



MARIEKE
ROZÉ

13 Les Hauts de Bel Air 35 760 Saint-Grégoire
T. 06 33 89 11 95 MariekeOroze@gmail.com

La fragmentation est un élément récurrent dans mon travail, à la fois en dessin et en sculpture.

Certains phénomènes géologiques naturels comme le déplacement des plaques terrestres viennent découper la roche en générant un réseau de fissures. Dans mes recherches formelles, je cherche à reproduire ce type de codes graphiques propre au morçèlement, à la strate, au sédiment. Sur les sculptures en terre, je provoque des chocs thermiques afin que la surface craquèle sous l'action de la sécheresse. Un maillage topographique est dessiné à la surface des sculptures.

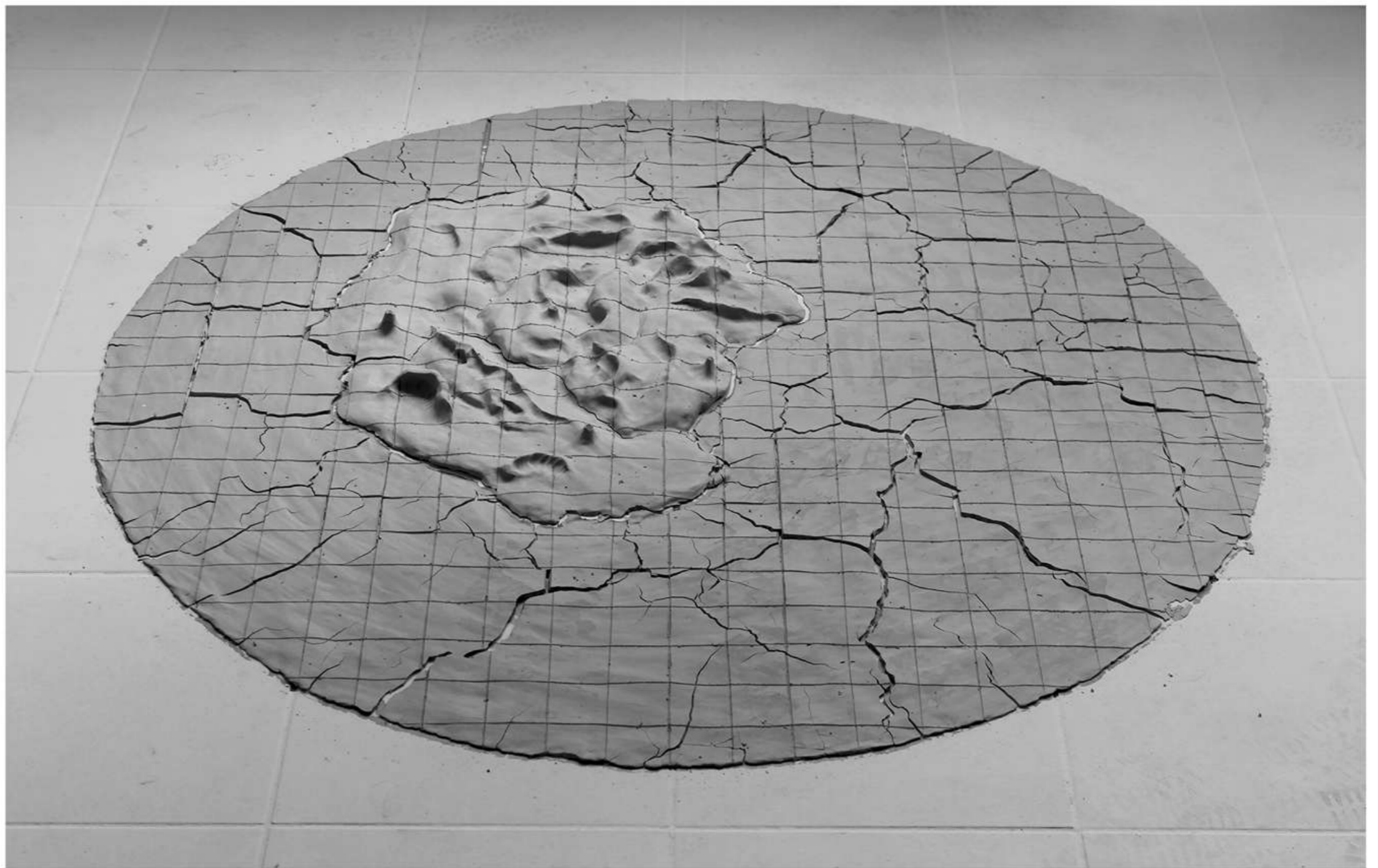
En cartographie, le maillage est une technique de mesure du territoire qui quadrille et couvre le paysage et ses reliefs d'une grille.



Disque #3, sculpture, argiles blanches de qualités variées, peinture de revêtement de sol écaillée, 200 x 200 cm , 2016

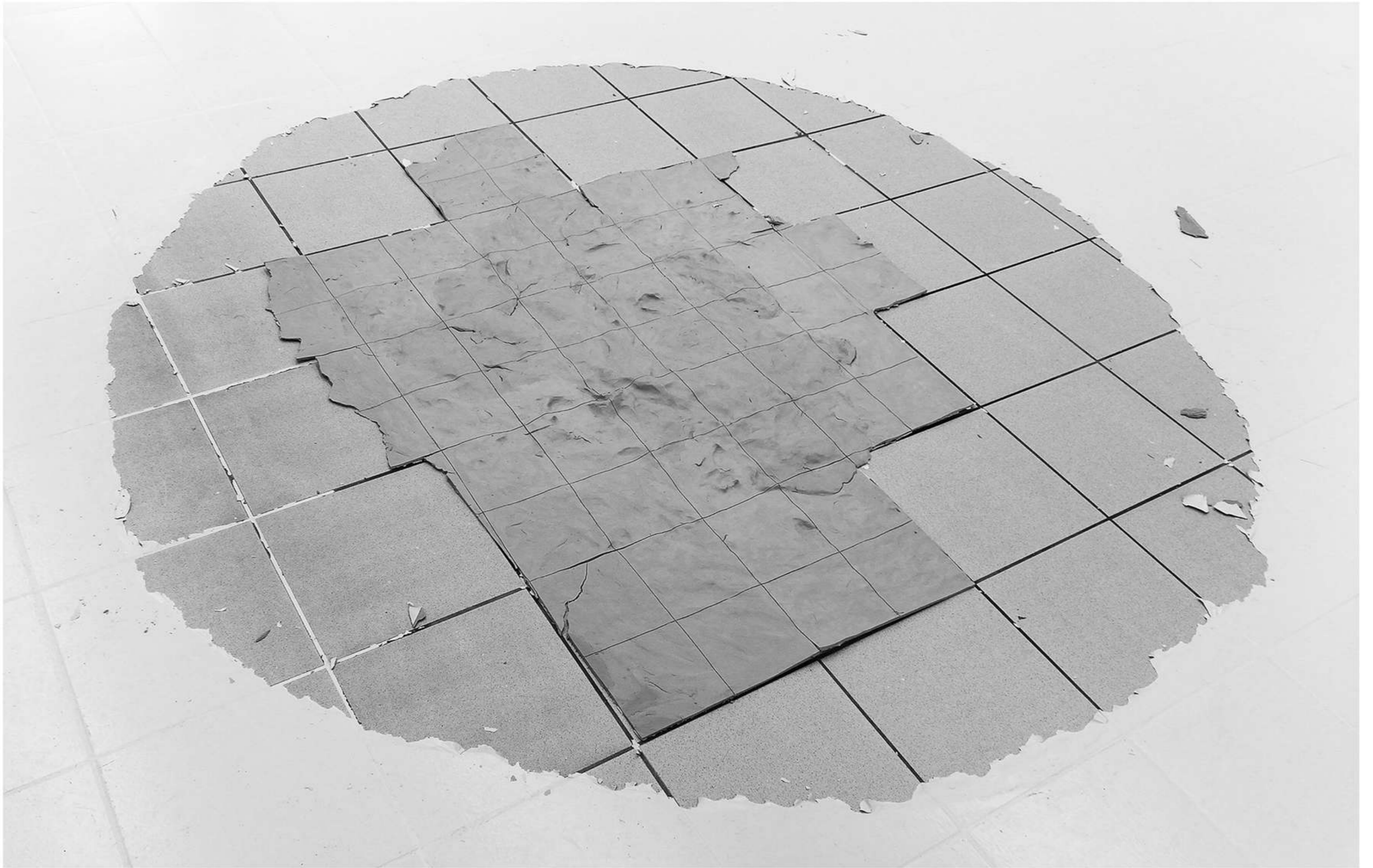


Disque #2, détail de la sculpture, argile blanche, 100 x 100 cm , 2016



Disque #2, sculpture, argile blanche, peinture de revêtement de sol, 100 x 100 cm, 2016





