

## Gauthier Leroy

### Notes sur le travail

Le travail consiste à piéger dans mes sculptures sémiologiques notre folklore populaire ou savant : d'une pensée emprunte de morceaux épars de nostalgie post-adolescente et de références contemporaines, transformées littéralement en socle, j'en extrais au gré de mon excitation de chercheur de multiples objets, signes et de mots clés que je mixe ensuite dans des combinaisons et des arrangements qui font œuvre.

Jeux de mots et jeux d'images sont à la base d'un processus que je développe à la manière d'un « road movie » mental, afin de créer des pièces qui oscillent entre arrangements et paradoxes.

Sans privilégier un médium particulier, afin de me garantir une entière liberté créative, je me sers d'une langue de l'image où chaque pensée, chaque mot produit du voir, bien articulé, presque audible, où chaque partie est au service d'un tout et où le tout nous ramène au détail. En procédant de la sorte, je dépasse le simple cadre de l'anecdote; je peux ainsi amplifier les connections qui me paraissent importantes de suggérer, voire de révéler dans le travail.

Souvent guidée par l'intuition, ma méthode heuristique est proprement l'art de trouver, et par esprit d'escalier -ce que j'appelle « Googlisme » - les éléments sortis de leur moule réapparaissent sous forme d'objet/sculpture plus ou moins complexe.

En customisant les marques de la réalité, je décortique des pièces historiques, des mythes ou des objets symboliques de la mémoire collective appartenant au design, au langage (du titre à l'anecdote), à l'architecture ou à la musique pour revenir à la source des choses, à leur squelette en recréant des prototypes augmentés.

Aussi quand je détourne un objet ou en isole une partie, c'est dans la volonté d'en créer un autre, chargé d'un nouveau sens. Dans la façon de procéder, je tisse une toile mentale où tous les mots, toutes les idées sont autant de connections qui se renvoient les unes aux autres. Mes œuvres s'apparentent alors à un jeu de piste dans lequel le spectateur est invité à se questionner sur l'envers des choses et leur véritable origine.

Le processus de travail est un cheminement sur le mode de l'errance.

Les notes, les idées, et les croquis s'accumulent de façon jubilatoire sur des carnets à la manière de rébus et autres charades à tiroirs (marabout, bout'ficelle...) pour être ensuite remodelés et modifiés au gré des choix et du hasard qui s'opèrent. Finalement, la fabrication des pièces matérialise ces déplacements dans des sculptures, maquettes et installations, qui donnent autant à voir qu'à interroger.

Jeux de mots ou citations, les titres des œuvres ont aussi leur rôle à jouer ; ils donnent au spectateur des indices lui permettant d'appréhender les pièces autrement. Ils sont un des éléments constitutifs de l'œuvre et peuvent même parfois se retrouver à la base du processus de réalisation.

Dans le même ordre d'idée, certaines de mes sculptures proposent aux spectateurs une lecture « augmentée » suivant l'endroit d'où ils les perçoivent (modifiant ainsi leur aspect et leur contenu initial).

Mon travail consiste ainsi à faire des choix, à filtrer des stéréotypes que je mets volontairement en abîme, et à en intégrer d'autres aux pièces faisant œuvre, tout en les revisitant.

Ces clins d'œil, références, allusions et allers-retours formels et sémantiques traversent chacune des pièces et tiennent lieu de ciment dans l'ensemble de mes installations.

J'accède alors à un sens commun qui me semble aller de soi...

## Dead dread design

La Petite Surface, Faches Thumesnil, 2007

«Adossé à la portière de la Dodge, clope à l'oreille et casquette vintage vissé sur sa tête, Gauthier Leroy alias Van Rietog déplie la carte mentale d'une Amérique et construit sa balade...

Un plein de connaissances intellectuelles et artistiques, de l'huile de moteur de recherche...

On the road!

Les plages de son album de voyage défilent à travers une «country» ludique et volubile qui ressuscite des images cultes et culturelles des States version seventies.

Gauthier Leroy piège dans ses sculptures sémiques notre Folklore américain populaire ou savant : d'une pensée empreinte de morceaux épars de nostalgie post adolescente et de références contemporaines, transformée littéralement en socle, il en extrait au gré de son excitation de chercheur de multiples objets signes et de mots clés qu'il mixe ensuite dans des combinaisons et des arrangements qui font œuvre.

