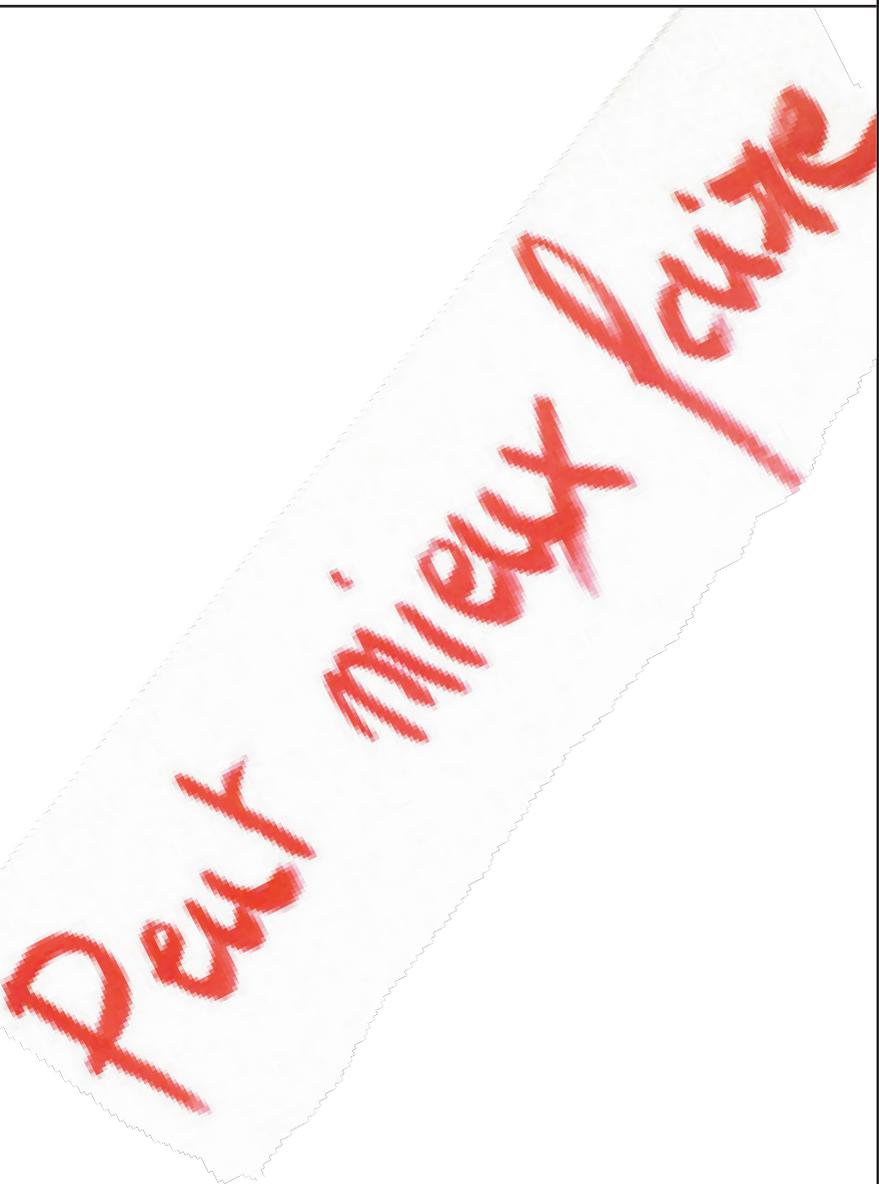


C	M
O	O
N	D
F	E
O	R
R	N
T	E

COLLECTIVE

EXPOSITION



Anaïs Gastineau  
 Jules Guilberteau  
 Lola Rodriguez  
 Sam B.Sintzen  
 Merlin Allard-Ray-  
 naud  
 ViooiV  
 Polux Merchaut  
 Luke Van Rooyen  
 Gaston Olive  
 Camille Guitard

En cette fin d'année 2023,  
 alors que la fin du 1er semestre approche à grands pas,  
 les étudiant.es de DNSEP de l'ÉESI se sont regroupé.es  
 dans la Galerie du Confort Moderne,  
 afin de vous présenter l'exposition collective :

*Peut mieux faire.*

Questionnements autour d'un héritage commun,  
 dans ce présent fugace et intangible, artifices, aliénation,  
 réactions en chaînes, mirage, famille et environnement  
 virtuel....

