



*STRATIFICE*

Mot valise -

Mélange de deux mots  
de la langue Française:  
*Strate et Artifice*





# SOMMAIRE

Sur le pas de la porte	4
Le lèche-vitrine	5-13
Procédure de montage	15-27
Dimension anthropomorphique	29-35
Faux et usage de faux	37-43
Trilogie des espaces	45-53
Entre-mêler	55-75
Par la porte de derrière	76-79



## SUR LE PAS DE LA PORTE

Ce mémoire est empilement des ressources qui constituent ma pratique. Comme une montagne de vaisselle brisée dans laquelle je prélève des fragments pour reconstituer mon assiette.

## **LE LÈCHE-VITRINE**

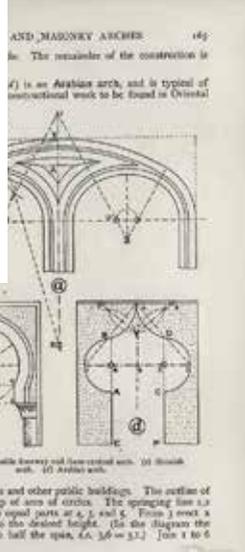




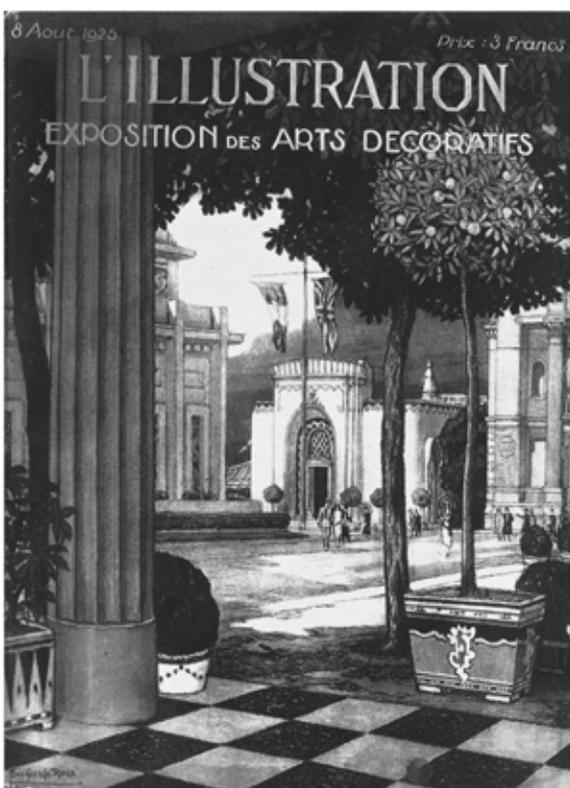
Les images que je récolte agissent comme des tremplins imaginaires qui me permettent de développer ma pratique à la fois du dessin, du volume mais aussi de l'installation.

Au fil du temps, tout un stock de photographies d'objets anciens, de mobiliers design, d'intérieurs modernes, de plantes, de motifs, d'ustensiles de cuisines, d'accessoires cosmétiques, de décors, de parures, de costumes, ... se sont amassées.

Comme des vitrines que je regarde avec envie, je les accumule sans forcément les classer précisément mais plutôt en faisant des rapprochements entre elles - ce sont mes patchworks de réflexions dans lesquels je viens piocher. Ce qui m'intéresse dans ces images ce sont certaines formes, certaines couleurs, certaines textures et certaines ambiances que je pourrais extraire et combiner. Je les déniche dans des magasins de décoration d'intérieure comme IDEAT, dans des revues anciennes comme *L'Illustration*<sup>1</sup> ou alors sur des plateformes numériques tel qu'Instagram ou Pinterest.







L'ILLUSTRATION

LÉGANTS  
MORLAPEY  
SANT  
TIERREUR  
TODERNY.

# MAJORELLE

PARIS.  
BOUTIQUE  
NANCY.  
ORFÈVRES  
STELIER.  
BOUTIQUE  
LYON.  
TANNEUR  
LILLE.  
TANNEUR

VISITEZ  
MON  
STUDIO  
à  
l'Exposition  
des Arts  
Décoratifs.

L'ILLUSTRATION

SUSSE FRÈRES FONDEURS PARIS

**LT. PIVER**  
PARIS

VALLÉE des ROIS

LES CAMIONNETTES  
**VERMOREL**

avec moteur de puissance  
pour toutes  
les routes de France

**LUSASO**  
FAIT MAIGRIER

**TISANE des SHAKERS**

**PEPPERMINT  
GET**

les Crayons  
à  
**CRAYONS VENUS**

L'ILLUSTRATION

*Nous avons créé les*  
**CARBURANTS DE REMPLACEMENT**  
*mais*  
**POUR LEUR UTILISATION**  
*sur votre moteur*  
**RIEN NE REMPLACE**  
**SOLEX**

UN SEUL CARBURANT POUR TOUS LES MOTEURS SOLEX

La collection d'images s'étend aussi aux objets qui proviennent à la fois de grandes enseignes de décoration et de vide grenier. Je les choisis pour leur ergonomie ainsi que pour leur caractère multiple. Puis, ils se mêlent avec les formes que je façonne moi-même. Je ré-emploie ces objets comme je ré-emploie les images. Ils deviennent des éléments ready-made qui rejoignent mes compositions. Les images ou les objets que je récupère et ceux que je crée ont la même valeur d'utilisation. Je les prends chacun comme un élément ou un matériaux qui va être associé tel des matières premières qui deviennent des ressources inépuisables. Ces ensembles constituent, pour reprendre les termes d'André Malraux, mon « musée imaginaire » avec tout un principe de recyclage d'images.

Mais qu'est ce qu'une image et qu'est-ce que cela implique vraiment de les collecter et de les re-prendre?

Les différents synonymes du mot « image » sont : « représentation », « plan », « documentation » mais aussi « métaphore », « comparaison », « allégorie », « symbole », « icône ». En effet, les images sont complexes et nous renvoient à une multitude de notions.

Tout comme le récit, elles possèdent une trame, une composition, un développement et tout un vocabulaire qui leur son propre. Ces caractéristiques lui permettent d'agir comme des transmetteurs d'une information, d'un fait, d'une histoire, ... mais aussi en tant que documentation témoin des époques.

On les trouve sous la forme de différentes reproductions photographiques, documents visuels, scans, ect, tout un mélange d'imprimés et de dématérialisés. Les sources peuvent être diverses : professionnelles ou amateurs, publiques ou privées, de collections ou au rebut, et toutes époques confondues.



Maxime Coulombe dans *Le plaisir des images* dit que « L'image ressemble, et cette ressemblance se fait une clef capable d'ouvrir notre mémoire, nos émotions, nos désirs - autrement dit : notre vie intérieure. L'image nous anime et nous fait rêver, nous défoule et nous excite, elle nous plonge dans de nouveaux mondes possibles » Ce que l'on pourrait aussi appeler « surface bi-dimensionnelle », n'est qu'une reproduction et ne fait que rapporter la choses réelle. Passer par la deuxième dimension pour en comprendre la troisième. Un document nous permettant de connaître visuellement quelque chose et qui nous renseigne sur les caractéristiques de ce qui est représenté comme sa forme, sa matière, son environnement, sa taille, ect. Mais ce que l'on voit sur une image nous renseigne autant que ce qui n'y est pas. Par conséquent une image peut donc être trompeuse.

Les images agissent comme des stimulants. D'ailleurs, le désir en lui-même est une image puisque « désirer c'est déjà imaginer » et figurer un contexte. Il s'agit d'un processus sans fin puisque la satisfaction n'est jamais permanente et il est constamment attisé par les images. Nous sommes peuplés d'images avec une véritable prolifération dans chaque parcelle de notre vie. Elles nous fascinent, nous cultivent , nous choquent, nous réconfortent. Elles nous rendent addict.

Ces représentations apparaissent également comme des vecteurs de nos souvenirs et de nos affects. Tel un portail ouvrant sur un moment, elles nous renvoient à notre imaginaire, tout comme les mots peuvent le faire. En effet, si vous lisez le mot « fête », chacun de nous en possède une image mentale unique et propre à soi. Cette vision sera donc différente pour chacun d'entre nous et éveillera des émotions plus ou moins différentes en fonction de leur vécu.

Dans mon travail, le processus de récolte est un premier geste de collage. Il s'agit du moment où j'opère un choix. Je sélectionne certaines images et par conséquent j'en exclus d'autres.

Cette démarche de cueillette requière deux facultés : la vue et le toucher. Je vois autant avec mes yeux qu'avec mes mains. La vision est considérée comme le sens premier. Sa noblesse<sup>2</sup> par rapport aux autres sens montre bien la place de l'image visuel dans notre monde. L'oeil agit comme un radar pour ne pas être submergé par notre propre expérience du monde qui conduit donc sur une sélection : la collecte. Cette dernière débouche sur le ré-emploi de ces images qui demande à être un « re-lecteur » d'image. Ce terme a été développé et expliqué par Natacha Detré<sup>2</sup> lors de sa conférence les *Re-lecteurs d'images: une pratique contemporaine de collecte, d'association et de diffusion d'images photographiques* à l'université de Toulouse II. Elle évoque le livre d'Aby Warburg, *Atlas Mnémosyne* - une histoire sans mots en parlant de cette récolte comme d'un « Principe combinatoire d'iconographie ».

Mais le sujet principale de cette conférence est le « re-lecteur » d'images - qu'est-ce que cela veut dire?

