



**MARIE
HAVEL**

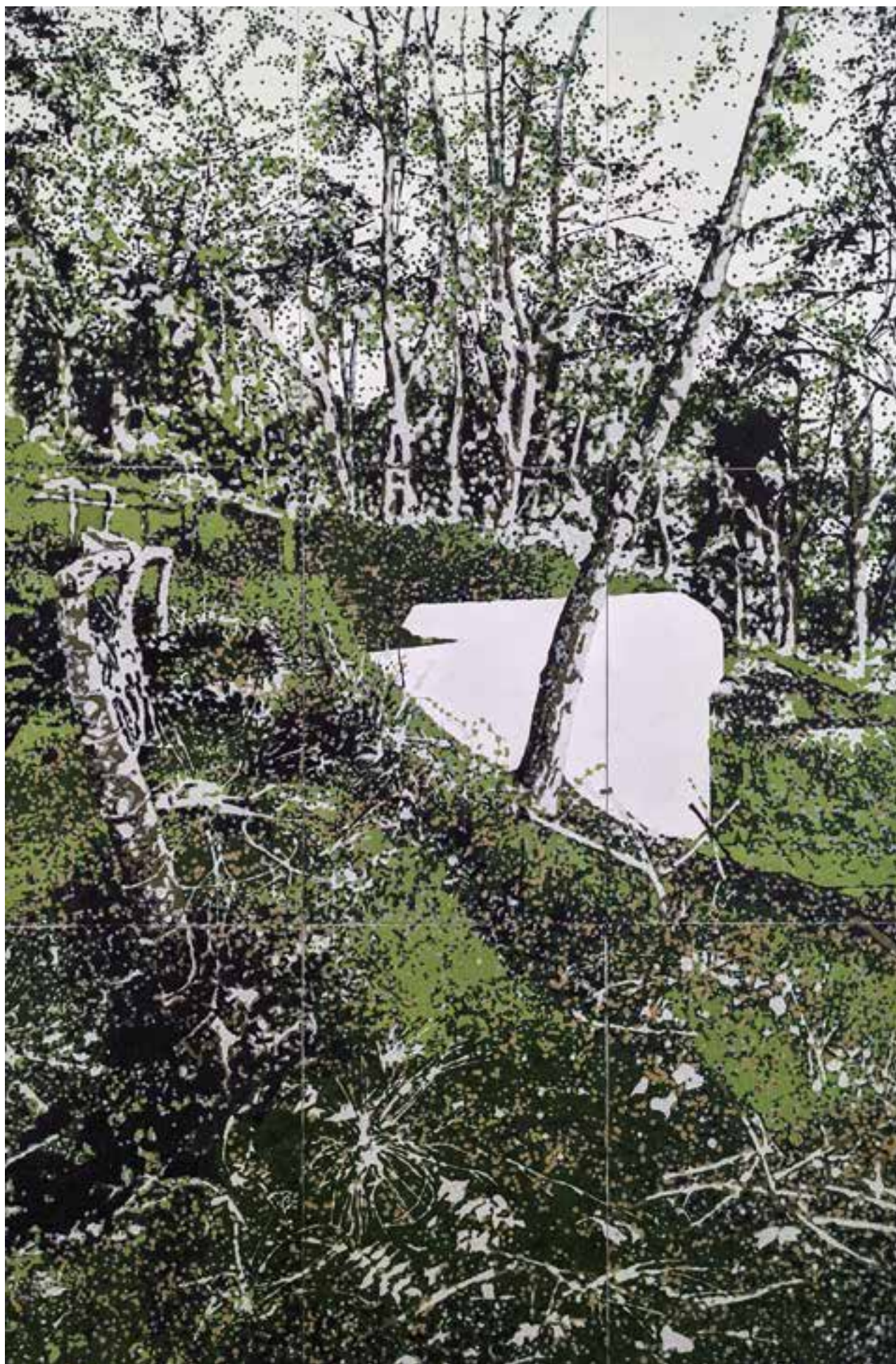
**SELECTION
D'OEUVRES**

www.mariehavel.com

FLOCAGES



2017 - en cours



« Le Ravin du Loup, 52 », dessin aux floccages de modélisme sur cartons-gris, 180 x 120 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.

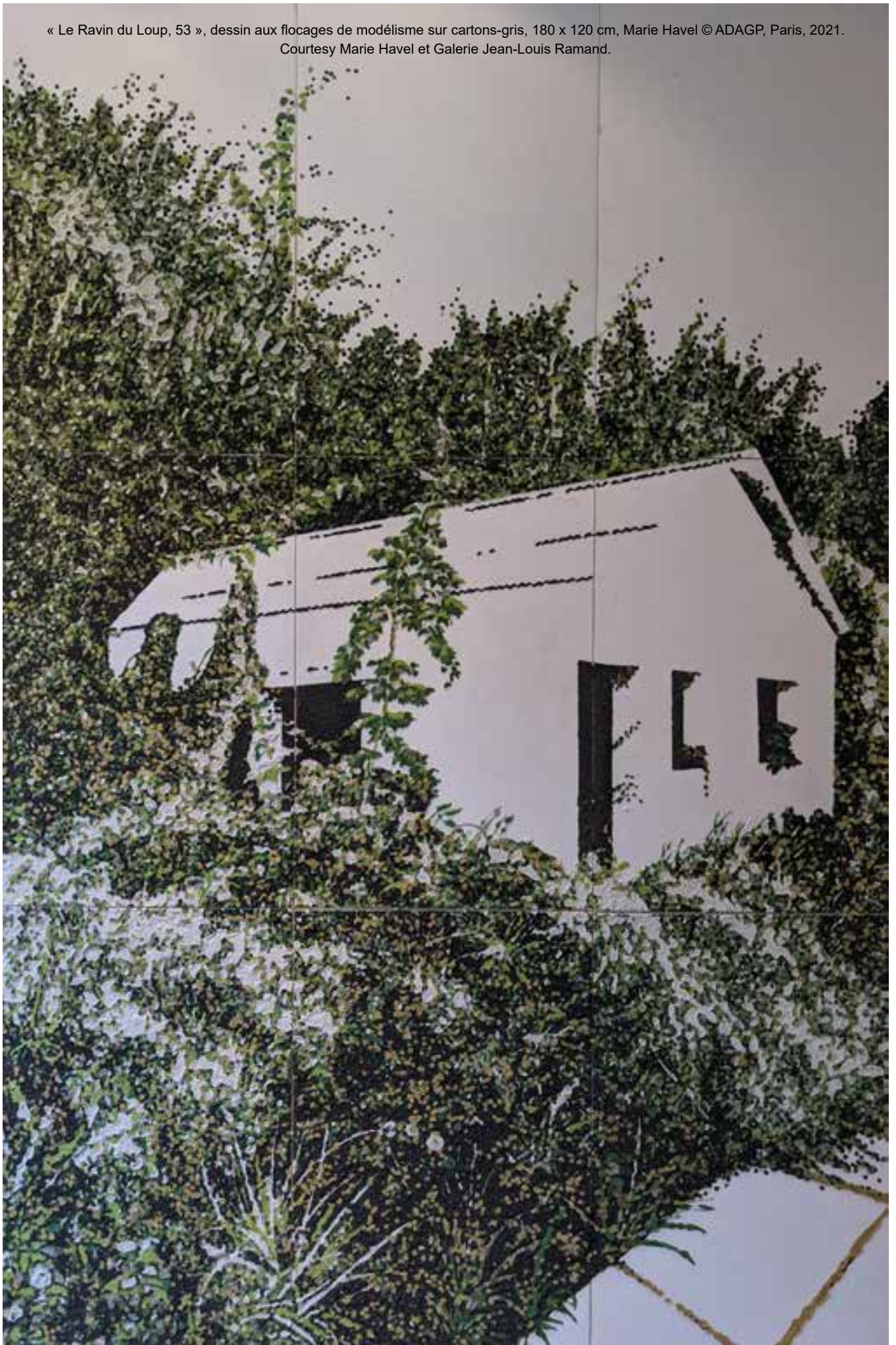


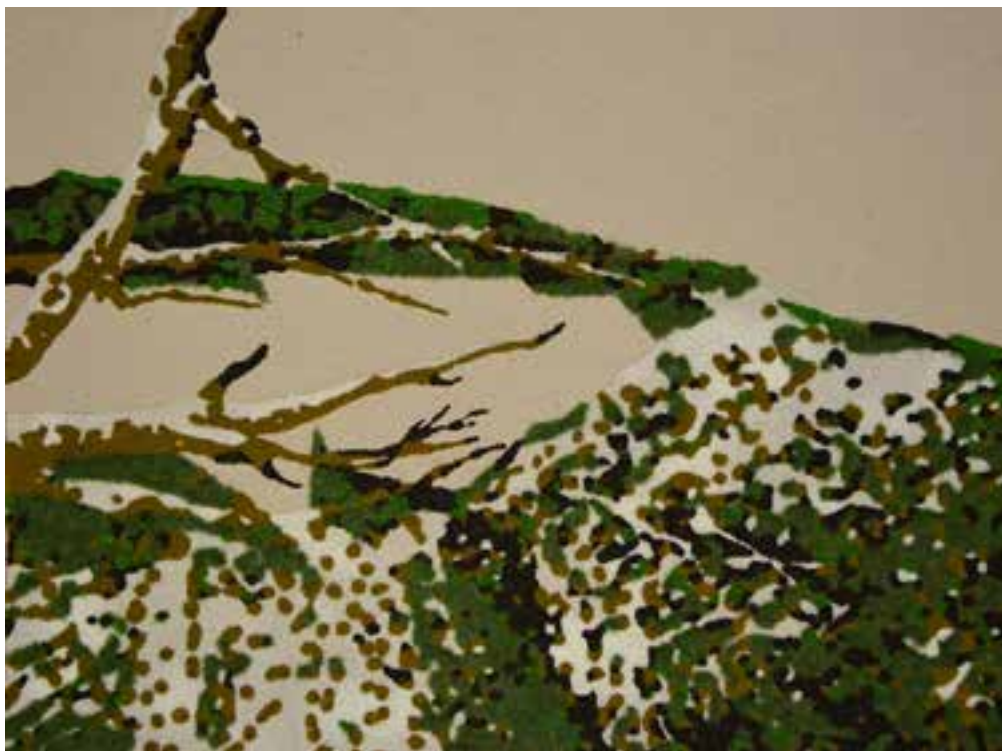
« Atlantic Wall », dessin aux flocages de modélisme sur cartons-gris, encadré sous verre, 71 x 101 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019, collection privée.

« Le Ravin du Loup, 42 », dessin aux flocages de modélism sur cartons-gris (ph neutre), 240 x 720 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.
Vue de l'exposition collective « Le Bal des Survivances », FRAC Occitanie Montpellier, décembre 2019-février 2020.



« Le Ravin du Loup, 53 », dessin aux floccages de modélisme sur cartons-gris, 180 x 120 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.
Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.





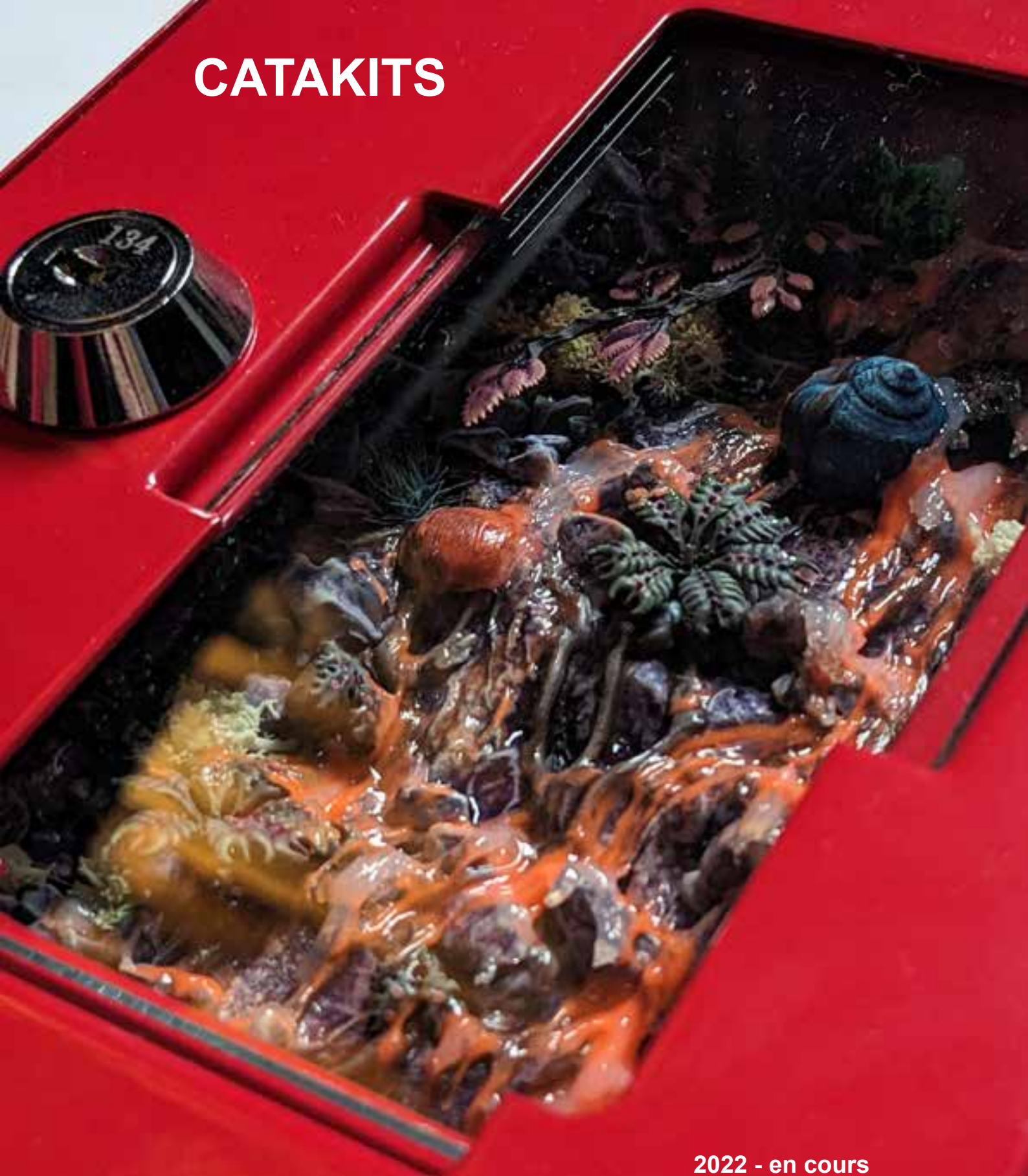
« Le Ravin du Loup, 37 », dessin aux floccages de modélisme sur carton-gris (ph neutre), encadré sous verre 31 x 41 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019. Collection privée.

« Le Ravin du Loup, 8 », dessin aux floccages de modélisme sur cartons-gris, encadré sous verre 41 x 61 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2018. Collection privée.



Ce travail réunit sur de mêmes formats, les pratiques fondatrices de mon travail que sont le dessin et le modélisme. Il s'agit de lieux connus et expérimentés, ici des départements de l'Aisne et du Pas-de-Calais. Empreints d'une forte charge historique, ces territoires qui ont été très marqués par les deux guerres mondiales en conservent les traces parfois de manière très explicite à l'image des restes de bunkers que cette série de dessins explore. En ces lieux, qu'il s'agisse de la forêt ou du littoral, ces bâtiments semblent mouvants ; la végétation, le sol, les éléments naturels semblent les gravir jusqu'à les ensevelir, peut-être les assimiler. Ces ruines « en train de se faire » paraissent se greffer petit à petit au sol, à leur environnement, jusqu'à les intégrer totalement, devenant bientôt le support invisible de nouvelles constructions, à de nouveaux paysages. Le choix de n'utiliser que des matériaux de modélisme dans la réalisation du dessin en les extrayant donc de leur usage classique (maquette de reconstitution historique, d'architecture ou de jeux de plateaux), permet de mettre en tension ces matériaux ; relevant du projet, de l'idée naissante, du patron ; avec un lieu davantage évocateur de ruine, de destruction, afin peut-être de les percevoir autrement, de tenter de concevoir ces ruines comme des esquisses / projets de paysages en devenir. Comme si la ruine pouvait à elle seule constituer un mode de construction, un état envisageable, une potentialité. Il s'agit en effet de se projeter sur le devenir de ces bâtiments, d'observer leur latence et leur évanescence. Les nuisibles qui les parcourent et les entourent contribuant finalement peut-être davantage à leur gestion, à leur transformation qu'à leur fin.

CATAKITS



2022 - en cours



« Catakits - Boîte à paysage d'urgence sous verre dormant (1) »,
matériaux et floçages de modélisme dans boîte sous verre dormant avec marteau,
12x15x4 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.



« Catakits - Première Urgence »,
maquette de paysage (matériaux, peintures et flocages de modélisme)
dans boîte militaire en métal de secours de première urgence,
24x13x8cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
-- l'art de la reconstruction.



« Catakits - Boîte à paysage d'urgence sous verre dormant (6) », matériaux et floçages de modélisme dans boîte sous verre dormant, 8,5x8,5x4,5 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.





« Catakits - Caisse à outils n°2 », maquettes de paysages (matériaux, peintures et flocages de modélisme) dans caisse à outils militaire en métal, 53x22x15cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022. Oeuvre co-produite avec l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.

« Catakits - Boîte à paysage d'urgence sous verre dormant (7) »,
matériaux et flocages de modélisme dans boîte sous verre dormant,
9x14,5x4 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.





« Catakits - Caisse à outils n°3 »,
maquettes de paysages (matériaux, peintures et flocages de modélisme) dans caisse à outils en métal,
31x21x16cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.

Dans cette série, des paysages miniatures prennent place dans différentes boîtes utilitaires. Certaines, récupérées dans des surplus militaire, sont des caisses à outils de l'armée française dont les fonctions initiales sont variables, choisies pour leur aspect et leur usure, volontairement préservés au cours du processus créatif. Sur ces dernières nous pouvons ainsi lire différentes inscriptions relatives à leur origine, leur conférant un surplus d'histoire et laissant ainsi entrevoir une forte notion de réappropriation, de reconstruction dans ce travail de création, s'inscrivant tout particulièrement dans l'ensemble de ma démarche artistique. D'autres sont des caisses à outils neuves, choisies pour l'évidence formelle de leur fonction et pour laisser davantage de place à l'idée d'un monde à faire naître, à construire, tranchant avec l'aspect extérieur lisse de ces réceptacles.

D'autres encore sont des boîtes sous verre dormant, normalement destinées à contenir un équipement d'urgence (clé, outils spécifiques, haches, extincteurs...) dont le contenu ne doit être extrait qu'en dernier recours, généralement par les secours en brisant le verre prévu à cet effet à l'aide d'un marteau qui lui est rattaché. Comme tous les équipements d'urgence qui doivent être et sont particulièrement visibles par leur couleur rouge vif notamment, ces boîtes sont cependant et en particulier dans les lieux d'exposition généralement disposées dans des recoins, des espaces ignorés. Nous devons noter leur présence mais les oublier dans le même temps. Il s'agit alors d'introduire dans ces boîtes, en lieu et place d'un équipement d'urgence, des paysages miniatures à la végétation luxuriante, foisonnante, une végétation fantasmée à l'apparence fantastique, onirique, presque enfantine tel un paradis perdu. Des lieux rêvés, des oasis miniatures presque accessibles, protégés par leur vitre, à percevoir alors comme des instruments de secours, des échappatoires naturels, nécessaires, ultimes, salvateurs. Des petites boîtes d'urgence qui cette fois peuvent intriguer et questionner en étant présentées non pas dans des recoins mais très visiblement à notre regard. Des paysages et une végétation dont il est nécessaire d'envisager l'urgence de la préservation et qui sont aussi notre seul recours en cas d'urgence. La nature de l'objet détermine ainsi la lecture du paysage qu'il contient même si dans chacune invariablement, les paysages qui s'y trouvent sont ceux de ruines, fantastiques, magnifiées, presque jouables, tant inspirés de paysages réels que de jeux vidéos d'aventures ou de jeux de plateaux, de jeux de rôles, appuyant vers un imaginaire où la ruine et sa végétation se veulent des constructions foisonnantes, riches, fabuleuses.

