

Galerie

Chantal Crousel

David Douard

Selected Press

Art

# 88

## L'artiste du mois...

# David Douard

Propos recueillis par Nicolas Trembley, portrait Raphaël Lugassy

**Composées d'une accumulation d'éléments hétéroclites, les œuvres hybrides du Français David Douard abordent avec subtilité le thème de la mutation. Rencontre avec un jeune talent plein d'avenir.**

David Douard aime déconcerter en opérant d'étranges rapprochements. Le projet qu'il présentait au printemps 2015 à la Flax Foundation de Los Angeles partait de son désir de prélever de la salive dans la bouche d'un tigre d'un zoo californien. Dans son travail, ce fluide était traité comme une métaphore du langage et un hommage à ceux qui ne peuvent pas parler. À Malmö, en Suède, pour présenter ses œuvres à la Galerie Johan Berggren, il proposait un poème façon *cut up* (composé de fragments agencés aléatoirement) de Jean-Baptiste Lenglet. Et en mai, chez Union Pacific à Londres, son exposition était introduite par des informations relatives aux titres des sculptures présentées – qui faisaient référence à *Trouble Every Day*, le film de Claire Denis sur les pulsions cannibales –, et par quelques fragments de phrases imprimés sur des pages noires collées sur certaines œuvres. Les installations de Douard sont composées d'accumulations d'éléments

hétéroclites qui peuvent être organiques ou technologiques, architecturaux, abstraits ou figuratifs. Le discours sous-jacent est souvent politique et se révèle à travers de vastes environnements hybrides où coule fréquemment du liquide. Pour ce Français né dans les années 80 et issu des Beaux-Arts de Paris, les mots constituent souvent un point de départ. Ils donnent ensuite une forme à son travail en se propageant, à la manière des virus, d'un médium à l'autre, et lui permettent ainsi d'aborder les thèmes de la mutation et de la contagion et de créer un art écologique, urbain et contemporain.

**Numéro : Quelle est votre formation ?**

**David Douard :** Je suis né à Perpignan et j'ai étudié aux Beaux-Arts de Paris, essentiellement la sculpture. À l'époque, l'école avait encore un côté très vieux jeu, et je ne sais toujours pas si j'ai bien fait de suivre ce cursus.

**Quelle influence vos études et votre milieu familial ont-ils exercée sur votre identité et votre goût ?**

Je viens d'une famille qui n'a rien à voir avec l'art, et encore moins avec l'art contemporain. Mon père faisait pousser des fleurs. Comme j'ai grandi en pleine campagne, j'ai passé mon enfance scotché devant le poste. J'avoue m'être construit principalement grâce aux fictions que je regardais, qui stimulaient mon imagination. J'ai d'abord découvert le graffiti, le rap et la rue à travers la télévision. 103 chaînes sur l'écran, et, dehors, le silence de la nature.

**Qui vous a inspiré ?**

À une certaine époque, le Belge Jef Geys, par exemple, me faisait beaucoup réfléchir. Les lettristes m'ont également passionné. Leur philosophie est un véritable filtre qui aide à comprendre le monde. Avec eux, tout prend sens, la culture, le savoir, la science, comme la rébellion et l'anarchie. Tout cela m'inspire encore beaucoup aujourd'hui.

Galerie  
Chantal Crousel



David Douard dans son atelier d'Aubervilliers.



Art

# 90

**“Souvent, je me dis que c'est en réalité l'imagination, la pensée qui prennent le contrôle sur mes mains.”**

**Vous définissez-vous comme un sculpteur ?**

Sans doute. Mais souvent je me dis que c'est en réalité l'imagination, la pensée qui prennent le contrôle sur mes mains. Si je travaille avec du plâtre, cela devient un liquide corporel. Le plastique, lui, se déforme à cause d'une salive trop acide, et quand j'écris, ce n'est pas vraiment moi... J'ai le sentiment que c'est ce jeu infini entre les matériaux et moi qui, finalement, aboutit à ce que je sculpte.

**Pourtant votre travail n'est pas très organique. Il intègre beaucoup d'éléments technologiques 3D.**

Les outils technologiques contiennent incontestablement une forme de vie. Quand quelqu'un regarde un film pornographique sur son ordinateur, par exemple, des virus pénètrent dans sa boîte d'e-mails et vont ensuite contaminer ses collègues de travail, ses amis, etc. On ne peut plus distinguer et séparer les univers. Finalement, dans les ordinateurs, il y a des êtres humains. Une imprimante 3D nous permet d'en sortir quelque chose, une image de nous-mêmes... cela s'apparente pour moi à une nouvelle forme de scanner.

**Vous mélangez souvent différents registres d'objets. Pour vous, quelle est l'importance du concept d'hybridation ?**

Cela n'est pas forcément délibéré. Je passe beaucoup de temps dans mon atelier à bouger et à faire des expériences, puis, à un moment, tout s'arrête. En revanche, le collage, la hiérarchie tourmentée ou l'hybridation sont pour moi des formes de liberté, et je ne m'en prive pas. C'est pour cela par exemple qu'il me semble important de placer au même niveau l'aspect technologique et organique dans mon travail.

**Quelles sont vos sources d'inspiration ?**

La vie autour de moi, la banlieue où je vis, Aubervilliers, mais aussi la notion d'extension, l'idée d'un moi digital, hybride, pénétré de connexions invisibles, la poésie (plutôt celle qui crache que celle qui brode), le rejet, la résistance sourde, imperceptible, qui tape derrière la nuque sans se faire prendre...

**Vous avez donc une relation forte au langage ?**

J'ai grandi avec les images, beaucoup d'images. J'ai l'impression que ma

génération a mis les mots de côté pendant longtemps, et qu'elle y revient aujourd'hui, mais de façon mâchée, morcelée, nouvelle. Je crois beaucoup au langage écrit comme à une image fantôme, surtout si, comme dans le rap, ce langage émane d'un trop plein d'images.

**Comment construisez-vous vos expositions ? Toutes les pièces sont-elles connectées ou s'agit-il d'une juxtaposition ?**

Il s'agit souvent de textes ou de poèmes que je trouve sur Internet. Je les collecte, je les manipule, et peu à peu les mots entrent dans la matière et trouvent leur forme. Je fais aussi souvent des liens entre mes projets et des œuvres du passé.

**Vous dites parfois que vous êtes un "hacker de sculptures", qu'est-ce que cela signifie ?**

Les notions de *hacking*, d'infiltration, de détournement m'ont toujours beaucoup intéressé. Dans mon atelier, le plâtre ou la terre m'apparaissent un peu comme un mouvement social, liquide, organique, anarchique. Je l'ai coulé dans un écran cassé, puis l'écran est devenu une peau... Quand je travaille, je me vois aussi moi-même dans la position de quelqu'un qui est en retrait et qui, en même temps, s'imbibe des événements extérieurs, quelqu'un qui est un peu lâche mais aussi partie prenante du monde.

**Quels sont les projets sur lesquels vous travaillez ?**

Je prépare une exposition qui ouvrira en septembre à la Galerie Chantal Crousel à Paris, puis un projet pour le musée d'Art moderne, à Paris également. Les deux propositions sont différentes, mais l'une et l'autre nécessiteront une collaboration avec un musicien. Il s'agit de celui avec qui j'ai trafiqué un ordinateur pour en faire une fontaine de salive.

**David Douard est représenté par la Galerie Chantal Crousel, [www.crousel.com](http://www.crousel.com).**

Galerie  
Chantal Crousel

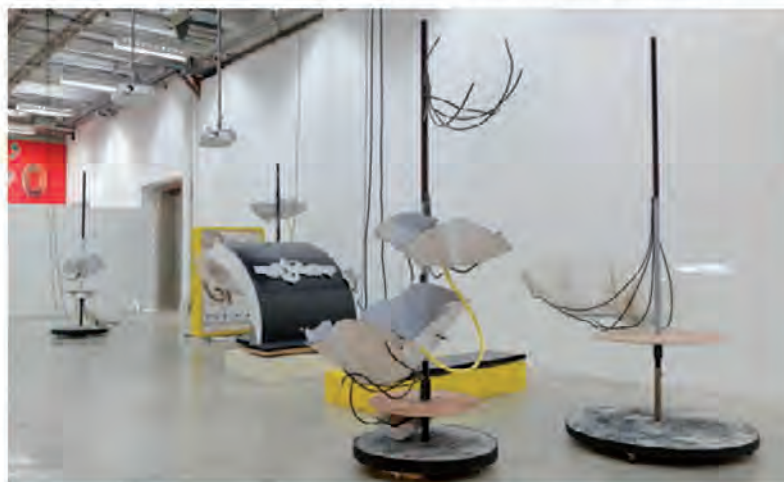


MO : *need* (2014) de David Douard. Plexiglas, peinture, plâtre, bois, métal, pompe pour fontaine, papier, verre et projecteur, 320 x 240 x 140 cm.



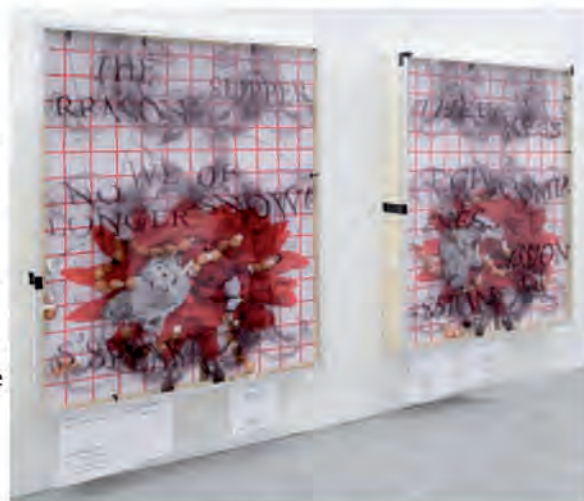
## David Douard, des fantômes dans la machine

David Douard s'intéresse à une forme contemporaine du langage poétique qui s'incarne dans des matériaux qui ne distinguent plus le biologique du technologique, les objets des sujets. Après avoir participé au Salon de Montrouge en 2011, il expose dans « Inhuman » au Fridericianum de Cassel et ouvre ce soir une nouvelle exposition à Union Pacific à Londres. *\_Par Pedro Morais*



David Douard, vue de l'exposition au Palais de Tokyo, Paris (14 février-11 avril 2014). Courtesy of the artist and Galerie Chantal Crousel, Paris.

— C'est devenu impossible ou prétentieux de parler d'avant-garde, mais le principe d'une bande d'artistes connectés entre des villes-monde qui débattent des enjeux philosophiques de leur époque reste tenace. Ainsi, sous la désignation très floue de post-Internet, on trouvera dans le désordre des filiations avec le réalisme spéculatif de Quentin Meillassoux, l'« *object-oriented ontology* » de Graham Harman, le post-humain, l'anthropocène de Bruno Latour ou la réflexion sur l'animisme de Mark Leckey, un artiste parmi les plus influents auprès d'une génération née dans les années 1980. David Douard, 32 ans, évoque souvent cette sensibilité nouvelle en parlant de « *ma génération de bâtards hybrides* ». L'exposition phare de cette mouvance, « *Speculations on anonymous materials* », qui a eu lieu au Fridericianum de Cassel en 2013, était proposée par la curatrice Susanne Pfeffer, qui invite actuellement l'artiste David Douard dans « *Inhuman* », troisième volet de son ambitieuse réflexion sur l'art d'aujourd'hui. Il s'agit de reconfigurer la définition d'humain et sa primauté supposée, face aux avancées de la neurologie de la technologie. Dans le cas de David Douard, cela se traduit dans des environnements qui matérialisent l'hybridation entre des machines et ses utilisateurs, allant jusqu'à *la morphing* émotionnel. Plutôt que des identités, il faudrait parler



David Douard, vue d'exposition à Cura, Rome, Italie (18 mars-20 avril 2015). Courtesy of the artist and Galerie Chantal Crousel, Paris.

IL S'AGIT DE RECONFIGURER LA DÉFINITION D'HUMAIN ET SA PRIMAUTÉ SUPPOSÉE, FACE AUX AVANCÉES DE LA NEUROLOGIE DE LA TECHNOLOGIE.



**MONTRouGE**

PAGE  
18

LE QUOTIDIEN DE L'ART | VENDREDI 24 AVRIL 2015 N°820

**DAVID DOUARD  
DES FANTÔMES  
DANS LA  
MACHINE**

**SUITE DE LA PAGE 15** d'avatars, de schizophrénie et d'anonymat, des masses sans nom, sans âge, sans matière. « *La signature, ma signature, est dérisoire. Je ne crois pas à la singularité, au style, et je déteste la vision égocentrique du monde que l'on attribue aux artistes* », déclare David Douard.

Au départ de ses expositions, il y a souvent un texte patchwork de bribes écrites par des internautes sur le manque, la frustration, la joie, le travail, la rue ou l'amour - un magma contaminé dont l'artiste lui-même ne s'extirpe pas. L'un des traits ambigus de cette génération qui a complétement ingurgité le champ culturel comme un tout qui grouille sans hiérarchie, où la fiction et le fantasme sont tout aussi puissants que le réel à transformer nos vies, concerne l'absence de condamnation morale et le dépassement du constat

sur le capitalisme qui absorbe toutes ses contradictions. Ni pessimistes, ni optimistes, ils assument la prolifération et la contamination comme une condition au-delà de ce que nous pouvons contrôler. Et enterrent au passage la mélancolie d'un Jean Baudrillard désignant une société de simulacres vides de sens, emplies de représentations de représentations. Il s'agit plutôt d'une autre économie de l'expérience, certes n'échappant pas à la logique du marché, mais qui est travaillée de l'intérieur par des fantasmes de corruption, des fictions qui font



David Douard, vue de l'exposition au Astrup Fearnley Museet, Oslo, Norvège (18 septembre 2014-1<sup>er</sup> février 2015). Courtesy of the artist and Galerie Chantal Crousel, Paris.

pousser des mauvaises graines et résistent, nous confrontant au corps et aux fossiles du réel. « *Nous ne parlons que du fantôme d'une liberté que nous essayons désespérément de retrouver*, déclare l'artiste. *Les formes d'aliénation et ses cadres ne se révèlent qu'à travers la contrainte* ». David Douard préférera employer le mot poésie plutôt que d'évoquer la culture des images, mais il s'agit alors d'une poésie de la rue, proche des lettristes qu'il affectionne. « *Que peut-on faire quand on n'a plus de langage, quand notre langage ne fonctionne pas ? Il faut se mettre à tordre les mots* », poursuit-il. Cette nouvelle forme d'écriture sur les écrans, brute, directe, avec des fautes et bégaiements, signale la fin de l'écriture normée. Au plus proche de celui qui l'écrit mais aussi plus plate et donc plus abstraite. L'artiste emploie d'ailleurs la métaphore de la rumeur, une forme de ventriloquie collective, de relais entre les inconscients, de contagion sans substance ou origine, pour désigner des mythes urbains qui permettent de ranger nos peurs sans les comprendre et de les circonscrire dans un ghetto. David Douard s'inspire beaucoup du quartier où il habite en banlieue parisienne, Aubervilliers. À l'image du désordre de ses installations et des sculptures qu'il compare à des peaux adolescentes en mutation, en rébellion, il affirme un point de vue en marge de la grande ville, celle qui régit les activités et le sommeil, dans un sub-réseau de démences, fragilités surexposées et rébellions primitives de jeunes qui possèdent l'espace. L'artiste cherche à les faire resurgir comme des fantômes dans l'espace d'exposition pour le corrompre, en employant ce qu'il trouve dans la rue, sans distinction entre l'organique et le biologique, la vie virtuelle et la matérielle, la rationalité et la croyance. Une forme d'animisme qui n'établit pas de frontière entre les objets et les sujets et vient hanter ses matériaux. Des écrans et de la salive.

DAVID DOUARD, 24 avril-23 mai, Union Pacific, 17 Goulston Street, Londres, tél. +44 207 247 61 61, <http://unionpacific.co.uk>

**DAVID DOUARD PRÉFÉRERA EMPLOYER LE MOT POÉSIE PLUTÔT QUE D'ÉVOQUER LA CULTURE DES IMAGES, MAIS IL S'AGIT ALORS D'UNE POÉSIE DE LA RUE, PROCHE DES LETTRISTES QU'IL AFFECTIONNE.**

Texte publié dans le cadre du programme de suivi critique des artistes du Salon de Montrouge, avec le soutien de la Ville de Montrouge, du Conseil général des Hauts-de-Seine, du ministère de la Culture et de la Communication et de l'ADAGP.



MEET

## Paris-based artist David Douard



"Juicy of The Nest," installation view at Sculpture Center, New York, 2014  
Courtesy of the artist and Sculpture Center, New York

David Douard's video *Glory Hole (1)* (2013) shows a girl chatting with an uncanny 3D-animated heart-shaped figure whose skin undergoes a metamorphosis incited by the girl's words. Interested in how people often relate to technology by unwittingly blurring the borders between themselves and objects, Douard analyzes the aesthetic properties of communication tools and infrastructures: the backbone of the always-on, hyper-connected environment. His sculptures and installations trace complex real-world ecosystems, where various relics left by society hybridize in ambiguous strata of decay, growth, organic matter and technology. Whether objects found in the streets or words encountered on the Internet, Douard

plays the role of a hacktivist insofar as he re-designs these elements into a new interface, which demands an awareness, albeit irrational or spontaneous, from its viewer-subject. For "Mo'Swallow," his recent solo exhibition at Palais de Tokyo in Paris, the French artist used a text as a matrix with which to generate forms; language, narration and thought acted as a virus, which worked as an automatism of writing, a sort of super-fast monologue unfolding itself in the space. In the coming months Douard's works will be exhibited in group shows including the Odense Sculpture Triennial, Copenhagen; "Dark Waters" at Galerie Chantal Crousel, Paris; Taipei Biennial; and well as in a solo at Johan Berggren, Malmö. **ns**

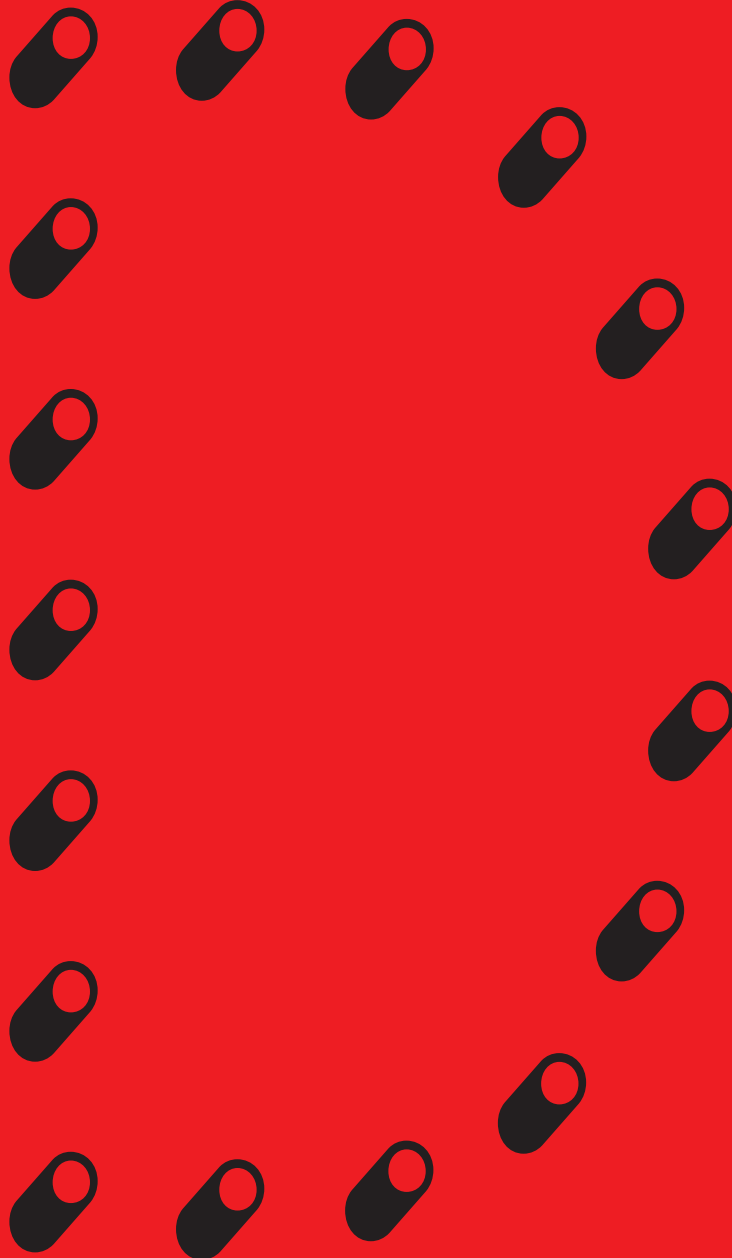


Galerie  
Chantal Crousel

168

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

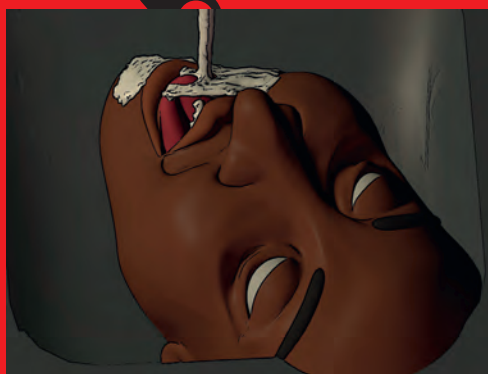
DAVID



MONOGRAPH  
DAVID DOUARD

Galerie  
Chantal Crousel

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



DOUARD

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

# MO'SWALLOW

UNE DISCUSSION ENTRE STEF AUPERS, DAVID DOUARD,  
& REBECCA LAMARCHE-VADEL

A CONVERSATION BETWEEN STEF AUPERS, DAVID DOUARD,  
& REBECCA LAMARCHE-VADEL

DAVID DOUARD INSUFFLE AUX OBJETS QU'IL CRÉE UNE VIE FANTOMATIQUE, CHERCHANT À RÉVÉLER L'ÉTRANGÉTÉ DU MONDE. IL UTILISE LES MOTS, COLLECTÉS SUR INTERNET, COMME MATÉRIAU ET COMME FLUX, À MÊME D'ÊTRE TRANSFORMÉS POUR PRODUIRE DES SCULPTURES HYBRIDES D'ORGANIQUE ET DE MÉCANIQUE. STEF AUPERS, SOCIOLOGUE, EXPLORE LA FAÇON DONT LES SUJETS CONTEMPORAINS INVESTISSENT JEUX VIDÉO OU LOGICIELS INFORMATIQUES D'UNE SPIRITUALITÉ AUX ACCENTS NEW AGE. RÉFLEXIONS CROISÉES SUR LES AMBIVALENCES DE LA SUBJECTIVITÉ CONTEMPORAINE, LA RUMEUR COMME MODE DE COMMUNICATION VIRALE ET LA DÉCONSTRUCTION DES CERTITUDES MODERNES.