Disque Fragmenté #3, sculpture, argiles blanches de qualités variées, peinture de revêtement de sol écaillée, 200 cm x 200 cm, 2016

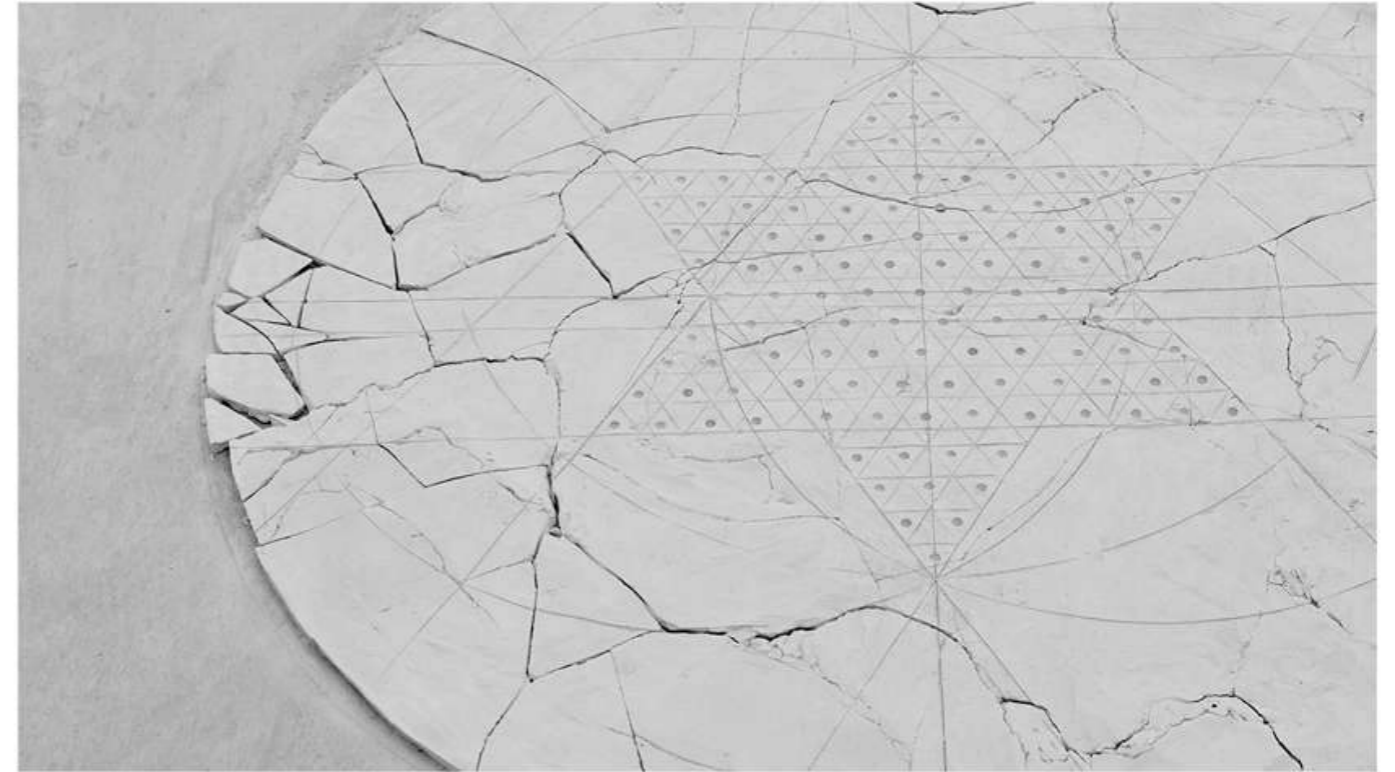
J'emprunte le terme «archéologie-fiction» aux artistes Anne et Patrick Poirier. Je recherche le simulacre du jeu vestige archéologique. J'aime ce moment où le jeu est arrêté, suspendu, désactivé, somnolent. Ce rapport au jeu figé entre en contradiction avec l'idée du jeu comme activité féconde et vivante, impulsive et spontanée. «On ne joue plus». La fiction d'un temps perdu, desséché, l'inerte, le vestige, le reste. La fouille, la mémoire, ce qui se dégrade et ce qui reste d'un objet de jeu. Il y a une antinomie entre l'activité du jeu (la nature du jeu est dans l'action) et le jeu-objet vestige qui a perdu ses règles, sa signification, sa fonction. Les vestiges de jeu dont il ne resterait plus que des fragments, dépourvus de signes pour les identifier; qui se taisent, figés, énigmatiques. Le jeu dans sa forme pure, mystérieuse, dont on aurait oublié la signifiante. Le jeu auquel on ne peut pas ou plus jouer.



Game-board, Egypte Antique, roche sédimentaire, 7 cm, The British Museum



Diagramme pour les jeux de rimau-rimau et mughal-pathan. Ellora, Inde, 1986.
Photographie de Jean-Paul Neveu. Source : Histoire des Jeux de société, Jean-Marie



Disque Fragmenté #1, détail de la sculpture, 2014, argile blanche et bois, 100 cm x 150 cm

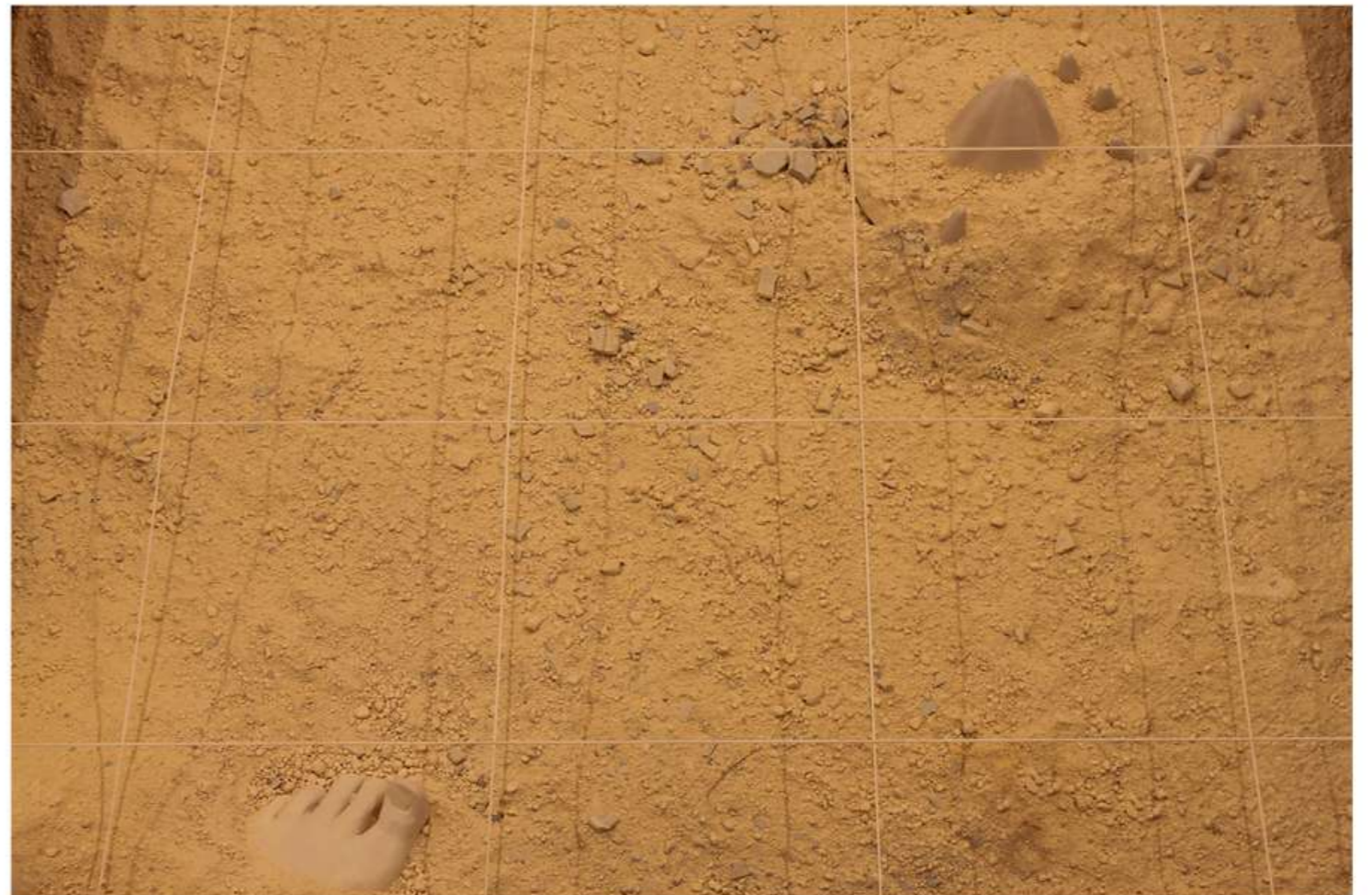


Sans titre, maquette, 2014, argile blanche, 35 x 35 cm



Ce qui me porte vers le jeu c'est le droit à la pause, la rêverie, le ralentissement du temps. « Puis, au prisme du surréalisme [et de la place décisive de la question du jeu dans le mouvement surréaliste], le glissement de la «rêverie ludique» vers une archéologie du jeu. » Extrait d'un entretien avec Jean-Baptiste Mognetti.

