

**J'aimerais commencer en abordant la nouvelle série sur laquelle tu travailles actuellement et dont nous avons discuté à plusieurs reprises : *Esoteric shop*. Peux-tu m'en parler ? Quelle est l'origine de cette collection ?**

Cette série est née d'un voyage que j'ai fait au Brésil en 2013. C'est à São Paulo que j'ai découvert les magasins « ésotériques » brésiliens, connus comme maison de *umbanda e candomblé* et d'articles religieux en général – je reprends tel que la formulation que j'ai trouvé sur une carte de visite. Véritables musées du syncrétisme religieux local, j'ai fini par les préférer aux actuels musées et galeries que je visitais au même moment. La série sur laquelle je travaille est devenue une collection, car c'est en quelque sorte le premier chapitre d'une histoire plus vaste. Mon intention première était de produire en masse une série d'objets rituels fictifs. Qui dit production de masse, dit répétition du même et dit également production à grande échelle. Avant d'atteindre cet objectif, la première étape a consisté à définir ma gamme de produits, pour reprendre l'analogie avec le magasin.

**A quoi ressemblent ces "objets" ?**

Ces « objets » sont d'apparence familière. Ils rappellent des pots, vases, coupes ou colonnes, mais demeurent curieux. J'ai commencé par des objets de petite taille à la frontière entre les poupées Kokeshi, qui sont de petites figurines japonaises, et la vaisselle antique. Au fur et à mesure que la collection s'agrandit, je commence à en produire certains de taille plus conséquente. Ils sont réalisés à partir de MDF teinté dans la masse selon un système d'empilement et d'assemblage, puis je les travaille au tour à bois. La technique du tournage, très ancienne, associée à ce matériau industriel permet un jeu assez varié qui donne aux objets l'apparence de la céramique et une facture archaïque. En même temps, ils ont un aspect assez graphique : par leurs couleurs, mais aussi par leurs motifs, qui révèlent leur structure stratifiée.

Chacun de ces objets possède deux copies, plus ou moins identiques. Je présente généralement ces objets sous forme d'installations qui varient selon le contexte.

**L'utilisation de techniques de sculpture et de façonnage traditionnelles est présente dans plusieurs de tes pièces. Elle est liée à ta formation, mais cette maîtrise technique des matériaux et ce soin extrême porté aux finitions se retrouve pas mal, j'ai l'impression, dans la manière dont tu envisages l'agencement de tes pièces en général. Cette facture archaïque qu'ont tes objets est-elle une recherche en soi ? Quel rôle joue t-elle ?**

Il y a certainement une fascination pour la technique et le savoir faire artisanal en général, qui font partie de mon parcours. Je pense par exemple à ma formation à Llotja de Barcelone ou aux travaux que j'ai réalisés par la suite au Burkina Faso et dont le but était de me familiariser avec les techniques de fonte locales. Par ailleurs, je travaille aussi avec des techniques récentes telles que la découpe laser ou l'impression 3D, que je cherche à détourner quand cela est possible.

Dans le cas d'*Esoteric shop*, par exemple, il est surtout question de créer un contraste entre un matériau pauvre et une facture léchée et d'investir ces objets d'une certaine aura. De plus, je cherche à introduire de l'ambiguïté quant aux matériaux et à l'époque. J'aime proposer des objets qui se situent à la frontière entre plusieurs univers de façon à brouiller les pistes et questionner leur statut.

**La manière dont tu nommes ou développes tes séries de sculptures comme les *Akuabas* ou la série *Esoteric shop* fonctionne principalement sur le mode de la collection et selon des principes quasi taxinomiques, avec des typologies. En outre, les références dont tu te nourris vont puiser dans des sociétés et des époques très**

**variées. Je sais que tu t'intéresses beaucoup à l'anthropologie. Quelle place cela tient-il dans ton travail ?**

L'anthropologie est à mon sens un domaine passionnant mais dangereux. Il a, ses dernières années, fait l'objet de nombreux débats et s'est trouvé au centre de beaucoup d'expositions d'art contemporain. Pour faire court, même si cela m'intéresse, je ne l'aborde pas de façon directe dans mon travail. Quand j'ai repris un cursus à l'école des Beaux Arts, un élève en dernière année m'a dit avec une sorte de dédain que je faisais de la sculpture "Africaine". Ce qu'il a pris pour de l'ignorance et un aspect kitch de mon travail était en fait un choix délibéré quant à des influences qui m'ont très tôt donné envie de faire de la sculpture.

