

THOMAS PORTIER

BIOGRAPHIE

Thomas Portier est né en 1989 à Paris. Il vit et travaille à Rennes. Diplômé en 2016 de l'EESAB - site de Rennes, il est membre du Vivarium - Atelier Artistique Mutualisé depuis 2017 et travaille régulièrement en duo avec Manon Riet.

Le travail de Thomas Portier a été montré dans différentes expositions comme l'Aparté - Lieu d'art contemporain et la Crypte d'Orsay dans le cadre de résidence de création réalisé en duo avec Manon Riet. Son travail a récemment été acquis par la ville de Rennes dans le cadre du Fond communal d'art contemporain.

DÉMARCHE

Thomas saurait nous perdre dans «l'habitat» et nous confronter aux vestiges du voisinage hétérogène, voire antinomique, entre une frontière et une limite. Sa recherche exploiterait des terrains nouveaux : sur une prairie de référence que Thomas érigerait en une forme mystérieuse. Entre attrait pour les légendes et culture du mythe, ***** s'appuierait malgré tout sur l'environnement quotidien, sur ce que l'on nomme «local» et qui partout, abrite tout un répertoire de geste vernaculaires. Quels qu'ils soient, ces comportements habités et incarnés mériteraient pour lui d'être transportés, importés, jusqu'aux endroits laissés vides par l'urbanité spirituelle.

De là, peut-être, sa proposition apporterait ce que tout dépaysement produit : de l'adaptation. Quant aux êtres, ceux qui visitent, nous spectateurs, et touristes de notre curiosité, Thomas se ferait accueillant ; présentant rien de moins qu'une invitation à rester, épris que nous serions par le confort pourtant étrange d'un déjà-vu, un «chez nous» symbolique.

Alexandre Barré, 2018, texte écrit avant la production de l'oeuvre ***** pour l'exposition /misisipiz.

Extrait du catalogue de l'exposition.



CV

Thomas Portier

90 rue le Guen de Kérangal
35200 Rennes

www.thomasportier.fr

portier.thomas@gmail.com
0632734929

Membre de l'atelier Vivarium, Rennes.

Formation

2016 - DNSEP, EESAB site de Rennes

2014 - DNAP, EESAB site de Rennes

Enseignement

2024-2025

- _ Chargé de cours
Unité fondamentale Technique Vidéo
L2 Rennes2

Expositions Personnelles & Duo

2023

- _ Le labyrinthe du Betta, la Ville Robert, Pordic
- _ Hockety, pockety, wockety, la Crypte, Orsay

2022

- _ La dernière Saison, L'Aparté, Iffendic

2019

- _ Just an Illusion, The Guesthouse, Cork, Irlande

2018

- _ By the Sea, La Menuiserie, Rodez

Résidences & Ateliers

2025

- _ Chimères du futur, SuperFlux, Collège Mahatma Gandhi, Fougère

2024

- _ L'atelier des expériences 24/25, Frac Bretagne
- _ EAC - Frac Bretagne, Collège de Mauron

2023

- _ Résidence de Médiation, Centre Culturel de La ville Robert, Pordic

- _ Résidence de Création et de Médiation, la Crypte, Orsay

2022

- _ Résidence de Création, L'Aparté, Iffendic

2020

- _ Résidence de Création, Le MAT centre d'Art avec Manon Riet et Blandine Brière, Ancenis

2019

- _ Résidence de Création, A GUEST + A HOST = A GHOST avec Manon Riet, Cork

2018

- _ Résidence du Prix de la Jeune Création, Atelier Blanc, Villefranche-de-Rouergue

- _ Résidence Création en Cours #2, avec Manon Riet, Saint-Méen-le-Grand

Dotations et acquisitions

2023

- _ Acquisition D.O.T. V2, Fond communal d'art contemporain - Ville de Rennes

2021

- _ Aide régionale «Contre vents et marées», Région Bretagne et ACB

- _ Aide à la Création, Rennes Métropole

2019

- _ Aide Individuelle à la Création, DRAC Bretagne

2018

- _ Gagnant du Prix de la Jeune Création, Atelier Blanc, Villefranche-de-Rouergue

Projections

2024

- _ Oeil D'Oodaaq #13, Théâtre de la Parcheminerie, Rennes

Expositions Collectives

2025

- _ ANIMALENFANT, Lieu Multiple, Montpellier

2024

- _ Collection 12, Chapelle Saint-Yves, Rennes
- _ Caverna Amphibio, Fort de Ste Marine, Combrit

2022

- _ Superflux - la superfête, Bazouges la pérouse
- _ Du pain et des jeux, Atelier du Vent, Rennes

2021

- _ Les langues de Feux, Atelier du Vsent, Rennes

2020

- _ XOXO, Galerie l'Axolotl, Toulon
- _ Rien ne peut donner meilleur goût à l'eau, Le Mat, Ancenis, Montrelais

- _ Contre productif, In.Plano, Paris

- _ L'autre Loi de la Jungle, Atelier du Vent, Rennes

2019

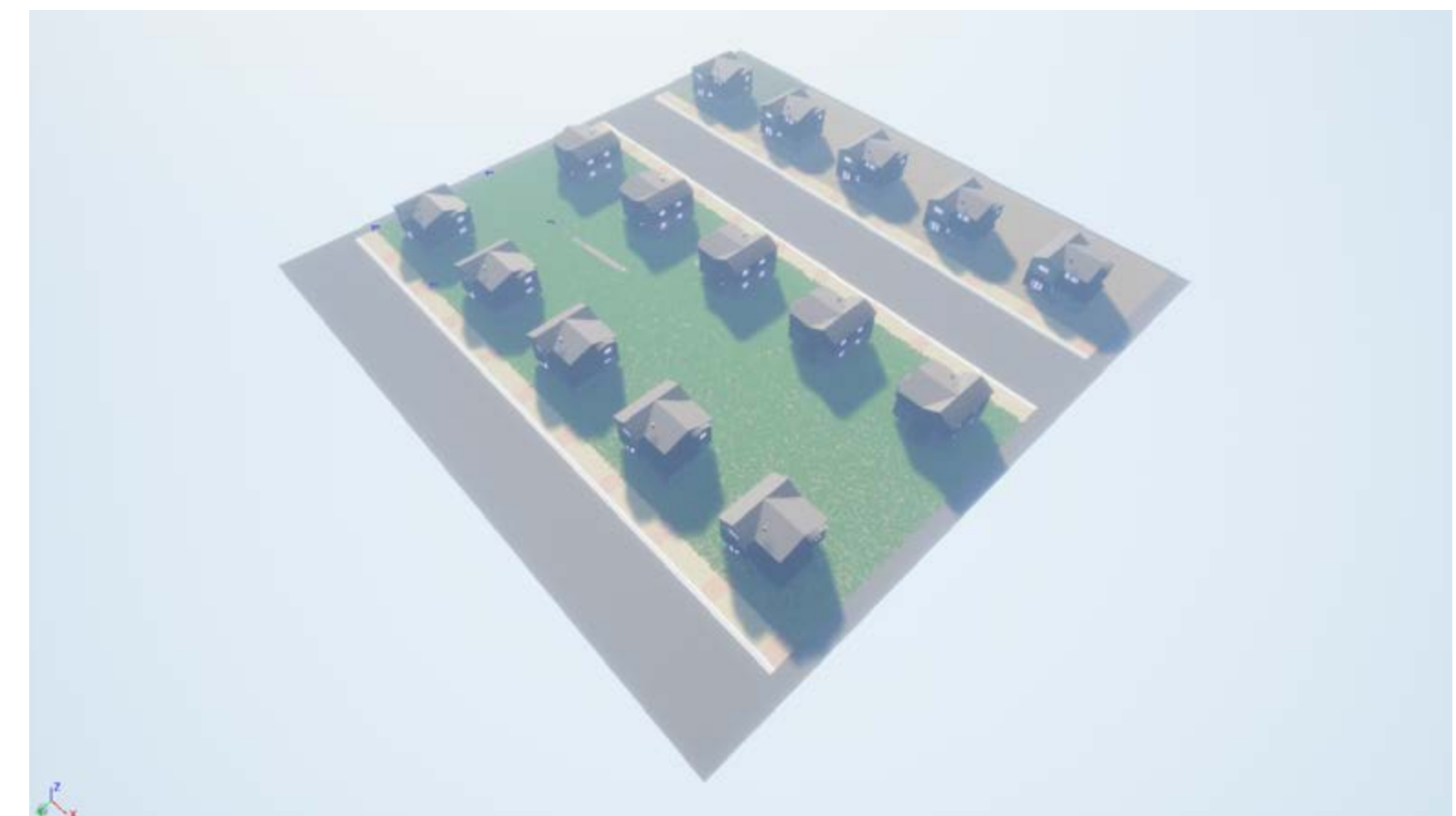
- _ Prix de l'attention, Caen
- _ Shunt, Shunting... Shunted, HubHug, Rennes
- _ Border Line, Château Bosmelet, Normandie
- _ 24/7, avec Manon Riet, Vivarium, Rennes

