



KENZA MEROUCHI

2024

SÉLECTION DE TRAVAUX

S'il existe un mot me permettant d'introduire ma pratique artistique, il me semble que c'est le seuil.

Il est d'abord spatial, entre le dedans et le dehors. Dessiner me permet d'extraire (*to draw*) sans rien retirer au monde, et d'envisager le support de la feuille de papier comme une membrane entre l'intériorité de cette expérience et sa rencontre avec l'extérieur. Cela me mène à envisager le seuil d'un point de vue architectural, par le biais de la façade ou de la fenêtre, comme une peau entre l'espace privé et l'espace public, et à utiliser des dispositifs de représentation permettant de les traverser. Plastiquement, je transpose ce principe avec la surface plane d'une feuille de papier (2D) et d'un volume (3D) : je représente un volume sur une feuille et j'utilise une feuille pour fabriquer un volume.

Ensuite, le seuil est temporel : entre l'image fixe et l'image en mouvement, le mouvement étant envisagé comme une

succession d'apparitions qui ne cessent de disparaître. Certains mythes de dessinatrices, notamment Dibutade traçant le contour de l'ombre de son amant s'en allant à la guerre, ont fortement impacté ma conception du dessin en lien avec la fugacité des images. Cela m'a amené à travailler à partir de documents iconographiques assez éloignés, comme des vidéos d'archives, des diapositives familiales, ou des images de cinéma, et de penser l'image dessinée toujours en mouvement.

Enfin, le seuil est entre la fiction et le réel : la suspension de l'incrédulité est un dispositif me permettant de relier le travail du dessin à un pacte de fiction. Pour dessiner un arbre de manière juste, je dois oublier ce que j'attends de son apparence, et le considérer dans son abstraction, tenter de le voir comme pour la première fois. À partir du moment où j'essaie de faire un arbre « ressemblant », c'est-à-dire ressemblant à ce que j'ai l'impression de connaître et

d'avoir déjà vu, j'en perds la justesse.

Le collage et le montage m'amènent à revisiter un certain nombre de genres picturaux allant du dessin animalier à la bande dessinée. J'envisage de la même manière le collage pictural, le montage cinématographique et le montage d'exposition. Ce sont des pratiques de la rencontre pouvant faire naître de nouveaux genres, de nouvelles fictions, et de nouvelles formes. Ainsi ces éléments constituent des fragments d'images comme autant de pièces détachées permettant de construire des possibilités d'émergence du dessin.

BEGINNINGS AND ENDINGS

SÉRIE DE 13 DESSINS
FUSAIN SUR PAPIER
FORMATS VARIABLES
2020

Les premières et dernières images de films constituent un seuil entre le temps de la fiction et celui du spectateur. Elles sont celles qui donnent le signal pour consentir à la suspension de son incrédulité, et encadrent l'expérience de l'œuvre.