Ces paysages se découvrant à l'ouverture d'objets métalliques rudes, à la charge évocatrice très forte lorsqu'ils sont fermés, apparaissent tels des trésors, capable de réparer, de panser les blessures, d'enjoliver le souvenir, la mémoire de ce qui fut, de ce qui a disparu, d'imaginer ce qui pourrait être, figé dans une forme d'onirisme enfantin. Une dimension manipulable, ludique, d'un paysage autrement peut-être trop vaste, trop dur. Des paysages comme des outils à notre échelle, dont on peut se servir, se saisir. Des paysages figés en mouvement, entre ruine saisissante et chantier de rénovation, entre reconstitution de paysages réels et son prolongement vers l'imaginaire. Le choix des boîtes ; à outils ou sous verre dormant accueillant également un outil ou matériau d'urgence ; n'est ainsi pas anodin, il s'agit là sans doute de pouvoir trimpler avec soi des paysages réparés par le temps qui les a rendus si désirables aux yeux des générations qui ont grandi, poussé sur des ruines et dont l'imaginaire s'est forgé grâce à elles. Dans certaines de ces scènes se déploient tant des miniatures de différents outils et objets du quotidien, scènes domestiques, qu'une nature exacerbée, à emporter avec soi toujours, capable d'agir tel un catakit. Des fragments de paysages vifs à une échelle manipulable, envisageable que l'on souhaite conserver, chérir presque. Des paysages comme des outils magnifiés, manipulables, transportables, opérants.



2023 - en cours



**CABANES
DE POCHE**



« Cabanes de poche (1) »,
installation, dessins imprimés sur tissus assemblés,
structure en aluminium et plastique, sac de transport,
130x 120x100 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.



« Cabanes de poche (1) »,
 installation, dessins imprimés sur tissus assemblés, structure en aluminium et plastique,
 130x 120x100 cm et sac de transport, 28x46x20 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
 Vue de l'exposition « Catakits », La Maison Provisoire (la matériauthèque), Musée de Vassogne - L'art de la reconstruction, 2023.

Dans mon travail les matériaux et les loisirs, occupations de l'enfance, prennent une grande place quant à leur rapport au cycle de construction/ déconstruction. La cabane fait partie intégrante de cette réflexion. J'ai commencé à explorer ce sujet en particulier, avec la série «Cabanes-pièges», questionnant son potentiel tant d'enfermement, que d'évasion. Si cette série, concentrée sur des cabanes faites de bois, d'éléments de nature se poursuit, celle-ci est davantage axée sur l'objet cabane commercial que nous connaissons tous, en écho avec les séries «Tapis de Jeux», «Build and Smash» ou encore celle des «Seaux de plage», pour lesquelles je tâche de préserver le plus possible l'aspect manufacturé des objets qui les inspirent. Il s'agit ici d'avoir une réflexion sur ce que peut susciter la création d'une cabane dans un intérieur domestique. Si elle évoque le campement, la toile de tente, l'évasion donc, elle suggère aussi une forme de mise en abîme d'une construction par sa présence dans une autre construction plus grande qui la contient, telle une cabane gigogne. Installer une cabane en intérieur, c'est construire un habitat dans un autre habitat, qui abrite pour un temps, celui d'une activité, qui ne durera pas. Une cabane qui protège d'un intérieur devenant alors extérieur, pourtant bien connu et délimité. La cabane est cernée par un environnement plus vaste bien que domestique. Elle réinjecte une forme d'inconnu, d'incertain, dans le «chez soi».

Je prends comme inspiration les cabanes toilées que l'on peut trouver dans le commerce, prêtes à l'emploi, afin que les enfants sans doute ne se servent pas de tout le mobilier à leur disposition dans la maison pour en construire une. Bien que cet objet soit de fait peut-être moins amusant pour l'enfant car sa construction est prévue, organisée en kit et ne nécessite donc pas l'invention astucieuse d'un assemblage hasardeux, précaire, fait d'objets inattendus dont les fonctions sont détournées ; l'objet final par les dessins imprimés sur le tissu renvoie à une précarité et une instabilité criante. Si les coloris fantastiques, attirants de ces objets génériques sont préservés, le motif présent sur la toile de la cabane évoque ici une maison faite de débris, de tôles ondulées, de panneaux de bois mal agencés, de gravas, de sacs de sable, de restes, renvoyant davantage à une guitoune, un cagna ou à une ruine fantastique qu'aux idéaux colorés et bien ordonnés des objets commerciaux. Ces cabanes renvoient à y regarder de plus près, à une forme de ruine, d'inhospitalité, de fragilité. Une cabane à l'abandon qui préserve pourtant toutes ces qualités de refuge et d'évasion une fois en son sein. Il s'agit finalement d'habiter la ruine, de grandir, d'imaginer, de créer en elle, d'apprendre d'elle.

Certaines de ces oeuvres prennent la forme de maisonnettes, d'autres de tipi. Chaque cabane est unique puisque, s'il s'agit là d'être au plus proche de l'aspect initial des cabanes de jeu commercialisées, il s'agit surtout d'opérer un pas de côté par rapport à ces dernières, par le dessin d'abord, par la singularité et le caractère unique de chaque pièce aussi, capable par la même de renvoyer à l'intimité particulière pouvant se créer entre l'habitat et son occupant, y compris par le biais d'objets touchant à un imaginaire commun.

Ces oeuvres se replient dans leur sac, unique lui-aussi. Elles pourront à l'avenir, pour certaines, intégrer un ensemble plus large d'oeuvres, constituant lui même une forme de « barda », capable de voyager, de s'installer et de s'évanouir presque dans le même temps.

Ce projet est lauréat de l'Aide Individuelle à la Création 2023, DRAC Occitanie et de l'Aide à la Production : Oeuvres d'art contemporain et Livres d'artiste, La Région Occitanie, 2023. Plusieurs « Cabanes de Poche » (pièces uniques) actuellement en préparation verront ainsi le jour grâce à ces soutiens dans le courant de l'année 2024.

RIEN

NE



SE



PERD

« Rien ne se perd - Carquois »,
douille d'obus sculptée (auteur inconnu, 1914-1918) cerclée
de cuir gravé, cousu de fil de laiton, avec deux flèches en bois,
plumes de laiton et pointes en balles (1914-1918), carquois :
35x9 cm ; flèches : 45 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
- l'art de la reconstruction.





« Rien ne se perd - Carquois »,
douille d'obus sculptée (auteur inconnu, 1914-1918) cerclée
de cuir gravé, cousu de fil de laiton, avec deux flèches en bois,
plumes de laiton et pointes en balles (1914-1918), carquois :
35x9 cm ; flèches : 45 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
- l'art de la reconstruction.





« Rien ne se perd - Epuisante »,
bois, fil barbelé tressé en filet, corde et cuir, 75x25x40 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
- l'art de la reconstruction.

« Rien ne se perd - boîte à craies et deux porte-craies »,
dessins gaufrés sur feuilles de cuivre pliées et craies blanches dans douilles de balles de la Première Guerre Mondiale,
8x8x5 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.



« Rien ne se perd - Trousse de géométrie »,
équerre, rapporteur et règle en laiton et cuivre gaufrés
dans trousse en cuir gravée cousue de fil de laiton,
23,5x15 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
- l'art de la reconstruction.



«Rien ne se perd - Bouteille »,
maquette de paysage, fragments de verre iridescent (Aisne, non daté),
matériaux, peinture et floccages de modélisme sous vitrine acrylique,
30x14x15 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
- l'art de la reconstruction.



Cette série est inspirée des objets variés issus de l'artisanat de tranchées, tels des boucles de ceintures, des pots de fleurs, des bijoux, briquets ou encore boîtes d'allumettes, fabriqués par les soldats principalement à partir de cuir récupéré mais surtout de laiton et de cuivre récupérés entre autres objets, sur des douilles d'obus durant la première guerre mondiale en particulier.

Il s'agit ici de réfléchir à la création d'objets, capables d'évoquer tant cet artisanat de tranchée par les matériaux employés pour leur création comme par les motifs floraux dessinés en gaufrage sur le métal que les occupations de l'enfance, en créant des origamis divers mais aussi des équipements d'écolier (trousse, équerre, règle, boîte à craie, cahier de texte...) ou de loisir (boîte d'osselets en laiton avec Jojos peints et vernis) / jeu de guerre tels un carquois et ses flèches réalisés à partir de balles d'époque et d'une douille d'obus gravée durant de la première guerre mondiale.

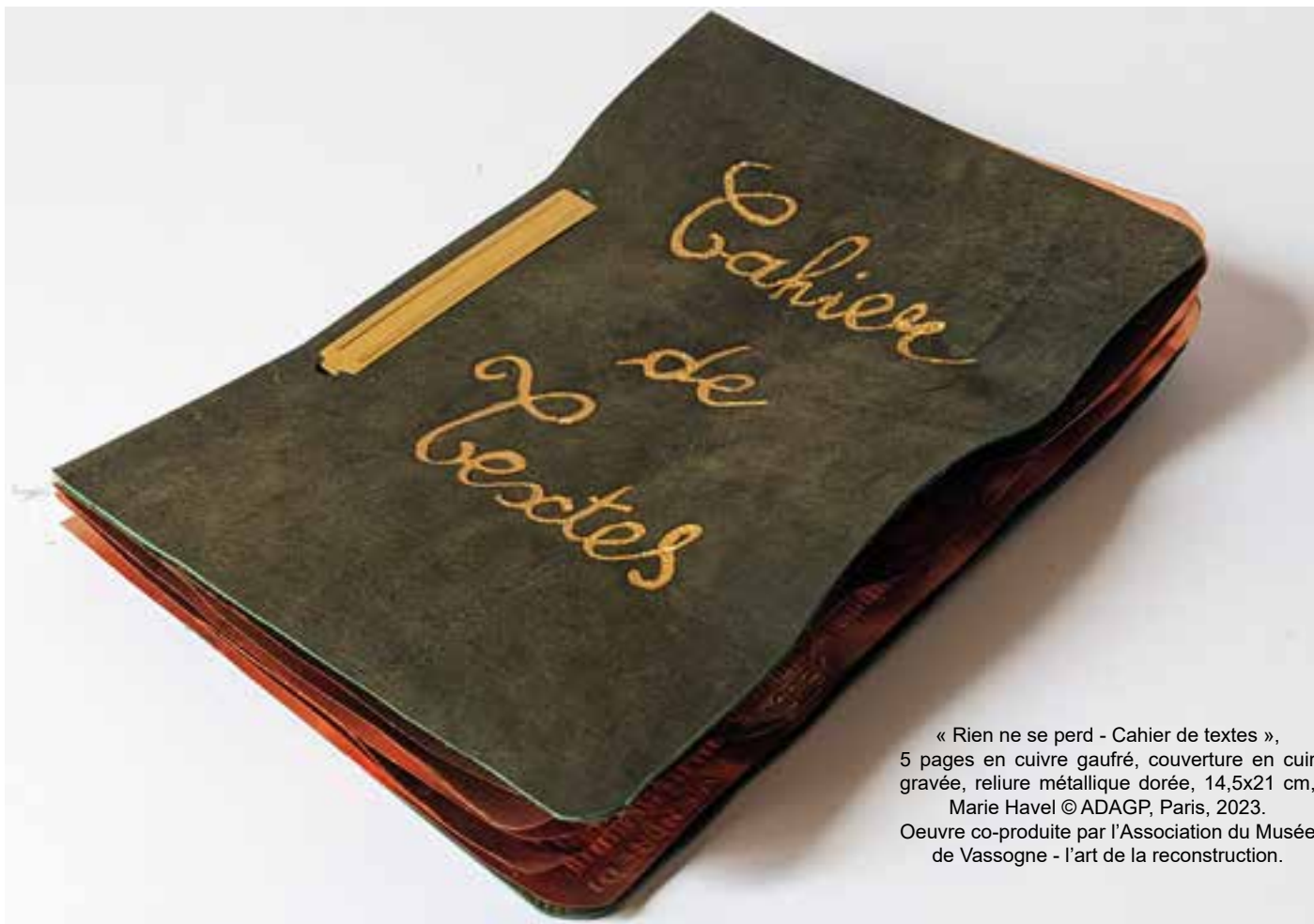


" Rien ne se perd - Osselets
", jeu d'osselets
(Jojos en plastique peints,
vernis mat et brillant)
sous boîte en laiton gaufrée
5x10x3 cm, Marie Havel ©
ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par
l'Association du Musée de
Vassogne
- l'art de la reconstruction.

Réfléchir ainsi à la capacité qu'à l'enfant à créer à partir de ce qui peut nous sembler perdu ou sacré, à reconstruire, à susciter quelque chose de neuf, à (re)bâtir consciemment ou non à partir de ce qui est en présence, de ce qu'il reste. Des objets à l'apparence anodine mais chargés de sens, avec la potentialité d'évoquer, d'imaginer ce que les générations qui suivent même bien plus tard, qui vivent sur ces terres marquées par ces conflits et qui en garde les traces, visibles ou non, peuvent convoquer d'imaginaire et d'espoir à partir de ce qu'elle garde enfouie en elle. Des réalisations qui entremêlent les matériaux et fabrications artisanales de l'époque avec les occupations et jeux d'enfants d'hier et d'aujourd'hui, brouillant alors aussi la temporalité en écho à ces régions où passé et présent se confondent souvent.



« Rien ne se perd - Cartes à jouer »,
7 cartes à jouer inspirées des cartes Pokémon, en laiton gaufré,
dans étui en cuir gravé cousu de fil de laiton,
8x10 cm, 2023, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne
- l'art de la reconstruction.



« Rien ne se perd - Cahier de textes »,
5 pages en cuivre gaufré, couverture en cuir
gravée, reliure métallique dorée, 14,5x21 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée
de Vassogne - l'art de la reconstruction.



« Rien ne se perd - Coffre à jouets », ensemble de 10 petits « Seaux de Plage » (sculptures uniques en plastique, peinture acrylique et vernis brillant) dans caisse à munition en bois et métal (1914-1918) pyrogravée, 38x11x21 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023. Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.





« Rien ne se perd - Origamis »,
dessins en gaufrage sur feuilles de laiton
pliées, dimensions variables,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée
de Vassogne - l'art de la reconstruction.



JUMANJI

2016 -
en cours



« Jumanji #1 », dessin au graphite sur papier, 140 x 101 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2016. Collection privée.



« Jumanji #22 », dessin au graphite sur papier, encadré sous verre 101 x 71 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2018. Collection Ville de Gruissan.



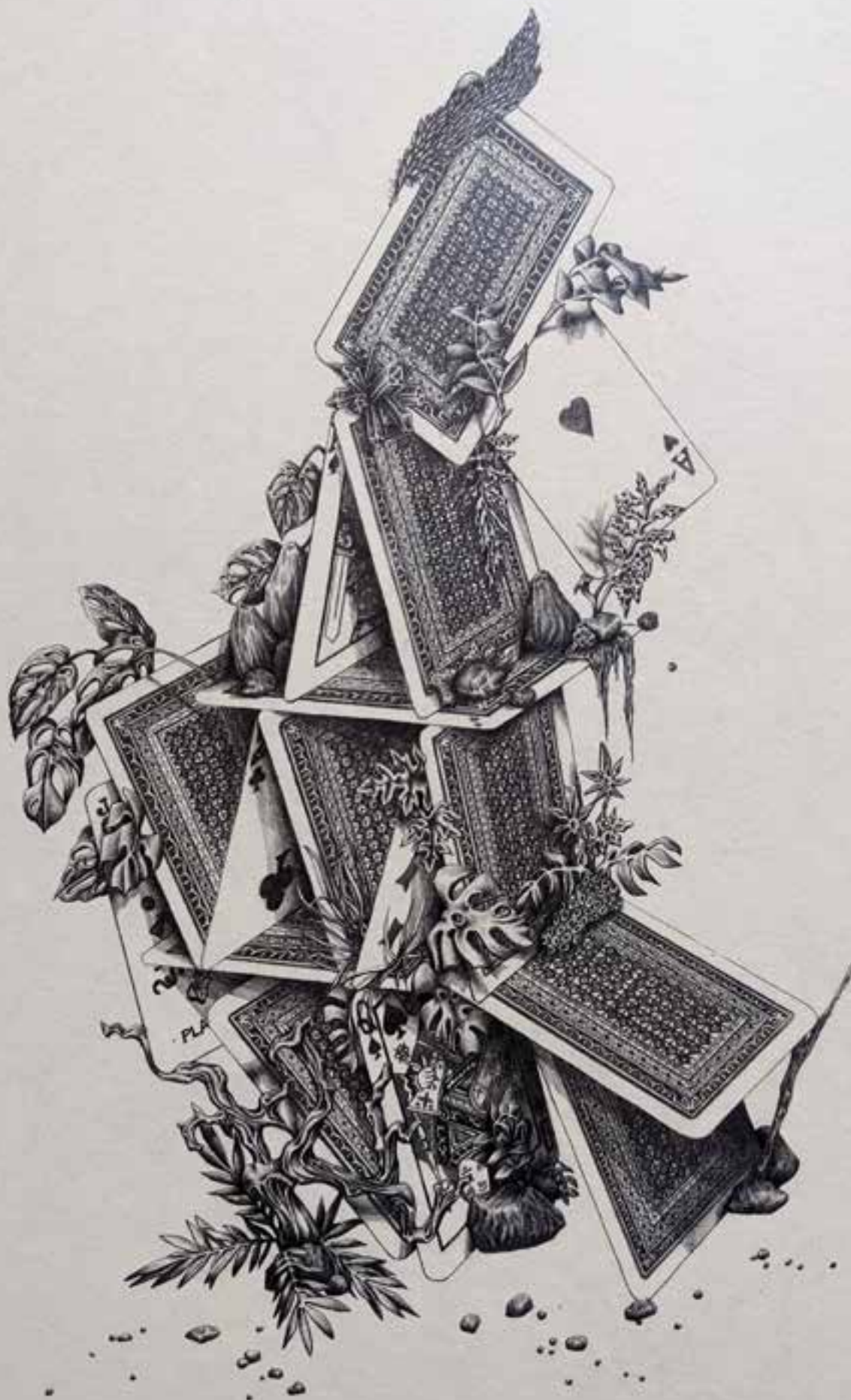
Les jeux semblent s'inscrire dans une boucle infinie qui n'autorise pas leur ruine, en particulier les jeux de construction puisque la condition implicite pour pouvoir rejouer est avant tout de détruire notre première construction. Il y est donc finalement tout autant question de construction que de destruction. A travers cette série j'ai souhaité figer l'instant où le jeu touche à sa fin, où ses éléments commencent à se disperser et où se faisant, on ne sait plus s'ils chutent ou s'ils s'étendent, se propagent avant de redevenir de simples kits de jeu, de construction. Parce qu'à l'image de la construction de châteaux de sable, il s'agit ici aussi d'ériger une structure vaine, une disposition éphémère dont on peut déjà présager de la chute. Pour retenir les éléments dans leur chute, offrir une persistance à cet état d'entre-deux particulièrement furtif du jeu, je lie les éléments par une végétation relevant de cet état de ruine dont leur statut les prive. Une végétation rebelle évocatrice de nuisibles, d'un état de ruine, en fait inspirée de mon travail de modélisme, permettant aussi des jeux d'échelles et conférant alors un aspect plus fantastique que réaliste à la structure.

Cette végétation vient souder les éléments entre eux et offrir un sursis, un temps d'observation d'une chute interrompue comme une fin de partie en suspend, sans vainqueur ni perdant. Comme si la structure se dégradant se renforçait finalement, des jeux comme des bâtiments, des constructions en cours, s'augmentant à mesure que la végétation les soutient. Il s'agit d'explorer les jeux, l'enfance et ses pratiques plus largement, comme étant non seulement des moments d'expérimentations mais aussi l'endroit d'apprentissage de l'échec, de la perte et de l'acte vain comme autant de couches superposées permettant sans doute finalement une construction solide, un tout persistant et stable. Le titre *Jumanji*, fait lui référence au film de 1995 de Joe Johnston, classique de ma génération, évocateur selon moi des récits de Jules Verne, dans lequel un joueur enfant se retrouve bloqué plus de vingt ans durant à l'intérieur d'un jeu et ne peut réintégrer le monde réel qu'à la condition qu'un autre joueur ne l'en libère, créant ainsi un mélange onirique de réalité et de « pays imaginaire » lorsque ce dernier ressurgit. Envahissant finalement le quotidien qu'il vient chambouler, le détruisant ou l'augmentant selon chacun, il mixe les époques, le rêve et la réalité, l'enfance et l'âge adulte, le monde sauvage et domestique.



« Jumanji #23 », dessin au graphite sur papier, encadré sous verre 101 x 71 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2018.
Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.





« Jumanji #34 », dessin au graphite sur papier, encadré sous verre 31 x 22 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.
Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.



TAPIS

DE

JEUX

2018 -
en cours



« Tapis de jeux, 7 », dessin imprimé sur tapis, 150 x 200 cm (pièce unique), Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.
Oeuvre co-produite par Montpellier Contemporain.

Vue de l'exposition « SOL!, la biennale du territoire, #1 Un pas de côté », MO.CO Panacée, Montpellier, octobre 2021 - janvier 2022.