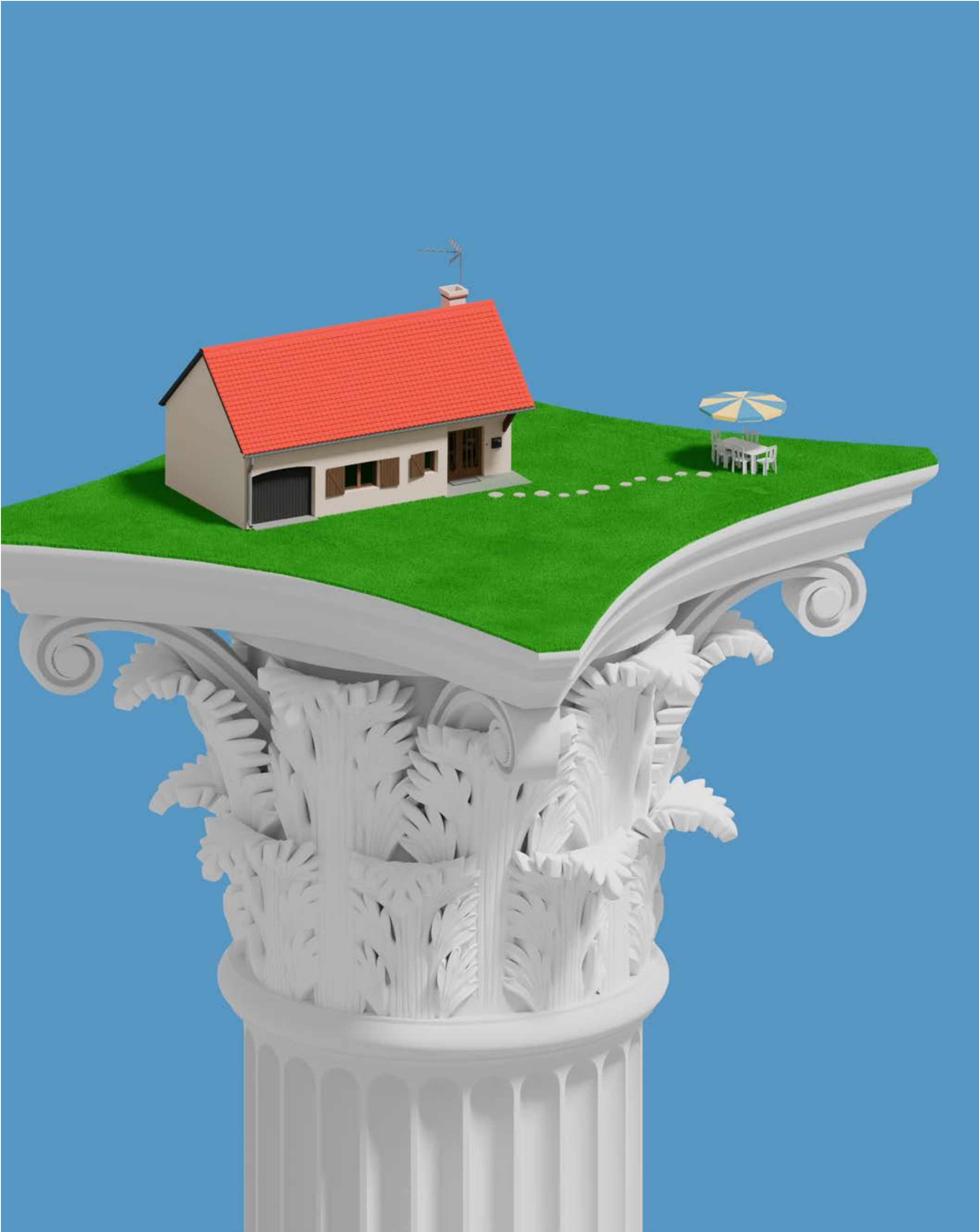
2018

- _ Jeune Création, Galerie Mansart, Paris
- _ Oeil d'Oodaaq #8, 3e Lieux, Saint-Malo
- _ /misisipiz /, Galerie du Crous, Paris

2017

- _ Prix de la jeune création, Atelier Blanc, Saint Remy
- _ En attendant le coup de bol, Vivarium, Rennes
- _ Biennale de la jeune création Mulhouse017, Mulhouse





Pavillon(s) classique(s), 2025, images numériques, Blender 4.3

La série *Pavillon(s) classique(s)* met en relation architecture domestique et architecture classique, entre quotidien et monumental, habitat et héritage culturel.

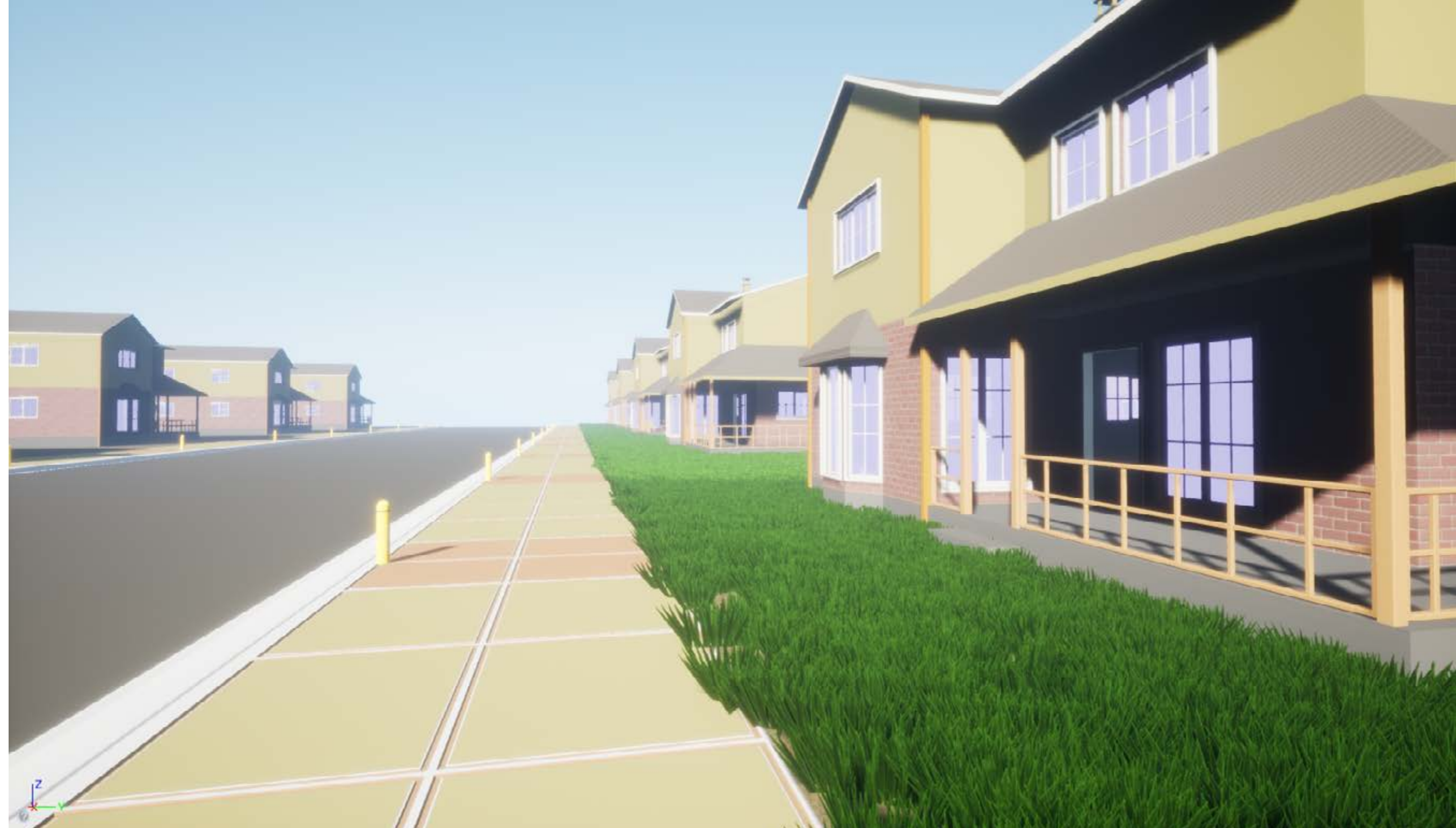
Le gazon le plus vert, 2024, sculpture,
polystyrène extrudé, résine acrylique

La série de sculpture Le gazon le plus vert part des formes décorative trouvé dans les jardins d'agrément. Décors de zones pavillonnaires détournés, ces sculptures dialoguent avec l'histoire architecturale occidentale et une forme de romantisme désuet.