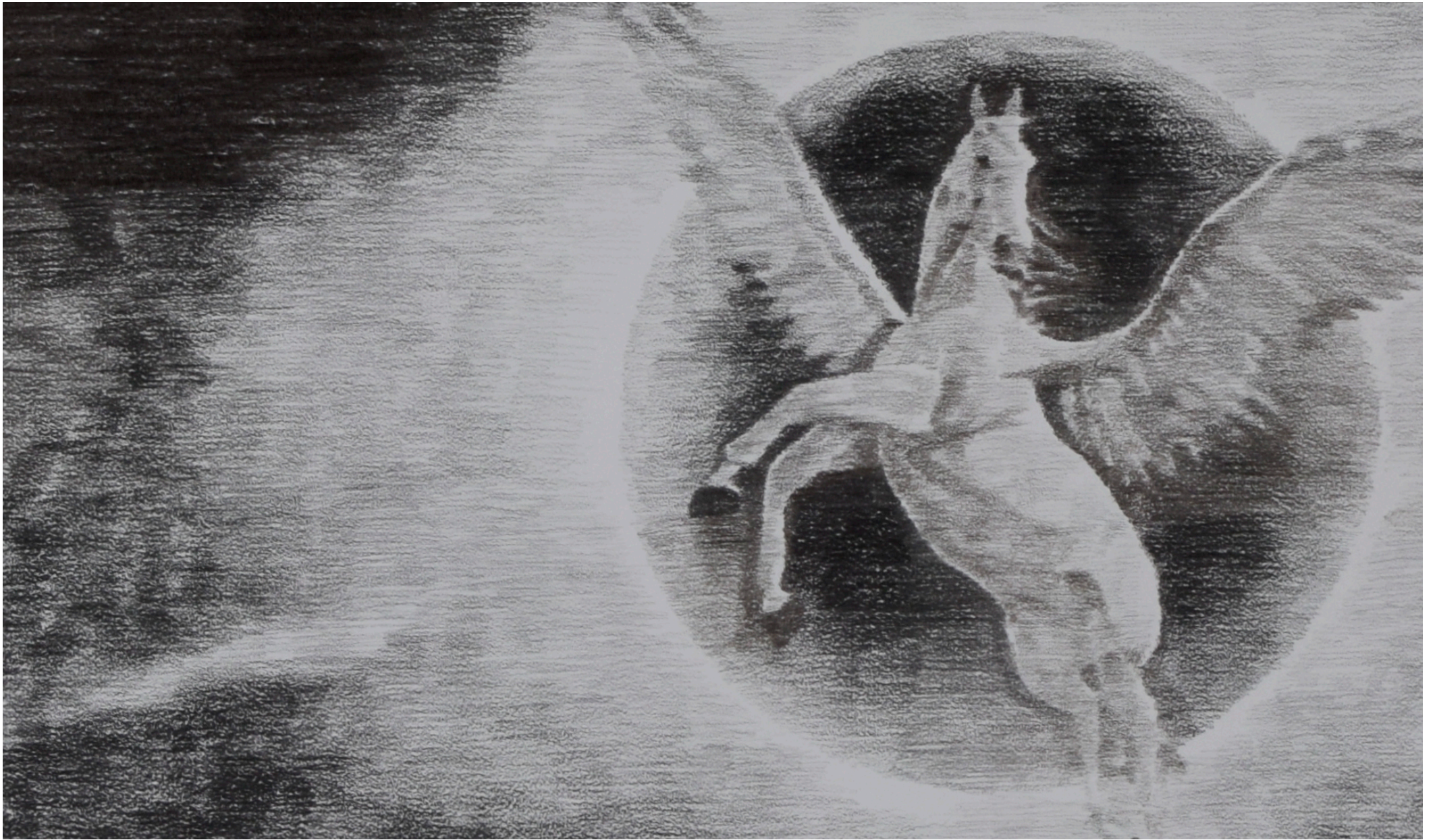
Dans cette série de dessins, elles sont extraites pour penser l'exposition comme espace de montage de fictions potentielles.

Les dessins quand à eux racontent leur propre temps, tracés de gauche à droite, laissant voir le début et la fin de chaque trait, jusqu'au changement de bâton de fusain, matériau naturel dont le noir peut aller du bleuté au brun.

L'ensemble de la série est visible [ici](#).