Disque #1, 2016, sculpture, terre crue et bois stratifié, 100 x 100 cm



Fouille au carré, installation, 2016, installation, kaolin, faïence, fil, bois stratifié, 400 x 350 cm

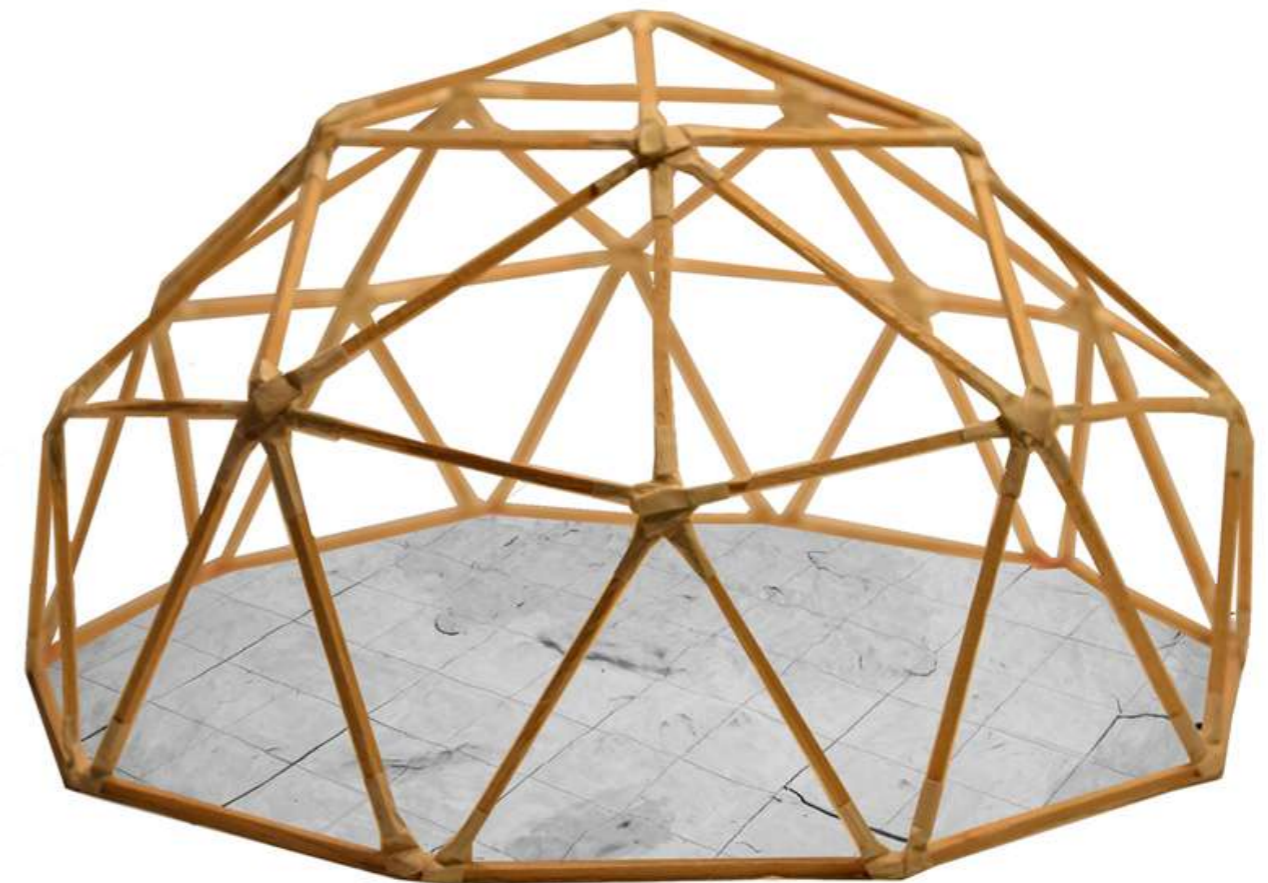
Le séchoir est un dôme géodésique imaginé comme un système de séchage pour réaliser de nouveaux disques de terre.



Maquette d'un dôme géodésique, 2020



Dôme séchoir à disques, bambou et bâche transparente, 150 cm de diamètre, 2020



Prototype pour une serre-séchoir à disques, photomontage, 2020

Amorce, nom féminin, (du latin populaire admordere, mordre) Premier sens : Produit servant à attirer les poissons. Deuxième sens : Commencement, ébauche, premier élément, ce qui forme le début de quelque chose.

La pièce Amorce fonctionne comme un leurre. L'assemblage d'objets hétéroclites que la pièce présente, légèrement disproportionnés, les transforme, les déleste de leur fonction première, les dénature.

La notion de détournement est un processus de création. Je pars de ce qui m'entoure, des éléments du quotidien présents dans mon environnement immédiat. Le point de départ est un objet ou une image, ou une combinaison des deux : des objets qui vont me suggérer des images qui, à leur tour, réveillent d'autres images. Ces rencontres s'organisent par une sorte de glissement, d'impulsion qui s'exerce de manière plus ou moins intuitive. Une image peut me conduire à chercher un matériau, un objet, pour la mettre en volume.



Impression sur dos bleu, 2015, 120 x 70 cm



Amorce, 2015, sculptures en faïence, émail orange, polyèdre en inox réfléchissant, pied 40 cm, sphère 15 cm, presse-agrumes 30 cm, bilboquet 12 cm, polyèdre 90 cm

Dans les Jeux et les Hommes, le sociologue Roger Caillois énumère six critères définissant l'activité ludique : celle-ci est libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

La dimension spatio-temporelle dans laquelle nous plonge le jeu change notre rapport à soi, aux autres et au monde. Les joueurs modifient le sens des espaces qu'ils s'approprient. Il m'intéresse de regarder comment, dans certains jeux l'espace du jeu coexiste, coïncide avec l'espace réel. J'explore les rapports qu'entretiennent l'art et le jeu du point de vue de l'installation comme espace de l'art et de l'aire de jeu comme espace séparé de la temporalité commune, possédant sa propre logique et ses propres règles intrinsèques.

L'espace synthétique du jeu transparait à travers les codes graphiques que j'utilise. Les signes et les images manipulées découlent d'une typologie propre aux jeux de plateaux et aux jeux de terrains, dont les marquage à la surface de la plateforme impliquent dans les deux cas une stratégie, des déplacements, une confrontation.