Les tapis de jeux ou circuits pour enfants sont ludiques mais strictes. Leur environnement est idyllique : les routes sont propres, la végétation riche, fleurie et bien taillée, il présente toutes les commodités nécessaires à une vie sans encombres. A l'image de ma série « Seaux de plage », je propose ici un pas de côté à ces tapis que nous connaissons tous. Ils deviennent des environnements plein d'obstacles : les routes sont coupées, trouées, les hôpitaux tombent en ruine, la ville est en feu, les animaux se noient, la végétation est devenue celle de la ruine, de l'abandon. Un environnement bien moins idyllique mais support d'apprentissages autres, ceux de l'échec, du passage d'obstacle, de l'adversité, de l'inventivité de l'astuce et de la reconstruction.

Un environnement déroutant pour qui souhaitait « casser » le tapis bien rangé, ici le choix est laissé d'expérimenter la ruine déjà offerte, de reconstruire, d'ériger par-dessus mais la destruction, elle, est déjà prise.



« Tapis de jeux, 3 », dessin imprimé sur tapis, 150 x 200 cm (pièce unique), Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.

2018 - en cours



SEAUX DE PLAGE



« Seaux de plage, 27 », plastique, peinture acrylique, vernis brillant
(pièce unique), Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.

« Seaux de plage, 4 », plastique, peinture acrylique, vernis brillant,
27 x 18 x 18 cm, (pièce unique), Marie Havel © ADAGP, Paris, 2018.
Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.



Lorsque nous passons du temps à construire un château de sable, nous intégrons consciemment ou non, le fait qu'il s'agisse là d'une action vaine, d'une construction éphémère. Ici je choisis d'écourter le processus en proposant ces sculptures en plastique. Ce sont des seaux de plage qui on l'imagine, permettraient de mouler si on les utilisait, des châteaux de sables en ruine, des châteaux déjà effondrés. La construction n'est pas entamée que déjà, à travers ces seaux nous comprenons que tout ce que nous pourrions créer sera forcément une ruine. Le but n'est plus une construction belle, faussement stable et bien pensée, mais directement le fait d'ériger, de concevoir une ruine. Car quand nous construisons un château de sable, si beau et faussement solide soit-il en apparence, nous construisons de fait une future ruine.

TERRES BRULEES



2016 - en cours



« Terres brûlées (17) », gommage sur tirage numérique couleur, papier brillant, 15 x 10 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.

La terre brûlée est une terre désertée après avoir été vidée de ses ressources. C'est aussi une tactique politique qui vise à rendre un espace inutilisable par un adversaire. Les terres brûlées sont des espaces sabotés, qui n'ont plus les attraits nécessaires pour être visités, investis. J'ai choisi de nommer cette série « Terres brûlées » car il s'agit ici de lieux de jeux de l'enfance, en intérieur, de cachettes domestiques. Il s'agit souvent de se réfugier sous une table, derrière un fauteuil, dans un recoin pour s'y fabriquer un monde imaginaire. De ces petits espaces se créent des points de vue étranges et inédits sur un environnement pourtant connu, celui de l'intérieur domestique. Mais peu à peu, n'ayant plus rien à en tirer, à y faire et dans une forme d'impossibilité physique, nous désertons ces espaces et perdons ces perspectives. Ce sont des espaces vacants, abandonnés que je tente de retrouver, en me faulant dans ces lieux minuscules pour photographier ce qu'ils me permettaient / permettraient de voir. Ces images capturées en différents lieux, anciens et nouveaux, une fois imprimées / développées sont gommées, comme pour témoigner de la fragilité de ces perceptions conférant à l'image une sensation de brûlure, d'évanescence. Les tirages sont à l'image des lieux, « domestiques », puisqu'ils n'excèdent pas la dimension de 10 x 15 cm, dimension classique des tirages photographiques de type album de famille ou cartes postales.

ANTISECHES



2023 - en cours



« Antisèches (5-Ailles) », dessin (craie liquide et acrylique) sur ardoise,
cadre en bois, 26 x 18 x 0,5 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite avec l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.



" Antisèches ", installation de dessins sur ardoises avec caisse en bois (craie liquide et acrylique sur ardoises, cadres en bois, 26 x 18 x 0,5 cm chaque et caisse en bois 35 x 28,5 x 12 cm), Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvres co-produites avec l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.

Inspirée des problèmes de mathématiques posés en classe durant la Première Guerre Mondiale aux enfants, à qui en réaction à des préoccupations quotidiennes radicalement transformés de l'ensemble des populations, on ne faisait plus compter des bonbons mais des obus, à qui on ne faisait plus peser des fruits mais des sacs de sable, je me suis procuré un ensemble d'ardoises et leur boîte en bois d'occasion afin de développer une série de dessins à la craie, sur ces supports ayant un fort potentiel d'évocation de l'enfance, de l'apprentissage.

Il s'agit ici d'une réflexion plus large, prenant sa source à travers ces faits, mais axée sur les traces laissées par le conflit dans l'apprentissage en classe et en dehors, de nos jours, pour les élèves grandissant sur ces territoires en portant les stigmates et qu'ils construisent, nourrissent leur vision, leur imaginaire. Enfant tant qu'élève dans le département de l'Aisne en effet, les sorties scolaires étaient principalement ponctuées par les visites des sites entourant la localité, qui se trouvaient être pour nombres d'entre eux, des lieux de mémoire, des vestiges des deux guerres ayant particulièrement marqué le territoire.

Ainsi, après avoir arpenté le circuit des Villages Disparus de l'Aisne, près du Chemin des Dames et après y avoir recherché et collecté le peu de vestiges qu'il en reste aujourd'hui, je dessine ces quelques fragments presque invisibles maintenant, avalés par le temps et la nature qui les recouvre. Ces fragments sont inventoriés, dessinés à la craie sur ces ardoises, telles des études, des relevés instantanés de ce qu'il reste, pouvant disparaître à chaque instant, pour refléter aussi la précarité de leur situation.

Ces vestiges sont les seuls à encore demeurer, quasi imperceptibles si on ne se donne pas la peine de les chercher, de savoir ce que ces morceaux éparses contiennent d'histoire, pourtant ils imprègnent et infusent dans ces terres comme en ceux qu'elle voit naître génération après génération. Ils seront sans doute recouverts un jour par la nature qui les rendra muets, invisibles et alors se seront d'autres paysages peut-être, qui prendront place sur leur base et influenceront l'imaginaire et la vision des futures générations grandissant sur ces territoires.

Si la craie est ici fixée, son aspect évanescent, temporaire, est bel et bien présent, afin que l'on puisse se projeter et imaginer alors peut-être, qu'un jour, cette craie s'efface, laissant un vide capable d'accueillir le dessin d'un paysage nouveau, ayant germé de ce qui eut été. Ces « Antisèches » sont des marqueurs de mémoire, d'un temps donné, d'un apprentissage, d'une construction de l'être à travers l'observation et l'expérimentation de la ruine comme par son évolution vers de nouveaux possibles. Elles sont des aide-mémoires, des étapes de construction l'être comme du paysage. Si ces vestiges disparaissent ils n'en demeureront pas moins présents, dans la mémoire de ceux qui les auront un jour observé comme dans celle de ceux qui en observeront les transformations futures.

NOSTALGISMES



2019 - en cours

« Nostalgisme, 1 », dessin au graphite sur papier, 29,7 x 21 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.



En allemand pour « nostalgisme », on pourrait dire « die Sehnsucht » qui qualifie un désir inaccessible et auquel il est d'ailleurs sans doute préférable de ne pas accéder. C'est une forme de tension entre des contraires qui s'attirent, ressentir un manque et souhaiter en reconquérir l'objet. C'est une manière d'être présent dans le passé ou passé dans le présent. C'est la nostalgie ou mélancolie d'un pays perdu, ici celui de l'enfance. L'espace d'un instant, ces adultes franchissent la frontière de l'inaccessible, attirés par le fantasme de redevenir. Ils se retrouvent bien malgré eux coincés dans ce qu'ils convoitaient un instant plus tôt, se heurtant à une brutale réalité. L'enfance les retient captifs, victimes de leur désir d'innocence. Ils doivent assumer leur erreur et s'avouer que ce temps est bien révolu.

Mais réussir à se sortir de ce mauvais pas devant des regards moqueurs ou compatissants, c'est assumer sa propre impuissance. Ils souhaitent maintenant s'extraire de ce passé plus que présent qui fait tout pour les retenir. L'acte nostalgique les a coincés sur une étroite bande de terre reliant deux mondes qu'on appelle « isthme », entre l'enfance et l'âge adulte. Ce sont des trésors d'inconsciences extraits du flux, du flot de l'internet, ces « accidents » et moments de solitudes étant inspirés de faits réels relatés sur internet par de multiples sources, pour sublimer, figer et marquer les efforts communs à ces personnages de tous origines, aux rêves et désillusions parallèles. Par delà la simple image furtive d'une « bêtise » nous volant un sourire qu'on fait glisser du doigt sans même y penser, ici s'arrêter et se heurter à la beauté d'un rêve inatteignable, inconscient et cynique universel ; coincé sur un fond blanc sans décor, la seule désillusion.

Pour les besoins de la série, ce corpus de dessins est partiellement inspiré de situations réelles, photographiées ou filmées par de multiples auteurs, relatées sur internet.



« Nostalgisme, 10 », dessin au graphite sur papier, encadré sous verre 41 x 31 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019. Collection privée.



L'EFFET TERRIBLES



Chemin des Dames — CORBENY
Chemin des Dames — CORBENY



Chemin des Dames — CORBENY

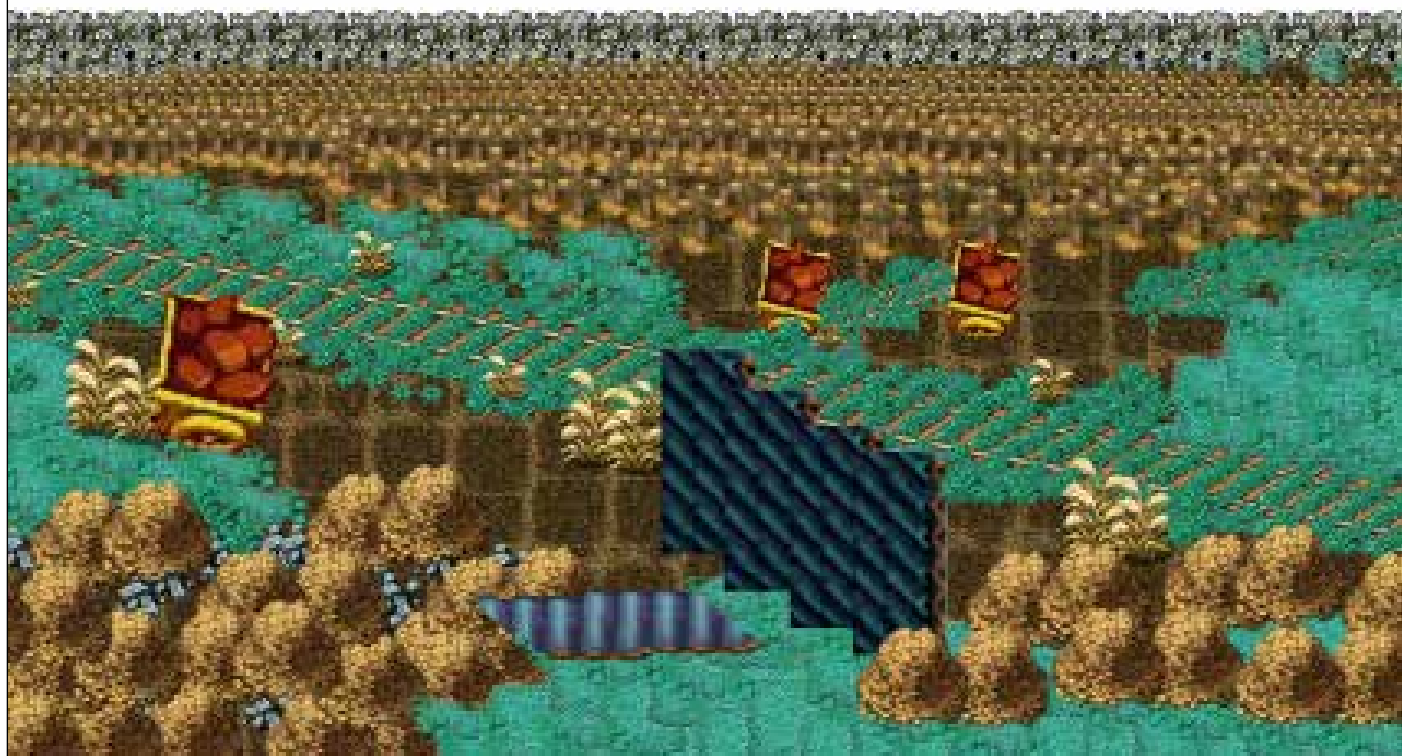


CAVERNE DU DRAGON — Entrée de la C

Chemin des Dames — COIBENY



39 Verdun — Cimetière Militaire de Fleury - A l'horizon, Ossuaire et Fort de Donnumont





« L'effet Tetris (Cimetière militaire de Fleury / Chemin des Dames / Caverne du Dragon) », cartes postales, tirages numériques sur papier glacé, 10 x 15 cm chaque, édition non limitée, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2015.

Le terme « effet Tetris » désigne un effet d'accoutumance fort à un jeu vidéo quel qu'il soit, si bien que le jeu agit ensuite sur nos rêves, nos pensées, nos images mentales, nos souvenirs. Ce terme est apparu pour la première fois en 1994 et depuis de nombreuses études abordant le jeu vidéo comme possible thérapie ont révélé que les jeux vidéo, de Tetris à la réalité virtuelle, pouvaient contribuer à soigner des traumatismes psychiques importants, des amnésies, chez les grands brûlés, les victimes d'attentats ou les soldats, qui en jouant à des jeux vidéos parviennent peu à peu à se souvenir de leur traumatismes, des lieux dans lesquels ils ont pu se trouver, tout en les soignant car leur souvenirs se trouvent transformés par l'esthétique du jeu vidéo et par sa dimension ludique, dédramatisante qui vient panser le souvenir qu'ils en avaient jusqu'ici. Une version acceptable de l'histoire, des lieux, par le biais du jeu vidéo ici. J'ai repris des cartes postales de champs de bataille, de lieux de guerre dévastés, en ruine dont je ne conserve que le titre, je recouvre les paysages d'origine en traduisant chacun de leurs éléments par un élément texturé de jeu vidéo qui lui correspond. Cette opération de recouvrement s'apparente à celle d'une cicatrisation, acquiert le rôle de pansement. J'utilise ici des éléments de jeux d'aventures, de jeux de quêtes, les RPG. Les lieux deviennent alors colorés et la répétition des éléments qui s'accumulent crée un paysage fantastique, appréhendable, presque chaleureux. Les lieux sont réactualisés et nous n'y voyons plus la ruine mais plutôt des lieux de jeux, des lieux en construction, des lieux à expérimenter, à envisager plus qu'à murmurer et enfermer dans l'oubli, la sacralité.



**MESSING
AROUND**

2020 - en cours



« Messing Around, 9 (boulette de papier en ruine) », notes / brouillon de travail sur papier rigidifié, peinture acrylique, flocages et matériaux de modélisme, sous boîtier plexiglas 10x10x10 cm, pièce unique, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022. Collection privée.



« Messing Around, 24 (boulette de papier en ruine) » :
notes / brouillon de travail sur papier froissé rigidifié, peinture acrylique,
flocages et matériaux de modélisme, encre bleue, sous boîtier plexiglas 14 x 22 x 14 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.
Oeuvre co-produite par l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.

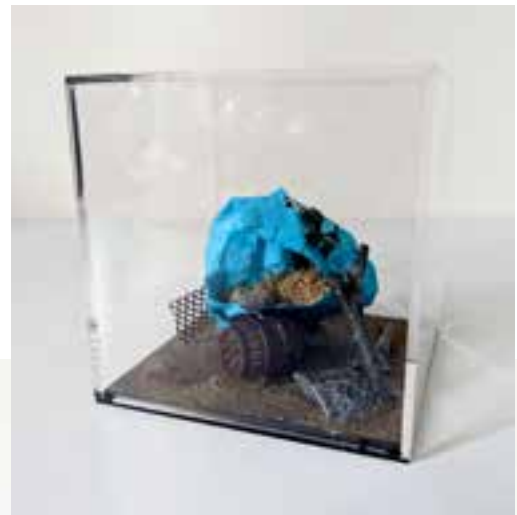


« Messing Around, 21 (boulette de papier en ruine) » : notes / brouillon de travail sur papier froissé rigidifié, peinture acrylique, floccages et matériaux de modélisme, sous boîtier plexiglas 15 x 15 x 15 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022. Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.

Comme des idées mortes, des possibilités rejetées, des mots usés et évacués, ces boulettes de papiers annotées puis oubliées dans un coin semblent prendre racines. A l'aide de floccages de modélisme, déjà utilisés à de nombreuses reprises dans mon travail, tant dans la réalisation de maquettes que de dessins, je transforme mes prémices de travail, rebus de recherches, notes, pour les faire devenir eux-mêmes sujets d'attention. Ces fragiles éléments échappent à la poubelle, se figent et s'enracinent, comme s'ils avaient continué à grandir, à évoluer dans l'oubli et le délaissement, grossissant et devenant plus présents par la végétation qui les épouse. Un autre vestige du quotidien, une idée que l'on croyait morte mais qui demeure et subsiste.



Détails de « Messing Around (boulettes de papier en ruine) » :
notes / brouillons de travail sur papier froissé rigidifié,
peinture acrylique, flocages et matériaux de modélisme,
sous boîtiers plexiglas 10 x 10 x 10 cm chaque,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2020 - 2022.



**QUI
PERD
GAGNE**



2016 - en cours



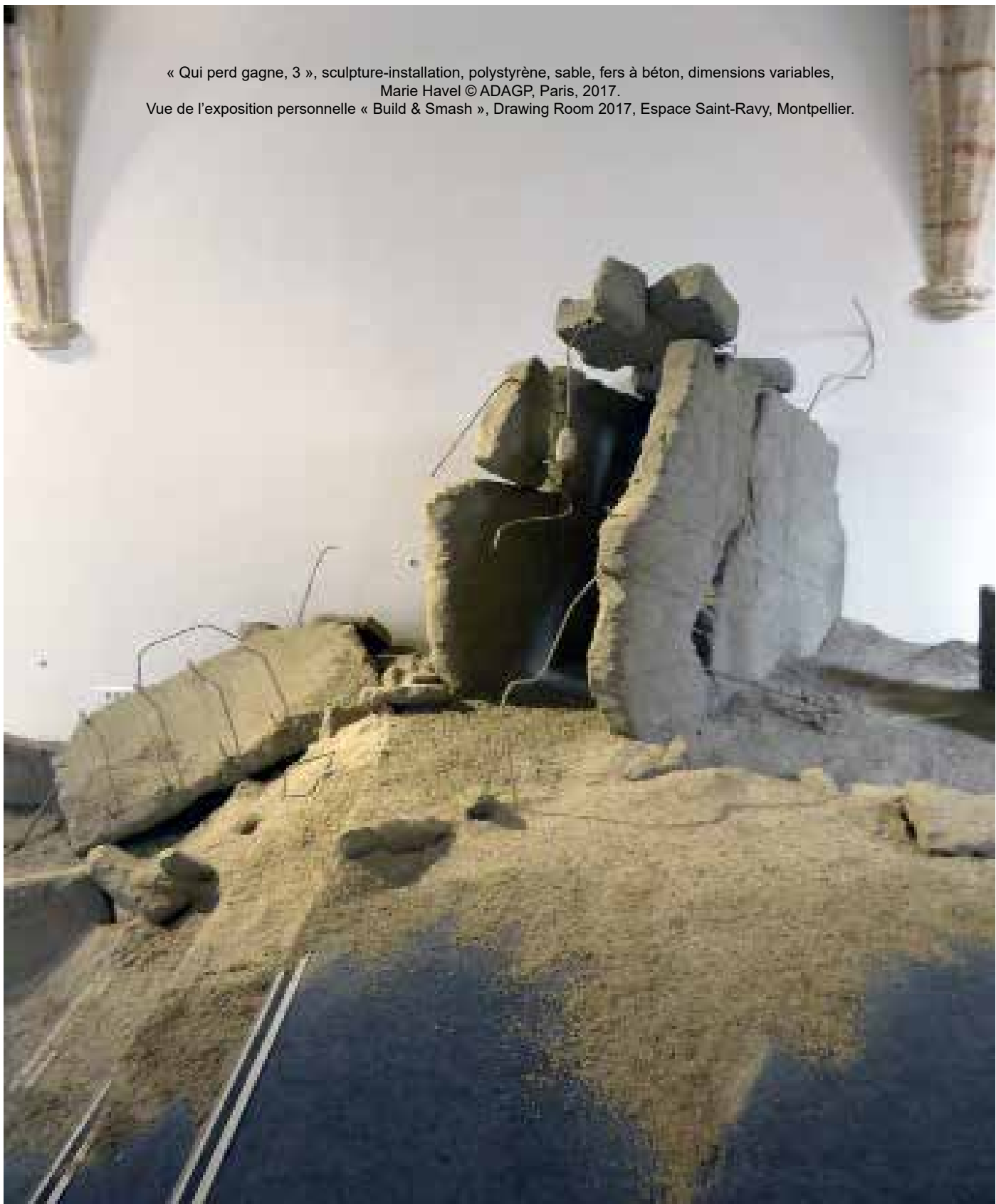
« Qui perd gagne », sculpture-installation, polystyrène, sable, fers à béton, dimensions variables, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2016. Collection privée.