COLUMBIA
SÉRIE « BEGINNINGS AND ENDINGS »
FUSAIN SUR PAPIER
45 X 70 CM
2020



(DÉTAIL) PEGASUS (METROPOLITAN)
SÉRIE « BEGINNINGS AND ENDINGS »
FUSAIN SUR PAPIER
60 X 120 CM
2020

THRILL RIDES/LOCOMOTIONS DE RAVISSEMENT

SÉRIE DE DESSINS SUR PAPIER ET DESSINS MURAUX ET VOLUMES EN PAPIER

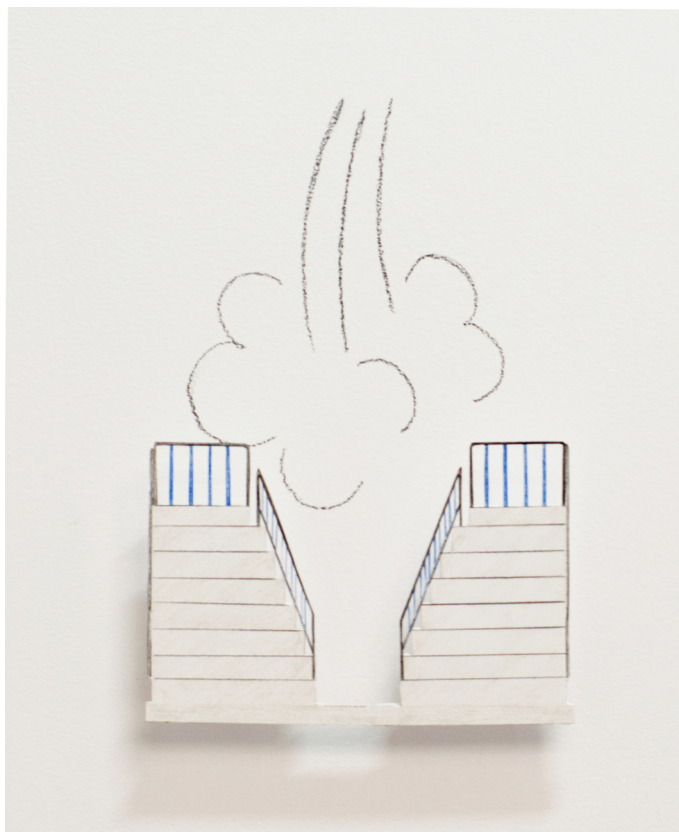
FORMATS VARIABLES

2023

Les piliers des montagnes russes, les rails des loopings, les suspensions des chaises volantes sont des formes qui donnent une impulsion et soutiennent un élan, celui du plaisir. On retrouve cela au cœur du travail du dessin. Tracer une ligne sur du papier c'est faire confiance à son trajet, à sa direction, et prendre plaisir à ce mouvement. Regarder une oeuvre c'est faire l'expérience, par rebond, de cette sensation. Je dessine à partir de captures d'écran prises dans *Planet Coaster*, un jeu vidéo de simulation de création de parc d'attractions. Cela me permet d'obtenir des prises de vues avantageuses, qui nécessiteraient la réunion de plusieurs conditions contraignantes si je devais les prendre dans le réel : un terrain parfaitement plat et vide, un ciel clair, et un recul de plusieurs kilomètres au sein de ce terrain plat. J'explore ainsi la nouvelle picturalité que la 3D des jeux vidéos a créée : un volume virtuel d'une régularité absolue ne comprenant aucune aspérité et baigné d'une lumière uniforme. Les escaliers menant aux attractions, les barrières derrière lesquelles se forment les files d'attente sont aussi représentés, comme autant de lieux d'anticipation du plaisir.



VUE D'EXPOSITION PROJET « DÉCOLLAGE », LA
SAISON DU DESSIN, POLARIS CENTRE D'ART,
ISTRES
COMMISSARIAT : CATHERINE SORIA
2023.



VUES D'EXPOSITION PROJET « DÉCOLLAGE »,
LA SAISON DU DESSIN, POLARIS CENTRE
D'ART, ISTRES
COMMISSARIAT : CATHERINE SORIA
2023.



FAÇADES

GOUACHE ET GRAPHITE SUR CARTON
DIMENSIONS VARIABLES
2022-

Des façades sont extraites de photographies personnelles prises lors déplacements et voyages, ou d'archives familiales, pour devenir des peintures abstraites.

L'histoire de la figuration est une histoire d'abstraction : celle de donner forme à la perception d'un objet réel en trois dimensions dans les limites d'une surface plane.



