

EPINAL

Dix-sept sculptures à saisir au profit de l'Ukraine



Le sculpteur d'Uriménil expose et cède 17 œuvres sur des thèmes variés comme cette ode à l'euro. Photo Ph. BRIQUELEUR

Jean-Marie Eve, sculpteur sur pierre, cède ses plus belles pièces au profit de l'Ukraine, en lien avec la Croix-Rouge et le SPSP88 dans une vente publique organisée par la section vosgienne de la Légion d'honneur. Le coup d'envoi a été donné ce vendredi matin sous le parrainage de Liouba Lorr'Ukraine.

C'est au milieu des camions de pompiers, dans le local-musée des membres de la sauvegarde du patrimoine des sapeurs-pompiers (SPSP88) à la Côte Cabiche qu'a été donné le coup d'envoi de la vente-expo des œuvres de Jean-Marie Eve au profit de l'Ukraine, sous la houlette de la Société des membres de la section vosgienne de la Légion d'honneur présidée par Eric Bœuf.

A cette occasion, le sculpteur autodidacte multiprimé (Vittel, Morhange, Verdun...) a cédé 17 œuvres personnelles (grès, calcaire...) pour apporter sans mauvais

jeu de mots, sa pierre à l'édifice, envers le peuple ukrainien. L'occasion pour cet artiste passionné de rappeler son lien avec cette technique âpre qui demande à la fois abnégation, temps et patience, dans un corps à corps avec le matériau brut.

« Je ne fais pas comme les autres. Je crée une œuvre de l'intérieur. J'utilise le vide pour créer le résultat. On ne peut le faire que si l'on se donne le temps. Car la pierre est un minéral qui peut casser à tout moment » confesse-t-il.

« La sculpture est une lutte permanente avec la matière. C'est un défi car on ne peut pas se récupérer. Il faut synchroniser les gestes par étapes. » Les prix de ces pièces rares et de poids vont de 500 à 4 000 € et pourraient si elles trouvent preneur, soutenir des populations en état de guerre. A découvrir jusqu'à dimanche (en face du skate parc), en même temps que le « musée » des pompiers.

ÉPI

Po
vo

Pour
samedi
Reste
leurs
une
née.
natio
gion
beso

D

cuei
cœu
l'hiv
pers
néfi
dan
les
der
tion

Em
les

«
im
na
ma
sis
d
te
m