistique ?

Bien en fait, je ne vois aucune différence. Aucune entre faire de l'art et en parler. Pour moi, l'enseignement c'est la même chose.

A.C. : Pour vous c'est la même expérience ?

Oui. Oui. Par ce que je pense toujours que je n'avais jamais pensé devenir un artiste. Alors je me dis si je peux en être un, je peux rencontrer une personne est peut-être l'encouragée à devenir un artiste. J'enseigne aussi aux « enfants » qui ont 18, 20,21 ans.

A.C. : Vous ne le sentez pas que quand vous enseignez vous être contraint par les consignes et les règles?

Je ne m'en suis jamais faite avec ça. J'enseigne maintenant des cours de dessin mais je le fais avec une approche conceptuelle. Les étudiants sont en troisième année de baccalauréat. Ce n'est pas vraiment à propos du dessin, ils peuvent utiliser et autant la performance ou tout autre médium qu'ils veulent.

A.C. : J'ai lu que pour vous l'art était plus une philosophie, était plus une manière de voir la vie différemment.

2

C'est juste. C'est juste C'est ça. Alors le jeu est important par ce que le jeu est la seule façon d'expérimenter les choses. D'essayer de nouvelles idées.

Le jeu est un apprentissage. Quand nous étions enfants nous allions dans des aires de jeu et tout ce que nous avions à faire, c'était de jouer. Enfant j'étais très actif, très actif. Je grimpais dans les arbres.

La chose la plus importante dans la vie quand vous devenez adultes, C'est que vous commencez à vous en faire avec les conventions sociales. Vous ne voulez pas avoir l'air stupide. Moi, je ne m'en fait pas. Le jeune bien ça.

A.C. Pensez-vous que c'est une chance pour vous de le filtre avait que ce sens du jeu ?

Oui. Et j'espère que ces contagieux pour les autres personnes. Quand j'enseigne, j'enseigne avec enthousiasme et je crois que j'ai une façon de transmettre ce désir à mes étudiants de vouloir faire quelque chose et s'activer.

A.C : Avez-vous été influencé par le séjour que vous avez passé au Japon ?

Oui, ça été très important pour moi. J'ai été là-bas lorsque j'avais 25 ans. Les Japonais ont une société très structurée. Ils ont des traditions très anciennes. Et ils ont aussi une chose que j'aime tout particulièrement, c'est qu'ils ont différentes harmonies, danses et rituels autour de la nature et de la nature humaine. J'avais été là-bas pour voir toutes ces choses.

Lorsque j'avais 18 ou 19 ans je me suis cassé le cou. Et ça été une chose très importante dans ma vie parce que j'ai réalisé que la vie était très fragile et que j'aurais pu devenir paraplégique.

A.C : Pensez-vous que cet événement a changé la manière dont vous voyez la vie et augment ?

Depuis cet évènement, je vis plus le moment présent et j'essaie d'avoir une âme plus pure.

A.C. : Étiez vous un bon joueur dans votre adolescence ?



J'étais très bon dans les sports. J'ai gagné des compétitions de ski.

A.C. : Est-ce que le sport est vraiment du jeu ?

En fait, lorsque vous faites du ski et que vous faites des sports individuels, c'est très près du métier d'artiste, par ce que vous devez vous entraîner pour vous pratiquer, et après vous devez vous dire : « je crois que je deviens meilleur ou non ». Vous devez toujours vous critiquer. Quand vous êtes danseur ou un musicien vous devez toujours vous critiquer. Et vous devez toujours avoir cette responsabilité, cette attitude pour vous pousser à agir de nouveau. C'est un équilibre.

Il y a un autre élément avec les sports d'équipe, par ce que la coopération est très présente. Les règles sont plus présentes. Elles sont plus prononcées.

A.C. : Une des préoccupations dans le monde de l'art, c'est de se demander si on a vraiment besoin de règles pour créer, pour jouer. En fait, les jeux sont bâtis autour de règles, mais le jeu c'est être libre. Pensez-vous que dans le monde de l'art il est vraiment nécessaire d'avoir des règles pour jouer ?

Le jeu c'est créer nouvelles règles. Vous savez que j'ai huit petits-enfants. J'adore jouer avec eux par ce que vous pouvez avoir du plaisir avec eux et vous permettre des choses que leurs parents n'oseraient pas se permettre. Par exemple, dans ce projet toutes les peluches étaient données aux enfants. Dans chaque classe, il y avait seulement 20 enfants. Chaque enfant a fait une création à propos de son animal en peluche et chaque enfant prenait une photographie avec son animal sur sa tête. Et il y a des centaines de ces photographies. Il y avait 300 enfants dans ce projet. Nous aimions cette idée par ce qu'elle nous fait penser.

A.C. : Pour vous est-ce que le jeu concerne plus les stratégies les attitudes ?