DE GAUCHE À DROITE : « MALPARTIDA », « ENDROIT INCONNU »
EXTRAITS DE LA SÉRIE « FAÇADES »,
VUES D'ATELIER,
2022

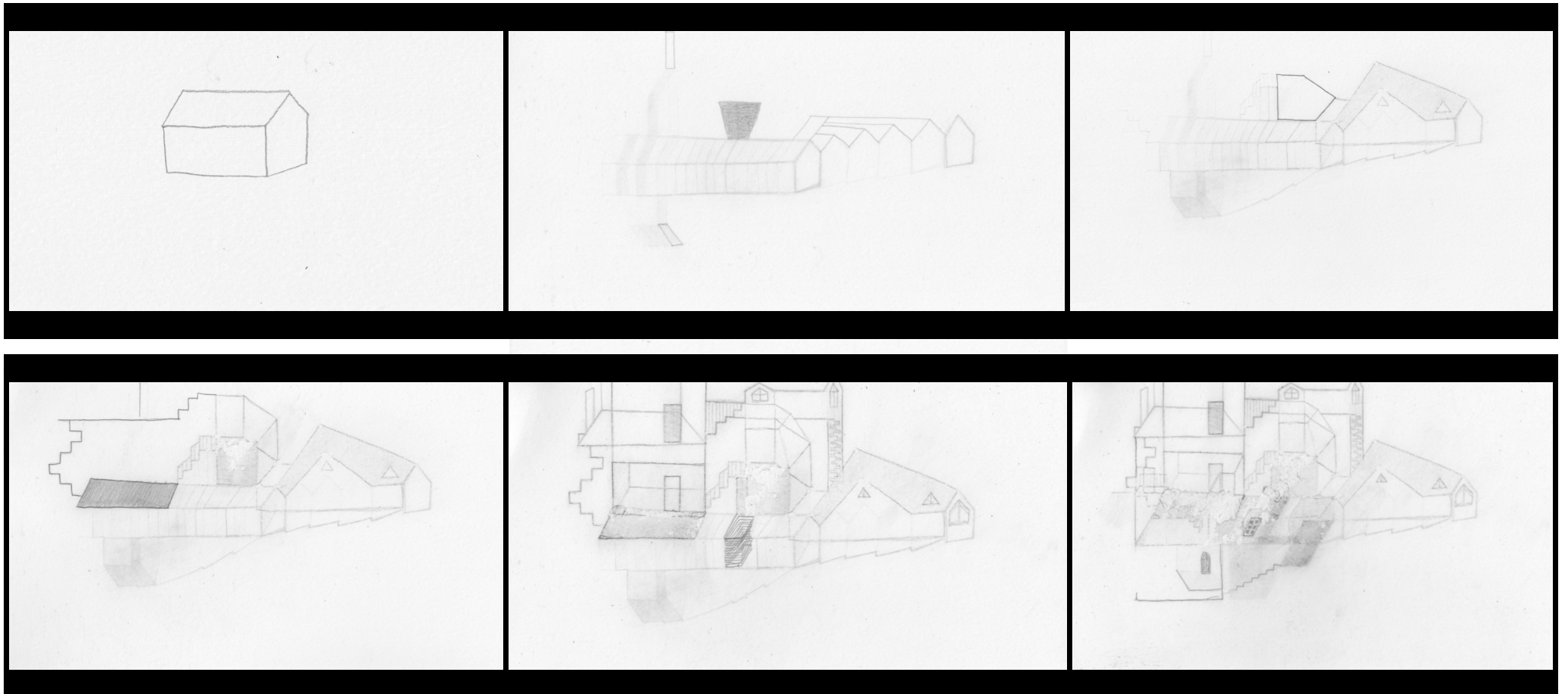


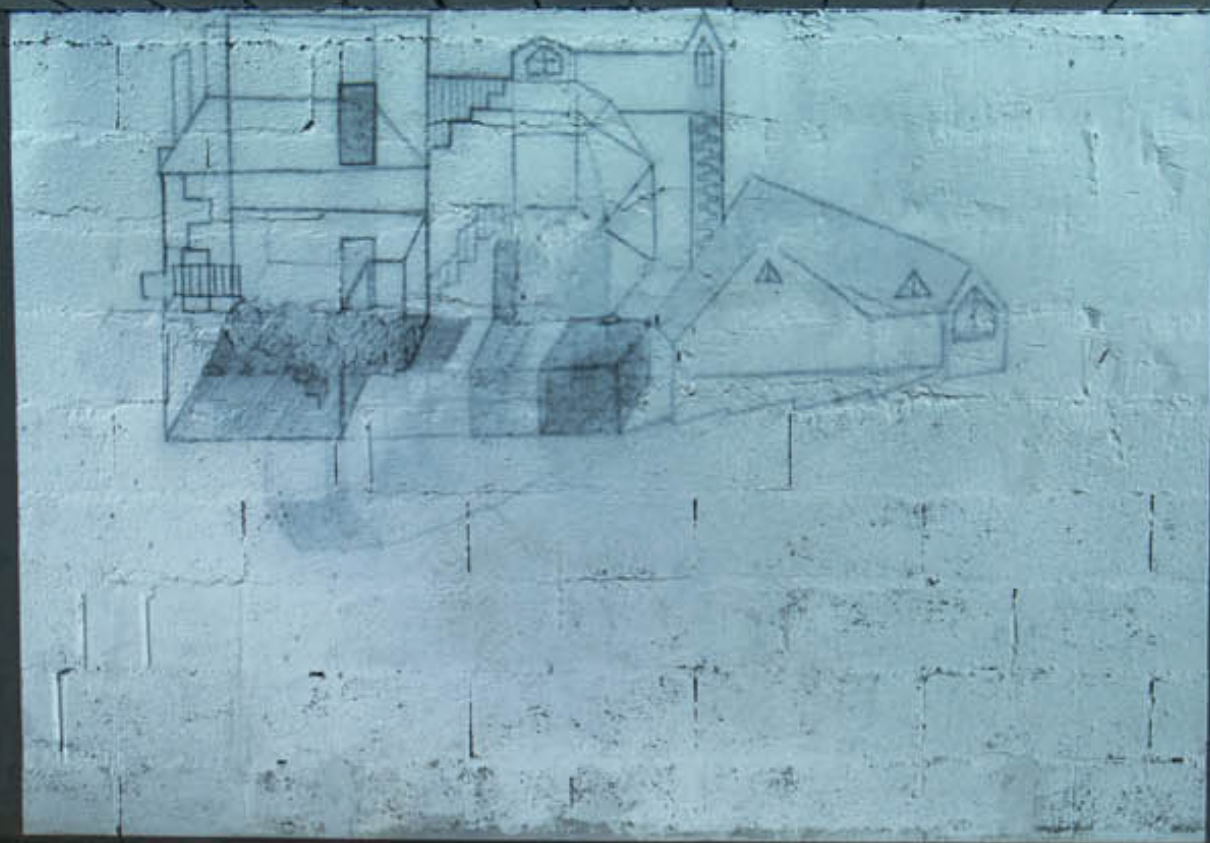
HANTISE

DESSIN ANIMÉ ÉVOLUTIF « IN SITU »
DURÉE 2 MINUTES 14
2021

Habiter peut aussi être synonyme de hanter. En 1884 à San José, la milliardaire Sarah Winchester rénove et fait agrandir constamment un ranch, pendant trente huit ans, jusqu'au jour de sa mort, en 1922. Alors qu'elle n'est en aucun cas architecte, c'est elle qui dessine les plans pièce par pièce, sans penser à l'ensemble, au risque que cela implique de détruire ce qui a été bâti la veille. La maison compte ainsi cent soixante pièces et des absurdités architecturales comme des escaliers qui mènent au plafond, des portes qui s'ouvrent dans le vide. La maison Winchester a la réputation d'être hantée, sa disposition labyrinthique et l'anomalie potentielle derrière chaque porte et chaque fenêtre contribuant largement au sentiment de malaise. C'est une architecture qui est hantée par son processus de conception.

En partant d'un dessin sommaire de maison, en dessinant chaque jour sur la même feuille tout en ayant photographié puis effacé le dessin de la veille, il s'agit de proposer une animation évolutive, chaque jour différente d'une image en plus. Les dessins ne s'éfaçant jamais complètement, l'ensemble devient progressivement chaotique.





