

# Au Bois d'Œuvre

- [Artisanat](#)
- [Travail du bois](#)



Coup de coeur

Possibilité de participer à des stages d'initiation à la sculpture

Actif défenseur de la forêt, Graham Millar fabrique depuis 33 ans de la menuiserie extérieure, du mobilier intérieur et fait de la sculpture sur bois. Il a planté beaucoup plus d'arbres qu'il n'en a consommés en atelier.

« Qui d'entre nous peut imaginer que l'on "travaille le bois" sans plaisir ni satisfaction ? L'arbre était vivant, figé par ses racines, ne parlant pas notre langue. Et puis il est devenu un jour simplement : du bois. Son corps ne chemine plus de sève ; il se durcit et nous le dépeçons pour nous en servir. C'est sans doute pour cela que les artisans du bois respectent tant la matière. Chacun dans son métier fait de son mieux pour que la transformation de l'arbre soit beau ou utile ou les deux à la fois. »

« Sculpter le bois c'est tailler dans sa masse et composer avec ses nœuds, son fil et ses fentes. Ainsi le tailleur apporte, en reformant cette masse, une mise en évidence des signes du vécu de l'arbre ».

Graham accepte toutes les commandes et relève tous les défis en matière de sculpture bois.

Nous suivre

[www.sculpture-bois-limousin.fr](http://www.sculpture-bois-limousin.fr)

## Contact

Graham MILLAR

[05 55 50 30 59](tel:0555503059)

[graham.millar@wanadoo.fr](mailto:graham.millar@wanadoo.fr)

Parc

A cheval sur deux départements, la Dordogne et la Haute-Vienne, en Région Nouvelle-Aquitaine, le Parc naturel régional Périgord-Limousin a été créé en 1998. La richesse de son histoire et la variété de ses paysages en font un parc passionnant à découvrir.



Nous écrire

Nom

Prénom

Courriel

Courriel

Confirmer l'adresse de courriel

Téléphone

Message

Courriel marqué [webform\_submission:node:field\_courriel]

CAPTCHA



Quel code est dissimulé dans l'image ?  Saisir les caractères affichés dans l'image.

Cette question sert à vérifier si vous êtes un visiteur humain ou non afin d'éviter les soumissions de pourriel (spam) automatisées.