Dans son road movie, Gauthier Leroy roule sur les déviations, regarde défilier les images (un catalogue, un écran, une pochette de disque,..) guidé par l'intuition qu'il a de la voie à suivre. Sa méthode heuristique est proprement l'art de trouver : il est découvreur, chercheur d'or et par esprit d'escalier –ce qu'il appelle «googlisme» - les éléments sortis de leur moule réapparaissent sous la forme d'objet/sculpture complexe.

En customisant les marques de la réalité, Gauthier Leroy décortique des pièces historiques, des mythes ou des objets symboliques de la mémoire collective (le drapeau US, le Dollar) appartenant au design (La Chaise), au langage (Born to lose) ou à la musique du Grand Ouest américain (bottleneck, harmonica), revient à la source des choses, à leur squelette et recrée des prototypes augmentés.

Pour le spectateur, les œuvres deviennent des leurres : oscillant entre reconnaissance et perte, il découvre la panoplie d'un cow boy - esprit bandé et étoiles dans les yeux-, nourri à la Pop, aux héros de l'art et à tous leurs accessoires. Arrachés au flux d'Internet, à leur contexte, les images à l'instar de la musique sont amplifiées et samplées : l'homme à l'harmonica crée des compositions et des arrangements, s'entourent de membres fantôme (G.W.Bush, C.Eames, America,...), pousse la reverb et l'écho entre les pièces d'origine et ses créations (le Bush et G.W.Bush) et plaque ses accords polyphoniques dans un jeu de masquage et de démasquage.

Le travail de Gauthier Leroy se sert d'une langue de l'image où chaque pensée, chaque mot produit du voir, bien articulé, presque audible, où chaque partie est au service d'un tout et où le tout nous ramène au détail. Refrain et couplet donnent le ton au discours plastique de l'artiste.

L'exposition Dead Dread Design est comme une galette de cire ou une k7audio autoreverse pleine de greatest hits: elle se lit de titre en titre en suivant le même sillon ou la même bande, les œuvres deviennent l'instrument d'une narration où se mêlent poétique de l'errance et histoire personnelle de l'artiste.

Dead Dread Design est un road movie en 3D.  
Du cinéma indépendant.

Ou un scénario.

Il était une fois dans l'Ouest...»

## **A propos des sculptures maquettes F.L.W**

Les sculptures maquettes qui se réfèrent à la Fallingwater' s house de Frank Lloyd Wright apparaissent de façon récurrentes et spontanées dans ma production, et leurs conceptions découlent le plus souvent de glissement visuels et sémantiques. Tantôt maquette hybride associée à un plateau de bar pour garçon de café, puis présentoir à cigarettes, ou encore instrument de musique décoratif, les pièces sont présentées comme des objets détournés de leur fonction première sans perdre de vue, paradoxalement, leur référent.

D' ailleurs les sculptures maquettes ne reprennent pas dans leur ensemble, la totalité de la Fallingwater house, mais seulement la partie composée des étages en terrassement qui sont emblématiques à la construction. C'est aussi d'un point de vue photographique l'angle de vision récurrent, qui permet d'appréhender le mieux l'intégration de l'architecture à son environnement proche.

Les déclinaisons des différentes pièces se réfèrent tantôt à l'histoire de la Fallingwater' s house, tantôt à sa situation géographique qu'à ses convergences avec le milieu naturel, et le plus souvent traduites sous forme fictionnel.

Aussi la pièce The XX century Wolf, fût conçue pour une exposition collective proposée par les curateurs de KOMPLOTT, à Bruxelles, sous le titre « certaines voitures ont encore un âmes » et qui se situait dans un ancien garage. La maquette The XX century Wolf fait écho à l'univers du garage par le choix de matériaux employé (bidon, chaîne, caoutchouc...) et à la marque d' huile de moteur Wolf . La structure en plateau de la maquette est aussi construite sous le mode miroir par rapport à la construction originale . La maquette, en résonance avec le lieu, soulignait l'appartenance de celui ci à une époque révolue.

G.L

