



DOSSIER DE PRESSE

STEPH COP

28 AVRIL / 1 JUILLET 2012

EXPOSITION DE SCULPTURES

LA NAPOULE ART FOUNDATION / CHATEAU DE LA NAPOULE

FG FINE ART

« Se concentrer sur l'essentiel : aller au plus brut, certainement pas au plus simple. » Steph Cop

Contact / Info:

FG FINE ART / Guillaume

contact@fgfineart.com / + 33 6 11 19 56 87

STEPH COP
EXPOSITION au château de la Napoule

Exposition de sculptures

Dates: Du 28 Avril au 1 Juillet 2012

Lieu: **Château de la Napoule**

La Napoule Art Foundation

Avenue Henry Clews 06210 Mandelieu-la-Napoule

Des sculptures en bois de grand format sont à découvrir dans les magnifiques jardins de la fondation: des pièces en bois magistrales dans un cadre naturel d'exception, ainsi que des œuvres de plus petits formats et des études dans la galerie blanche.

“D'abord je ne cherche pas d'explication pour justifier une émotion. J'ignore si ma formation d'anthropologue, ma passion pour la matière ou simplement l'évidence et la force du travail sculptural y sont pour quelque chose, mais à la découverte de l'œuvre, la séduction a été immédiate. Puis, j'ai voulu connaître et comprendre le parcours de l'artiste, pour mieux saisir l'homme, son histoire et son œuvre. Un parcours sinueux, des choix multiples et variés, mais une logique flagrante de l'ensemble. L'œuvre est à la fois minimaliste et riche. Enfin, le moment de la rencontre avec le créateur, un homme en parfaite adéquation avec son œuvre. De là est né le besoin intrinsèque de mettre sur pied cette exposition afin de partager avec le public cette émotion première et durable au contact de ce travail qui semblait déjà inscrit en moi.”
Guillaume Furet, commissaire d'exposition.

Control of Paris...

Grandissant en milieu urbain dans les années 80, le graphitti s'impose naturellement à Steph. Pas particulièrement ressenti comme une recherche artistique, mais plutôt comme vecteur de rencontre et d'aventure, Steph fait ses armes au cœur de la capitale. Son nom s'inscrit rapidement dans les incontournables des pionniers de ce mouvement "Street Art ». En 1988 avec son crew "Control of Paris", composé entre autre de Joey Starr et de Meo, il repeint les palissades du Louvre lors de la réalisation de la pyramide.

En 1996, avec Mist, partenaire artistique, il part à la source, New York, et partage des murs avec le légendaire writer Cope2.

Sans le savoir en créant la marque Homecore et Ladysoul avec ses partenaires, il participe à la création d'une nouvelle tendance, plus tard définie comme le « streetwear ». Il sera le directeur artistique jusqu'en 2005.

Children Of Production...

Après plusieurs années passées à recouvrir les murs d'images, à construire des collections pour le textile, à dessiner du logotype pour le marché du streetwear, son travail devient plus personnel et Steph passe à la représentation physique d'un monde graphique. Il s'attaque à l'univers du « Designer Toy », et cinq figurines symbolisant les sujets de travail de l'artiste voient le jour en 2000, c'est la naissance des Imaginary Friends.

Après de nombreuses recherches sur la matière qui font évoluer son personnage en le matérialisant et en épurant sa ligne, le ARO devient une figure culte de la scène Designer Toys.

Quand l'âme du bois construit celle de l'homme...

Aujourd'hui Steph Cop s'est retiré de Paris. Décor différent, mais mêmes obsessions. Les murs sont remplacés par les forêts. Comme pour mieux se dédouaner d'avoir utilisé des matériaux nocifs, Steph s'isole au milieu des forêts du Morvan pour recréer Aro. Le ARO usiné en plastique se transforme en "Wooden Aro". Muni d'une lourde tronçonneuse, l'artiste va tailler ses pièces dans des arbres chargés d'histoire, va jouer des imperfections du bois pour sculpter des formes majestueuses.