Entre mémoire et constats d'aujourd'hui,

plongez au creux de déconstruction des modèles établis.

Remerciements au Confort Moderne et ses membres pour leur accueil.

Merci à Xavier Zimmermann pour son soutien dans ce projet,

et surtout un grand bravo à tout.es les participant.es pour avoir monter leur toute première exposition collective en partenariat avec le Confort Moderne.

*Peut mieux faire*

Au fur et à mesure de ses réflexions, Anaïs s'est mise à étudier en quoi les sociétés humaines se retranscrivent au travers des technologies numériques.

Elle s'intéresse à l'écriture transdisciplinaire et chaque découverte de nouvelles formes est pour elle l'occasion de les détourner et de les utiliser de manière originale pour critiquer ses dernières observations du réel.

2023

1920 x 1080 pixels

photogrammétrie

programme Unity,

table, chaise et jeu

Barbie.

Cette pièce palimpseste reprend Barbie Horse Adventures : Mystery Ride, un jeu PC sorti en 2003. Le joueur peut alors explorer l'espace virtuel du jeu dans la peau de l'artiste adulte. L'esthétique de la pièce numérique fait écho à la sensation étrange que les premiers jeux vidéo en 3D peuvent faire ressentir aux enfants devenus adultes qui les ont eu. Barbie a disparu comme la candeur de l'enfance que les joueurs ne pourront jamais retrouver.

# ANAÏS HORSE ADVENTURE

Les récits qu'elle convoque jouent sur les modalités de production d'images. Ils jonglent entre des univers surréalistes et absurdes, cherchent cette ambiguïté avec laquelle une composition visuelle peut raconter une histoire. Ces récits sont très souvent imprégnés de légendes, de mythes, de faits divers, de phénomènes de sociétés et de «bruits de couloirs», qui servent de trame à la narration.

*Vive la Troisième mi-temps*

2023

247 x 17 cm

écharpe brodée

Vive la Troisième mi-temps est une écharpe en soie brodée de sequins à l'image du modèle de l'écharpe de supporter que l'on retrouve de manière récurrente dans des manifestations de sports collectifs. Le terme Troisième mi-temps est l'image d'un mouvement fédérateur au sein du groupe de supporter. Parfois festif, il est acteur de la célébration de masse réunissant toutes classes sociales. L'idée est également d'invoquer la troisième mi-temps comme espace de pensée de projection, de transgression.

*Nuit Blanche*

2023

vidéo, 1'53

Projection ou diffusion sur écran

Nuit Blanche est une vidéo dans laquelle il est question de repenser la voiture non pas comme objet de transport mais comme personnage. Il s'agit d'un hommage aux créatures mécaniques et à leur importance en milieu rural et notamment dans le cadre du festif. La voiture n'est pas seulement l'objet qui amène à la fête mais, dans cette vidéo, elle fait partie intégrante de la fête. Nuit Blanche est le fantasme d'une reconstruction d'un monde par la perception du moteur et du milieu festif.

Peut mieux faire

Le travail de Jules Guilberteau explore la plasticité des apparences qui sont attribués aux corps masculins, ainsi que les environnements anthropisés dans lesquels ils évoluent. Dans ses photographies on aperçoit des chasseurs, des barbouzes, des mercenaires, et tout ce petit monde pose, à demi nu et affublé de petites sculptures ressemblant à des armes. Si on regarde bien on y verra aussi des forêts domestiques, des fleuves au plus bas et des arbres visibles uniquement la nuit.

2023  
 100cm x 100cm  
 impression sur papier

Sur la photo un personnage se retrouve quasiment nu dans une cuisine, espace plus domestique qu'intime, où sa nudité semble déplacée. Et ce bouquet de bras qui devait être la promesse d'un festin cannibale devient un fardeau qui floute la limite entre les membres factices et réels.