VUE D'EXPOSITION
LA COMPAGNIE/COCO VELTEN
LA RELÈVE III : HABITER,
FESTIVAL PARALLÈLE 2021, MARSEILLE.
COMMISSARIAT : PAUL-EMAMANUEL ODIN
©PHOTO : JULIETTE LAROCLETTE

ETERNITY'S GATE

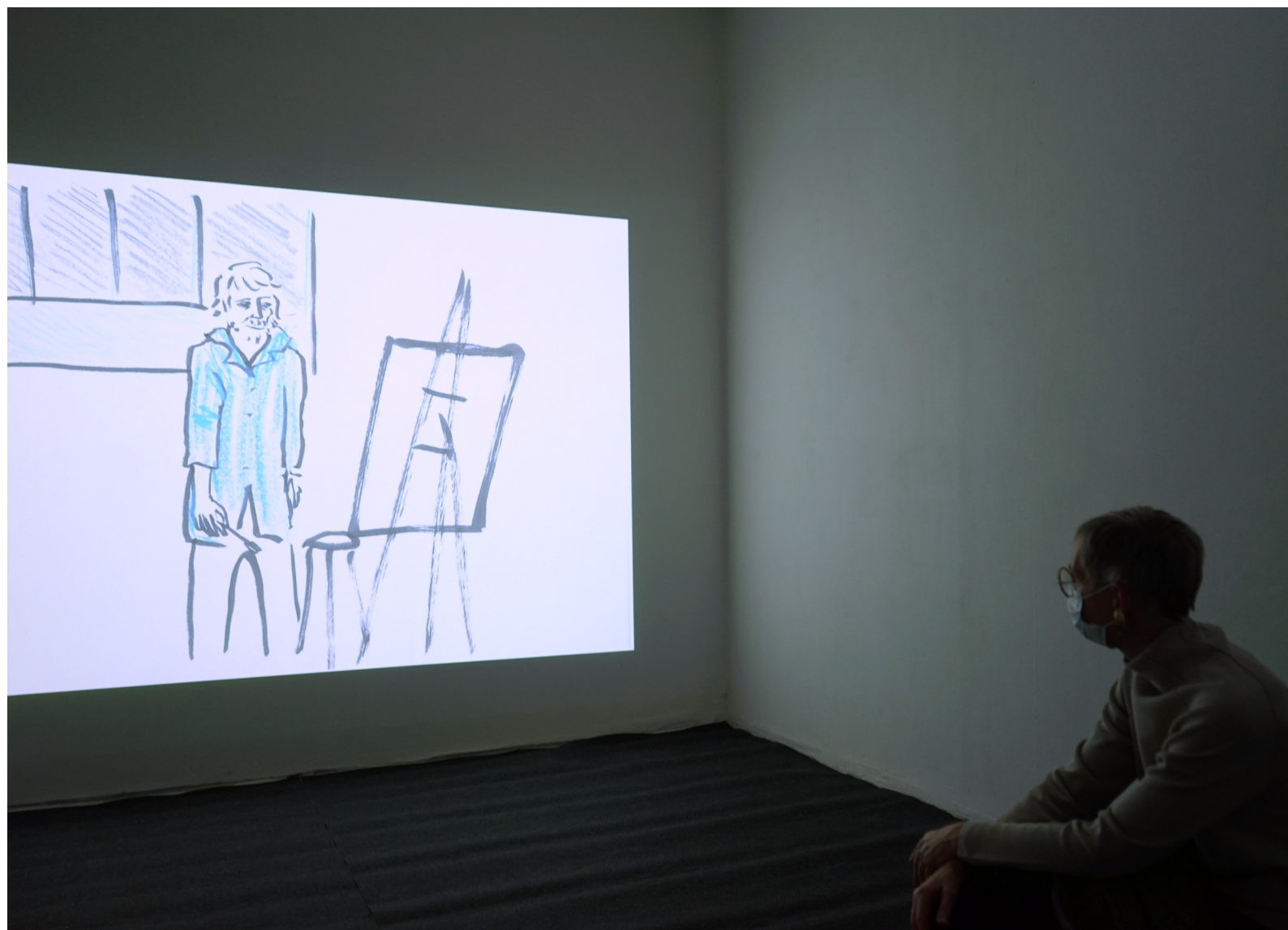
FILM DESSINÉ

1H43

2020

Ce film a été réalisé à partir des commentaires d'audiodescription pour personnes aveugles et malvoyantes du biopic sur Vincent Van Gogh *At Eternity's Gate* (2018, Julian Schnabel). M'étant interdite de regarder les images de ce film pendant toute la durée de réalisation, il est jonché d'erreurs provenant des souvenirs que j'ai des peintures de l'artiste : je le représente au début du film avec l'oreille coupée car j'ai son autoportrait en tête, alors que cet événement n'est pas encore survenu. Je confond le paysage provençal réel et sa représentation en peinture. Que perd-t-on dans la description d'une image cinématographique, dont le propre est de changer constamment? Qu'y a-t-il d'indescriptible dans le travail de la peinture ?





