

Dominique BORDENAVE naît en France en 1960. Il vit successivement en Iran, aux Etats-Unis, puis fait de longs séjours en Asie du sud-est.

En 1981, il entre aux Beaux Arts de Paris et se consacre pendant cinq années à la peinture et au détournement d'objets.

En parallèle de ces travaux, il mène une recherche sur le pli comme principe de transformation et l'applique à divers matériaux tels que papier, métal et tissu.



En 1986 il crée la "SHOEFACE COLLECTION" réalisée à partir de vieilles chaussures de récupération. Figures caustiques du monde des années 80, les Shoefaces sont un succès international.

Soutenu initialement par la fondation CHARLES JOURDAN, BORDENAVE expose jusqu'en 1992 à Paris, New-york, Tokyo, Londres, Lausanne, Kyoto, Zurich, Toronto.....

Dans le même temps, sollicité par de grandes agences de publicité Saachi & Saachi, BBH, Akuhodo, JBR/Brindfors...il crée les visuels de plusieurs campagnes à l'étranger: SONY, SATO SEYAKU, SILK CUT, OSLOBANKEN...

WAYS OF SEEING

THE MYSTERY OF THE DISAPPEARING POSTERS

The Sony posters shown on this page have become increasingly popular in Britain. So popular, in fact, that they keep disappearing. In the first three months of the campaign, over 1,000 posters were stolen. Because so many posters went missing in areas near universities, Sony concluded that they had reached "collegiate" among students. So Sony promptly began sending the posters, Sony is now promising to give them away to anyone who makes a written request.

But they're not unhappy with the campaign's success. Brenda Jones, Senior Marketing Manager, says, "The installation campaign has generated huge interest among the youth market... We're already seeing the benefits in increased sales during the campaign period."

French artist
The "shoe sculpture" photographed in the posters was by French artist Dominique Bordenave. When we spoke to him, he was surprised to learn that his creations had become so popular in the UK. We asked him if the shoes were indeed caricatures of well-known people - as is widely believed.

"Yes, they are not portraits," he said. "Every time I make a shoe, people inevitably project a familiar face onto it. But it varies from country to country - in Britain, some people are convinced that the posters are caricatures of Queen James, Elton John and John McEvoy."

"The funny thing is that in my work it's the other way around," adds Bordenave. "In the shoe that gives me the idea."

SONY WALKMAN

SHOE FACES
ふートフェイスと顔の作り

CHARLES JOURDAN



Au début des années 90, son approche particulière du volume le conduit à s'intéresser aux nouvelles technologies de l'image de synthèse et de la 3D. C'est ainsi qu'il participe comme « lead artist » à la création en 95, du premier jeu vidéo 3D temps réel du groupe UBISOFT.

POD, jeu à la pointe de la technologie est acheté à deux millions d'exemplaires par INTEL USA, pour démontrer les capacités du nouveau processeur Pentium MMX.

En 96, devenu spécialiste des technologies 3D, BORDENAVE est nommé Directeur Général du département graphique d'UBISOFT.

Il crée et dirige les studios de création, d'animation et de production graphique du groupe au niveau mondial.

Sous sa responsabilité, en quatre années, onze studios voient le jour : Montréal, Shanghai, Pékin, Tokyo, New York, Milan, Barcelone, Casablanca, Bucarest, Annecy et Paris, constituant une équipe internationale de plus de cinq cents créatifs.

En 2000, BORDENAVE est nommé Directeur Monde des Contenus de la société GAMELOFT.

Cet éditeur de divertissements on-line pour téléphonie et infomatique mobile, est aujourd'hui leader du marché.

En 2002, il décide de reprendre ses recherches personnelles et son activité de plasticien.

Dans une approche conceptuelle de la forme, il privilégie aujourd'hui la toile métallique comme médium.

Le projet "VOID CAPTURE" représente une nouvelle évolution de son parcours artistique

