

CAIRNS* MODERNES ET POÉTIQUES DU QUOTIDIEN

Découvrir l'exposition de Claude Courtecuisse, c'est pénétrer dans le monde d'un artiste inclassable, qui touche à tous les types de création, du design à la photographie sans oublier le dessin et la sculpture. Au cœur de cet univers foisonnant, un élément est central et en constitue le vocabulaire premier : l'objet du quotidien.

Les nombreuses photographies exposées, et qui peuvent être vues comme un fil d'Ariane, illustrent parfaitement cette place prépondérante qu'accorde l'artiste à l'objet. Nous sommes ainsi littéralement immergés dans une atmosphère à la fois très familière, et pourtant déroutante, du fait des jeux de mise en scène, détournements et autres manipulations.

Car Claude Courtecuisse est joueur, assurément ! Par ses constructions sérielles, l'artiste met en place de nouvelles formes sculpturales, constituées d'accumulations verticales d'objets divers. Derrière la structure réglée des formats photo carrés contenant invariablement trente-cinq images, le quotidien se métamorphose, se structure en un joyeux capharnaüm, régi par ses propres règles, à l'équilibre instable mais bien présent.

Les gobelets en plastique deviennent des sculptures où la couleur explose, des jouets en plastique et objets-souvenirs dominant le monde à l'échelle d'un globe terrestre, casseroles et passoires donnent naissance à des cairns insolites de métal. Le quotidien est repensé et réinvesti d'un nouvel imaginaire.

Derrière ces variations de couleurs, de formes et d'objets, il y a la volonté de ré-enchanter notre quotidien, de proposer un regard nouveau sur ce que l'on croyait connaître. Car la poésie est là, présente tout autour de nous, n'attendant qu'à être saisie.

**Empilement artificiel de cailloux ou pierres, utilisé notamment dans les sentiers de randonnée pour marquer un point de vue remarquable.*

LE PLASTIQUE, C'EST FANTASTIQUE !

Les années soixante sont ce que l'on peut appeler les « années fastes » pour la France, en particulier dans le domaine économique et industriel.

Dans un pays en pleine mutation, c'est toute une société qui est repensée dans son ensemble. De l'objet usuel le plus basique aux projets architecturaux et urbanistiques les plus pharaoniques, des nouvelles méthodes de production sont expérimentées mettant notamment à l'honneur un matériau novateur, le plastique, qui ouvre le champ des possibles dans le domaine industriel. Il est le produit star que l'on utilise alors sans modération, sans se soucier des problématiques écologiques qui n'étaient pas encore bien connues et donc peu prises en compte à cette époque.

Les premières créations design de Claude Courtecuisse s'intègrent naturellement dans ce contexte plein d'optimisme et contribuent à repenser largement nos postures et nos modes de vie urbains.

Place aux jeunes, place à la nouveauté !

En 1968, année révolutionnaire par excellence, il conçoit le siège *Mercurio*, qui redéfinit l'assise à bien des égards. La coque du siège, réalisée par injection de plastique permet une esthétique toute en courbes rompant avec les formes des assises traditionnelles. Cette nouvelle méthode permet également une production à l'échelle industrielle. Le succès est au rendez-vous et *Mercurio* connaîtra une deuxième version mettant en avant un nouveau processus de production : le thermoformage.

La chauffeuse *Apollo* est quant à elle la matérialisation d'un design pour tous, ouvert et inclusif, invitant les foyers aux moyens les plus modestes dans l'aventure moderne. Réalisée en skai (cuir synthétique) et en acier chromé, sa simplicité combinée à une possibilité de rangement facilité lui ouvre les portes du catalogue Prisunic, alors référence d'un design contemporain et accessible. Elle est ici présentée dans sa version en tissu.

LE CARTON, ÇA CARTONNE !

En 1967, Claude Courtecuisse se lance dans un projet fou, celui de mettre à l'honneur le carton comme unique matériau composant une collection de pièces design.