DAVID DOUARD BREATHES A GHOSTLY LIFE INTO THE OBJECTS HE CREATES, SEEKING TO REVEAL THE WORLD AS UNCANNY. HE USES WORDS COLLECTED ON THE INTERNET AS A MATERIAL AND A FLUX, FIT TO BE TRANSFORMED IN ORDER TO PRODUCE SCULPTURES THAT ARE A HYBRID OF THE ORGANIC AND THE MECHANICAL. STEF AUPERS, A SOCIOLOGIST, EXPLORES THE WAY IN WHICH CONTEMPORARY INDIVIDUALS INVEST VIDEO GAMES OR COMPUTER SOFTWARE WITH A NEW AGE FLAVOR OF SPIRITUALITY. INTERSECTING WAYS OF THINKING ABOUT THE AMBIVALENCES OF CONTEMPORARY SUBJECTIVITY, RUMOR AS A MEANS OF VIRAL COMMUNICATION, AND THE DECONSTRUCTION OF MODERN CERTAINTIES.

170

REBECCA LAMARCHE-VADEL Dans le travail de David Douard, les objets sont porteurs d'une forme de vie, un potentiel de transformation qui leur est conféré par le langage et la subjectivité et qui les contamine à la manière d'un virus. Son œuvre, marquée par l'utilisation de la technologie, est proche des mécanismes de l'animisme. Elle rappelle ce que l'artiste Mark Leckey décrit comme un étrange paradoxe de notre temps : plus la technologie nous permet de donner du sens à notre monde, plus l'univers mental d'un passé ancestral, d'un état archaïque, réapparaît. L'exposition de David Douard au Palais de Tokyo naît d'une rumeur - spasme irrationnel qui irradie le champ social et l'imaginaire collectif et dont on ne connaît pas l'origine. La rumeur se transmet grâce à des processus de communication et de croyance, et transforme autant le monde que celui qui la diffuse. Stef Aupers, vos recherches en sociologie de la culture vous ont conduit à vous interroger sur le développement de la spiritualité dans un monde moderne que Max Weber décrivait comme « désenchanté ». Vous signalez au contraire que la magie et la croyance sont aujourd'hui des outils majeurs de notre compréhension et de notre appréhension du monde, et qu'elles sont d'ailleurs les corollaires du processus de modernisation de notre société.

STEF AUPERS Je m'intéresse à plusieurs choses, qui peuvent être mises en rapport avec le travail de David. La théorie weberienne du désenchantement du monde m'a toujours frappé. Weber affirme que, influencées par la rationalisation, les sociétés occidentales sont privées de magie, de mystère et de significations religieuses. La première partie de ma recherche touche largement à la résistance culturelle contre ce désenchantement du monde. Le monde de la

REBECCA LAMARCHE-VADEL In David Douard's work objects are carriers of a life form, a potential for transformation that is conferred on them by language and subjectivity, contaminating them like a virus. His work, influenced by the use of technology, is close to the mechanisms of animism. It brings to mind what the artist Mark Leckey describes as a strange paradox of our time: The more technology enables us to give meaning to our world, the more the mental universe of an ancestral past, an archaic state of being, reappears. The exhibition by David Douard at the Palais de Tokyo arose from a rumor—an irrational spasm that irradiates the social field and the collective imagination, whose origin we do not know. Rumor is passed on thanks to processes of communication and belief, transforming both the world and the person who spreads it. Stef Aupers, your research into the sociology of culture has led you to wonder about the development of spirituality in a modern world that Max Weber described as “disenchanted.” You point out that on the contrary magic and belief are today major tools in our understanding and apprehension of the world, and are moreover the corollaries of the process of modernization in our society.

STEF AUPERS Basically I am interested in several things that are connected to David's work. I have always been puzzled by the Weberian theory of the disenchantment of the world. Under the influence of rationalization, Weber argued, western societies have been robbed of magic, mystery and religious meaning. The first part of my research is very much about cultural resistance against this disenchantment of the world. The worlds of rational bureaucracy, of science and technology, have been attacked by the countercultural generation of Baby Boomers. These are the former hippies, people involved in New Age spirituality nowadays. Masses of people are fascinated by nature and by finding an

MONOGRAPH  
DAVID DOUARD

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



bureaucratie rationnelle, celui de la science et des technologies ont été attaqués par la contre-culture de la génération des baby-boomers - culture des anciens *hippies*, de ceux qui sont aujourd'hui portés sur la spiritualité *new age*. Des masses de gens sont fascinées par la nature, en quête d'un moi intérieur en opposition au moi performatif. Mais je me suis intéressé de plus en plus à cette forme de spiritualité ou de magie qui constitue un élément intrinsèque de la modernité : les bureaucraties, la science et les technologies sont devenues si complexes qu'elles échappent à l'entendement humain et au contrôle rationnel. C'est une forme de magie au sein de la modernité : nous sommes de plus en plus hantés par les fantômes que nous avons créés. J'ai observé un élément du réenchantement qui est particulièrement lié à ce que vous faites. Les distinctions modernes entre la magie et la technologie, mais aussi entre l'objet et le sujet, la culture et la nature, l'organique et le mécanique sont en train de s'éroder. Ce ne sont pas des distinctions ontologiques ; elles ne sont pas vraiment là dans la nature ; ce sont des constructions modernes. Or aujourd'hui nous sommes de plus en plus confrontés à des hybrides - à des catégories intermédiaires. Elles sont là depuis toujours, mais nous portons des lunettes modernistes et ne pouvons les voir - elles nous étaient invisibles. Ainsi fonctionne la culture : si l'on regarde selon telle perspective, on ne peut voir ce qui est hors de cette perspective. Les modernistes ont appris à penser en termes binaires. Je voulais faire une recherche sur ces étranges hybrides entre objet et sujet, organique et mécanique, technologique et magique. Et je crois que c'est complètement dans le prolongement de vos œuvres.

inner self that contrasts with their performative self. But I have been increasingly interested in a form of spirituality or magic that is an intrinsic part of modernity: Bureaucracies, science and technologies have become so complex that they escape human understanding and rational control. This is the magic of modernity: We are increasingly haunted by ghosts of our own making. One element of the re-enchantment I observe is particularly linked with what you are doing. The modern distinctions between magic and technology, but also between object and subject, culture and nature, organism and mechanism are now eroding; none of these distinctions are ontological distinctions, they are not really out there in nature, they are modern constructions. And now, increasingly, we are confronted with hybrids—in-between categories. They had been there all along. But we wore the glasses of the modernists and we couldn't see them—they were invisible to us. That's the way culture works. If you have a specific perspective, then you don't see what is outside that perspective. Modern people have learned to think in binary terms. I wanted to do research into these strange hybrids between objects and subjects, the organic and the mechanical, and technology and magic. I also think that very much aligns with the works you do.

#### THE "SUBJECT" OF THE EXHIBITION

DAVID DOUARD All the objects in my "Mo'Swallow" exhibition at the Palais de Tokyo will be the "subjects" of a matrix that will generate the entire exhibition. That matrix will be a text, a poem. I started working on this project with texts collected on the Internet, like a ready-made subjectivity, produced by and on the Internet. My initial intention was to convey this language in the form of objects, which would have this subjectivity lodged in them and would be animated within the space. The subjectivity could then be like a ghost. The starting point of an exhibition is always hard to define. I need motifs, materials, liquid things that allow me to introduce subjectivity into objects. For the "Mo'Swallow" exhibition, I thought of using the cast of a diseased breast that can be found in the collections of the Musée des moulages dermatologiques [Museum of Dermatological Casts] at the Saint-Louis Hospital (Paris). This breast is real, it has been objectified scientifically. What interests me is decontextualizing this kind of object in order to infect it with a different form of illness. Thus it becomes the sign of a social illness, a contemporary conditioning that we don't want to admit to, and which remains invisible. The idea is that this breast can contain subjectivity and be the matrix of all the objects present in the exhibition. Every object needs its diseased milk in order to grow, like an infant. It's neither theoretical nor fanciful. This world is real but parallel. It's also why I speak of animism. There is something alive inside objects.

RLV The first room of the exhibition brings together works inspired by the zoomorphic aesthetics of automobile design, strange threatening creatures whose morphological appearance is reminiscent of that of felines. When they come to life in a random, unpredictable way, each of them emits a sound, a sort of internal voice. They are out of control and magical, although paradoxically fed by an electric fluid, a fluid controlled by human beings to tame the world.

DD Curved curtains form a cage that protects these sculptures, but also allow them to move in their own space. The curtain, which reminds me of the aesthetics of an office, an image of bureaucracy, is like a skin, a cage that circumscribes a living space, the sculpture's social envelope. It's the context within which something can happen: a reaction that will be activated by a text, the source of the exhibition.

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

#### LE «SUJET» DE L'EXPOSITION

DAVID DOUARD Dans mon exposition « Mo'Swallow » au Palais de Tokyo, tous les objets seront les « sujets » d'une matrice qui va générer l'exposition tout entière. Cette matrice sera un texte, un poème. J'ai commencé à travailler sur ce projet avec des textes collectés sur Internet, comme une subjectivité ready-made, produite par et sur Internet. Ma première intention était de traduire ce langage sous la forme d'objets qui auraient cette subjectivité logée en eux et qui seraient animés dans l'espace. Cette subjectivité pourrait alors être comme un fantôme. Le point de départ d'une exposition est toujours difficile à définir. J'ai besoin de motifs, de matériaux, de choses liquides qui me permettent d'introduire de la subjectivité dans les objets. Pour l'exposition « Mo'Swallow », j'ai pensé à la représentation d'un sein malade présent dans les collections du musée des Moulages dermatologiques de l'hôpital Saint-Louis (Paris). Ce sein est réel, il a été objectivé scientifiquement. Ce qui m'intéresse est de décontextualiser ce genre d'objet afin de l'infecter par une autre forme de maladie. Il devient ainsi le signe d'une maladie sociale, d'un conditionnement contemporain que l'on ne veut pas s'avouer et qui reste invisible. L'idée est que ce sein puisse contenir de la subjectivité et être la matrice de tous les objets présents dans l'exposition. Chaque objet a besoin de son lait malade pour croître, comme un enfant. Ce n'est ni théorique ni fantaisiste. Ce monde est réel mais parallèle. C'est aussi pourquoi je parle d'animisme. Il y a quelque chose de vivant à l'intérieur des objets.

172

RLV La première salle de l'exposition regroupe des œuvres inspirées par l'esthétique zoomorphe du design automobile, d'étranges créatures menaçantes, dont l'aspect morphologique rappelle celui des félins. Alors qu'elles prennent vie de manière aléatoire et imprévisible, chacune d'entre elles émet un son, une sorte de voix intérieure. Elles sont hors de contrôle et magiques, bien que paradoxalement alimentées par un fluide électrique, fluide que contrôle l'homme pour domestiquer le monde.

DB Des rideaux courbes forment une cage qui protège ces sculptures, mais ils leur permettent aussi de se mouvoir dans leur espace propre. Le rideau, qui me rappelle l'esthétique d'un bureau, une image de la bureaucratie, est comme une peau, une cage qui délimite un espace de vie, l'enveloppe sociale de la sculpture. C'est le cadre à l'intérieur duquel quelque chose peut se produire : une réaction qui sera activée par un texte, source de l'exposition. Les mouvements des sculptures sont l'écho de schémas sociaux dans un espace déterminé par notre quotidien. Je veux que le mouvement soit porteur de l'idée et de la sensation d'une menace, d'un état sauvage qui reste indomptable. Les sculptures peuvent être perçues comme des animaux en cage, mais elles peuvent passer au travers des barreaux. Leur mouvement n'a rien de naturel dans la mesure où il est produit par un ordinateur ; c'est la traduction d'un texte dans la matière.

SA Je suis surpris par l'utilisation de cages en acier, de fer dans votre travail. Est-ce le résultat d'une intention précise ? Dans votre exposition « Animorphs<sup>1</sup> » il y avait des fleurs qui sortaient des barres de fer. Ferez-vous la même chose au Palais de Tokyo ou bien ce sera juste un espace clos ?



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



The sculptures' movements are the echo of social patterns in a space determined by our everyday experience. I want movement to be the carrier of the idea and feeling of a threat, a wild state that remains untamable. The sculptures can be perceived as caged animals, but they can get through the bars. Their movement has nothing natural about it insofar as a computer produces it; it is the translation of a text into matter.

SA I'm surprised by the fact that you use steel, iron cages in your work. Does that express any intention? In your exhibition "Animorphs,"<sup>11</sup> there are flowers coming out of the iron bars. Will you do the same at the Palais de Tokyo or will it just be a closed space?

DD The flower is an important motif: It's an abstract object that can contain all subjectivity within it. In my work it is both the flower corrupted by the subject, and an object born from that idea. It militates against all forms of cage without that being noticed. Its growth takes place beyond our perception, it arises without needing the artist to carry on doing his work. If sculpture is a story of death, it's interesting to think of what swells and grows from that death. The aim is to haunt the exhibition space without giving either an answer or an explanation. In the "Mo'Swallow" exhibition, I think I achieve the same form of ambiguity with the diseased breast, which likewise contains the ideas of growth and contamination within it.

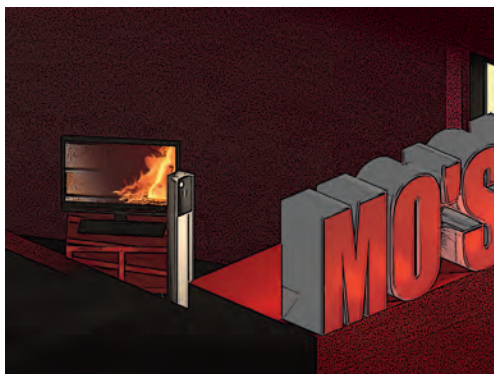
RLV You seem to envisage language as a vital fluid.

DD The text is at the source of the exhibition; it feeds the objects and loads subjectivity onto them. Technological prowess doesn't interest me, it's more a question of hacking into a sculpture to give it a new life form, like a shaman in his garage practising a form of urban animism. I use these "readable" motifs to put them to the service of a different life form and introduce the idea of life through movement. Movement can evoke many things, and can even be far more violent than words. The Morse language, for example, is a language born of prostration. It's the language of survival. In the same way, a movement can be charged, and contain within it a contraction of the language that defines it. It can explain all the other movements, like the movement of text or subjectivity.

SA The artist always tries to animate the object. I have the feeling that you do it in a double sense. If the artist doesn't animate the object, it always stays the object and never connects with anybody in a negative or positive sense. Your objects are not only animated by you as an artist; they are haunted. It's the same thing I felt when I did my research in Silicon Valley among the programmers. They would always say: "Of course I know my program is all rational. But the sum of all these parts behaves in a way that I feel it is a sort of thing, it is a sort of life form." In Silicon Valley they have the feeling that there is a ghost in the machine. Whether it is real or not in an objective sense is irrelevant here; a presence is felt and experienced. I think there is something new going on. In a mechanism, like in a clock, there is no space for ghosts since it is thought to be transparent.

#### PARANOIA, RUMOR, REAL, IMAGINARY

RLV It is becoming ever more complicated to differentiate between reality and fiction, which seem to be notions that have become obsolete. Nonetheless, language does not provide us with a sufficiently



MONOGRAPH  
DAVID DOUARD



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

DB La fleur est un motif important : c'est un objet abstrait qui peut contenir en lui toute la subjectivité. Dans mon travail, elle est à la fois la fleur corrompue par le sujet et un objet né de cette idée. Elle milite contre toutes les formes de cage sans que l'on s'en aperçoive. Sa croissance se fait au-delà de notre perception, elle s'élève sans avoir besoin de l'artiste pour continuer à faire son œuvre. Si la sculpture est une histoire de mort, il est intéressant de penser à ce qui croît et pousse à partir de cette mort. Le but est de hanter l'espace d'exposition sans donner ni réponse ni explication. Dans l'exposition « Mo'Swallow », je pense trouver la même forme d'ambiguïté avec le sein malade, qui contient aussi en lui les idées de croissance et de contamination.

RLV Tu sembles envisager le langage comme un fluide vital.

DB Le texte est à la source de l'exposition, il alimente les objets et les charge d'une subjectivité. La prouesse technologique ne m'intéresse pas, il s'agit plutôt de hacker une sculpture pour lui donner une nouvelle forme de vie, comme un chaman dans son garage qui pratiquerait une forme d'animisme urbain. J'utilise ces motifs « lisibles » pour les mettre au service d'une autre forme de vie et introduire l'idée de la vie par le mouvement. Ce dernier peut évoquer bien des choses et peut même être beaucoup plus violent que les mots. Le langage morse, par exemple, est un langage né de la prostration. C'est le langage de la survie. De la même manière, un mouvement peut être chargé et contenir en lui-même une contraction du langage qui le définit. Il peut expliquer tous les autres mouvements, comme celui du texte ou de la subjectivité.

SA L'artiste cherche toujours à animer l'objet. J'ai le sentiment que vous le faites dans un double sens. Si l'artiste n'anime pas l'objet, il reste toujours objet et ne se lie jamais avec personne, que ce soit de manière positive ou négative. Vos objets ne sont pas seulement animés par vous, l'artiste : ils sont hantés. J'ai senti la même chose quand j'ai fait une recherche auprès des programmeurs dans la Silicon Valley. Ils disaient toujours : « Bien sûr, je sais que mon programme est entièrement rationnel. Mais je trouve que la somme de toutes ces parties se comporte d'une manière qui ressemble à une sorte de chose, une forme de vie. » Dans la Silicon Valley, ils croient qu'il y a un fantôme dans la machine. Que ce soit vrai ou non de manière objective importe peu ici ; une présence est éprouvée et vécue. J'ai l'impression qu'il se passe quelque chose de nouveau. Dans un mécanisme comme celui d'une horloge, il n'y a pas de place pour les fantômes, puisqu'on le considère comme transparent.

PARANOÏA, RUMEUR, RÉEL, IMAGINAIRE

RLV Il est de plus en plus complexe de différencier la réalité de la fiction, des notions qui semblent être devenues caduques. Cependant, le langage ne nous fournit pas de terme suffisamment convaincant pour embrasser et décrire cette fusion, proche du rêve éveillé. Dans le travail de David Douard, elle s'incarne au sujet de la « maladie du réel », mais aussi autour du principe de propagation et de transformation de la rumeur. Stef, vous décrivez ces processus comme de potentiels vecteurs d'émancipation de l'individu.

convincing term to embrace and describe this fusion, close to a waking dream. In the work of David Douard, it is embodied with regard to the "illness of the real," but also round the principle of the propagation and transformation of rumor. Stef, you describe these processes as potential vectors for the emancipation of the individual.

SA With global technology and bureaucracy the world has become completely incomprehensible, to more highly educated people too. It is also a modern myth that the better educated have the tools to understand what is going on, whereas the poorly educated don't have these cognitive tools. This alienation paradoxically and ironically feeds new kinds of meanings and beliefs. It is a productive force. Popular conspiracy theories about the murder of John Fitzgerald Kennedy, 9/11 attacks, the medical industry or a New World Order are examples of this. Or theories about our world leaders being aliens, shape-changing lizards. This is a literal expression of our feelings of alienation—that modern systems and leaders have become alien to us. The line between the rational and the irrational becomes blurred. If you look at Watergate in the 1970s or the security service practices of the Americans, there is a good reason to be paranoid. Is it rational or irrational? What interests me is getting insights into the social imagination about these things—the fantasies people share.

DB Rumors and legends help us to imagine evil, to designate it and partition it off in a ghetto. I recently saw the film *Candyman*. In this film the need we have to objectify the strange, in order to understand it and be capable of living with it, is underlined. It's what we call an "imaginary world," in which we ultimately put all our fears without understanding them. It's a place each of us has, a place of dreams and nightmares, never truly admitted or clearly defined in terms of belief. We need these urban legends, these phantasmagoric myths, in order to live and face up to society. The objects, beings, people pushed into the margins of our smooth and "clean" society have to come back in one way or another. They then glide among us like ghosts whispering to us that they exist. The exhibition space that I wish to haunt must in the end become a wall to accommodate this rumor. I'd like to succeed in infiltrating an immaterial virus into "Mo'Swallow," an alienation to the uncanny to get out of the social alienation anchored in everyday life.

SA The rumors, the urban legends on the Internet are very much like a virus. Think about gossip spreading on a global scale. This is a completely transmuted message. It gives meaning because you know that the meaning is not original. It's something you attribute.

DB We create legends and we feed them. I really like the idea that we need to believe in the rumors from the ghetto and that a street legend enables us to understand our own story. Reality and fiction coexist perfectly, and it remains for us to invent a different state, a parallel state.

SA You still retain the idea of the difference between what is the real and what is the fantasy. Are these distinctions still visible? Are people investing in fantasy because they want to cope with reality? Or do you think this binary approach has become totally problematic?

DB I think we need fiction in order to understand reality, and reality in order to understand fiction. The distance between the two is becoming less today, with robotics for example. People often say that my work comes under science fiction, or else that it's post-apocalyptic. I don't

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

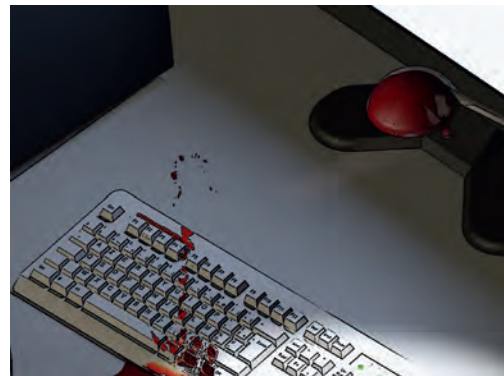
SA Avec des technologies et une bureaucratie globales, le monde est devenu complètement incompréhensible, même pour les personnes les plus instruites. C'est aussi un mythe moderne de croire que les plus instruits auraient les outils nécessaires pour comprendre ce qui se passe, tandis que les moins instruits ne posséderaient pas ces outils cognitifs. Cette aliénation nourrit paradoxalement et ironiquement de nouveaux types de significations et de croyances. C'est une force productive. Les théories populaires du complot quant à l'assassinat de John Fitzgerald Kennedy, aux attaques du 11-Septembre, à l'industrie médicale ou au Nouvel Ordre Mondial en sont des exemples. Ou les théories sur nos leaders mondiaux qui seraient des extraterrestres et lézards métamorphiques. C'est une expression littérale de notre sentiment d'aliénation : notre sentiment que les systèmes et dirigeants modernes nous sont devenus étrangers. La frontière entre le rationnel et l'irrationnel s'efface. Si vous observez le Watergate dans les années 1970 ou les pratiques des services de sécurité américains, il y a de bonnes raisons d'être paranoïaque. Est-ce rationnel ou irrationnel ? Ce qui m'intéresse, c'est de plonger dans l'imaginaire social de ces choses – les fantômes que nous partageons.

DB Les rumeurs et les légendes nous aident à imaginer le mal, à le désigner et à le cloisonner dans un ghetto. Récemment, j'ai vu le film *Candyman*. Dans ce film est souligné ce besoin que nous avons d'objectiver l'étrange pour le comprendre et être à même de vivre avec lui. C'est ce que nous appelons un « imaginaire », dans lequel nous rangeons finalement toutes nos peurs sans les comprendre. C'est un endroit propre à chacun, un lieu de rêve et de cauchemar, jamais véritablement avoué ni clairement défini en termes de croyance. Nous avons besoin de ces légendes urbaines, ces mythes fantasmagoriques, pour vivre et affronter la société. Les objets, les êtres, les âmes repoussés en périphérie de notre société lisse et clean doivent resurgir d'une manière ou d'une autre. Ils se glissent alors parmi nous comme des revenants pour nous susurrer qu'ils existent. L'espace de l'exposition que je souhaite hanter doit finalement devenir une paroi pour abriter cette rumeur. Je voudrais parvenir à infiltrer dans « Mo'Swallow » un virus immatériel, une aliénation au fantastique pour sortir de l'aliénation sociale ancrée dans le quotidien.