Pour être un re-lecteur, « il faut d'abord avoir été un lecteur ce qui implique qu'il y ait déjà eu une première lecture » - un premier visionnage. Cette première prise de contact permet de comprendre l'image voire d'en déchiffrer les codes, de l'interpréter. L'image relue, elle, est une ré-interprétation reliée à d'autres représentations. Elle fait souvent appel à notre imaginaire collectif et/ou à nos propres images mentales. La compréhension globale varie en fonction des images que l'on associe l'une à l'autre. En effet, le même chien allongé sur un lit et allongé sur une tombe ne signifie pas la même chose. L'image apparaît tel « un objet culturel qui traverse le temps » et qui est lu différemment en fonction des époques. Ainsi, elle est liée à la personne, au temps, à l'espace et a la culture dans laquelle elle s'insert et est donc perçue de multiples façons. Lorsque je fais des associations j'en propose ainsi ma propre re-lecture.



Utiliser et s'approprier des images qui n'ont pas été réalisées par soi soulève de nombreuses questions: qui est l'auteur à la fin? Comment, par le jeu du dessin, intégrer une image qui ne nous appartient pas? et comment réécrire à partir d'elle?

On prend ces images qui défilent quotidiennement sous nos yeux comme acquise en oubliant qu'à son origine il y a un.e créateur/trice. Par exemple, en voyant Mickey Mouse nous savons tous qu'il s'agit de cette petite souris noire mais pas que c'est Ub Iwerks qui l'a dessinée.

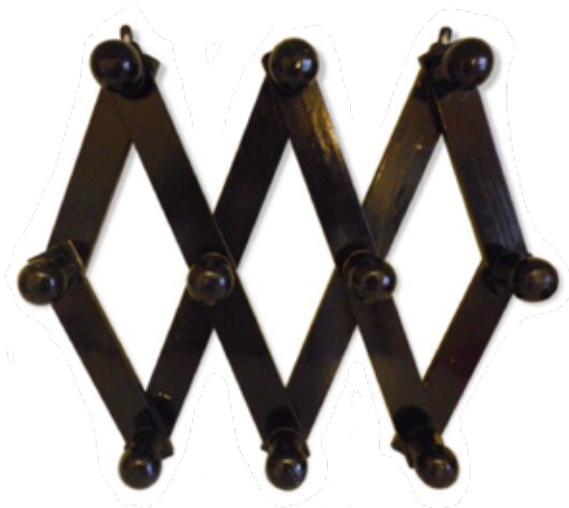
Elle passe de la sphère privée à la sphère publique ainsi elle devient accessible et disponible à tous. L'auteur perd donc son exclusivité souvent au profit de l'industrie qui l'emploie. Mais est-ce du vol ou un hommage ?

Je penche pour un recyclage de ces images. Une remise en circuit après combinaison pour un nouveau sens de lecture. La re-lecture des images c'est la re-lecture visuelle de la culture. Une transmission optique de la connaissance où l'on perçoit les latences, les failles et les potentialités que possèdent chaque image. C'est aussi répéter et transformer ce qui existe déjà pendant que l'histoire des images continue. Ce recyclage permet de recréer du lien tel un parcours. Un dialogue visuel nous donnant l'occasion de communiquer autrement que par la parole.

1 premier journal illustré français à partir de 1843

2 Les 5 sens : diversité et divergences de savoirs désunis - de Bernard Valade dans Hermès, La revue 2016/1 (n°74) pages 31 à 42

pour s'en tenir aux cinq sens énumérés par Richard de Fournival dans son Bestiaire d'amour (milieu du xiii<sup>e</sup> siècle) : « L'homme possède cinq sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. » L'ordre de succession ne connaît guère de variations. La perception visuelle occupe la première place, accordée en cela à la tradition idéaliste qui ne conçoit nullement la vision comme simple accès aux informations fournies par l'environnement. ...»

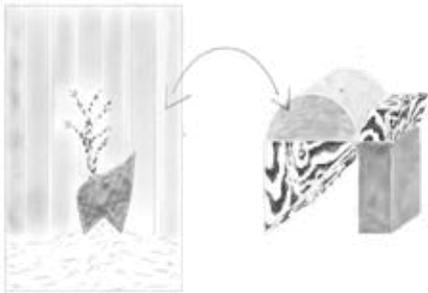




## **PROCÉDURE DE MONTAGE**



Mon cheminement continue à travers trois procédures qui sont voisines : le collage, l'assemblage et le montage. J'associe chacune d'entre elle à un médium. Le collage fonctionne avec le dessin - l'assemblage avec la sculpture - le montage avec l'installation.



Dessin et sculpture sont étroitement liés dans ma pratique. Je compose et décompose les deux en associant les matériaux et les surfaces qui se contrastent et qui se complètent. Il y a l'objet et son moule - la forme et la contre-forme. Pour moi, le collage induit une disposition de surfaces planes, l'assemblage une imbrication de volumes et le montage une réunion de ces ensembles.

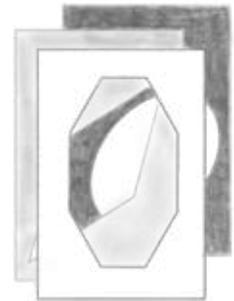
À la source de ma pratique, le dessin. Je l'utilise en tant que dessin autonome mais aussi en tant que dessin préparatoire. Il devient donc un outil de recherches se traduisant par des croquis, schémas, empreintes, ect.

Un protocole de travail s'est imposé naturellement. Comme un photoshop manuel, j'utilise des calques sur lesquels je dessine les formes afin de les agencer dans l'espace de ma feuille tout en essayant de créer un effet de perspective. Toujours en quête d'une composition harmonieuse, les strates s'empilent, se chevauchent ou restent voisines jusqu'à trouver leur emplacement exact. Comme un travail de bâtisseur, je pose avec minutie les éléments que j'associe au fur et à mesure de l'évolution du dessin.

Puiser dans ma banque d'images est mon premier geste de collage. J'en réunis quelques unes sur mes planches d'inspirations pour les confronter dans un premier temps en tant qu'image entière. Puis, j'analyse quelles formes je vais extraire, quelles textures je vais reprendre, quelle ambiance je veux donner à ce dessin-collage. Une confrontation et des jeux d'associations qui m'aident à faire un choix.



Cette pluralité d'images renforce cet esprit de collage et donne l'occasion de jouer des écarts de gestes. Une diffusion de fusain comme s'il avait été bombé à côté d'une forme aux lignes fortes entourée d'un halo de lumière fait avec le blanc du papier. J'ai ainsi composé tout un répertoire de gestes : de lignes franches, de masses estompées, de formes pleines, des formes vides, de formes réalisées à la gomme, ect. Lorsque je dessine, je pense aux contours, à la silhouette, à la soustraction du blanc du papier, cette zone de choc à l'intérieur de laquelle je dessine une autre forme comme un jeu d'emboîtement. C'est ce que j'appelle le « principe de l'étagère ». Une forme définie à l'intérieur de laquelle on range d'autres formes qui recréent une mise en scène.



Des saynètes « beckettiennes »<sup>3</sup>, où cohabitent les formes et les contres-formes d'un luminaire, d'une pièce de jeu de construction pour enfants, d'éléments imaginaires qui découlent de mes volumes, des surfaces marbrées, des planches de bois etc... .

Un vocabulaire plastique emprunté au monde du bricolage, de la cosmétique, de la décoration et du design standardisé avec lesquels je vais tenter de créer un espace scénique dont les éléments graphiques deviennent quasi anthropomorphiques. Tout en gardant à l'esprit que le dessin de ces associations disparates donnera la sensation d'un collage au sens physique du terme, comme si les formes possédaient une bordure à cause du volume du papier découpé. La coalescence des différentes sources cherche peut-être à brouiller les pistes. Permettant ainsi de composer un périmètre d'action à déchiffrer avec plusieurs degrés de regard et de compréhension.





Le collage dont l'un des précurseurs fut Pablo Picasso avec *Guitare, partition et verre* en 1912, fut ensuite le médium de prédilection des Avants-gardes.

Autorisant la convocation d'images qui n'ont pas lieux d'être ensembles, le collage devient une technique de construction. Il consiste à intégrer au départ des matériaux divers comme des fragments de papiers journaux, des morceaux de tissus ou encore des grains de sables prenant ainsi le statut d'un objet plat, une sorte de bas-relief.

Faisant partie des surréalistes, René Magritte a profité de l'intérêt que ses contemporains portaient au collage pour peindre toute une variété d'effets caractéristiques de cette technique. Ainsi, dans *Le goût de l'invisible* réalisé en 1927, nous avons l'impression d'être en présence d'images découpées, superposées ou se chevauchant, empilées, répétées, doublées ou inversées. La perception paradoxale du matériaux qui domine l'oeuvre. Il s'inspire de cette technique tri-dimensionnelle pour la repasser en réalisation bi-dimensionnelle.





Une autre façon d'aborder le collage et que je ré-emploie consiste à reproduire ou créer une forme découpée dans un motif. Ainsi, ces deux images n'ayant rien a voir l'une avec l'autre fusionnent - le contour étant une image et la surface intérieure étant l'autre. Pour égaler cet effet en dessin, je taille ma forme dans un patch de scotch à peindre tel un couturier qui emporte-pièce son patron dans le papier. Cela me permet de réaliser mes propres pochoirs et d'entretenir l'illusion du collage. Dans l'oeuvre d'Eileen Agar *Head* de 1937, on voit le découpage d'une forme en l'occurrence ici un buste féminin taillé dans un motif façon « coquilles et crustacées ». Les deux éléments qui à première vue ne présente pas de liens, sont réunis par ce pochoir-fenêtre laissant la porte ouverte à une narration.