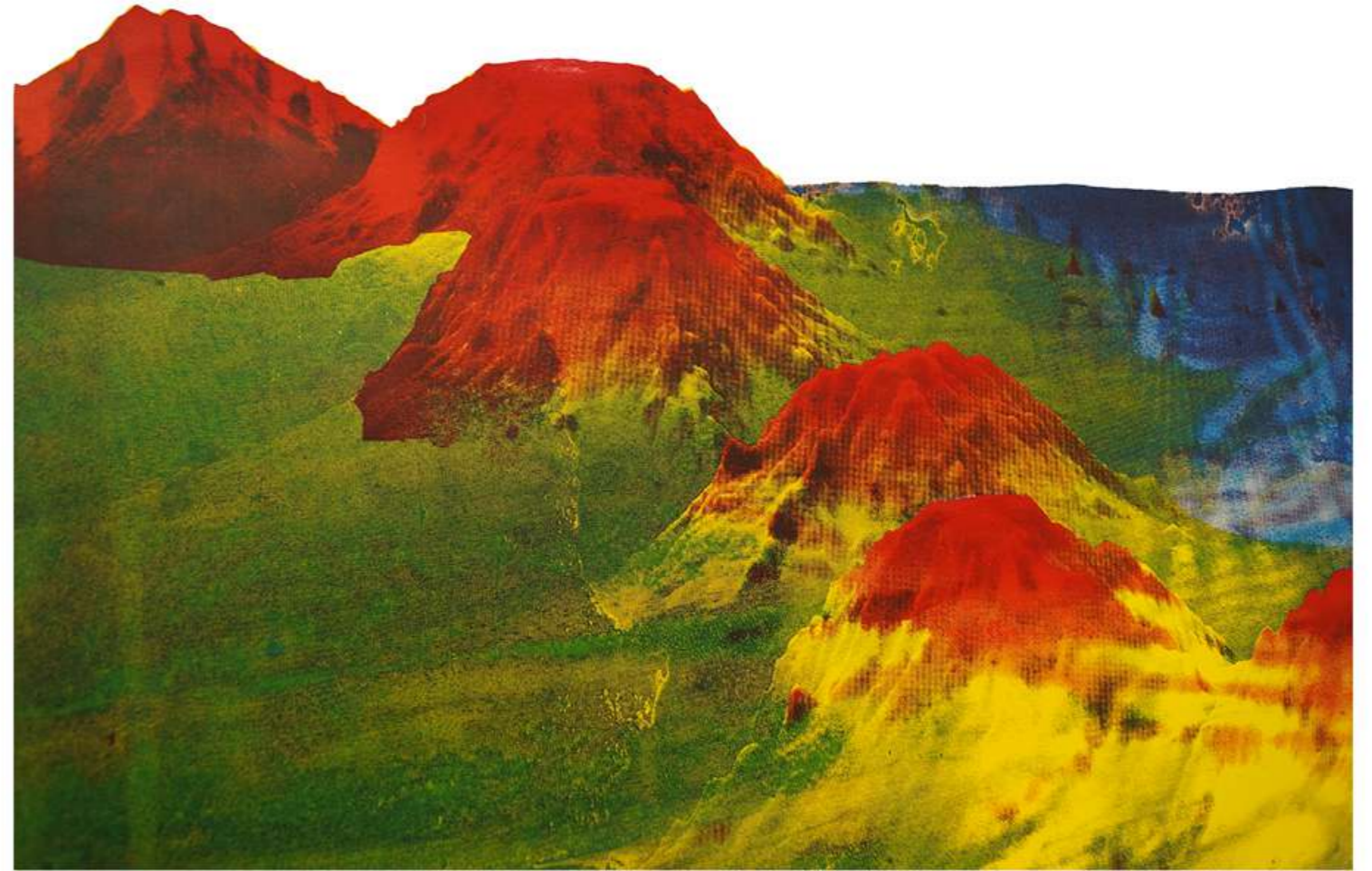


Installation dans les couloirs de l'EESAB, ruban adhésif orange, argile blanche, 2016

La raison pour laquelle nous sommes arrivés à travailler ensemble avec Vincent fut animée par une rencontre à Lorient dans les ateliers de céramique des Beaux-Arts. A l'époque nous discutons sur la forme que pouvaient prendre nos futures pièces qui avaient de nombreuses similarités mais pas forcément les même enjeux. Nous avons continué de garder ce lien après l'obtention de nos diplômes respectifs et avons monté un atelier à Saint-Grégoire au nord de Rennes. C'est durant une résidence chez le Collectif INIT en janvier 2020 qui s'est conclue par notre première exposition en duo, que nous avons véritablement associé nos deux pratiques.

L'image de sonar sérigraphiée à la surface de la sculpture a été choisie suite à une conversation qui a réuni nos deux pratiques plastiques, sur la notion d'archéologie numérique.

Dans Hotspot, notre envie initiale était de mettre en avant une forme «bugée» de paysage, une sorte d'artefact d'un monde numérique. Liée aux aléas de sa surface, l'image perd de sa valeur scientifique pour quelque chose de plus pictural et sculptural. L'altération de l'image par le procédé de la sérigraphie par trichromie va également modifier sa nature.



Hotspot, 2020, sculpture, plateau incliné, terre crue, encre de sérigraphie et bois, 100 x 120 x 70 cm, co-réalisé avec Vincent Lorgéré

Parmi une banque d'images de cartographies bathymétriques issues de sites océanographiques, nous avons retenu celle qui représente sept monts sous marins formés par le Hotspot Volcanique de Louisville, dans le Pacifique Sud. Sa représentation numérique a été effectuée grâce à un sondeur acoustique par l'institut Scripps, à bord du navire Roger Revelle lors de l'expédition AMATO2 en 2006. L'image modélisée qui en résulte est multicolore. Le rouge représente les points les plus culminants du relief volcanique, zones les plus proches de la surface, se dégradant progressivement du jaune, au vert, jusqu'au bleu, qui représente les parties les plus profondes des fonds Marins.



Sérigraphie en trichromie, 2020, 7 exemplaires signés, numérotés, 100 x 70 cm



Vues de l'exposition Hotspot, 2020, Ferme de Quincé. Crédit photo Maël Le Golvan.

La pièce Panneau est pour Vincent et moi la première d'une série d'autres échafaudages que nous avons envie de réaliser. Celle-ci résulte de la fin de notre résidence à la Ferme de Quincé avec le collectif INIT.

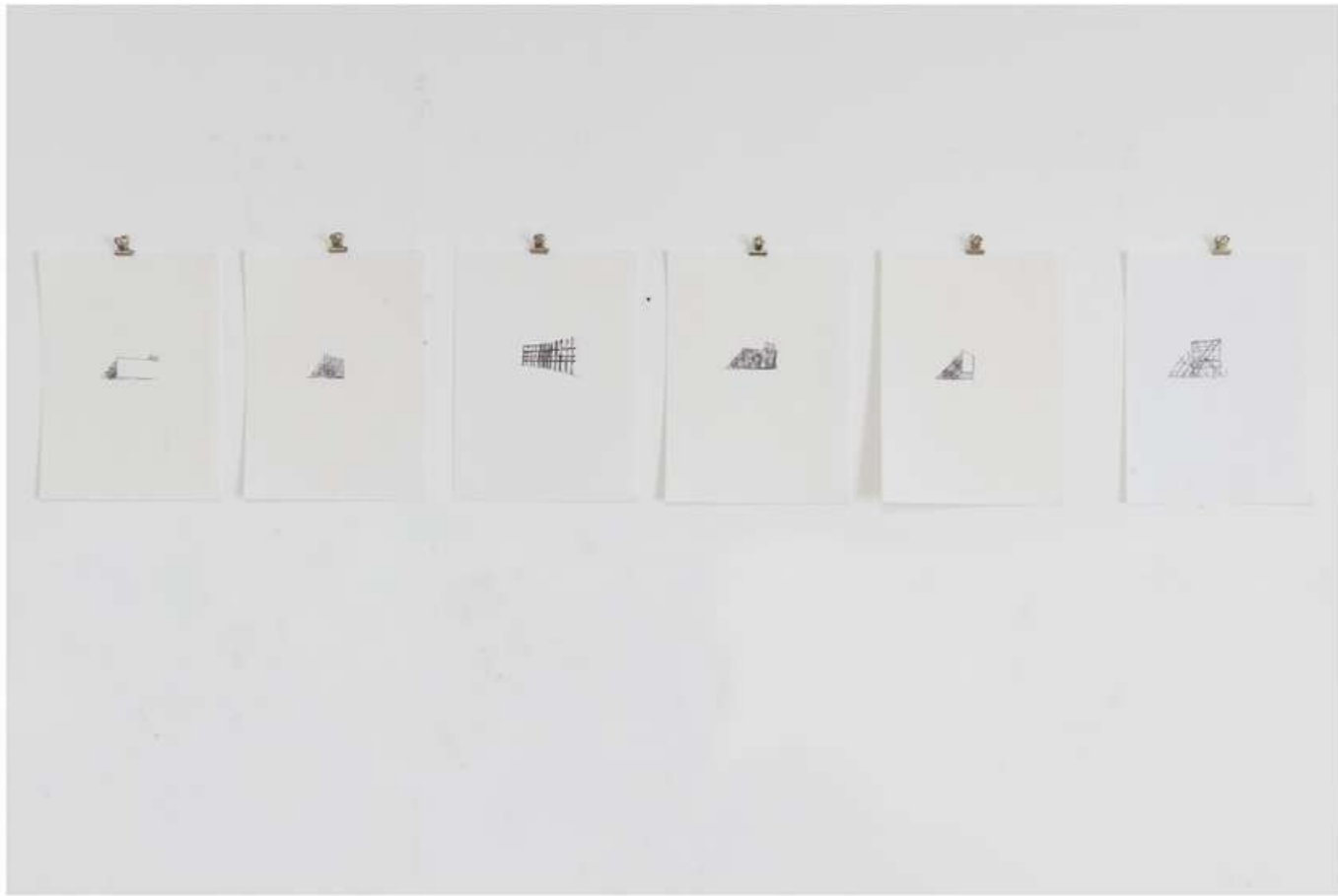
En octobre 2020, nous avons installé cette pièce à l'Aber, à côté de Crozon, dans le Finistère. La zone est en quasi-totalité inondable en marée haute mais à marée basse on peut y accéder assez facilement. Une route traverse cette vallée et c'est face à celle-ci que nous avons souhaité orienter le panneau.