SA Les rumeurs, les légendes urbaines sur Internet sont très semblables à un virus. Pensez à un on-dit qui se propage à l'échelle mondiale. C'est un message complètement transmuté. Il fait sens parce que vous savez que le sens n'est pas original, que c'est une qualité que vous attribuez.

DB Nous créons les légendes et les alimentons. J'aime beaucoup l'idée que nous avons besoin de croire dans les rumeurs du ghetto, et qu'une légende de rue nous permet de comprendre notre propre histoire. Réalité et fiction coexistent parfaitement, et il nous reste à inventer un autre état, un état parallèle.

SA Pourtant, vous restez attaché à l'idée d'une différence entre ce qu'est le réel et ce qu'est le fantôme. Ces distinctions sont-elles encore visibles ? Les gens qui investissent dans le fantôme le font-ils pour se confronter à la réalité ? Ou pensez-vous que cette binarité est devenue complètement problématique ?





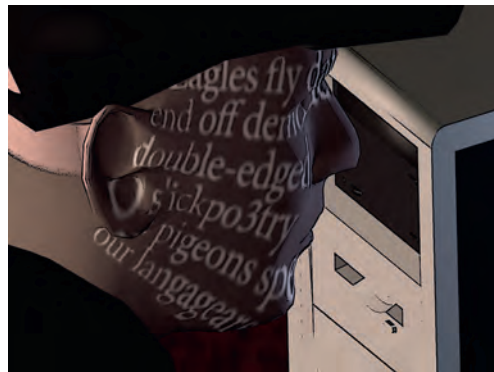
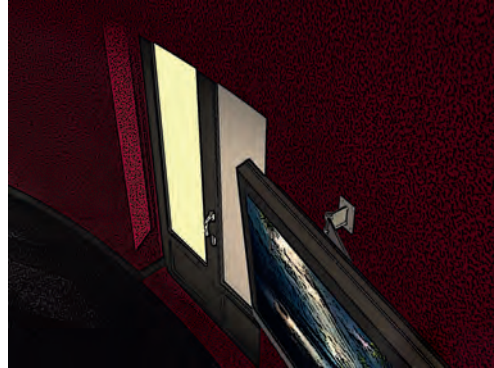
MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

▯▯ Je crois que nous avons besoin de la fiction pour comprendre la réalité et de la réalité pour comprendre la fiction. La distance entre les deux s'amenuise aujourd'hui, avec la robotique par exemple. On dit souvent que mon travail relève de la science-fiction, ou bien qu'il est post-apocalyptique. Je ne suis pas d'accord avec cette interprétation. En effet, je ne parle pas du futur, mais bien de ce qui se passe *ici* et *maintenant*, d'un monde actuel qui est un mélange entre la réalité et la fiction.

EXPÉRIENCE ET VÉRITÉ :  
AMBIVALENCES DE LA SUBJECTIVITÉ

▯▯ Slavoj Žižek dit que le fantasme seul permet d'expérimenter la réalité. Nous avons besoin du fantasme pour être et rester humains. Dans la culture occidentale contemporaine, l'expérience est la nouvelle stratégie épistémologique décisive de confrontation au réel. Avoir des expériences - que ce soit de manière symbolique ou motivé par la fiction, peu importe - constitue de plus en plus l'unique réalité pour les gens. Dans le mouvement New Age, vous trouvez notamment des personnes pour vous dire : « Je n'ai pas besoin de lire des livres ou d'acquérir des connaissances intellectuelles. Je n'ai pas besoin d'aller à l'église. Je ne veux pas croire. La seule chose qui reste vraie à mes yeux, c'est l'expérience. » Nous vivons de fait dans une économie de l'expérience. C'est sans doute bénéfique au domaine de l'art, car l'art est et a toujours été question d'expérience. Voir votre exposition est une expérience et un casse-tête intellectuel, car vous avez vos thèmes et votre philosophie. Mais c'est aussi connaître une sensation subjective très spécifique - être plongé dans une atmosphère frappante avec la musique, les images qui viennent vous bombarder les sens. Elle apparaît donc comme un prolongement de toute cette notion d'expérience. Ce qui m'intéresse aussi, c'est que vous avez une conception assez ambivalente de la subjectivité. D'un côté, vous semblez démontrer qu'il y a plus de subjectivité possible que jamais. Mais de l'autre, il y a beaucoup d'aliénation actuellement - cela apparaît comme un leitmotiv dans votre travail. Pensez-vous que, dans notre société, il y a plus d'expression de soi possible, plus de réalisation de l'identité, parce que nous avons les outils technologiques pour ce faire ? L'idée de « hacker la réalité » fait référence à cela. Ou diriez-vous que nous vivons dans une sorte de grille rationnelle aliénée de représentations médiatiques ?

▯▯ Je veux juste extraire des motifs de la société aliénée et les corrompre. Tout ce qui naît comme forme de contestation, de mouvement alternatif, underground, est tôt ou tard assimilé par la société. Elle est comme une grille qui scanne toutes les formes de dérives pour les comprendre, parfois pour en tirer profit, et pour détruire ce qui pourrait vraiment porter atteinte au système. Selon moi, les artistes n'ont pas à développer de solutions. Il s'agit plutôt de regarder l'avènement de choses qui butent tous les jours sur les cadres en acier de notre société. Je suis donc là errant passivement sur Internet ou dans les rues, sans me situer en faveur d'une partie ou d'une autre. J'utilise seulement les reliques, que j'imagine comme des fragments à réemployer pour leur offrir un statut autre. Quand nous parlons de subjectivité, nous ne parlons, au fond, que du fantôme d'une liberté que nous essayons désespérément de retrouver. Rien ne parle mieux d'une émotion que le médium employé ou l'objet qui la transmet. Avec des mouvements



MONOGRAPH  
DAVID DOUARD

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

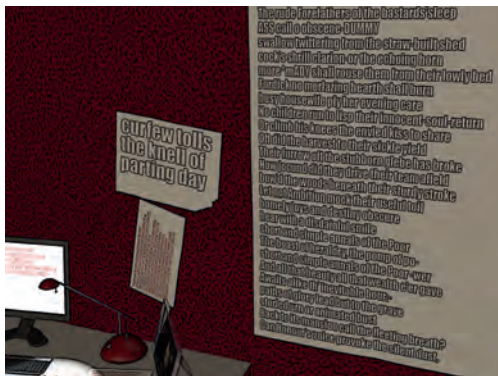


agree with that interpretation. For I'm not talking about the future, but in fact about what's happening *here* and *now*, about a present-day world that is a mixture between reality and fiction.

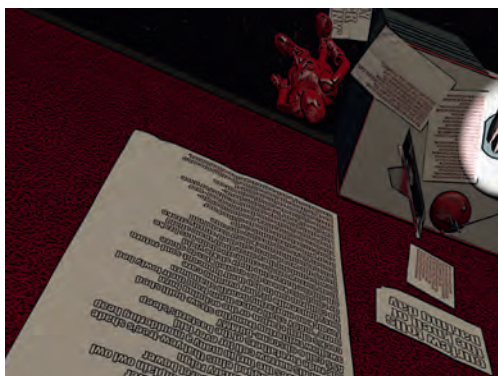
**EXPERIENCE AND TRUTH:  
AMBIVALENCE OF SUBJECTIVITY**

SA Slavoj Žižek says that the only possibility of experiencing reality is through fantasy. We need fantasy to be and stay human. In contemporary Western culture, experience is the new key epistemological strategy for getting into contact with what is real. Having experiences; whether they are symbolic or motivated by fiction doesn't matter. It's increasingly the only reality for people. In the New Age movement in particular, you find people saying "It's not necessary for me to read books or gain intellectual knowledge. I don't have to go to church. I don't want to believe. The only thing that remains true to me is experience." We indeed live in an experience economy. This is probably good for the art business because art is and always has been about experience. Seeing your exhibition is an experiment and an intellectual puzzle because you have your themes and philosophies. But it's also a very distinct subjective sensation—a vivid atmosphere with the music, the images bombarding our senses. So it seems in line with that whole idea of experience. What I am also interested in is that you have quite an ambivalent idea of subjectivity. On the one hand you seem to demonstrate that more subjectivity is possible than ever before. But on the other hand there is a lot of alienation going on—it seems to be a leitmotiv in your work. Do you think that in our society there is more self-expression going on, more identity performance, because we have the technological tools to do so? The concept of "reality hacking" refers to this. Or would you say we are living in a sort of alienated rational grid of media performances?

177



DD I just want to extract motifs from alienated society and corrupt them. Everything that arises as a form of protest, or an alternative, underground movement, is sooner or later assimilated by society. It is like a grid that scans all forms of drifting in order to understand them, sometimes to take advantage of them, and to destroy what could really undermine the system. In my view, artists don't have to develop solutions. It's more a matter of looking at the arrival of things that come up every day against the steel frameworks of our society. So I'm there roaming passively on the Internet or in the streets, without taking up a position in favor of one side or another. I only use relics, which I think of as fragments to be recycled so as to give them a different status. When we talk about subjectivity, we're not only basically speaking about the ghost of a freedom we are desperately trying to regain. Nothing speaks better about an emotion than the medium employed or the object that conveys it. With movements like science fiction or cyber punk, we know that subjectivity, love, desire can arise from modern tools, screens, objects that are symbols and symptoms of our lives. It is in that sense that I work with these forms of alienation and contexts, in order to better express these feelings, feelings that are not simple to define moreover, and above all that reveal themselves only when they are forced to.



SA That reminds me—and probably you are familiar with it—of the work of Erik Davis. When you look back at the counter-culture of the 1960s and 1970s, there was already this divide between the Luddite hippies looking for a sort of return to nature, and on the other hand the "New Prometheans," the hippies wanting to steal the digital

MONOGRAPH  
DAVID DOUARD



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



power of the gods so to speak, in analogy to the ancient Greek myth of Prometheus. Are you a New Promethean in the sense that you want to criticize and corrupt the system by using elements of that same system?

DD In a sense I share that idea. I like confronting society, seeing what is contaminated, corrupted in it. Finding materials and corrupting them into new materials.

SA That's the whole idea of viral transformation and morphing.

DD It is indeed a matter of a transformation linked with a contamination that operates very conceptually. I use open source tools. Blender software that I worked with on my recent project "Animorphs" is open source software, which is paradoxically largely funded by Google. With a friend, I also bought a 3D printer that we use according to an open source process. Each element of form that comes out of this process contains within it both the idea of an underground resistance and that viral propagation characteristic of platforms used on an open source basis, and their effects on society. It is in that respect that forms are contagious viruses for me.

#### IDENTITY AND EXPRESSION OF SUBJECTIVITY IN VIRTUAL COMMUNICATION

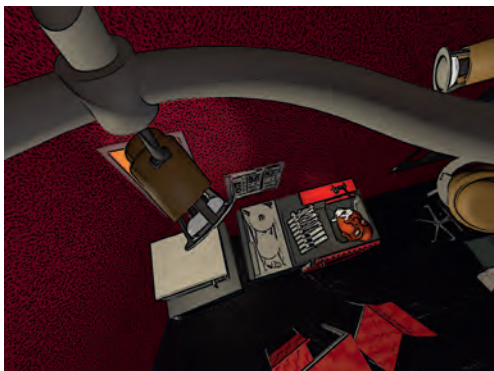
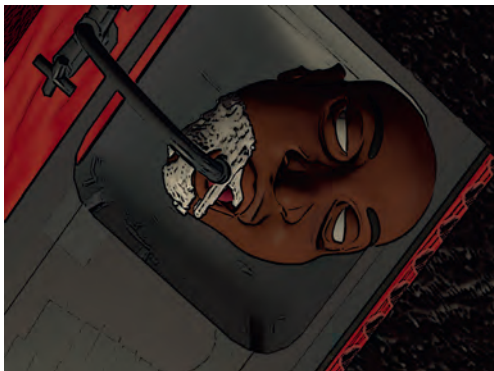
SA In your exhibition "Animorphs" I liked the three screens with the girl tapping on the computer board. In my interpretation there was a sort of mutated heart in front of her. It seems that it is feeding your work: through the Internet, through the media, that's by now the only way to express and mediate ourselves.



DD I was uneasy making that film. I had a lot of things in my head: the possible mutations between the machines and the people who use them, between those who chat with each other via interposed computers. The computer screen is a mirror that reflects the person who's using it. In the film, this produces a picture within a picture depending neither on the girl nor the form nor on me, but on all these entities at the same time. The idea of the film came to me from the meeting forums on the Internet. I used a video I found on YouTube that shows a girl filmed by her webcam and I created this 3D form. It's as if there were something sexual, or sentimental, happening between the girl and the digital form that isn't really alive. There's the possibility that a morphing or hybridization may occur between them. In a certain way, it's still language that's at the bottom of the mutation that takes place. A language that gradually disintegrates into a substance that itself invents its own language. I think of the digitalized form as a creature that needs others. I thought of a loving exchange to signify that a union is in the act of coming into being, and that it's unusual. From this union many things can be born. Moreover, that's the way in which I conceive of the exhibition spaces, as a place where beings are in the act of being born or are going to be born, and where others will die.

RLV As Stef mentioned, virtual space is also a space for the building of identity, both on social networks and online game platforms.

SA Identities are increasingly disembedded from a Christian tradition, from politics, from all kinds of traditions. You see that people are starting to play out their fantasies about identity online. It's no longer so much about what you are but more about what you can be. This is



MONOGRAPH  
DAVID DOUARD



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

comme la science-fiction ou le cyber punk nous savons que la subjectivité, l'amour, le désir peuvent naître d'outils modernes, d'écrans, d'objets symboles et symptômes de nos vies. C'est dans ce sens que je travaille avec ces formes d'aliénation et ces cadres, pour mieux exprimer ces sentiments qui ne sont d'ailleurs pas simples à définir et surtout qui ne se révèlent que lorsqu'ils sont contraints.

SA Cela me rappelle le travail d'Erik Davis – que vous connaissez sans doute. Quand on revient sur la contre-culture des années 1960 et 1970, on voit déjà ce fossé entre les *hippies* ludites en quête d'une sorte de retour à la nature et les « Nouveaux Prométhéens », les *hippies* qui voulaient voler le pouvoir numérique des dieux, en quelque sorte, en une analogie au mythe grec antique de Prométhée. Êtes-vous un nouveau prométhéen, au sens où vous cherchez à critiquer et à corrompre le système en utilisant des éléments de ce même système ?

DD En un sens, je partage cette idée. J'aime me confronter avec la société, voir ce qui y est infecté, corrompu. Trouver des matériaux et les corrompre en de nouveaux matériaux.

SA C'est toute l'idée de la transformation virale et du *morphing*.

DD Il s'agit effectivement d'une mutation liée à une contamination qui fonctionne de manière très conceptuelle. Les outils que j'utilise sont issus de l'industrie libre. Le logiciel Blender avec lequel j'ai travaillé sur mon récent projet « Animorphs » est un logiciel *open source*, qui paradoxalement est pour une majeure partie financé par Google. Avec un ami, j'ai aussi acheté une imprimante 3D que nous utilisons suivant un processus *open source*. Chaque élément de forme issu de ce processus contient en lui à la fois l'idée d'une résistance souterraine et cette propagation virale caractéristique des plates-formes d'utilisateurs sous licence libre et de leurs effets sur la société. C'est en cela que les formes sont pour moi des virus contagieux.

IDENTITÉ ET EXPRESSION DE LA SUBJECTIVITÉ  
DANS LA COMMUNICATION VIRTUELLE

SA J'ai aimé les trois écrans, dans votre exposition « Animorphs », avec la fille qui tape sur le clavier de l'ordinateur. Dans mon interprétation, il y avait une sorte de cœur mutant en face d'elle. On dirait que cela nourrit votre travail : Internet, les médias sont désormais les seules façons de s'exprimer et d'entrer en contact avec les autres.

DD J'étais troublé en réalisant ce film. J'avais beaucoup de choses en tête : les possibles mutations entre les machines et les gens qui les utilisent, entre les personnes qui tchatent par ordinateurs interposés. L'écran de l'ordinateur est un miroir qui réfléchit la personne qui l'utilise. Dans le film, cela produit une mise en abyme qui ne dépend ni de la jeune fille, ni de la forme, ni de moi, mais de tous ces corps en même temps. L'idée du film m'a été inspirée par des plates-formes de rencontre sur Internet. J'ai utilisé une vidéo trouvée sur YouTube qui montre une fille filmée par sa webcam et j'ai créé cette forme 3D. Il y a comme quelque chose de sexuel, ou de sentimental, qui se passe entre la fille et la forme numérique qui n'est pas vraiment vivante. Il existe la possibilité que se produise un *morphing* ou une hybridation entre elles. D'une certaine manière, c'est encore le langage qui est à la base de la mutation qui s'opère.

also another transformation, from being in the here and now, being your essence, being authentic, to being what you can become. Identity is always a postulate in the future. We are in a process of becoming all the time. Which is why youngsters always try out all kinds of identities online and in games—being a shaman, being a magician, being a healer, being a werewolf; it is all very much connected to the psychological and sociological idea that identity is disembedded from social life. Youngsters don't search for the inner self, the authentic—they are only interested in performing all kinds of selves. The self has become a sort of distributed system. It is completely decentered. There is no real core in the self. We can play all kinds of roles that contradict, overlap and transcend real life. So why not? It's a part of me.

DD Perhaps the relationship between an individual and his/her avatar lies there, in the possibility of being schizophrenic. We very quickly take on the appearance of the other, conforming to what we think is a correct identity, or a positive norm, and disguising ourselves all the better to hide ourselves. But what's most interesting is anonymity as a form of representation, for it constitutes a nameless mass. In the studio, I often think of materializing all this swarm with no name, no age, and no substance. In a kind of way the main thing in my work consists of injecting the vibrations of that swarm into objects. The signature, my signature, is ludicrous. For me it's a question of constructing a device that serves a transmission. The materialization of objects in an exhibition space has the power to make an avatar material and visible, meaning that objects can fulfill the function of screens on which ghosts appear, recipients for emotion and subjectivity. They have to embody a being who isn't physical, and this is quite exciting for a sculptor like me.

SA On the other hand you could say that this emphasis on subjectivity, interactivity, and consumers appropriating media content is also naïve in a sense. Take the example of role-playing games on the computer where players can become something else. Are they free spirits? In fact, all the contents within a game are conceptually owned by the companies. So you could equally say that these experiences do not so much belong to the subject, but are owned, produced, manipulated, marketed and engineered by the companies. Game designers talk about "emotioneering." The holy grail of game design is immersion, selling personal experiences and a sense of agency. I don't come from a sort of neo-Marxist school, but you could argue that it's a sort of strategy to re-enchant consumers and make them think that they are in control. Since these games are commodities, players are literally under the spell of capitalism. What is your response? We were talking a lot about subjectivity as if the consumer were taking over the media, the media landscape, and technologies. We think we can hack reality, but this experience of control is produced within the context of this experience economy.

DD For me these questions are a starting point that I translate into new forms. Of course there is manipulation. I want to be in a DIY state of mind, while I know that this subjectivity has *already* been captured by society. The society I create within my exhibition is a perfect collage between subculture and mainstream.

SA Obviously you have the freedom to focus on these new types of agency, whereas I am struggling with the relationship between agency and structure. Sociologists are bound by the empirical world; they have to make observations, use interviews or statistics to back up

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

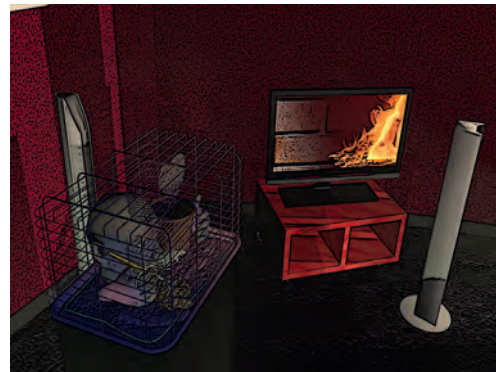
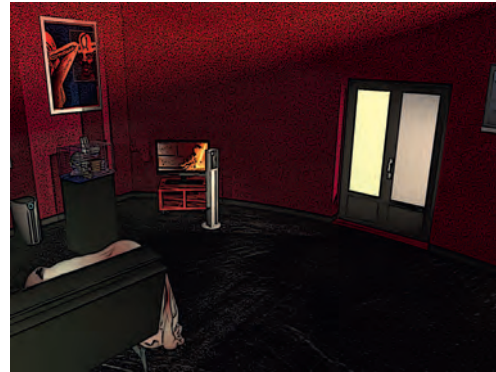
Un langage qui se désintègre progressivement dans une matière qui elle-même invente son propre langage. Je pense à la forme digitalisée comme à un être qui a besoin des autres. J'ai pensé à un échange amoureux pour signifier qu'une union était en train de naître et qu'elle n'était pas habituelle. De cette union peuvent naître beaucoup de choses. C'est d'ailleurs de cette manière que j'imagine les espaces d'exposition, comme un lieu où des êtres sont en train de naître ou vont naître, et où d'autres vont mourir.

RLV Comme l'évoque Stef, l'espace virtuel est aussi un espace de construction identitaire, tant sur les réseaux sociaux que sur les plates-formes de jeux en ligne.

SA Les identités sont de plus en plus dissociées de la tradition chrétienne, de la politique, de toutes sortes de traditions. On voit que les gens commencent à mettre en scène leurs fantasmes identitaires en ligne. Ce n'est plus tant la question de ce que l'on est que de ce que l'on pourrait être. C'est aussi une autre transformation : passer de l'ici et du maintenant, de l'essence, de l'authentique, à ce que l'on pourrait devenir. L'identité est toujours un postulat à venir. Nous sommes dans un processus de devenir permanent. Voilà pourquoi les jeunes essaient toujours toutes sortes d'identités en ligne et dans les jeux - être chaman, être magicien, être guérisseur, être loup-garou; c'est très lié à la notion psychologique et sociologique d'une identité dissociée de la vie sociale. Les jeunes générations ne recherchent pas l'intériorité, l'authenticité, ils s'intéressent à l'interprétation de toutes sortes de moi. Le moi est devenu une sorte de système distribué. Il est complètement décentré. Il n'y a pas de véritable noyau du moi. Nous pouvons jouer toutes sortes de rôles, qui viennent contredire, chevaucher et transcender la vie réelle. Alors, pourquoi pas ? Ils font partie de moi.

DD Peut-être que la relation entre une personne et son avatar se situe là, dans la possibilité d'une schizophrénie. Nous prenons très vite l'apparence de l'autre, en nous conformant à ce que nous pensons être une identité juste, ou une norme positive, et en nous déguisant pour mieux nous dissimuler. Mais ce qui est le plus intéressant, c'est l'anonymat comme forme de représentation, car il constitue une masse sans nom. Dans l'atelier, je pense souvent à matérialiser tout ce grouillement sans nom, sans âge, sans matière. D'une certaine manière, l'essentiel de mon travail consiste à injecter dans les objets les vibrations de ce grouillement. La signature, ma signature, est dérisoire. Il s'agit pour moi de construire un dispositif au service d'une transmission. La matérialisation des objets dans un espace d'exposition a le pouvoir de rendre matériel et visible un avatar, c'est-à-dire que les objets peuvent remplir la fonction d'écrans sur lesquels apparaissent des fantômes, réceptifs à émotion et à subjectivité. Ils doivent incarner un être qui n'est pas physique, et cela est assez excitant pour un sculpteur comme moi.