Une œuvre comme un havre symbolique où l'artiste est entouré de ses pièces, « amis imaginaires ». Physique, matériel, dans le Morvan de ses origines où il est venu s'installer après ses errances parisiennes... "Je me retrouve dans cet endroit que j'aime. Avec la forêt du Morvan. Je me suis posé avec le bois. Je cherche des arbres abîmés, morts, perdus. Je chine dans la forêt. C'est un temps important. Il faut observer, marcher, être attentif à la nature." Se perdre dans les bois, pour mieux se retrouver...

ARO « Analyze Reflex Obsessional » / Wooden ARO

Ultime figurine d'une série de six, ARO est la plus fidèle projection de Steph COP. Au-delà de l'aspect graphique de ses lignes tranchées, de sa posture ancrée, il est "Analyse Reflex Obsessionnel". La recherche de l'épure semble être la clé, ARO en est la genèse.

"Ce travail vient de mes failles", consent-il, une résonance de lui-même... Il nous livre d'une façon symbolique les allégories de ses émotions. Ainsi est né Aro.

La rencontre entre la machine et la nature a donné naissance aux Wooden ARO, une relecture inédite du personnage ARO. Sculpté à la tronçonneuse dans différentes essences de bois, comme si l'artiste libérait de l'arbre la pièce déjà pressentie.

Cette matière première exigeante nécessite d'être domptée en puissance et en douceur. « Un apprentissage seul et à l'instinct, au milieu des forêts. À force de manipulations, tu fais tes gammes, tu traces, tu coupes, un travail de forçat au paradis, le silence du bruit de la machine au milieu des arbres centenaires ». Chaque pièce prend le temps de se dessiner, une lente maturation. Une création naturelle qui a presque quelque chose de sacré, où la main de l'homme n'a fait que suivre les lignes marquées par le temps. Bucheron délicat malgré l'outil peu discret, le rendu est déchirant de sensibilité. Toutes les pièces sont chargées des émotions de son créateur.

" En vérité, l'art est enfermé dans la nature; celui qui peut l'en extraire, celui-là est un maître." Albrecht Dürer.

Au premier abord, ses sculptures sont formatées, elles constituent une variation sur un même modèle puis il suffit de mettre les mains, d'effleurer le bois, de découvrir l'essence de chacun, les reliefs accidentés, les traits de la machine qui les a sculptées. Aller au-delà des apparences, elles sont semblables et différentes.

Le succès de son travail l'amène à créer, sans cesse, de nouvelles pièces originales. Du bois, de la porcelaine, du Vinyle, de l'acier, du béton, tant de matières pour découvrir le travail en volume de cet artiste prolifique.

" L'art doit naître du matériau et la spiritualité doit emprunter le langage du matériau." Jean Dubuffet.



WOODEN A.R.0
2M20 600kg Chêne 300 ans



www.FGFINEART.COM
contact@fgfineart.com - +33 6 11 19 56 87

STEPH COP

« Partir d'un point et suivre une flèche. S'avancer près du mur. Ne surtout pas le contourner. Se laisser guider. Expérimenter. Se tromper. Recommencer. Contempler. Chercher les angles. Les réduire. Couper à travers les forêts. S'arrêter. Respirer profondément. Une ombre. Ne pas regarder en arrière. Tailler sa route. Peindre son destin. Choisir les couleurs. Construire avec le cœur. Recommencer. Les outils sont les alliés. Les supports sont des âmes. Le medium est dans les veines. »

Dans quel milieu as-tu grandi ?