En sculpture ce n'est plus le principe du collage qui me vient en tête mais son cousin, l'assemblage. Ainsi, je combine les différentes formes empruntées ou créées, les matériaux ainsi que les quelques objets de ma collection. Le produit de cette association éclectique débouche sur un ensemble d'objets sculpturaux inspirés du mobilier domestique, jouant sur les codes de l'objet usuel détourné par le choix des matériaux et/ou de leur mise en scène. Ils convoquent plusieurs médiums comme la peinture, la céramique ou le bois. Pour moi le processus d'assemblage est très bien illustré par le groupe de designers italiens Memphis. Par exemple, la pièce *Malabar* pensée par Ettore Sottsass en 1982, étant un buffet, réunit une armoire en plastique stratifié, des étagères en plastique stratifié et du bois ainsi qu'une structure en métal peint. Entre meuble et objet d'art, cette association équilibrée montre une belle conjonction des différents matériaux, des jeux d'équilibres, d'empilements, des lignes et de formes pleines.

L'utilisation du dessin reste présent dans l'élaboration des volumes que j'imagine. Des formes géométriques esquissées à la ligne claire à partir d'une grille qui seront ensuite montées en élévation comme les piécettes en bois des jeux de construction pour enfants. Ces dernières sont aussi des outils qui m'aident à imaginer certaines formes, à décider de certaines dispositions et à prendre en compte les portances. L'espace d'une salle dans sa globalité est à prendre en considération et permet ainsi d'adapter la pièce en fonction de la zone sur laquelle elle sera. Je veux parler du triptyque : sol - mur - plafond et ainsi penser le système d'accrochage ou de présentation comme partie intégrante de la pièce.



La technique d'assemblage a engendré chez moi la question du kit, de la pièces démontable et par conséquent transportable. Ce principe que l'on connaît tous grâce au géant du mobilier à monter soi-même IKEA devient en réalité presque une esthétique : le kit au complet.

Cela amène donc à penser la pièce artistique mais aussi à son carton d'emballage, sa boîte, son écrin. On en revient donc à cette histoire de forme/contre- forme , contenant/contenu. Quelques interrogations se posent au-delà de l'esthétique du kit. Le kit par principe, est le fait que l'acheteur monte lui-même son meuble. Pourrait-on envisager par exemple de faire monter à un collectionneur la pièce qu'il vient d'acquérir ? - Ou bien - Est-ce l'artiste qui viendrait la monter chez l'acheteur? Montrant ainsi une partie du processus de réalisation qui habituellement est cachée comme une sorte de performance d'atelier à domicile.

Le dessin pourrait également être une partie intégrante de la sculpture. Poser dessus tel un motif ornant la matière ou incruste dedans, comme un tatouage du collage sur l'assemblage. Un va-et-vient dynamique entre dessin et volume, bi-dimensionnalité et tri-dimensionnalité qui s'auto-aliment et évitent l'ennui.

Pour l'installation, je l'aborde comme un rendez-vous entre le dessin et la sculpture définit par le montage des diverses pièces dans un espace. La notion de montage s'utilise également dans le cadre d'un film ou d'un livre comme le rassemblement de tout un travail effectué pour arriver à un projet final. Ici, il s'agit d'un moment de rencontre qui m'aiguille sur l'agencement de l'espace, ce qui pourrait manquer, ce qui fonctionne et ne fonctionne pas. La technique du montage fait naître des pièces in-situ d'où l'importance de prendre en considération le lieux lorsque cela est possible. Par exemple, j'ai réalisé une pièce intitulée *Moquette de sciure*, qui est un motif de papier peint des années 70 que je dessine avec de la sciure

de bois au sol. Cette pièce convoque à la fois le dessin et le volume ainsi que l'espace.

Quand je pense au montage je pense également au démontage qui induit le concept de l'éphémère, ce qui m'a permis d'enrichir ma pratique et de l'associer à d'autres notions déjà présentes dans mon travail par exemple avec la réalisation d'une pièce en trompe-l'oeil comestible.

Les gestes liés au collage, à l'assemblage et au montage donnent l'occasion de créer des liens et du dialogue interne à la pièce réalisée ainsi qu'avec les autres formes qui composent l'exposition ou l'accrochage. Ce sont aussi des gestes de décalage qui permettent de faire coexister des composants et des affects de nature hétérogènes, qui génèrent une certaine forme d'humour, d'autodérision mais aussi de tendresse.

3 Samuel Beckett est considéré comme le maître de l'absurde



SPIRIT BOTTLES



11,177



11,166



T2048



T2081



11,181



11,180



10849



11,165



11,182

BIJOUX MOOERHIE



DOUKINE 18916

18  
R. 12.

DE JONGH, ROTTERDAM, PARIS.

100, RUE DE LA HARPE, PARIS.

Jewelry - 1891





## **DIMENSION ANTHROPOMORPHIQUE**





Le monde se présente comme un vaste ensemble de formes variées et disparates, toutes en relation les unes avec les autres dont l'humain consiste à être l'une de ces formes qui vit en symbiose avec toutes les autres. Comme un flux d'échanges entre ces différentes entités, elles ne sont pas perméables et peuvent donc s'influencer.

Par exemple, nous pouvons attribuer des caractéristiques humaines à des dieux, des animaux, des objets, des phénomènes, des idées, des perceptions, des sentiments voire à des êtres d'un autre monde le cas échéant. Il s'agit de l'anthropomorphisme.

Mais quelle est cette notion et comment se manifeste-t-elle au sein ma pratique ?

L'anthropomorphisme, d'après la définition du petit Robert 2008, est: « 1. Tendance à concevoir la divinité à l'image de l'homme. L'anthropomorphisme des anciens Grecs. 2. Tendance à décrire un phénomène comme s'il était humain, à attribuer aux êtres et aux choses des réactions humaines. 3. Propriété d'un mécanisme dont la structure est à l'image du corps humain. L'anthropomorphisme du robot. »

Ce phénomène est fréquemment utilisé dans les dessins animés Disney. Nous y observons des personnages ne s'arrêtant pas qu'à l'imputation de traits physiques de l'humain mais s'étendant aussi à son tempérament pluriel. En effet, dans le 39ème long-métrage d'animation *la belle et la bête* des studios Disney réalisé en 1991 par Gary Trousdale, Kirk Wise et écrit par Linda Woolverton, nous voyons « Big Ben » l'horloge , « Lumière » le chandelier et « Plumette » le plumeau à poussière, chacun possédant une personnalité, ce qui les place au rang d'individus. « Big Ben » étant strict, bagarreur mais peureux malgré tout, souvent avec « lumière » le charmeur rebelle et enjoué



toujours en train de séduire « Plumette » l'indépendante flirteuse mais jalouse.

La personnification des objets qui nous entourent apporte une dimension humoristique en adoptant des caractéristiques qui nous ressemblent, comme le reflet de nous-mêmes ou des personnes que nous côtoyons. Une forme d'humanité attribuée aux éléments. Au-delà de l'Homme qui veut influencer son milieu, un système de reconnaissance conscient ou inconscient qui consiste à être entouré de ce qui nous ressemble donnant ainsi une possibilité d'identification, une identité provisoire. Faisant écho à cette question que nous nous posons lorsque nous sommes enfants : Si tu étais un animal, un objet, un végétal, ... tu serais quoi? Une façon de se raccrocher et de se transposer aux éléments extérieurs à nous comme une sorte de trace proprement humaine imprimée aux relations avec le monde non-humain.

Le travail artistique engendre un engagement du corps pour et dans la production. Quand je dessine, que je travaille le bois, la céramique ou encore le plâtre, il s'agit de mon corps associé à des outils, prolongement de la main, qui réalise toutes ces opérations. À moi de déterminer si je veux que l'on sente cette implication dans mon travail. Il s'agit de ce qui guide les écarts de gestes pour ramener du vivant sur de l'inerte. Ainsi, la trace des coups de pinceau, de la taille dans le bois se marie avec une dalle parfaitement lissée ou une plaque uniformément bombée. Une façon de dire, qu'il y a un être vivant derrière cette production qui pense, qui la réalise, lui donne une matière vibrante.

Lorsque je regarde des espaces domestiques, du mobilier, des objets, des ustensiles ou encore des accessoires de maquillages, je remarque une chose : tous sont en contact avec le corps.

A l'origine de ces réceptacles du vivant, des lieux ou

des objets qui sont pensés et conçus par l'Homme et pour l'Homme. Chacun ayant une fonction bien particulière en s'adaptant à une partie de corps, un corps entier et à sa position. Le fauteuil reçoit le corps assis, le lit le prend allongé, les ustensiles s'adaptent à la main, le pot de fleur englobant la plante, ect.

Pour des zones plus ciblées par exemple, le Beauty Blender, une éponge à fond de teint ou encore un Gui Sha, outil de massage facial, sont élaborés pour épouser précisément certaines parties du visage. Par conséquent, cela leur confère une forme ergonomique et singulière. Je les vois comme un jeu de formes et de contre-formes entre le visage et l'outil. Lorsque je reprends ces éléments graphiques souvent je modifie leur échelle pour ne plus intervenir dans ma composition en tant qu'outils, non-vivants, mais plutôt en tant que personnage en relation avec les autres éléments.

Tous ces objets ont un lien avec le corps. Ils en sont plus ou moins imprégnés mais c'est la manière de les utiliser et de les mettre en scène qui rend visible le caractère anthropomorphique. En les ré-employant, pour faire une vie des formes. Ainsi, certains passent de recevoir le corps à celui d'en posséder certaines caractéristiques. Cela se traduit par exemple par des formes géométriques inspirées d'images mobilières que je trace à la grille apparaissant comme des petits personnages volatils ou encore par une sculpture à plumes entre plante artificielle et silhouette filiforme inspirée de « Plumette ».