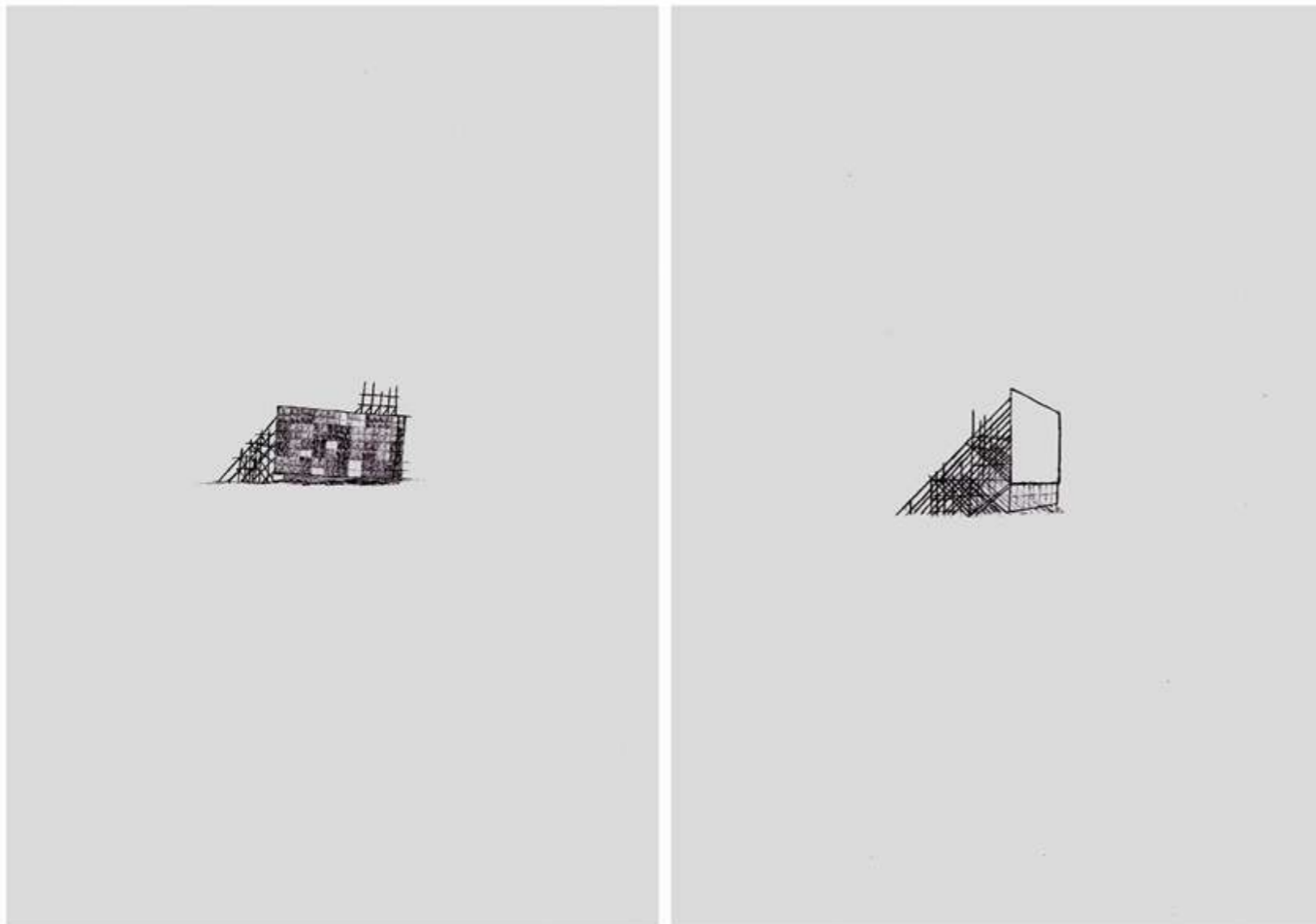
Panneau, 2020, bambou, écrous et boulons, élastique, 300 x 300 x 450 cm, co-réalisé avec Vincent Lorgeré



Vue du kit de *Panneau*, le long de la route, 2020, plage de l'Aber, Crozon



Maquette d'un Panneau, 2020, argile, ruban adhésif orange, bois, 20 x 30 cm



Panneaux, 2018, série de 6 dessins au stylo, 21 x 29,7

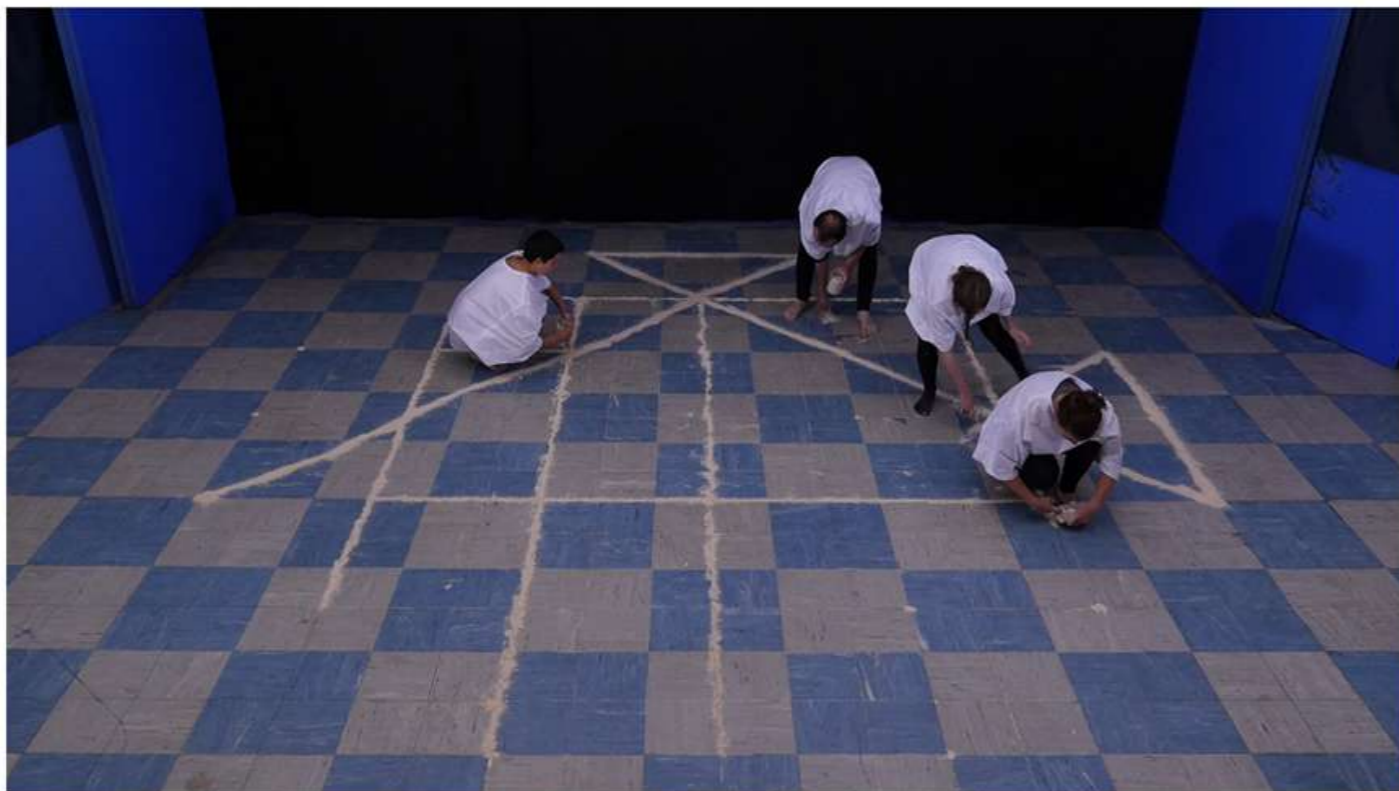
La structure du Panneau découle d'une série de 6 dessins au stylo que j'ai réalisée pendant un voyage en car entre le Brésil et le Pérou. Ces ossatures de panneaux sur échafaudages dénués de publicité punctuaient les routes de campagne en s'érigeant, seuls et vides, sur des collines au milieu des prairies.