SA D'un autre côté, vous pouvez dire que cet accent mis sur la subjectivité, l'interactivité et les consommateurs s'appropriant le contenu des médias est lui aussi naïf, en un sens. Prenons l'exemple des jeux de rôle en ligne, où les joueurs peuvent devenir autre chose. Sont-ils des esprits libres ? En fait, tout le contenu du jeu est la propriété ingénieuse des entreprises. Donc on peut tout aussi bien dire que ces expériences n'appartiennent pas tant au sujet,



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD



their claims. But you're completely free to develop your own society. That's the good thing about being an artist.

DD Our society frightens me, but it interests me. I believe only in this world. I'm aware that it's a very pragmatic view. However, for me it's the only one that allows me to create. Art is a field in which we're free to invent codes. Knowing that art itself belongs to a code, I try to find solutions so that something is produced, exists and withstands.

**DECONSTRUCTING MODERN CERTAINTIES**

SA If I look at your universe, there is no causality any more. It breaks up instrumental reason. There's chaos and things behaving in autonomous, unpredictable ways. Like gossip on the Internet: It transforms and mutates and we often don't know its origin any more. Is this the sort of universe you believe in? Your world view?



DD I don't believe in any utopia or any new world. I have no world of my own, nor any desire to have one. It would be a way of moving away from the things we experience on a daily basis. Today's world has several faces. We give it a reassuring façade, whereas beings and things are living hidden within us, around us, and we ought to be able to perceive them. I draw a lot of inspiration from the place I live in, the Parisian suburbs. Everything there is governed by the activities of the city, from the residents to their behaviors. These behaviors are like pieces of a puzzle, things wandering around waiting for available squares. I pay a lot of attention to the behavior of youngsters hanging out after class, to their codes, or people coming back from work, at the end of the day, in the RER train station across from my studio. They're the things I take back to the studio and want to give life to.



SA What you are trying to do is very much like demolishing the core ideas of modernity: thinking in terms of binaries and causality. Your work really disturbs the modern assumptions people keep living by. Or in other words: it defamiliarizes our regular conceptions about the world. In this sense art can transform society—the way we think and feel. Defamiliarizing things that are taken for granted is also one of the core tasks I see for sociology. People will always say "This is just nature," and point out that things are obvious. Like: of course there is a difference between a thing and a person. But you can demonstrate that these differences between objects and subjects are not naturally given; they are "naturalized" cultural constructions and you should de-familiarize them. That is my affinity with your art and art in general. The effort to de-familiarize—to get rid of the social conventions, and demonstrate that the organization of the world may well be different.



DD Reacting is sometimes dying to be reborn differently, a form of destruction, change. My feeling is that destroying is sometimes an act carried towards the future, it's life that's en route. Objects are always born from a death, whatever the artist does, media die and are reborn, what counts is our experience of them.

**BENDING LANGUAGE**

REV Today we are experiencing great disillusionment with regard to the authoritative discourses talking about the world—such as scientific discourses—, disillusionment that can be translated by the process of re-enchantment described by Stef. Bodies of work like David's demonstrate



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

mais qu'elles sont possédées, produites, manipulées, commercialisées et fabriquées par ces sociétés. Les concepteurs de jeux parlent d'*emotioneering*. Le Graal de la conception de jeu est l'immersion, la vente d'expériences personnelles et d'un sentiment de puissance. Je n'appartiens pas à une école néomarxiste, mais on peut dire que réenchanter les consommateurs et leur faire croire qu'ils maîtrisent la situation constitue une sorte de stratégie. Ces jeux étant des produits de consommation, les joueurs sont littéralement sous le charme du capitalisme. Que répondez-vous à cela? Nous avons beaucoup parlé de la subjectivité, comme si le consommateur s'emparait des médias, du paysage médiatique et des technologies. Nous pensons pouvoir hacker la réalité, mais cette expérience de contrôle est le produit de cette économie de l'expérience.

DD Ces questions sont pour moi un point de départ que je traduis en formes nouvelles. Il y a bien sûr manipulation. Je veux être dans un état d'esprit D.I.Y., tout en sachant que cette subjectivité est déjà capturée par la société. La société que je crée au sein de mon exposition est un parfait collage entre sous-culture et *mainstream*.

SA De toute évidence, vous avez la liberté de vous concentrer sur ces nouveaux types de puissance, tandis que je me bats avec la relation entre puissance et structure. Les sociologues sont liés au monde empirique; ils doivent faire des observations, utiliser des entretiens ou des statistiques pour appuyer leurs affirmations. Vous êtes, en revanche, complètement libre de développer votre propre société. C'est l'avantage d'être un artiste.

162

DD Notre société m'effraie, mais elle m'intéresse. Je ne crois qu'en ce monde-ci. Je suis conscient que c'est une vision très pragmatique. Toutefois c'est pour moi la seule qui permette de créer. L'art est un domaine dans lequel nous sommes libres d'inventer des codes. Sachant qu'il appartient lui-même à un code, j'essaie de trouver les solutions pour que quelque chose se produise, existe et résiste.

#### DÉCONSTRUIRE LES CERTITUDES MODERNES

SA Si j'observe votre univers, il ne contient plus de causalité; il brise la raison instrumentale. Le chaos règne et les choses se comportent d'une manière imprévisible, autonome. Comme la rumeur sur Internet, qui se transforme et mute, et dont nous ne connaissons souvent plus l'origine. Est-ce le genre d'univers auquel vous croyez, votre vision du monde?

DD Je ne crois en aucune utopie ou en aucun monde nouveau. Je n'ai aucun univers propre ni aucun désir d'en avoir un. Ce serait une manière de m'éloigner des choses que nous vivons quotidiennement. Le monde d'aujourd'hui a plusieurs visages. Nous lui donnons une facette rassurante, alors que des êtres et des choses vivent cachés en nous, autour de nous, et que nous devrions pouvoir les percevoir. Je m'inspire beaucoup du lieu où je vis, en banlieue parisienne. Tout y est régi par les activités de la grande ville, des habitants aux comportements. Ces comportements sont comme des rébus, des errants en attente de cases disponibles. Je suis très attentif aux comportements des jeunes à la sortie du lycée, à leurs codes, ou au retour du travail, en fin de journée, dans la gare RER en face de mon atelier. Ce sont des choses que je rapporte à l'atelier et auxquelles je veux donner vie.



MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

SA Ce que vous essayez de faire ressemble beaucoup à une destruction des fondements de la modernité : cette pensée en termes de binarité et de causalité. Votre travail perturbe fondamentalement les hypothèses modernes qui constituent la philosophie de vie de la plupart. Ou disons qu'il défamiliarise nos conceptions ordinaires du monde. En ce sens, l'art peut transformer la société – la façon dont nous pensons et ressentons. Défamiliariser les choses qui vont de soi est aussi l'une des tâches essentielles de la sociologie, me semble-t-il. Les gens disent toujours « C'est la nature des choses » pour souligner l'évidence des choses. Ou bien « Évidemment qu'il y a une différence entre une chose et une personne ». Mais on peut démontrer que ces différences entre les objets et les sujets ne sont pas naturellement données, que ce sont des constructions culturelles « naturalisées » qu'il faut défamiliariser. C'est l'affinité que j'éprouve avec votre travail et avec l'art en général : la tentative de défamiliarisation – de se débarrasser des conventions sociales et de démontrer que l'organisation du monde pourrait être tout aussi différente.

DD Réagir, c'est parfois mourir pour renaître autrement, une forme de destruction, de changement. Mon sentiment est que détruire est un acte parfois porté vers le futur, c'est la vie qui est en route. Les objets naissent toujours d'une mort, peu importe ce que l'artiste fait, les médias meurent et renaissent, ce qui compte c'est notre expérience avec eux.

TORDRE LE LANGAGE

RLV Nous expérimentons aujourd'hui une grande désillusion à l'égard des discours d'autorité pour dire le monde – comme les discours scientifiques –, qui peut se traduire par le processus de ré-enchantement décrit par Stef. Des œuvres comme celles de David témoignent de l'impossibilité de croire à ces systèmes ou d'y adhérer totalement. Le langage permet de s'introduire dans les logiques prescriptives de compréhension du monde et de les déformer. Il s'agit aussi de faire du langage une forme d'image, autant pour en utiliser le potentiel narratif que pour en révéler les limites.

DD Je suis très intéressé par le mouvement lettriste. Que peut-on faire quand on n'a plus de langage, quand notre langage ne fonctionne pas ? Il faut se mettre à tordre les mots. En parvenant au degré zéro de la communication, on donne vie à autre chose. Je me suis toujours demandé si nous étions passés à l'image pour dépasser le langage ou pour l'illustrer. Aujourd'hui les formes d'expression les plus performantes passent par les mots. C'est un motif primordial pour moi. Je réfléchis souvent à une nouvelle manière d'écrire de la poésie en utilisant Internet. C'est une croyance qui s'inscrit définitivement dans la lignée des écritures brutes, remixées, mâchées, digérées et recrachées. Je veux tordre suffisamment les textes pour qu'ils prennent la forme d'un visage. En somme, le texte agit dans mes œuvres comme un générateur des formes. Et comme un graphiste utilise son lettrage, j'essaie de faire une sculpture qui incarne au mieux le sujet du texte.

SA Dans le graffiti aussi, on utilise la langue pour perturber la langue, pour perturber les conventions établies de la langue. Je pensais également à votre méthode comme une forme de couper-coller. On trouve ça par exemple dans *Le Festin nu* de William Burroughs.

the impossibility of believing in these systems or totally adhering to them. Language allows us to get into the prescriptive logical ways of understanding the world and to distort them. It's also a question of turning language into a form of image, as much to exploit its narrative potential as to reveal its limits.

DD I'm very interested in the Letterist movement. What can we do when we no longer have language, when our language doesn't work? We have to start twisting words. By reaching degree zero of communication, we give life to something else. I've always wondered if we turned to images to go beyond language or to illustrate it. Nowadays the most efficient forms of expression are via words. It's a crucial motif for me. I often think about a new way of writing poetry, using the Internet. It's a belief that takes its place once and for all in the tradition of outsider writings, remixed, masticated, digested, and spat back out. I want to twist texts enough for them to take on the form of a face. In short, text acts in my works as a generator of forms. And as a graphic designer uses his lettering, I try to make a sculpture that embodies the subject of the text in the best possible way.

SA Graffiti is also about using language to disturb language, to disturb the official conventions of language. I was also thinking about your method as a kind of cut and paste method. You'll find this for instance in *The Naked Lunch* by Burroughs.

DD Rather than imitating the gesture of graffiti, it's a way of arriving at a new language, a new form of thinking, a "third mind," as William Burroughs and Brion Gysin envisaged it with their cut-up technique. What interests me is the quotient of freedom and interpretation we can introduce by using language.

RLV While technology allows the reinvention of self, it also transforms the body. The changes to language seem to proceed from this metamorphosis and shift between man and machine.

DD I don't write; I collect, bring together, I'm only a transmitter. Today people write in a certain, more direct and oddly, more abstract way. When I read poetry on blogs, examples of direct writing, everything's very free and very flat. I really perceive that as a final signal announcing the end of standard writing. It isn't taught either at school or in society. It's a new form of poetry, while the language of computing signs is becoming the emotional acronym of a generation. Writing a text with mistakes, stutters, is what seems to me to be closest to an embodiment through words of the being who is in the act of writing it. What impels me to make this kind of decision is also the idea that what is exhibited has to show, present, but also has to hide and disguise. Most of my sculptures are places conducive to the discovery of a subject, but basically everything is very secret and silent. While language is the major tool for communicating, in my work people don't really understand its full meaning.

SA When I looked at these three screens, in your work I was talking about previously, the text was very intriguing. At least they were perceived by me as utterly random words. I could never imagine or predict what the next word would be. We are having a conversation now. I don't know exactly where the conversation is going all the time. But I have a sort of idea about the direction where it is going. This is also a very modern idea that we can control reality by using language, and that there is a one-to-one relation between words and

MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

DD Plus que d'imiter le geste du graffiti, c'est une façon de parvenir à un nouveau langage, une nouvelle forme de pensée, un «tiers esprit» comme William Burroughs et Brion Gysin l'envisageaient avec leur pratique du *cut-up*. Ce qui m'intéresse est la part de liberté et d'interprétation qu'on peut introduire en utilisant le langage.

RLV Si la technologie permet la réinvention de soi, elle transforme aussi le corps. Les modifications du langage semblent procéder de cette métamorphose et de cette mutation entre l'homme et la machine.

DD Je n'écris pas; je collecte, rassemble, je ne suis qu'un passeur. Aujourd'hui on écrit d'une certaine manière, plus directe et étrangement plus abstraite. Quand je lis de la poésie sur les blogs, les écritures directes, tout est très libre et très plat. Je perçois vraiment cela comme un dernier signal annonçant la fin de l'écriture normée. Cela ne s'apprend ni à l'école ni dans la société. C'est une nouvelle forme de poésie, alors que le langage des signes informatiques devient le sigle émotionnel d'une génération. Écrire un texte avec des fautes, des bégaiements, c'est ce qui me semble être le plus proche d'une incarnation par le mot de l'être qui est en train de l'écrire. Ce qui me pousse à prendre ce genre de décisions est aussi l'idée que ce qui s'expose doit montrer, présenter, mais aussi cacher et dissimuler. La plupart de mes sculptures sont des lieux propices à la découverte d'un sujet, mais au fond tout est très secret et silencieux. Si le langage est l'outil majeur pour communiquer, dans mon travail, on ne comprend pas vraiment tout son sens.

SA Quand j'ai vu ces trois écrans de votre œuvre que j'évoquais précédemment, le texte m'a beaucoup intrigué. En tout cas, les mots me sont apparus comme totalement aléatoires. J'étais incapable d'imaginer ou de prévoir le mot suivant. Ici et maintenant, nous avons une conversation. Je ne sais pas exactement à chaque instant où cette conversation nous mène. Mais j'ai une certaine idée d'une direction globale. C'est aussi une idée très moderne de penser que nous pouvons contrôler la réalité à l'aide de la langue, et qu'il y a une relation de correspondance entre les mots et la réalité. Dans votre vidéo, les mots semblent aléatoires et échapper à tout contrôle et ils n'ont pas nécessairement de rapport avec la réalité. L'idée que la langue peut saisir la réalité est un mythe moderne et nous nous y accrochons encore.

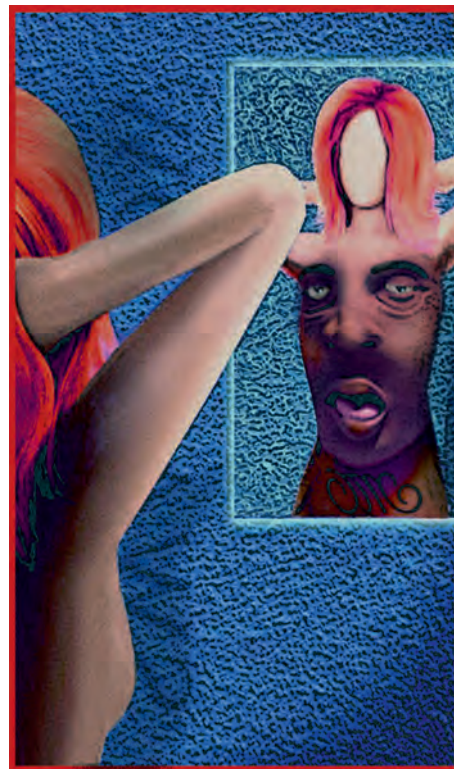
DD Quand je découpe un mot, c'est dans la société que je coupe. Je peux faire de grandes sculptures ou installations, mais le plus important pour moi est de découper les mots. Je dois créer un cadre pour ce mot. C'est pourquoi j'utilise un seul ordinateur pour concevoir l'intégralité de l'exposition. Cet ordinateur a tous les pouvoirs. Il peut tout couper. L'exposition «Mo'Swallow» interagit avec des textes générés par un ordinateur et trouvés sur Internet. Le but est que les textes se dissolvent peu à peu dans l'espace d'exposition. Ils reviennent à la surface, mais sous une autre forme de matérialité, dans de nouveaux cadres, leurs propres structures, celles qui les représentent au mieux.

reality. In your video the words seem random and completely out of control and they don't necessarily have any relation to reality. The idea that language can capture reality is a modern myth and we still hang on to it.

DD When I cut out a word, it's society I cut into. I can make great sculptures or installations, but the most important thing for me is cutting out words. I have to create a frame for that word. That's why I use just one computer to design the entire exhibition. This computer is omnipotent. It can cut everything. The "Mo'Swallow" exhibition interacts with texts generated by a computer and found on the Internet. The aim is for the texts to dissolve little by little in the exhibition space. They come back to the surface, but in a different form of materiality, in new contexts, in their own structures, the ones that best represent them.

OBSERVING GHOSTS

SA Getting back to the apocalyptic thing. What I like very much about what you do is that it seems that you are not making any pessimistic or optimistic claims. I use the example of Jean Baudrillard. He writes pessimistically about postmodern society as a sort of black hole with only proliferating simulations and media images that are reproductions of reproductions. The world has become meaningless; the individual is completely oppressed and has no influence. This theme is very much there in your work: proliferation, subjects turning into objects and vice versa. It really seems like a





MONOGRAPHIE  
DAVID DOUARD

### OBSERVER LES FANTÔMES

SA Pour revenir à la question apocalyptique, ce que j'aime beaucoup dans ce que vous faites, c'est qu'on dirait que vous ne reven-diquez rien de pessimiste ni d'optimiste. Je prends l'exemple de Jean Baudrillard. Il écrit de manière pessimiste sur la société post-moderne, qu'il conçoit comme une sorte de trou noir entièrement constitué de simulations proliférantes et d'images médiatiques, qui sont des reproductions de reproductions. Le monde s'est vidé de son sens; l'individu est complètement opprimé et dépourvu d'influence. Ce thème est très présent dans votre travail: la prolifération, les sujets se transformant en objets et inversement. On dirait vraiment une sorte d'évolution naturelle que nous ne pouvons contrôler. Mais vous n'émettez aucun jugement pessimiste. En cela, votre approche est très semblable à la mienne. J'essaie aussi d'observer plutôt que de succomber au réflexe moral consistant à dire: «C'est mal.»

DD Mon travail croit aux fantômes. Je crois en des nouvelles formes de réincarnation des phénomènes sociaux. Je crois en l'activation d'une vie fossile pleine de résistance, cependant mon jugement est très lié à l'art et à ce que représente un objet dans un espace d'exposition. Pessimiste ou optimiste, on s'en fout; on regarde toujours un objet comme un étranger, un autre. Le but est de créer des chuchotements qui l'entourent et lui donnent vie. Quand on s'approche du sens premier d'un objet, il devient un fantôme qui nous frôle et nous pique de son couteau. Je ne suis pas un bon sculpteur, un virtuose. Je crée des sculptures avec ce que je trouve dans les rues et je me demande quelle peut bien être cette vie à l'intérieur de cette satanée matière. Qui est ce fantôme? Voilà l'histoire que je veux raconter. Il s'agit simplement de laisser la place aux choses pour qu'elles existent, sans réponse, sans pédagogie.

*Propos recueillis à Paris le 13 novembre 2013.*

*Traduit par Aude Tincelin*

1 «Animorphs», centre d'Art Les Églises, Chelles, 07/10/2013 - 08/12/2013

#### STEF AUPERS

est sociologue de la culture. Il est professeur associé au Centre for Rotterdam Cultural Sociology (CROCUS), à Erasmus University (Rotterdam). La plupart de ses recherches récentes ont porté sur la spiritualité postchrétienne dans les sociétés modernes.

Il a aussi publié de nombreux articles sur les cultures de l'Internet et du jeu vidéo ainsi que sur la culture conspirationniste. Ses derniers ouvrages parus sont *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital* (2010, avec Dick Houtman), *Paradoxes of Individualization: Social Control and Social Conflict in Contemporary Modernity* (2011, avec Dick Houtman et Willem de Koster) et *Under the Spell of Modernity* (2012).

REBECCA LAMARCHE-VADEL  
est commissaire d'exposition au Palais de Tokyo.

#### DAVID DOUARD

Né en 1983. Vit et travaille à Paris. Parmi ses expositions personnelles récentes:

«Narrow Cold Level», Signal (Malmö, 2013); «Animorphs», Les Églises (Chelles, 2013); «Lord Anthony», Rongwrong (Amsterdam, 2012); «Innerspace», Bétonsalon (Paris, 2012). Parmi ses expositions collectives récentes: «Geographies of contamination», David Roberts Foundation (Londres, 2013); «Meanwhile... Suddenly And Then», 12<sup>e</sup> Biennale de Lyon (2013); «The Cthulhu Club», Gasconade (Milan, 2013); «Évocateur, Prix Ricard», Fondation d'entreprise Ricard (Paris, 2012); «Orlando», Brodbeck Foundation (Catane, 2012).

— «Mo'Swallow», exposition personnelle de David Douard du 14/02/14 au 12/05/14 au Palais de Tokyo.

sort of natural development that we cannot control. But you don't have any pessimistic judgment. That very much aligns with my approach. I'm also trying to observe rather than fall into a moral reflex of saying "This is wrong."

DD My work believes in ghosts. I believe in new forms of the reincarnation of social phenomena. I believe in the activation of a fossil life with great withstanding powers, yet my judgment is very bound to art and what an object in an exhibition space represents. Pessimistic or optimistic, I couldn't give a damn; we always look at an object as a stranger, something other. The aim is to create whispers that surround it and give it life. When we get close to the primary meaning of an object, it becomes a ghost that brushes against us, and pricks us with its knife. I'm not a good sculptor, a virtuoso. I create sculptures with what I find in the streets and I wonder what this life inside this damned matter can be. Who is this ghost? That's the story I want to tell. It's simply a question of leaving room for things to exist, without answer and without pedagogy.

*Based on a conversation held in Paris on November 13, 2013.*

*Translated by Judith Hayward*

1 «Animorphs», Centre d'art Les Églises, Chelles, 07/10/2013 - 08/12/2013

#### STEF AUPERS

is a cultural sociologist and works as an associate professor at the Centre for Rotterdam Cultural Sociology (CROCUS) at Erasmus University Rotterdam. Most of his research deals with post-Christian spirituality in modern societies. He has also widely published on Internet culture, game culture and conspiracy culture. Stef Aupers' latest books are *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital* (2010, edited with Dick Houtman), *Paradoxes of Individualization: Social Control and Social Conflict in Contemporary Modernity* (2011, with Dick Houtman and Willem de Koster), and *Under the Spell of Modernity* (2012).

REBECCA LAMARCHE-VADEL  
is a curator at the Palais de Tokyo.