Lawnlower, 2022, jeu vidéo,
Unreal Engine 4.27

Lawnlower est un jeu à la troisième personne dans lequel le.a joueur.euse prend le contrôle d'une tondeuse à gazon dans une banlieue pavillonnaire. Dans cet espace vide de toute présence humaine et dans lequel se répète toujours la même maison, le.a joueur.euse tond une pelouse repoussant tout de suite après son passage. Le geste de tonte devient une fin en soi et perd son sens pour devenir une façon d'expérimenter un espace. Pas de dénouement tragique ou épique, pas de héros ou d'héroïne, une simple activité du dimanche sans début ni fin.







Le gazon le plus vert, 2025, jeu vidéo, Unreal Engine 5.3

Le gazon le plus vert est un jeu vidéo narratif de tonte de gazon. Le.a joueuseuse y est invité.e à tondre la pelouse et s'y voit questionner par la voix-off sur ces motivations et son envie de tondre. L'acte de tondre y devient un geste ambiguë, entre passe temps, travail et corvée.



Le labyrinthe du betta

Exposition en duo avec Thomas Portier - Centre culturel de la ville de Pordic du 16 juin au 9 juillet 2023

L'exposition *Le labyrinthe du betta* clôture le projet commencé en 2022 avec la résidence et exposition *La dernière saison* à l'Aparté (Iffendic). L'exposition fait suite à la résidence de création et médiation menée en duo avec Manon Rlet entre mars et juin 2023 avec différents publics de la ville de Pordic.







Le labyrinthe du Betta, 2023, vidéo, 24 min.
Réalisée en collaboration avec Manon Riet.

Le labyrinthe du betta est un faux documentaire qui suit une aquariophile en voie d'hybridation au contact de son poisson combattant, un betta. Ses mutations prennent vie grâce à des prothèses en silicone (fausses écailles et branchies) apparaissant sur ses mains et son cou. Ce personnage nous livre son quotidien et ses observations de comportements sociaux inter-espèces.

Lien Vimeo : <https://vimeo.com/817322859>
Mot de passe : Icare





La dernière saison, 2022, installation vidéo, styrodur, résine acrylique, sac plastique, 10 min.

Réalisée en collaboration avec Manon Riet.

Dans un monde sur le point d'être asséché, la fête devient une stratégie pour conjurer le mauvais sort. Avec La dernière saison, Manon Riet et Thomas Portier proposent une installation vidéo accueillant un personnage mi-humain mi-poisson et ses allié.e.s subaquatiques.

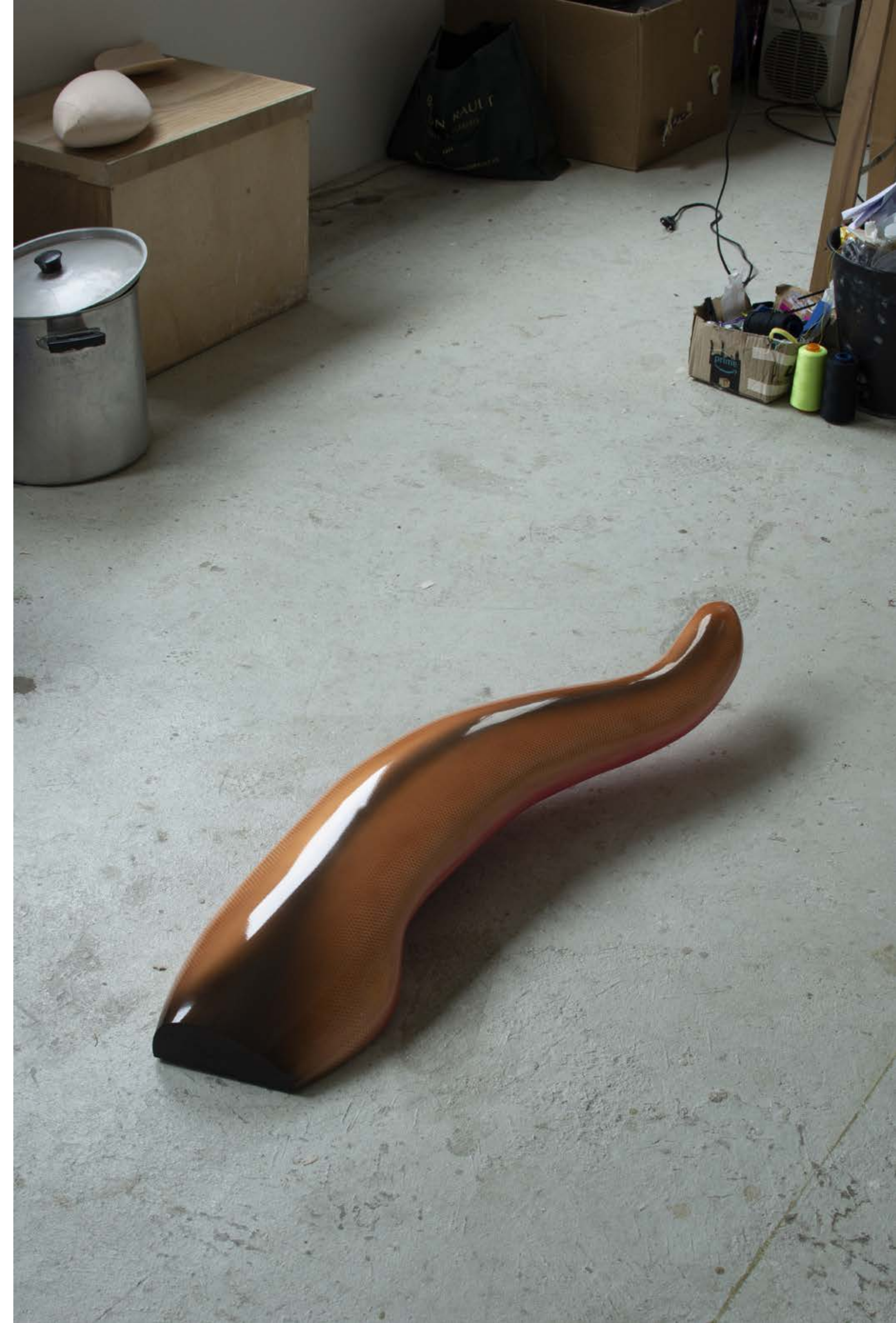
Au sein de ce refuge festif, cette alliance inter-espèces permet de développer de nouvelles stratégies pour survivre et déjouer avec humour l'absurdité de la période que nous vivons.





D.O.T. v2, 2022, sculpture, polystyrène extrudé, résine et peinture acrylique

D.O.T. v2 prend racine dans les formes et couleurs des leurres utilisés pour la pêche aux carnassiers d'eau douce. Objet ambiguë, le leurre de pêche se place entre la copie du réel et son exagération, *D.O.T. v2* reprend cette position entre naturel et industriel. Par ce mélange, cette sculpture aborde le remplacement de la nature par son équivalent synthétique et pose la question de l'avenir du vivant.