Au centre de la Capitale, là où la rencontre des banlieues parisiennes se fera... C'est avec quelques sourires et quelques haines que je repense à ces années, quand les anciennes Halles fourmillaient, la fin d'une époque, puis le début d'une ère "urbaine" quand la rue Saint-Denis lâche ses putes et ses loubards ancienne génération, quand les Panthers, les punks, règnent autour de la Fontaine des Innocents, quand le trou des Halles devient le lieu où tout se passe... Quand Beaubourg (Centre Pompidou) se monte et reçoit sur ses palissades les prémices du graffiti parisien, je vis à trois rues, dans cette putain de rue Saint-Denis, à la croisée de toutes les modes des années 80, au milieu de la faune et des dingues.

Quand tu as 10 ans, tu es une proie...

Un jour a changé ma vie, et ce jour fait qu'aujourd'hui ARO existe.

Un jour, je serai un Enfant.

Pourquoi COP ? Explique-nous les origines de ce nom de famille peu commun...

En 87, je fais deux rencontres : Joey dans un premier temps puis Meo par son intermédiaire. Et sans beaucoup de mot, on va se lier, je deviens COP, avant de devenir Steph COP. En 1988, Steph, Joey et Meo du crew COP, vont repeindre les palissades du chantier de la Pyramide du Louvre. Un support historique pour les mémorialistes et les nostalgiques du graffiti parisien. Cette journée représente une avancée pour moi, un souvenir indélébile... Le Control Of Paris est en marche, une quinzaine de membres activistes et performants... et de nombreux souvenirs vont me nourrir. "Paris sous les bombes" (allusion au titre de NTM qui évoque cette époque, NDLR), et je suis actif jusqu'en 1998. De nombreuses peintures, des grands formats, j'adorais peindre seul dans des endroits paumés, avec plusieurs sacs de peinture, et toujours armé...

La rencontre avec Mist amènera de la légèreté, il fût mon partenaire de peinture pendant dix ans, je peaufine mes lettrages sous son influence, et les "devils" de ce dernier s'inspirent de mes B-Boys. La complicité qui nous unit

se retrouve sur nos créations à quatre mains. Plus colorée que jamais, cette époque reste le symbole d'une complicité qui perdure de nos jours...
À la suite d'un accident, je décide de mettre fin à cette période de peinture. Je deviens personnellement "Child Of Production"

Comment es-tu passé du graffiti au volume ?

Le graffiti fut un prétexte, une parenthèse amusante et colorée, artistiquement ce médium n'est pas le mien, je ne me suis jamais livré, je suis resté en surface de moi-même, un jeu d'enfant parfois dangereux, excitant et brutal, un truc pour te vider la tête, je n'ai pas fait de graffiti, je me suis fait des potes, des rencontres qui doucement me guideront... Sorte de gestation indispensable, je devais passer par ce chemin de peinture pour maintenir tranquille le cerveau et ce truc qui me brûle, et surtout ne pas finir complètement schizoïde. L'expression agressive du graffiti me convient très bien jusqu'en 98, ensuite je cherche ma solution dans "Children Of Production". Après plusieurs années passées à recouvrir les murs d'images, à construire des collections pour le textile, à dessiner du logotype pour le marché du streetwear, je vais me recentrer sur de la résine, du bois, du cuir, du plastique... Chaque matière a son propre langage.

Je vais trouver le mien : les Imaginary Friends naissent en 2000 pour mieux me protéger du monde extérieur et des relations humaines. J'utilise des symboles personnifiés comme allégories de mes émotions. Leur nom reflète clairement l'état d'esprit de leur créateur.

S'enfermer pour mieux se libérer.

Créer mon propre monde afin de m'affranchir de celui qui m'entoure. Parmi ces cinq avatars, l'un d'entre eux jaillit pour devenir la véritable incarnation de Steph COP : ARO. Personnage plein de c(h)aractère (jeu de mot anglais avec "character" qui signifie "personnage" en Anglais, NDLR) et d'angles de fuites. Une incarnation de mes propres sentiments, avec la particularité d'être le thème central de mon univers. Sa constitution est telle qu'il comprend tous les autres personnages à l'intérieur de lui-même. À la fois la genèse de son propre microcosme spirituel, mais aussi l'acteur principal et la muse de ma direction artistique.

