

Interview par Géraldyne Masson Portrait Guillaume Ziccarelli
Images Courtesy Galerie Perrotin, Paris

Daniel Arsham

Architecte de l'imaginaire



www.danielarsham.com - www.snarkitecture.com



Méfions nous des apparences... L'artiste contemporain Daniel Arsham manipule en effet avec ses créations notre perception et interroge notre rapport au réel et à l'imaginaire. Petit, il se voyait architecte. C'est finalement les Arts Plastiques qu'il choisira d'étudier à New York, s'offrant ainsi un champ d'expression plus large. Dessins, peintures, sculptures, installations, décors ou encore performances scéniques, Daniel construit son parcours comme on érige des tours, passant de la 2D à la 3D, et brouille les frontières entre art et architecture. À la fois inspiré par les gravures d'Albrecht Dürer, la peinture classique de Nicolas Poussin, l'architecture moderniste de Le Corbusier, il mêle les époques et les techniques pour offrir aux spectateurs des créations intemporelles.

Ses peintures se font gravures et ses sculptures donnent aux murs la liberté de faire ce qui leur plaît. En plus de ses projets artistiques, Daniel a lancé en 2008 avec l'architecte Alex Mustonen le projet Snarkitecture qui lui permet de réaliser son rêve d'enfant : gérer des projets architecturaux. Et puisque l'expression artistique de Daniel ne semble pas avoir de limite, il s'intéresse également à la danse et à la performance, et a collaboré dès

2006 avec le célèbre chorégraphe Merce Cunningham en s'occupant de la scénographie de ses ballets. Installé à Brooklyn et exposé dans le monde entier, il est représenté en France par la Galerie Emmanuel Perrotin et revient pour Clark sur ses multiples créations...



«Corner Knot» 2008 Polystyrène, plastique, peinture 46 x 162,5 x 51 cm Courtesy Galerie Perrotin, Paris

Tout d'abord, comment t'es-tu intéressé à l'art et plus généralement à l'architecture ?

Lorsque j'avais à peu près 10 ans, une de mes enseignantes, Ms Perry, pensait que je pouvais bien dessiner et suggéra à ma mère de m'inscrire dans une école spécialisée en art. Je pense que le talent est une qualité qui s'apprend et je ne pense pas forcément que les individus sont dotés à leur naissance d'un don spécifique ou d'une prédilection pour l'art, l'architecture ou même la danse. En ce qui concerne l'architecture, enfant, j'ai toujours pensé que je deviendrais un architecte. Je me revois encore en train de dessiner les plans de la maison où j'ai grandi en prétendant que je pourrais redimensionner cet espace physique qui m'entourait.

Il paraît que tu as frôlé la mort lors d'un ouragan en 1992. En quoi cette expérience personnelle a-t-elle influencé ton travail ?

En 1992, j'ai en effet presque été tué lors d'un ouragan à Miami qui a détruit la maison dans laquelle je vivais avec ma famille. Les maisons s'envolaient autour de nous et nous étions cachés dans un placard avec un matelas au-dessus de nous et la moitié de la maison est restée dans l'eau toute la nuit. C'était la maison que je connaissais si bien pour en avoir dessiné les plans tant de fois et je pense que cette expérience a vraiment influencé mon travail. Aujourd'hui, être capable de manipuler en quelque sorte ma propre expérience de l'architecture est vraiment quelque chose qui m'intéresse.

Tu mêles nature et architecture dans tes dessins, peux-tu nous parler de ces deux éléments pourtant si éloignés ?

J'ai grandi à Miami, qui est un endroit très naturel. Il y a des marécages qu'on appelle "everglades" tout à l'ouest de la ville, là où la ville se termine. Là bas, il y a des alligators, des serpents... Je pense que cet espace contraste avec le fait de grandir dans une zone urbaine à la population très dense. Voir cette transition d'un endroit immaculé naturel à un endroit complexe et construit était intéressant pour moi. J'ai voulu mettre des immeubles d'architectures modernes dans des cas de figure naturels, là où ils ne devraient pas être et là où ils n'existent pas. Beaucoup de mes premiers dessins jouent avec ces contrastes d'une grande cruauté...

En les regardant, on semble un peu perdu, comme dans un autre monde, sans repère. Il n'y a d'ailleurs jamais d'être humain...

Je pense que ce que j'essaie de faire souvent est de créer un scénario intemporel, où il n'y a pas de temps spécifique. Lorsque tu regardes mes créations, il n'y en effet pas d'humain. Je n'en dessine jamais parce que j'ai toujours pensé que voir la manière dont une personne se coupe les cheveux, s'habille ou encore la manière dont elle se tient, place ton travail à un moment et une période précise, ce qui ne m'intéresse pas.

Je joue aussi souvent avec les lumières, la qualité de celles-ci et la façon dont elles peuvent influencer notre perception du temps. J'ai d'ailleurs fait une série entière de travaux appelée *Another light* (une autre lumière, ndlr) qui était entre l'aurore et le crépuscule, sans être ni l'un ni l'autre...