Sur une scène de théâtre la mise place des corps - dans ma pratique, la mise en scène des éléments graphiques dans l'espace d'une feuille ou celle de mes travaux dans l'espace d'une salle. En essayant de créer du dialogue entre tous comme si je plaçais les « membres du mobilier



» lors d'une réunion de famille, certains ayant des airs de ressemblance liés à leur hérédité comme par exemple le motif bois qui se retrouve à la fois dans mes dessins et dans mes sculptures.

Cette idée est visible dans un dessin de Paul Nash *Swanage Surrealism - les surréalistes de Swage* réalisé en 1936. Une composition avec des os d'animaux décolorés, des racines d'arbre et des pierres découvertes sur plage ou à la campagne; le tout produisant comme disait Nash « non pas tant une association d'objets invraisemblable et grotesque que ce qu'il ressentait comme étant l'association juste (...) qui n'était qu'un pas de plus vers le mystère de la relation »

Le mobilier d'intérieur possède déjà certains caractères anthropomorphiques.

Tout d'abord, je fais une corrélation entre deux éléments : l'immobilier et le mobilier - la maison et le meuble - l'immobile et le mobile. Le meuble est ainsi déplaçable, il n'est pas ancré à un lieu fixe. Ce qui lui fait déjà un premier point commun avec l'Homme. Ensuite, dans nos appellations, nous commençons déjà ce travail d'anthropomorphisation lorsque nous disons : « les pieds de la commode », « le bras du porte-manteau » ou encore de « la tête de lit ». Enfin, nous les considérons comme des humains en criant « aïe » lorsqu'ils prennent un coup, suivi de notre passage de mains sur la zone de l'impact comme pour atténuer la douleur.



Ce qui n'a pas dû échapper au groupe de designer Memphis dont certaines de leurs pièces sont des éléments mobiliers à caractère anthropomorphique distinguable par leurs apparences mais aussi leurs appellations. En effet, l'étagère porte-manteaux *Ginza* designer par Masanori Umeda en 1982 ressemble à un bonhomme robot. La lampe de table *Tahiti* designer par Ettore Sottsass en 1981, elle, ressemble à un canard. Mais aussi en donnant à certaines pièces des prénoms comme pour le lavabo double vasque *Charlotte* designer par Martine Bedin en 1987 ou encore le bureau *Bernard* designer par Massimo Losa Ghini la même année.

Cela remet ces pièces tout de suite du côté du vivant. Peut-être répondaient-ils à la question : Si *Charlotte* était un meuble, elle serait quoi?





## **FAUX ET USAGE DE FAUX**



Pour évoquer ce sujet nous parlons d'artifices, d'abus délibérés, d'expédients, d'effets, d'impostures, de complots, de feintes, d'ourdissements, de machineries, de spectaculaires, de détournements, de ruses, de stratégies, de déguisements, de parodies, ect.

Mais selon l'Histoire, tout cela commence entre 464 et 398 avant J- C. « Zeuxis eut pour contemporains et pour émules Timanthès, Androcyde, Eupompe, Parrhasius. Ce dernier, dit-on, offrit le combat à Zeuxis. Celui-ci apporta des raisins peints avec tant de vérité, que des oiseaux vinrent les becqueter; l'autre apporta un rideau si naturellement représenté, que Zeuxis, tout fier de la sentence des oiseaux, demanda qu'on tirât enfin le rideau pour faire voir le tableau. Alors, reconnaissant son illusion, il s'avoua vaincu avec une franchise modeste, attendu que lui n'avait trompé que des oiseaux, mais que Parrhasius avait trompé un artiste, qui était Zeuxis. »<sup>4</sup>

Zeuxis ou Zeuxippos était un peintre grec d'Héraclée qui jouait sur les couleurs et les contrastes d'ombres et de lumières, il excellait à donner l'illusion de l'espace. On dit que c'est lui qui a introduit l'esthétique du trompe-l'oeil dans la peinture grecque notamment avec ces fameux grains de raisin.

Le trompe-l'oeil peut avoir plusieurs visages, mais quels sont-ils et comment cette illusion se manifeste-t-elle dans mon travail?

En premier lieu, le trompe l'oeil est une image, mais une image qui se définit comme étant également « un monde fictionnel, singulier et unique, dont sa première caractéristique - caractéristique essentielle - est de ressembler au monde réel »<sup>5</sup>.

Cette ressemblance est de l'ordre du mimétisme. Elle ne sera jamais parfaitement identique sans quoi nous parlerions de clones ou de doubles. Il s'agit plutôt, d'une mise en scène d'une image existante pour tromper le spectateur dont le clou du spectacle réside dans la découverte de cette duperie.

Vient alors la question de la reconnaissance au sens de re-

connaître, d'identifier, ce que nous avons en face de nous. Richard Artschwager l'évoque en disant que l'« on reconnaît quelque chose parce qu'on l'a déjà vu auparavant. C'est la première étape du processus d'identification »<sup>6</sup>. Comme pour le re-lecteur d'image, il faut avant tout connaître pour pouvoir reconnaître. Le plus souvent les images choisies font appel à la mémoire collective pour inclure dans cette reconnaissance le plus grand nombre de personnes. Je peux donc reproduire la surface du marbre car je sais que beaucoup de personnes connaissent ce matériau et par conséquent vont le reconnaître.

La sculpture, la peinture ou bien le dessin sont dans leur définition même des médiums qui retranscrivent une image. Ils la copient, essayant ainsi de lui ressembler comme peut le faire un trompe-l'oeil. Par exemple, une tasse étant dessinée même la plus fidèlement possible, n'est pas l'objet tasse mais plutôt à sa représentation bi-dimensionnelle.

Nous arrivons donc à une recherche de la perfection en se rapprochant au plus près de l'image initiale, comme un faussaire, afin de créer la confusion et d'ainsi déclencher le moment de surprise. Une part d'irréel que nous pouvons également observer chez les hyperréalistes. Un mouvement artistique popularisé en 1973 par le galeriste belge Isy Brachot produisant des peintures ou des sculptures ressemblant à une photographie haute résolution. Ce style artistique montre une réalité que l'on ne peut voir à l'oeil nu en incorporant des détails que notre vision ne détecte pas. Une réalité illusoire comme un miroir grossissant sans l'effet déformateur.

L'illusion du trompe-l'oeil n'utilise pas que des surfaces inertes, elle se pratique également sur le vivant. Nous la connaissons surtout sous le nom de maquillage. Un terme qui est souvent raccroché à la superficialité, aux strass et aux paillettes. Mais essayons donc de voir dans ces termes du côté de la surface des choses, du reflet à l'éblouissement qui somme toute ne sont pas si éloignés de certaines caractéristiques du trompe-l'oeil.



Pour commencer, il faut comprendre précisément l'origine du mot « cosmétique ». Le grec Kosmos désigne ordre et univers dont le sens premier est « le bon ordre ». Le mot Kosmos signifie donc la rigoureuse, l'harmonieuse et la bonne ordonnance des astres dans le ciel.

De nos jours encore, le cosmos dans le vocabulaire de la philosophie indique l'univers considéré comme un système bien ordonné. Le Kosmos désignait aussi plus modestement le bel agencement de la parure d'une femme. Platon parlait de la Kosmêtikos tekhné soit « l'art de la parure ». Kosmété étant le féminin de l'adjectif Kosmêtikos il devient cosmétique en français, où il signifie « qui a trait aux soins de beauté ». La parure étant un élément d'ornementation superflue, une couche de plus, un artifice.

Cet artifice se traduit par un recouvrement de surface que ce soit un visage recouvert de fond de teint pour cacher les imperfections ou une planche de bois aggloméré que je recouvre de peinture à l'huile pour donner l'illusion qu'il s'agit d'une planche de bois massif.

Une corrélation peut donc se faire entre maquiller/démaquiller - cacher/montrer. Dans le trompe-l'oeil, nous avons besoin de ces oppositions. Par exemple, je n'ai peint le motif bois que sur une seule face ainsi que sur les bordures de la planche pour laisser la possibilité au spectateur de regarder l'envers du décor afin que l'illusion soit perçue et comprise. À cela, s'ajoute une autre dualité, la présence dans la même salle du véritable matériau et de sa reproduction pour « Que les objets réalisés se confondent avec les choses du monde existant »<sup>7</sup>.

L'oeuvre de Richard Artschwager *Door/Door II* 1984-85 en est le parfait exemple. C'est un mélange de Formica - matériau industriel déjà existant - « Le Formica, le grand méchant matériau, l'horreur de notre temps que je me suis mis tout à coup à aimer parce que j'avais la nausée de regarder tout ce bois magnifique » et de sa copie en peinture.

Le maquillage, cette pratique éphémère de la métamorphose, peut



aussi être transposé à une autre discipline dans laquelle je viens puiser, la pâtisserie. La tromperie se mange aussi.

L'art culinaire rentre dans la liste des médiums improbables, ce qui en fait le candidat parfait pour participer au jeux d'illusion. En effet, le chef pâtissier Ben Churchill nous trouble avec des pièces trompe-l'oeil. Une de ces pièces représente une éponge à vaisselle qui essuie de la sauce avec de la mousse de savon sur le dessus. En réalité, il s'agit d'un gâteau à l'huile d'olive avec de la chapelure à la menthe, une mousse au lait sucrée ainsi qu'une purée de pommes au four. Il est donc nécessaire d'avoir la composition de la pâtisserie ou le cartel de l'oeuvre d'art pour comprendre toute la subtilité de la pièce.

Je ré-emploie cette matière comestible pour la réalisation d'une pièce constituée de carreaux de faïence que je réaliserai en biscuit recouvert d'un glaçage royal pour donner l'illusion de la brillance des émaux. Ces derniers seront joint grâce à de la crème au beurre. Le tout orné avec des pampilles réalisées en sucre cuit. Au lieu d'avoir un menu pour savoir ce que le dessert contient, j'ai écrit une énigme pour essayer de guider le visiteur vers la pièce comestible.