#### DAVID DOUARD

Born in 1983. Lives and works in Paris. Among his recent solo exhibition: "Narrow Cold Level," Signal (Malmö, 2013); "Animorphs," Les Églises (Chelles, 2013); "Lord Anthony," Rongwrong (Amsterdam, 2012); "Innerspace," Bétonsalon (Paris, 2012). Among his recent group exhibitions: "Geographies of contamination," David Roberts Foundation (London, 2013); "Meanwhile... Suddenly And Then," 12th Biennale de Lyon (2013); "The Cthulhu Club," Gasconade (Milan, 2013); "Évocateur, Prix Ricard," Fondation d'entreprise Ricard (Paris, 2012); "Orlando," Brodbeck Foundation (Catania, 2012). — "Mo'Swallow," solo exhibition by David Douard from 14/02/14 to 12/05/14 at the Palais de Tokyo.

TOUTES LES IMAGES / ALL IMAGES

DAVID DOUARD

MO'SWALLOW  
[2014]

Courtesy de l'artiste /  
of the artist & High Art (Paris)

MONOGRAPH  
DAVID DOUARD

DAVID DOUARD  
en conversation avec  
MAURIZIO CATTELAN

# GÉNÉRATION NETFLIX

Galerie  
Chantal Crousel

Enfant de l'ère numérique, **David Douard** (né en 1983) développe une œuvre poreuse et complexe où se mêlent sans hiérarchie machines et organismes, nouvelles technologies et poésie, salive et processus de transformation du langage. Il aborde avec Maurizio Cattelan les films de Gregg Araki, l'acné et son exposition présentée au Palais de Tokyo.

Page de droite, David Douard.

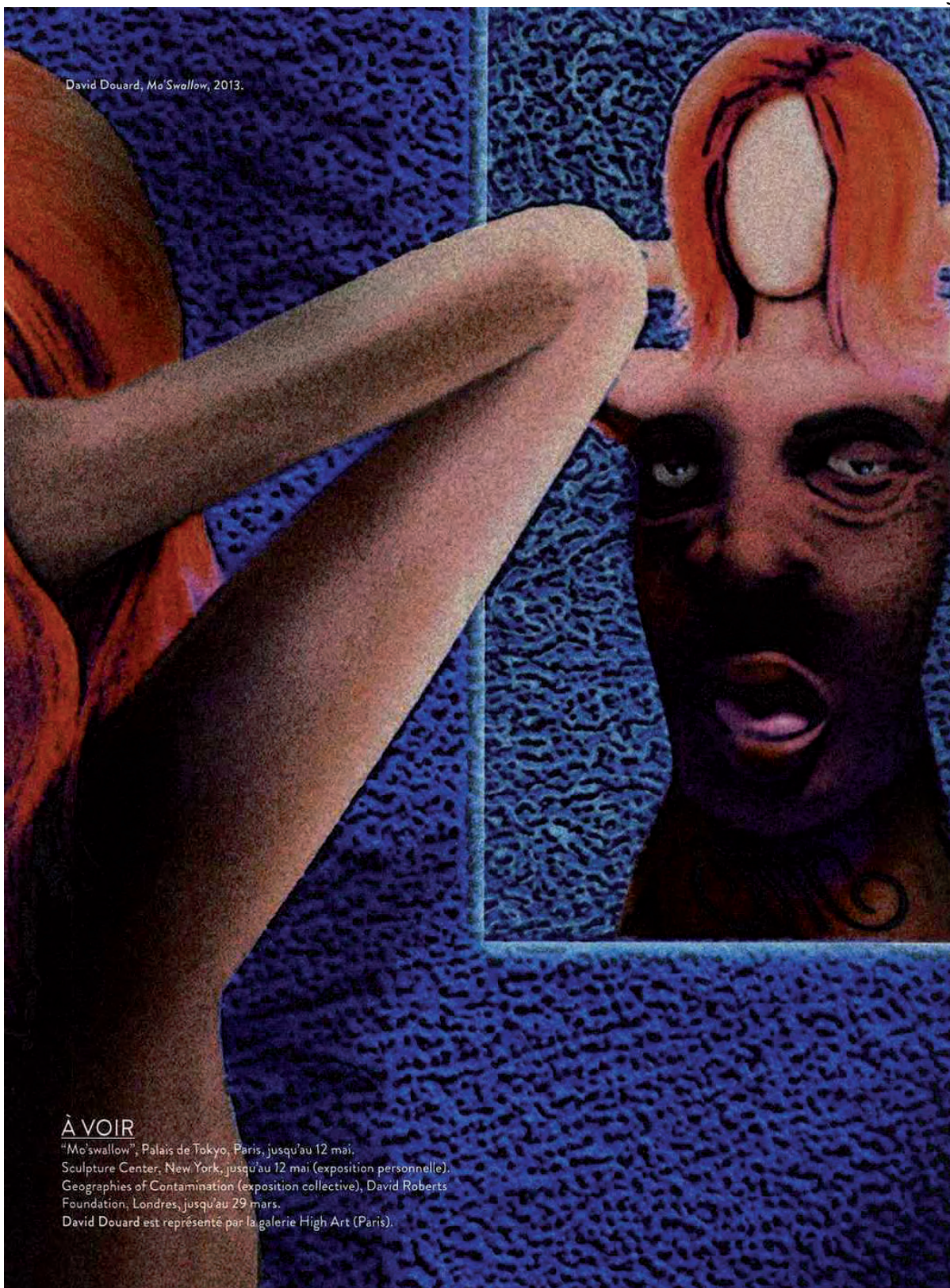
Galerie  
Chantal Crousel

PHOTO VALENTIN BOURE GIACOBETTI.





Galerie  
Chantal Crousel



David Douard, *Mo'swallow*, 2013.

**À VOIR**

"Mo'swallow", Palais de Tokyo, Paris, jusqu'au 12 mai.  
Sculpture Center, New York, jusqu'au 12 mai (exposition personnelle).  
Geographies of Contamination (exposition collective), David Roberts  
Foundation, Londres, jusqu'au 29 mars.  
David Douard est représenté par la galerie High Art (Paris).



**Maurizio Cattelan :**  
**Bonjour David, rapide aperçu, qui es-tu ?**  
**Quel âge as-tu ? Où vis-tu et travailles-tu ?**

**David Douard :**  
Bonjour Maurizio, j'ai 30 ans, je vis et travaille à Aubervilliers en banlieue parisienne, dans cet espace suburbain où il se passe beaucoup de choses et qui est pour moi une source d'inspiration.

**Il y a un certain nombre de références musicales ou cinématographiques des années 1990 dans ton travail, très génération Netflix. Je pense à Gregg Araki, à Belle et Sébastien ou au groupe indé-pop Unrest (So so sick). Comment toutes ces références disparates s'articulent-elles dans ta pratique ?**

Ma génération a beaucoup regardé la télévision et la digère peu à peu. C'est une référence incontournable pour les artistes, comme l'était la peinture de paysages à une époque. Adolescent, je regardais beaucoup de programmes américains, cela a été une éducation parallèle qui m'a marqué. Mon but est d'arriver à énoncer autant le regardeur que le regardé en utilisant le médium qui les sépare comme outil conceptuel.

**Est-ce qu'il n'y a pas aussi une sublimation du monde de l'adolescence, peut-être le tien dans les années 1990 ?**

Oui, c'est un motif qui revient car il représente un moment, une attitude, une surface propices à toutes les expressions. Dans mon atelier les objets se comportent comme des peaux adolescentes en mutation, en rébellion : les choses poussent, se dressent devant moi, courbent comme des corps malades, les surfaces sont impures. Cette rébellion adolescente n'a aucune ambition politique, elle est toujours poétique et en mouvement.

**Tu avais de l'acné enfant ?**

Justement non, mais à partir de 13 ans j'étais en internat pendant sept ans et j'ai vu des choses que tu ne peux pas imaginer.

**La peau semble être un élément récurrent dans ton travail, je pense à ton exposition à Béton Salon, Innerspace, autour du travail de Jean Commandon. Elle y est comme le passage vers une étrange intériorité. Qu'y a-t-il sous la peau que tu représentes ?**

Je pense mes pièces comme des peaux, ce sont des parois derrière lesquelles glissent toutes sortes de choses. Souvent, je charge la matière de texte imprimé, comme une maladie de peau, une protubérance. Le langage incorporé dans la matière se propage et agit, il ronge, façonne, jusqu'à trouver sa forme en surface. J'aime les mutations, la corruption, toutes ces lois qui existent dans la matière. Je n'ai de fascination, ni pour l'organique, ni pour la technologie. C'est le duel destructeur entre les deux qui m'intéresse.

**Je t'ai entendu parler d'"autisme technologique" en te référant à l'individualisme extrême corollaire aux nouvelles technologies qui deviennent littéralement des extensions du corps humain. Néanmoins, en plein boom du "selfie" tu fais partie des artistes de ta génération qui continuent à favoriser les collaborations et les échanges.**

"LES IMAGES COMME  
LES OBJETS SONT DES  
PAROIS À RUMEURS ;  
ELLES FIXENT LES  
LÉGENDES..."

Je ne crois pas à la singularité, au style, et je déteste la vision égocentrique du monde que l'on attribue aux artistes. Je n'éprouve pas de jalousie envers les autres artistes. Je fais partie de l'espace Castillo corrales à Paris ; nous n'avons jamais arrêté de croire en l'expérience collective. C'est une nécessité d'aujourd'hui qui permet de faire naître de nouvelles formes d'exposition et de prendre des risques.

**Qui sont les artistes qui t'influencent ou t'ont influencé ?**

Les mouvements Fluxus et lettristes restent les plus importants ainsi que les artistes Allan Ruppersberg, Tetsumi Kudo ou encore Jef Geys.

**L'image, mentale et visuelle, est un motif-clé chez toi. Pour moi les images ont toujours été l'arme ultime pour combattre le langage. Pour toi, j'ai l'impression qu'elles ont la même structure que la peau :**

**une plateforme visible qui donne accès à un monde caché chargé de langage et de signes. Pourquoi ?**

Les images comme les objets sont des parois à rumeurs ; elles fixent les légendes que nous créons et les transforment en fossiles. Ce sont souvent des légendes urbaines liées à notre société, qui concentrent le mal dans un ghetto, sous la figure d'un noir américain ou du capitaine Crochet, tout cela pour l'objectiver et se dire que nous sommes par défaut le "bien". J'aime assez que mes pièces soient la surface propice à l'éclosion de ces propos, c'est très proche d'une vision animiste où la matière est incarnée.

**Tu es passé maître en copier-coller, parasitage, piratage à la manière d'un virus. Ce qui m'amène à la question hypocondriaque : pourquoi cette obsession du virus et de la maladie, du "sick" ?**

"Sick" est le mot qui me permet de renverser le sens scientifique du terme en quelque chose de positif. C'est devenu un titre générique pour toutes mes pièces. Comme un virus, il se transmet du plâtre au métal, du bois aux fleurs. Sous la tutelle du langage et de la poésie, la salive malade se propage et fait pousser des choses. Je suis comme Kudo, un "cultivateur". C'est aussi ma porte de sortie pour ne pas avoir à assumer un style ou une forme.

**Que se passe-t-il dans ton exposition au Palais de Tokyo ?**

Grâce à la commissaire Rebecca Lamarche-Vadel, j'ai pu accéder à la collection de moulages de l'hôpital Saint-Louis dont j'avais entendu parler en travaillant sur Commandon, et j'ai élaboré un projet autour de seins malades qui deviennent une source de lait dont les objets s'alimentent dans l'espace d'exposition. Le liquide contient pour moi le sujet, comme la salive il est la traduction en matière du langage. L'exposition va être une rumeur des multiples récits poétiques qui font notre société aujourd'hui. Ils prendront forme et vie dans la fusion du liquide. Pour ce projet j'ai également développé un lieu habité où un ordinateur va envoyer des signaux, des mots provenant d'Internet, une nouvelle forme de poésie, dans toute l'exposition pour activer des objets mécanique au rythme du flux du texte.



# EXPOS



Mo' Swallow,  
l'exposition  
de David Douard  
au Palais de Tokyo

## y a-t-il un virus dans l'expo ?

Les expositions de **Neïl Beloufa** et de **David Douard**, à Paris, affichent un fort taux de pollution esthétique. Mais c'est peut-être normal.

L'heure est aux expositions binômiques. Après le dialogue à distance qui s'est tenu l'automne dernier entre Pierre Huyghe au Centre Pompidou et Philippe Parreno au Palais de Tokyo, il vient presque naturellement à l'esprit critique de rapprocher les deux solo-shows de Neïl Beloufa à la Fondation Ricard et de David Douard au Palais de Tokyo. Car, appartenant à la nouvelle génération d'artistes français (nés respectivement en 1985 et 1983), ces deux-là se rejoignent notamment par leurs paysages formels, forts de sculptures thermo-trasho-déformées, d'assemblages hybrides de composants organiques et techniques. Mais autre chose, à l'évidence, les rapproche : une conception très détraquée

ici l'esthétique relationnelle est plus qu'un piège : un vieil attrape-couillon

de l'exposition. Chez Ricard, Neïl Beloufa organise une "exposition" de pièces détachées, à l'image de la bagnole désossée dans laquelle l'artiste a tourné une pauvre mais entêtante sitcom sentimentale, *Brune Renault*. Ce road-movie immobile, où l'on ne sort jamais du garage, devient le "poisson-pilote" d'une expo qui s'éclate en tous sens et se répartit partout dans l'espace, tandis que tourne en boucle *Les Portes du pénitencier* de Johnny Hallyday. Le garage est la métaphore de l'atelier de l'artiste, ou du studio de tournage : un lieu où processus et déconstruction vont ensemble, où les œuvres sont à la fois faites et jetées, et leurs déchets recyclés sous verre. Telles les portes dégingluées qui ne mènent nulle part mais qu'on peut quand même ouvrir, ici l'esthétique relationnelle est plus qu'un piège : un vieil attrape-couillon.

Au Palais de Tokyo, l'ambiance instaurée par David Douard est d'abord plus tranquille : on traverse un espace bureautique, une sorte de place publique

agrémentée de fontaines et d'auvents, sauf que les publicités sont rongées, les ordinateurs virussés, les fontaines déformées, les nouveau-nés monstrueux. Le monde vire à l'anomalie généralisée. Il y a comme un virus dans l'exposition, telle cette maladie infectieuse qui apparaît en fin de parcours sur le moulage en cire d'un sein tuméfié daté du XIX<sup>e</sup> siècle et sorti du musée d'un hôpital parisien.

**Certes, la critique d'art ne peut se contenter de rapprocher des œuvres ; elle doit être aussi, comme disait Derrida, "le procès continu des différences".** On remarquera alors qu'au travers de ces paysages défaits deux sensibilités très distinctes se donnent à voir : plus "pervers manipulateur" chez David Douard, qui oppose un réel malade au storytelling ambiant ; plus "déconstructionniste" chez Neïl Beloufa, qui procède à un démontage jouissif et nerveux de sa propre série télé. C'est dire si, tout en jetant un sévère doute sur les expositions-programmes des années 90 (façon Parreno et Huyghe, justement), ces artistes attaquent et plastiquent les fictions et stéréotypes qui nous entourent. **Jean-Max Colard**

**Neïl Beloufa** *En torrent et second jour* jusqu'au 24 mai à la Fondation d'entreprise Ricard, Paris VIII<sup>e</sup>, [www.fondation-entreprise-ricard.com](http://www.fondation-entreprise-ricard.com)  
**David Douard** *Mo' Swallow* jusqu'au 12 mai au Palais de Tokyo, Paris XVI<sup>e</sup>, [www.palaisdetokyo.com](http://www.palaisdetokyo.com)



FEATURE



Galerie  
Chantal Crousel

# Empathetic Violence

David Douard *discusses his idea of sculptural resistance*

by MICHELE D'AURIZIO

FEATURE



Galerie  
Chantal Crousel

**Michele D'Aurizio:** *Are your artworks dead or alive?*

**David Douard:** They are not dead or alive, but perhaps stillborn.

**MDA:** *So, are they supposed to disgust or instill a feeling of pity in the viewer?*

**DD:** Animism is a notion that I found to suit the works, insofar as their skin curtains an underground life: they are no longer vital, but are trapped in an inert, intense vegetative state. This state is a foundation for resistance — often inertia is indeed the most stubborn resistance.

I am not asking the viewer to look at my artworks as dead objects, but to understand them as fossils, imprints of his/her daily experience: the objects are not dead because the viewer is “together with” them.

**MDA:** *Sickness and disease are recurring topics in your art — as in a constant search for a wavering state of matter. This seems symptomatic of a rather pessimistic understanding of life on earth.*

**DD:** The idea of disease came to be a sort of tool that allows me to approach things, to give shape to objects

and to load them with meaning, as in a flow of contaminations. For me disease is a conceptual framework: it orders my thoughts, it grows and teems inside me. In this sense, it is not a pessimistic concept but rather more of a productive means to an end. Moreover, I like the idea that a threatening circumstance could turn out to be positive: depicting the starting point of a process of decay or a demise, to be constructed as a feeble inertia.

**MDA:** *What materials determine your art?*

**DD:** I work with materials that I feel might have a communicative potential. For example, I search for signs of contamination and materials that allow this to become visible. I often choose poor materials, such as plaster, wood, steel... I'm not interested in the finish of a product — my aim is to render a poor material into an effective object, by infecting it with meaning. In this regard I employ narrative and poetry, which I inject literally into the plaster or the living matter, as if the material is being corrupted by a subject. In the end, the surface of the work develops an impure skin or “acne,” the subject rises onto the surface as an abstract, silent, sculptural efflorescence.

*Previous page:*  
Glory Hole, 2013 (detail)

*This page:*  
Wee've Ne'er Gotten, 2014  
Installation view,  
“Mo'Swallow,” Palais de  
Tokyo, Paris

FEATURE

Next page:  
SICK 54LIVA, 2013

Galerie  
Chantal Crousel

**MDA:** *So do you believe that inorganic compounds can secretly feel emotions?*

**DD:** Emotions are rooted within materials: they move within them, are contracted by them and give them shape. The surface of my work is a result of these movements: acne pimples, sweat drops, sores. They are all symptoms of what is happening inside and is arising on top, producing a kind of significant form of disorder. The idea that inorganic materials can start acting as affected objects seems to me a form of activism against the established order of things. Technological objects, for example, are so exciting: they invade our lives and force us to establish relationships with them that go beyond daily habits, becoming almost like voodoo objects.

Within the search for contamination, digitalization is a source: wiring the works expands them onto a flow, stimulating movement through devices. But the kind of correspondence that digital tools establish in relation to texts and materials is more akin to an idea of re-appropriation and hacking. The mass of digital tools around us is so immense that it could even be understood as a broadcast network of our impurities; corrupt cables, screens, projectors are introduced as a kind of mystical force and as re-appropriated objects.

**MDA:** *Indeed, in your installations, you often incorporate technical devices — such as video screens, players, sound domes — along with display elements — benches and rugs above all. I always wonder if you are looking for specific shapes, or more for specific scenarios; and if you consider yourself more a sculptor or a storyteller. In the installations, the autonomy of the sculptural work often seems affected by a muscular staging sensibility. But where does the autonomous work begin and where does the exhibition display end?*

**DD:** The works in the studio gradually turn into hybrid display structures; videos are often chaotic and disjointed, connected but striving towards a certain level of autonomy. The tension between display elements — as you mentioned, benches, frames, support structures (often borrowed from the aesthetics of fair display) — and sculptures that are in contrast informal, brutal, twisted — between an objective presentational strategy and deeply anarchic objects — allows me to depict both the interiority of objects and the subjects that are haunting them.

I am also interested in the domestication of my works, which might seem remote and dry, but in that communal field of the exhibition space, approaches intimacy. The installation acts eagerly to develop direct involvements: the sounds, the words, the images; and everything else in the space strives to actively provoke to the point of exhaustion. Maybe this renders a malleable viewer, a kind of wanderer.

**MDA:** *Who are the subjects who sleep in your works?*

**DD:** I used to obsessively follow several rioting movements around the globe, and it has found its way into my work in the form of fragments of words from the web, some jpeg files, anonymous things... And, step by step, I wanted to build a sort of "legion" with

them. It is something like a sub-network of emotions. It is rather appropriate to use the word "sleep," because it is indeed a quiet strength, a swarm without any outward output.

**MDA:** *And what about the teenager?*

**DD:** Being teenage is a lost joy, remaining in our minds as something that once happened and that we strive to find again. I try to embody this in my work, filing keepsakes of forgotten stories, patterns of life that pivot on the fancy about those teenage years that we had never truly experienced. It is also worth mentioning the construction of the self as affected by the repression of the other self: to live in the eyes of the other, hiding and rioting without purpose and ethos. Thinking about social movements that impact our quotidian existence, teenagers remain the princes, the first heirs of pure freedom. This is why I find it interesting to place them as storytellers: their voices force things to reveal themselves.

**MDA:** *What do you remember about the riots in the Paris banlieues?*

**DD:** This is a very good question, because I feel very sympathetic to the Parisian suburban landscape, a place where I am affected by local behavioral patterns that then influence my practice. Primarily due to having lived and worked there for quite some time now, it is what I consider to be my home.

Suburbs are for me landlocked areas of modern cities, a hybrid density where hyper-organized city dormitories exist in parallel with social madness, bursting identities and primitive rebellion — I empathize with the violence that hides in the suburbs because it is a form of unspoken melancholy. Here we stare at the city from afar: we are frozen out, where we feel protected from the pressures and hectic rhythm of the city. Certain things persist in the suburbs: the young people have full territorial control; they move in masses and retain the power to break the city.

I feel that the riots could begin again tomorrow. I see the potential for this. There is a wandering and unstable subject that lingers, which nags and torments to echo the intensity of external events. I often think about a work of Martin Kippenberger, *New York Seen from the Bronx* (1985), a tiny model of Manhattan...

**MDA:** *In the "Youth Uprising" manifesto, Isidore Isou wrote that young people are "any individuals who do not yet fit into their function, who agitate and fight to attain the desired position." Do you feel you fit into any function?*

**DD:** I'm interested in this idea of transition, to crystalize it into an idea of sculpture's resistance, a kind of death threat. My practice is indeed close to an adolescent's attitude, insofar as it fights in the face of its own future, while teeming with impurities, flaws and contamination.

I'm attracted to the notion of an organization that moves towards anarchy. In art, I would say, as an organized corporation of rebellion with its own language, its



Galerie  
Chantal Crousel



Galerie  
Chantal Crousel







own codes. It is that which aims to erode sedimentary structures.

Regarding my generation, there are three distinct possibilities: either we fight all the time and then we occupy the necessary moral view, or we just adhere to the rules and codes and then produce; or finally we just become insane. In terms of being insane, I try to imagine an organization of this madness, to consider it very seriously. This permits me to speak about strangeness, broken computer science, “trans-genre” relationships, obsolete rituals surrounding urban myths. All of this communicates when things are hidden and corrosive: including logos, codes and even demonstration devices... Which is once again a materialization of contamination.

In regards to Isidore Isou — and to add Robert Filiou — my attitude stems from a belief in poetry, and through this I hope to show that the works are not dead.