Il est toujours difficile d'établir le pourquoi des formes qui nous intéressent et que l'on manipule. Il me semble que c'est dans la maladresse de la "citation", de la "reprise" ou de l'appropriation que l'on développe son propre vocabulaire plastique.

Pour poursuivre sur la notion de langage et revenir à ta question sur les typologies, j'ai effectivement le sentiment de réfléchir de plus en plus en terme de collections – de groupes – de familles d'objets. Un des avantages de ce procédé est qu'il est ouvert et qu'il se construit de façon non linéaire. Il y a certainement l'envie de dégager des systèmes : de donner un sens logique à l'existence d'une forme ou d'un symbole. De façon plus concrète, cela part de la volonté d'épuiser un motif.

**Par rapport à la question du motif, la série des *Akuabas*, et en particulier les *Gods and Idols*, sont peut-être les plus emblématiques. Il y a d'abord les 3 premières figurines qui semblent être le socle de cette série. Peux-tu nous parler de leur origine ?**

**Il y a ensuite toute une suite de figurines qui créent des variations à partir de la même matrice et qui pourraient être assimilées à des produits dérivés. Elles mêlent des références hétérogènes issues aussi bien de l'histoire de l'art que de la culture populaire, telles que St Sébastien, Pinocchio, un cactus ou encore un motif de damier. Peux-tu nous dire comment survient la mise en relation de ces symboles ? Et comment ils se nouent avec l'aspect rituel de ces sculptures ?**

Les séries fonctionnent souvent comme des mises en abîme des séries précédentes. Par exemple, les *Akuabas* trouvent leur origine dans une autre pièce : *Famiglia*, elle-même issue de l'exposition : « SmartChess, Interface and Gravity ». Le personnage *Akuaba* est né de la transposition d'un objet en 3 dimensions — un tabouret — dans sa version aplatie, c'est à dire son plan. Ces tabourets-sculptures avaient d'abord servi de sièges aux performeurs-joueurs lors de l'exposition « SmartChess... », puis ont été repris et déclinés comme motifs dans *Famiglia*, pour réapparaître comme personnages dans *Idoles*. Il y a dans ce procédé « gigogne » plusieurs choses qui m'intéressent : tout d'abord une ambiguïté quant au statut des objets, la question de l'épuisement de la forme, voire même du sens, et enfin peut-être une dimension plus métaphysique, qui serait d'évoquer de possibles connections entre les objets dans un *champ élargi*. C'est à dire des liens entre la sculpture et d'autres disciplines telles que la peinture, le design, la musique, mais aussi peut-être de considérer les objets comme étant animés.

La diversité des références que j'utilise participe de cet aplatissement ou de ce lien horizontal entre les choses, qui me fait penser à notre société post-digitale où toutes les informations sont mises sur le même plan, un peu comme sur les étagères des magasins ésotériques brésiliens où il n'y a pas de différence entre une statue de la vierge et l'emblème d'un club de football. Il ne s'agit pourtant pas moins d'objets qui possèdent une fonction spécifique. Saint-Sébastien, Pinocchio et les autres signes que tu évoques sont issus de mon *musée imaginaire*, mais là aussi il y a une forme de mise en abîme et un peu d'auto-moquerie. Ce sont des références qui font sens, mais qui demeurent arbitraires.

**Ce rapport du plan au volume, de la sculpture à l'image est quelque chose qui a été présent très tôt dans ton**

## **travail.**

En effet, cela a commencé avec une série intitulée *Bas-reliefs* à la fin de mon cursus. Le passage de l'image à la sculpture se situe dans une sorte d'aller retour entre une vision globale et une expérience fragmentaire. J'ai longtemps essayé de faire coexister ces deux temporalités. De cette recherche est née ce que je nomme les *Interface Objects* (Objets Interfaces) qui regroupent plusieurs « collections » et fonctionnent avec l'idée de réalité aplatie, c'est à dire le point de friction entre le corps et la surface.

**Ton travail entretient également une relation forte au design. L'objet fonctionnel ou produit en série y est quasiment omniprésent en filigrane.**

Le lien au design est quelque chose auquel on me renvoie souvent. Il est clair que je fais de la sculpture, mais comme je l'ai mentionné plus haut, j'aime « jouer des codes ». Je me sers en effet des aspects propres à cette discipline comme le rapport à la fonctionnalité ou la question de la production de masse. Le design est devenu une sorte d'esthétique à part entière, comme le serait le style baroque, une sorte de style froid plutôt épuré et léché, dénué d'aura, à l'opposé de l'objet d'art. Je dirais aussi et surtout que j'emploie le design comme motif et sujet.