Les premiers travaux en volume apparaissent, ils seront cinq résines articulées, avant d'être cinq peintures et cinq mots. Le sixième n'est pas loin, le "dé" se constitue...

L'objet est là, six faces, six personnages, un cerveau...

À quel moment as-tu réalisé que tu étais un artiste ?

Je ne réalise rien, je fais... Autodidacte, je me laisse guider par mes émotions, les IF (Imaginary Friends, NDLR) sont en moi avant que je ne le réalise, au détriment d'une vie et des miens. J'essaye et je jongle pour "être", j'aurais rêvé d'un parcours basique, d'une école, puis les beaux-arts, mais non, je ne suis pas fait pour cela, et pourtant j'en rêve encore...

En quelques années d'apprentissage acharné et solitaire, j'ai dû trouver ma

voie sans jamais me trahir ni me travestir, tout en restant fidèle à mes valeurs. Mais cet autarcisme est pernicieux. Malgré le fait que mon repli sur moi-même soit aussi ma source créatrice, c'est également une punition que je me suis infligé, à moi comme aux autres. Un manque de communication et d'ouverture problématique, qui m'a rendu prisonnier de mon propre univers, n'arrivant à m'exprimer qu'au travers du ARO.

Partir d'un point et suivre une flèche. S'avancer près du mur. Ne surtout pas le contourner. Se laisser guider. Expérimenter. Se tromper. Recommencer. Contempler. Chercher les angles. Les réduire. Couper à travers les forêts. S'arrêter. Respirer profondément. Une ombre. Ne pas regarder en arrière. Tailler sa route. Peindre son destin. Choisir les couleurs. Construire avec le cœur. Recommencer. Les outils sont les alliés. Les supports sont des âmes. Le médium est dans les veines.

Le "toyz art" semble avoir joué un rôle majeur dans ta carrière, peux-tu détailler cet aspect de ton travail ?

En 2000, je conçois les Imaginary Friends, l'univers du "designer toy" a seulement une résonance auprès de quelques curieux bien renseignés. Encore peu de sculptures ou de volumes inspirés de la culture graffiti ont vu le jour.

La représentation physique d'un monde graphique exigeant et codé à l'extrême semble improbable, mais surtout incroyablement casse-gueule. Je décide de mettre en forme mes icônes, le vinyle est encore trop intouchable pour les Européens (toutes les usines sont en Asie, NDLR). En 2001, quand le projet est prêt, ma seule alternative est de partir sur de la résine articulée, un vrai risque financier car le marché n'existe pas encore en France, et le choix d'être à l'opposé des traits que l'on me connaît me fera faire un vrai flop en 2002.

Il faudra quatre années pour que les IF soient acceptés et finalement "sold out" ... ARO peut rentrer dans la place, et c'est en 2006 qu'il naît en vinyle. Le commencement...

Les lignes d'ARO permettent au personnage de s'émanciper et le fait de le travailler désormais en vinyle va permettre à son corps de trouver de nouveaux centres gravitationnels permettant ainsi de défier les lois de la pesanteur. En ayant accentué les quelques courbes qui le rendent désormais plus voûté, ARO trouve de nouvelles postures, il est alors nettement plus agile en devenant une figurine vinyle. Il devient plus ludique par l'ajout de deux dés dissimulés dans son crâne. Il devient unique.

En 2009, ARO est en bois, après les premières sculptures des Wooden ARO en 73 cm, les WACM (Wooden ARO Cabinet Maker) apparaissent. Je fais équipe avec un ébéniste d'art (L'atelier de Manu) pour donner une toute autre dimension à mon personnage ligneux. Avec cette technique, les finitions et le rendu sont parfaits, ils sont articulés et au toucher velouté. Un nuancier de trois essences différentes, déclinées en seize teintes et desquelles ARO pourra désormais vivre.

Comment es-tu passé du multiple à la pièce unique ?