Qu'est-ce que le carton, dans l'inconscient collectif ? Un matériau éphémère, pauvre, peu esthétique, utilisé pour préserver mais en aucun cas à préserver. À la fois omniprésent et totalement dédaigné par notre société, le carton a pourtant des qualités insoupçonnées.

En premier lieu, sa légèreté et sa fragilité deviennent ici un atout. Claude Courtecuisse, en imbriquant les plaques de cartons entre elles, crée une structure innovante qui peut résister à de fortes pressions tout en conservant sa légèreté inhérente. Autre élément déterminant, le coût de production du carton, très faible, permet de réaliser des pièces à moindre coût.

Reste la question de l'esthétique et de la valorisation d'une forme et d'un matériau qui conduit l'artiste à créer un ensemble à l'aspect brut, mettant ainsi en avant la méthode d'assemblage. Pour souligner la modernité de ces pièces, des bandes de couleur sérigraphiées viennent agrémenter le tout et créer une identité visuelle commune à toute la collection.

Associée à cet ensemble, la *Lampe [Cube fill]* (1970) montre également l'intérêt porté par Claude Courtecuisse pour les formes artistiques les plus modernes. Cette accumulation de fils sous plexiglas fait directement référence aux fameuses accumulations d'objets initiées par l'artiste Arman dans les années soixante. Quant aux multiples en cartons réalisés en collaboration avec Agnès Courtecuisse, ils creusent la voie initiée par cette collection d'objets et ouvrent le carton à un autre champ, celui des arts plastiques.

L'AVENTURE DU DESSIN

L'œuvre dessinée de Claude Courtecuisse, commencée dans les années quatre-vingt-dix, opère comme un retour aux sources, l'artiste considérant le dessin technique comme sa culture première, rappelant ses années de formation à l'école des arts appliqués de Paris.

Cette pratique du dessin, fondamentale pour donner corps à l'idée, mais également pour reproduire les lois strictes de la géométrie et de la physique, est cependant bousculée, confrontée à l'imaginaire foisonnant de l'artiste qui aime à détourner ces règles qu'il connaît parfaitement.

C'est ainsi que Claude Courtecuisse se mesure aux grands maîtres du dessin de la Renaissance italienne et française. Connaisseur de la peinture de cette période charnière dans l'histoire de l'art, il sélectionne objets et éléments architecturaux célèbres que l'on retrouve dans les toiles des plus grands artistes et les soumet à une nouvelle règle, celle de la perspective axonométrique.

Par ce procédé qui demande technicité et précision, les différentes lignes constituant un objet sont reportées selon une direction donnée afin de conserver l'illusion de volume. Les dimensions des architectures surprennent et leur transfert sur un support de plexiglas les transforme en des sortes de fantômes surgis d'une histoire passée à laquelle Claude Courtecuisse redonne vie !

Le même traitement appliqué aux objets du quotidien, sur des supports de même dimension, constitue un véritable pied de nez à la « grande culture ». Les dessins reprenant les empilements déjà réalisés par l'artiste, créent un contraste détonnant en regard des architectures !

Face à la majesté des arènes, temples et autres édifices symboles de pouvoir, les accumulations de presse-agrumes, coupelles et tasses à café font ainsi jeu égal. La réalité du quotidien est magnifiée, réinvestie, propulsée dans l'imaginaire collectif, au même titre que les œuvres les plus célèbres de Raphaël ou Leonard De Vinci.

LÉGÈRETÉ ET GRAVITÉ

Les séries de sculptures rappellent le goût de Claude Courtecuisse pour l'expérimentation de formes plastiques et sa sensibilité naturelle pour le design, véritable moteur de sa créativité.

Ces sculptures jouent ainsi sur une esthétique très colorée, rappelant l'expérience « Memphis » des années quatre-vingt portée par le designer italien Ettore Sottsass. Le design s'inscrit avec ce groupe dans une démarche totalement novatrice. Les formes sérielles des décennies précédentes font place à un déchainement de couleurs et de lignes jamais vues auparavant.