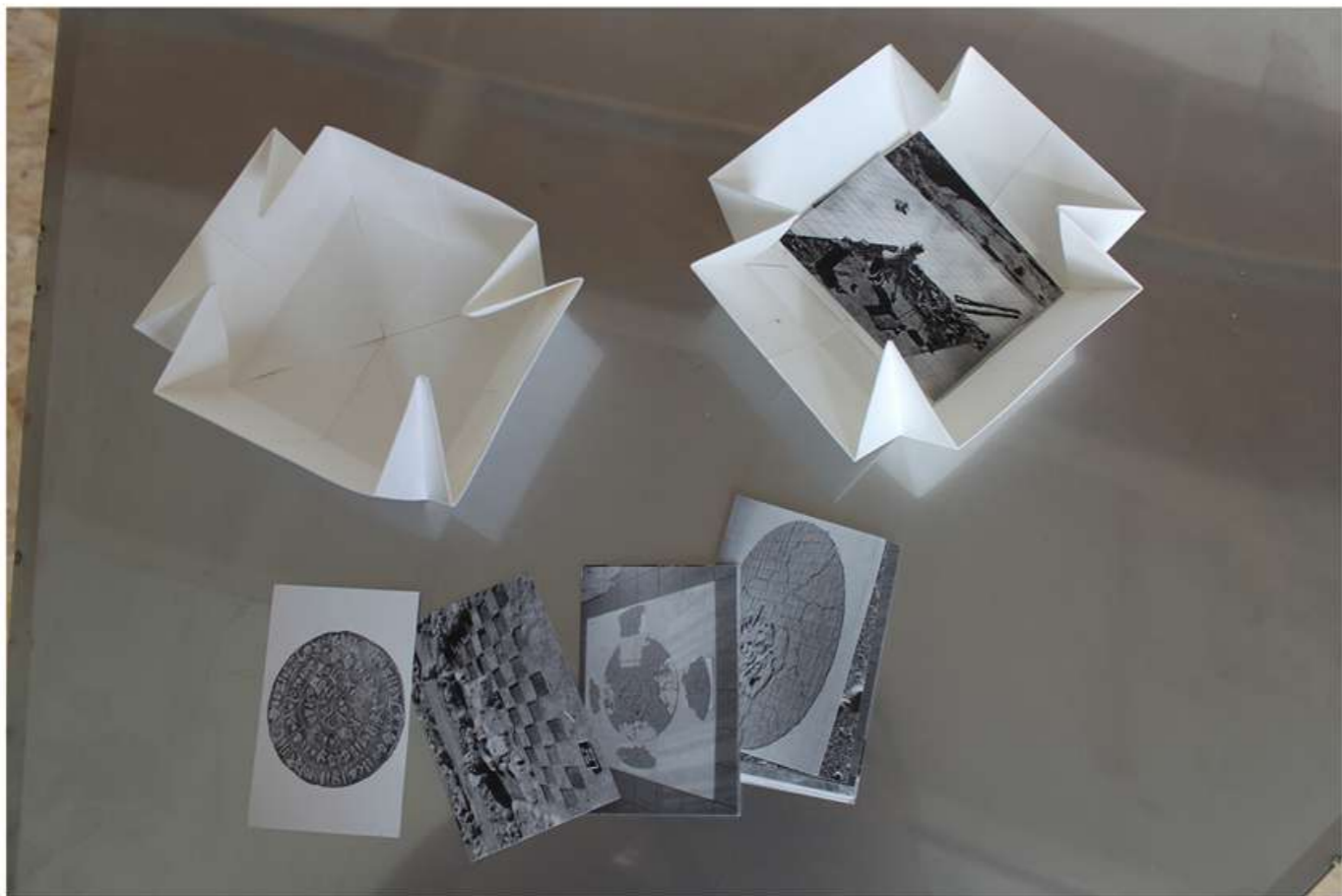
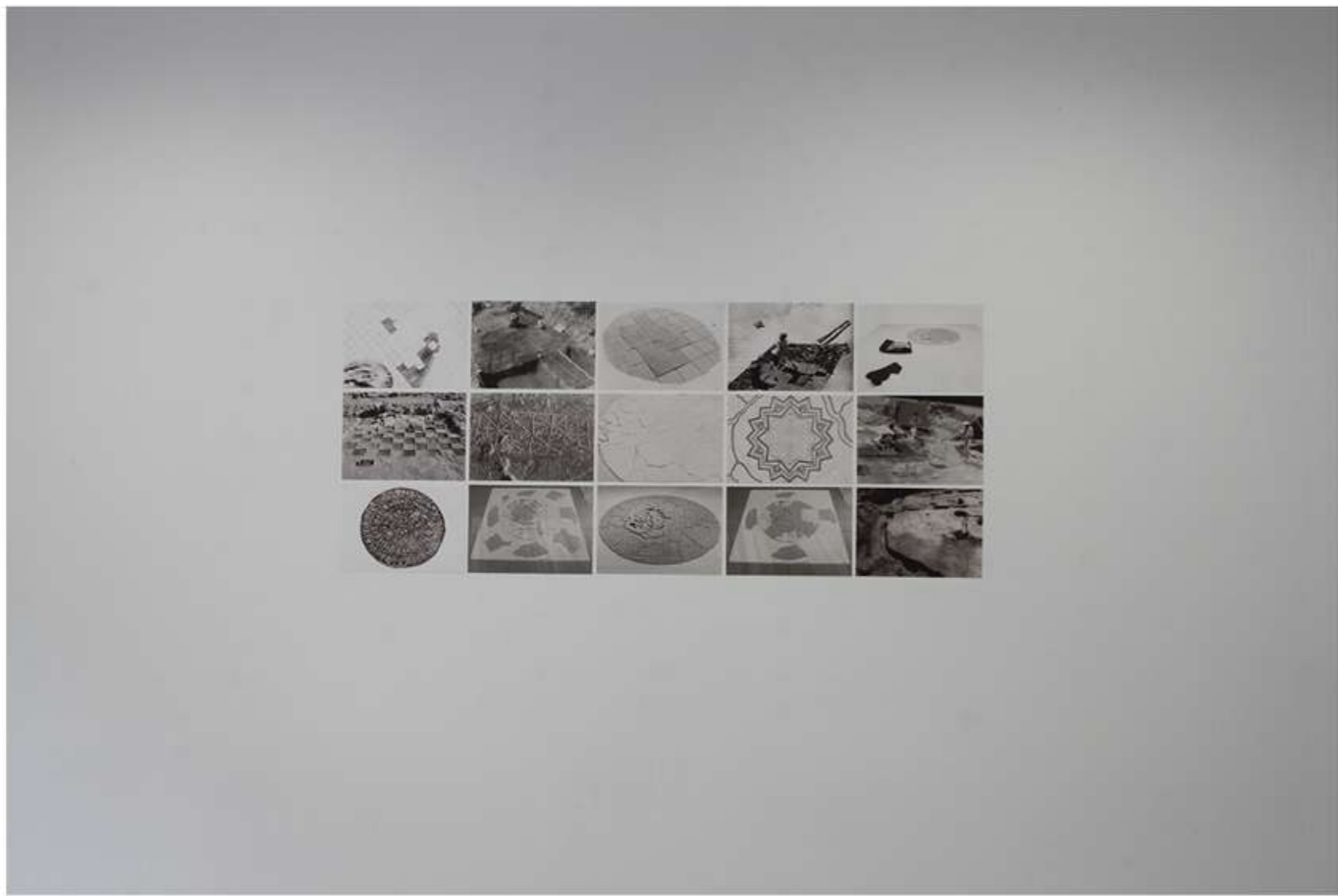


Dôme, 2017, construction bambou, caoutchouc, toile cousue en plastique rouge transparent, 6 x 6 m, H 3 m, 25m2

