

Rencontre avec : Ludovic Sauvage

publié le vendredi 3 juillet 2020 dans muuz - magazine > arts



Depuis plus de 10 ans, le plasticien français Ludovic Sauvage (né en 1985) crée des installations immersives, manipule des images produites par d'autres et puise ses inspirations dans une mémoire collective postmoderne. Alors qu'il travaillait à la préparation de sa seconde exposition personnelle à la galerie Valeria Cetraro, nous l'avons rencontré dans son atelier parisien pour parler création, installation et perception.

Muuz : Pouvez-vous nous parler de votre parcours ?

Ludovic Sauvage : Je suis venu à la création par une pratique du dessin, ce qui m'a ensuite conduit à une filière arts appliqués au lycée. Après avoir passé plusieurs concours d'entrée aux écoles des beaux-arts, j'ai étudié à l'École régionale des beaux-arts de Valence, puis à la Villa Arson à Nice. À l'ERBA de Valence, j'ai acquis de nombreuses connaissances théoriques et conceptuelles, et j'ai commencé à travailler l'image. À la Villa Arson, j'ai poursuivi mes recherches sur la déconstruction et la mise en espace d'images déjà produites. À la suite de l'obtention de mon diplôme, je suis parti en Australie, où j'ai vécu et travaillé pendant neuf mois. En 2008, je suis revenu en France pour participer à l'exposition *Trivial Abstract* organisée par Pascal Pinaud à la galerie Nathalie Obadia et à la galerie Carrée de la Villa Arson, et je me suis installé à Paris.

Vous manipulez des images datées : des diapos-souvenirs, des archives analogiques, des photographies tirées de magazines ou de livres. Parfois vous les imprimez sur du tissu ou des miroirs. Vous travaillez également la vidéo et la 3D, mais vous inventez surtout des installations immersives dotées de dispositifs de projection. Comment définiriez-vous votre pratique artistique ?

Mon travail se concentre sur une pratique personnelle de l'installation artistique. Je cherche à déconstruire des images pour produire des sensations qui portent un discours sur ce qui se joue sous nos yeux. Les images choisies appréciables par tous, et particulièrement par des spectateurs qui ont baigné dans la culture pop de la société postmoderne, questionnent les rapports que l'on entretient avec les images. Avec mes installations, j'entends conduire le spectateur vers divers ailleurs en jouant ou rejouant ce moment où l'image sollicite son attention, sa mémoire et son imagination. Lorsque je fabrique des objets, je cherche également à retranscrire les impressions que peuvent susciter les images, mais en m'interrogeant alors sur la dimension affective des objets.



Dans de la majorité de vos œuvres, vous utilisez des images que vous n'avez pas produites. Pourquoi ? Comment les sélectionnez-vous ?

Très tôt durant mes études, j'ai commencé à travailler avec des images prises par d'autres opérateurs. À l'époque, la production de nouvelles images mettait en balance de nombreuses pratiques que je ne souhaitais pas explorer. Dès le

début de ma carrière, je me suis donc naturellement dirigé vers une pratique relevant du *sample*. Limiter mon processus de création à une simple intervention sur des images déjà existantes m'a finalement permis d'entamer un dialogue plus intéressant avec le monde extérieur. Je découvre souvent des images par hasard. Je collecte des images diverses. Puis, à un moment, il y a un faisceau intéressant de visuels qui se forme, et j'ai envie de l'exploiter. Dans *Plein Soleil*, par exemple, je mets en espace une série de diapositives, qui ont été prises par un photographe amateur, mais qui me parlent car elles donnent à voir les paysages du sud de la France de mon enfance.

Dans *Archeology (Shapes)* (2017), vous retouchez dix diapositives d'œuvres d'art. Avec ces images, cherchez-vous à vous inscrire dans un certain héritage de l'histoire de l'art ?