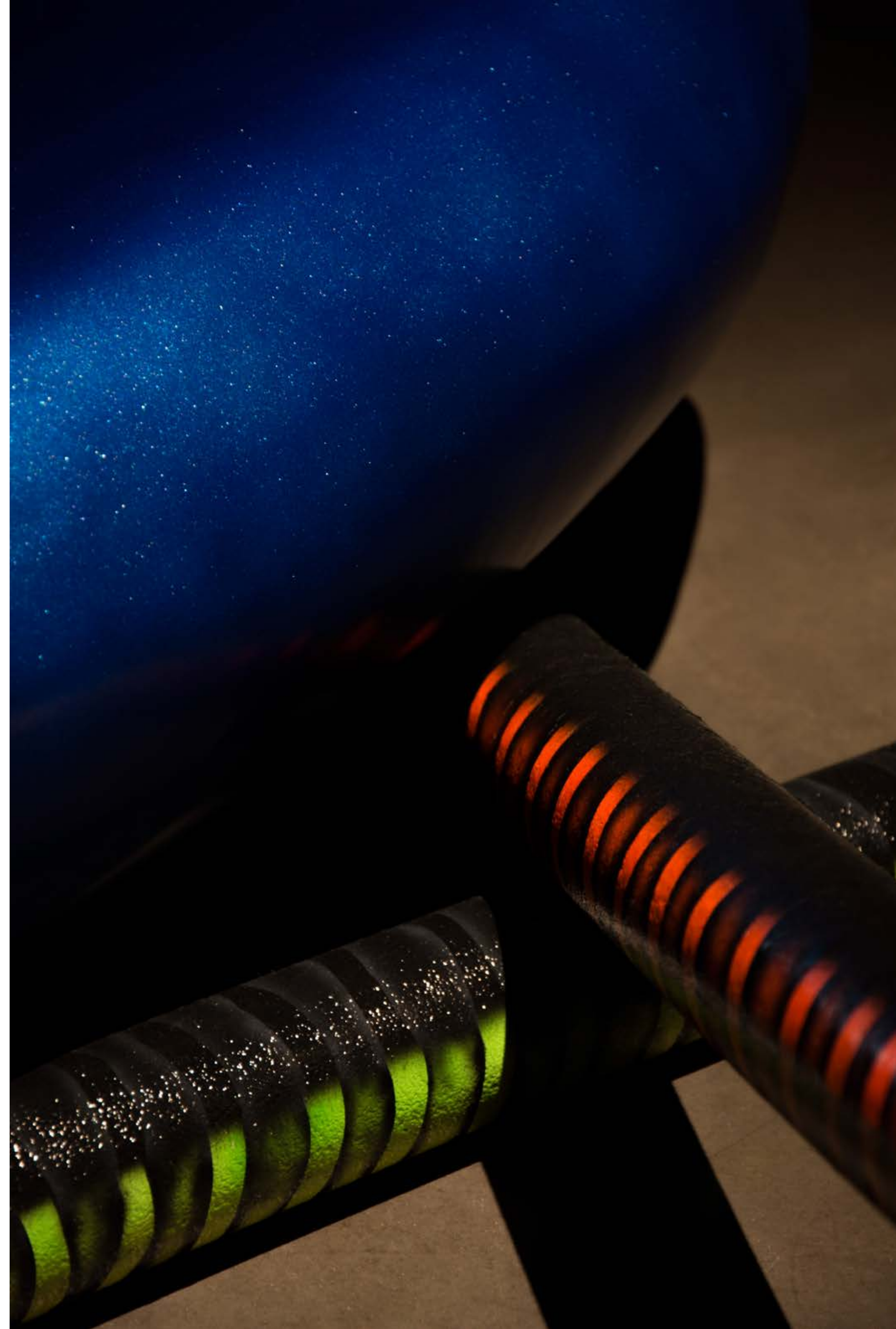
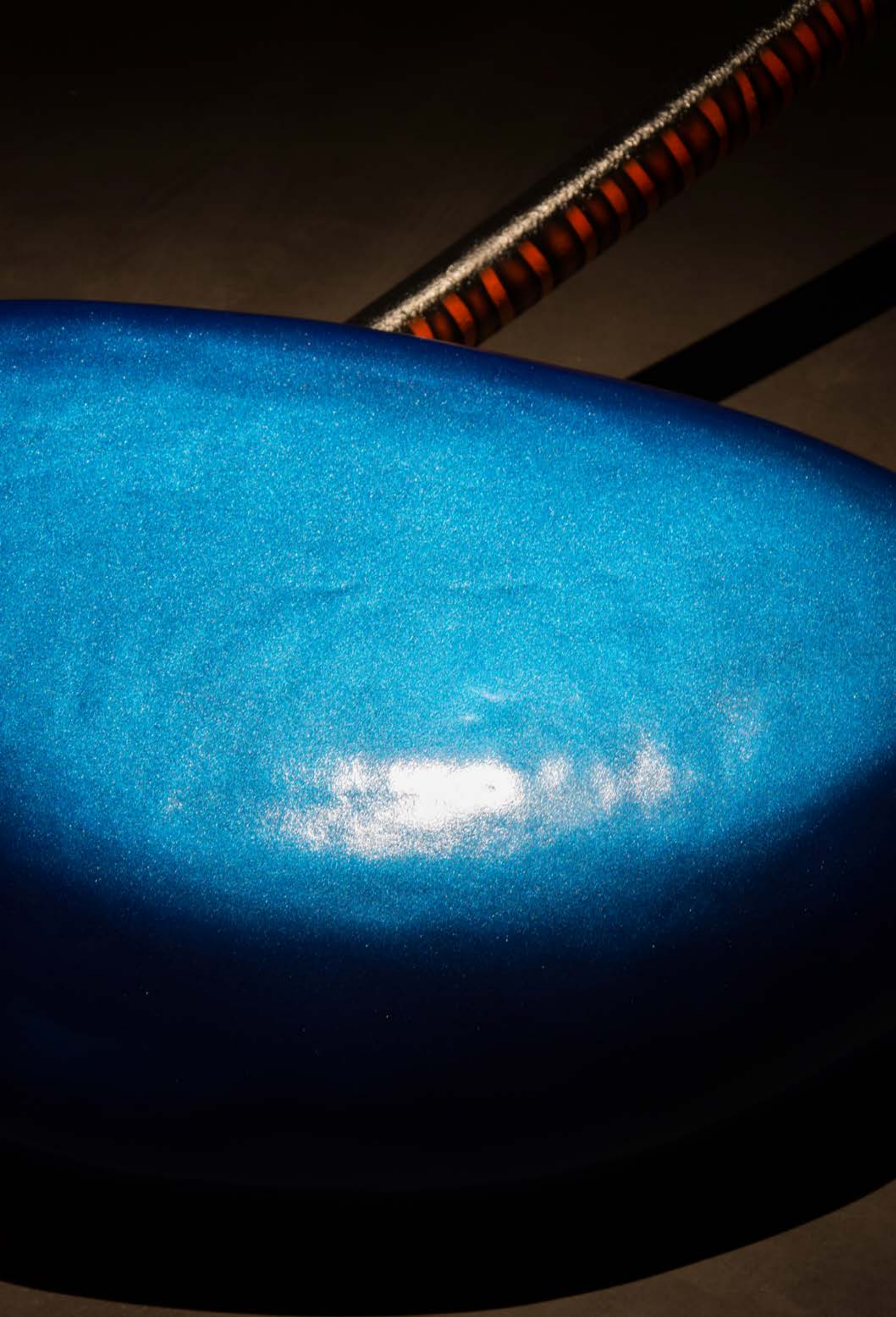






Crankbait (sans bavette), 2020, sculpture, polystyrène extrudé,
résine et peinture acrylique

Une forme bleue carrosserie ovoïde. Elle tient en équilibre sur deux frites de piscine en tenue de camouflage. Cette réplique d'un leurre largement agrandi et privé de ses hameçons apprendrait-elle à nager ? *Crankbait (sans bavette)* brouille les pistes avec humour. Les couleurs et les matières sont artificielles, il agrandit et déplace des objets familiers des pêcheurs, les leurres de pêches. Pour attirer les poissons, il faut que ça brille, il ne faut pas seulement imiter la nature mais l'exagérer.



La touche, 2020, clavier et souris peint, acrylique, vernis, TV, vidéo en boucle, 29 min.

L'installation vidéo *La touche* met en confrontation un duo clavier souris peint à la manière d'un leurre de pêche et un écran de télévision sur lequel defilent des images de jeu vidéo. Le montage de 29 minutes donne à voir des images extraite de jeu dans lequel la pêche n'est pas le but principal du jeu, mais plutôt une pratique annexe.

<https://vimeo.com/498686058>



La série de sculpture produite pour l'exposition Rien ne peut donner meilleur goût à l'eau a germée avec la manipulation de leurres lors d'une soirée d'inventaire d'un magasin de chasse et pêche. Cette succession de formes, de couleurs, de textures, m'avait donnée envie faire mes propre leurres. Dans un second temps le simulacre du leurre s'est transformé en simulation de pêche et est devenu La touche. Pour continuer et augmenter ce projet, j'ai proposé à Alix Désaubliaux, une amie artiste plasticienne travaillant à partir et sur le jeu vidéo, de discuter de notre perception de la pêche avec ou sans manette.