VUE D'EXPOSITION
« LA MONTAGNE D'OR »
ASSOCIATION CHÂTEAU DE SERVIÈRES
MARSEILLE
COMMISSARIAT : MARTINE ROBIN
2021

LIGNE DE FUITE

SÉRIE DE 13 DESSINS
CRAYON DE COULEUR SUR PAPIER DE CHINE
FORMATS VARIABLES
2021

Durant ses études d'architecture au début des années 1980, mon père a beaucoup voyagé en Europe et en Asie, et a pris des photos de divers paysages urbains. Les diapositives qui en résultent ont été conservées pendant quarante ans sans être revues, si bien que les lieux photographiés ont été oubliés. Au moment de leur prise de vue, ces constructions étaient relativement récentes et caractéristiques d'un lieu. Désormais elles sont très répandues et ne se suffisent plus à elles-mêmes pour être localisées. J'interroge la confiance que l'on place en l'acte photographique pour se souvenir d'un endroit. Le crayon jaune sur papier blanc rend ces dessins résistants à la photographie, difficiles à saisir dans leur intégralité. Il faut se déplacer autour pour saisir la ligne de pigment touchée par la lumière afin qu'elle se déroule et révèle une image toujours fuyante.



DE GAUCHE À DROITE :
« AVION », « IMMEUBLE ET BUS », « MARSEILLE ? »
EXTRAITS DE LA SÉRIE « LIGNE DE FUITE »
CRAYON DE COULEUR SUR PAPIER DE CHINE
FORMATS VARIABLES
2021

PIEDS

CRAYON DE COULEUR SUR PANNEAU DE MÉDIUM DÉCOUPÉ

76,5 X 132 CM

2022

J'ai demandé à un archéologue pourquoi les pieds des animaux n'étaient pas représentés dans certaines gravures rupestres, et il m'a répondu que c'était parce qu'ils étaient cachés dans l'herbe. L'histoire du dessin animalier est constituée de vas-et- viens entre le désir de représenter l'animal vivant dans sa fugacité, et celui de le représenter en détail dans son entièreté, ce qui est possible seulement s'il est mort. Elle regorge donc d'artifices utilisés par les artistes pour tenter de représenter les deux à la fois. J'ai ici représenté des pieds de bouquetins d'après un spécimen empaillé, érigé dans une position de bouquetin vivant. Face à ce dessin, nous sommes donc face à une fiction, au sens premier du terme : une construction imaginaire en vue de dissimuler et embellir le réel.



VUE D'EXPOSITION
LA LIGNE DU CÔA
31 RUE CONSOLAT, MARSEILLE
2022



(DÉTAILS) PIEDS
CRAYON DE COULEUR SUR PANNEAU DE MÉDIUM
DÉCOUPÉ
76,5 X 132 CM
2022

HELPING HAND

ANIMATION SUR IMAGES DE FILM IMPRIMÉES

1 MINUTE 17

2020

Le dessin s'immisce dans une faille du récit d'*Indiana Jones et la dernière croisade* (1989, Steven Spielberg), pour redonner à un personnage secondaire l'opportunité de partir à la recherche de sa voiture volée par Indiana Jones. Dans la scène originale, le héros est en Turquie et vole la voiture d'un vieil homme pour échapper à ses ennemis. Ce personnage n'apparaît à aucun autre moment du film, et ne sert qu'à mettre en valeur la force du héros qui s'impose partout où il va. Ce micro-événement rappelle le sous-texte impérialiste de cette franchise, où tout ce qui est américain est bon, et ce qui ne l'est pas est toujours une menace potentielle.





VUE D'EXPOSITION, ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AIX-EN-PROVENCE,
2020