Les stratégies je crois. Je ne sais pas ce qui est le plus important. Le projet avec les souliers et les livres est parti d'une idée assez tordue. J'avais plusieurs livres et j'adore les chaussures. Et je vais toujours dans ce magasin qui s'appelle le *Village des valeurs* et j'y retrouve toujours des souliers

presque neufs et j'en achète tellement que je ne peux pas tous les porter et je me demandais ce que je pourrais faire avec tous ces souliers.



Alors je m'en demandais ce que je pouvais faire avec ces souliers qui me permettent de toucher le sol, ces souliers sont les racines de notre vie et les livres qui eux entrent dans notre tête, en faisant aussi partie de notre vie. Alors si j'associais des souliers et les livres, je créais une personne complète.

Alors ce qui s'est passé ce que vous avez une idée comme ça et après vous devez penser aux stratégies qui permettront de créer et votre idée. Alors votre création doit avoir une partie consciente et une partie inconsciente ? Je crois qu'après avoir fait de la création comme j'en ai fait pendant autant d'années, il y a une partie qui devient inconsciente et innée. Ça devient inclus dans votre ADN, dans votre « art ADN ».

A.C. : Vous êtes l'idée du Canada au Japon ont étalé du monde jusqu'à l'art. Et après ce moment vous avez décidé de sortir cette nouvelle campagne N.E.thing Co, quelle est la différence entre le personnage que vous étiez avant et celui que vous êtes maintenant ?

Ce qui se passe c'est que j'ai eu une autre vie avec mon ancienne femme. Nous étions pendant le début des années 70, c'était la période de la libération de la femme. Ce qui s'est passé c'est que j'ai décidé de faire mon art comme une compagnie; j'aime ce mot qu'est N.E.thing Co. parce que vous pouvez faire une oeuvre avec « everything ». Ces traits libérateurs alors ce concept a toujours été présent dans la manière de penser.

A.C. : Vous êtes maintenant associé au symbole de l'esperluette (« ampersand »). Que signifie le mouvement de ce signe ? Où mène t-il ?

Je ne sais pas. Je ne sais pas, mais j'aime vraiment cette forme. C'est comme une musique. C'est comme une partition de musique, mais pas vraiment. Le « and » est un symbole très unique parce qu'il relie ensemble toutes sortes de choses des choses, de partout. Vous allez le voir dans un contexte économique, dans la plupart des connexions entre les relations, les structures.

A.C. : Vous êtes pas assez de « rien » à « l'infini », vous avez décidé de tordre le signe de l'infini, comment vivez-vous ce changement ?



Mais je me sens très libérée par ce que je peux jouer avec cette « & ». Parce que dès le moment que je joue avec ce signe les gens ont du plaisir, ils rient. Mais vous seriez surpris et parce que je travaille sur des nouveaux projets. Je voudrais essayer de trouver le nombre de « and » que je peux utiliser durant une journée. Je voudrais m'enregistrer, durant toute une journée et puis les compter. Et par la suite, je pourrais faire le compte pour une année. Ça totaliserait peut-être 10 000 « & »? Alors par la suite je pourrais faire produire par exemple 10 000 « & » et en créer une montagne. Alors, il y a toujours des possibilités avec l'utilisation de ce signe. Et nous vivons dans une société de marque, donc travailler sur la marque c'est central. Je m'intéresse aussi à la commercialisation de produits. Je veux qu'en vendant, par exemple, des T-shirts qu'en portant le produit, les gens pensent.

Comme par exemple les gens comme Madonna, ils ont un nom. Moi je pourrais devenir connue comme étant le « & man ». Je voudrais aussi produire hors groupe de musiques. C'est trop drôle passe que vous grandi avec ce symbole.

A.C. : Vous êtes dans un tourbillon de mouvements. Croyez-vous que le mouvement soit un prérequis au jeu ?

Oui. Oui, c'est certain. Je veux dire, les gens bougent et chaque jour, les gens font leur propre danse de par la manière dont il bouge. J'ai fait de la danse moderne quand j'étais plus jeune. Aussi, j'aime beaucoup regarder les gens travailler. Il y a quelque chose de très fascinant à regarder, par exemple, deux hommes qui trimbalent une grosse pièce de glace, et qui marchent. Ce pourrait être une très belle vidéo en boucle par exemple.

Dans chaque mouvement, il y a une danse. Par exemple par le simple fait de parler au téléphone en marchant. Nous le faisons tous de manière différente.

A.C. : Le mouvement est alors le commencement du jeu ?

Oui. Par exemple, quand vous êtes dans votre lit en étant enfant, vous commencez à bouger et donc à jouer. Et après le langage suit. Et par la suite, toutes les idées s'enchaînent. Puis vous pouvez lire. Je ne suis pas non plus vraiment un écrivain mais j'aime bien aussi jouer avec les mots, les tordre un peu. Par exemple, je pense à « global warning » et « global warming ». C'est très excitant lorsque vous réalisez toutes ces possibilités.

Je veux atteindre le plaisir, mais découvrir de nouveaux horizons, de nouvelles zones que je n'ai jamais nulle part. Pour moi, ça c'est stimulant. Vous ne pouvez pas le faire tout le temps, mais lorsque c'est possible. Je pense à ça tout le temps. Par exemple j'aimerais créer une montre qui n'ait pas de fin. Le mot « & » a une fin en lui en anglais.