Alix Desaubliaux: De ce que j'en sais, j'ai l'impression que la pêche est un moment particulier. Sans forcément parler de narration, c'est un moment qui vient un peu comme une intercalaire dans la vie. Quand tu prends un moment pour aller pêcher, c'est ultra contemplatif et vraiment dissocié d'un quotidien, d'une routine, et justement d'un potentiel travail. Du moins la pratique de la pêche en mode détente, on ne parle pas de pratique professionnelle. Et de la même manière, dans le jeu, la pratique de la pêche vient aussi se mettre un peu en intercalaire. Elle vient proposer au joueur une espèce de coupure dans sa vie de guerrier, de ninja ou de bagarreur. Du coup, la simulation de ce temps de pause n'est pas anodine. Elle doit être en rapport au reste du jeu, avec de vraies interactions. Dans la majorité des jeux, les développeurs ont du mal à proposer un vrai moment de rien, l'activité se doit d'être au centre. En plus, en terme de simulation, comme le champ de vision est réduit, que les sens sont réduits, il faut maintenir une activité un peu plus concrète pour que le joueur ne décroche pas.

Thomas Portier: Dans le même temps, la pêche AFK est une pratique qui se suffit à elle même : tu pêches pour le plaisir d'attraper du poisson, soit pour le manger ou le remettre à l'eau. Dans le jeu, la pratique de la pêche est toujours replacée au sein d'une collecte de matière première ayant pour but de forger des armures avec les écailles, de produire des potions avec les arrêtes... La pêche se retrouve donc comme une des nombreuses facettes d'un panel de possibles qu'a le.a joueur.euse pour avancer dans son aventure et n'a pas de sens propre en elle même, sauf si le joueur y prend plaisir comme moment, bien sûr.

AD : Le jeu utilise la pêche pour consolider sa propre simulation, sa propre diégèse, le jeu ne peut pas se permettre de proposer des choses qui ne participent pas à sa propre construction. Le jeu ne permet pas d'être chômeur.euse et d'être improductif.ve.

TP : Pour en revenir à ta pratique de joueuse tu pourrais m'en dire plus sur ton expérience de la pêche au sein du jeu vidéo ? Et plus précisément par rapport à cette question d'inactivité qu'on vient d'aborder.

AD : Je peux prendre l'exemple de Far Cry 5 (1), un jeu dans lequel je me suis essayée à la pêche justement dans cette idée de faire une coupure avec la continuité du jeu. Et en fait, d'un point de vue gameplay, c'était finalement extrêmement technique avec une réelle phase d'apprentissage et de maîtrise. Du coup, cette phase de pêche ne m'a pas du tout procurée le même genre de moment de tranquillité, de fun, que la pêche dans Zelda Link's Awakening. Au final ça m'a vachement frustrée. Ces moments de détente, que je recherchais dans la pêche, sont



(2)

venus dans ce jeu d'une manière complètement différente, juste en me promenant. Un moment qui ramène donc à une vraie «inactivité ».

TP : Ça amène la question d'où se place le curseur de difficulté. Dans ce que j'ai pu collectionner comme images de pêche au sein de jeux on trouve de tout, du facile au très difficile. Mention spéciale à DBZ Kakarot (2) une version



de la pêche complètement délirante, sous la forme d'un mini-jeu extrêmement facile. Ça me fait penser aux témoignages de pêcheurs que j'ai pu entendre (1) lors de mes recherches pour la production de l'exposition. L'un d'eux, en plus d'être un pêcheur assidu, est aussi un joueur de jeu de simulation de pêche. Lors de nos échanges et après m'avoir parlé de sa fascination de retrouver tout le matos réel au sein du jeu, il a abordé les notions qu'il trouvait complètement biaisées. Comme c'est quelqu'un qui connaît la pêche de première main, il ne retrouve pas les sensations qu'il a en pêchant, ce qui paraît assez logique et qui recoupe ce que tu disais sur la nécessité de donner de l'activité pour que le joueur ne décroche pas. Mais plus que ça, il se plaignait de la gestion des temporalités au sein du jeu. Il trouve, par exemple, que les touches dans le jeu arrivent beaucoup trop vite et que justement, il n'y a pas de place pour l'attente. Dans le même temps, en me parlant de sa pratique de pêche réelle, il m'a expliqué ne pas rester plus de quelques lancés sur un même spot sans y avoir de touches. Au final, il m'a parlé de la même attente dans les deux cas, une qu'il n'aime pas dans la réalité mais qu'il trouve manquante dans la simulation. Et là il y a une vraie friction entre réel et simulation, le truc dont on se plaint dans la réalité devient ce qui manque dans le virtuel.

AD : L'attente serait donc un des trucs les plus durs à simuler sans faire décrocher le joueur ? À la fois chiant dans la réalité mais nécessaire dans le jeu pour atteindre le climax dans l'action ? Par rapport à ce qu'on a abordé tout à l'heure et ton exemple de DBZ Kakarot, ça m'a fait penser à Ramolos dans Pokémon. Pour pouvoir évoluer il doit pêcher un Kokiyas (3). Dans le jeu, le joueur n'a pas à faire pêcher Ramolos ou à l'accompagner à la pêche, les choses se font toutes seules. Arrivé à un certain niveau, Ramolos évolue, la pêche n'est donc invoquée dans le jeu que comme du lore et ça recoupe ce qu'on disait tout à l'heure sur la pêche comme une manière d'augmenter le jeu et de lui donner plus de profondeur.

TP : Pour en revenir à la question de fun de la pêche virtuelle, tu n'en as pas ressenti dans Far Cry mais pourtant c'était là dans Zelda. Dans les deux cas, la pêche est accessoire au jeu, alors qu'est ce qui différencie ces deux expériences ?

AD : Cette question me fait penser au mode photo que certains jeux proposent où plus qu'une simple capture d'écran tu peux composer avec le moteur du jeu et créer une image. Cette pratique se retrouve de plus en plus et j'ai l'impression que, partant d'une chose complètement satellite au jeu, elle devient de plus en plus importante dans les jeux qui la proposent. Elle passe de petit «à-coté» à une partie intégrante du gameplay, voire obligatoire pour continuer l'aventure, toujours dans une idée de repousser les zones ou l'inactivité et la contemplation gratuite font un peu tache. Un peu de la même manière, la



(3)

pêche entre dans le jeu comme mini jeu accessoire et satellite et devient de plus en plus importante au sein du gameplay et de l'expérience générale du jeu. On peut se dire que c'est une sorte de peur de faire un pas de côté et de proposer quelque chose de vraiment détaché du jeu. Est ce que dans un jeu assez difficile, au tempo ultra rapide on peut se permettre de proposer une expérience ne correspondant pas du tout à cela ? Et qui en plus ne rapporte rien ?

TP : C'est vrai que la pêche au sein du jeu ne dénote quasiment jamais de la direction du jeu, ce qui se retrouve dans Far Cry.

AD : Ou Zelda Link's Awakening (4) dans lequel la pêche est vraiment présentée comme un mini jeu assez facile. Je me souviens quand j'étais petite, avoir découvert cette partie du jeu comme un trésor, un jeu dans le jeu. Même si cette portion est uniquement bonus et n'apporte pas grand chose à l'ensemble, j'ai l'impression que cette partie apporte vachement de puissance au personnage, presque anonyme, de Link, avec une activité annexe qui lui donne une sorte de profondeur et un hors champ. Avec ce passage de pêche, il prend une sorte d'humanité et on peut lui fantasmer une vie à l'extérieur de ce que le jeu nous propose en tant que joueur.euse.

TP : Dans la pêche AFK, on retrouve beaucoup la notion du trophée, représentée par la photo du poisson après sa capture. C'est un truc qui est assez peu présent et pas vraiment mis en avant dans les jeux de simulation de pêche, ou les jeux dans lesquels on peut pêcher, auxquels j'ai pu jouer. Partant de la place du trophée dans la pêche réelle, j'imaginai qu'un jeu proposant de pêcher mettrait cette phase vraiment en avant comme une façon de récompenser un travail accompli mais c'est plutôt l'inverse. Ce sont au final des moments très pauvres esthétiquement, et pas vraiment prévus, comme si le moment de pêche ne reposait que sur le combat avec le poisson. Au final, ce poisson ne se résume qu'à une chose à cocher sur une liste de prises à faire ou une matière première à collecter.

AD : On quitte donc le rapport à une communauté, ultra présent pour les trophées dans la pêche, pour passer simplement à une question de complétion personnelle, au moins ces jeux. Mais dans Stardew Valley (5) par exemple, un jeu de coopération en multijoueur, la prise d'un poisson par un joueur va être signifié à tous les autres dans l'idée de créer une sensation de communauté ou de compétitivité, laissant le choix aux joueur.euses de s'y intéresser ou pas.