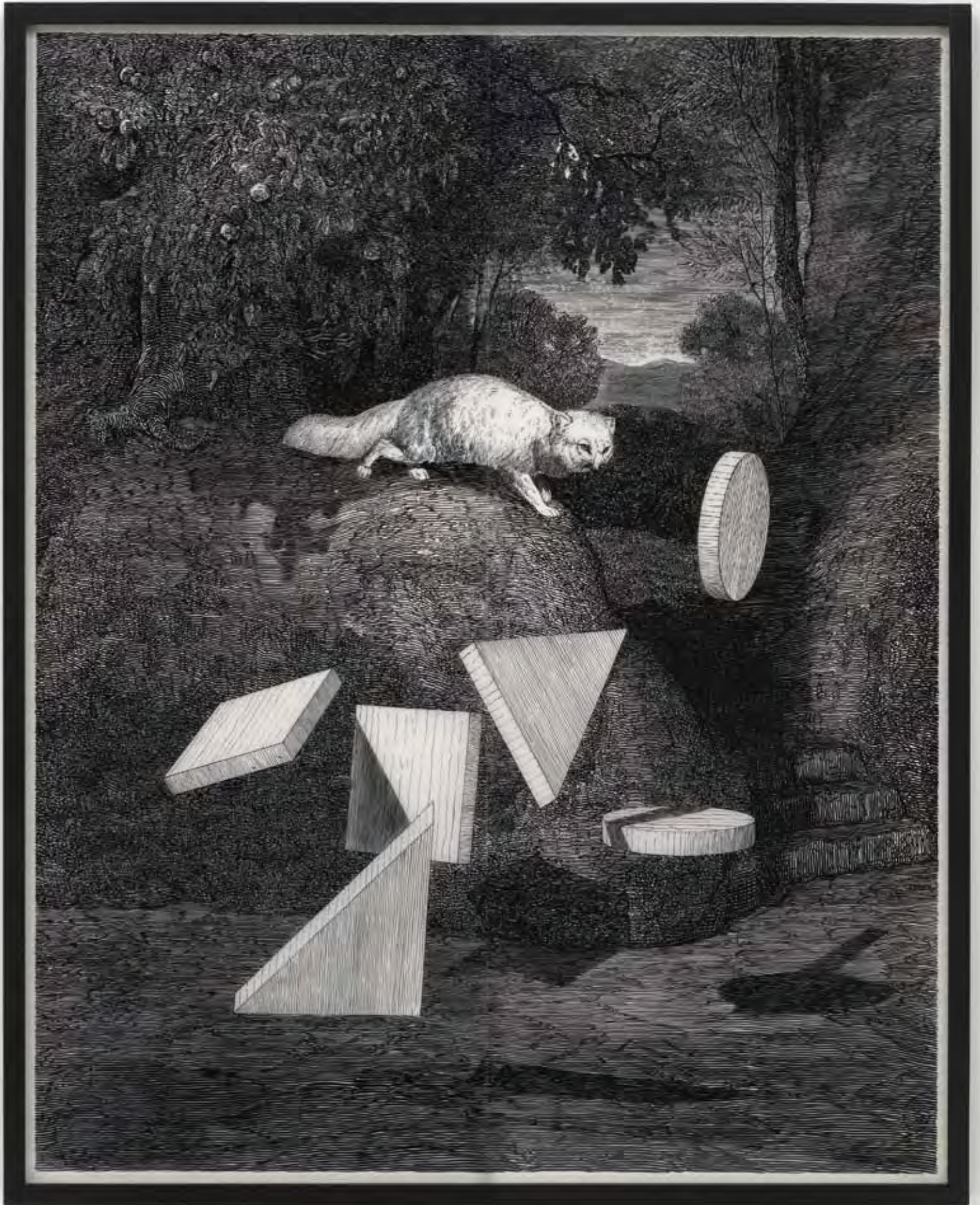
En parlant de collaborations, j'ai lu que tu aimerais travailler avec David Lynch...

Oui, j'adorerais collaborer avec lui ! J'ai travaillé avec beaucoup de personnes différentes et une grande partie de ma pratique est basée sur des collaborations entre disciplines et l'engagement d'autres personnes dans mes propres pratiques. C'est quelque chose que je trouve extrêmement bénéfique pour le développement de nouvelles idées et ça force à déplacer toutes notions préconçues. Dans mon studio, j'ai trois pratiques différentes, mes créations artistiques, en architecture et en scénographie. Ces trois pratiques fonctionnent de façon autonome tout en s'influçant. C'est toujours comme ça ! Mais les films, c'est quelque chose que je pourrais aussi avoir un jour envie de développer...

