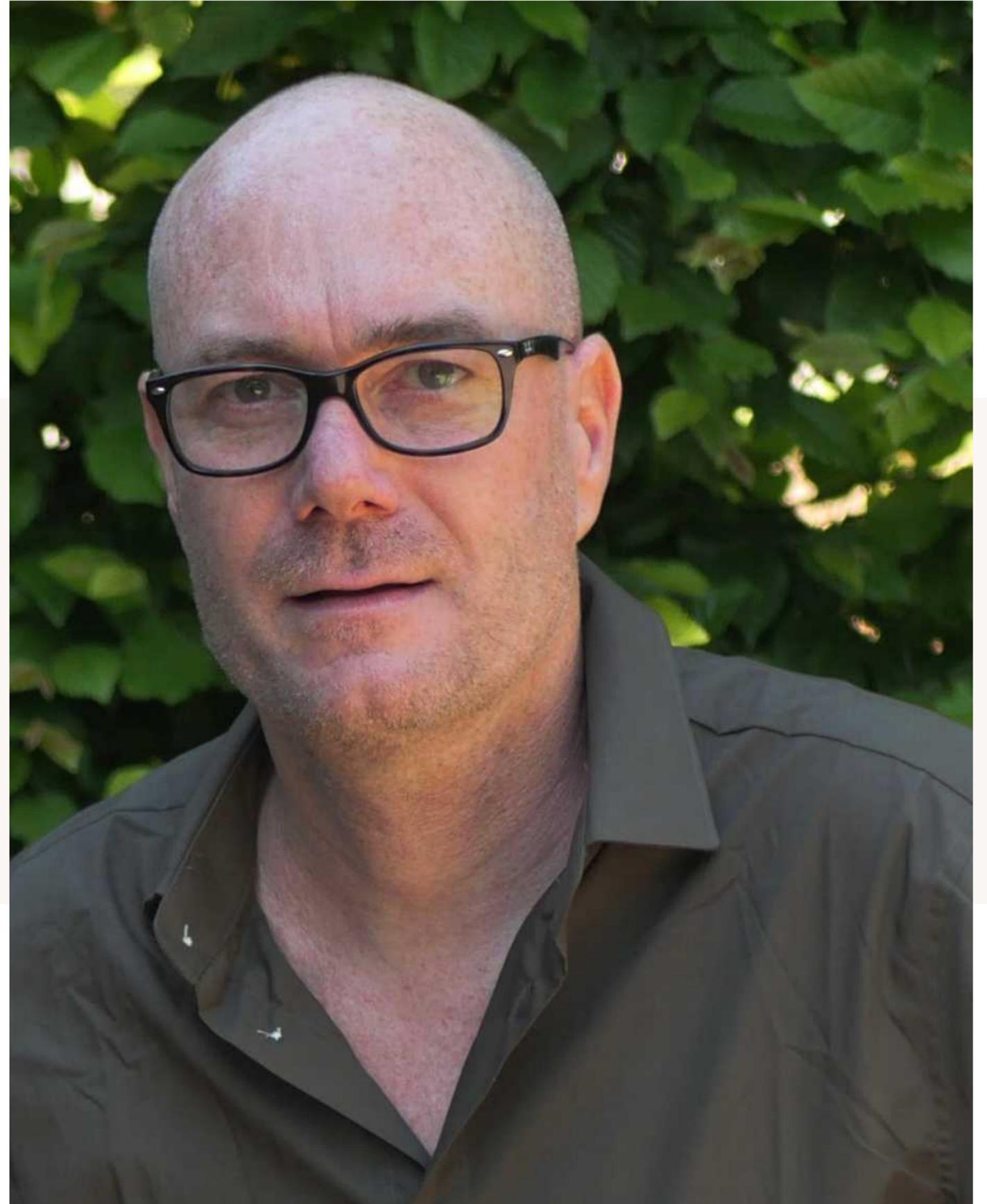


Christophe Abbé

Sculpteur - Designer

Nom d'artiste : CH. ABBÉ

Annecy



Première création

En 1983 à 16 ans, création du tout premier snowboard arrivé sur les stations de ski de Saint Gervais - Megève en Haute-Savoie.

Ces deux modèles de snowboard étaient déjà asymétriques et avaient une fente ou des insères pour mettre un aileron (une dérive), pensant que cela était nécessaire dans la poudreuse comme sur l'eau... À cette époque, les skieurs lui criaient « hey !! Le surf c'est sur l'eau ! Pas sur la neige !! »

Le marquage « Design and Shape by C.A » et « Asymetrical System » apparaît déjà.



Première série de meuble en métal

Après quelques années dans le commerce d'antiquités. Le 12 septembre 2001, création de la première série limitée de meuble en métal en France dans les styles du 18ème et 19ème siècle. Pièces uniques ou série de 8 exemplaires. Commode Louis XV, table style Empire, miroirs...





Commode Louis XV "arbalète" - Métal granite et bronze



Commode "sauteuse" Louis XV - Métal marbre et bronze



Table style Empire métal bronze granite diam. 150 cm

Deuxième série de meuble en métal

Série « industrielle chic » rappel à l'architecture Eiffel et dessins de Léonard de Vinci. Plus de soudure, assemblage par rivets et écrous. Pièce unique ou série limitée à 8 exemplaires. Ensemble « paris », table 240, table de Vitruve, console Louis XVI industrielle, miroir temporis, commode en aluminium aéronautique...





Ensemble "Paris"



Table 240 en métal



Table 210 en aluminium aéronautique



**Console Louis XVI industrielle chic
Marbre rosso Levanto**



**Paire de consoles industrielles chic
Granite Zimbabwe**



Console laqué blanche industrielle chic - Aluminium aéronautique



Commode pantalonnière style Louis XVI - Aluminium aéronautique laqué



Table basse de Vitruve



Bureau style Louis XV industriel chic - Métal et bronze

Sculptures Opticalistes

Première série de sculptures à effet d'optique

Abstraite lorsque que l'on tourne autour, la sculpture devient figurative lorsque que l'on s'éloigne dans l'axe de la signature. Les silhouettes ou sujets figuratifs au centre sont nul part découpés dans l'acier. C'est une illusion d'optique.

Exposition en France, New York , Pékin, Shanghai ...

Pièces uniques ou série de 8 exemplaires + 4 épreuves d'artiste.





L'ogive



La terre



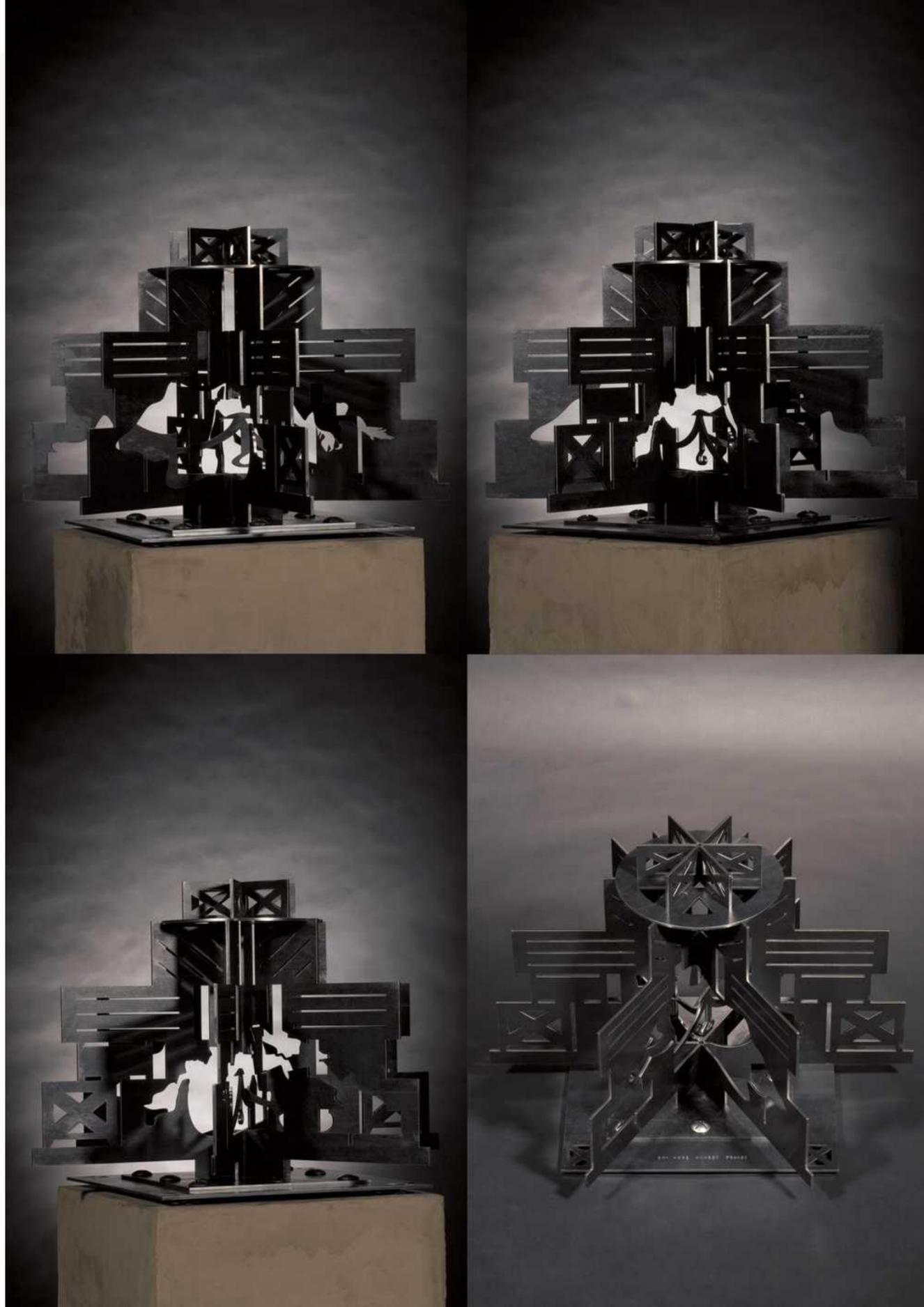
L'explosion



New York



Le quai



La Plongeuse



Le Lys



Mona Lisa Forever



La goutte aux cygnes (Pop plage Annecy)



Broadband Optimist world



"Au delà de la cuisine" Pour la Fondation Marc VEYRAT

Nous connaissons les quatre premières dimensions, trois pour l'espace et la quatrième pour le temps (Einstein). Des travaux menés depuis plusieurs années par des équipes de physiciens, viennent de démontrer qu'une particule nommée "Neutrino" peut voyager à une vitesse supérieure à celle de la lumière, pourtant vitesse infranchissable selon Einstein, celle-ci empruntant un chemin jusqu'ici inconnu, un raccourci, une cinquième dimension. Les six facettes de la sculpture de Ch. ABBE nous fait apparaître distinctement le profil emblématique de Marc VEYRAT, et en deuxième vision une épure abstraite de métal évidé. L'artiste nous positionne alors à l'une des intersections de ces six facettes (sa signature) pour que l'impalpable du vide devienne forme. La clef de voute, ici "la fourchette" fait corps et intègre la dimension du réel. La vision abstraite devient alors figurative et ce que vous voyez apparaître n'est ni mesurable ni palpable, Ch. ABBE vous invite à découvrir sa 5 ème dimension.

L'art de Marc VEYRAT atteint cette supra dimension.









Tableaux en métal découpé
rétro éclairé





Mc Queen

Grandeur nature



**Please
to meet you**



James dean



Mr. King



Liberté

Série de meubles "LE DÉCLIN" aluminium et métal laqué

Après avoir représenté les styles classiques du 18^{ème} et 19^{ème} siècle, cette nouvelle série évoque l'époque à laquelle nous vivons. La bibliothèque «déclin 2 » (deux blocs) représente le déclin suite à l'effondrement des tours du World Trade Center, et l'équilibre instable de l'économie et de la politique mondiale depuis le début du 21^{ème} siècle. Cette série apporte une rupture totale avec ce qui a été réalisé jusqu'à présent. Ce sont les premiers meubles à effet d'optique au monde. Le designer définit ce nouveau style par une vision «bancale » du meuble vu de loin, alors qu'il est en réalité complètement stable et droit vu de près. Sur l'exemple de la bibliothèque Déclin 3 (3 blocs) les 9 étagères sont parfaitement droites et alignées. L'effet optique est visible à une certaine distance. En prenant du recul le meuble prend du volume, et décline, cette impression est due à un jeu de formes et de couleurs associées, qui a pour conséquence de nous interroger sur la réelle stabilité du meuble. Les lampes ou miroir ont l'air volumique alors qu'elles ne font que 4 mm d'épaisseur. La console n'est pas penchée contre le mur. Cette série est réalisée à 8 exemplaires + 4 épreuves d'artiste par modèle.





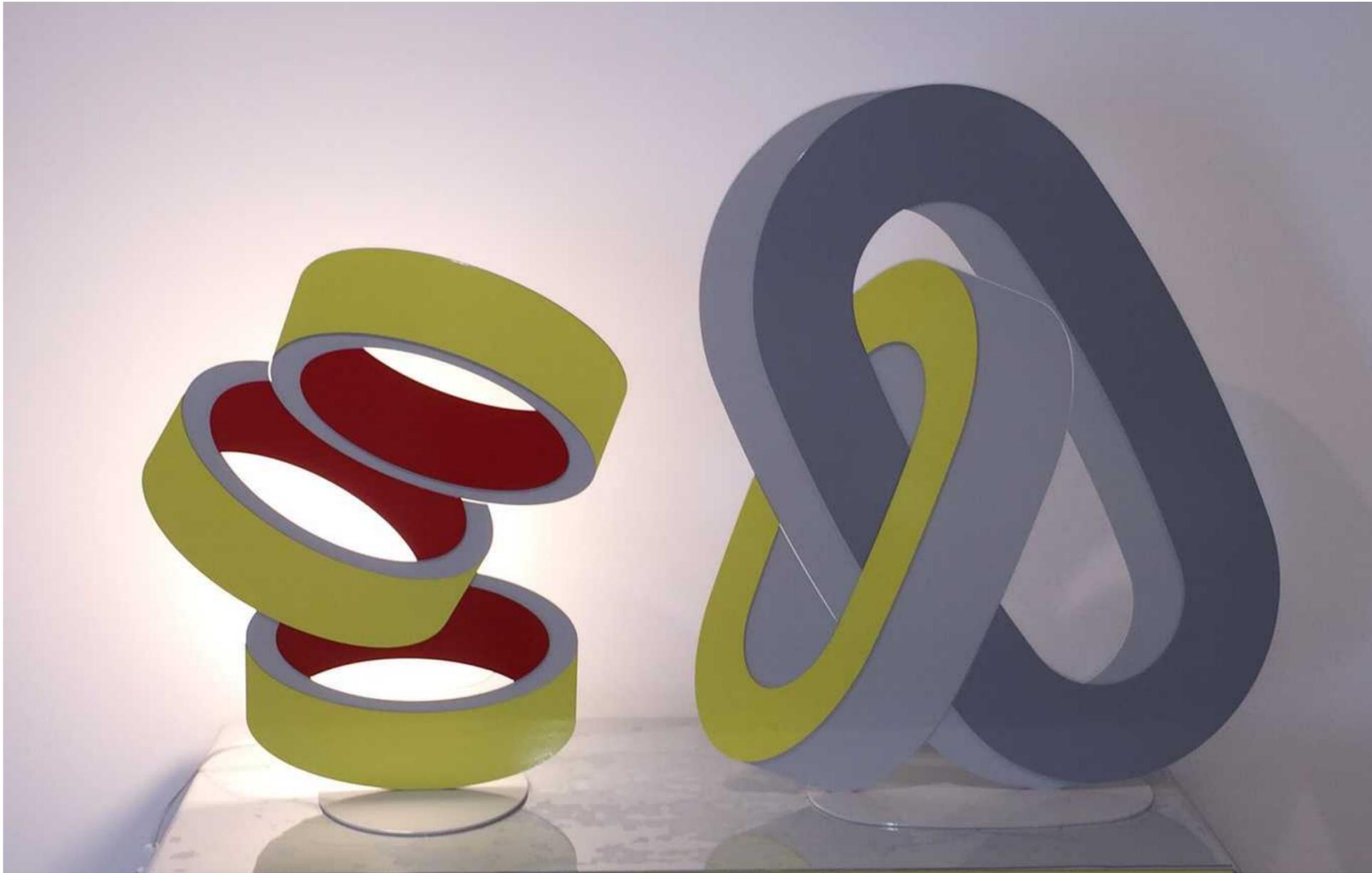
Bibliothèque "Le Déclin"
3 blocs (360x180x40cm)



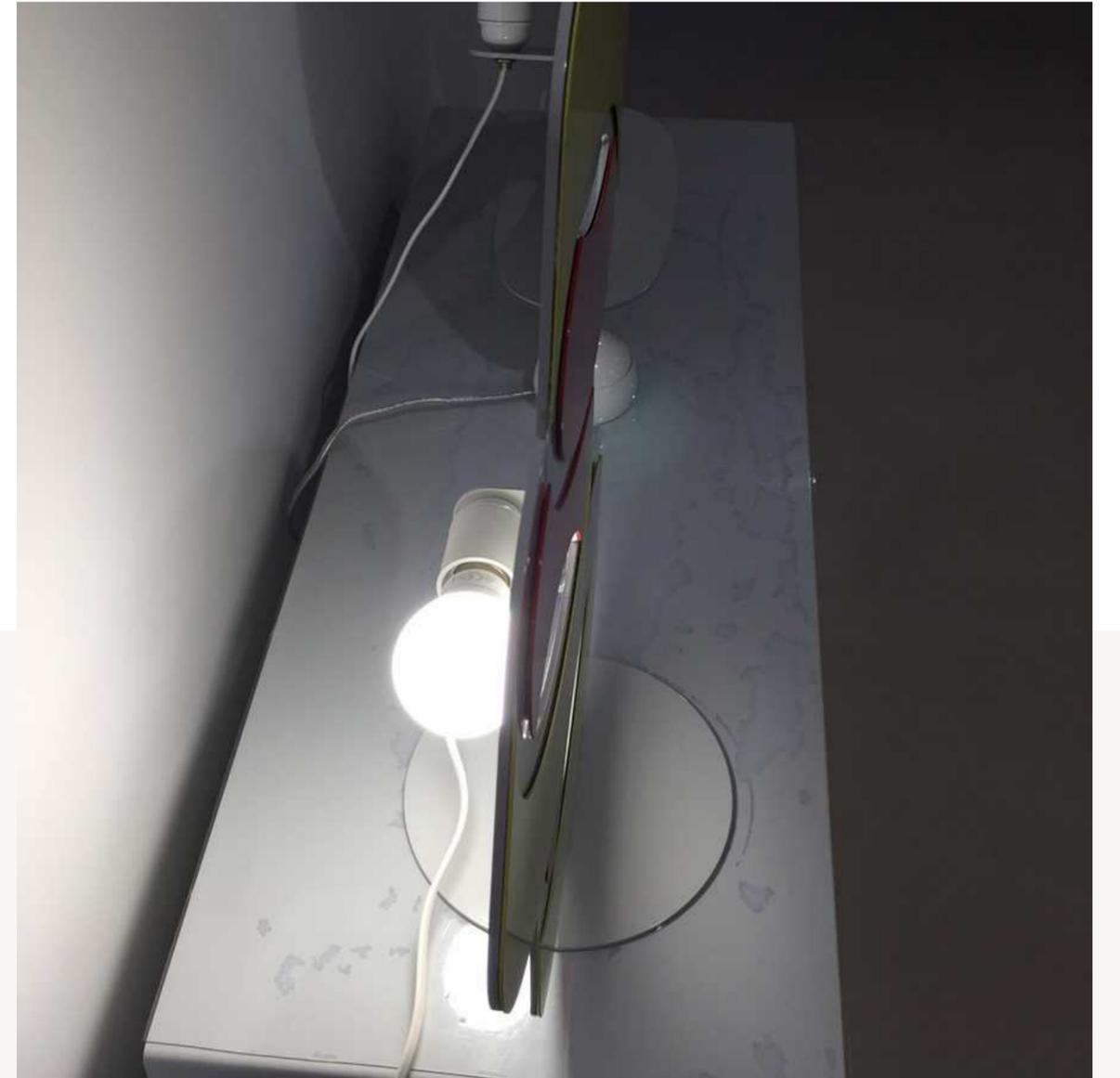
Console "Le Déclin"

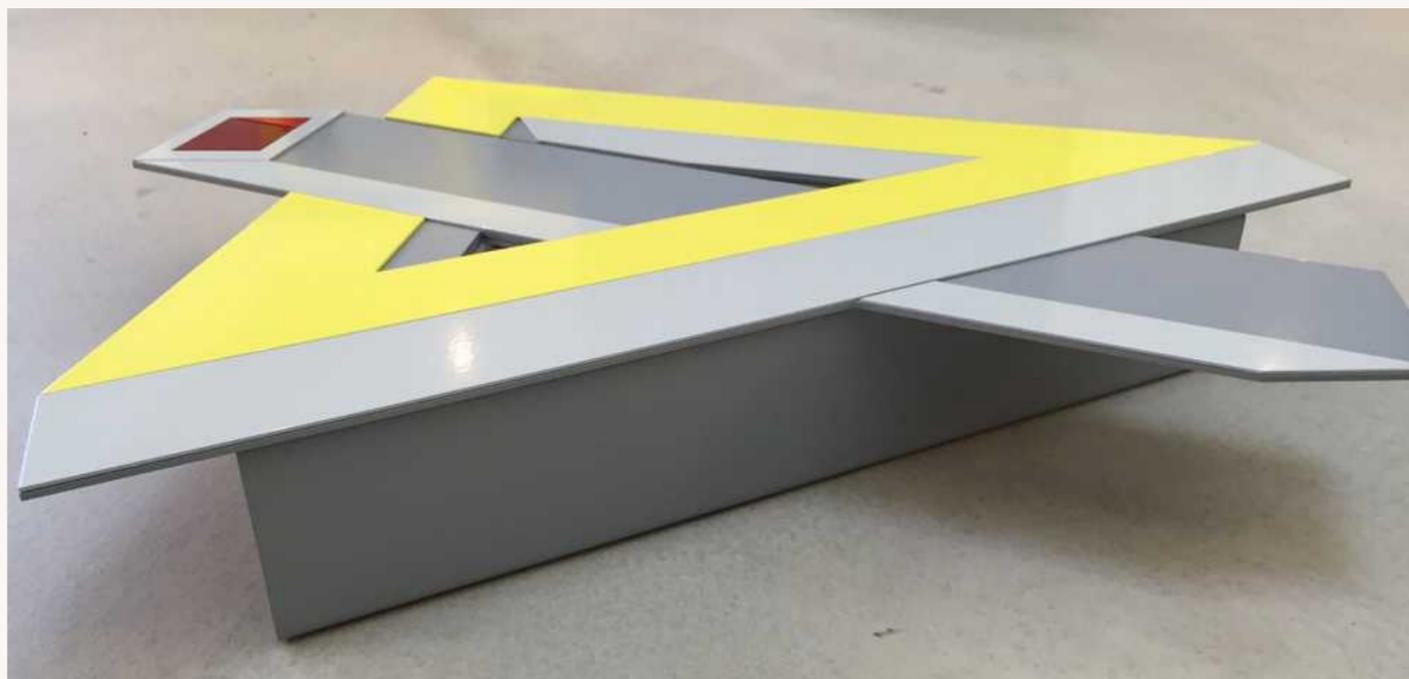


Miroir "Le Déclin" (195cm)

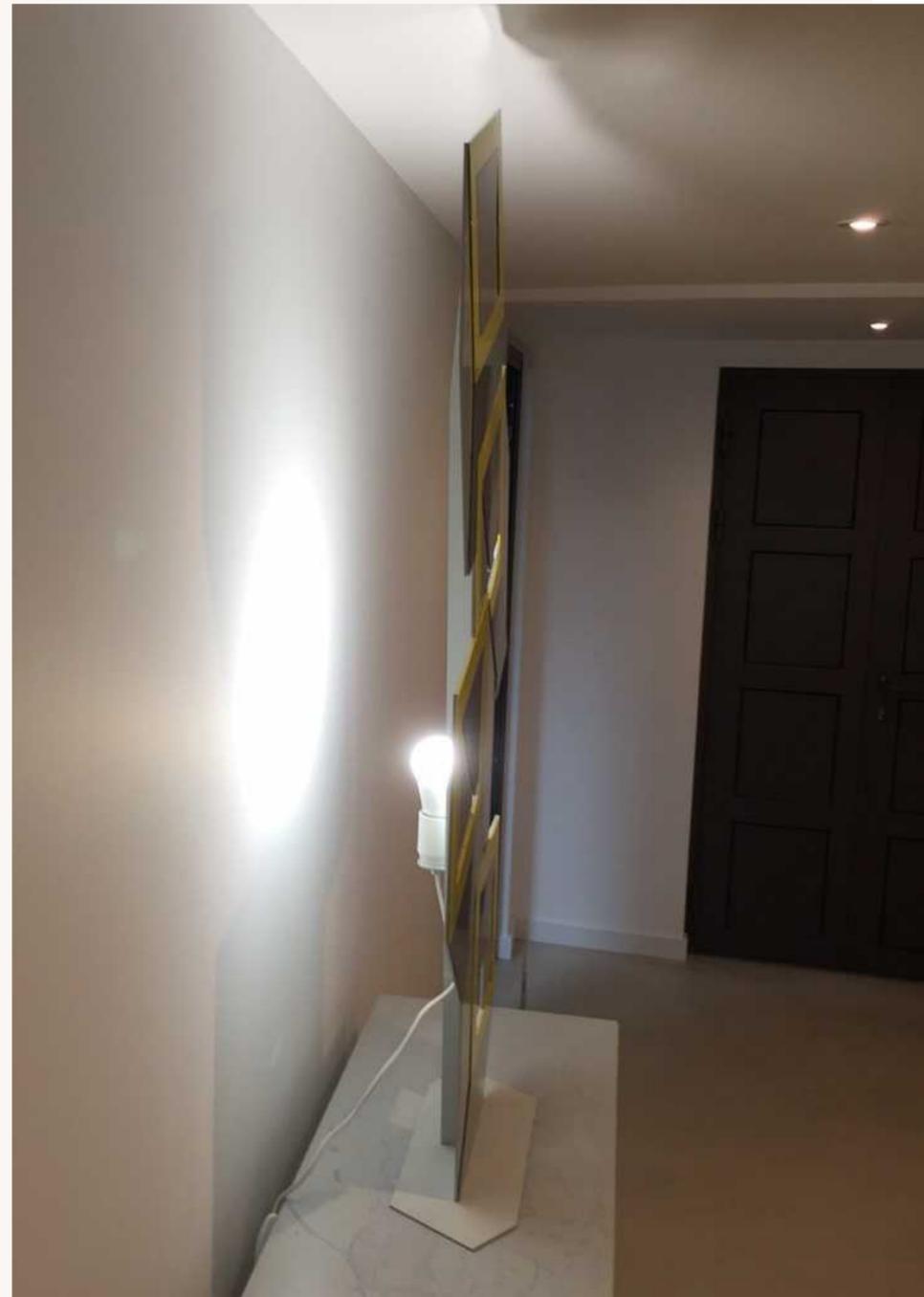
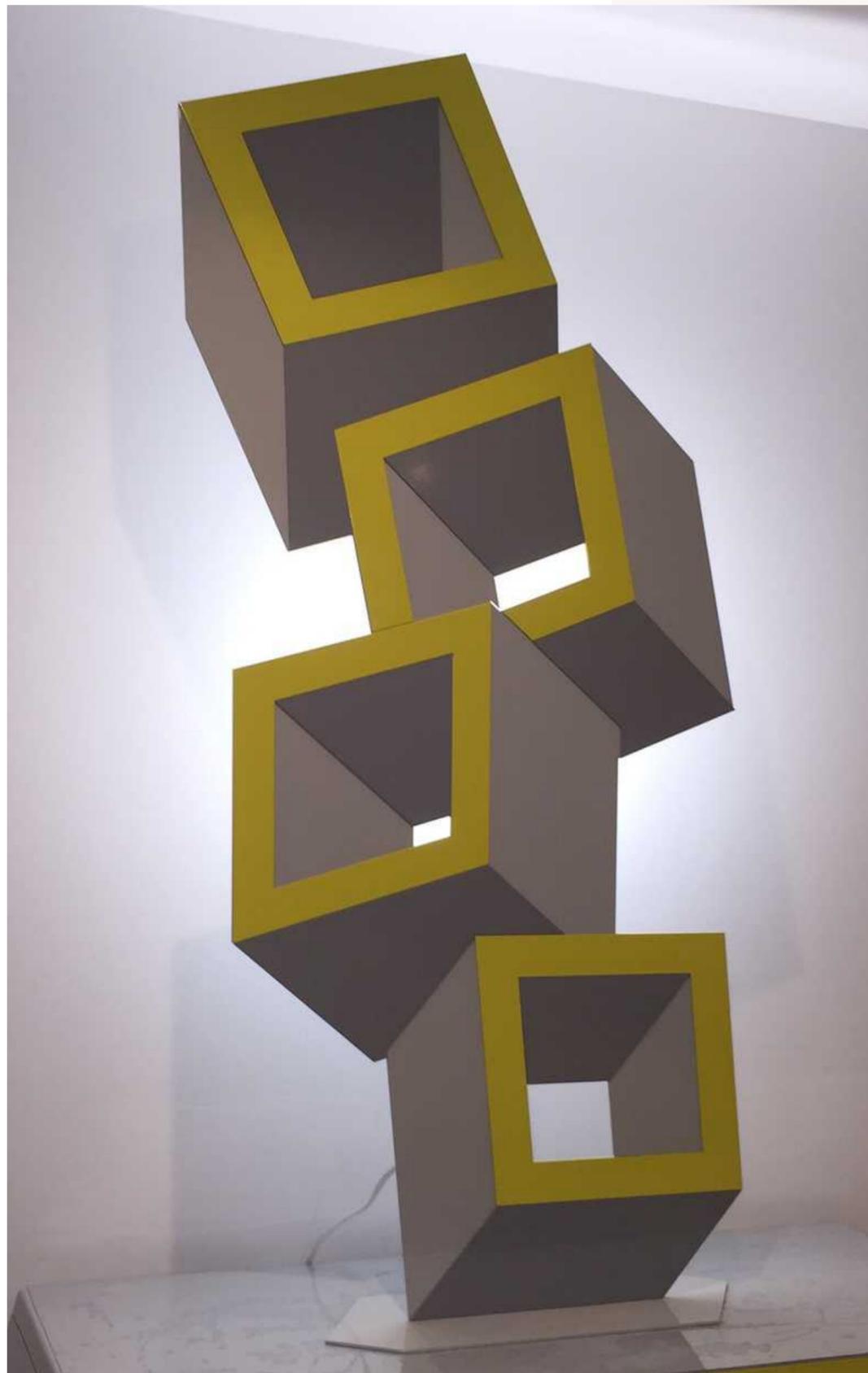


Lampe "Le Déclin" 1 & 2





**Paire d'appliques
lumineuses "Le Déclin"**



Lampe "Le Déclin" 3



Table 240 Le Déclin.

Les traverses et pieds ne sont pas obliques.



La Mollette

La première Boule de Pétanque asymétrique

Afin de fusionner l'univers de l'art et du jeu, le sculpteur et designer créé la première Boule de Pétanque asymétrique (de forme libre en Design). Une part de chance entre alors dans la partie, la trajectoire de La Mollette étant imprévisible à la fin de sa course. Le jeu devient alors plus rigolo et surprenant !



La betterave à la base de l'idée



Prototypes

1er prototype de 820gr



2eme prototype de 730gr



Premier échantillon de fabrication en série 620 gr. Le poids et design est ajusté pour la main des petits et des grands.



La Mollette définitive 620gr finition dacromet



Coffret La Mollette







Le Jeu de Sport "La Mollette" est un jeu de Pétanque dont l'adresse associée à la Chance permettent de gagner la partie. L'aspect déformé des boules rend la trajectoire de "La Mollette" aléatoire pour arriver au plus près du Cochonnet. Celui-ci appelé "Le Mottel". Les règles du jeu sont les suivantes et la Partie se joue en 11 points chacune, sous la forme de "Partie", "Pavanche" et "Belle".

Composition des Équipes
Pile-à-Pile : 1 Joueur contre 1 Joueur avec 3 boules chacun.
Doublette : 2 Joueurs contre 2 Joueurs avec 2 boules chacun.
Triplette : 3 Joueurs contre 3 Joueurs avec 2 boules chacun.

Termes Techniques
La Mène : Marche dans une Partie de jeu de boules.
La Routelle : Faire rouler la boule.
La Demie-Portée : Lancer la boule pour qu'elle touche le sol à peu près à égale distance du Mottel et du joueur.
La Plombée : Lancer la boule relativement haut afin qu'elle retombe près du Mottel.
Le Tir au Fer : Le tireur lance sa boule afin qu'elle retombe devant la boule tirée.
Le Tir à la Paille : Le tireur lance sa boule afin qu'elle retombe devant la boule tirée.
Le Carreau : Lors d'un tir, si la boule du tireur reste à la place de la boule tirée, c'est un Carreau. Si celle-ci avance un peu c'est un Trou, enfin si la boule est touchée sur sa partie supérieure mais ne bouge pas, c'est une Casquette.

Règles du Jeu
Rôle de chaque joueur : Le rôle du Pointeur est de placer sa Mollette le plus près possible du Mottel. Le rôle du Tireur est d'envoyer les Mollettes des adversaires qui se trouvent près du Mottel. Le Milieu est le joueur capitaine, capable de tirer ou pointer.
Début de la Partie : On procède à un tirage au sort afin de savoir quelle équipe va lancer la Mollette. Le joueur qui le jette, dispose de trois lancers au maximum pour le mettre à distance de 6 à 9 mètres. Pour cela, il doit préalablement tracer un cercle au sol de 50cm de diamètre dans lequel chaque joueur se placera au moment de jouer. S'il n'y parvient pas, c'est au tour de l'équipe adverse de disposer d'un lancer.
Cours de la Partie : Les deux pieds dans le cercle, le Pointeur de l'équipe A, qui a lancé la Mollette, jette sa Mollette et tente de se rapprocher le plus possible du Mottel. Quand il le fait, c'est ensuite au tour de l'équipe B et au tour de l'équipe A de reprendre le point. C'est à dire de mettre une Mollette plus proche du Mottel que l'adversaire.
Si elle y parvient, c'est à nouveau à l'équipe A de jouer et ainsi de suite.
La Marque : À la fin de chaque Mène, il reste à comptabiliser les points. C'est l'équipe qui se trouve la plus proche du Mottel qui marque un ou plusieurs points. Si les trois Mollettes les plus proches du Mottel appartiennent à la même équipe, celle-ci marque trois points. Pour débiter la Mène suivante, l'équipe qui vient de marquer des points lance la Mollette et joue la première. L'équipe qui attend 11 points la première a gagné "La Partie". On repasse alors pour "La Pavanche" et dans le cas où chacune des équipes a gagné, on repasse alors "La Belle" pour départager et gagner la Partie.

"La Mollette" Marque et Modèle déposés par Christophe Abbé Sculpteur-Designer
 www.la-mollette.com