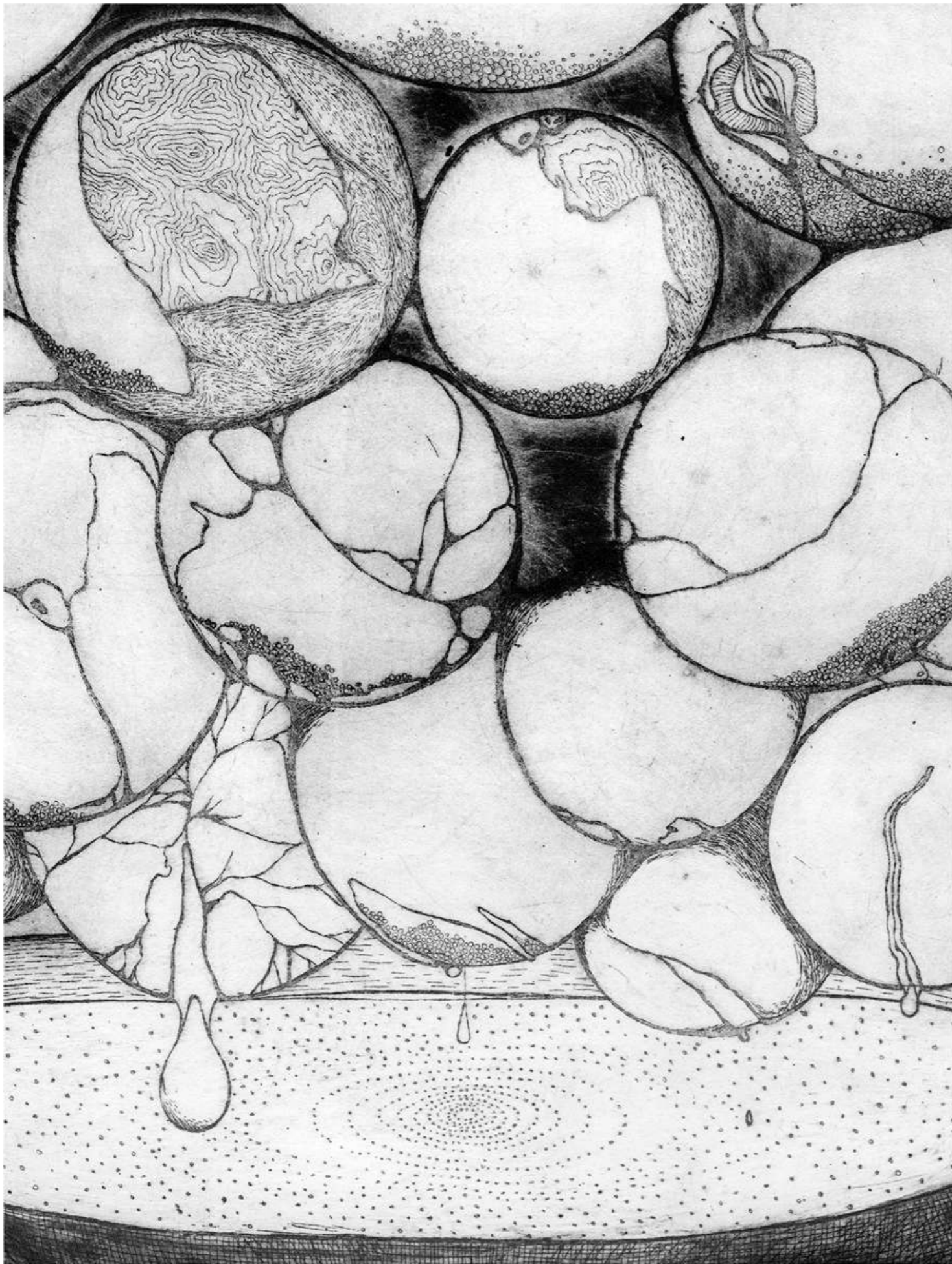


Construction participative du dôme lors du vernissage Hotspot, 2020, Ferme de Quincé à Rennes.





Vues d'installation, DNSEP, galerie de l'EESAB, Brest, 2016



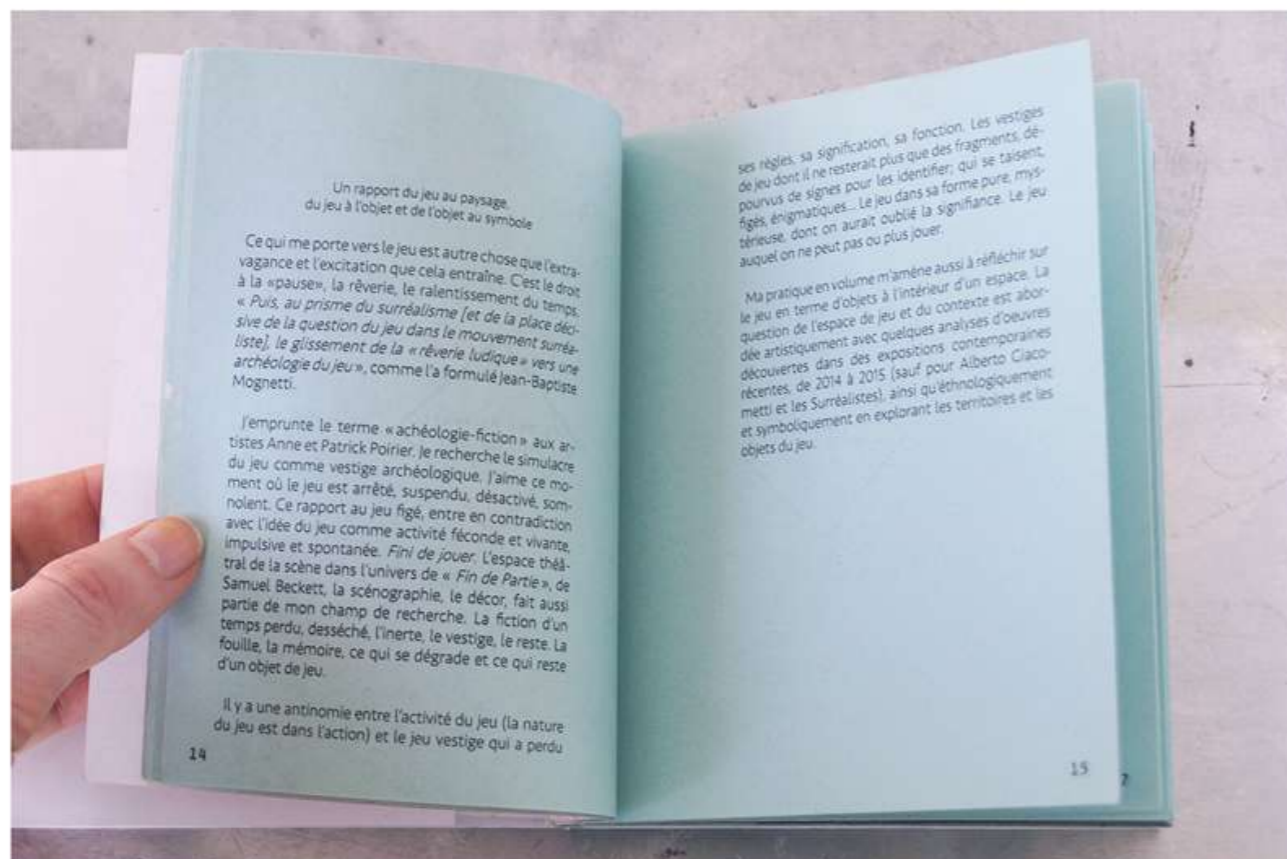
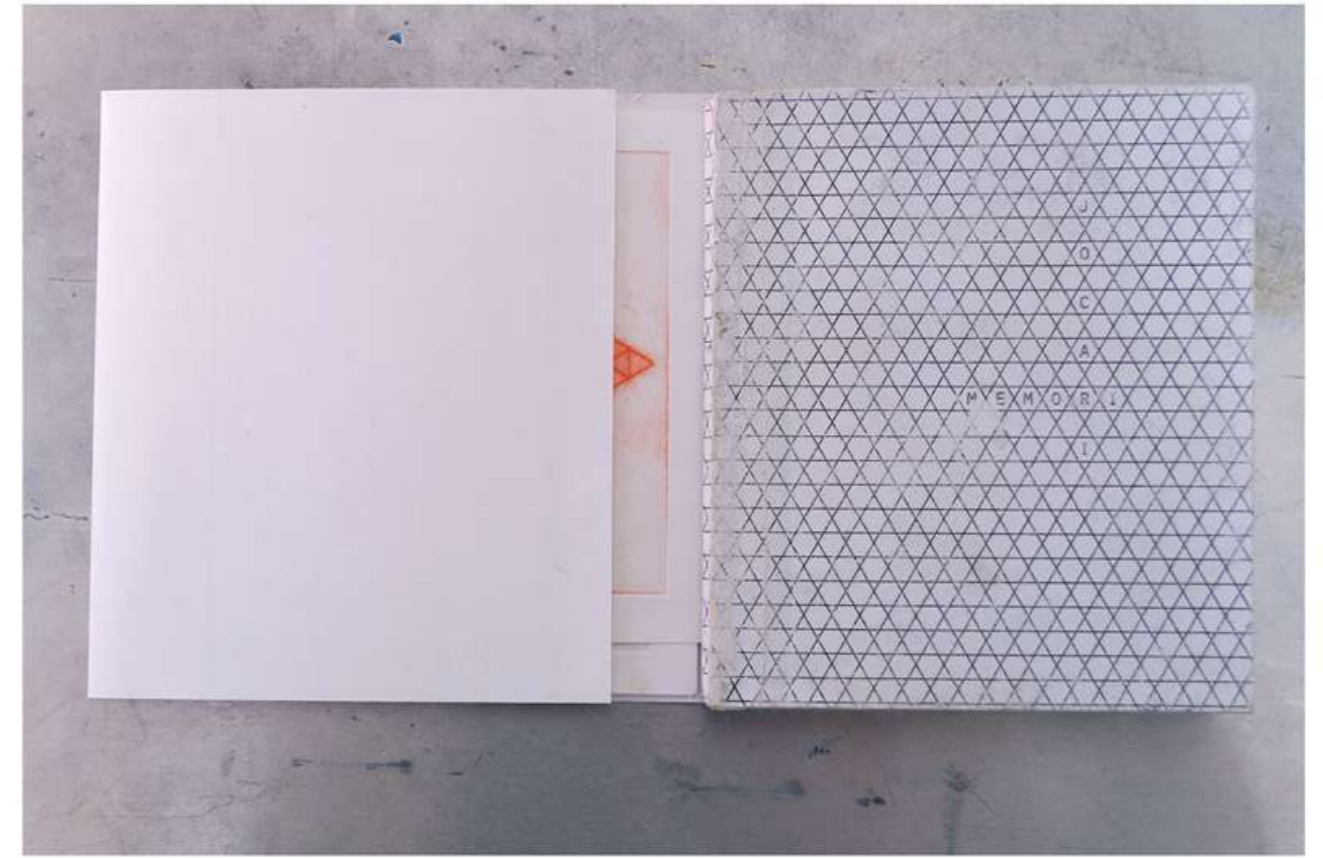
Extrait du Bruit de Presse Impressions Bleues. 2015



