

Profane

Profane

art 2 Profane

N.24958629

Garance Jacob-Steu a créé, en guise de collection de mode, une bande de créatures cocasses aux silhouettes outrées et aux couleurs violentes, illustrant la capacité du vêtement à rendre bien vivant et tangible ce qui pourtant n'existe pas: plutôt qu'une bande d'humains bien habillés, sa collection donne corps à une série de personnages imaginaires.

texte : Gabrielle Hamilton Smith

photographies : Jonathan Llense

maquillage : Valentine Perrin Morali

La grande kermesse

modèles :
Garance, Ruy et Rayan

casting :
Martin Franck

stylisme : Ally Macrae





Du sublime au ridicule, il n'y a qu'un pas : cette vérité est tout particulièrement valable dans le domaine de la mode où l'on crâne si fort et où, en même temps, les normes menacent toujours de tomber dans le domaine de l'absurde pour peu que l'auteur s'y prenne mal, que le spectateur y regarde d'un peu trop près, ou tout simplement qu'un peu trop de temps ait passé. Alors quoi ? Alors, plutôt qu'essayer de faire sien le prestige fragile d'une couture sublime à laquelle elle se sentait de toute façon étrangère, Garance Jacob-Steu a choisi d'embrasser pleinement et honnêtement le ridicule, le grotesque, le comique, mais surtout le plaisir du jeu. Après de premières productions qu'elle juge aujourd'hui conventionnelles (vêtements de mode photographiés en studio, sur un corps de type mannequin), elle a consacré en 2021 sa collection de diplôme de l'École Duperré, « Ma famille de monstres », au bonheur enfantin du déguisement, à la transformation de soi comprise comme farce, blague, terrain d'expérimentation libre de toute gravité. Ses « monstres », qu'elle a commencé à inventer dès 2019 comme une réponse au sérieux de la mode, sont d'aimables personnages difformes tels que la Maison sur la colline, la Carotte mille-manches, l'Étoile du berger, le Gros Gonflé ou encore le Gant, dont les corps gigantesques dodelinent, vacillent et parfois crissent (pour ceux qui comme le Gros Gonflé sont plastifiés) au rythme des mouvements des humains qui les animent. Sous les costumes, restent visibles un visage hilare, une paire de jambes, ou bien, comme pour l'Étoile du berger, un dos et une paire de fesses. Sur les images et vidéos de présentation de la collection, on comprend que c'est non seulement en termes de formes mais aussi de comportements et d'attitudes que ces monstres permettent d'opérer un pas de côté au regard des normes de l'image de mode, puisqu'ils la transforment, par leur comportement imprévisible et leurs visages sarcastiques, en une sorte de grande kermesse chaotique.



Les peluches liminaires

Ce sont avec des lectures d'enfance – les œuvres de Claude Ponti, *Les Trois Brigands* de Tomi Ungerer, *Max et les*

Maximonstres de Maurice Sendak (et son adaptation filmique par Spike Jonze) ou encore la série des non moins bien habillés *Barbapapa* d'Annette Tison et Talus Taylor – qu'elle a imaginé sa collection. Mais c'est surtout la découverte des mascottes japonaises – ces peluches surdimensionnées à la fois inquiétantes et mignonnes – qui a nourri son travail. Des marques de soda ont leur mascotte, de même que des quartiers de Tokyo, des stations de radio ou des réseaux de chemins de fer. Puisque tout peut se voir représenté par une peluche géante, ces créatures se rencontrent fréquemment, et leur présence dans l'espace public permet de penser un monstre quotidien, une créature à la fois paranormale et familière, un être «liminaire», comme le dit la jeune designer, c'est-à-dire un monstre qui évoluerait sur le seuil entre les mondes. C'est cette proximité du monstre qu'elle a voulu travailler en photographiant sa collection dans l'appartement familial et en faisant poser son père, son petit frère ou des amis proches. Travailler sur le grotesque et l'imaginaire était donc aussi pour elle une façon paradoxale (du moins en apparence) de se rapprocher du quotidien : le caractère naïvement fantasque du déguisement invite aussi à revenir au familier, à l'intime, au monde de l'enfance et à sa sincérité ingénue. Et de fait, ses monstres renvoient à tous les déguisements qu'elle a portés, depuis l'école primaire jusqu'aux boîtes de nuit, médiums d'une forme d'art incarnée et participative, objets capables de créer une circulation active entre la fiction et la vie quotidienne, brouillant les frontières entre ces deux domaines, jusqu'à les dissoudre définitivement.

Faire famille

Ce bonheur vécu du déguisement vaut d'autant plus qu'il est largement partagé : Garance Jacob-Steu rêve d'une famille de monstres élargie, où vingt-cinq mascottes se dandineraient de concert, avec, au sein de la troupe, la designer elle-même, quittant enfin son incognito humain pour se révéler elle aussi créature fantastique. Ce désir de collectif n'est pas





102

nouveau, puisqu'elle a déjà œuvré avec les Poubelles Vulgaires, groupement éphémère de jeunes designers en colère contre la *fast-fashion*, ayant produit quelques actions publiques et un «poncho de révolte» capable d'accueillir simultanément quatre personnes. Mais avec les monstres est venu quelque chose de plus spécifique: un désir de scène. S'il s'est d'abord incarné sous forme filmique, dans un documentaire parodique où elle joue Agatha Millepattes, chorégraphe autoritaire dirigeant sa bande de créatures devenue compagnie de danse aux performances approximatives, elle aimerait maintenant pousser l'expérience plus avant, pour faire vivre et gesticuler sur une vraie scène tous ces amis à la fois réels et imaginaires. Le retour à l'enfance et au jeu qu'opère sa collection de déguisements, sorte de parc d'attractions miniature, trouverait ainsi son plein accomplissement, en se déployant comme art vivant, petit théâtre merveilleux, mais aussi, formation d'une communauté de complices.



103





104



105



106



107



108



109