« Qui perd gagne 2 », sculpture-installation, polystyrène, sable, fers à béton, dimensions variables, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2017. Vue de l'exposition collective « Le Bal des Survivances » FRAC OM, Montpellier, 2019-2020.

« Qui perd gagne, 3 », sculpture-installation, polystyrène, sable, fers à béton, dimensions variables,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2017.
Vue de l'exposition personnelle « Build & Smash », Drawing Room 2017, Espace Saint-Ravy, Montpellier.



Fascinée par les liens qui peuvent se faire entre les restes désarticulés et mouvants des bunkers du littoral assujettis aux marées, aux forces de la nature qui est leur fondation et les constructions de châteaux de sable dégringolantes édifiées par les enfants, ces sculptures sont tout autant celles de vestiges de bunkers que de châteaux de sable effondrés. Dans les deux cas, il s'agit de passer du temps à créer un élément instable, faussement solide, une forteresse, une muraille, un rempart dont on sait que bientôt il disparaîtra et que finalement, là est notre but : la chute. Il s'agit de constructions vouées à disparaître, de refuges indéfendables, de fortifications instables prêtes à s'évanouir, à se mêler au sol. Le bunker subsiste dans sa lente disparition, presque invisible, il se fige, sa désarticulation l'enracine quand le château redevient sable presque instantanément. Ici, si le bunker est extrait de la plage et n'est donc plus sujet aux éléments naturels, il est néanmoins fragilisé par sa construction inspirée de ces châteaux de sable dont il est l'écho, les sculptures étant réalisées à l'aide de sable et de polystyrène, le tout maintenu uniquement par des fers à bétons, eux même ensablés. La fortification laisse sa vulnérabilité s'exprimer.



2017

**BUILD &
SMASH**



« Build & Smash »,
impressions numériques
sur papier glacé, sous
boîtiers cartonnés.
Notices recto-verso, fer-
mées 13,8 x 9,9 cm ;
ouvertes 41 x 59,4 cm.
Boîtes 15 X 2 X 10 cm.
100 exemplaires de
chaque, numérotés
et signés,
Marie Havel © ADAGP,
Paris, 2017.





« Build & Smash »,
 impressions numériques sur papier glacé,
 sous boîtiers cartonnés, Notices recto-verso, fermées 13,8 x 9,9 cm ;
 ouvertes 41 x 59,4 cm. Boîtes 15 X 2 X 10 cm.
 100 exemplaires de chaque, numérotés et signés,
 Marie Havel © ADAGP, Paris, 2017.

« Build & Smash » est un travail conçu comme une boîte de jeu pour enfant. Il en reprend les codes et les graphismes. Ainsi, à l'intérieur de la boîte se trouve une notice, qui dépliée, indique les différentes étapes à suivre (18 en tout), pour permettre au « joueur » de réaliser sa propre cabane en intérieur à l'aide d'objets que l'on peut facilement trouver dans les différentes pièces du lieu d'habitation. Au fur et à mesure de l'avancement de la construction de la cabane, on commence à présager du désastre latent. La cabane se fragilise tout en se construisant, devient un habitat précaire, dangereux pour ses occupants comme pour ceux de la maison. En construisant sa cabane, l'enfant ne voit que l'aspect pratique des objets utilisés et non leur dangerosité lorsqu'ils sont associés. On pourrait qualifier ce mode de construction de « fausse bonne idée ». L'habitat n'est pas créé pour durer plus que le temps nécessaire pour garantir l'amusement du « joueur ». La cabane est prête à s'auto-détruire, à détruire tous les éléments qui la constituent et à ravager la pièce dans laquelle elle se trouve. Les notices s'inspirent, dans leur organisation, leurs couleurs et le style du dessin, de celles que l'on peut trouver dans les boîtes de jeux de constructions pour enfant. Une fois toutes les étapes réalisées, les notices peuvent être retournées pour nous laisser découvrir au verso, un poster faisant figurer la pièce suivant un schéma « avant / après ». Tout s'écroule tombe et flambe. Le jeu est terminé et en bas à droite de la catastrophe figure le rappel de la pièce avant le jeu / désastre. « Build & Smash games » est la traduction anglaise de « jeu de construction », ainsi le terme anglais associe directement la destruction à la construction, ce qui n'est pas le cas en français.

MAISONS CLOUS

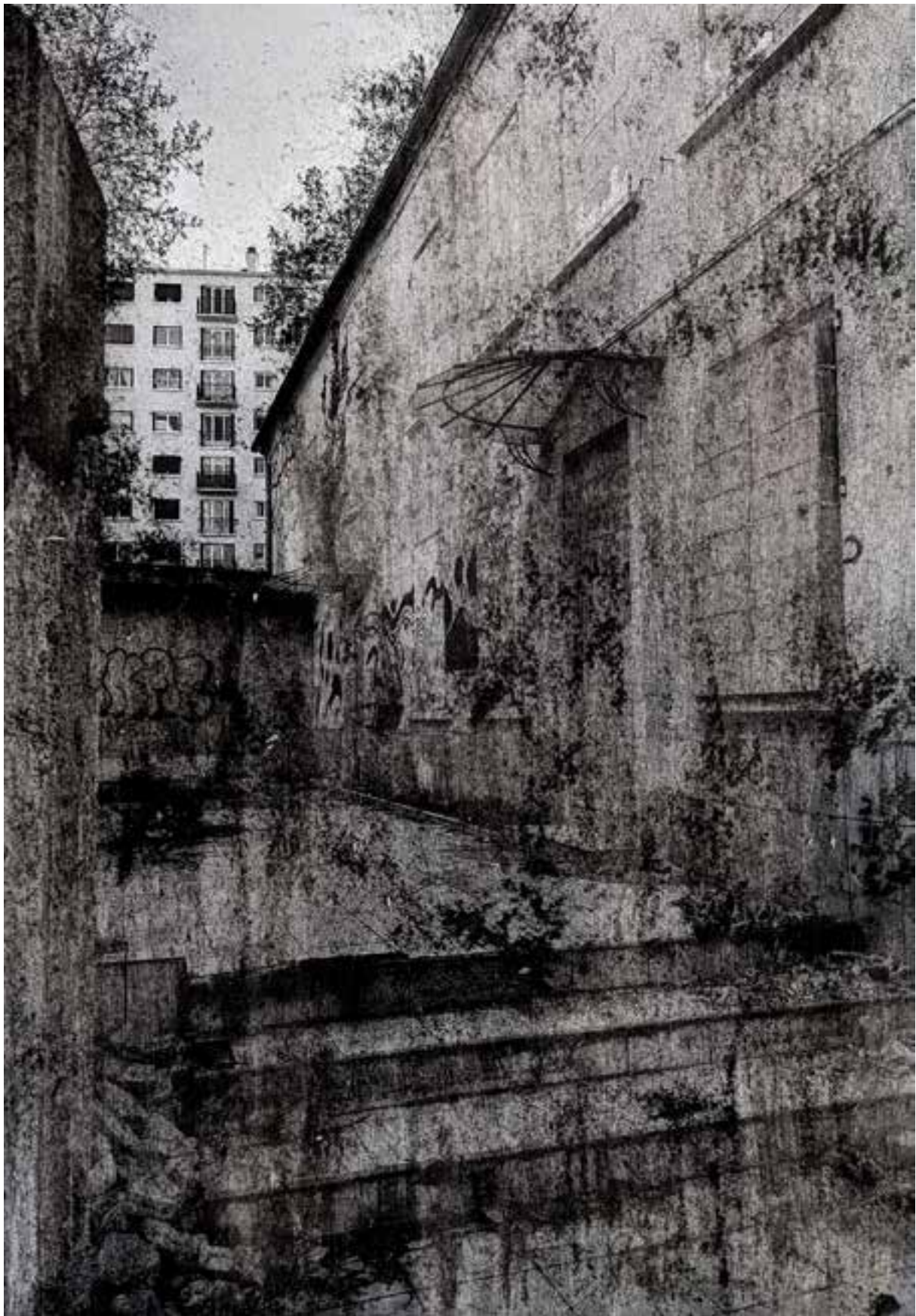


2015 - en cours



« Maisons clous (3) », dessin au papier de verre sur tirage numérique noir et blanc, encadré sous verre 51 x 71 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2017. Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.

« Maisons clous (2) », dessin au papier de verre sur tirage numérique noir et blanc, encadré sous verre 51 x 71 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2017.



" Maisons clous (20) ", dessin au papier de verre sur tirage numérique noir et blanc, encadré sous verre 22 x 31 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.

Le terme « Maisons clous » qualifie des bâtiments en voie de disparition car ils se situent sur des chantiers, seront bientôt détruits, encerclés, noyés par de nouvelles constructions, mais leurs occupants refusant de les quitter, leur offrent alors un sursis morbide avant leur disparition. Ces lieux alors, même habités, se trouvent déjà dépossédés de leur environnement, tout ce qui les entourait a désormais disparu, ils sont les derniers vestiges de ce qui bientôt, aura existé. J'ai souhaité révéler ces ruines en devenir par un geste de destruction appliqué à ces photographies. Une fois imprimées, ces images sont poncées avec du papier de verre uniquement à l'endroit où se situe le bâtiment en voie de disparition. Par le ponçage utilisé comme un outil de dessin pour jouer davantage sur la temporalité ambiguë de l'objet, apparaissent déjà les gravas que la destruction de ces bâtiments pourra engendrer et la couleur verte de l'encre grattée leur confère un aspect spectral, fantomatique, évanescent.

TROUBLES FAITS



2021 - en cours

« Troubles faits (14) », photographie argentique retouchée manuellement, encadrée sous verre, pièce unique,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.



« Troubles faits (3) », photographie argentique retouchée manuellement, encadrée sous plexiglas, pièce unique,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.



* Troubles faits *
Marie Havel, 2021
Musée de la Figurine, Compiègne, 2014

Si les premières photographies de cette série ont été prises dès 2014, la série se révèle sous sa forme actuelle en 2021. En effet, il s'agit de photographies de maquettes de reconstitution historiques, réalisées au gré de diverses visites de musées, tirées en argentique et retravaillées manuellement. Les encadrements eux mêmes sont chinés, sont des trouvailles, qui permettent au fur et à mesure de donner corps à la série. Ainsi, plus d'une vingtaine de photographies sont encore en cours, attendant patiemment leur écrin. L'idée étant de semer le trouble, en photographiant ici, au début de cette série, des reconstitutions en maquettes de la première guerre mondiale. Une fois les photographies réalisées elles sont retravaillées informatiquement puis manuellement, afin de les faire correspondre à l'époque de l'événement reconstitué, de les vieillir. L'encadrement accentue encore cette confusion entre réalité et fiction. En effet, l'événement relaté ayant déjà été signifié en maquettes, cela crée cependant une distance avec l'événement, je photographie donc ces maquettes et cherche à «maquiller» la photographie pour la reconfronter à une réalité plus intimiste. La scène immortalisée, bien qu'issue d'un objet figé, réacquiert une certaine humanité et appréhension plus sensible que ludique. On n'observe plus une scène d'ensemble du dessus mais un événement, un détail isolé, frontalement. Cependant cette humanité palpable dans la photographie demeure finalement vaine et quelques détails, à y regarder de plus près, permettent de nous rendre compte de la mise en scène ici opérée. A l'avenir la série pourra prendre appui sur d'autres faits historiques, aux hasards des rencontres à venir ; le travail de photographies pourra aussi donc visiter différentes époques, perceptibles dans la manière dont seront tirées, retravaillées et encadrées les photographies.



« Troubles faits (6) », photographie argentique retouchée à la main, pièce unique, encadrée sous verre avec plaque en laiton faisant figurer la mention « Troubles faits, 2021, Marie Havel - Musée de la Figurine, Compiègne, 2014 », Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.

Vue de détail de « Troubles faits (7) ».

l'écu. Mais la grue, la cigogne, le
 le la foulque, le caquetent, les
 it et le poussins pépient mais le
 pour coq chante; l'aigle râle
 ères. le rossignol trille; le cor-
 les beau, la corneille; le cor-
 ancane, sent; le perroquet parle-
 lindon mais oui! - tandis que la
 nouette, pie jasse. Quant à la
 d, rit. chouette, elle ulule.

HEIT ET CENTIGRADES

partie du par soustraire 32 au chiffre
 le ther- Fahrenheit indiqué. Multi-
 de, les tipliez le résultat par cinq
 s, comme et divisez par neuf. Il
 es États- existe pourtant une solu-
 ment au tion plus simple: consul-
 Fahrenheit. tez un thermomètre à
 tre centi- double graduation!

0°C (Celsius) de la glace
 100°C celle
 brillante. Le
 Fahrenheit
 dans les
 tions, 32 et
 Comment
 degrés centi-
 température
 degrés Fahren-
 commencez



STRUIRE UN ARC ?

terrible. Avec des
 pour fixe-
 les de

sera la corde de votre arc
 Vous voilà prêt à jouer les
 Robin des Bois. N'oubliez
 pas toutefois qu'un arc
 est une arme et qu'il faut

LIVRES D'ARTISTE

2019
 -
 en cours

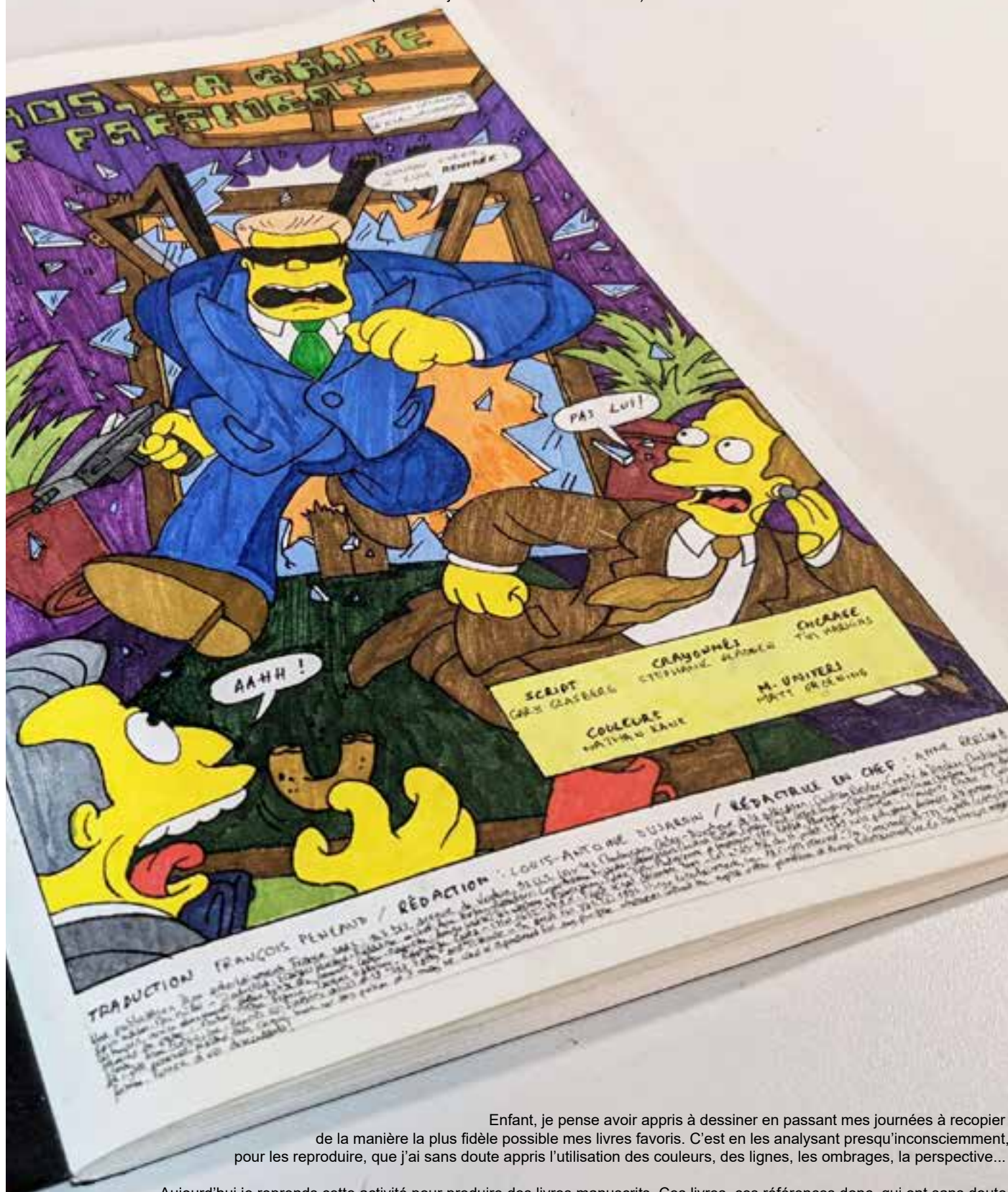


Vous pouvez
 quer à d
 ami en vo
 deux Fanio
 de bras.
 Fanions ca
 de deux t

« Livres d'artiste - Le Manuel des Castors Juniors », livre manuscrit, encre et peinture sur papier et toile, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.
 (oeuvre toujours en cours de réalisation)
 (Photo du haut : à gauche le livre original, à droite . Photo du bas : détail du livre manuscrit).



« Livres d'artiste - Les Simpson 16, décembre 2001 », livre manuscrit, encre et peinture sur papier, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2020.
(oeuvre toujours en cours de réalisation)



Enfant, je pense avoir appris à dessiner en passant mes journées à recopier de la manière la plus fidèle possible mes livres favoris. C'est en les analysant presque inconsciemment, pour les reproduire, que j'ai sans doute appris l'utilisation des couleurs, des lignes, les ombrages, la perspective...

Aujourd'hui je reprends cette activité pour produire des livres manuscrits. Ces livres, ces références donc, qui ont sans doute influencés très largement mes désirs artistiques et que l'on peut sûrement deviner derrière nombre de mes créations, ne sont pas choisis par hasard. Il s'agit de livres ayant forgé mon imaginaire et ainsi l'axe de mes recherches présentes comme l'esthétique de mes propositions. Il s'agit là de mes références artistiques et culturelles. Des références pour la plupart très liées à ma génération, des références souvent considérées comme populaires, littéraires, éloignées de l'art visuel. Clin d'oeil ou pied de nez au terme de « Livre d'artiste », le projet que je souhaiterai réaliser serait composé de nombreux livres ayant forgé cet univers plastique, qu'il s'agit de reproduire intégralement à la main. Le premier élu de cette « série » est le pilier de mes occupations enfantines et l'outil de nombreuses de mes pratiques : « Le manuel des Castors Juniors ». Par la suite des bandes dessinées, magazines mais également romans ayant eu une grande importance dans ma démarche se joindront à cette première réalisation. A terme, l'oeuvre produite sera donc un seul et même ensemble d'ouvrages manuscrits, composant une bibliothèque d'influences. Cet ensemble pourrait être une oeuvre pivot, constituer un pilier dans l'appréhension de ma démarche. Aussi, par la reproduction manuscrite, il s'agit de figer ces ouvrages devenant eux-mêmes des oeuvres extraites de leur reproductibilité, devenant des conceptions personnelles, uniques, regroupées sans distinction au sein d'un même ensemble atypique, unies par leur nouvelle individualité. Il s'agit également sans doute de leur offrir un supplément de vie par une activité méditative, presque machinale mais pourtant profondément intime.

A photograph of a wooden cabin interior. The ceiling is made of dark, horizontal wooden planks. The walls are white, and a large window looks out onto a forest. In the foreground, a large pile of dark, charred sticks is stacked on a wooden floor. The text 'CABANES - PIEGES' is overlaid on the left side of the image.

CABANES
-
PIEGES

2018 - en cours



« Cabanes-pièges : Piège à merles, de type trébuchet », sculpture en bois, encre, peinture acrylique, corde, lierre artificiel peint, polystyrène peint, flocages de modélisme, livre (*Les pièges - Histoire et techniques de piégeage à travers le monde*, Edouard Mérite), 90 x 145 x 145 cm environ, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2018.

Vue de l'exposition collective « Cabanes ! », Palais du Roi de Rome, Rambouillet, 2023.