TP : Et sur la question du leurre, comment faire vrai avec du faux, je me pose la question de sa place au sein du jeu vidéo. Pour la plupart des pêcheurs avec qui j'ai discuté, le poisson est assez stupide, mais répond quand même à des critères précis. Ces critères permettent à une relation de se mettre en place, séduire et leurrer le poisson. Cette séduction passe avant tout par une pratique de formes, leurres, mouches, appâts, cuillères qu'on retrouve dans les jeux mais comme de simples modifications minimales du gameplay (quand le jeu propose d'expérimenter plusieurs méthodes). À ma connaissance il n'existe pas de jeu de simulation de montage de mouche ou de coulage de leurre souple et je ne sais pas s'il serait possible (ou intéressant) de rendre ce genre de choses disponible au sein d'un jeu.

AD : Surtout que ces formes sont quand même ultra représentatives de la pêche. Ce qui est d'ailleurs assez drôle quand on compare les couleurs fluos et ambiance paillettes des leurres avec l'image de communauté masculine que véhicule la



(4)

pêche.

TP : Et en même temps ces formes sont complètement en décalage avec la réalité du poisson dans son milieu.

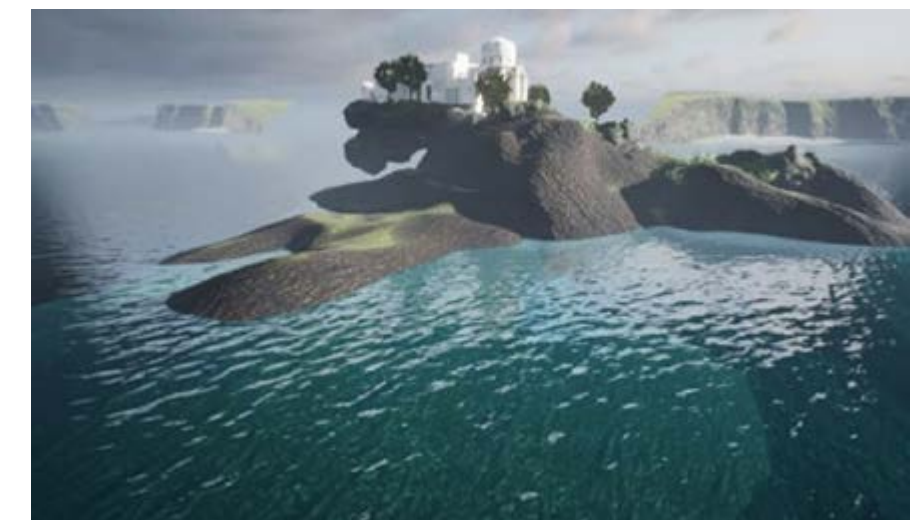
AD : Pour moi c'est exactement le même genre que ce qui se passe dans un jeu

vidéo quand il n'y a pas forcément de direction artistique poussée. Le jeu va se retrouver saturé d'effets, de brillance et de lumière pour donner l'illusion qu'il est esthétiquement intéressant. Tous les jeux qui sont fait avec le Unreal Engine (6), par exemple, ont cette espèce de patte super glossy où la moindre surface se retrouve ultra brillante, perdant tout réalisme, mais gagnant une force visuelle. Est ce qu'on ne peut en dire la même chose de la pratique du leurre où le but est de rajouter du brillant et de la saturation partout pour que le poisson ait un stimuli immédiat ?



(5)

(6)



/// Glossaire

GAMEPLAY : caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores.

AFK : Emprunt de l'anglais AFK, sigle pour away from the keyboard (« loin du clavier »).

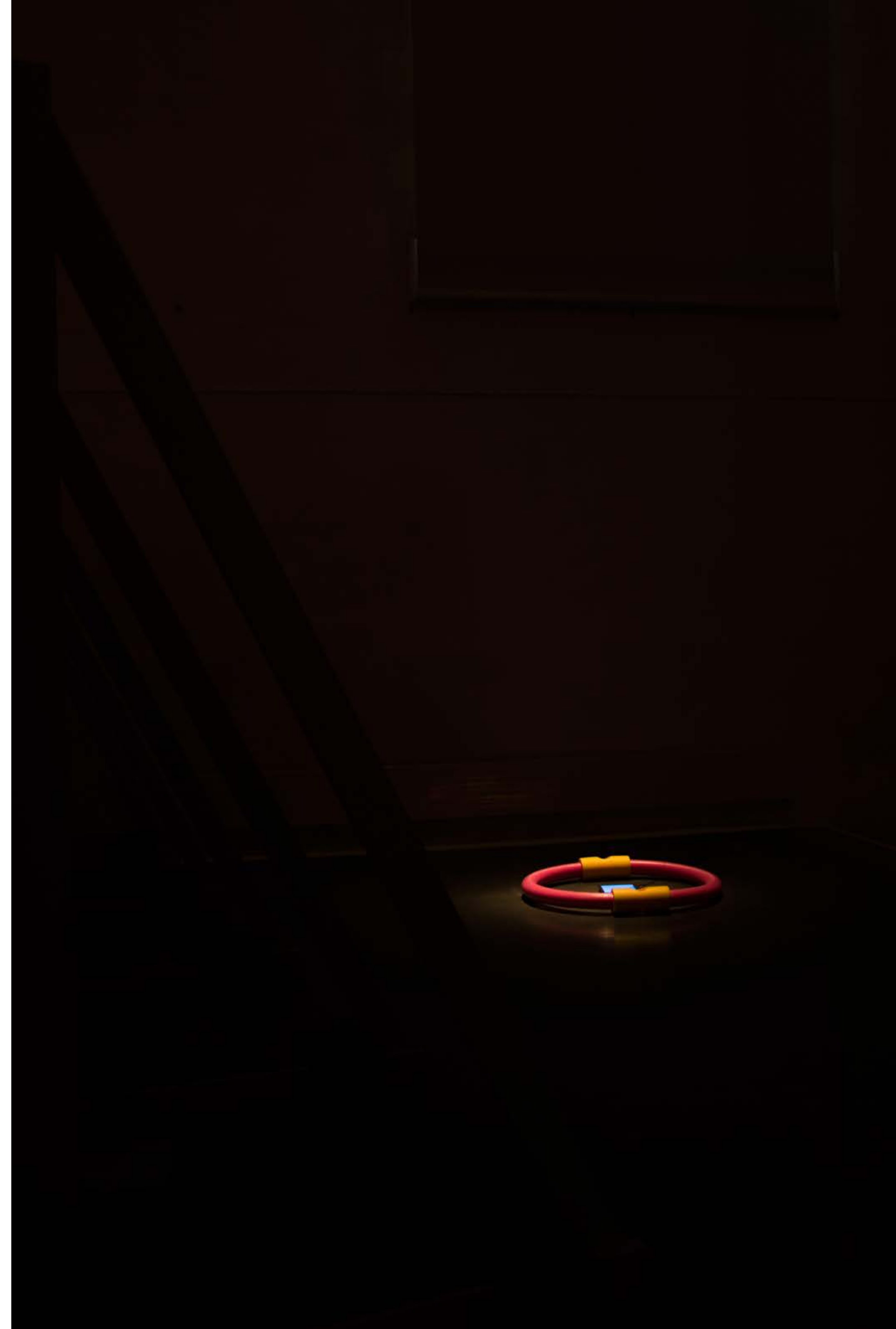
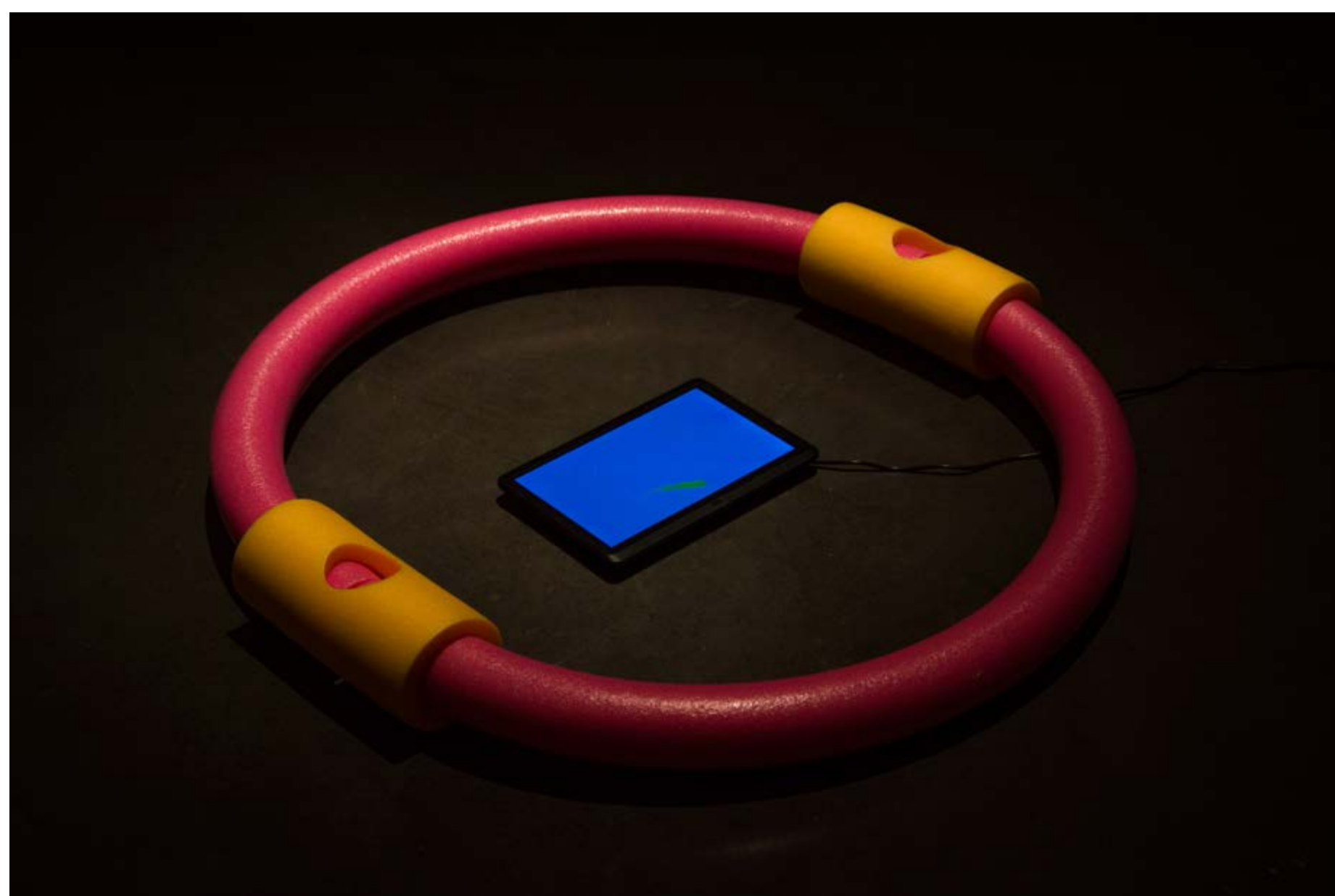
LORE : le lore, emprunt à l'anglais signifiant « folklore », « tradition orale », « diégèse », est l'histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre.