La cosmétique tout comme le décor relèvent de l'apparat, ce sont des fabriques à vraisemblances.

L'illusion du trompe-l'oeil est utilisée pour les décors de théâtre, de cinéma, de plateaux télévisés, de parcs d'attractions, de fêtes foraines, ect.

Ces surfaces fabriquées recherchent souvent à recréer sur une zone plane, de la perspective, du relief en refaisant une image entière.

Dans mon travail les notions de perspectives et de reliefs du trompe-l'oeil sont déjà présentes puisque je peins ou je colle les motifs illusoires directement sur le volume. Je fonctionne avec des bombes à effets, des stickers à effets ou par recouvrement avec de la peinture et du plâtre. Je ne retranscris donc pas une image entière mais juste des matériaux ou des motifs que je pourrais associer.

Le recouvrement de certains volumes peut faire douter de leur perception sensorielle. Une céramique recouverte d'épices donne l'impression



d'être aussi légère qu'un ballon alors que son poids l'ancre au sol. Inversement, un bâtonnet de polystyrène plongé dans du plâtre, poncé puis repeint donne la sensation d'être fait en fonte alors que nous avons l'impression de se saisir une bouteille d'eau vide.

Plus scientifiquement, l'illusion réside dans ce moment de trouble entre ce que voit notre œil et ce qu'analyse notre cerveau. Cela donne un nuage de confusion comme nous pouvons l'observer dans la pièce de Richard Artschwager *Description of Table* 1964 qui montre un cube peint donnant l'illusion de voir une table avec une nappe. Nous avons l'impression de pouvoir nous y mettre avec une chaise et passer les jambes sous la table mais en réalité on va se heurter à la surface peinte. Toute cette pratique du faussaire met en avant une économie de moyens permettant d'utiliser des matériaux bon marché pour les transformer en matériaux nobles.

La pratique du trompe-l'œil est donc une façon de pouvoir avoir l'image de choses qui ne sont pas là et que nous ne possédons pas. Nous pouvons également y voir une quête de la perfection. Une quête perdue d'avance puisque la perfection est un concept en perpétuel changement qui suit l'évolution de la mode et dépend de celle des techniques.

4 Pline l'Ancien, « histoires naturelles, livre XXXV, traduit et annoté par Emilie Littré, Paris, Dubochet, 1848-1850, t.2, p.472-473

5 Maxime Coulombe dans « le plaisir des images » p53

6 Richard Artschwager entretien avec Bernard Blistène

7 Richard Artschwager entretien avec Bernard Blistène





# TRILOGIE DES ESPACES



Dans l'Antiquité grecque, une trilogie était un ensemble de trois tragédies, composées à l'origine sur le même thème légendaire, que les poètes dramatiques devaient présenter et faire jouer ensemble pour disputer un prix. Ici rien de dramatique bien sûr, mais plutôt la mise en évidence de trois entités inséparables et qui se succèdent, dont « le prix » serait la réalisation de pièces artistiques. Je veux parler de l'espace domestique, l'espace galerie et entre deux l'atelier où l'artiste travaille.

Ce processus en trois étapes, commence dans l'espace domestique. L'écrivain Jean-François Staszak le définit comme étant « un espace anthropique ». Il explique qu' « Au-delà de la grande variété des modes de construction, des techniques plus ou moins complexes, l'espace domestique demande un aménagement. Pour y dormir ou y cuisiner, s'y protéger ou s'y réunir, il est équipé, décoré, chauffé, ect. L'espace domestique est une construction. Celle-ci peut-être le fait des habitants eux-mêmes ( auto-construction, architecture vernaculaire ) ou non, mais, même si la maison a été édifée par un autre, ses habitants y mettent leur marque ( décor, mobilier, ect ). L'espace domestique est toujours porteur de normes et de valeurs qui ont présidé sa constitution: canons esthétiques, règles morales, structures sociales ( par exemple: maîtres vs domestiques ) et familiales ( par exemple: hommes vs femmes ) , économiques et politiques ... etc. »<sup>8</sup>

A cette définition, j'ajouterais le fait que l'espace domestique ne se cantonne plus à une maison mais plutôt à une multitude de types de logements qui influent forcément sur la disposition de l'espace intérieur : appartements, chambres de bonnes, tentes, yourtes, mobile-homes, Tiny House et habité par choix ou par contrainte, fixe ou mobile.

L'espace domestique est un lieu privé dans lequel cohabitent deux formes: les formes vivantes comme les humains, les plantes, les animaux et les formes non vivantes telles que le mobilier, les objets, les ustensiles, les outils, le tapis, etc...





Aujourd'hui, une multitude de choix s'offre à nous pour aménager notre intérieur avec cette effervescence d'objets et de mobiliers standardisés. Rendant ainsi, l'aménagement de ce dernier très attractif et lui conférant parfois un statut de passe-temps.

L'agencement de notre intérieur constitue déjà un des premiers rapports de l'assemblage. En effet, lorsque nous agençons notre lieu de vie, nous créons des compositions, des empilements d'éléments. Par exemple, le plaid en laine pend sur l'accoudoir d'un fauteuil en cuir qui, lui, se trouve sur un tapis en lin. Il y a donc une combinaison de trois textures et trois formes différentes qui se réalise intuitivement pour construire un assemblage « cocon ».

Dans la Villa Arpel, en revanche rien de tendre ni de moelleux. En effet, cette maison que nous admirons dans le film *Mon oncle* de Jacques Tati, conçu par le réalisateur Jacques Lagrange et lui-même, nous dévoile une maison-cube au mobilier design et à l'intérieur aseptisé. Ce film fut réalisé en 1958, période au coeur des Trente Glorieuses durant une décennie qui marque l'arrivée de la production de masse et du développement de la société de consommation. Il s'agit donc d'une satire de cette nouvelle société qu'il dénonce avec humour.

Les besoins et les envies changent, l'offre aussi. Ainsi, « les créateurs du monde entier, dans un élan de vouloir affirmer leur différence, tantôt embrassent le design industriel, tantôt le rejettent, pour donner à leur pièces un esprit plus cocon. Les plus gros succès de l'époque en témoignent, de la *Diamond Chair* d'Harry Bertoia pour Knoll au *fauteuil Swan* d'Arne Jacobsen » A cette période également, les électroménagers commencent à faire leur apparition, ce qui n'aura pas échappé à Jacques Tati qui tourne ces outils, censés faciliter la vie de la ménagère, en dérision. Ainsi, nous regardons avec humour Mme Arpel se servant d'une télécommande reliée à la gazinière pour faire sauter la poêle afin de retourner son steak. Au final, elle aura perdu plus de temps à trouver le bouton, pour déclencher le mécanisme, que



de le faire elle-même. Un peu comme des gadgets du futur.

L'intérieur domestique est donc le reflet des époques et de l'évolution de la société. Aujourd'hui devenue une industrie très lucrative qui produit énormément de formes diverses dans lequel je viens puiser. Je considère ces éléments, ces objets, ces meubles comme de la matière première que j'emprunte, détourne et façonne.

L'atelier constitue la salle d'attente, le lieu de latence et de transit entre l'espace domestique et le lieu d'exposition. J'y fais rentrer des éléments bruts : idées, images, matériaux, objets pour en sortir mes pièces plastiques, un « produit fini », « le prix ».

Cette zone d'ébullition permet la mise à disposition et la confrontation d'images et d'objets ma récolte.

Les oeuvres abouties cohabitent encore avec les croquis, les maquettes, les échantillons, ce qui me permet d'enrichir le travail au fur et à mesure. La répétition, le faire et le refaire entraînent un ensemble de pièces de la même famille. Une première pièce engendrant une autre ou en reprenant un élément.

Pour Constantin Brancusi « À partir des années 1920, l'atelier devient le lieu de présentation de son travail et une œuvre d'art à part entière, un corps constitué de cellules qui se génèrent les unes, les autres. »

Son atelier pourrait être comparé à l'agencement d'un espace intérieur. En effet, la mise en place de ses travaux lui convenait tellement que lorsqu'il vendait une de ses oeuvres, il la remplaçait par son tirage en plâtre pour ne pas perdre l'unité de son agencement. Son atelier devient alors une mise en scène permanente, prête à être visible à tout moment.

Arrive le moment de sortir son travail de l'atelier, de lui donner de la visibilité et d'échanger avec des avis extérieurs. On passe donc de l'espace d'atelier à l'espace galerie.

La galerie étant souvent considérée comme un lieu presque sacré avec ses murs blancs surmontés d'un puit de lumière naturelle ou d'une multitude de spots artificiels donnant l'impression d'un lieu divin et immaculé.



Le livre *White Cube* de Brian O'Doherty<sup>9</sup>, nous explique qu'au cours du 20ème siècle, la galerie a beaucoup changé et évolué. Elle n'est plus seulement quatre murs blancs où chaque oeuvre est isolée les unes des autres et de leur environnement mais plutôt un espace d'échange. Ainsi: « ses murs deviennent fond, son sol, socle, ses angles, vortex, son plafond, ciel pétrifié ». Ce lieu d'expositions devient un « espace élastique » qui est propice à de nouvelles formes d'Art. Il s'agit de traiter la galerie de façon globale et faisant partie intégrante de l'oeuvre.

Je l'anticipe tant que je peux lorsque je réalise mes pièces. Je prends en compte la façon dont elles seront accrochées, posées, suspendues ce qui me donne l'occasion d'intégrer le système d'accrochage à ma pièce.

