

Prix MAIF pour la sculpture 2023 : David De Beyter, finaliste, présente « Belief Material ».

David De Beyter : Je suis David De Beyter, Je suis originaire du nord de la France.

Ma pratique se situe à la croisée d'une approche documentaire et conceptuelle, c'est-à-dire que je m'intéresse à l'histoire de pratiques, de communautés, de lieux, de paysages pour en développer et générer des formes plastiques.

Un mot qui revient souvent est l'idée de pratique du paysage. Notamment sur des projets que j'ai développés avec des communautés qui sont celles, par exemple, des ufologies sceptiques qui sont une communauté de penseurs, et qui sont une centaine en Espagne, qui essaient de déconstruire le mythe moderne des ovnis.

Pour le prix MAIF pour la sculpture, j'ai déposé un projet de sculpture digitale, de roches digitales dont le titre est Belief Material, qui met en place une sorte de processus inversé de fossilisation. Donc, l'idée et le point de départ du projet, ce sont "reentry objects" qui sont ces débris spatiaux fabriqués par l'homme, comme des satellites, des fusées ou autres, qui re-rentrent dans l'espace et se brûlent quand ils percent le ciel.

David De Beyter : Ce qui m'intéresse dans ces "reentry objects" c'est de pouvoir réaliser une hybridation impossible entre une météorite et ces débris spatiaux et d'arriver à façonner, à sculpter un objet virtuellement pour le transposer dans le réel par apprêt.

Son: [Musique].

David De Beyter : Les technologies utilisées pour ce projet de sculpture digitale sont d'un côté une première étape qui ressemble et qui vient de ma pratique de la photographie qui est la photogrammétrie, image que j'importe dans un logiciel 3D qui va me permettre de recomposer un volume de pierres et de roches et de créer une hybridation entre ces matériaux qui proviennent de la pierre et ces images de photogrammétrie qui proviennent de météores et aussi des sortes de déchets, d'éléments de carcasses qui proviennent de photogrammétrie de débris d'objets spatiaux.

David De Beyter : Il y a une seconde étape dans le travail qui est celle de générer physiquement l'objet 3D pour en générer un objet, une sculpture. Et là, je vais passer par des techniques d'impression en 3D. L'idée étant de trouver à ce stade un matériau qui se rapproche le plus de l'acier pour avoir un rapport physique et donner une physicalité à l'objet. Comme j'ai un travail qui s'interroge de manière globale sur des questions de mythologie, sur des rapports de croyance, c'est d'arriver à donner à cet objet une sorte d'aura, que puisse sortir par le travail de la matière ou des textures, un pouvoir d'attraction qui rende et qui donne à cet objet quelque chose d'inquiétant.

MAIF remercie David De Beyter, l'art en plus et InstanT Productions.

Crédits : copyright David De Beyter - InstanT Productions.

Son: [Musique].

[Logo Prix MAIF pour la sculpture].