



Marion Verboom, *Gamer 12*, 2014, 29,7 x 21 cm, plâtre teinté

L'œuvre de Marion Verboom est l'expression d'un *entre* qui n'est pas une forme concrète, mais qui se situe entre une forme et une autre. Cet « *entre* » se situe entre un espace et un autre, dans le temps interstitiel d'un avant et d'un après.

Ses créations nous renvoient à l'histoire de l'architecture, à l'archéologie, à la géologie. Marion Verboom s'intéresse aux formes préhistoriques, aux sculptures classiques et baroques. Elle réalise ses œuvres en maniant à la perfection des matières tels que le plâtre, la terre ou encore le métal, insufflant un effet de douceur originelle. En découlent des formes organiques, instables, des excroissances, des figures qui en inventent de nouvelles.

La série *Gamers* conçue spécifiquement pour le Project Room de la galerie Anne de Villepoix se distingue de ses travaux antérieurs.

Cette série inédite se penche sur la couleur et l'articulation entre couleur et matérialité du plâtre. Celui-ci est teinté dans la masse à l'aide de pigments et de peinture.

La série prend sa source à partir d'un format, la taille d'une feuille de papier standard. Il s'agit d'un jeu obéissant à ses propres règles. Marion Verboom joue avec la déconstruction d'un format en le manipulant de multiples façons : en découpant, en tordant, en fragmentant, en creusant, ou encore en accumulant des strates.

Parmi les règles imposées : récupérer des couleurs issues de son plus proche environnement : comme prendre notamment l'empreinte des couleurs de sa table de travail, ou bien les pigments du sol de son atelier ; récupérer des matières de son environnement immédiat ; jouer avec le format standard en accumulant des strates différentes pour régler la profondeur, ou encore creuser la profondeur pour faire ressortir d'autres traces pigmentaires.