Constantin Brancusi considérait que le socle faisait partie intégrante de la pièce. Je me dis toujours que si mon objet a besoin d'un socle extérieur, que je n'ai pas choisi, alors c'est que ma pièce n'est pas terminée.

Le fait d'intégrer les supports permet aussi d'intégrer le lieu. Nous retrouvons donc également une seconde trilogie importante : celle de l'objet bidirectionnel ou tridimensionnel - son support ou système d'accrochage - sa zone de placement dans l'espace. Raisonant ainsi comme un constructeur qui se déplace sur le terrain, le lieu d'expositions. Avec plusieurs questions: quelles sont les mesures? Où sont les ouvertures?, Comment tourne la lumière?

Je recherche dans la mise en espace de mes pièces du dialogue, de la mise en scène comme un décor de théâtre. Une recherche scénographique qui puisse induire la déambulation des corps de manière libre comme nous pourrions le faire dans notre lieu de vie. Voire qu'ils ne soient pas extérieurs à ce qu'ils regardent mais qu'ils y participent comme par exemple en dégustant une de mes sculptures.

Il s'agit donc de penser cet espace blanc comme l'aménagement d'un espace domestique avec tout un vocabulaire comme: rhabiller les murs, recouvrir le sol, camoufler les prises, cacher, magnifier, mettre l'accent, ect.

Penser également aux effets scéniques comme : penser le buffet,

l'intervention d'acteurs, ect, tel que ce fut le cas lors du vernissage d'Yves Klein à la galerie Iris Clert en 1958.

Pierre Descargues nous en fait part dans un catalogue de Jewish Museum : « Il peignit en bleu la façade sur rue , servit des cocktails bleus aux visiteurs, essaya d'illuminer l'obélisque de Louxor sur la place de la Concorde , et loua des gardes républicains en uniforme qui se tenaient à l'entrée de la galerie. À l'intérieur, il avait ôté tout le mobilier, peint les murs en blanc, passé au blanc une vitrine qui contenait aucun objet »

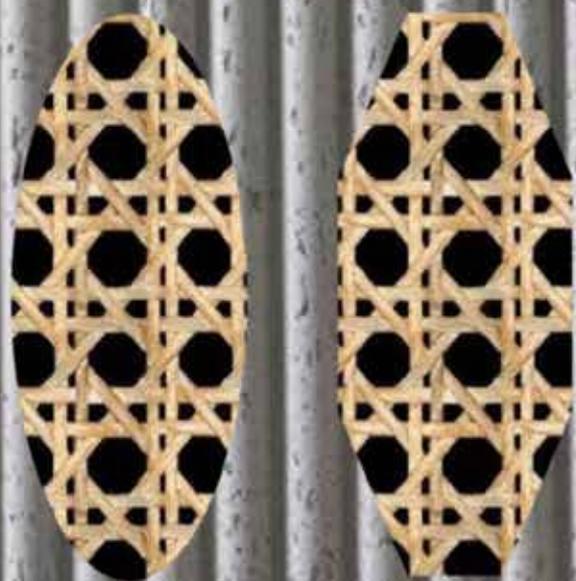
La galerie ou le white cube est aussi un lieu formel qui instaure la légitimité de certaines oeuvres. Par exemple, le ready-made de Marcel Duchamp réside dans le fait qu'il a pris un objet manufacturé puis placé dans un lieu culturel ce qui a conféré à cet objet le statut d'oeuvre d'art.

De l'espace domestique à l'espace muséal ou bien de l'espace privé à l'espace public, la place de l'atelier - mi privé / mi publique - est celle qui permet les questionnements et les transformations, celle qui permet de penser de s'ouvrir sur le monde tout en restant une singularité. Cette trilogie des espaces est une part importante de mon travail, ainsi les formes sont pensées à travers ces trois espaces.

8 livre « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur - for an insider's geography of domestic space » p 344, annales de Géographie n°620, 2001

9 Le White cube - L'espace de la galerie et son idéologie de Brian O'Doherty - dans le chapitre où il parle de la galerie comme un geste





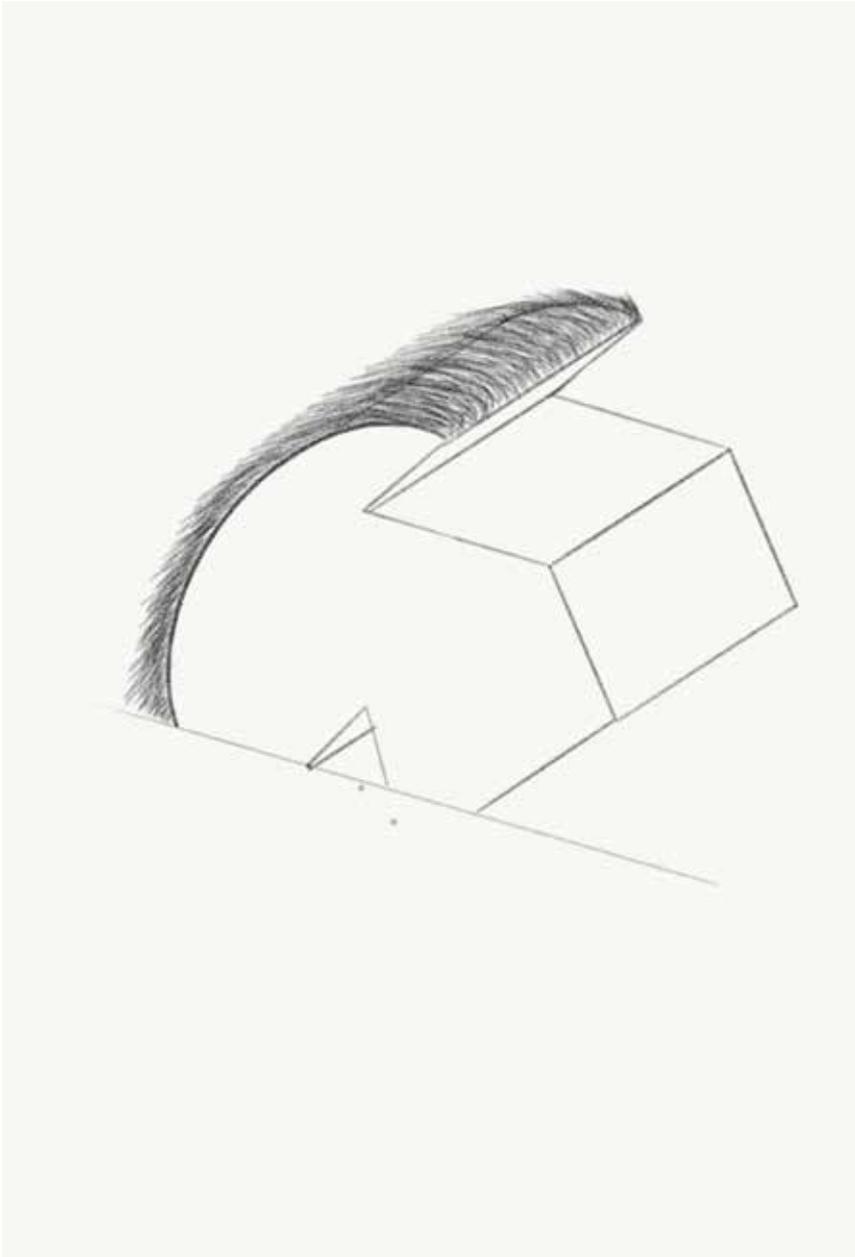
## **ENTRE-MÊLER**





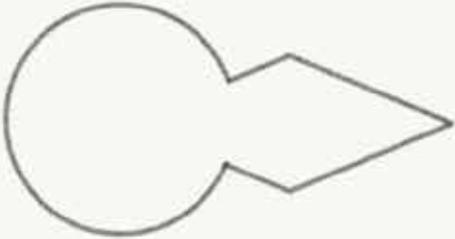
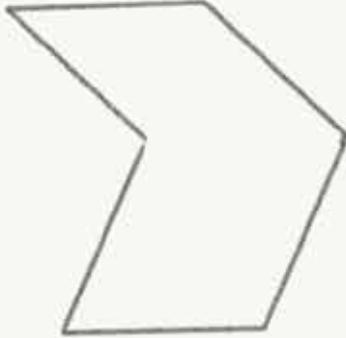
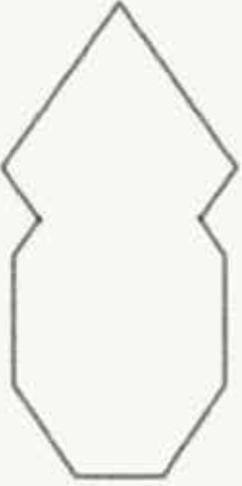
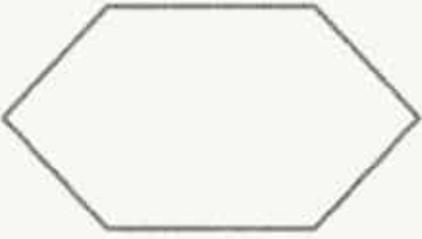














Peut-on aimer les motifs floraux et Donald Judd?

Les formes simples que je recherche dans un premier temps constituent les fondations de certaines pièces. Il s'agit de formes géométriques se révélant être une base neutre sur lesquelles j'élève une structure en bloc tout en intégrant des éléments repris, de l'ordre de la greffe, du rajout, du postiche, ..., grâce à l'utilisation de motifs, pampilles, d'épice, ... Tel un « minimalisme ornemental ».

Un ensemble d'écart de gestes, traduit par la mise en corrélation de différentes entités montre une interdépendance de diverses pratiques avec des techniques empruntées au design, à l'artisanat, aux loisirs créatifs, à la couture, la cuisine ...

