

L'installation est un campement moderne, une cohabitation d'éléments en constante évolution. Je monte et remonte ces derniers sans limite d'usage ou de rythme, bâtissant un univers énigmatique et opaque auprès du spectateur. Ce jeu de construction précaire incite à errer autour d'un paysage-territoire, tourner en rond, s'avancer, reprendre sa route, et puis s'arrêter de nouveau, considérer pour interroger chaque détail, chaque limite.

J'aime les natures mortes et les jeux des sept erreurs. C'est un tout. Alors, j'aime faire entrer le spectateur dans un environnement différent, saccadé, peu attirant mais susceptible d'être décodé par une contemplation appuyée. Ici et là, la résine translucide éclaire le métal, qui se fige face à la chaleur du bois et s'ennivre de lumière fluo des caissons. Les lettres perforées brutalement dans du papier glacé dénoncent avec sarcasme notre actualité. Les élastiques se détendent et s'entremêlent tandis que les vitres teintées reflètent ce spectacle en silence. Ainsi, les substances s'assemblent, les formes s'hybrident allant même jusqu'à se dédoubler pour se confondre mutuellement.

La reproduction d'un élément se fait par archivage, puis moulage, tel un relevé d'empreinte, une sorte d'autopsie factice. De cette façon, les composants deviennent composites et les contours, étrangement similaires, dérivent les uns vers les autres, ressurgissent d'un scénario à l'autre au gré des variations narratives. Ce spectacle, sous nos yeux. Tout en mutisme.

Je m'intéresse à l'idée de prothèse et d'extension artificielle des formes et des matières. Une poignée s'ajoute tel un bourgeon à l'extrémité d'une barre de métal, un pied en acier se greffe sans difficulté à une ossature en bois. Et puis, le corps entre discrètement à l'intérieur de ce tableau clinique. Il s'engouffre, prend place autour des éléments environnants. Désavantagé par les courbes limitrophes, il s'exerce au rôle de meurtri, blessé, voire mutilé. Je considère mes récentes installations comme des accusations d'un certain progrès contemporain et cherche à entrecouper de façon critique diverses images arrêtées et autres sensations vécues.

Dans *Playtime*, Jacques Tati démontre avec satire les « dangers du nouveau » tandis que Michel Foucault parle de « vide de l'homme disparu » dans *Les Mots et les Choses*. L'univers du design se mêle à celui hospitalier ou encore industriel et, ensemble, ils s'efforcent de dénoncer cette recherche empressée de réussite, cette modernité placide et lisse et ce confort illusoire.