Dans *Archeology (Shapes)*, je ne m'inscris pas volontairement dans un héritage de l'histoire de l'art, mais cela ne me dérange pas que les spectateurs aient ce sentiment. Ce jeu de dix diapositives-souvenirs, qui était autrefois vendu aux visiteurs dans des musées en Grèce, rejoint mon imagerie habituelle. En modifiant ces diapositives liées à la mémoire d'une visite, j'ai cherché à produire des formes plus minimales qui font finalement écho à une culture visuelle récente. La relation picturale à l'image m'intéressait beaucoup plus que les œuvres photographiées. J'ai surtout voulu créer un jeu de cartes visuel, mais je ne peux pas nier son dialogue évident avec l'histoire de l'art.



Dans vos œuvres où il est question de paysages, vous réfléchissez sur les rapports entre image, espace et temps. Qu'est-ce qui vous fascine dans la représentation du paysage ?

Lorsque je manipule des images de paysages, je m'intéresse surtout à la projection, et à la dichotomie entre le paysage vécu et le paysage perçu. J'ai toujours aimé la possibilité de se projeter dans un ailleurs fantasmé. L'image d'un paysage est toujours un point de vue donné sur un endroit, et permet d'embrasser un espace sans avoir à l'expérimenter.

Dans les installations *Vallées* (2010) et *Plein Soleil* (2014), vous projetez des images, et plongez le spectateur dans une expérience visuelle et immersive. Quelles réactions souhaitez-vous provoquer chez lui ?

J'essaie de séduire le spectateur tout en le faisant douter. Je tente, d'une part, de le captiver, et, d'autre part, de le pousser à se questionner sur cette séduction. Ma relation avec le spectateur est donc ambivalente. Dans *Vallées*, deux paysages sont projetés au même endroit, mais depuis deux sources de projection distinctes. Par addition lumineuse, les paysages se mélangent parfaitement. Le résultat, c'est un paysage qui semble complètement réel. Si le spectateur passe devant l'une ou l'autre des sources de projection, il peut effacer une image et en découvrir une nouvelle. Ici, mon geste artistique a consisté à choisir les visuels, les mettre en espace et les projeter au même endroit. Pour *Plein Soleil*, j'ai perforé 81 diapositives analogiques. Dans chaque image, un rond blanc se substitue désormais au sujet principal. Dans ces deux dispositifs de projection, j'ai utilisé la boucle, et j'ai pensé au contexte dans lequel seraient présentées mes œuvres. De même, dans *Deux Déserts*, trente séquences différentes d'une minute se suivent. Comme l'explique Philippe Parreno dans *Speech Bubbles*, la boucle est une forme très adaptée à l'exposition. Dans mes installations, je cherche à captiver le spectateur avec des dispositifs immersifs, qui peuvent s'expérimenter selon différentes temporalités laissées au choix de tout un chacun.

Du 04 au 25 juillet, vous serez exposé à la galerie Valeria Cetraro. Quels seront les enjeux de cette exposition personnelle ?

Vivid Angst & Colorful Doubts est ma deuxième exposition personnelle à la galerie Valeria Cetraro. Pour la première fois, je ne vais montrer que des objets. Parmi les pièces qui seront présentées à la galerie, certaines ont été produites à l'occasion d'une précédente exposition, qui s'était tenue aux Bains-douches à Alençon en 2019. Les autres sont des nouveaux objets, qui sont liés à l'architecture d'intérieur et au design, et parfois inspirés de l'espace fictif de la salle de bains, un classique des séries B et des films d'horreur. Dans toutes les pièces, je travaille l'image et j'utilise notamment des photographies datant des années 1960 et 1970. Un des enjeux de l'exposition sera de voir comment ces objets résonneront de manière autonome avec l'espace.

Pour en savoir plus, visitez le site de Ludovic Sawage, ainsi que celui de la galerie Valeria Cetraro.

Vivid Angst & Colorful Doubts, du 04 juillet au 25 juillet, à la galerie Valeria Cetraro (75003).

Visuels : © *Courtesy de l'artiste et de la galerie Valeria Cetraro*

Léa Pagnier