La répétition et le nombre, les côtés semblables et différents, la double identité, la schizophrénie de l'Homme, ARO n'échappe pas à ces facettes, j'aime construire une série faussement semblable.

Les Wooden ARO de 73 cm sont 30 + 2... (un 00 et un 0*, NDLR)

Au premier abord, ils sont formatés puis il suffit de mettre les mains, d'effleurer le bois, de découvrir l'essence de chacun, les reliefs accidentés, les traits de la machine qui les a sculptés.

Aller au-delà des apparences, ils sont semblables et différents, une petite fille non-voyante l'a bien expliqué à son père, « Touche le. Celui ci, son nez est plus grand, et celui-là a un trou dans la tête, tu vois rien ou quoi... Ferme tes yeux et touche... »

Le retour aux sources dans le Morvan, c'était un besoin, une obligation ?

2007, mes brûlures ont bouffé ma vie, tout m'échappe, les miroirs sont violents, les IF sont là, ARO est au centre de tout, et malgré tout...

Le conditionnel présent serait de mise, mais je ne l'ai pas encore rencontré, et mes démons sourient.

S'isoler au milieu des bois, loin de tes repères qui t'emmènent...

Deviner ARO dans cette essence de deux cent cinquante ans d'âge...

La nature fait partie de mon quotidien. Elle s'impose à moi. Quand tu t'es perdu, et que t'as brûlé ton âme, comment te retrouver ? Je me suis tourné vers la beauté de la nature... Tant de fois, j'ai été surpris par la richesse, l'intensité, la présence de celle-ci.

Je suis devenu la machine, et je m'isole au milieu des forêts du Morvan pour recréer ARO. Muni de ma tronçonneuse, je taille mes pièces dans des arbres chargés d'histoire, du bois de récupération, des poutres d'anciennes maisons. Jouer des imperfections du bois pour sculpter des formes majestueuses. Bûcheron délicat malgré l'outil peu discret, le rendu est déchirant de sensibilité.

Toutes les pièces sont chargées d'émotions, en 1761, un ouragan tragique est survenu dans un microcosme de ma région, a mis à terre des centaines d'arbres centenaires. Ces arbres ont alors été séchés et utilisés par les paysans pour construire fermes et bergeries. Ce sont ces bois que je récupère pour sculpter le Wooden ARO.

Une création naturelle qui a presque quelque chose de sacré, où ma main n'a fait que suivre les lignes marquées par le temps.

Un apprentissage seul et à l'instinct, au milieu des forêts.

À force de manipulation, tu fais tes gammes, tu traces, tu coupes, un travail de forçat au paradis, le silence du bruit de la machine au milieu des arbres centenaires, le Morvan m'a permis cela.

Je me laisse envahir, parfois à en perdre tout contrôle. Doux piège, la forêt c'est les odeurs et la solitude au milieu de rien, le rien de la nature qui nourrit

ton âme...

Soul Making

La recherche de l'épure semble être la clé, ARO est la genèse.

Au-delà de l'aspect graphique de ses lignes tranchées, de sa posture ancrée, il est "Analyze Reflex Obsessional"

Se concentrer sur l'essentiel : aller au plus brut, certainement pas au plus simple.

Complexe et brut.

Son binôme est son côté opposé, le "Prisoner" devient le "WoodCutterOff" : "HEART RAW, CONCRETE BRAIN, CUT EYE BROW, MENTAL HANDS, BROKEN HEAD."

La notion d' "ami" a l'air profonde pour toi, elle resurgit dans tes toyz... Tu peux nous expliquer ?

Les IF ne sont que moi, quelques notions de vie, indissociables, en protection, des facettes pour mieux me protéger des relations et du monde extérieurs, ils sont là... ils veillent... ils avancent et me montrent le chemin.

Les IF sont aussi les autres, imaginaires.

Je choisis l'éloignement de tout, une vie plus simple pour moi, je cours, mes rencontres sont animales, végétales, des putains d'arbres qui t'écrasent de leurs forces, frôler leur sagesse, doucement, doucement...