Unreal Engine : moteur de jeu vidéo propriétaire développé par Epic Games

Remerciement à Alix Désaubliaux pour cet échange et au Mat - Centre d'art d'Anenis pour son soutien.

La piscine, 2020, vidéo en boucle, écran LCD, frites de piscine

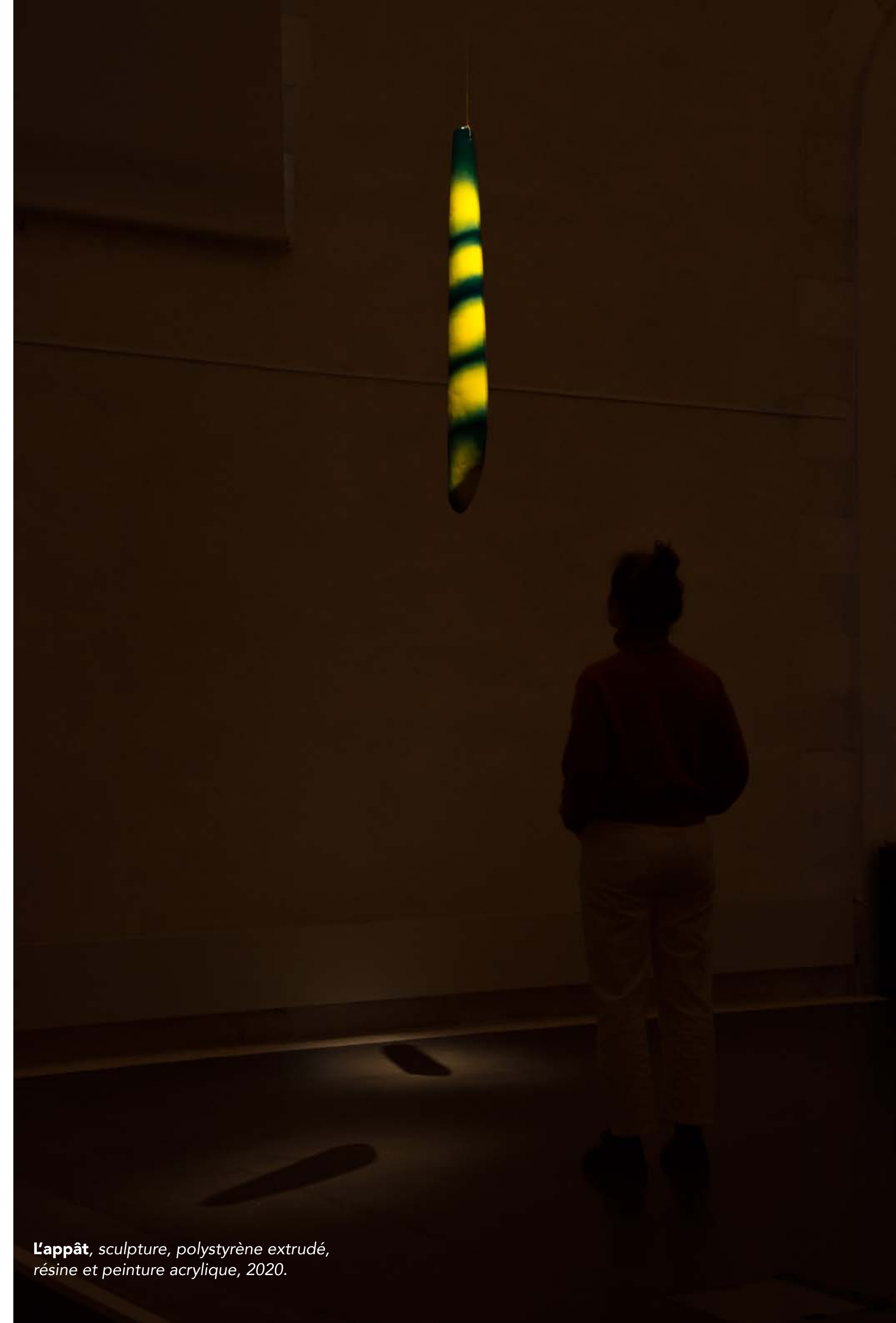
Le regard est attiré par un petit écran inscrit au centre d'un anneau rose et jaune. Un poisson vert fluorescent ne cesse de s'y mouvoir dans une eau bleue piscine. Le réel et le virtuel se confondent, l'image paraît tantôt réelle tantôt sortie d'un jeu vidéo.







Le labre, sculpture, polystyrène extrudé, résine et peinture acrylique, 2020.



L'appât, sculpture, polystyrène extrudé, résine et peinture acrylique, 2020.



Just an Illusion. Vidéo, 23mn 33, 2019.

Réalisée en collaboration avec Manon Riet dans le cadre de la résidence
A GUEST + A HOST = A GHOST à Cork en Irlande.

Just an Illusion se place entre documentaire et fiction. Dans ce court métrage Marie O'Donovan est à la recherche d'un Fata Morgana, une forme de mirage se produisant en bord de mer et dans des conditions climatiques bien particulières. Elle nous explique comment elle opère et nous emmène contempler la mer depuis ses spots préférés.

<https://vimeo.com/384494953>



Pour un allègement de la charge de de travail. Vidéo, 24m 41, 2019.
Réalisée en collaboration avec Manon Riet.

Pour un allègement de la charge de travail s'intéresse à l'optimisation toujours plus incorrigible que la société nous impose. Composée en deux parties, leur vidéo se déploie sur différentes temporalités tout en laissant s'entremêler fiction et réalité. À travers un jeu de simulation, Thomas Portier met en exergue la dualité possible entre le plaisir et l'habitude, en portant une réflexion sur la dépossession et l'automatisation.