2023  
 dimensions variables  
 cire paraffine et pigments

Ce même fardeaux, ces même bras, sont éparpillés dans l'espace d'exposition. Les simulacres sortent de l'espace de la photographie pour envahir le monde physique. Peut-être un instant on doutera que ces bras ne sont pas des faux.

# Autoportrait aux bras. Bras

2023

1,50m/1m

Laine, laine brûlée, coton, café, essence, alcool, parfum, cendres

Gaston Olive propose sous forme d'installation un voyage archéologique dans un passé pas si lointain mais qui n'est pas le sien. Il revisite par sa pratique artistique les esthétiques et artefacts liés aux jeux-vidéos des années 90.

Disquettes, musiques électroniques, micro-ordinateur Atari, Amstrad ou Amiga, consoles ou bornes de jeux, lui permettent de nous replonger dans un univers qu'il fantasme et dont il dévoile les références culturelles très stylisées telles que les colonnes, labyrinthes, créatures mythiques, personnages iconiques de l'univers des gamers, crackers et autres programmeurs de l'époque. Gaston Olive opère le déplacement de ces références numériques qu'il revisite et matérialise en sculpture, peinture, dessin...

La naïveté sincère côtoie l'humour et le décalage de Gaston Olive qui s'appuyant sur ses recherches et objets chinés, recrée et réenchante des souvenirs sans condescendance mais avec la tendresse de celui qui constate la violence de la désuétude et de l'obsolescence qui s'abat souvent sur beaucoup de champs de création. C'est par sa pratique artistique protéiforme, qui constitue en soi une seule et même installation visuelle et sonore, que Gaston Olive nous propose une immersion fantasmagorique dans un monde (le sien) dont nous n'avons plus les codes et lui de s'en amuser est peut-être à la fois l'ethnologue et le prêtre du culte qu'il observe.

Peut mieux faire

Sans titre  
2023  
90x88 cm  
acrylique sur bois

Frig.zip  
2023  
150x81x67 cm  
bois, acrylique, boîtes de  
disquettes

Son travail tourne autour des identités, des individualités, des espaces communs et comment cela s'articule.  
Questionner la mémoire est une manière de se situer dans son identité et son individualité, souvent grâce à des attachements au sein de groupes auxquels on s'identifie. Il peut s'agir de la famille, comme de groupes activistes, ou d'une bande de copainnes...  
Quand est-ce que l'intime et le personnel s'étendent au collectif, nous échappent-ils et de quelles manières ?

Dummies est une installation immersive qui traite de relations familiales et de la maison.  
Cette pièce veut retranscrire la sensation de rentrer chez soi, dans un endroit où nous jouons toutes un rôle et devons nous y tenir malgré les traumatismes, les abus et les secrets.  
Il s'agit d'une série en cours de création, dont celle exposée est la première.  
Elle montre le salon, endroit où l'on se réunit comme un endroit peu accueillant et plein d'allusions à des événements passés, subit et exécutés par les membres de cette famille type nucléaire (deux parents, deux enfants), qui cache en vérité de nombreuses névroses.  
Dummies signifie mannequins/factices.  
Ce ne sont que l'imitation de la réalité plus profonde de l'existence humaine et individuelle.  
Malgré leur odeur et leur aspect repoussant, elles prennent la forme de coussins, symbole de réconfort.  
Les questions de sphères, quelles qu'elles soient, de comment on rebondit d'un endroit à un autre, par choix ou par défaut, et comment nos individualités évoluent dans ces différents cercles. On peut parler de nid, de cocon, tout autant qu'on peut parler de cage ou de cellule. Ce qui lie ces espaces les uns aux autres sont seulement les relations qu'on y entretient, comment nous investissons ces espaces, et à quel point nous les redéfinissons dans nos passages.

# Dummies

Dans sa démarche artistique, il aborde la signification de l'objet en explorant sa singularité tant d'un point de vue physique que numérique.

En numérisant des objets existants à l'aide de la photogrammétrie, il les transpose dans un espace virtuel, créant ainsi une expérience immersive pour le spectateur.