Si cette série se titre « Cabanes-pièges », c'est qu'il s'agit de révéler un parallèle qui me questionne entre deux types de constructions a priori éloignées et pourtant visuellement très proches : les cabanes d'enfants et les pièges fabriqués pour attraper du gibier. Cette « coïncidence visuelle » m'a interpellée et poussée à me questionner sur les similitudes théoriques que l'on pourrait également évoquer entre ces deux formes de constructions. En effet, une cabane peut-être considérée comme un cocon, comme un refuge, mais pourquoi donc avoir besoin d'un tel refuge ? Si la cabane suggère tout d'abord la protection, l'évasion d'une réalité vers une autre par l'imaginaire, cela ne peut se faire qu'à la condition de l'enfermement. La cabane n'est-elle alors pas aussi un piège vers lequel nous sommes poussés par le réel et dans lequel on imagine pouvoir échapper au quotidien, s'enfermer dans un monde de fiction ? L'enfermement est-il la condition sine qua non à l'évasion ? Ne risque-t-on pas d'y rester confinés plus que souhaité ? Cet isolement par le jeu est-il un choix ou y sommes nous contraints par le jeu lui-même ?



La première sculpture de cette série, intitulée « Cabane-piège : Piège à merles, de type trébuchet », est ainsi un agrandissement à l'échelle d'un enfant d'un petit piège à merles. Le système de piégeage est fonctionnel et la taille de la cabane permet l'accueil d'un enfant. L'appât placé dans la sculpture n'est autre que le livre qui a inspiré ce travail *Les pièges - Histoire et techniques de piégeage à travers le monde*, d'Edouard Mérite, au sein duquel on peut retrouver de magnifiques dessins de pièges que l'on prendrait aisément pour de sublimes projets de cabanes.



TERMINUS

2015 - en cours

Ces oeuvres dont la série a débuté en 2015, sont réalisées par superposition en un même cadre de plusieurs dessins au motif identique. Par cette superposition j'entends traduire mes observations de mêmes lieux observés à différentes époques. Il s'agit de restes de bunkers jonchant la côte d'Opale. S'ils bougent et semblent évoluer dans le paysage ou s'y fondre au fil du temps, ils n'en demeurent finalement pas moins résistants, persistants, ne disparaissant jamais vraiment, tels des vestiges immuables et pourtant mouvants.

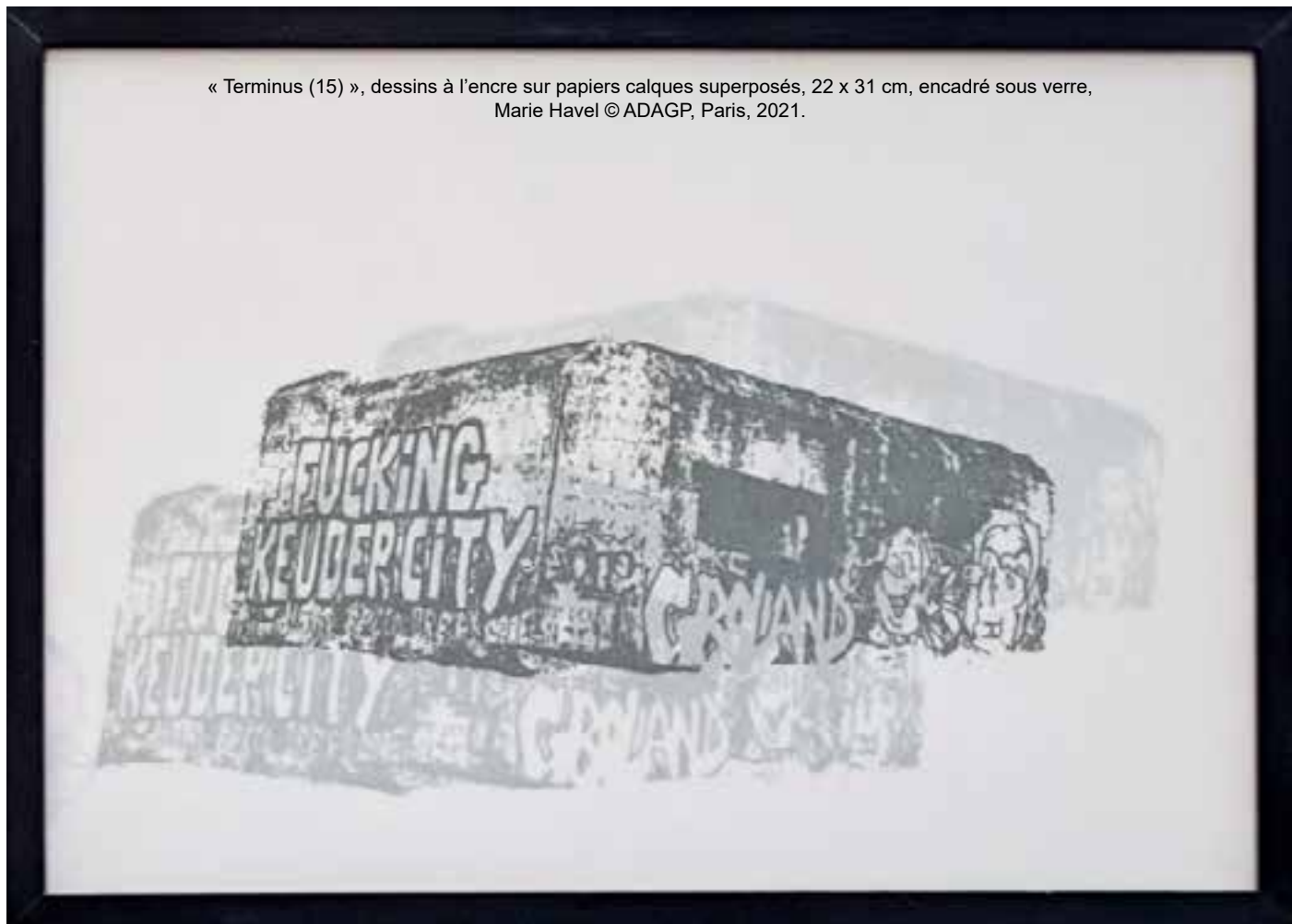
« Terminus (18) », dessins superposés, encre sur papier calque,
41 x 61 cm, encadré sous verre, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.
Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.



« Terminus (19) », dessins superposés, encre sur papier calque,
22 x 31 cm, encadré sous verre, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.
Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.



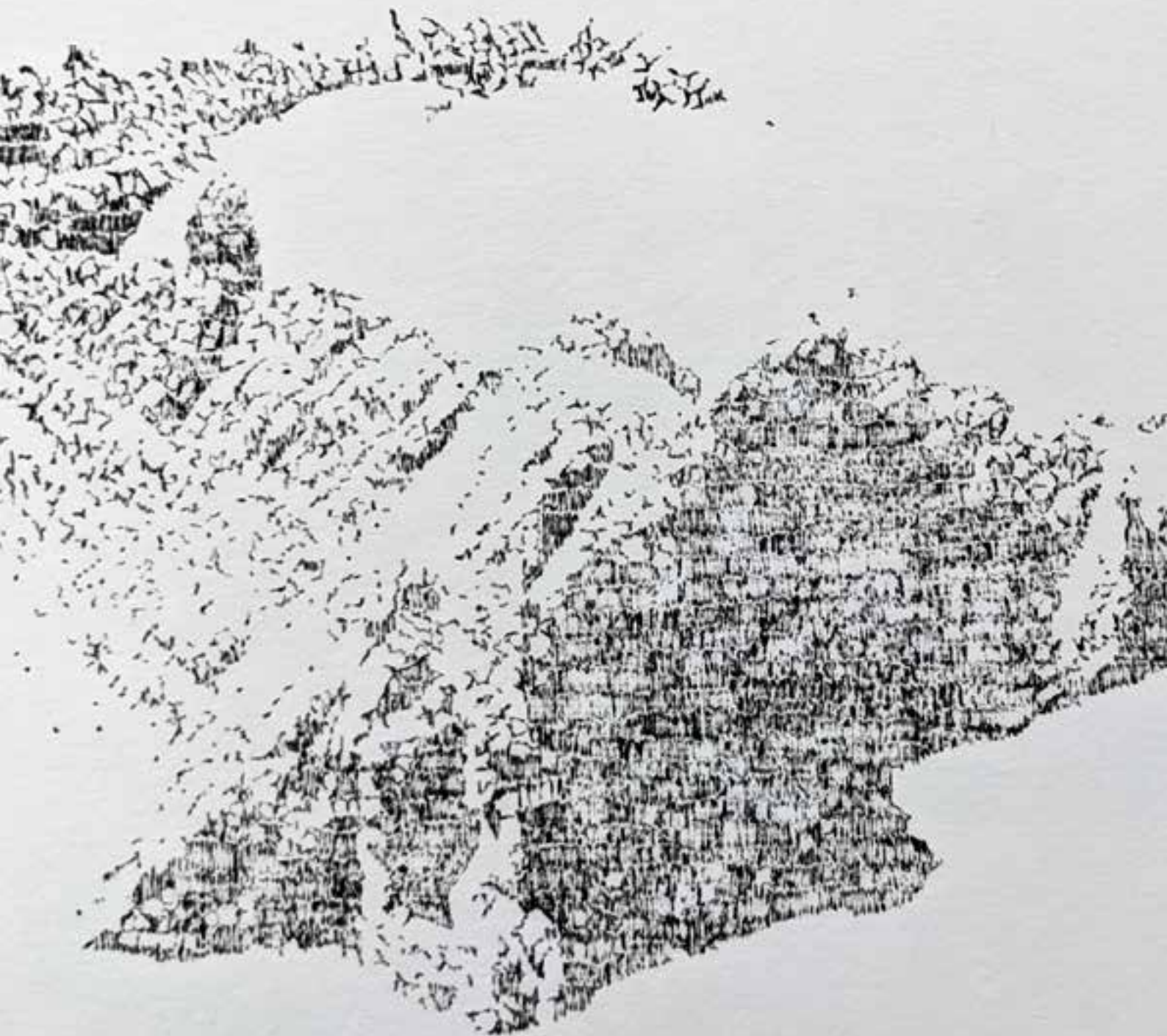
« Terminus (15) », dessins à l'encre sur papiers calques superposés, 22 x 31 cm, encadré sous verre,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.



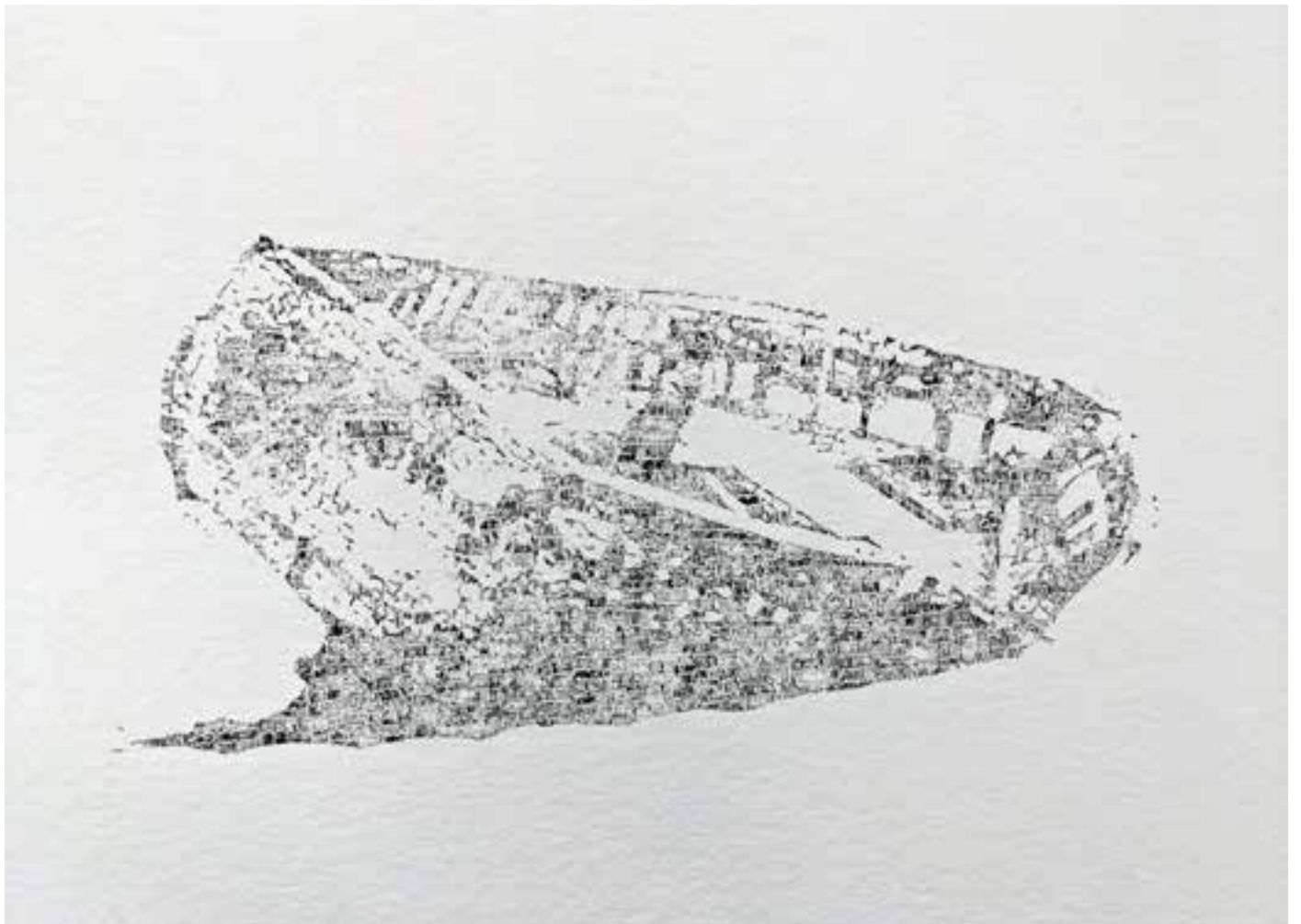
« Terminus », ensemble de dessins à l'encre sur papiers calques superposés, 22 x 31 cm chaque, encadrés sous verre,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021.