Alors c'est une chose assez triste. Mais je pense que c'est vrai. Dans nos vies, dans la vie de tous. Pour toutes les personnes qui sont dans cette vie, aujourd'hui, pour environ 4 ou 5 billions de personnes quand nous mourrons ce n'est qu'une fin (« & »). Personne n'a la réponse, pas plus les chrétiens que les musulmans. Ce n'est que la fin. Ce qui est intéressant c'est la fin (« & »). Alors d'une certaine façon c'est devenu cette chose pour moi, cette philosophie. Je suis peut-être un joueur philosophe.

A.C.: Nous pouvons lire dans le catalogue de l'exposition : *Baxter² : Any choice of work* qu'au début de votre carrière, vous créez des jeux intellectuels "intellectual games". Qu'en pensez-vous?

Oui, probablement je joue à des jeux intellectuels. Parce que nous sommes des hommes qui pensent. Je pense que je joue. Je n'aime pas penser que je joue à un jeu en particulier, la vie est un grand jeu. Ce n'est pas un « game » personne n'a à gagner ou perdre. Ils ont simplement à jouer.

A.C. : Alors pensez-vous que le jeu soit possible dans l'art conceptuel ?

Je crois que c'est très important parce que c'est comment c'est la manière dont plus générer des idées. Parce que le jeu permet de générer des idées. Tout est à de propos de la sérendipité. Tout se passe simultanément. C'est à propos la synchronisation des idées et de comment elles bougent dans l'espace. Alors, il y a ces jeux et nous devons être attentifs à où et comment ces jeux de hasards de la vie se déroulent.

A.C: nous nous sommes rencontrés par ce que j'étais attirée par quatre lettres rouges qui étaient inscrites sur votre T-shirt. Ces lettres formaient un mot qui vous est cher, le mot PLAY. Pouvez-vous me parler un peu plus de ce que le jeu représente pour vous?

La raison pour laquelle j'ai porté ce T-shirt c'est que je l'aime vraiment. Vous allez trouver.

A.C: Dans le feuillet d'accompagnement du projet : Iain Baxter & Wichtime » réalisée en 2008, vous parliez de votre amour des sandwiches. Vous disiez que "Sex and then devouring sandwich is certainly happiness". Les œuvres tournant autour de la thématique des sandwiches faisaient parties de cette exposition. Cette proposition semble pleine d'humour.-La place de l'humour dans le processus créatif selon vous ?

En fait, l'humour est très important parce que dans chaque chose que je fais il y a une sorte, un type d'humour. Par exemple, si vous voyez les livres dans les souliers vous allez nécessairement sourire. Je pense que l'humour est une partie du jeu, parce que lorsque l'on joue ça nous fait rire, ça nous rend heureux.

Le plaisir, ces dernières années est très important pour moi. Le fait d'aller étudier au Japon a été très important pour moi pour comprendre que la vie est un flux, pour envisager le zen. C'est encore cette sérendipité. C'est une sorte de béatitude. Si vous atteignez le jeu absolu, vous atteignez également le bonheur absolu. Si vous n'êtes pas capables de voir le bonheur, le Nirvana ou la légèreté ou peu importe laquelle des dimensions surnaturelles, où vous voyez et vous voyez le monde et vous vous sentez bien.

A.C. : Alors en un certain point plus vous jouez, plus vous rendez votre vie heureuse?

Oui. Et les personnes autour de vous aussi vous pouvez. La illuminent autour de vous. Et c'est ce que j'essaie de faire. Et ça les cheveux commencé il y a quatre ou cinq ans mais même si j'amorce sur ma tombe j'aimerais avoir ce signe son attente.

A.C. : Avez-vous une peur de perdre votre enfance ?

Non. Parce que j'entretiens constamment cet enfant en moi. Je suis un des derniers joueurs. Dans le monde de l'art aussi. Paul Klee était un artiste assez intéressant sur ce point.

A.C. : Francine Ferland est l'une ergothérapeute canadienne, elle a écrit plusieurs livres au sujet du jeu. Elle a travaillé sur le « modèle du jeu ludique » et elle dit que les comportements ludiques dépendraient des attitudes. Lesquels de ces attitudes seraient selon vos les plus importants pour devenir plus ludique, plus le joueur ?



La curiosité, l'initiative, le sens de l'humour, la recherche de plaisir, le goût du défi, où la spontanéité.

C'est ça ! En fait c'est ce que je fais. Je ne pourrais pas en prendre une parmi les autres. Parce qu'elles y cohabitent toutes ensemble. Je pense que c'est ce que je fais tous les jours.

A.C. : Pour conclure, gérer un petit jeu pour vous. Vous avez simplement à me dire spontanément le mot qui me passe par la tête.

Mouvement : danse – Voiture : une capsule visuelle – lumière : « everything » - photographie : capturer la réalité totalement- Vie : & - Bonheur : « everything ».