Sans titre, gravure à l'eau forte, 70 exemplaires numérotés, 20 x 20 cm, 2015

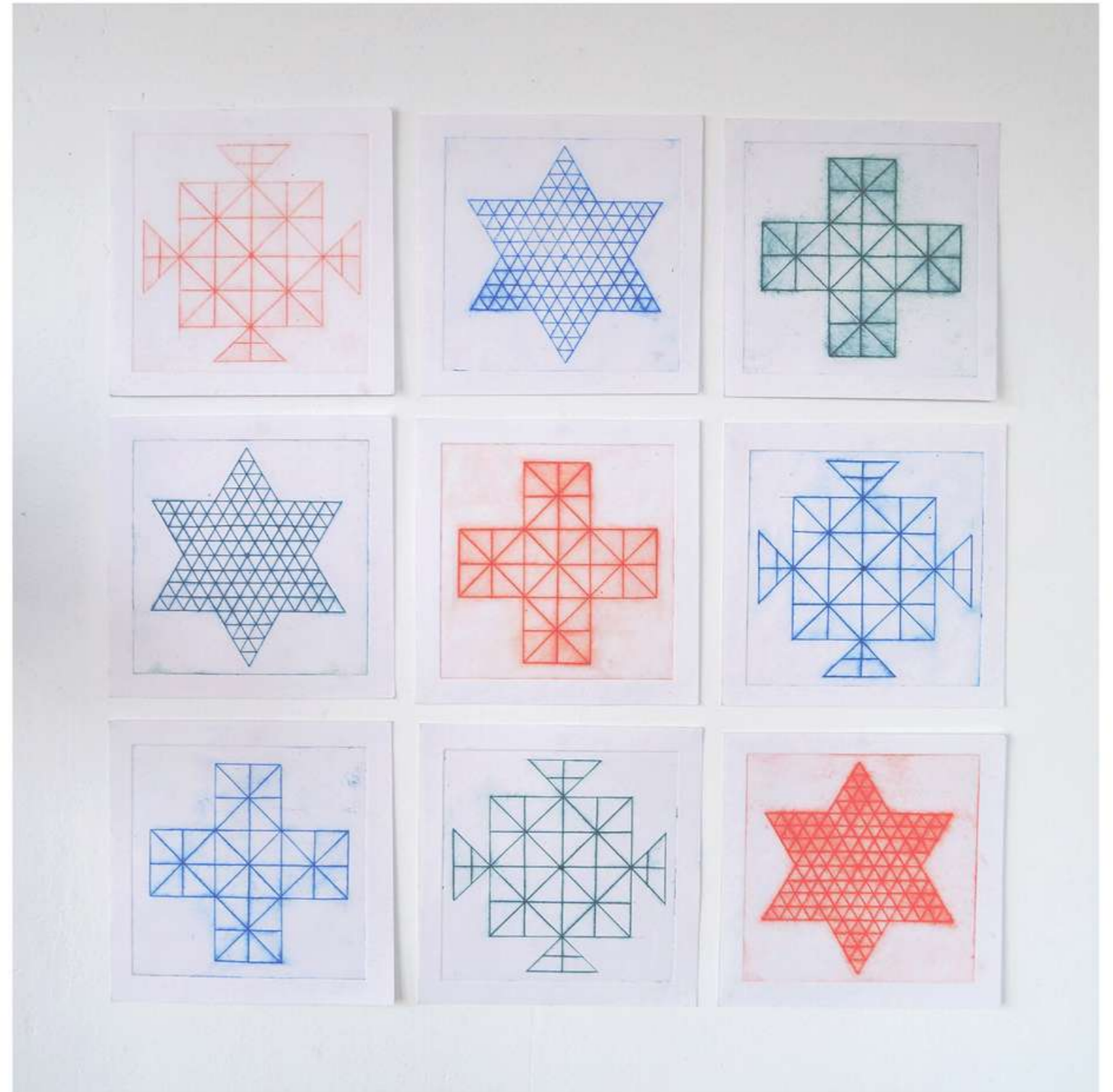


Coffret pour la Revue Renard Bleu, Edition d'art « Soyez Mécène ».2015



Jocari Memori, édition du mémoire DNSEP, 2016

Les motifs gravés sur ces cartes reprennent les formes des diagrammes de certains jeux de plateaux.



Diagrammes de jeux de plateau, ensemble de gravures taille-douce insérées dans l'édition Jocari Memori, 12 x 12 cm, 2016

MariekeOroze@gmail.com
13, Les Hauts de Bel Air,
35760 St Grégoire

PARCOURS

FORMATION

DNSEP ART Grade Master
(DIPLÔME NATIONAL SUPÉRIEUR D'EXPRESSION PLASTIQUE)
École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne,
Brest, 2016

EXPÉRIENCE

PLASTICIENNE / SÉRIGRAPHE / ENSEIGNANTE INDÉPENDANTE
Atelier Bleu Canyon (St-Grégoire), depuis Janvier 2019
Production de pièces artistiques personnelles et collaboratives.
Tirage d'affiches, d'éditions et de fanzines sérigraphiés.
Mise en place d'ateliers d'initiation à la sérigraphie, gravure et sculpture.

ANIMATRICE D'ATELIERS D'ARTS-PLASTIQUES
Association Liberbed, (Clohars Carnoët), 2019 et 2020
Animation d'ateliers tout public : initiation à la sérigraphie.
Collaboration avec le collectif Fabrikà pour une exposition collective.

SCÉNOGRAPHIE STRUCTURES
Festival Bohème (Muret), 2018
Réalisation de structures géodésiques.

MONITRICE D'ATELIER DE GRAVURE
EESAB, (Brest), Septembre 2015 à Juin 2016
Enseignement des techniques traditionnelles de l'estampe.
Accompagnement pédagogique des étudiants de l'école sur leurs projets.

MÉDIATRICE CULTURELLE
Galerie de l'Espace Diderot (Rezé), 2015
Accueil des visiteurs, présentation du travail de l'artiste exposé, Adrien Vescovi.
Assistanat de l'artiste, accrochage des œuvres, archivage des pièces au scanner et couture de housses de tableaux.

EXPOSITIONS RÉSIDENCES & WORKSHOPS

HOTSPOT

Résidence de production
Collectif Init, Ferme de Quincé, Rennes, 2020
Exposition en duo avec Vincent Lorgeré des pièces réalisées en résidence.
Lors du vernissage, le public est invité à participer au montage des structures.

BONSOIR

Exposition collective
Galerie de l'EESAB, site de Brest, 2015
Sous le commissariat de Edwige Fontaine, invitée par Joëlle Le Saux dans le cadre de la plateforme de recherche Using Walls.

RICOCHETS SUR LE FONDS

Exposition collective
Lithothèque de l'imprimerie PAM, à Brest, 2015
Dans le cadre du programme de recherche sur le fonds lithographique de l'imprimerie.

GOOD MORNING TOWN, GOOD NIGHT

Workshop Installation dirigé par Ira Shalit
EESAB Site de Brest, 2015
Un espace de travail structuré par le jeu.

SUIVI DOCUMENTAIRE

Palestine / Israël, 2019
Recherche sur la notion du territoire et du chez soi
Accompagnement technique dans le cadre universitaire
Paris

ÉDITIONS

JOCARI MEMORI

Mémoire DNEP : les rapports qu'entretiennent l'art et le jeu.

LE RENARD BLEU

Revue d'art contemporain, Edition 2015
Production d'estampes originales (70 exemplaires numérotés) pour l'édition d'art « Soyez Mécène ».