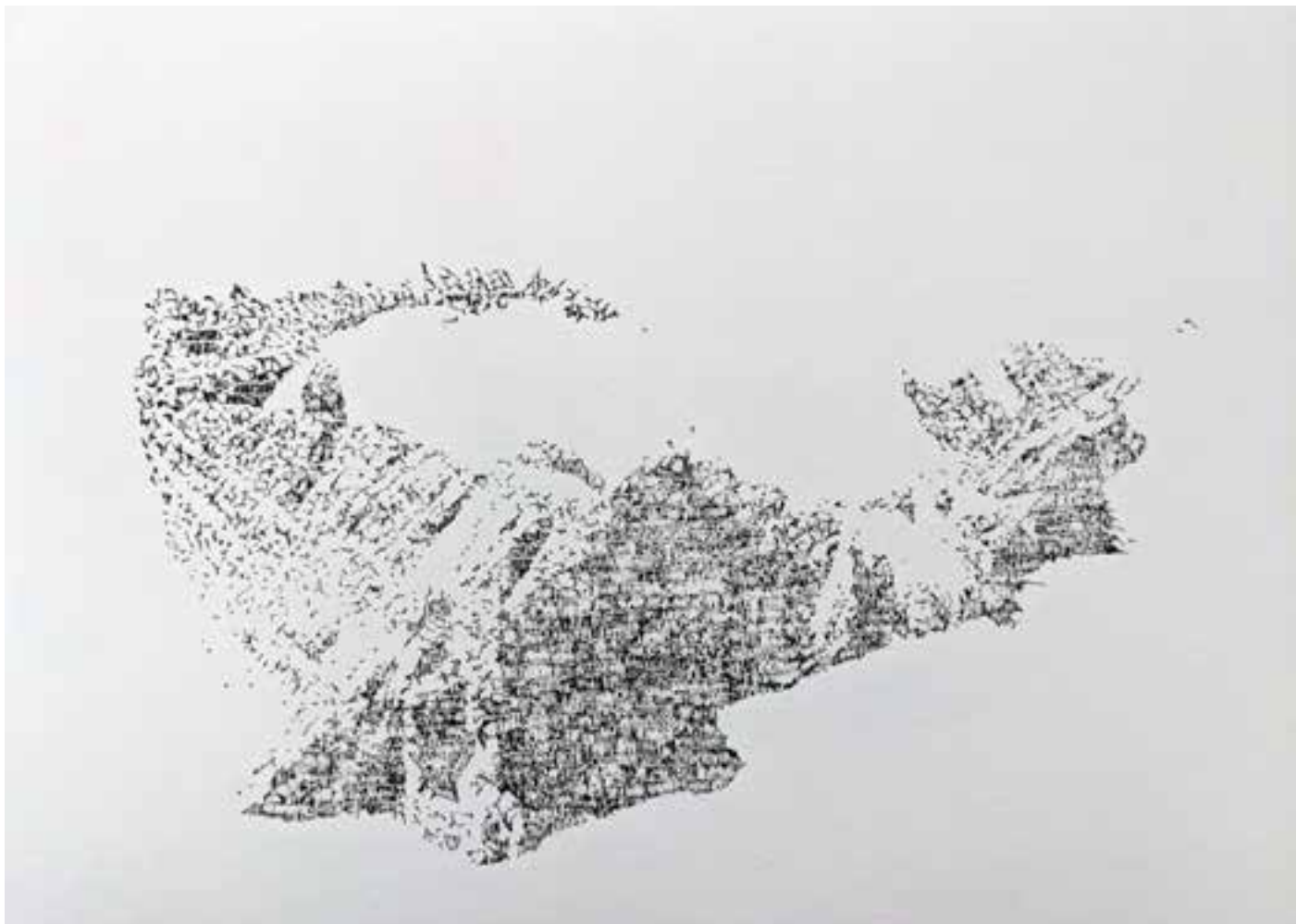
EN ATTENDANT LA MER

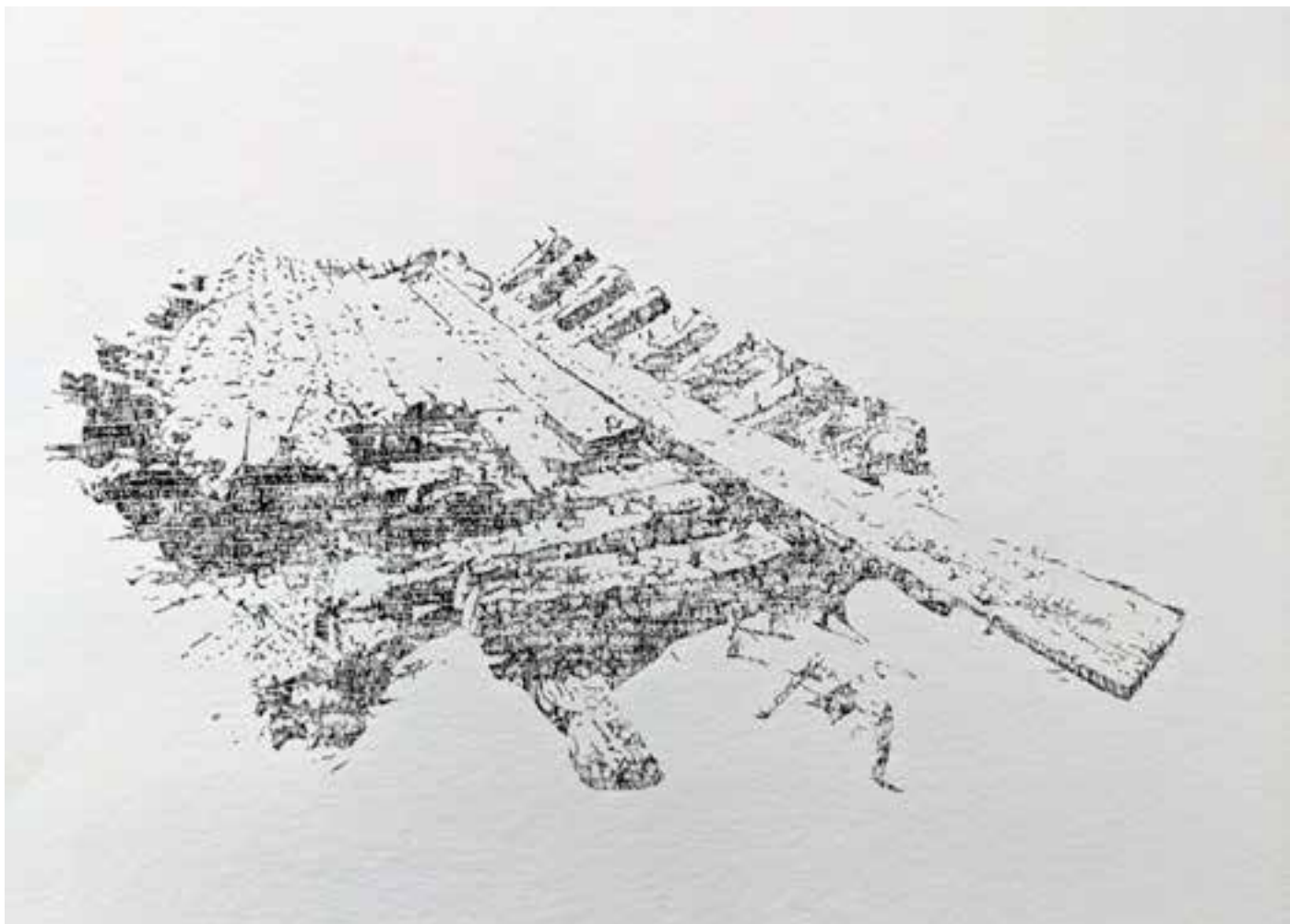


2015 - en cours

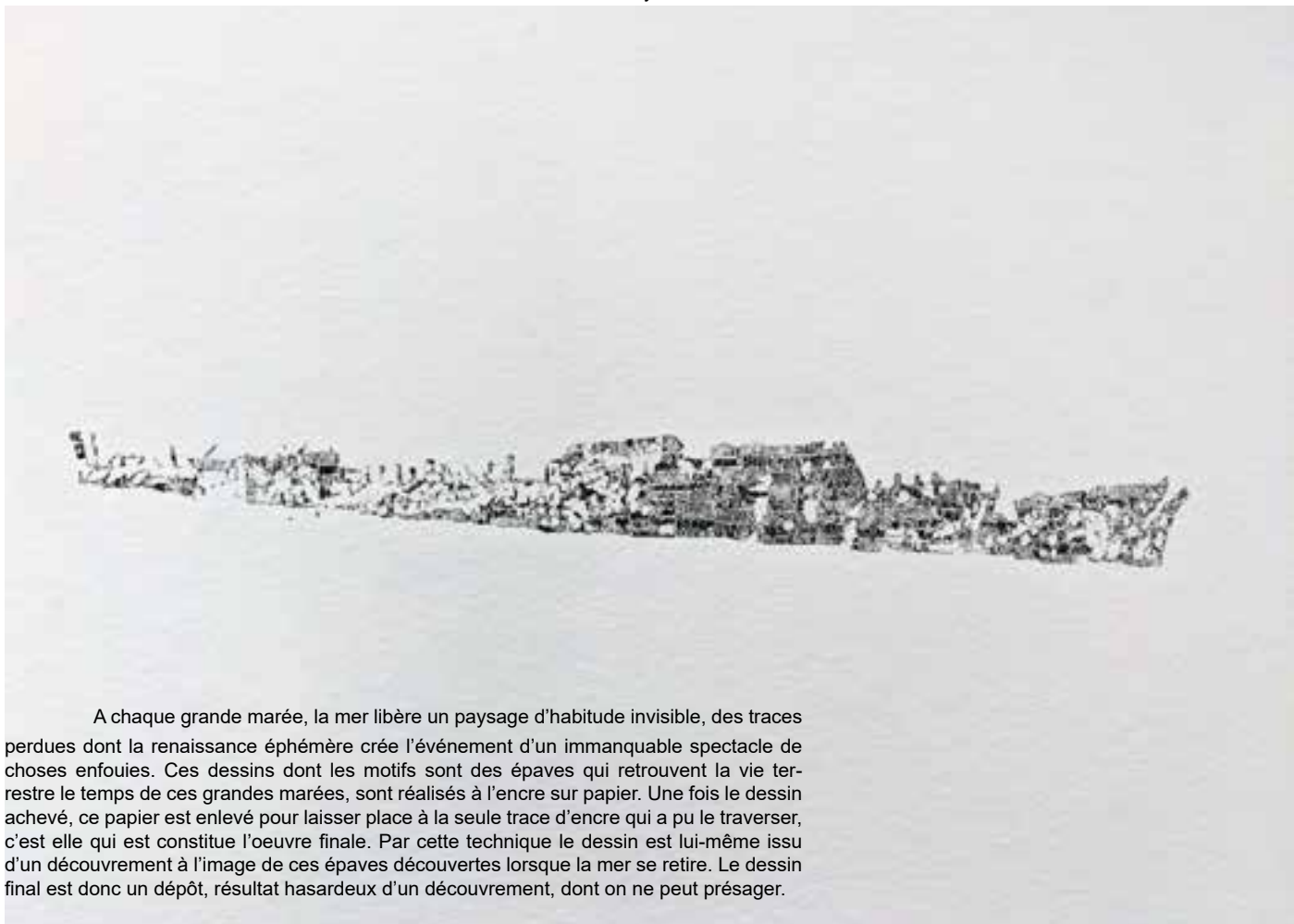


« En attendant la mer, 24 » et « En attendant la mer, 18 », dessins en transfert d'encre sur papier, encadrés sous verre 22 x 31 cm chaque, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021. Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.





« En attendant la mer, 22 » et « En attendant la mer, 19 », dessins en transfert d'encre sur papier, encadrés sous verre 22 x 31 cm chaque, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2021. Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand.



A chaque grande marée, la mer libère un paysage d'habitude invisible, des traces perdues dont la renaissance éphémère crée l'événement d'un inmanquable spectacle de choses enfouies. Ces dessins dont les motifs sont des épaves qui retrouvent la vie terrestre le temps de ces grandes marées, sont réalisés à l'encre sur papier. Une fois le dessin achevé, ce papier est enlevé pour laisser place à la seule trace d'encre qui a pu le traverser, c'est elle qui est constituée l'oeuvre finale. Par cette technique le dessin est lui-même issu d'un découvrément à l'image de ces épaves découvertes lorsque la mer se retire. Le dessin final est donc un dépôt, résultat hasardeux d'un découvrément, dont on ne peut présager.

PAN-EMES

MID

CMPT



2022 - en cours

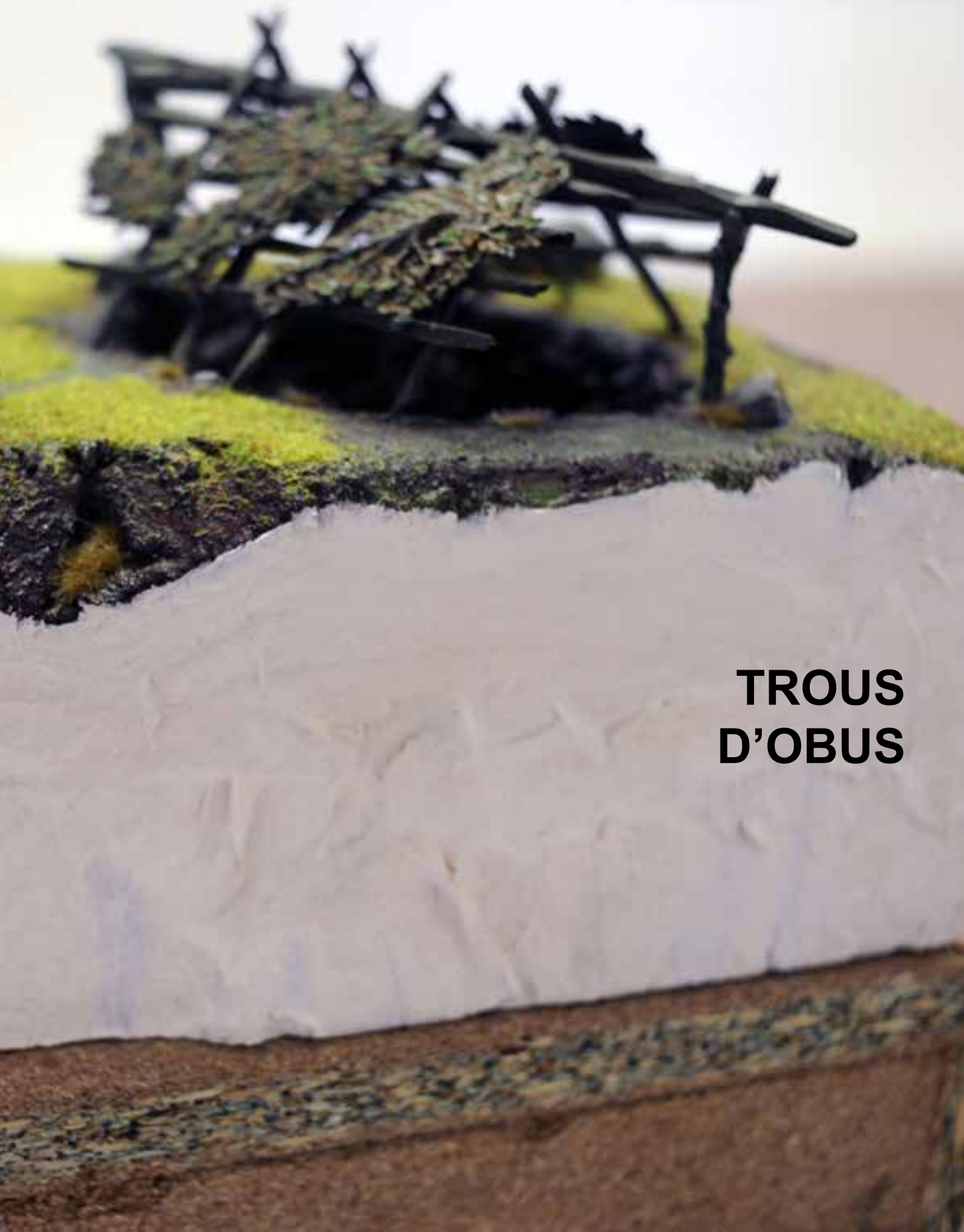
« Paniers de feu (1) », panier en osier, polystyrène, peinture acrylique, mikados et flocages de modélisme, 37x30x43 cm,
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.

Oeuvre co-produite avec l'Association du Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction.



Les flammes de ces feux qui ne brûlent pas ont capturé des parties de jeux en train de se jouer. Des jeux stoppés avant l'issue, la désignation des vainqueurs et perdants, avant que les mikados ou encore les cartes ne brunissent, qu'ils ne s'effritent et s'effondrent, avant la fin de la partie. Des feux de camp figés avant que la chaleur de leurs flammes ne se dissipe, avant que le bois ne laisse place au cendres, que l'obscurité ne remplace la lumière, que les paniers ne se vident ou ne se consomment. Pouvoir transporter partout, la chaleur d'un foyer autrement perdue, d'une partie autrement finie. Transportable sans danger, manipulable sans crainte, éternel. Mais ces flammes qui ne brûlent pas ne sont que simulacres de chaleur et cette partie demeure sans issue. Ces paniers de feu sont tant de fétiches, des consolations, des illusions, des fantasmes que statu quo.

2013 - en cours



**TROUS
D'OBUS**



« Trous d'obus (4) », matériaux divers, base en polystyrène extrudé, 20 x 30 x 20 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2013.





« Trous d'obus (1) », matériaux divers, base en polystyrène extrudé, 20 x 30 x 20 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2013.
« Trous d'obus (3) », matériaux divers, base en polystyrène extrudé, 20 x 30 x 20 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2014.



« Trous d'obus », vue DNAP, ESBA MO.CO, Montpellier, 2014.



Influencée par mes propres cabanes d'enfant et déambulations dans l'Aisne, près du Chemin des Dames, ce travail marque le point de départ de ma démarche actuelle. Il se situe comme les pièces « Les Risque-Tout » ou « Fucking Keubercity » entre maquette et sculpture et définit des espaces habitables, jouables, ouverts, prenant pourtant appuis sur des lieux en apparences désolés, abandonnés, ou comme ici, empreints d'une charge historique forte pour nombre d'adultes. L'enfant instinctivement, s'il n'en ignore pas le nom, le rattache à tout autre chose : au refuge, au cocon, à la cabane. Utilisant les codes esthétiques des jeux de plateaux permettant de reprendre ceux de la maquette de guerre, de reconstitution historique qui fige et met en scène un moment d'histoire mais en le magnifiant, en le rendant jouable et ouvert à l'expérimentation du regard, de l'imagination ; l'histoire individuelle éphémère de la cabane d'enfant vient combler le creux laissé vide par une histoire plus collective. Le trou d'obus éventré laisse place à un cocon d'isolement, à un abri pour l'imagination, le jeu. Un lieu qu'instinctivement j'occupais personnellement de longues journées durant, un lieu des plus intimes et protecteurs à ces occasions, source de rêves, de nombre d'occupations et de souvenirs des plus magiques.



2013
-
en cours

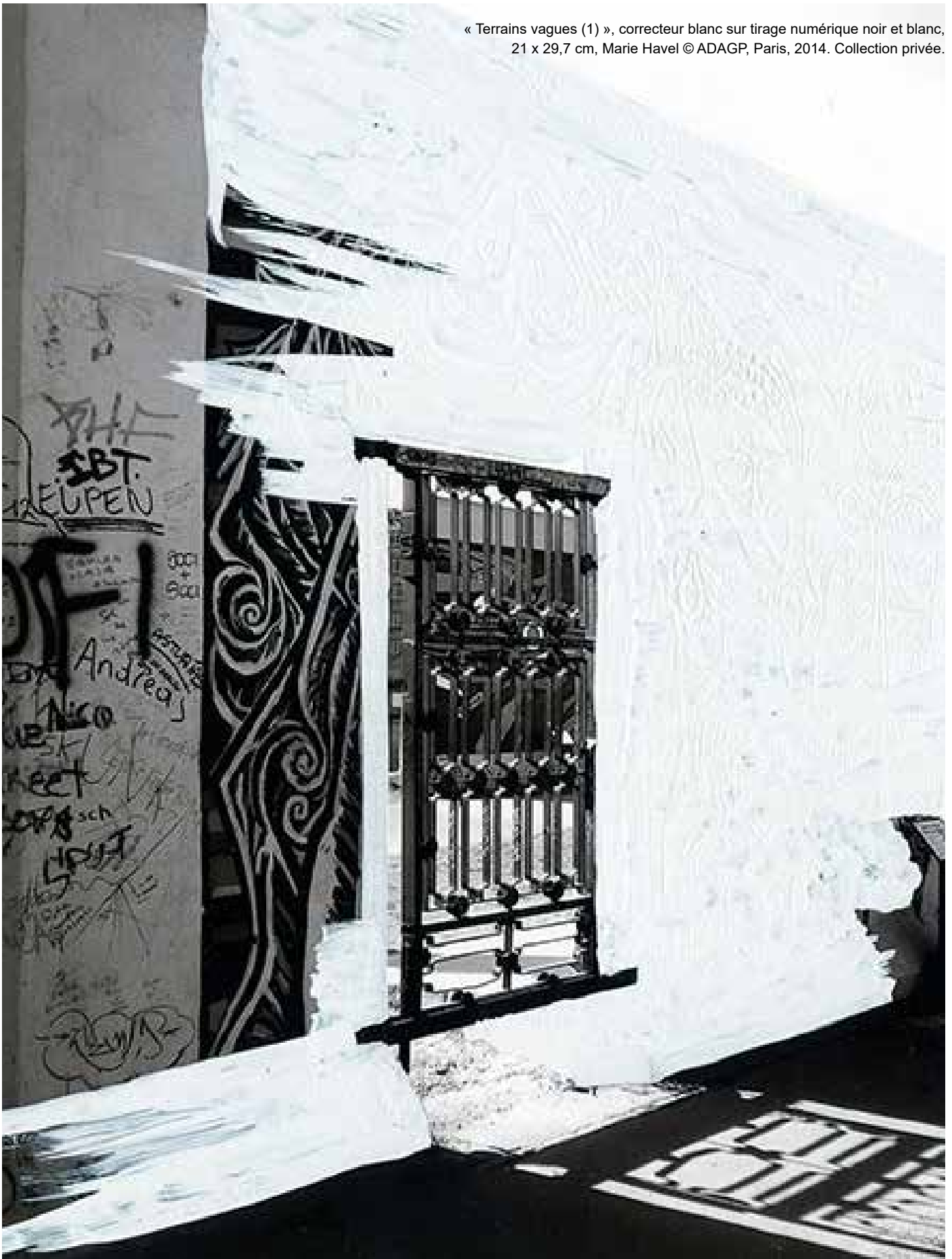
**TERRAINS
VAGUES**



« Terrains vagues (6) », dessin au correcteur blanc sur tirage numérique noir et blanc, 21 x 29,7 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2016. Courtesy Marie Havel et Galerie Jean-Louis Ramand. / « Terrains vagues (12) », correcteur blanc sur tirage numérique noir et blanc, 21 x 29,7 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2016. Collection privée.



« Terrains vagues (1) », correcteur blanc sur tirage numérique noir et blanc,
21 x 29,7 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2014. Collection privée.



Cette série de photographies est retravaillée à la main après impression par application de correcteur blanc, s'inspirant d'une ancienne technique de modification, souvent pour des motifs de censure, de la photographie argentique. Il s'agit de paysages dont des éléments au moment de la prise de vue existent mais seront amenés dans un avenir proche à disparaître, comme par exemple une partie de la East Side Gallery de Berlin détruite depuis.



CA VOLE PAS HAUT

2019 - en cours

Dans la lignée des origamis de bateaux en plomb conçus avec l'artiste Clément Philippe sous le titre « Toucher le fond », ce nouvel ensemble s'intéresse aux origamis d'avions. L'avion de papier est une figure emblématique de l'enfance et nous rattache aussi à des prouesses de technologie et de construction à travers une simple feuille de papier pliée. Le pliage ici est en fait issu d'un moulage et le papier est ici de la porcelaine. Le trompe l'oeil serait parfait si les avions n'étaient pas pour certains présentés explosés, disloqués comme après une chute, ce qui ne peut être le cas avec l'avion de papier. Si l'on tente de lancer ces avions de porcelaine, ils ne feront que s'écraser à nos pieds, désillusion de l'enfant et révélation d'un simulacre et de la fragilité de cet objet bien connu.



« Ça vole pas haut », avions en porcelaine, pièces uniques, 30 x 17 x 3 cm chaque, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.
Réalisés avec l'atelier de céramique Terre d'Epoux, Lizières, Epoux-Bézu.

LES RISQUE - TOUT

2015 - en cours





« Les risque-tout (La champignonnière) », matériaux divers, base en polystyrène extrudé, 30,5 x 46 x 41,5 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2015.



« Les risque-tout », titre d'une des aventures des « Entrechats », série de la bibliothèque rose de Jean Chalopin, m'accompagnant dans des aventures d'exploration en forêt de Retz. Des cabanes, des expéditions, des constructions infantiles dans des lieux de rêves dont la dangerosité m'échappait à l'époque. Des lieux dont certains n'ont pas changé depuis. Des lieux abandonnés, recréés comme dans mes souvenirs, non loin d'univers de jeux vidéos, dans lesquels seules des traces de présences passées sont détectables. Des lieux abandonnés mais sur-occupés, incontrôlables dans leur démesure passée, aujourd'hui maîtrisés dans leur infime dimension quasi ludique mais dont s'échappe encore cette inquiétante attraction.

« Les risque-tout (Le tipi bleu) », matériaux divers, base en polystyrène extrudé, 40 x 30 x 60 cm, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2015.



PAS DE FUMÉE SANS FEU



2015 - en cours



« Pas de fumée sans feu (1) et (2) », tirages numériques noir et blanc sur papiers mattes contrecollés sur dibonds aluminium, 30 x 40 cm chaque, pièces uniques, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2015.



Cette série découle de l'observation de lieux parcourus des départements du nord de la France dont je suis originaire. Ici sur trois formats existants de la série, les lieux figurés sont des vestiges de bunkers qui tendent à se perdre de plus en plus dans le paysage qui avec le temps les recouvre, les digère. Certains d'entre eux étaient équipés de cheminée, afin de ne pas être détectés par l'émission de fumée, celles-ci possédaient un filtre permettant de rendre leur fumée invisible. A travers cette série et en mixant des techniques de photographie et de modélisme, j'ai fait retomber de la cendre sur ces bâtiments pour les révéler à nouveau, eux qui aujourd'hui disparaissent et se camouflent naturellement, se confondent avec les paysages qui les contiennent. Ils sont redevenus visibles mais sous un autre jour, un autre point de vue, leur fonction originelle ayant disparu, ils deviennent des silhouettes sensibles, énigmatiques, des vestiges dont seuls les contours se dessinent. Dans le développement souhaité, la série pourra faire figurer outre des vestiges de blockhaus des vestiges d'habitations, des restes de villages disparus, détruits durant la première guerre mondiale, enrichie d'une base d'images récoltées lors d'une résidence effectuée sur le Chemin des Dames l'an passé dans le cadre d'un projet plus vaste intitulé 'Vivre au provisoire', afin de redonner à voir ces fragments de bâtiments, autrefois lieux de vie intime, aujourd'hui traces d'une histoire collective marquant le paysage.