L'aspect décoratif de ces « flexibles » souligne un champ de réflexion spécifique dans le travail de l'artiste, autour de la stabilité et de l'équilibre. Ces questionnements, essentiels pour le designer comme pour le sculpteur, connaîtront des développements féconds dans d'autres aspects du travail de Claude Courtecuisse, en particulier dans ses séries photographiques ou ses dessins.

Cet ensemble peut être mis en lien avec les grandes commandes publiques qui lui ont été passées par les Villes d'Orly et Hérouville-Saint-Clair dans les années quatre-vingt-dix. Dans sa volonté de réinvestir le paysage urbain, l'artiste avait proposé des créations mobiles, qui bouleversaient sans cesse notre perception de ces espaces, tout en jouant avec des lois mathématiques et structurelles qui sont le cœur de sa formation et qu'il se plaît à révéler.

Avec ces petits ensembles, Courtecuisse nous montre ainsi que « même la légèreté est soumise à la gravité ».

L'AVENTURE MODERNE

L'ensemble de chaises *Monobloc Soléa* illustre à la perfection le regard porté par Claude Courtecuisse sur les années soixante et soixante-dix, ces Trente Glorieuses où la France prend le train de la modernité, transformant ses villes, ses habitats, ses territoires, avec une volonté forte de se projeter vers le futur.

Dans la continuité de l'intérêt porté par Courtecuisse sur les nouveaux procédés de production, la chaise *Monobloc Soléa* inaugure une forme d'assise révolutionnaire, ainsi qu'une innovation technique majeure : le thermoformage.

Contrairement aux pièces précédemment vues, où la pratique du moulage par injection était privilégiée, le thermoformage permet de supprimer la lourdeur inhérente à ce procédé et autorise une rapidité inédite dans le système de production en série.

L'esthétique « futuriste » de la pièce, jouant avec les pleins et les vides, parsemée de cannelures, dépend fortement des nécessités de ce type de production. Le procédé du moulage des assises en duo et l'aspiration de la matière sous vide a ainsi une incidence directe sur cette forme finale si particulière. Ce condensé de technologie est d'ailleurs remarqué au Salon des artistes décorateurs de 1971.

L'éditeur de mobilier Steiner ne s'y est pas trompé, et c'est tout naturellement que *Soléa* trouve sa place dans une gamme de produit faisant la part belle au plastique et aux formes modernes, dans l'idée d'anticiper la société du futur. L'industrie télévisuelle fut d'ailleurs très sensible à ces propositions, avec la présence d'une autre pièce de design de cette gamme Steiner, l'*Unibloc IV* de Roger Landault, dans la série télévisée de science-fiction *Cosmos 1999*.

OMBRES ET LUMIÈRES

Dans l'obscurité de la salle d'exposition, une ombre projetée, celle de l'acteur Terence Stamp, semble hanter l'espace, à la manière d'une apparition fantomatique. Une assise est présente dans la salle. Ses formes sont, elles aussi, évanescentes. Avec un sentiment de déjà-vu, on remet les éléments en place.

Si la structure reprend celle du siège *Mercurio*, des aplats de couleurs vives captent notre regard, créant un contraste avec l'esthétique générale de l'assise.

La chaise *Théoréma* est à la fois l'interface d'une projection et un champ d'expérimentation, entre art et design, dans lequel l'objet pose de nouvelles règles et brise les frontières.

Le visage de Terence Stamp est ici une évocation directe de l'éphèbe qu'il jouait dans le film *Théorème* de Pier Paolo Pasolini, élément perturbateur d'une monotonie incarnée par une famille bourgeoise italienne des années soixante, anticipant les luttes sociales de l'année 1968.

Inclassable car unique, *Théoréma* convoque la diversité des champs de référence du design de Claude Courtecuisse qui pense, propose et questionne les réalités du monde d'aujourd'hui et de demain.