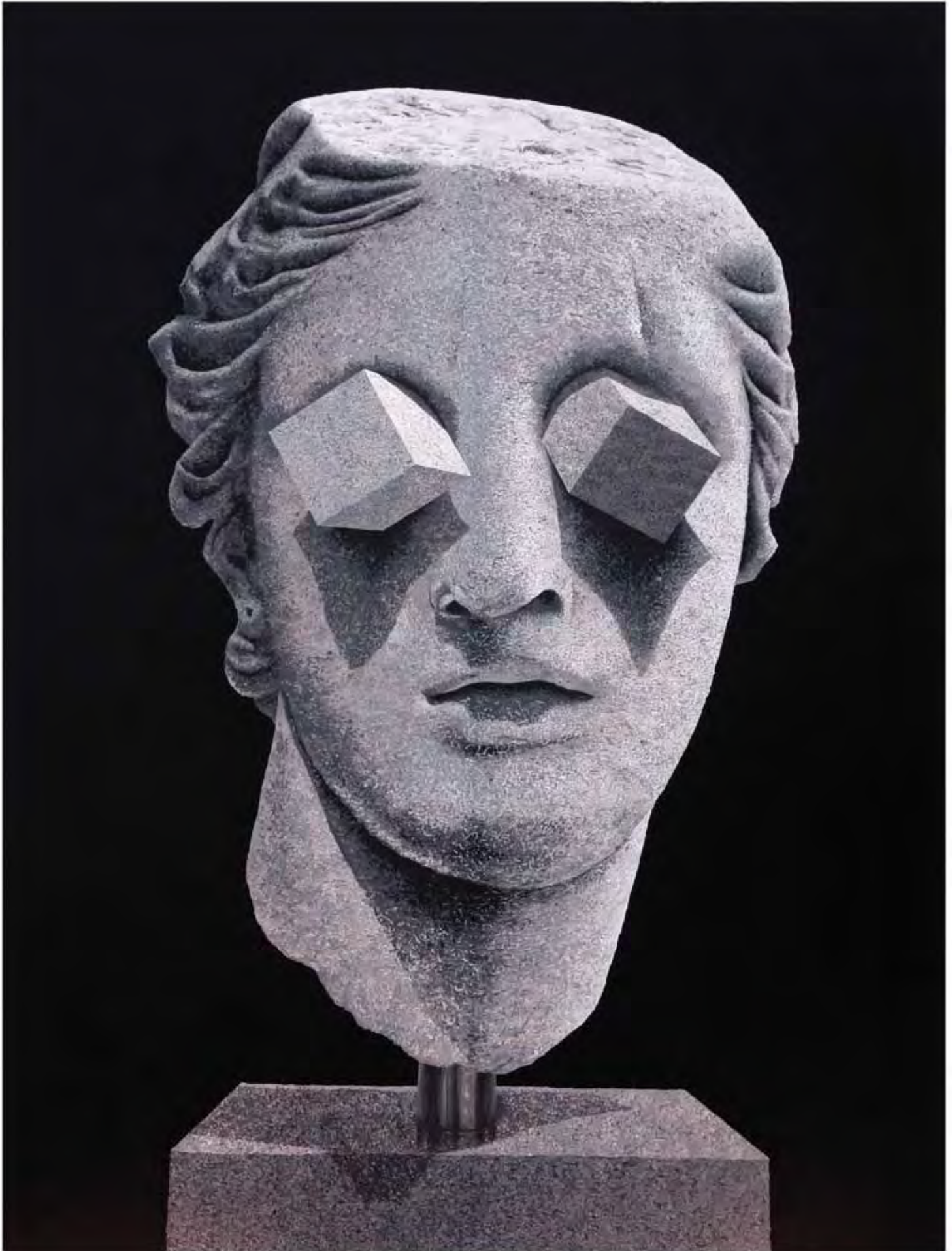
Tu vas exposer à la galerie OHWOW l'année prochaine, peux-tu nous parler de tes projets ?

En fait, j'ai trois expo solo l'année prochaine. La première est en effet à la Galerie OHWOW et sera une série de nouvelles peintures et impressions sur toiles. Je mixe l'imagerie numérique et la peinture à la main pour créer des images de villes avec des bâtiments construits avec des mots banals tels que oups ou ok. Ce genre de langage qui ne veut pas vraiment dire quelque chose mais que l'on utilise tout le temps. Il y aura aussi une nouvelle série de sculptures qui manipulent l'architecture et je montrerai également une nouvelle série de ces très larges sculptures de nuages en référence à mon installation pour la scène finale pour la compagnie de danse de Merce Cunningham. Ce sera au Park Avenue Armory. La seconde expo que je fais l'année prochaine est à la Galerie Ron Mandos à Amsterdam où je présenterai une série de petits dessins mais je ne veux pas en parler tout de suite, et la troisième expo sera à la galerie Emmanuel Perrotin à Paris et est prévue fin 2012.





«Fox» 2010 Gouache sur calque 207 x 166 cm Courtesy Galerie Perrotin, Paris



«Eyes» 2010 Gouache sur papier calque, encadrement 227,3 x 172,7 cm Courtesy Galerie Perrotin, Paris