*David Douard (b. 1983) lives in Paris*

*Selected solo shows:*

*Marbriers 4, Geneva; Signal, Malmö; Les Églises, Chelles; Galerie Valentin, Paris; Rongwrong, Amsterdam; Bétonsalon, Paris; Galerie Catherine Bastide, Paris.*

*Selected group shows:*

*David Roberts Art Fondation, London; Frutta Gallery, Rome; High Art, Paris; Biennale de Lyon; T293, Rome; Gasconade, Milan; Galerie Kamm, Berlin; Fondation d'Entreprise Ricard, Paris; Shanaynay, Paris; Castillo/Corrales, Paris.*

*Solo shows by David Douard are currently at Palais de Tokyo, Paris, until May 12; and Sculpture Center, New York, until May 12. In 2014 Douard will exhibit at Musée d'Art Contemporain, Lyon; and High Art, Paris.*

*Michele D'Aurizio is Flash Art International Managing Editor.*

*Previous page:  
SA SA, 2013*

*This page:  
Installation view, “Sick Saliva,” Valentin, Paris, 2013. Photography by Florian Kleinfenn*

*All images courtesy of the  
Artist and High Art, Paris*



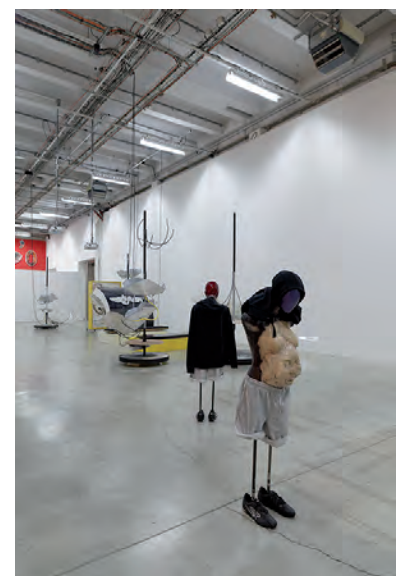
# cura.



The leitmotiv of the “rumor” is the conceptual starting point of David Douard’s solo exhibition at Palais de Tokyo, titled *Mo’ Swallow* and curated by Rebecca Lamarche-Vadel. The rumor, a sort of mental contagion close to a primitive and instinctive mode of thinking, functions as a connector between the works. In order to explore the “diseases of the real”, the show is composed of viral hybrids of bodies and machines generated by a text matrix. Among the exhibited works are bas-reliefs with words etched into plaster, appropriating the codes of graffiti art and celebrating the power of language; a waiting room with seats where visitors can recharge their energy and release their thoughts; a cast of a diseased breast, embodying the corruption of a system of which only the physical signs are visible while what inside is impossible to observe; computer screens showing uncontrollable images. The show is part of the first chapter of Palais de Tokyo’s annual exhibition program *L’État du ciel* (The State of the Sky).

Galerie  
Chantal Crousel

*Mo’ Swallow* by David Douard  
Curated by Rebecca Lamarche-Vadel  
Palais de Tokyo, Paris  
Through September 7



# ARTFORUM



David Douard  
PALAIS DE TOKYO  
13, Avenue du Président Wilson  
February 14–May 12

Galerie  
Chantal Crousel

Parisian David Douard's latest exhibition, "Mo' swallow," is a contemporary fable that through meme and repeated riffs spatializes the power of language to constitute worlds. Referring to the circulating identity of hip-hop as speech, prose, and song, the exhibition speaks to the transformative effects of excess consumption and living with technologies.

Near the entrance to the show, an ambient, catchy, video game-like sound track by Gag Drake Vogt emanates through a sequence of Venetian blinds. Behind them one notices that the sounds are coming from a video loop that resembles a DVD selection menu. It is as though it is the interface for the exhibition, where space is configured as multiple rooms to explore. There is a collective enterprise behind this walk-through landscape—once again Douard is working collaboratively and also drawing in other artists' works. Two historical pieces—a 1975 birdcage by Tetsumi Kudo with disembodied portrait of Eugène Ionesco, and Jules Baretta's 1890 cast breasts—are nodes in this *mise-en-scène* punctuated by sculptural fragments of street-based, suburban Pop referents, aestheticizing dysfunction and mock-casually attentive to arrangements of design and brand: Stand-alone plaster-cast brick wall paintings, murky resins, brandished insignias, metal structures made defunct, mannequins, and projected word-forms coexist—offering momentary retinal relief under hydroponic lights.

Here, the biological and the digital, word and image, interchange and transact into a strangely compelling mood reminiscent of urban malaise and adolescence. Value in this system is suspended, decommissioned, made permeable again like the streaming consciousness of rap: nonsense and meaning coalesce. This is salient work that simultaneously critiques and reproduces the atmospheric states for contemporary cohabitation and relationship with desire.

# 02



Galerie  
Chantal Crousel

Ingrid Luquet-Gad : Tu présentes actuellement une exposition monographique au Palais de Tokyo structurée autour de la figure de l'écrivain-hacker, et de la propagation d'une rumeur. Or le langage, que l'on retrouve également sous la forme de fragments de mots proliférant à la surface de tes sculptures et de bribes de phrases projetées sur les murs, a toujours été au centre de ton œuvre. Quel statut lui accordes-tu ?

David Douard : De la même manière que les artistes avant moi, Robert Filliou, Marcel Broodthaers ou certains lettristes, j'utilise le texte comme une source première de transmission, de communication et de contamination. C'est un outil que je vois comme une arme silencieuse, douce et sans forme particulière, quelque chose de direct. La poésie est le cœur; la forme la plus violente qui résiste aux espaces d'exposition.

L'exposition au Palais de Tokyo est un ensemble où l'écriture se glisse dans les objets, se balance, danse et se diffuse dans un flux ; passe et corrompt la matière, puis revient à la surface ; silencieuse, sèche et contrariée à des endroits, bouillonnante et goutteuse à d'autres. Une rumeur se propage à partir du moment où l'on ne saisit pas entièrement son sens : on sait néanmoins qu'elle est présente, et on a toutes les informations pour penser qu'elle existe.

il me fallait trouver une base impure pour faire naître les pièces à la manière d'une mauvaise graine. Après, tout se prolonge dans cette relation au corps malade à double sens pour moi : quand « mo' swallow » [more swallow] nous dit d'avaler plus, il y a autant la voix de la mère qui parle à son enfant qu'un acte sexuel ou une expérience addictive à une substance.



# 02

Tu sembles t'être constitué un vocabulaire propre. Certains syntagmes reviennent comme des slogans : « So So sick ». Ailleurs, on lit « ancienne nouvelle méthode garantie / for / canklng th' carnivicious crowbirds / from / yOur ochards, fabled of]fleshfruit..... ». Ou encore « Mo' Swallow », le titre de l'exposition, décliné ailleurs en « SWALLOW 1MO 2NEED ». D'où proviennent ces termes ? Pourquoi ce titre ?

D.D : Les titres sont des crachats, ils deviennent assez vite des giclures, ils arrivent dans l'espace et se dissolvent dans les pièces. La poésie reste, les mots aussi, répétés à l'infini comme un graffiti. Les phrases deviennent des slogans. « So so sick » ou « Mo' swallow » sont des énonciations de ce qui se passe dans les pièces de l'exposition. Ces termes annoncent un rapport au corps, à l'espace social, un espace social à première vue malade. Au Palais de Tokyo, c'est un sein qui contamine l'espace, une violence que j'aime retrouver dans chaque chose... J'ai commencé à travailler autour de la maladie assez tôt, car il me fallait trouver une base impure pour faire naître les pièces à la manière d'une mauvaise graine. Après, tout se prolonge dans cette relation au corps malade à double sens pour moi : quand « mo' swallow » [more swallow] nous dit d'avaler plus, il y a autant la voix de la mère qui parle à son enfant qu'un acte sexuel ou une expérience addictive à une substance.



Vue de l'exposition monographique de David Douard « Mo' Swallow », dans le cadre de la saison L'Etat du ciel (14.02.14 – 12.05.14), Palais de Tokyo, Paris. Courtesy Galerie High Art.  
Photo : Aurélien Mole.

## 02

Il me semble que c'est une originalité à une époque où il n'y en a que pour les images. Pour penser la mobilité de l'image à l'ère numérique, on assiste à un retour en masse aux théories d'Aby Warburg. En même temps que toi au Palais de Tokyo, Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger pensent l'image comme des images-fantômes, en se plaçant sous l'égide d'Aby Warburg. Travailler sur le langage, est-ce pour toi une manière d'aller chercher ce qui se cache derrière les images, comme quand Lacan affirme que « l'inconscient est structuré comme un langage » ? Ou au contraire, est-ce une déclaration d'impuissance du langage, réduit à n'être qu'une image comme une autre ?

D.D : Tout est valable. Je vois ça comme un grand chaos anarchique où tout se vaut, où tout est à mettre à la poubelle. Au fond, je ne pense pas à tout ça quand je crée. On marche dans la rue et des choses nous viennent, on regarde la télévision depuis le berceau. Ma génération – ou du moins celle que je connais – est faite de vrais bâtards hybrides, qui n'établissent aucune hiérarchie entre les sources, qu'il s'agisse de l'histoire de l'art ou de la culture populaire. Cette mixture sans nom, j'aime beaucoup la regarder, parce que rien ne fonctionne vraiment, et que rien n'est véritablement valide. Tout cela est en train de s'écrire.

Aby Warburg, pour ma génération, c'est un masque pour ne plus rien raconter. En école d'art, on entend de longs discours, mais il y a peu d'action. J'appartiens à une génération qui se fout de pas mal de choses. Les choses sortent, s'étalent devant nous, et elles prennent le sens qu'on leur donne... Il est vrai que l'image, nous l'avons mangée, ingérée, et aujourd'hui, on la recrache. Elle a une drôle de figure, mais c'est la même en plus sale et en plus affectée, c'est tout.

En Septembre, Art in America publiait une interview dans le but de tenter d'éclaircir le terme très en vogue de « post-internet ». La réponse de Mark Tribe, artiste et fondateur de la plateforme en ligne « Rhizome », met l'accent sur l'hybridation et sur le retour au monde : « Internet art was a movement that arose in 1994 and waned in the early 2000s. Post-Internet artists stand on the shoulders of Net art giants like Olia Lialina, Vuk Cosic, and JODI, not in order to lift themselves higher into the thin atmosphere of pure online presence but rather to crush the past and reassemble the fragments in strange on/offline hybrid forms. ». Comment te positionnes-tu par rapport à ce mouvement ?

D.D : Je ne sais pas je ne vis pas à Berlin, je vis à Aubervilliers et j'ai un autre quotidien.

J'utilise beaucoup internet de manière addictive, c'est la suite logique de la télévision. Demain, il y aura des médiums plus englobants et plus proches de nous encore, et c'est super. On pourra enfin comprendre et analyser le monde encore plus, faire de nouvelles images, trouver de nouveaux effets, et partir sur une autre planète : tout va bien. Je suis sûr que les artistes post-internet feront de très belles signalétiques pour nous repérer dans ce nouveau monde.

Ce qui m'intéresse, au fond, c'est la résistance, la vie dans la mort. Utiliser la radio pour transmettre un message, casser une télé pour en faire un cadre à tableaux, prendre les choses et les amener ailleurs ; utiliser la technologie comme un morceau de plastique dans la rue, un bout de bois, de l'eau ou des fruits. C'est ça, internet et la technologie. C'est à nous de le manipuler et de l'utiliser comme un élément d'un tout, évidemment plus fort, plus souterrain et plus obscur.

# 02

Galerie  
Chantal Crousel



Il me semble que ton travail est porteur d'une forme d'optimisme : les thèmes récurrents de la maladie (« So so sick »), de la pollution et du virus sont toujours les marqueurs d'une énergie vitale et d'un phénomène de croissance sous-jacents ; un peu comme ces poussées d'acné à la surface de tes sculptures (par exemple « Parasol 'Pita-maguey », 2011 ou « All of us (Mama) », 2012), révélatrices des mutations de l'adolescence, une période dont tu t'inspires beaucoup. Ton recours à la fiction et à la poésie sont-ils à lire comme une tentative de réenchâtement du monde ?

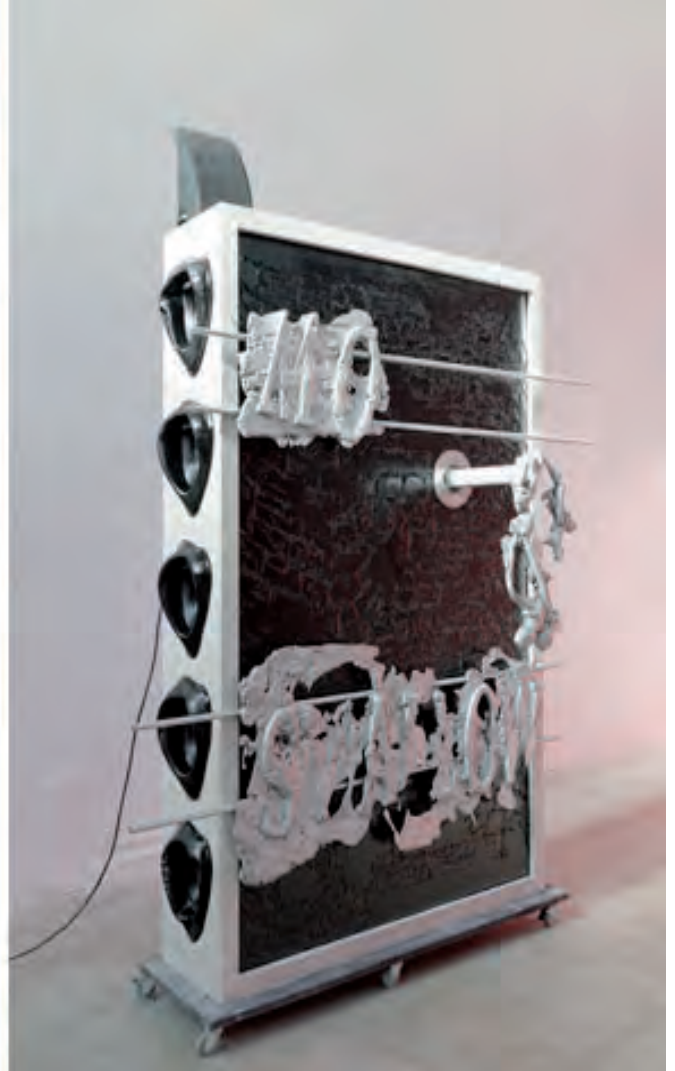
D.D : « All of us » est un morceau du groupe Slowdive, ils répètent la phrase encore et encore, on ne sait pas si c'est bien ou pas, et puis on s'en fout, c'est de la pop. Sommes-nous en train de mourir ? Si j'ajoute « (mama) » à côté de ce titre, c'est pour inclure la vie dans cette question sur la mort. Les graines ne germent jamais comme on l'imagine, de la mort naît toujours quelque chose, c'est mon point de départ pour faire des choses. Les pièces sont imbibées de ce rapport à la mort, au sol, à la position statique. « Pita maguey » est le nom populaire de l'agave, plante que mon père fait pousser dans le sud de la France. Quand la fleur éclot elle meurt.

Tu amorces également un retour à l'objet, à une matérialité assez jouissive et décomplexée, qui contraste avec toute une rhétorique de l'« infra-mince » et du « presque rien » en vogue chez certains représentants de la scène française actuelle. Pourrais-tu m'en dire un peu plus sur tes influences, sur ta manière de travailler ?



# 02

Galerie  
Chantal Crousel



D.D : C'est la force, la nécessité de communiquer, de se faire comprendre, qui me pousse à faire des objets. Étalage de matière, présentoir, cadre, banc, projection : tout est déjà là dans nos espaces de vie quotidienne, et nous savons tous le sens que cela a, mais dans l'espace d'exposition, c'est autre chose qui arrive, et pour moi, c'est une forme de résistance. De plus, c'est la poésie qui se montre, qui passe par des détours. C'est important que les choses ne soient pas lisibles ; elles doivent avoir plusieurs niveaux de lecture : que les choses se glissent autour de nous et nous attaquent sans qu'on s'en aperçoive est une manière de rester libre, d'être plus corrosif aussi.

Dans la vidéo de « Mo' Swallow », le hacker anime une silhouette en trois dimensions. Le hacker est-il le nouveau demiurge, une sorte de figure prométhéenne ? Quels parallèles vois-tu entre le hacker et l'artiste ?

## 02

D.D : Je ne sais pas si le terme de « hacker » est le bon. J'entends pas mal ce terme employé pour désigner une fausse contre-culture. Dans la vidéo, la personne qui écrit utilise l'ordinateur comme un flux sanguin nécessaire à la création. La poupée rouge qui se met à danser dans son appartement est un globule, il y a une forme de vie. Cet appartement où se passe la scène est matérialisé à l'entrée de l'exposition avec un espace qui a été dessiné comme un ventre. La poupée a un visage dans son ventre et enfante un personnage qui revient à plusieurs reprises dans l'espace. L'écrivain est masqué dans la vidéo, et on voit le portrait de l'artiste de Tetsumi Kudo dans l'appartement, lui-même reprenant un portrait de l'écrivain Eugène Ionesco qui se définit comme « anti-auteur ».

Les déplacements sont très importants afin de ne rien cibler, de ne pas donner raison ou trop expliquer. J'ai travaillé de la même manière que les mouvements de riposte sociale, avec un représentant de l'anonymat, un masque, une femme. Ça prend des formes étranges, mais la source est celle-là. Le contenu du texte n'est pas un manifeste, c'est de la poésie : les émotions des autres collectées sur internet, des poésies d'anonymes sur la drogue, le sexe, le travail ou la rue. Tous les textes énoncent le manque, la frustration, la joie et l'amour ; tout cela fait écho au sein malade dont les auteurs, à mon sens, sont les enfants qui s'en alimentent.

Pour finir, pourrais-tu me parler un peu de l'exposition que tu présentes actuellement à New York au SculptureCenter ?

D.D : C'est une suite de l'exposition au Palais de Tokyo. J'y présente une chambre peinte en jaune tropique avec une frise comme des chambres d'enfants, sur laquelle est inscrite une poésie. Un sofa sert à regarder une fontaine et un film, et des bâches plastiques forment un abri sur lequel sont scotchés des textes, tandis qu'une cage à oiseaux tourne très vite sur elle-même, effleurant deux petits mannequins à la bouche ouverte. Cela s'appelle « juicy o'f the nest », et c'est la chambre des enfants qui ont été alimentés au Palais de Tokyo par le sein et sont devenus grands ; ils bavent une salive qui est prête à tout contaminer...

DAVID DOUARD

## The telephone was the death of Montparnasse.



In conversation with Ruba Katrib

**Ruba Katrib** What role do movies and music play in your work? These references are integrated in a way that seem to have an autobiographical significance, that they have in some way influenced the way you, or perhaps a generation, think about the world. For instance, in your work you have used *Innerspace*, an '80s movie where Dennis Quaid and his space ship are shrunk and injected into the body of an unwitting Martin Short, culminating in a story of fantastic space misadventure and biology gone wrong. I myself watched this movie several times as a kid, and I know that it had an impact on how I viewed the body and science at the time. The idea that bodies could shift scale and shape, even mutating into other's, as well as the visuals of the interior of Short's body created a strong impression of the landscape, limits and potentialities of our bodies.

**David Douard** Films have an important role in my practice. It might be because sometime I am influenced by a film to start a project, or to work on an anecdote, or because, sometimes, more directly, I capture a part of a film to incorporate it in an installation.

What I like in films or TV and how it conditions the felt for the characters, especially or horror movies: for their impact on reality, but also for the passivity with which we watch them and the influence they can have on our everyday. A science-fiction film can have repercussions on our behavior, or can stimulate our imagination. Also, the system of project-based (or objectified),

GO\_pain

OWI OWI

series is the attitude of the spectator who watches them, spectator's interaction with the narration, like the emotions especially fear.... This is probably why I particularly like Z-motion, as an escape from a certain form of reality. The exhibition of cinema, which is very often a starting point for my installation works. The theatrical previews, or commercial devices that serve to promote the film are motifs that I like to reemploy.



They are a form of transmission of a subject or topic: a narration through very controlled media objects. The film *Innerspace*, which gave me the title for my exhibition at Bétonsalon in Paris in 2012, was a direct reference to Jean Comandon, a scientific filmmaker from the '20s. My project was to translate a part of his work and I had chosen to do this through this American film about a crazy inner adventure that is anti-scientific in its treatment of science. One of my intentions is often to bring technology and science back to a more subjective space, one that is more personal than clinical. I think of the people who have viewed these films and if they had taken control of them – had appropriated them for their own narration and their own history – as a form of subjective hacking.

I also have used the film *Lord of the Flies* by Harry Hook for an installation I created at Fondation Ricard. I had reused the system of presentation and promotion of the film. I rerecorded the voices and pasted elements of the films with cut-ups, and shaped it as a theatrical preview with posters in the space and sculptures operating as decor. Through this process the installation and the film were renamed *Island of Lost Souls*, after a 1932 horror movie directed by Erle C. Kenton. The two films share the plot in which characters lost on a desert island are presented as outcasts from society. My work was to recontextualize the film *Lord of the Flies*, and to see the lost teenagers, separated from civilization and led to brutality, as motifs of rebellion. In addition, I had taken some poetry I gathered from the internet during the events around Occupy Wall Street and added them into the new script of the film.

I am currently working with the science-fiction television series *Animorphs* based on young adult books written by K.A. Applegate and published by Scholastic. It is the starting point of an installation/platform where the medium of the TV-series is used as a tool for narration as deployed in the installation.

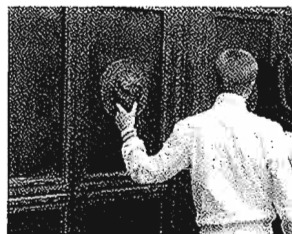
**R.K.** There is a fixation on youth – perhaps your own with the references to the '80s and '90s – but there is also a general experience of childhood expressed in your work. What is the significance of youth in relation to the other subjects you are grappling with? Also, as we've touched on, children are increasingly bombarded with different narratives and products, a phenomenon that will surely impact the formations of culture and knowledge.

**D.D.** I see most of my motifs are acne spots, the surface of my objects like the skin of a sick child. I have always been attracted to the world of childhood. In relation to making art, this world came naturally when I was at art school, and I had to find the expressive patterns that could work as the stroke of the brush or as claws. Childhood is a moment in life where everything is being made, and nothing is controlled yet, this is a space I like. Using childhood is a way to stay free without any conviction or utopian ideals. It's not the end, it is the start, but we all know that everything collapses quickly once one passes through this period. But I don't think there is a kind of nostalgia in my approach of childhood, I would like it to be recurrent pattern, natural, like a painter uses a free gesture, or a brush stroke. For me it's a system of pure liberty that takes different formats. Often, when I create narrative works, I imagine children and teenagers as the representatives of a strange world where everything "switches"/"tumbles". I like the idea that an installation could look like a group of wandering children in a *banlieue*.