William Morris explique que pour construire une église, il est nécessaire de faire intervenir plusieurs corps de métier et par conséquent un apport de différents des savoir-faire.



Je vois ainsi mes pièces comme des églises à édifier. Je peux donc faire intervenir une dalle lisse coulée en plâtre dans laquelle se pose une céramique modelée à la main ou bien une forme géométrique taillée dans de la sous-couche de parquet en polystyrène partiellement recouverte de paprika et de curry.



les différentes disciplines sont « entre » et se « mêlent » donnant ainsi des compositions hybrides issus de la manipulation des éléments que j'effectue.

Une recherche de contraste et de mise en animation de formes simples et immobiles.



Le groupe de designers Memphis, par exemple illustre bien l'entremêlement entre design et art. Né, dans les années 1970, ce groupe désire proposer « un style rupture ». Ils veulent s'intégrer dans la vague de renouveau commencée quelques années auparavant avec une transformation de la musique, de la mode, de la littérature beat dans les années 1950, du pop' art dans les années 1960 ou encore des technologies informatiques fin des années 1970. En effet, ce groupe de designers est « convaincu que le devoir des artistes est de mettre sur la voie de la fantaisie, de la surprise et de l'indépendance ». Les objets conçus au départ pour une destination marchande deviennent des œuvres d'art au caractère anthropomorphique. En effet, « la forme n'épouse plus seulement la fonction mais une démarche plus communicative et vivante : les meubles sont aussi des sculptures et des architectures d'un pays de contes de fées, ou bien de personnages pleins de vitalité, qui interpellent ».

Un design singulier qui m'inspire, en s'éloignant des codes traditionnels pour chevaucher la frontière entre le monde du design et le monde de l'art. Ainsi, cela donne des meubles sculptures, des architectures décoratives, des assemblages de motifs possédant un caractère anthropomorphique.









Pierre Cardin , couturier et designer, disait: « penser des sculptures comme des robes, et des robes comme des sculptures, la mode et le design sont, en fait, un concept unique. »

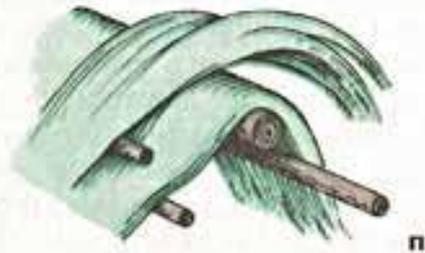
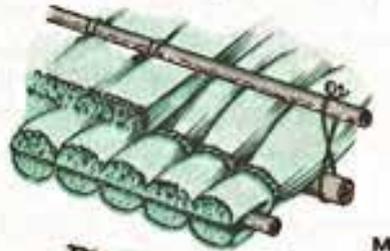
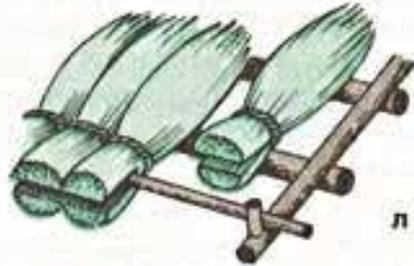
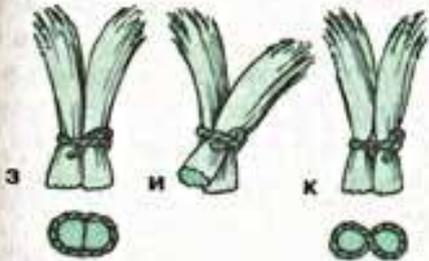
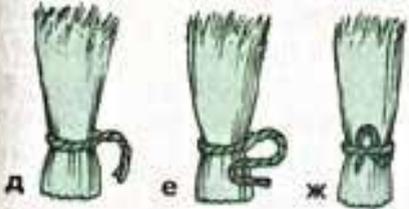
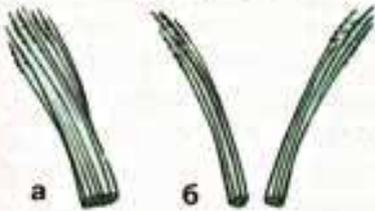
Peut-être avait-il observé les costumes du créateur Adrian dans The Great Ziegfeld de 1936?

Cet homme réalisa entre autres une grande partie des costumes de l'âge d'or d'Hollywood, en commençant par en dessiner pour Broadway. Ce grand film américain, réalisé par Robert Z.Leonard retrace le parcours de Florenz Ziegfeld, producteur de shows fastueux à Broadway. Nous pouvons y admirer des robes impressionnantes à la fois surréalistes et exotiques. Comme des sculptures-architectures mobiles, une ornementation de la femme avec un décor bâti sur elle. Des costumes délicats mêlant à la fois construction avec les volumes et les portances ainsi que finitions avec les détails de broderie, de paillettes, de perles, ect.

Un travail qui m'intéresse et qui me pousse à emprunter et à faire converger différents corps de métier.







## PAR LA PORTE DE DERRIÈRE

- p8** Revue « l'illustration », premier journal illustré français à partir de 1843
- p18** Pablo Picasso « guitare, partition et verre » 1912, Papiers et journal collés, gouache et fusain sur papier, 48 x 65 cm, San Antonio, Texas, McNay Art Museum.
- p19** René Magritte « Le goût de l'invisible » 1927, huile sur toile, 73,5 x 100 cm
- p20** Eileen Agar « Head » 1937,
- p23** Ettore Sottsass, collection Memphis Milano « Malabar » 1982, plastique stratifié, bois, métal peint, L254 x P50 x H230 cm
- p25** Audrey Aumegeas « moquette de sciure » photographis de recherche
- p30** Paul Nash « Swanage Surrealism - les surréalistes de Swage » 1936, mine graphite, aquarelle et photographie, noir et blanc, sur papier 40 x 58 cm, Tate
- p35** De haut en bas :  
Martine Bedin, collection Memphis Milano « Charlotte » 1987, bois et bryère naturelle, L130 x P65 x H135 cm  
  
Masanori Umeda, collection Memphis Milano « Ginza » 1982, bois stratifié, plastique, métal, L150 x P42 x H175 cm  
  
Ettore Sottsass, collection Memphis Milano « Tahiti » 1981, métal émaillé, polychrome, plastique stratifié, motif Bacterio noir et blanc, ampoule EU 220V, H70 cm
- p41** Richard Artschwager « Door/Door II » 1984-85, formica, acrylique sur bois L345,5 x P30,5 x H213,4 cm, collection Janet Green

Richard Artschwager « Description of Table » 1964, formica sur bois, L81,3 x P81,3 x H66,7 cm, Witney Museum of American Art, New York

**p47** Vue d'ensemble de l'atelier de Constantin Brancusi, place George Pompidou , Paris

**p48** Scènes du film de Jacque Tati « Mon oncle » 1958

**p51** Image du vernissage d'Yves Klein à la galerie Iris Clert en 1958

**p56** Donald Judd « untitled » 1967

**p57** William Morris « Pimpernel » 1876, papier peint , Morris and Co

**p65** Audrey Aumegeas « Tapis d'épices » 2019, sous-couche de parquet en polystyrène, colle à bois, curcuma, paprika 6000 X 180 cm

Audrey Aumegeas « sans titre », 2018, polystyrènes, plâtre, céramique: terre chamoté noire, terre chamoté blanche, émail E120 à effet H150 x L110 x P25 cm

**p67** Michele De Lucchi, collection Memphis Milano « Kristall » 1981, plastique stratifié, bois laqué et métal, L50 x P63 x H65 cm

**p68** Costumes du show dans le film de Robert Z.Leonard « The Great Ziegfeld  
**-69** » 1936

**p70** Image du cabaret Ziegfeld

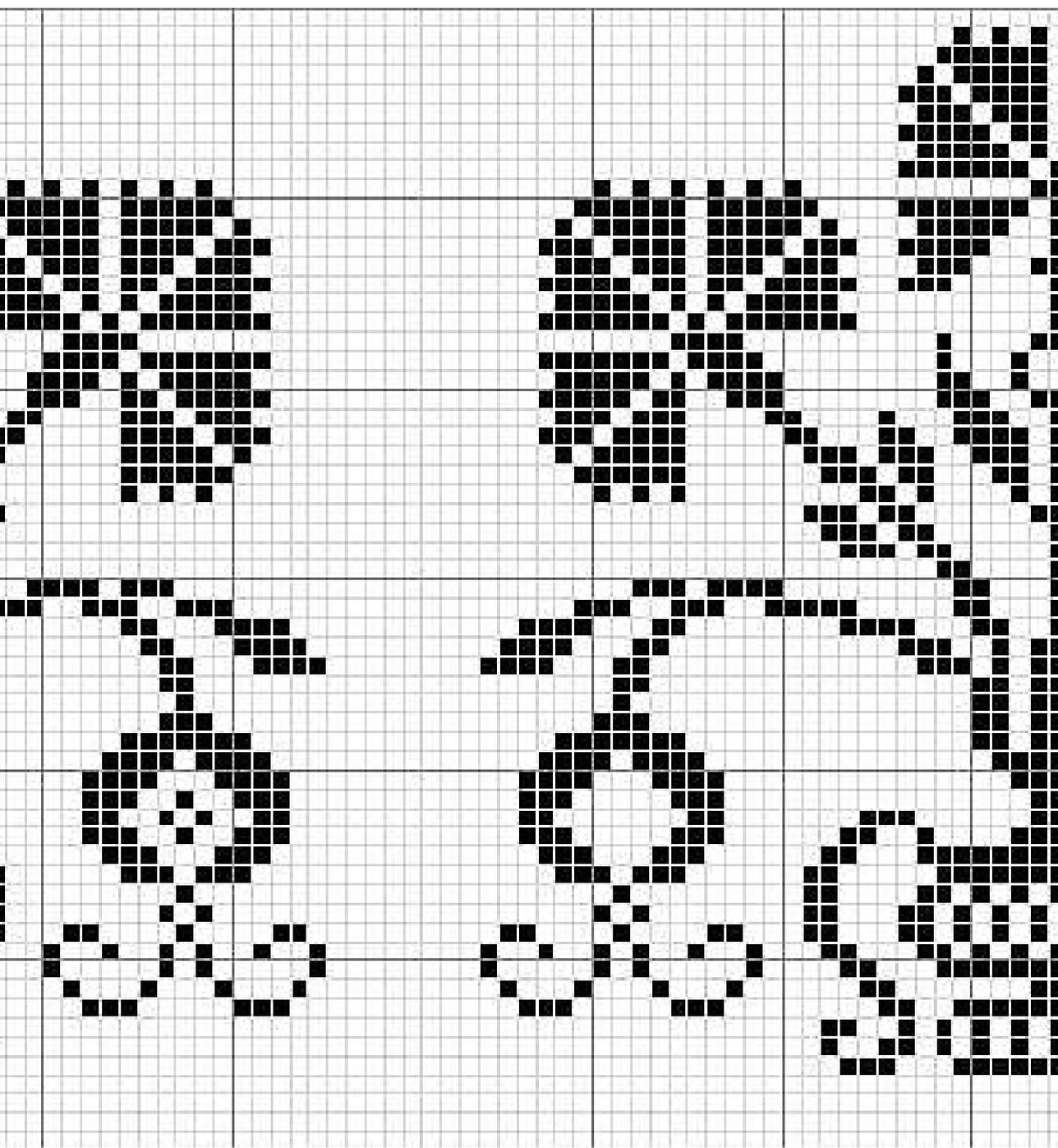
**p72** Schéma de couverture de toit en chaume