On a l'âme que l'on se construit.

Dans ton travail, tout semble intimement lié, pour ne former qu'un tout, ou un ensemble cohérent... Est-ce que tu cherches cette cohérence, ou est-ce qu'elle s'impose à toi ?

Aussi simple qu'un cube, les six faces et le vide au centre...

Une personnalité complexe à reconstruire et un cerveau...

ARO ne sera qu'une partie de ce tout, j'espère pouvoir finir ce parcours tortueux, la finalité n'étant pas de créer, mais de vivre, de pouvoir le faire.

Ce tout n'est pas un concept, c'est un Homme.

Tu passes une bonne partie de ton temps en Asie, par obligation ou par goût ?

C'est une passion effleurée, chaque voyage est une découverte, trop immense pour une vie, je suis patient, j'attends toujours le prochain voyage, quelques secrets gardés.

J'écoute les moines de Lantau au moins une fois par jour, même quelques secondes...

Tu commences à t'attaquer à des formats respectables, était-ce une envie à la base?

Réminiscences du graffiti : les grandes pièces et l'impossible est faisable.

Se confronter à ses propres limites, à de nouvelles complexités, avec des moyens limités, en restant dans ses rails, Spacejunk a donné la main et les

moyens pour aller dans le bon sens et produire la série des cinq Heavy Weight ARO en chêne, les cinq proviennent d'un même arbre d'au moins 300 ans, abattu par la foudre il y a trente ans. Aujourd'hui cet arbre revit au travers des AROs... 500 kilos chacun... Ils sont là pour longtemps encore... Les autres projets sont encore dans les moleskines... la perspective des grands formats.

Toute la partie “porcelaine” de ton travail te confronte à une certaine fragilité, comment cela vient-il enrichir ton œuvre ?

L'organique de la matière, la finesse du rendu, le travail artisanal, tout est passionnant dans ce projet, le ARO se justifie parfaitement en céramique. Le choix de la matière : une somme de contraintes pour un résultat plein d'histoire, de force et de fragilité, faire un cube en porcelaine est un petit défi, et le rond dans un cube, une belle symbolique... Confronter ses lignes affûtées et rigides à la fragilité de la matière...

Ce projet à tout de suite évolué vers “Mechanic versus Organic”.

Brutalité et contraste de la machine en pâte blanche ou noire avec le métal de la chaîne affûtée, la tronçonneuse est la deuxième pièce réalisée en coprod avec l'atelier Royal Aspic de Limoges.

D'une série de douze pièces de chacun des ARO porcelaine Noir et Blanc, tu passes à deux sans souci à cause d'un moule cassé en usine. Pourquoi ne pas avoir refait le moule ?

L'histoire de la pièce unique se justifie naturellement, je passe à quatre... pour ne pas aller contre le destin, le moule du ARO en céramique a été accidenté... Je n'aime pas recommencer, des projets attendent, celui-ci a eu sa durée de vie écourtée pour rendre au final quatre belles pièces pour cette réplique du Wooden ARO 73 cm numéro 10...

Tu travailles sur le béton suite à un projet avec la Ville de Bayonne. Cela t'ouvre t-il des portes ?

Le travail du béton en petit format était en route, je fais quelques essais depuis un petit moment, la difficulté est que je veux garder l'esprit toyz art... donc en gardant le côté articulé. Même contrainte que sur les petites résines des IF en 2000... à ceci près que les Concrete ARO vont être d'une belle taille : 2m20

C'est une sorte de préface à l'année 2012, toutes les prochaines œuvres seront en technique mixte, plusieurs matériaux en confrontation, bois, béton, métal ou céramique...

Une série de 4 + 1 Concrete ARO verra le jour rapidement..

Le premier de la série sera le N°02, présenté en octobre 2011 à Bayonne, il sera face à son binôme le Heavy Weight ARO 02.