I am also very fascinated by the adaptation of new generations to new technologies, the way they digest them,

how they use them everyday. The  
ped influence me constantly,  
been developing for some time  
used in popular culture, and

have been using the word "sick" as a slogan  
More than its reference to a virus that would  
of the word that is interesting, its double  
for popular culture. It mirrors the way we see the relation between new technologies and youth. We all know  
this fissure brings some kind of generalized autism, but at the same time it increases our capacity to open  
new horizons for language transmission, narration, and knowledge. It's a phenomenon I would like to continue  
exploring in my work because it constantly evolves, particularly with the new forms of hacking that teenagers  
create everyday. In a way, my work gathers all these preoccupation and brings them to more poetic  
and hybrid forms, made to evolve in the context of art, which should not be moralizing and didactic.



new modes of languages used and develop  
the hacking of "DIY" machines. I have  
now a way of referencing the language  
that influences a lot of my decisions. I  
for all my works for two years now.  
contaminate my pieces, it's the meaning  
function: negative for science, positive

R.K. It seems like you are thinking about a moment of contact, of influence. Thinking about youth and the references you make in your work, they are specific to a formative moment in life. Like *Innerspace*, *Animorphs* or *Lord of the Flies*, films, books, television, music, etc. shape how you (or even a generation) think about culture, society, science, space, and on. It's shared, but also very personal. These elements play a part in how the interior space of children is constructed, part of their imagination is impacted by these cultural manifestations.

D.D. What interests me about these references is how to create some sort of answer, a digestion of media tools and to bring them to something more personal. It is a form of hacking, both dark and pop. And the fact that the actors of these films, and movies, and references are teenagers or children is very important because the person who watches them is also a teenager or a child, and in this way these productions shape the forming mind of the child. My aim is to pervert all these sources, to copy them, to quote them, to use them as references, but to do all this in a subjective *detournement*, like a reappropriation, a digestion with no particular respect for the original source.

I have discovered "cry plays", which are YouTube channels, created by fans of TV shows, or sitcoms produced by very big production houses. The creations made by the fans are very surprising. They often add a personal narration to the original one. If you take the example of the story of zombies in the TV show *Walking Dead*, it holds a very important place in the development of "fan fictions." In relation to this phenomenon, I try to imagine the fans as ghosts manipulating fictions, making them their own reality, or to translate their emotions into a fictional base. And all of these elements do exist on a platform like YouTube. By the way, I am at the moment creating my own TV program, which will be shown in an installation as a video.

R.K. Can you elaborate on the "cry plays"? Viewers take over the existing narration of a television show? Personalizing it? Do they influence the actual program? This form of "hacking" seems to emphasize the attachments that are formed to the narratives and characters of popular culture. It's also interesting in light of all the consumer technology and outlets with which to create and broadcast. But of course, this production isn't based on totally original content.

D.D. Yes, the cry plays are YouTube platforms made by fans in which they elaborate the fiction themselves, meaning that a series' spectator becomes an author who manipulates elements of a show (title, topic, etc.) and applies and extends them into their own life and narration.

This act isn't really anodyne in relation to media impact. It highlights the desire to create our own investigation in relation to the various media we encounter. This is all happening without copyright,

without the author's credit: the spectator becomes the author. And this point is an important element for the construction of the narration. This kind of reappropriation helps my own way of working and creating stories. Using media as a medium can permit a subjective mix of response, which then disrupts the machine. Software does that, I think. In this way, I consider myself to be a sculptor. First, I worked with the "geek" of Blender, a free and print 3D "virus shapes" and then incorporated them in my installation.



around technology a lot, but how do you see it as a concept manifesting in your work? It kind of sneaks in, it isn't overtly technological, although you are almost always incorporating some kind of media. It almost looks like you are hiding it, masking technology in a kind of romanticism... Are these elements opposed?

R.K. We've talked

D.D. The internet as a medium has a great strength. It is very close to the everyday experience of many people. One could say it is an impure/imperfect prolongation of a mutating body. It is very important to use it as a tool. I personally use the tool as a symptom, a virus producer that mirrors society, a generator of new language forms, new forms of communication. It is a very romantic vision.

I always try to give inert objects an affect, whether textual or electronic, to activate new forms of life. The sculptural forms are born from some impurity, from an overload of emotions, from a break, a knot. Most of the time, technology is also used as a text generator, or as a data generator, and the surrounding forms have to comply with this data. They adapt the narration flow to a form and vice-versa.

I have paid a lot of attention to the research made by Bruce Sterling on dead medias (*World power systems*:

due mut du-

dead media project: a modest proposal on deadmedia.org World Wide Web page). Sterling states that our re-  
relation to IT tools works like some kind of affinity. The “program obsolescence” of computers leads  
us to experience a relation to the life and death of an IT tool. If I try to translate what Sterling says,  
what we have to do is to reactivate dead IT tools. For an artist, working with these kinds of concepts  
is quite strange and stimulating. It is linked to some ancient animistic practices, which can be reac-  
tualized today.

In Erik Davies’ *Techgnosis*, there is the idea of techno-animism. It functions as a kind of manifesto  
for the relation between new technologies and animist practices. I feel I am very close to this thin-  
king. I would like to develop this intuition with my project working with Animorphs, without falling  
into the trap of merely representing the anamorphosis between technology and the body. I would  
like it to be more grounded in the everyday, urban, close to the behavior of the young and less af-  
fluent social classes: some kind of world inhabited with quixotic creatures with baseball caps, and  
sportswear. As if a young “chav” becomes a three headed eagle with a blackberry in hand. In the end,  
I think that to look for a life form for something that is already dead and to find a new form for lan-  
guage coming from the subterranean world of death, is one of the founding bases for an art object.  
Today, IT tools are very aggressive, even with their luxury packaging. The youth generation has to  
overcome what is given to us. It has to hack what is produced by the industries, to give matter its  
subjectivity back. One could say that our personality has melted into the IT mass. Our avatars are  
traitors, and that’s why I try, in my studio, to do my best to animate a deformed ghost, morphed by  
successive compressions, like a low quality jpeg after sending.

R.K. Do you think that emotions are able to resist new technologies? Some people, like Ray Kurzweil, think  
that in the not too distant future, the human body will be increasingly robotic, simulated, and uploadable, in-  
cluding our emotions.

On the other hand, we also have emotional connections to consumer technologies; we are physically and psy-  
chologically attached to them in ways that are now considered very “normal.” It just sneaks in.

D.D. I am currently working on a series of sculptures, linked to a video: In the video, when there is a  
particular emotion in the voice of the actor, a detector sends an impulse  
the sculpture, and the whole things start pivoting, very lightly, but very  
if the membrane was activated by the machine and was also answering  
molecules inside the screen. Without going into the interactive aspect,  
thing the aspect of a garage creation.



to the engine of  
nervously. It’s as  
the emotions of the  
it gives the whole

And, in the end, what would be a negative point, the programmed  
objects, remains the starting point for a new form of life. In the same  
artists used the information flux to make it stutter, kids from the new  
are starting a crusade against new technologies, with subterranean  
emotion overloads which cause the chipset, the cables, and the screen to blow out.

obsolescence of  
way the Fluxus  
media generation  
languages, and

The outcome of our advanced technology is the creation of new objects that are closer to us. Those objects  
will be affected also by the users and vice versa. We can do nothing. We want creature comforts, paper  
lightness, but we will stay at the same point, in the same mood, and finally the machine will come to corrupt  
everything.

The machine will become her own subject and we will wake up in a morning with red bloody words in mind  
as the Nicola Simpson’s types tract<sup>(1)</sup>. Poesy is still the same, words parceling will born from sick data like a  
software vengeance.

The last thing I could say is that hybrid stools, tranhumanism... will help us to write our thoughts, sad  
thoughts, and stupid thoughts, like the machine in a way.

(1). Nicola Simpson (ed.), *Notes from the Cosmic Typewriter: The Life and Work of Dom Sylvester Houédard*, Occasional Papers, London 2012.



MOUSSE 35 ~ David Douard

PARIS

## SO SO SICK

BY THOMAS BOUTOUX



Galerie  
Chantal Crousel

*True Vision 2*, 2012.  
Courtesy: Galerie Chez Valentin, Paris

Opposite — David Douard. *All of Us*, 2011.  
Courtesy: Galerie Chez Valentin, Paris

PARIS ~ David Douard

**The work of David Douard, unlike much French formalism, is a seething laboratory, a sort of subversive virus that captures the viewer through organic mechanisms of display. Thomas Boutoux had no fear of ensnarement, and discussed the matter with the artist.**

*Thomas Boutoux* What surprises me about the practice you have been developing for two or three years now is how you seem to elude the trends that are dominant in France; recently, these trends have led to quite formal works, dense with references and very methodical. Your work is the exact opposite: seething, full of contradictions, a laboratory of fiction or a quite disorderly open-air atelier. How do you explain this?

*David Douard* I always knew I would find truly stimulating, decisive things outside of France, and that is why I moved to Berlin in 2007. This was before going to the Ecole des Beaux-Arts of Paris, at the time I was still not sure I wanted to become an artist. I wasn't attracted by Berlin because it was the worldwide capital of young contemporary artists, but due to the presence of artists like (Stephan) Dillemuith or Josef Strau, projects like Friesenwall, or the text "The Non-productive Attitude," that sort of thing.

*tb* So actually the story of Cologne in the early 1990s, rather than the situation in Berlin in the 2000s.

*dd* Yes, but in this text, for example, Strau outlines a position that evolved over time, from which a possible projection emerged for me. He writes the piece from the viewpoint of his life as an artist, his career, his work in the Berlin of the 2000s, which is very different from what he was doing 15 years earlier. This is what interested me: persistence and change. So it was in that period spent in Berlin that a certain idea really took form, for me, about what an artist can be. And an attitude, my attitude, emerges, with a desire to do things that did not seem transient, but that would potentially last.

*tb* How would you describe this attitude?

*dd* In simple terms, the awareness that it is useless to try to produce things, to invent forms, to gratify yourself with practices that are still very egocentric like sculpture, installations or writing. Instead, it is worth looking inside yourself for the tools of representation that are already there, and that determine who we are. Instead of inventing something, I have to make use of what I am. This everyday dimension is crucial.

*tb* So you would use "everyday" as a term to describe your work?

*dd* Absolutely, precisely for these reasons, because I always start from what I am already doing, from everyday events, to extract poetic developments. This is how I began to repeatedly use the expression "So So Sick," a bit like a logo. I got it from a song by the American group Unrest my friend Camille Blatrix played for me. The lyrics describe the state of mind of an American teenager who is tired of everything, bored by everything, "so so sick." This is my state of mind, somewhat, when I am working: most of the time I live in a state of limpness, I don't know what to do, I browse the Internet a while, I look at and do a thousand useless things in the studio, and then something happens, and for some strange reason that thing starts to transform into a story because suddenly I start making things up. It also has a lot to do with the body, the inertia of the body, the movement of thought is separate from a passive posture of the body. This is why I have always liked the shoegaze movement a lot.

*tb* The question of illness, of contagion is a vivid presence in your work. As a subject, but also in terms of form, because in the installations all the works contaminate each other. This aspect was particular evident in the exhibition/installation you did at Bétonsalon, "Innerspace: Jean Comandon."

*dd* I am particularly interested in viruses. In "So So Sick" there is clearly the idea that the adolescent is a carrier of a contagious virus that makes you tired of society; the virus could set off a sort of epidemic, and might change things without us realizing it. In the display, the vaguely acne-like blemishes that emerge from the plaster of the sculptures are the symptoms of the virus, in a way. I also like the idea that the virus can spread through both technological tools and language: after all, skaters and rappers also use the expression *so sick* to indicate something senseless. They say "that thing he did is so sick." I like the fact that there are these two dimensions, the virus as thought and as language. It is an idea, the invention of a language that could have a subversive power, which I am trying to develop for the piece now in the production phase for the exhibition "Evocateur" at Fondation Ricard. In the case of Bétonsalon, as in most of my installations, the goal is to catch the viewer in the mechanical and organic machinery of a display. I don't care much for the idea of the autonomy of sculp-



tures, which links back to a kind of egocentric ambition in art, so I like it when things mingle, mix, infect each other, overflow onto each other.

*tb* In "Innerspace" the figure of the teenager reappeared, indicated by the acne on the sculptures and the use of part of a film by Gregg Araki, the director par excellence of apocalyptic adolescence. All this was linked up to a completely extraneous starting theme: the show, in fact, had been commissioned by Bétonsalon to present the films of the scientific director Jean Comandon. Araki interested you more than Comandon?

*dd* Actually Gregg Araki doesn't interest me that much. He ended up in the show by chance, as often happens with the fragments I capture, without scruples and often without any connection to the initial subject: for me, plundering is one of the most powerful tools of my generation, and I hope it becomes even more anarchic and irreverent. It is also a way of dealing with the question of the author, the notion of an exhibition that is simultaneously personal and collective, solo and group.

*tb* Are you saying that the plundering of a reference, of a work inside your work, should be seen on the same plane as a project hypothetically developed in collaboration with others?

*dd* Of course. This is a practice we actually owe to people like Parreno and so on, who have approached these issues. I see that the idea of no longer playing the 'individualist' artist but feeling at ease in a community as the concept that many artists of my generation feel is truly most important. And this means working with others, or personally inviting other artists, as well as inserting segments, films, acting as a curator in your own solo shows. It is clear that we are influenced by what surrounds us, by other artists, by ideas. Since that influence exists, we might as well show it, show the other artists, be with them.

*tb* But you say Araki was not an influence.

*dd* No, in that case I used him, I stole an image I liked, that I needed. I like the faces of teenagers a lot because you can sense something that is sprouting

Galerie  
Chantal Crousel





PARIS ~ David Douard



Galerie  
Chantal Crousel

Under Influence 2, 2012.  
Courtesy: Galerie Chez Valentin, Paris

MOUSSE 35 ~ David Douard

Galerie  
Chantal Crousel



PARIS ~ David Douard

inside, the body metabolizes, impurities are expelled, and all this is connected with a state of discomfort, with a rejection of society. Adolescence is a very anarchic moment, a moment of revolt that gets suffocated, though, turned inward, spent listening to music lying on a bed. For me the adolescent body is a means for expressing ideas, the starting point; I am not concerned about the problem of understanding what adolescence is. Adolescence is not my theme. I use it to then swap it with something else, to tell stories. These faces that display a form of resignation, and often express an unreachable inner world, are the strongest thing I have found to express ideas, sensations, to tell stories, relationships with the world of today, to develop theories on everything and, above all, to stay free. In the specific case of the *Bétonsalon* this allowed me to develop ideas and forms in relation to the filmography and the career of Comandon.

*th* The work you showed in the exhibition "Géographies Nomades" at ENSBA, on the other hand, was precisely a portrait of a teenager or a child.

*dd* That project called for putting myself in the shoes of a child. So my daughter and I made sculptures and together we bought some toys to insert in the sculpture. It was important for me to double myself in this childish character, to create something corrosive, and to talk about this sort of prison of the body, which is also a social prison, which is autism. I tried to make this imaginary city like a child, and in the end creating a prison in which I shut myself. Regarding the sculpture, there is this text, which is actually a reworked version by me of the screenplay *Silent Snow, Secret Snow*, a film based on a story about an autistic boy by Conrad Aiken. In my version I have transformed the child's illness into what is simply the disease of thinking. When he is at school the boy cannot concentrate on or listen to anything, because he is constantly thinking, so he becomes impervious to his surroundings. His problem is thinking, thinking in another way, an imaginary world. The doctors tell him that this is not good at all. You could read the screenplay and see it redone, firsthand, on an old PC to one side, like an incarnation. The sculpture turned at the same place as the image on the computer where the text was scrolling, because the motor of the sculpture was built starting with a computer tower (the contamination of a computer virus linked directly to the organic material of the sculpture is one of the techniques I plan to develop). But in the whole work the word autism never appeared. It was not a work on autism, or on an autistic person, but one on thinking as an illness, a contagious virus.

*th* How does this virus spread?

*dd* There are these large plants that entwine around the sculpture, starting from the imaginary world, that underground world where they sprout and then return to the surface of the existing world. This is very important in the codes I try to construct: from this underground, private world of thought, certain things emerge and come back to the surface. In this installation they are plants, but elsewhere they can be other types of forms that are contaminated by the most personal, most disturbing thoughts, and come to mingle with the social world and to subvert it. Like mute forms charged with emotion, ready to obsessively display themselves, like ghosts.

*th* Are there artists who have influenced you in the development of these ideas, these forms?

*dd* As a student I saw some very strange works, bizarre hybrids of organic and technological things, made by (Eduardo) Paolozzi during his stay at the École Nationale Supérieure des Beaux-Arts of Paris; they were part of the school's collection. I was also influenced by Tetsumi Kudo, all those phantoms, those things thrown up by pollution that emerge on the surface.

*th* The erections that often appear in your works, in your shows, also have something to do with this, right?

*dd* Definitely. The erection sculptures come from the idea that they are stimulated by information they have received, to which they react. Most of my sculptures are composed of openings I fill with a whole series of things, depending on the project. In the case of the erection sculptures, they are full of newspaper or texts: as if they were stuffed with a mass of information and are unable to process it, so they get excited. A spontaneous erection, "without a destination," is generated by this. There is an end-of-the-world atmosphere.

*th* The end of the world?

*dd* The things that escape us are always the most interesting: this is why I really like the idea that the worst is yet to come. Things get obsolete very fast, and this does not disturb me, in fact I like it a lot. Everything keeps getting worse, more deformed children are born because of the resin in packaging, including that of the organic products we consume every day. Everything is contaminated. We no longer know what awaits us. But this perspective leads me to have different concerns when I am in the studio. The fact of not knowing what will happen stimulates me, but I know that man is able to adapt, to blindly advance. I like to look at this big shipwreck from a distance, to stay in my studio at work, while I wait.



*Trapper LTD Glue Trap*, 2011  
Courtesy: Galerie Chez Valentin, Paris

*Opposite = Cursed Sleep*, 2012  
Courtesy: Galerie Chez Valentin, Paris



## So So Sick

di Thomas Boutoux

**Il lavoro di David Douard, diversamente da tanto formalismo francese, è un laboratorio brulicante, una specie di virus sovversivo che cattura lo spettatore attraverso gli ingranaggi organici dell'esposizione. Thomas Boutoux non ha avuto paura d'ammalarsi e ne ha discusso con l'artista.**

**Thomas Boutoux:** Della pratica che stai sviluppando da due o tre anni mi stupisce quanto sembri sottrarsi alle tendenze, dominanti in Francia in questi ultimi tempi, che determinano opere piuttosto formaliste, dense di riferimenti e alquanto metodiche. Il tuo lavoro è esattamente l'opposto: brulicante, pieno di contraddizioni, un laboratorio di finzione o un atelier a cielo aperto, piuttosto disordinato. Come te lo spieghi?

**David Douard:** Ho sempre saputo che avrai trovato cose davvero stimolanti e determinanti al di fuori dalla Francia ed è per questo che mi sono trasferito a Berlino nel 2007. È stato prima che passassi all'École des Beaux-Arts di Parigi, all'epoca non sapevo ancora bene se volevo diventare un artista. Non ero attratto da Berlino per il fatto che fosse la capitale mondiale dei giovani artisti contemporanei ma per la presenza di artisti come (Stephan) Dilleuth o Josef Strau, di progetti come il Friesenwall, o per il testo "The Non-productive Attitude", per quel genere di cose.

**TB:** Quindi, di fatto, la storia di Colonia nei primi anni '90 piuttosto che la situazione di Berlino negli anni 2000.

**DD:** Sì, ma in questo testo, ad esempio, Strau enuncia una posizione che si è evoluta nel tempo e dalla quale deriva una proiezione possibile per me. Scrivo il testo dal punto di vista della sua vita di artista, della sua carriera, del suo lavoro nella Berlino degli anni 2000, che sono molto diversi da quello che faceva quindici anni prima. È questo che mi ha interessato: la persistenza e il cambiamento. E quindi è stato in quel periodo passato a Berlino che si è davvero definita per me una certa idea di cosa possa essere un artista, e si è precisato un atteggiamento, il mio, e una voglia di fare cose che mi è apparsa come non passeggera, ma capace di durare.

**TB:** Come descriveresti quest'atteggiamento?

**DD:** In parole semplici, la consapevolezza che non serve a niente cercare di produrre cose, inventare forme, compiacersi in pratiche pur sempre molto egocentriche come la scultura, le installazioni o la scrittura, ma piuttosto valga la pena cercare in sé gli strumenti di rappresentazione che già ci sono, e che determinano chi siamo. Invece di inventare qualcosa, devo servirmi di ciò che sono. Questa dimensione quotidiana è cruciale.

**TB:** Utilizzeresti "il quotidiano" come termine per descrivere il tuo lavoro?

**DD:** Assolutamente, proprio per queste ragioni, perché parto sempre da ciò che già faccio, dagli avvenimenti del quotidiano, per estrarne sviluppi poetici. È così che sono arrivato a utilizzare l'espressione "So So Sick" ripetutamente, un po' come un logo. L'ho presa da un brano del gruppo americano Unrest che mi fatto ascoltare la mia amica Camille Blatrix. Il testo descrive lo stato d'animo di un adolescente americano che, stanco di tutto, annoiato da tutto, si definisce appunto malato, *so so sick*. È un po' questo il mio stato quando lavoro: per gran parte del tempo vivo in uno stato di mollezza, non so bene cosa fare, vado un po' su Internet, guardo o faccio mille cose inutili in studio, e poi succede qualcosa, e per uno strano motivo questa cosa comincia a trasformarsi in storia perché all'improvviso mi metto ad affabulare. E anche una cosa molto legata al corpo, all'inazione del corpo, e al movimento del pensiero che sarebbe dissociato da un atteggiamento passivo del corpo. Per questo mi piace molto, da sempre, il movimento *shoegaze*.

**TB:** Nel tuo lavoro è molto presente la questione della malattia, della contaminazione. Come soggetto, ma anche formalmente, perché nelle installazioni tutte le opere si contaminano tra loro. Era un aspetto che dominava particolarmente nell'esposizione/installazione che hai proposto al Bétonsalon "Innerspace: Jean Comandon".

**DD:** M'interessa in particolare la questione del virus. In *So So Sick*, è chiaramente l'idea che l'adolescente

sia portatore di un virus contagioso che si manifesta come una fatica nei confronti della società che, scatenando una sorta di epidemia, potrebbe far cambiare le cose senza che ce ne accorgiamo. Nell'esposizione, le escrescenze vagamente acneiche che fuoriescono dal gesso delle sculture sono un po' i sintomi di questo virus. Mi piace anche l'idea che il virus possa diffondersi sia attraverso gli strumenti tecnologici che attraverso il linguaggio: del resto l'espressione *so sick* la usano anche gli skaters o i rappers per definire una cosa senza senso. Si dice "quella cosa che ha fatto è so sick". Mi piace che ci siano queste due dimensioni, il virus è il pensiero e il linguaggio. È un'idea, l'invenzione di una lingua che potrebbe avere un potere sovversivo, che sto cercando di sviluppare per il lavoro in fase di produzione per l'esposizione "Evocateur" alla Fondation Ricard. Nel caso del Bétonsalon, come nella maggior parte della mia installazioni, l'obiettivo è catturare lo spettatore negli ingranaggi meccanici e organici di un'esposizione. Non amo granché l'idea dell'autonomia delle sculture, che rimanda a quest'ambizione molto egocentrica dell'arte, e quindi mi piace che le cose si integrino tra loro, si infettino, si integrino in una nelle altre.

**TB:** In "Innerspace" ricompariva ancora la figura dell'adolescente, segnalata dall'acne sulle sculture e dall'uso del brano di un film di Gregg Araki, il regista per eccellenza dell'apocalisse adolescenziale; il tutto ricollegato a un tema di partenza del tutto estraneo: l'esposizione, infatti era stata commissionata dal Bétonsalon per presentare il film del regista scientifico Jean Comandon. Araki ti interessava più di Comandon?