**MARIE
HAVEL**

**OEUVRES A
QUATRE MAINS**

**CLEMENT
PHILIPPE**



HIDE AND SEEK



2017 - en cours



« Hide and Seek (3) et (1) », impressions numériques contrecollées sur dibonds aluminium, 3+2 e.a chaque, photogrammes issus de la vidéo « Hide and Seek », 30 x 40 cm chaque, Marie Havel et Clément Philippe © ADAGP, Paris, 2017.



Ces trois photogrammes sont issus d'une vidéo réalisée conjointement avec l'artiste plasticien Clément Philippe. Il s'agit dans cette vidéo de détourner un jeu de survie en réseau pour y insérer d'autres enjeux. Les joueurs sont invités un court instant à interrompre le rythme classique de leur déambulation pour se consacrer à des jeux enfantins comme ici le fameux jeu de cache-cache, en anglais « hide and seek ». Le décor et les joueurs restent les mêmes, il s'agit de jeunes adultes sous leurs avatars guerriers et d'un décor réaliste quoiqu'apocalyptique dans lequel les joueurs ont peu de répit en tant normal : ils doivent assurer leur survie, assouvir leurs faim, soigner leurs blessures et s'armer contre les zombies... Si parfois ils doivent en effet se cacher à des fins de survie donc, ici ce geste est détourné dans ce qu'il a de plus innocent. Une trêve est ici proposée à travers la « cachette » qui n'est plus une question de vie ou de mort (virtuelle) mais bien de jeu. Ainsi il peut s'agir finalement de réinjecter du jeu dans le jeu. Le décalage s'accroît davantage dans la vidéo grâce aux dialogues qui sont bien ceux d'adultes et non d'enfants en train de jouer virtuellement à cache-cache dans un monde qui ne les y autorise pas d'habitude. Si la vidéo constitue un travail à part entière, il en va de même pour cette sélection de photogrammes. Ces derniers sont extraits de la vidéo tout d'abord par leur aspect éloquent en lien avec ce travail de manière plus générale mais également car ils proposent un rythme, comme une séquence, une série d'indices répétitifs non dénués de narration. La vue subjective de l'acteur premier de ces séquences permet une mise en situation directe du spectateur et suscite également l'interrogation : Qu'est-ce qui est pointé du doigt ? Le personnage pointant habituellement une arme, en pointant ainsi seulement du doigt ses compagnons camouflés qu'il découvre, le personnage pointe également les décalages de cette scène entre réel et virtuel. Cette série est la première d'un travail qui se poursuivra avec d'autres jeux dans d'autres jeux.

(Vidéo : « Hide and Seek », vidéo 3 min 24 sec, machinima réalisé dans DayZ Standalone de Bohemia Interactive. Marie Havel et Clément Philippe, 2017).

2019 - en cours



TOUCHER LE

FOND



« Toucher le fond », origamis de plomb, pièces uniques, dimensions variables, Marie Havel et Clément Philippe © ADAGP, Paris, 2019.

Troisième réalisation en duo avec l'artiste Clément Philippe, ces origamis sont réalisés par pliages successifs, non de papier, mais de plomb. Si ce matériau possède de nombreuses qualités, comme sa capacité à contenir les radiations (souvent exploitée à travers l'oeuvre de Clément Philippe), sa brillance ou sa malléabilité ; nous en avons aussi exploité les défauts. Souvent, les uns ne vont pas sans les autres, ainsi le plomb lie merveilleusement ses propres paradoxes que nous poussons ensemble à l'extrême. La pratique de l'origami est souvent support de réflexion, de méditation. Ces pliages de papier que nous pratiquons presque sans y penser, machinalement, nous ramènent à l'enfance, à des temps passés qui nous font oublier le temps concédé à leur réalisation, nous voguons vers les songes. Ici, le pliage est difficile, contraint par la matière lourde et résistante aux gestes simples et mécaniques. L'origami se fait difficilement et l'attention est focalisée à l'extrême sur l'acte de plier, même de sculpter. Les dimensions sont celles d'un origami de bateau classique mais à l'inverse du bateau de papier qui peut flotter un instant et nous faire croire qu'il suivra les courants longtemps avant de se déliter ; celui-ci s'il est presque blanc ou invisible par sa brillance parfois, est bien présent, lesté dans son entier, stable. Son cap est les abysses qu'il ne quittera jamais, il est un plan antidérivation infallible.

SOLEIL DE PLOMB

Soleil de Plomb
GRATTON
Havel / Philippe

2017



« Soleil de plomb (Gratton) », boules de pétanque en plomb, 3 jeux (trois boules et 1 cochonnet) + 1 e.a, Marie Havel et Clément Philippe © ADAGP, Paris, 2017.

Ces boules de pétanques en plomb sont un travail commun avec l'artiste Clément Philippe comme c'était déjà le cas récemment pour « Hide and Seek ». Il s'agit ici de traiter de l'effet de la pollution au plomb, notamment par les sols, qui touche particulièrement les enfants, d'une part du fait de leur tendance à tout porter à la bouche pour expérimenter leur environnement. Ce travail est un point de rencontre évident de nos deux pratiques puisque Clément Philippe s'intéresse beaucoup à la dangerosité invisible présente dans notre environnement quotidien, par exemple à la pollution des territoires et travaille ainsi régulièrement le plomb. Il l'avait d'abord utilisé dans d'autres pièces comme élément capable de stopper des radiations. Ici, le plomb n'est plus garant de protection mais vecteur de danger. Ce danger intervient dans le jeu et sa victime principale en est le joueur et / ou l'enfant, ce qui trouve alors sens également dans ma propre pratique. Nous avons choisi de réaliser des jeux de pétanque en plomb nous inspirant du jeu emblématique de notre région d'adoption du sud de la France. En créant ainsi des boules de pétanque faites de plomb, le jeu est non seulement dangereux mais impraticable. En effet, la dangerosité du matériau et sa lourdeur semble figer la scène de jeu. Aussi, évidemment ces boules de pétanque en plomb ne respectent pas du tout la réglementation habituelle et s'apparentent aux boules truquées, qui viennent parfois polluer le jeu des autres joueurs : trop lourdes, poids non indiqué, formes incertaines, identification difficile, boules non creuses dites « farcies »... Certains joueurs vont parfois jusqu'à trafiquer leurs boules en les remplissant de mercure ou dans un autre style, de fils en caoutchouc élastiques... Sur ces boules doublement polluantes donc, nous avons choisi d'inscrire notre propre marque « Gratton » qui dans le jargon caractérise un petit caillou réel ou imaginaire, polluant le terrain de boule, alors responsable de tous les mauvais points et / ou de mauvaise foi. Le « gratton » désigne aussi des spécialités culinaires à base de gras frit dont la saveur n'a peut-être d'égal que la dangerosité latente, à l'image de ce jeu douteux.



LANDES



2021 - en cours



« Landes (3) », cristaux de sel d'Alun, encre, matériaux et floccages de modélisme, support et encadrement en bois peint, 45x37x3,5 cm, Marie Havel et Clément Philippe © ADAGP, Paris, 2023.





« Landes (2) », cristaux de sel d'Alun, encre, matériaux et flocages de modélisme, support et encadrement en bois peint, 45x37x3,5 cm, Marie Havel et Clément Philippe © ADAGP, Paris, 2023.



FAUX - FUYANTS



2021 - en cours



« Faux-Fuyants (1) », jeu de labyrinthe (bois et bille en métal), étain, peinture acrylique, Marie Havel et Clément Philippe © ADAGP, Paris, 2021.



**VUES
D'EXPOSITION**



Vue de l'exposition collective «Le Bal Des Survivances», FRAC OM, décembre 2019 -février 2020, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.



Vue de l'exposition collective «Le Bal Des Survivances», FRAC OM, décembre 2019 -février 2020, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2019.

Vue de l'exposition personnelle «Catakit», La Maison Provisoire, Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction, juin 2023 -décembre 2024, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.





Vue de l'exposition personnelle «Catakit», La Maison Provisoire, Musée de Vassogne - l'art de la reconstruction, juin 2023 -décembre 2024, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.



Vue de l'exposition personnelle « Momentum », Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence, La Saison du Dessin Paréidolie, septembre - octobre 2023, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2023.





Vue de l'exposition « Angles morts - Angles vifs », journée de performance réalisée avec et à destination d'étudiants en école d'art dans le cadre du Printemps du Dessin 2022, salle des cuisines, La Conciergerie, Paris. Ici « Angles morts / Angles vifs - Archéologie préventive », création in situ, installation, dessin aux feutres Posca sur plaques polycarbonates transparentes, mai 2022, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.



Vue de « Luxembourg Art Week 2022 », Galerie Jean-Louis Ramand.
Photo : Galerie Jean-Louis Ramand.



Vues de l'exposition personnelle « Die and Retry »,
Galerie Jean-Louis Ramand, Paris, 2021.
Photo : Galerie Jean-Louis Ramand.





Vue du solo show « Schadenfreude », Drawing Now Art Fair,
Galerie Jean-Louis Ramand, Le Carreau du Temple, Paris, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.

Vue de l'exposition collective « SOL ! », MO.CO Panacée, Montpellier, octobre 2021-janvier 2022, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2022.





Vue de « Bienvenue Art Fair 2019 »,
Cité Internationale des Arts, Paris, 2019.
Photos : Galerie Jean-Louis Ramand.



Vue de l'exposition personnelle « Pardonnez-nous nos enfances »,
SometimeStudio, Paris, 8 janvier -1er février 2020, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2020.






Vue de « Art Paris Art Fair 2018 », H Gallery, Grand Palais, Paris, secteur Promesses, Marie Havel © ADAGP, Paris, 2018.



Vue de l'exposition personnelle « Build & Smash », Espace Saint-Ravy, dans le cadre de Drawing Room 2017, en tant que lauréate de du Prix Jeune Création Drawing Room 2016, Montpellier.
Marie Havel © ADAGP, Paris, 2017.

« Poetics of Space », dessin mural au graphite, 2016, Kunstverein L40 Berlin.
Vue de l'exposition collective « Poetics of Space », Marie Havel © ADAGP, Paris, 2016.



INFOS
DOCS

Marie Havel, née en 1990 à Soissons (Aisne),
vit et travaille à Montpellier et Villers-Cotterêts.
Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP) 2016,
félicitations du jury, MO.CO ESBA.

EXPOSITIONS PERSONNELLES

- 2024** *Catakít*, La Maison Provisoire, Musée de Vassogne, Vassogne.
- 2023** *Momentum*, duo avec Clément Philippe, La Saison du Dessin - Paréidolie, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence.
Catakít, La Maison Provisoire, Musée de Vassogne, Vassogne.
- 2022** *Schadenfreude*, Drawing Now Art Fair, Galerie Jean-Louis Ramand, Carreau du Temple, Paris.
- 2021** *Débordements*, Horizons d'eaux, FRAC OM, Le Somail / Ventenac, duo avec Clément Philippe.
Die and Retry, Galerie Jean-Louis Ramand, Paris.
- 2020** *Drawing Draw #4*, N5 Galerie, Montpellier.
Pardonnez-nous nos enfances, SometimeStudio, Paris.
- 2019** *Pentes douces*, Galerie La Résidence, Reims.
- 2018** *Du Fond et Du Jour*, en duo avec Clément Philippe, La Mouche Art Contemporain, Béziers.
Brise-Lames, Les Boutographies hors les murs, Montpellier.
Un peu de soleil dans l'eau froide, H Gallery, Paris.
- 2017** *Build & Smash*, Drawing Room 2017, Montpellier.
Paysages usagés, Château d'Assas, Le Vigan.
Faire éclore le désert, Aldébaran, Castries.
Réaménagements permanents, H Gallery, Paris.

EXPOSITIONS COLLECTIVES (sélection)

- 2024** *Bêta 2.0* (titre provisoire), Musée d'Art Contemporain de Taipei, Taïwan (à venir).
- 2023** Scènes plurielles, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence.
Cabanes !, Palais du Roi de Rome, Rambouillet.
- 2022** *Nunc est bibendum*, Eleven Steens, Saint-Gilles, Belgique.
Talents, acte 1 et *Summer Talents, acte 2*, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence.
Angles morts - Angles vifs, Printemps du dessin X Conciergerie, La Conciergerie, Paris.
 multiples ARTAÏS, Galerie Sono, Paris.
So burn out, Trans Galerie, Paris.
- 2021** *La Petite Collection*, Galerie Bertrand Grimont, Paris.
Salon de photo / Artifices, Galerie La Ferronnerie, Paris.
Drouot X Drawing Factory, Drawing Factory, Paris.
Présent(s), Galerie Jean-Louis Ramand, Arles.
Happy Together - Gilles Balmet et sa collection, Pavillon Carré de Baudouin, Paris.
So Ecolo ou pas, Trans Galerie, Paris.
High Art Orchestra, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence.
- 2020** *Un Noël à la Galerie*, Galerie Valérie Delaunay, Paris.
Littoral, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence.
Any Ways, Galerie Jean-Louis Ramand / Under Construction Gallery, Paris.
Recyclage / Surcyclage, Fondation Villa Datriis, l'Isle-sur-la-Sorgue.
- 2019** *Le Bal Des Survivances*, FRAC OM, Montpellier.
Feel Good, Galerie Jean-Louis Ramand, Paris.
Contemporain !, La Salle 20 Drouot, Paris.
(re)mise-en-scène, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence.
La Serre, Arbre Blanc, Montpellier.
Allotropie, Galerie d'art contemporain Musidora, Lycée Louis Feuillade, Lunel.
Umwelten - des mondes en parallèle, Espace Louis Feuillade, Lunel.
L'exposition permanente, La Mouche Art Contemporain, Béziers.
- 2018** *La Vie Terrestre*, Domaine National de Saint-Cloud.
#678, Point Contemporain X Villa Belleville, Paris.
- 2016** *Groupe d'été*, Galerie Samira Cambie, Montpellier.
Poetics of Space, Kunstverein L40 Berlin, Berlin, Allemagne.
Toi tu creuses !, Galerie Annie Gabrielli, Montpellier.
- 2015** *About edition !*, Galerie Klemm's, Berlin, Allemagne.
Yes, but is it editable ?, ExLibris Gallery, Fine Art School of Art and Cultures, University of Newcastle, Angleterre.
La boum, Espace d'art Château l'Hospitalet, Narbonne.
Egeria Helenis Art Sphere, Helenis, Montpellier.
- 2014** *Pop Club*, HEART, Perpignan.
Week End, Château de Castries, Castries.
- 2013** *BUZZ #5*, galerie Aperto, Montpellier.

SALONS / FOIRES / FESTIVALS / BIENNALES

- Drawing Now Art Fair**, Galerie Jean-Louis Ramand, Carreau du Temple, Paris (2022).
Luxembourg Art Week, Galerie Jean-Louis Ramand, Luxembourg (2019, 2021, 2022).
Rendez-vous à Saint-Briac, Collection Evelyne et Jacques Deret, Saint-Briac-sur-Mer (2022).
SOL ! La biennale du territoire, MO.CO Panacée, Montpellier (2021).
Estivales de Sceaux, Hôtel de Ville, Sceaux (2021).
Saison du dessin Paréidolie, Galerie Jean-Louis Ramand, Aix-en-Provence (2019, 2020, 2023).
Bienvenue Art Fair, Galerie Jean-Louis Ramand, Cité Internationale des Arts, Paris (2019).
Une partie de campagne, H Gallery, Chassagne-Montrachet (2018, 2017).
Art Paris Art Fair, H Gallery, Grand Palais, Paris (2018).
DDessin, H Gallery, Atelier Richelieu, Paris (2017, 2018) et *DDessin Cetasea* (2019).
Drawing Room, Mo.Co Panacée, Mo.Co ESBA et Espace Saint-Ravy, Montpellier (2016, 2017).

RÉSIDENCES

- 2022** Vivre au Provisoire, Musée de Vassogne X Performing Art Forum, Saint-Erme-Outre-et-Ramecourt.
2021 Drawing Factory, Drawing Lab X CNAP, Paris.
Maison d'Emma, Les Vendémiaires, Saint-Mathieu de Tréviers.
2020 Cité Internationale des Arts X Fondation Daniel et Nina Carasso, Paris.
Le Lieu Multiple, Montpellier.
Seaquarium, Le Grau-du-Roi.
2019 Lizières, Epaux-Bézu.
Opalia X Helenis GGL, Castelnau-le-Lez.
2017 Aldébaran Lieu d'Art Contemporain, Castries.
2016 Kunstverein L40 Berlin, Allemagne.

CONFÉRENCES / RENCONTRES / ATELIERS

- 2022** *Rencontre d'artiste Marie Havel*, Lycée Hemingway Nîmes X Mo.Co Panacée, Montpellier.
Angles morts - Angles vifs, Printemps du dessin X La Conciergerie, Paris.
2021 *Rencontre d'artiste Marie Havel*, FRAC OM X Lycée Jean Monnet, Montpellier.
2020 Conférence *Marie Havel* dans le cadre de la résidence au Seaquarium, Hôtel de Ville, Le Grau du Roi.

DISTINCTIONS

- 2021** Lauréate du Programme Drawing Factory, Drawing Lab Paris X CNAP, Paris.
2020 Lauréate du Programme Fondation Daniel et Nina Carasso X Cité Internationale des Arts Paris.
2019 Lauréate du dispositif Post-Production FRAC OM 2019.
2018 Prix Jeune Création 2018 pour les finalistes du Prix du Cercle Rigaud Pour l'Art Contemporain, Perpignan.
2017 Premier Prix DDessin 2017, salon du dessin contemporain, Atelier Richelieu, Paris.
2016 Prix jeune création Drawing Room 016, salon du dessin contemporain, MO.CO Panacée et MO.CO ESBA, Montpellier.

BOURSES / AIDES

- 2023** Aide Individuelle à la Création, DRAC Occitanie + Aide à la Production : Oeuvres d'art contemporain et Livres d'artiste, Région Occitanie.
2021 CNAP, Secours Exceptionnel.

COLLECTIONS

Collections privées / Ville de Gruissan / Ville de Saint-Mathieu de Tréviers / Lizières, centre de culture et de ressources, Epaux-Bézu / Inocap Gestion, Paris / La Mouche, Béziers / Château de Chassagne-Montrachet / Fondation Helenis GGL, Montpellier / Aldébaran Art Contemporain, Castries.

COMMANDES

- 2020** *Le Ravin du Loup*, 47, résidence Prado-Concorde, Helenis, Castelnau-le-Lez.
2018 *Ukiyo-es*, 104 dessins pérennes pour la résidence Sakura Garden, Helenis, Castelnau-le-Lez.
Paysage domestique, partenariat RBC / Helenis, vente aux enchères caritative Artcurial, Montpellier.

PRESSE ET PUBLICATIONS (sélection)

Monuments de silence - réappropriations mémorielles dans l'art contemporain, étude, Anne Bernou, éditeur Unes Eds, collection Unes Idées, 304 pages, 2023 / **Vivre au provisoire**, Sylvie Grange et Stéphane Bedhomme, Edition Musée de Vassogne, 235 pages, 2022 (pages 182 à 187 et illustration de couverture du recueil de nouvelles d'Andrée Dewière) / **Catalogue Drawing Now Art Fair 2022 / Schadenfreude - Marie Havel**, catalogue réalisé par la Galerie Jean-Louis Ramand à l'occasion de Drawing Now Art Fair 2022 / **Revue Artais n°28**, avril - octobre 2022, **Editions limitées ARTAIS**, p.5 et **Les 15 ans de Drawing Now Art Fair**, p.26 / **Catalogue d'exposition SOL!** décembre 2021, MO.CO Panacée, p. 78-81. **Revue Artais n°26**, mai - novembre 2021, **Ouverture de la Drawing Factory**, p.28 / **Le Journal des Arts n°500**, 27 avril 2018, **Marie Havel gagne sa partie de cache-cache**, p.40, Henri-François Debailleux / **Le Quotidien de l'Art**, 9 avril 2018, p.11, Armelle Malvoisin / **Point contemporain #8**, mars-avril-mai 2018, **Portrait d'artiste Marie Havel**, p.12-13, Valérie Toubas et Daniel Guionet / **L'Officiel Galeries & Musées**, mars-avril 2018, **Marie au pays d'Havel**, page 28-29, Anne-Laure Peressin / **L'Oeil #701**, mai 2017, page 18 / **Les carnets de la création**, France Culture, 24 avril 2017, interview par Aude Lavigne : **Marie Havel, un trait dynamique qui place ses sujets en suspension / Revue Gros Gris n°3 Cartes postales, L'effet Tetris** p.94-95, 2017.