Cette transposition remet en question la perception traditionnelle de l'objet en le dé-contextualisant de son environnement d'origine. L'espace virtuel devient alors un lieu de rencontre entre l'objet numérisé et le spectateur, favorisant une relation plus intime et personnelle avec l'œuvre. Elle implique également la préservation des histoires, des souvenirs et des significations associées à ces objets et à ces espaces. En créant des expériences immersives et interactives, il invite le spectateur à entrer en contact avec ces éléments numérisés et à s'engager dans une expérience mémorielle.

2023  
immersion  
virtuelle  
casque VR,  
socle.

Le travail de Sam Barantin-Sintzen traite d'enjeux existentialistes, sociaux et philosophiques, jouant sur des thématiques universelles telles que l'enfance, notre rapport au travail, le rapport à l'autre, ect. Dans ses œuvres, l'artiste cherche à remettre en question notre condition en tant qu'individu et être sensible.

C'est à travers une grande diversité de pratiques plastiques, telles que la peinture, la couture, le volume, la vidéo et l'écriture qu'il cherche à exprimer sa confrontation au réel.

Son approche critique, à la limite de la satire, vise à partager des questionnements avec le public.

mars 2023  
 hauteur  
 187cm  
 épaisseur  
 85cm  
 acier

L'artiste s'amuse à comparer la condition du rongeur enfermé en cage à celle de l'existence humaine. Le rongeur défoulant son surplus d'énergie dans cet objet roulant sans but, s'il en ressent le besoin, c'est tout simplement que sa condition ne lui convient pas.

C'est la même chose pour les êtres humains. Nous nous enfermons dans des routines, nous sommes en proie à l'ennui et à la frustration.

# Roue à Hamster

Sa pratique se compose principalement de pièces immersives. À travers diverses installations, volumes et court-métrage de stop motion, iel s'interroge sur des sujets récurrents tel que la propagation, l'espace, les interactions sociales et la communauté queer.

2022  
200X70X123 cm  
bois, fer, corde,  
argile

Cette sculpture cinétique reproduit les mouvements d'une vague en s'inspirant de dispositif de stop motion. Il s'agit d'un objet de contemplation et de poésie questionnant les notions de boucle et d'auto-sabotage.

Par la photographie, Merlin s'est rapproché de la question du point de vue et de la représentation du réel dans son importance politique et artistique. Les sujets qui le touchent sont issus du militantisme anti hétérocis-patriarcapitaliste (hétérosexuel, cisgenre, patriarcal, capitaliste). Un peu plus récemment, lui est arrivée l'idée de faire vivre ses projets dans des espaces partagés. Il pense qu'occuper les murs est un moyen limité de prendre position pour une cause. La première chose qui lui est venue à l'esprit était d'aller manifester, de (se) montrer, d'écrire et dire ce qu'il avait à dire.

Photographie  
 Twins at the Park in the Night,  
 Les jumelleaux au parc Croutellois dans la nuit  
 photo numérique imprimée au traceur sur papier satiné et contre-collé sur dibon,(2 exemplaires en tout),  
 149x108x0.3,  
 Croutelle, 2023.

Photographies  
 Portraits queer mouvants  
 tirages sur papier satiné, dimensions variables à partir du A3+,  
 dos bleu et contre-collage dibon (9 exemplaires en tout),  
 2020 - 2023, Poitiers & environs.

ViooiV – particule de Vio qui vient de Violette doublée en symétrie – travaille sur l'image que l'on choisi de revêtir. Avec une notion de miroir, cette vitre qui note la séparation entre l'intérieur et l'extérieur, la surface et le fond, en n'omettant pas les influences qui se déplacent entre les deux parties. De ces recherches théoriques, émerge un travail plastique chargé d'un humour piquant qui vise à amener le questionnement du spectateur et de sa position face à son propre miroir.

À quelle image appartient-on ?  
 Pourquoi et par quel cheminement ?

avril 2023  
 dimensions  
 variables  
 bonbons Haribo  
 (gélatine)  
 sucre glace  
 miroirs

Travail sur les formatages liées aux images que l'on revêtir.  
 « Morning Routine » est une proposition de sept masques en gélatine Haribo fondue, recomposée à chaud.

« Se présenter devant son miroir chaque matin et préparer sa journée. Une étape incontournable pour affronter cette vie moderne. »

# Morning Routine