**DD:** In realtà Gregg Araki non m'interessa granché. È entrato casualmente nell'esposizione, come spesso accade con i riferimenti che catturo, senza scrupoli e spesso senza legami con il soggetto di partenza: per me la cattura è uno degli strumenti più potenti della mia generazione e mi auguro che diventi ancora più anarchico e irriverente. È anche un modo di relazionarsi con la questione dell'autore, la nozione di un'esposizione al contempo personale e collettiva.

**TB:** Vuoi dire che metti sullo stesso piano la cattura di un riferimento, di un'opera nel tuo lavoro e un progetto ipoteticamente sviluppato in collaborazione con altri?

**DD:** Certamente. È una pratica che in realtà dobbiamo a personaggi come Parrone e compagnia bella, che hanno affrontato queste questioni. Vedo che l'idea di non interpretare più l'artista individualista ma sentirsi a proprio agio in una collettività è la cosa che molti artisti della mia generazione considerano davvero più importante. E questo significa tanto lavorare con gli altri o rivolgere un invito personale ad altri artisti quanto inserire brani, film, comportarsi da curatore delle proprie mostre personali. È evidente che siamo influenzati da ciò che ci circonda, dagli altri artisti, dalle idee. Dato che tale influenza esiste, tanto vale mostrarla, mostrare gli altri artisti, essere con loro.

**TB:** Però Araki dici che non è stato un'influenza.

**DD:** No, in quel caso l'ho utilizzato, gli ho rubato un'immagine che mi piaceva, che mi serviva. Mi piacciono i volti degli adolescenti perché si percepisce qualcosa che sta germogliando all'interno, il corpo si metabolizza, ascono le impurità, e tutto questo è legato a uno stato di malessere, di rifiuto dalla società. L'adolescenza è un momento molto anarchico, un momento di rivolta che però viene soffocato, interiorizzato, passato ad ascoltare musica sdraiati sul letto. Per me, il corpo adolescente è un mezzo per esprimere idee, è il punto di partenza; non mi pongo il problema di far capire cosa sia l'adolescenza. L'adolescenza non è il mio tema. Me ne servo per poi scambiarla con qualcos'altro, per raccontare delle storie. Questi volti che mostrano una forma di rassegnazione, e spesso esprimono un mondo interiore irraggiungibile, sono quanto di più forte abbia trovato per esprimere idee, sensazioni, raccontare storie, rapporti con il mondo di oggi, sviluppare teorie su tutto e soprattutto rimanere libero. Nel caso specifico del Bétonsalon questo mi ha permesso di sviluppare idee e forme in rapporto alla filmografia e al percorso di Comandon.

**TB:** Il lavoro che hai presentato all'esposizione "Géographies Nomades" all'ENSA era invece proprio il ritratto di un adolescente o di un bambino.

**DD:** Quel progetto richiedeva che mi mettessi proprio al posto di un bambino. Quindi abbiamo fatto delle sculture io e mia figlia e insieme abbiamo comprato alcuni giochi da inserire nella scultura. Era importante che mi sdoppiassi in questo personaggio infantile per creare qualcosa di corrosivo, e parlare di questa sorta di prigione del corpo, che è anche una prigione sociale, che è l'autismo. Ho tentato di fare questa città immaginaria come un bambino, creando alla fine una prigione nella quale mi sono rinchiuso a mia volta. E riguardo alla scultura, c'è questo testo, che in realtà è una versione rielaborata da me della sceneggiatura di *Silent Snow, Secret Snow*, un documentario su un soggetto autistico di Conrad Aiken. Nella mia versione ho trasformato la malattia del bambino in quella che è semplicemente la malattia di pensare. Quando è a scuola, il bambino non riesce a concentrarsi, ad ascoltare nulla perché pensa in continuazione, e così diventa impermeabile a tutto ciò che lo circonda. Il suo problema è pensare, pensare a un altro mondo, a un mondo immaginario. I medici gli dicono che non va affatto bene. Si poteva leggere la sceneggiatura e vederla riproposta, in prima persona, su un vecchio VCR messo di fianco, come un'incarnazione. La scultura girava allo stesso ritmo dell'immagine sul computer dove scorreva il testo, perché il motore della scultura era stato costruito a partire da una torre di computer (la contaminazione di un virus informatico legato direttamente alla materia organica della scultura è una delle tecniche che conto di sviluppare). Ma, in tutto il lavoro, non compariva mai la parola autismo. Non era un lavoro sull'autismo, o su una persona autistica, ma sul pensiero come malattia, come virus infettivo.

**TB:** Come si diffonde questo virus?

**DD:** In quest'installazione sono le piante ma altrove può trattarsi di altri tipi di forme, che sono contaminate dai pensieri più personali e più inquieti e vengono a immischiarci del mondo sociale e a sovvertirlo. Come forme mute e cariche di emozione, pronte a manifestarsi ossessivamente come spettri.

**TB:** Ci sono artisti che ti hanno influenzato nello sviluppo di queste idee, di queste forme?

**DD:** Da studente mi è capitato di vedere alcune opere molto strane, bizzarre ibridazioni di cose organiche e tecnologiche, realizzate da (Eduardo) Paolozzi durante il suo soggiorno all'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts di Parigi e che fanno parte della collezione della scuola stessa. Mi ha influenzato molto anche Tetsumi Kudo, tutti quegli spettri, quelle cose che, ricacciate dall'inquinamento, escono in superficie.

**TB:** Anche le erezioni che compaiono spesso nelle tue opere, nelle tue mostre, hanno a che fare con questo, vero?

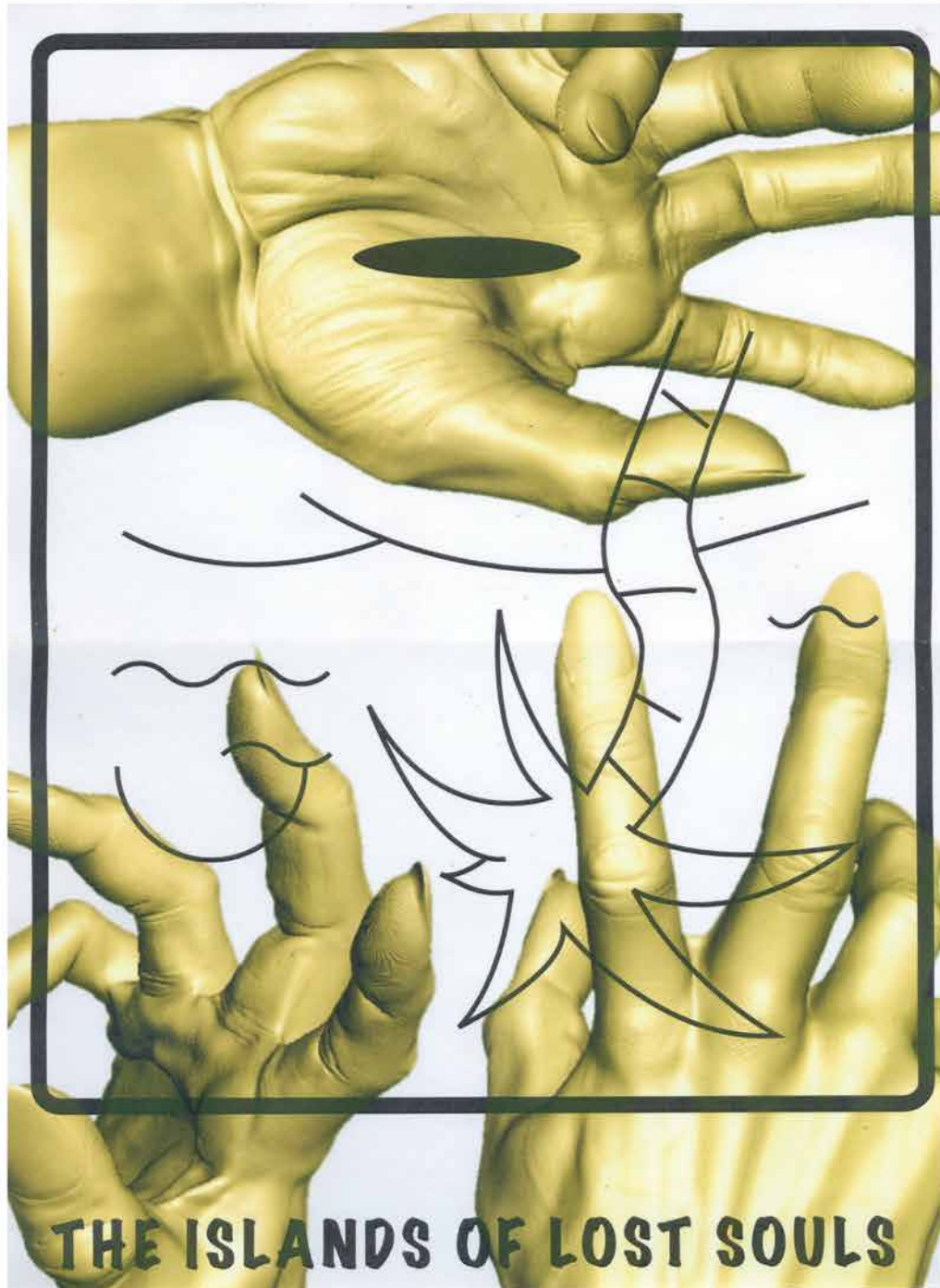
**DD:** Certamente, le sculture in erezione provengono dall'idea che esse risultino stimolate da un'informazione che hanno ricevuto e alla quale hanno reagito. La maggior parte delle mie sculture sono composte da fenditure che riempio con tutta una serie di cose a seconda dei progetti. Nel caso delle sculture in erezione, esse sono piene di carta di giornale o di tassi: è come se fossero infarcite di una massa di informazioni e, trovandosi in difficoltà a gestirle, ne fossero eccitate. E da questo nasce un'erezione spontanea, "privata di destinatario". C'è un'atmosfera da fine del mondo.

**TB:** Da fine del mondo?

**DD:** Le cose che ci sfuggono sono sempre le più interessanti per questo mi piace molto l'idea che il peggio debba ancora venire. Le cose ci mettono pochissimo a diventare obsolete, e questo non mi disturba, anzi mi piace molto. Tutto peggiora continuamente, nascono sempre più bambini deformi per via della resina degli imballaggi, compresi quelli dai prodotti bio, che consumiamo quotidianamente. È tutto contaminato. Non sappiamo più cosa ci aspetta. Ma questa prospettiva mi porta ad avere preoccupazioni diverse quando sono in studio. Il fatto di non sapere cosa succederà mi stimola, ma so che l'uomo sa adattarsi, avanza alla cieca. Mi piace guardare da lontano questo grande naufragio, stare nel mio studio a lavorare mentre aspetto.



PARIS ~ David Douard



Galerie  
Chantal Crousel

*The Islands of Lost Souls*, 2012.  
Courtesy: Galerie Chez Valentin, Paris

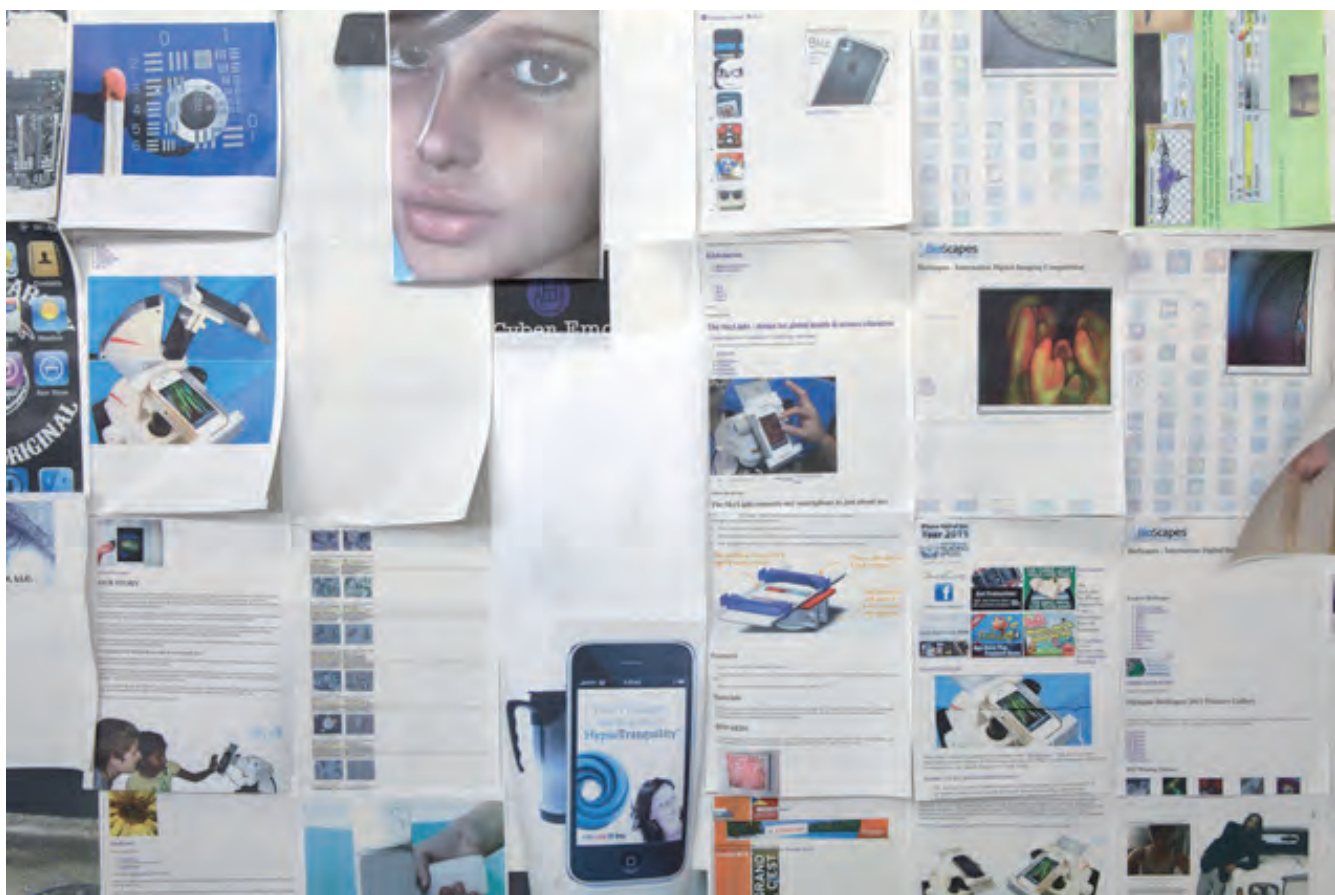
Benjamin Thorel. «Sur l'exposition de David Douard, Innerspace : Jean Comandon/David Douard» *May*, July, 2012.

<http://www.mayrevue.com/sur-lexposition-de-david-douard-innerspace-jean-comandon-david-douard/>

# MAY

## Sur l'exposition de David Douard, *Innerspace : Jean Comandon/David Douard*

Galerie  
Chantal Crousel



Start, 2011, détail

Il y a dans l'exposition de David Douard *Innerspace* plusieurs faux départs. Le titre, qui renvoie au film de Joe Dante où un Dennis Quaid miniaturisé explorait de l'intérieur les mystères de l'organisme. Le charme désuet de l'imagerie des documents et films de Jean Comandon (1877-1970), pionnier du cinéma scientifique, éparpillés dans l'installation de Douard – la présentation des archives de Comandon étant une figure imposée par le lieu d'exposition. L'atmosphère de désordre adolescent entre écrans, appareils de projection, enchevêtrements de câbles, poufs informels, sofa. Ou encore, la sophistication agressive des portraits de personnages virtuels affichés aux murs, ou de certaines sculptures éminemment sexualisées. Enfin, le paysage bizarre qui procède des associations ambiguës du végétal et du minéral, du métal et du plastique, de l'électronique et de silhouettes humaines.



Benjamin Thorel. «Sur l'exposition de David Douard, Innerspace : Jean Comandon/David Douard» *May*, July, 2012.

<http://www.mayrevue.com/sur-lexposition-de-david-douard-innerspace-jean-comandon-david-douard/>

# MAY

Toutes ces tonalités, ces impressions indiquent combien le travail de Douard se déploie par états – états de conscience, émotions –, par stimulations et appels à l'attention – dans la profusion d'éléments, on est sans cesse distrait par le lancement d'un film ou d'une piste sonore, aussi bien que par des détails aussi incongrus qu'elliptiques, chaussures, casquette virtuelle, banc vide, paquets de céréales, etc. – par échos formels, mais aussi par nappes – l'espace est partitionné par des tapis, ou des volumes simples, mais reste fluide, la répétition et la diffusion de motifs et de figures assurant comme une continuité. Le parcours est dense, évoque une demeure, mais aussi une fantasmagorie construite comme un lieu d'expérience : dans cet espace clos, Douard se concentre sur le potentiel expressif et métaphorique des formes, les hybride et les met en mouvement. Aux objets trouvés, outils ou instruments sont ainsi attribués de nouvelles fonctions, d'autres activités, comme ces journaux en boule qui deviennent digestion, ou ces nombreuses tiges métalliques qui évoquent des présences silencieuses. De simples signes se muent en organismes instables et mouvants, à mesure que David Douard sature l'espace, quitte à basculer dans le récit.

Le répertoire d'images et de signes repris par Douard permet ainsi de mettre en place un glissement des significations, et de mettre en évidence des connexions souterraines entre des « ordres » a priori différents. L'œuvre *Blue*, par exemple, consiste en une présentation du film *Blue*, de Derek Jarman, sur un écran plat, posé sur un équipement de bureau standard encombré de fils, devant lequel se trouve une paire de chaussures de sport informellement recouvertes de plâtre. L'installation souligne comment, de la bande-son mixant voix enregistrées et morceaux de musique électronique, à la plénitude virtuelle de l'écran bleu, l'émotion du récit-testament de Jarman dépend de la constitution d'une entité synthétique. Ailleurs, les premières minutes du *Mysterious skin* de Gregg Araki – un visage d'enfant en extase sous une pluie de céréales multicolores filmé au ralenti – sont projetées depuis le ventre d'un couple de sculptures qui abritent aussi des boîtes de corn-flakes. S'appuyant sur la séduction du film et l'anthropomorphisme fruste de structures aux allures domestiques, l'ensemble reproduit une torpeur aux accents comiques, qui s'enlise dans les appareillages autant que dans les matériaux. Plus loin, de petits haut-parleurs sphériques, suspendus de manière suggestive, diffusent faiblement la musique stéréotypée d'un jeu vidéo. Synthétisés dans la matière, les affects semblent corrompre les substances qu'ils traversent, tout en assurant leur réalité sensible – comme si l'opposition habituelle entre la froideur des réseaux et la chaleur obsolète des organismes cédait devant la réalité de leur superposition et de leur équivalence motrice.

Le prétexte Comandon permet à Douard d'élaborer le scénario de cette confusion. Plutôt que de piocher dans la réserve d'images du cinéaste, l'artiste esquisse un avatar contemporain de ses recherches, accumulant sur Internet les indices d'un projet de caméra microscopique appliqué à un iPhone, qu'il illustre de tirages couleur et d'un intitulé aberrant, « True Vision Ltd. » Le dispositif en question se focaliserait sur la peau, surface ambivalente qui est l'un des motifs clés de l'exposition. Qu'elle soit comme ici un objet à scruter, qu'elle rime ailleurs avec un écran ou soit explicitement évoquée par le revêtement d'un volume, la peau, interface par excellence, devient chez Douard le théâtre d'événements tant physiques que vibratiles ou psychiques. Son rendu digital, par définition lisse et « parfait », en fait dans un premier temps une surface neutre, renvoyant à une culture de l'écran qui prend pour acquise l'efficacité rutilante du visuel. Ces modélisations, moins uncanny que grotesques, sont en miroir des vitres du lieu d'exposition, où se répète en transparence la figure d'un micro-organisme aux allures de gribouillis. Le parallèle est également provoqué entre le fétichisme de ces surfaces glacées et la pédagogie IIIe République des films de Comandon, où la promotion de l'hygiénisme faite sur un mode cartoonesque devient équivoque.

Benjamin Thorel. «Sur l'exposition de David Douard, Innerspace : Jean Comandon/David Douard» *May*, July, 2012.

<http://www.mayrevue.com/sur-lexposition-de-david-douard-innerspace-jean-comandon-david-douard/>

# MAY

En accumulant les registres contradictoires pour rendre compte d'une même réalité, Douard brouille les oppositions ; à force de faux raccords, le paradoxe chair/écran devient ici une question de fluidité et de santé. Les figures humaines sont renvoyées à leur schématisation et leur maladresse pubescente, tandis que les sculptures prennent des qualités sensuelles, déclinant à l'envi les effets de texture, entre boursoufflures, craquements et affaissements.

Il ressort de ces confrontations et hybridations une sorte d'«animisme», où, davantage que de transposer l'expression d'émotions dans une forme, ce dont il s'agit est, de manière plus subjective, plus ambiguë, et parfois volontairement gênante, de susciter de la part du spectateur un engagement qui le conduise à reconnaître dans un objet inanimé, dans la complexité d'une surface, ses sentiments. L'«autre» technologique ne s'envisage plus dans une opposition de nature, ou dans une lutte de pouvoir (d'usage), mais comme une position supplémentaire dans un système. Il n'y a pas de romantisme dans la nature, pas plus qu'il n'y a de raison métaphysique aux métaphores proposées dans l'exposition : le rôle herméneutique de cet animisme est d'embrayer sur un réexamen de nos capacités d'agir, de percevoir et de penser nos relations au monde, et, davantage, d'amener à considérer comment nos états sont des objets de la même espèce (de la même origine) que les objets sur lesquels nous les projetons.

Prolifération, saturation, fluidité : le régime de l'exposition est celui du trop-plein, aboutissant sur une économie problématique, irrationnelle. L'hyperconnexion des états de conscience, des émotions, de l'imagination trouble sans cesse les relations entre sujet et objet, comme si, du point de vue de la production, ces positions n'avaient plus d'importance. Dans *Innerspace*, volumes, sons, images, appendices technologiques, se répandent et se développent sur un mode autonome, organique, sans ordre apparent, ni cause ni impulsion particulière. L'attribution de valeurs est ici suspendue, parce que les éléments sont potentiellement illimités, répétables, autogènes. Ce n'est pas par hasard que les éléments sculpturaux apparaissent comme inachevés, figurant la confusion des règnes : leurs surfaces abîmées évoquent à la fois des terres où couleurs et choses croissent comme sous l'effet d'une «génération spontanée», et des carnations acnéiques, d'où naîtraient sans cesse de nouvelles protubérances hormonales, marques d'émotions trop fortes, trop brusques, de flux d'informations mal digérées, enlisées. À même les sols et les écrans, événements et réseaux se bouclent, leur vitesse présumée et leur probable apathie. Cette «contre nature» curieusement hospitalière, aussi artificielle et hybride, se place sous le signe du grotesque et du décadent. La productivité mise en scène par Douard est de l'ordre de la dépense, l'imagination saturant la raison économique en court-circuitant le mental et le physique, le désir et sa faillite, la nature et ses artifices.