NOTE D'INTENTION

(SE) BÂTIR (SUR) LA RUINE

A travers des techniques variées et souvent entre modélisme et dessin, mon travail questionne la ruine, interrogeant tant la nature que l'individu ; par lesquels et en qui, elle s'inscrit. De ses traces ingérées par le paysage et l'histoire collective ; jusqu'à l'environnement domestique le plus intime et les rituels du jeu ; je tente de saisir l'instant où survient la ruine que ce soit dans le paysage comme dans nos pratiques, dans nos regards. Je tente ainsi d'envisager sa potentielle réactivation et les possibles changements d'identité des lieux ou paysages qui en découlent ; de révéler le travestissement des lieux par le souvenir, par les individualités, à travers la notion peut-être de « paysages usagés ». Je recherche les points de frictions de l'histoire individuelle et collective qui ouvrent de nouvelles perspectives dans la manière dont l'une et l'autre peuvent se lire en interrogeant la ruine. Il s'agit alors d'envisager cette dernière comme possible mode de construction à part entière. La ruine comme un prolongement plutôt qu'une fin, comme un état instable, une latence. Un état non définitif, en attente de chute comme de rénovation, disparaissant et renaissant sans cesse. La ruine aussi comme une fondation ou un humus devenant la base, le socle et l'incubateur de nouvelles constructions, qu'elles soient physiques ou psychiques. Ce travail relève ainsi de tensions, de points d'équilibre et de cycles de construction / de(con)struction, découvertes / recouvrements, entre l'enfance et l'âge adulte, l'humain et la nature, la nature et l'enfant, dans des va-et-vient et des jeux d'échelles permanents. Une ruine en chantier, capable de germer, de croître, d'ensemencer.

Ainsi, une part du travail évoque la ruine constituante du paysage, de l'architecture, d'une grande Histoire commune extérieure, parfois lointaine prenant notamment comme point d'attache le statut ambigu des restes d'abris fortifiés, de bunkers jonchant des territoires connus, se confondant parfois avec ces derniers ; quand une autre suggère des paysages qualifiés de domestiques à travers par exemple un questionnement sur l'édification d'un autre type d'abri que sont les cabanes. Deux architectures, deux types de construction aussi distinctes que semblables. Des constructions éphémères mais persistantes, fondatrices, qui changent les paysages et qui, lorsque leur usage varie ou que leur fonction se perd, modifient aussi nos regards. L'enfance, ses environnements intimes et intérieurs, est quant à elle développée à travers des œuvres en apparence plus naïves et familières, empreintes de clins d'oeil, d'anecdotes et d'objets aussi singuliers que représentatifs d'une génération ; considérant notamment l'enfance et ses occupations, ses matériaux, comme possible terreau de nombres d'apprentissages indissociables de la construction de l'individu, tels que celui de l'échec, de la perte, de l'adversité comme du simulacre, du faux-semblant et du sabotage, ainsi donc de la ruine ; se prolongeant inévitablement comme marqueurs de l'Homme et de son Histoire à travers le paysage sur et dans lequel il évolue.

Si cette recherche globale, par la diversité des médiums et des sujets qu'elle comprend, peut alors aisément se scinder en deux parties tout à fait distinctes ; elle s'attache néanmoins par son articulation à parcourir la ruine et la manière dont on l'envisage ; à travers une histoire collective et un imaginaire commun, cherchant à pointer les origines de la ruine, ses résurgences, ses racines et leurs possibles destinations. Les œuvres, lorsqu'elles sont présentées, tendent parfois à s'entremêler au service de ces questionnements, à se superposer, se confondre, à dialoguer étroitement entre elles, évoquant parfois des installations composées pourtant de plusieurs œuvres autonomes. Il s'agit de tenter de réinvestir du regard des lieux et des points de vues délaissés, en mutation, par le biais d'objets ou de matériaux connus, contemporains ; de les concevoir tels des projets en cours, des maquettes, des projections, des (ré)activations.

Cette démarche a pris sa source en des lieux connus et au travers d'expériences personnelles, mes terrains de jeux d'enfance s'étant situés principalement dans l'Aisne près du Chemin des Dames ou sur la côte d'Opale jonchée de restes du mur de l'Atlantique. Des paysages forgés, façonnés, par une Histoire lointaine mais omniprésente de chute, de ruine et de dévastation, dont l'observation et l'expérimentation traverse l'ensemble de ma démarche en filigrane. Des paysages qui sont aussi le support, la base, de nombres d'enfances, d'individualités, de jeux et de constructions / reconstructions, réappropriations intimes et collectives.

BIOGRAPHIE

Née en 1990 à Soissons dans l'Aisne, Marie Havel vit et travaille à Villers-Cotterêts où elle a grandi et à Montpellier depuis 2011 dont elle sort diplômée en 2016 de l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts (**Mo.Co ESBA**) avec les **félicitations du jury**.

Elle a été nommée lauréate du **Prix Jeune Création Drawing Room 2016** de Montpellier puis du **Premier Prix Ddessin Paris** en 2017.

Son travail a été présenté lors de plusieurs salons et foires tels que **Drawing Now Art Fair** (2022), **Luxembourg Art Week** (2019, 2021, 2022), **Bienvenue Art Fair** (2019), **Art Paris Art Fair** au Grand Palais, Paris (2018) ou **DDessin** (2017, 2018, 2019).

Elle a exposé son travail lors d'expositions personnelles et collectives telles que **Le Bal des Survivances** au **FRAC Occitanie Montpellier** en tant que lauréate du dispositif **Post-Production** 2019, lors de **Recyclage / Surcyclage** à la **Fondation Villa Datris** de L'Isle-sur-la-Sorgue ou plus récemment pour **SOL !** au **Mo.Co Panacée** et au **Palais du Roi de Rome** de Rambouillet dans le cadre de l'exposition **Cabanes !**.

En 2020 elle bénéficie du programme de résidence **Fondation Daniel et Nina Carasso X Cité Internationale des Arts Paris**. En 2021 elle fait partie des lauréats du programme **Drawing Factory** élaboré par le **Drawing Lab Paris** et le **Cnap**. Un solo show lui est consacré par la **Galerie Jean-Louis Ramand** lors de l'édition 2022 de **Drawing Now Art Fair** au Carreau du Temple, Paris, intitulé **Schadenfreude**. Elle est choisie pour intervenir à **La Conciergerie, Paris**, dans le cadre du **Printemps du Dessin 2022** pour lequel elle imagine une installation de dessin en collaboration avec des étudiants en arts sous le titre **Angles morts - Angles vifs**.

En 2022 elle entame un projet au long cours avec le **Musée de Vassogne - L'art de la reconstruction** intitulé **Vivre au Provisoire** qui donne lieu à l'exposition personnelle **CATAKIT** visible depuis juin 2023 et jusqu'à fin 2024 au sein du monument historique de 1919 **La Maison Provisoire** de Vassogne (Aisne), construite au lendemain de la Première Guerre Mondiale avec les soutiens de la **DRAC Hauts-de-France** et de la **Région Hauts-de-France**.

En 2023 son projet **Cabanes de poche** reçoit les soutiens de la DRAC Occitanie et de la Région Occitanie à travers l'attribution de l'**Aide Individuelle à la Création, DRAC Occitanie** et de l'**Aide à la Production : Œuvres d'art contemporain et Livres d'artiste, La Région Occitanie** pour son développement.

Depuis 2017, elle collabore régulièrement avec son époux, le plasticien **Clément Philippe**, dans la création d'œuvres et d'expositions communes donnant lieu à leur première exposition duo **Du Fond et Du Jour** à **La Mouche Art Contemporain, Béziers** en 2018, suivie en 2021 par le projet commun **Débordements**, élaboré avec le **FRAC OM**, dans le cadre de **Horizons d'eaux #5**, sur le Canal du Midi. Leur dernière exposition duo intitulée **Momentum**, s'est tenue en septembre et octobre 2023 à la **Galerie Jean-Louis Ramand** de Aix-en-Provence dans le cadre de **La Saison du Dessin - Paréidolie** (Marseille).

DEMARCHE ARTISTIQUE

TEXTES CRITIQUES

Le travail de Marie Havel s'enracine dans une réflexion autour de la ruine, état de chute aussi bien assimilé aux choses qu'à l'individu. Il se décline dans un agencement subtil entre construction et destruction. Cet équilibre, précaire, est appréhendé à l'orée de l'enfance, dans des dimensions expérimentales et ludiques. Dans ce sens, ses œuvres proposent un double regard, celui de la curiosité, du jeu, d'un âge où l'on s'adapte à l'environnement chargé d'histoire qui nous entoure, et celui d'une approche plus distanciée, posant son attention sur ce qui bâtit notre passé.

Son travail relève ainsi de l'introspection, du souvenir, elle va puiser dans les décombres de sa mémoire pour opérer une mise en lumière des images et expériences vécues. L'état de ruine est non seulement révélé – à l'instar des séries *Flocages* ou *Qui perd gagne* pour lesquels Marie Havel braque son regard sur des bunkers de la Seconde Guerre mondiale abandonnés – mais également suspendu. Il y a dans ses dessins un état de sursis latent, dont la série *Jumanji* est particulièrement représentative. L'artiste y crée, à l'aide de jeux de construction de notre enfance, des édifices en proie à l'instabilité. Elle y mêle des éléments de nature, grignotant ici et là des structures qui chutent et se déploient sur la surface, jusqu'à investir des murs entiers comme dans *Poetics of Space*. Elle opère ainsi un arrêt sur image et met en exergue une tension entre la matière et l'espace. Ses œuvres procèdent ainsi d'une logique antéchronologique. A l'inverse de structures qui se détériorent au fil du temps, Marie Havel bâtit des constructions originellement altérées, elle érige la ruine.

Ce qui est mis en lumière n'est pas tant la chute que l'acte vain. Les œuvres participent d'une forme de cynisme, où la part d'instabilité et de destruction constitue l'essence même de la structure. Si Marie Havel excelle dans la technique du dessin, son travail présente une déclinaison de médiums, portant toujours son attention sur l'effondrement de manière ambiguë, entre catastrophe et jeu. Ainsi, les séries *Tapis de jeux*, *Seaux de plage*, *Toucher le fond*, *Ça vole pas haut*, ou encore *Soleil de plomb* renvoient directement à une part infantile détournée. Avec une approche presque sardonique (en témoigne les titres utilisés), l'artiste promeut le chaos, l'échec, et l'adversité. Ces thèmes font également écho à la série des *Nostalgismes* où l'on découvre des adultes physiquement enserrés dans des jeux pour enfants. L'artiste fige cet instant de désarroi pendant lesquels des individus ont tenté de retrouver leur part d'enfance. Traités au graphite avec un réalisme percutant, ils sont isolés dans des positions ubuesques où plus rien n'existe hormis leur désir avorté de remonter le temps. Ils font partie de ces moments que l'on préfère oublier et que Marie Havel fixe dans la durée.

Il y a en effet dans son travail un besoin de révéler, de montrer ce qu'on ne voit pas ou que l'on ne voudrait plus voir. Ainsi en est-il des *Maisons clous* et *Terrains vagues*, une recherche sur des bâtiments vouées à disparaître de nos paysages, ou bien d'*En attendant la mer* et *Pas de fumée sans feu*. L'artiste s'attache alors à rendre visible les épaves de bateaux coulés, principalement durant la Seconde Guerre mondiale, cachées par les eaux, ou encore Le Ravin du Loup, un ensemble de bunkers allemands édifiés en 1942 dans l'Aisne, camouflés en étant recouverts de peinture puis abandonnés. Les lieux historiques tels que les trous d'obus, espaces commémoratifs ou de guerre constituent les paysages de son enfance. Au regard curieux et fasciné du passé se substitue aujourd'hui celui de dévoiler. Elle interroge ainsi la manière dont ces bâtiments font corps avec le paysage dans lequel ils prennent place. Pour se faire, elle choisit d'emprunter des voies détournées, en révélant la végétation qui les entourent notamment, afin de mettre en évidence l'imprégnation et la détérioration des ruines.

Les œuvres de Marie Havel sont ainsi empreintes de souvenirs où son histoire prend place dans l'Histoire. L'enfance ingénue se substitue à la réalité d'un monde détérioré, en tension. Il s'opère pourtant une sublimation de la mémoire. A travers la reconstruction de jeux, de situations périlleuses ou encore de structures, l'artiste introduit une poésie de la ruine.

Gwendoline Corthier-Hardoin

Docteure en Théorie des Arts

Commissaire d'exposition

Adjointe au service conservation du Musée d'Art Moderne de Céret

Mars 2020

Marie Havel associe une esthétique de la ruine contemporaine à des fragments de jeux d'enfant. Ses œuvres convoquent la mémoire collective de sites marqués par des conflits et des réminiscences de moments de l'âge innocent. L'imprévu, le cycle construction / déconstruction et le jeu sont au cœur de sa démarche artistique. Un basculement s'opère entre le monde de l'enfance et celui de l'adulte dans ses œuvres.

Ses souvenirs d'activités étant enfant surgissent dans son processus de création. D'où a émergé sa série *Trous d'obus*, dans laquelle des cabanes se logent dans des espaces chargés d'histoire, de traces historiques.

L'architecture de défense et les forces de la nature se relient dans ses œuvres. Qui perd gagne. Elles rappellent autant les châteaux de sable construits par les enfants que les vestiges de bunkers. Le bâtiment de défense et de protection dévoile sa fragilité, son instabilité. La puissance de ces forteresses n'est plus immuable, celles-ci sont vouées à la chute, à l'effondrement.

Dans sa série de dessins *Jumanji* d'un trait délicat, dans un certain prolongement du courant Romantique, elle compose des mondes où la végétation foisonnante a repris ses droits. Ses dessins révèlent des phénomènes de bouleversement, des architectures fragilisées, instables. En prenant le temps d'observer ses œuvres sur papier, nous pouvons apercevoir des éléments de jeux de société ou de construction.

L'artiste s'approprie les formats des jouets d'enfants et d'adultes, les détourne pour proposer des situations où tout peut basculer. Ses *Tapis de jeux* présentent des chemins déstructurés, des ruines d'un territoire dans des couleurs vives, rappelant l'univers de l'enfance. Les dessins d'espaces idylliques sont remplacés par des obstacles et laissent la place à des accidents de parcours.

Elle poursuit son intérêt pour les formes de jeux en prenant comme point de départ les modes d'emploi de fabrication de mobiliers pour créer ses boîtes *Build & Smash*. Celles-ci contiennent des possibilités de constructions fragiles.

Dans un processus de travail appliqué, obstinée et attentif, Marie Havel recopie des livres qui l'ont influencée, composant alors une bibliothèque d'objets fait main, témoignage d'une culture populaire qui inspire les enfants dans leur apprentissage de la vie.

L'artiste-plasticienne utilise des matériaux de modélisme pour convoquer les étapes de fabrication à l'échelle du projet. Les jeux de construction, présents dans ses œuvres rappellent combien ceux-ci permettent de grandir. Elle lie le dessin et la maquette dans sa série des *Flocages*, inspirée des paysages troués par la guerre, en Picardie. En creux émergent des ruines de bâtiments et la végétation surgit en flocage coloré de modélisme, se développant sur ces architectures défensives qui ont marqué des territoires.

Des seaux en plastique, à l'origine moules pour créer des châteaux de sable sur la plage, sont déformés, tels qu'ils auraient subi un choc. L'artiste continue ses expériences de métamorphoses d'objets liés au jeu pour mettre en évidence certaines pratiques de fabrication qui s'imposent fragiles d'elles-mêmes. Les matériaux qu'elle utilise, en écho au monde des adultes, incarnent les récits proposés par ses œuvres. Ses petits bateaux en plomb aspirent à un danger à éviter. Un décalage s'opère entre ce qui apparaît de prime abord et ce qui est sous-jacent dans ses sculptures *Toucher le fond*, réalisées à quatre mains avec le plasticien Clément Philippe.

Sa série les *Nostalgismes*, dresse un répertoire des bêtises d'adultes. L'artiste soulève en ce sens les paradoxes de l'adulte qui recherche les hors limites qu'il avait étant enfant.

Les gestes de former, de fabriquer et de transformer apparaissent dans le travail artistique de Marie Havel. Elle conserve également ses chutes de travail et recrée ensuite des petites constructions *Messing Around*. Des idées à l'abandon prennent ensuite racine.

L'artiste propose de nouvelles formes de ruines contemporaines, dans lesquelles des éléments cachés parmi les déconstructions créent un effet de trouble chez le spectateur. Ses œuvres nous invitent à songer à la fois à l'enfant qui est encore en nous et aux paysages bouleversés par les événements de la Grande Histoire. Celles-ci dévoilent des situations du quotidien où tout peut chavirer en un instant.

Pauline Lisowski

Critique d'art
Commissaire d'exposition
Membre de Commissaires d'Exposition Associés (CEA)
et de l'Association Internationale des Critiques d'Art (AICA).

Avril 2021

Plus qu'une architecture, c'est le temps traversé par celle-ci qui intéresse Marie Havel, l'absence d'une réalité passée, créatrice d'une matérialité nouvelle : la ruine. L'artiste s'intéresse à ce que devient une construction dans le temps, et plus particulièrement à son mouvement dans l'espace-temps. Avec sa série de *flocages* sur *Le Ravin du Loup*, Marie Havel focalise par exemple son attention sur le devenir de cette base de télécommunication allemande construite dans le nord de la France pendant la Seconde Guerre Mondiale. À l'époque, tout avait été mis en oeuvre pour que ce bâtiment se fonde totalement dans le paysage. Les chemins conduisant à celui-ci avaient été peints en vert, des filtres avaient été mis au dessus des cheminées pour qu'aucune fumée ne s'échappe, et une abondante végétation tachait de camoufler définitivement le lieu. Ainsi, marcheurs et aviateurs ne décelaient rien. Plus d'un demi siècle plus tard, une herbe galopante a définitivement absorbé la base qui se dérobe à notre regard. Pourtant, c'est aujourd'hui que celle-ci s'ouvre aux visiteurs et qu'elle devient visible. Marie Havel, se joue de cette dichotomie en reproduisant ce lieu avec des floccages, un matériau habituellement utilisé pour figurer les sols dans la réalisation des maquettes. Ainsi, l'artiste ne figure pas *Le Ravin du Loup*, mais simplement la végétation qui l'étouffe tout en le révélant, elle utilise le négatif de ce qu'elle dessine, elle esquisse par omission.

Autre leurre que sont ces bunkers ! Imposants, ils miment l'enracinement dans le sol. Pourtant, un coup de vent suffirait à les détruire car ces abris fictifs ne sont ici que sable et polystyrène. Si ils auraient pu être les symboles d'un statisme militaire ou d'un enracinement politique, ils figurent au contraire ces forteresses qui parsèment les plages du nord de l'hexagone, devenues au fil du temps, de drôles de cabanes, réceptacles de l'imaginaire des enfants de la région. *Qui perd gagne*, c'est en fait une oeuvre qui emprunte autant aux bunkers qu'aux châteaux de sable. En effet, les deux constructions se présentent ici comme de purs oxymores. Malgré la puissance qu'elles revendiquent, elles sont prêtes l'une comme l'autre à se dissoudre dans le sol. Les bunkers de Berck-sur-Mer, subissent par exemple les vents et marées qui les font épisodiquement disparaître avant de les laisser resurgir. Les châteaux de sable sont quant à eux vainement hissés le temps d'un simple après-midi. Par leur fragilité, ils sont aussi des constructions de défense à jamais indéfendables. Enfin, Marie Havel rappelle qu'Albert Speer, l'architecte du IIIe Reich, pensait ses constructions pour que même en ruine, un millénaire plus tard, elles restent belles. Étonnant, si on considère que les ruines sont bien davantage les symboles de la fin d'un temps, d'une nouvelle déchéance de l'humanité.

Mais l'artiste ne renie pas la fluidité du temps et n'essaie pas de cacher l'empreinte de ce dernier. Au contraire, les ruines constituent pour elle des bâtiments en soit, des marqueurs temporels. S'il est courant d'entendre qu'un bâtiment « tombe en ruine », l'artiste refuse cette tournure. À la chute, elle substitue donc le prolongement dans le temps. Les châteaux de sable que l'on passe des après-midi entiers à ériger en sont un formidable exemple. Car ici, le plaisir se loge tout autant dans l'élaboration du bâtiment que dans sa démolition. C'est même le caractère vain de la construction qui produit l'enchantement. Avec ses *Seaux de plage*, Marie Havel propose ainsi un malicieux raccourci. Car ici, il n'est pas question de modeler un bâtiment faussement parfait qui renierait son éphémérité, mais de mouler sans plus attendre une ruine. Marie Havel nous réconcilie ainsi avec le temps. Elle dédramatise le désenchantement puis le bourre de légèreté et d'espoir.

Camille Bardin

Critique d'art indépendante
Co-présidente de Jeunes Critiques d'Art (JCA)
Co-fondatrice / Co-présidente de Young Art Critic International (YACI)

Octobre 2019 pour l'exposition
« Le Bal des Survivances »,
FRAC OM décembre 2019-février 2020