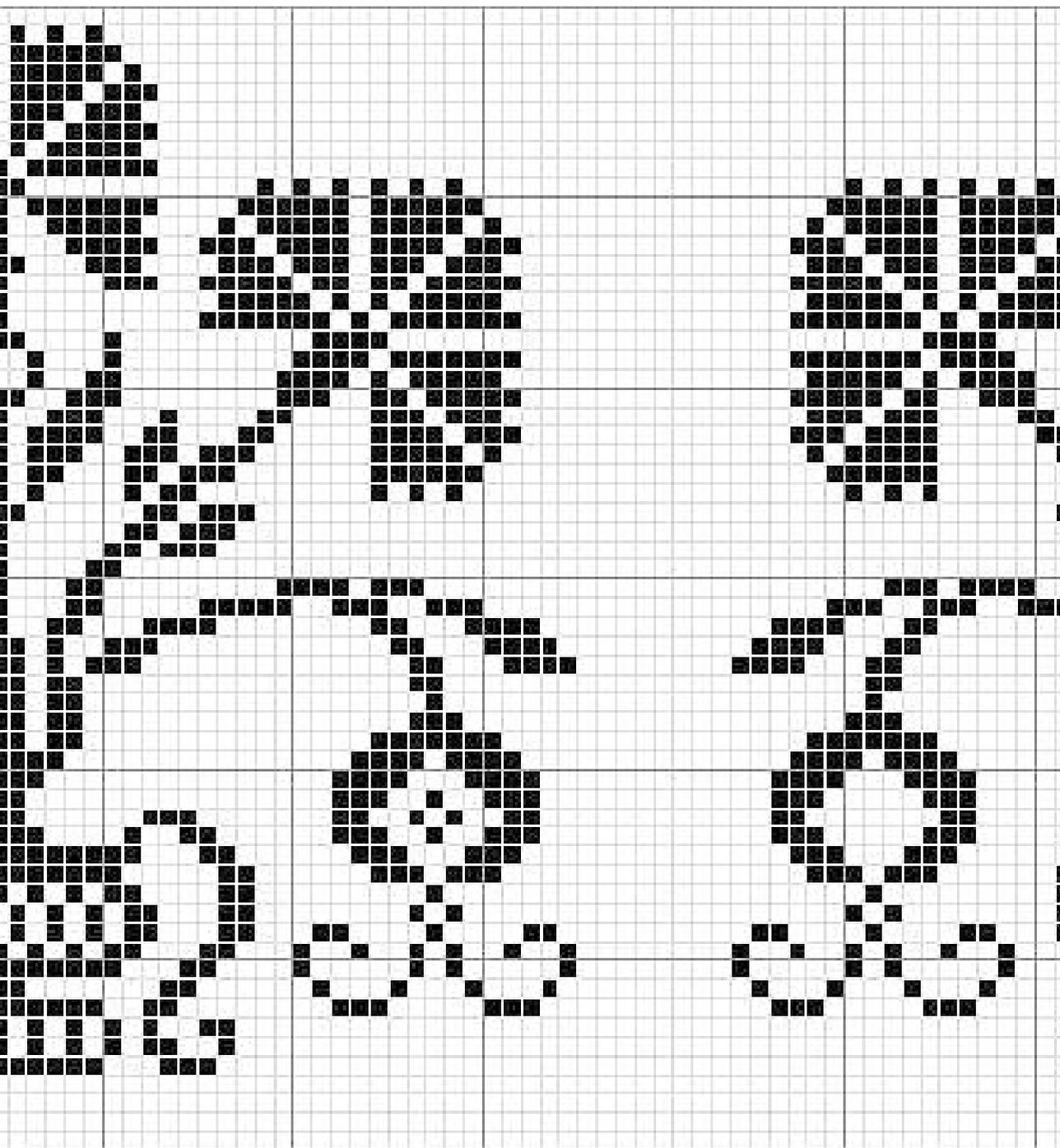


- \* Mona Chollet , *Chez soi: Une Odyssée de l'espace domestique*, Paris, Zones, 2015
  
- \* Jacques Tati, *Mon oncle*, 1958  
<https://www.dailymotion.com/video/x6mf28a>
  
- \* Robert Z. Leonard *The great Ziegfeld*, 1936
  
- \* Footlight Parade 1933 - Humain Waterfalle Warner archive  
<https://www.youtube.com/watch?v=FRqcZcrgPaU>
  
- \* William Morris, *L'art et l'artisanat*, Espagne, Rivages poche , petite bibliothèque, avril 2011 ( texte de 1889 )
  
- \* Brandon Taylor, *Collage, l'invention des avant-gardes*, Hazan, 2004
  
- \* Hellige, Hendrik | Klanten, Robert | Busch, Dennis | Krohn, Silke, *The Age of collage : Contemporary Collage in modern art*, Gestalten , 2013
  
- \* Catalogue d'exposition Memphis - Plastic fields, Musée des arts décoratifs et du design de Bordeaux ; Norma , 2019
  
- \* Brigitte Fitoussi, *Memphis mémoire du style*, Assouline, 1998
  
- \* Françoise Piaux, *Architecture, décor et cinéma*, CinéAction, Corlet-télérama n 75 ,2 trimestre 1995
  
- \* Espace lyonnais d'art contemporain, *12 décors textiles de Marc Camille Chaimowicz : créer chez Jean-louis L'hôpital*, Lyon, Elac, 1983
  
- \* Art C/ Issoire, *Marc Camille Chaimowicz*, Don Wharf ART C Issoire, 2000
  
- \* CAPC- Musée d'art contemporain (Bordeaux) - Kunsthalle (Bâle, Suisse)- Stedelijk Van Abbemuseum - (Eindhoven, Pays- Bas), *Richard Artschwager*, J-C Ammann, 1985

- \* Musée national d'art moderne ( Paris ), Collaborateur, *Alibis*, Centre Georges Pompidou, 1984
- \* Thiébaud Philippe, *Art nouveaux revival: 1900, 1933, 1966, 1974*, Snoeck Publishers, Musée d'orsay, 2009
- \* Maxime Coulombe, *Le plaisir des images*, puf, 2019
- \* L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur - for an insider's geography of domestic space de Jean-françois Staszak L'Atlas Mémosyne de Aby Warburg
- \* Poppenberg Félix, *Das Lebendige Kleid* , 1910, cité par Wichmann Siegfried, *Art nouveau Floral*, Paris, du Chêne, 1986
- \* Brian O'Doherty, *Le White cube - L'espace de la galerie et son idéologie*, jrp/ringier, Lectures maison rouge, novembre 2008
- \* Ghislain Mollet-Viéville, *Art minimal et conceptuel*, Skira, 1995
- \* Dominique Forest, *Mobi boom, l'explosion du design en France 1945-1975*, les arts décoratifs, septembre 2010
- \* Alastair Duncan, *Mobilier Art Déco*, Thames et Hudson, 2001
- \* Norman McLaren, *A phantasy*, 1952  
<https://www.dailymotion.com/video/x19uo8>
- \* Gary Trousdale, Kirk Wise et écrit par Linda Woolverton, *La belle et la bête*, Studios Disney réalisé, 1991
- \* *Re-lecteurs d'images: une pratique contemporaine de collecte, d'association et de diffusion d'images photographiques* à l'université de Toulouse II de Natacha Detré, 24 Janvier 2013
- \* *Le nouveau petit Robert*, 2008







Je remercie tout particulièrement ma tutrice de mémoire Lina Hentgen, pour sa patience, son encadrement et ses conseils.

Je remercie également Pierre Aubert, pour avoir lu et corrigé mon mémoire, en me donnant des conseils de rédaction ainsi que Vincent Coatantiec pour m'avoir aidé à imprimer et relier mon mémoire. Merci aussi à Catherine Blanchemain.

Enfin je tiens à montrer ma reconnaissance à ma famille et mes amis qui m'ont toujours soutenu.