Ce jeu avec l'immatérialité se retrouve dans la création des tours en plexiglas.

Rappelant à la fois les dessins axonométriques réalisés dans les années quatre-vingt-dix, mais également certains des empilements d'objets aux formes désormais indiscernables, ces tours deviennent interfaces lumineuses, et dans un équilibre fragile, sont à la fois sculpture et élément de mise en scène.

Avec ces architectures imaginaires et ce siège, entre ombres et lumières, l'objet devient mémoire d'un passé, incarnation d'un présent, image possible d'un avenir utopique où l'imaginaire aurait finalement trouvé une place privilégiée.

UNE SCULPTURE POUR L'AVENIR

Avec ce polyèdre miroir, Claude Courtecuisse nous fait voyager à travers le temps, de l'Antiquité grecque à notre époque contemporaine en passant par le 16^{ème} siècle renaissant.

L'artiste transforme cette forme géométrique complexe en sculpture, et matérialise une formule mathématique millénaire. Elle fut en effet étudiée par Archimède au 3^{ème} siècle avant notre ère et redécouverte à la Renaissance par les penseurs, mathématiciens et artistes, dans un contexte culturel bouillonnant.

Le polyèdre de Claude Courtecuisse est une reproduction exacte de celui dessiné par Albrecht Dürer pour son illustre gravure, *Melancholia I* (cf. mur chronologique « Détour d'images »). Réalisée en 1514, l'œuvre de Dürer caractérise l'esprit d'une époque où art et science étaient intrinsèquement liés, à l'exemple du célèbre *Homme de Vitruve* de Leonard de Vinci.

Au travers de la gravure et de la sculpture, deux visions se rencontrent. Le polyèdre de Dürer symbolise la transition du monde médiéval religieux à la nouvelle culture de la Renaissance qui met l'homme au centre du monde. Celui de Claude Courtecuisse nous ramène à notre époque, et reflète notre quotidien avec ses facettes en miroir pour mieux en révéler toute la diversité.

Associé à des photographies dans lequel il est mis en scène au sein de différents environnements (monuments historiques, atelier d'artiste, laboratoire, friche industrielle), le polyèdre nous pousse à réfléchir – tout comme l'a fait en son temps l'Ange de Dürer – aux mutations de notre époque, soumise au brassage planétaire des hyper technologies et de l'hyper-communication.

MODE D'EMPLOI

Avec ce dispositif interactif, Claude Courtecuisse vous propose de suivre ses traces, et de créer à votre tour vos « Tours d'objets » !

Pour participer, rien de plus simple :

- Placez-vous à l'endroit de la pédale fixée au sol et appuyez sur celle-ci.
- Un déclencheur s'active : à vous de prendre la pose pour une photo avant la fin du compte à rebours ! Cette photo pourra être ajoutée à votre création.
- Dirigez-vous ensuite vers l'écran d'ordinateur pour créer votre tour d'objets. Vous avez la possibilité de superposer jusqu'à cinq formes. C'est ici que vous pourrez intégrer votre photo à la tour d'objets. Il est également possible d'inclure des mots si vous sélectionnez l'icône avec une série de mots affichée sur l'écran.
- Pour naviguer dans l'écran et choisir les différents éléments, utilisez la boule tactile. Pour valider l'élément souhaité, appuyez sur le bouton « OK ». Attention, si vous ne choisissez pas d'objets au bout de 30 secondes, l'ordinateur le fera à votre place aléatoirement.

Félicitations, vous avez créé une nouvelle tour d'objets ! N'hésitez pas à vous prendre en photo à côté et à diffuser vos créations sur les réseaux sociaux en identifiant le Frac @fracgrandlarge et en le marquant #fracgrandlarge.

Borne interactive

Produite et présentée à l'occasion de l'exposition « Détours d'objets, exposition-atelier pour le jeune public », qui s'est tenue en 2007 au Centre Pompidou, Paris.

Dépôt du Centre Pompidou, Paris, Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle