

Nanopublication — Appropriation Cubiste Ludique du Personnage d'Archimède

par Arnaud Quercy · Archimède, le hibou · 2024

Affirmation 1: Appropriation Cubiste Ludique du Personnage d'Archimède

J'ai choisi l'Archimède [1] de Disney—le hibou érudit de "Merlin l'Enchanteur"—comme point de départ pour cette sculpture, traduisant le personnage dans le langage géométrique cubiste par la décomposition de formes reconnaissables en plans et volumes qui s'entrecroisent.

CONTEXTE

J'ai choisi l'Archimède de Disney—le hibou érudit de "Merlin l'Enchanteur"—comme point de départ pour cette sculpture, traduisant le personnage dans le langage géométrique cubiste. La décomposition suit la méthodologie cubiste classique : briser la forme reconnaissable en plans et volumes qui s'entrecroisent et qui suggèrent plutôt qu'ils n'illustrent le sujet. Deux grandes ouvertures circulaires fonctionnent comme des yeux, de longs plans en forme de feuilles évoquent les ailes ou les plumes, et des formes d'oreilles appariées établissent la silhouette du hibou.

Le choix d'Archimède spécifiquement porte des associations avec la sagesse et la connaissance (à la fois le mathématicien grec et le personnage Disney qui enseigne au jeune Arthur), mais j'ai abordé cette iconographie de manière ludique plutôt que symbolique. Ce n'est pas un portrait sérieux ou une étude mythologique—c'est un exercice formel utilisant du matériel familier de la culture populaire comme échafaudage pour l'exploration géométrique. La sculpture appartient à ma collection "Sorts et Magie", où les références mythologiques et fantastiques fournissent une cohérence thématique sans dicter les résultats formels.

L'approche cubiste permet au hibou de rester reconnaissable tout en existant principalement comme un arrangement de plans curvilinéaires dans l'espace. Le spectateur peut identifier "Archimède le hibou" tout en expérimentant simultanément la forme sculpturale pure—volumes, vides, surfaces, et leurs relations spatiales.

RÉFÉRENCES

- [1] Arnaud Quercy (2024). Archimède, le hibou — Catalog raisonné. <https://arnaudquercy.art/en/catalogue-raisonne/AQC0514.html>
- [2] "Merlin l'Enchanteur" (1963), Walt Disney Productions. Conception du personnage d'Archimède par Milt Kahl.
- [3] Référence à Archimède de Syracuse (vers 287–212 av. J.-C.), mathématicien et inventeur grec, dont Disney s'est approprié le nom pour le personnage du hibou sage.
- [4] Quercy, Arnaud. Collection "Sorts et Magie" (2021–présent), sculptures en céramique et techniques mixtes explorant les thèmes mythologiques et fantastiques.

PROFIL ÉPISTÉMIQUE

Type de revendication	artistic statement
Voix	first person
Statut épistémique	direct practitioner knowledge
Méthodologie	reflective practice
Certitude	high

SOMME DE CONTRÔLE (SHA-256)

ed503e070aa2816d0c96ef790-de67f93b0e9f5dc76a1b94b2db8e620c2bdd248

Artiste	Arnaud Quercy
Date	2024
Certificat	20240120-0010
Asset code	AQC0514
Version	1
Publié le	2026-04-06

© 2026 Multimodal Institute

Publié par: Art Quam Anima Publishing New York LLC — publishing.artquamanima.com

Date de publication: 2026-04-07

URI persistant: <https://multimodal.institute/fr/nanopubs/2026/02/AQC0514-playful-cubist-appropriation-of-archimedes-character.pdf>

Contenu disponible sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 (CC BY-NC 4.0)