Manon Riet, quant à elle, invite le spectateur à faire l'expérience d'une certaine réalité qui s'inspire de l'expérience de pleine conscience dit du grain de raisin, développée par le médecin John Kabat-Zinn. À travers cette vidéo, ils nous invitent à se concentrer sur l'instant, prendre conscience de nos sens, et réduire l'angoisse que la société et son quotidien nous impose.

Texte de Marine Des Garets, Lucas Andréac et Brice Aulin.
<https://vimeo.com/368510717>



Appréciez que les choses se fassent, performance, projection vidéo, 2019

Appréciez que les choses se fassent est la confession d'un conducteur de train. Pendant cette performance, j'active un jeu de simulation de train (Train Sim World) tout en parlant de ce qui est passé d'un plaisir à une habitude, pour finalement me le faire dérober par l'automatisation. Créant une ambiguïté entre réalité et virtualité, Extrait du texte de la performance :

«Moi j'ai intégré ACX y a déjà pas mal de temps.
Plein de trajets, tous différents, j'étais vraiment heureux.

Etre en cabine c'est plein de petites choses, voir le soleil d'un coté à l'aller et de l'autre au retour, enfin je dis aller et retour, c'est plus pour l'utilisateur ça, parce que pour nous c'est plutôt le trajet et le trajet... mais donc la lumière.



Et puis voir les saisons passer sur un endroit que tu connais, ça aussi ça me plaisait beaucoup. À ça tu rajoutes la satisfaction du travail bien fait, d'arriver pile à l'heure alors que tu décolles avec un bon retard, de passer le trajet avec un collègue que t'aimes bien... Tu prends tes habitudes sur les machines, tu les connais... tu te mets à avoir tes préférées. Là je conduis une CW 4400W de Général Electric et elle me plait.

Le temps se met à filer différemment, toujours un peu pareil, toujours un peu différent. Les gestes se répètent mais c'est plus que ça... les gestes s'affinent. [...]



By the Sea, modélisation 3D, vidéo, 2018

Entre attente Beckettienne et espérance, *By the Sea* propose la contemplation de la mer et l'attente d'un lendemain meilleur.

Extrait du texte de l'installation :

« Ils m'ont dit de les attendre ici. Enfin ils nous ont dit de les attendre ici. C'était il n'y a pas si longtemps mais je pense qu'ils ne vont plus tarder.

Alors j'attends. Régulièrement, une caisse s'échoue sur la plage. Dedans on trouve de quoi tenir quelques jours. On ne fait pas de réserves, mais nous avons de quoi tenir.

De toute façon nous ne sommes plus aussi nombreux qu'au début. Ce sont eux qui nous les envoient, comme ça nous pouvons les attendre, ils pensent à tout vous savez. D'ailleurs, comme ça, nous sommes sûrs qu'ils ne nous ont pas oubliés et qu'ils finiront par venir nous chercher. [...]»

Cathartic, carton de transport, bâche PVC, 2018

Cathartic met en rapport et en regard des maquettes de bateaux réalisées en carton de transport de frigo et machine à lavée avec une carte de la mer Arctique, débarassée de la calotte glaciaire. Laissées apparentes, les sérigraphies présentes sur les cartons donne à voir l'origine et surtout la provenance géographique de cette matière. Le contenu devient ici le contenant en prenant la forme des porte-conteneurs ayant permis à ces cartons d'arriver en Europe.

La bâche, de son côté, nous donne à voir une mer dont la carte nous est encore inconnue, paradoxe de ne pas reconnaître la Terre. Cette mer est pourtant déjà un enjeu géopolitique majeur comme autoroute de la globalisation.





The fair voyager, vidéo, 4m 37, 2016

La vidéo *The Fair Voyager* présente la naissance d'une nouvelle nation, flottant dans la mer de Chine et s'agençant autour d'un énorme paquebot. Dans sa forme, cette vidéo ne laisse rien à voir de ce qui sera appelé la Fair Community, mais présente de manière objective son évolution, de sa création à sa revendication en tant que micronation.

Réalisée en 2016, cette vidéo fait référence à un climat géopolitique en constant resserrement, à la manière des gated communities et pousse le spectateur à s'interroger sur la naissance et le sens d'un état souverain ou plus généralement au sens de n'importe quelle communauté.

Drapeau, passeport et tampons officiels accompagnent depuis 2017 le visionnage de la vidéo.

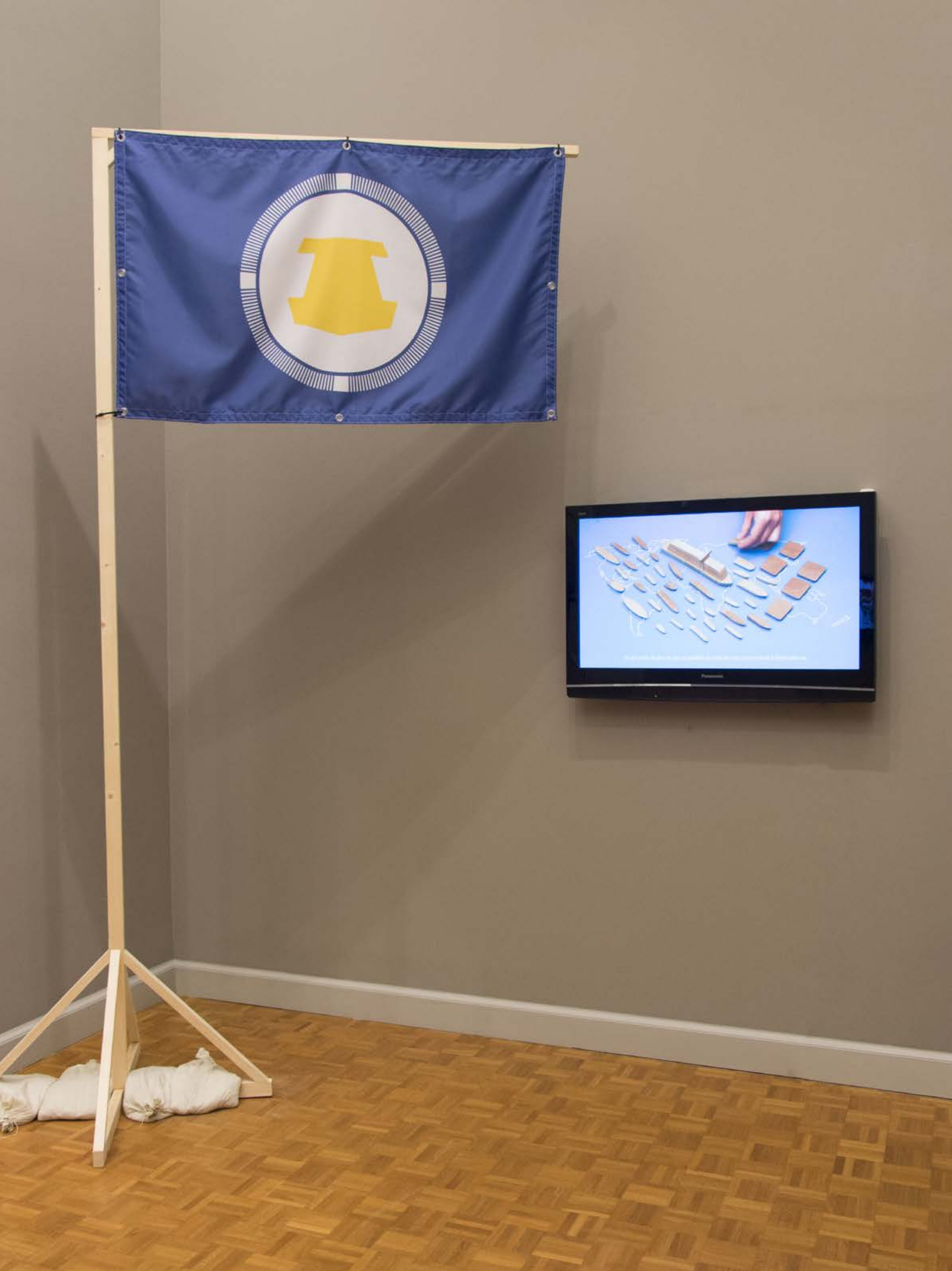
<https://vimeo.com/201148495>



En 2008, le Fair Voyager est mis à l'eau



ainsi qu'une usine de dessalinisation d'eau de mer, livrées début 2012.



On connaît la chanson, drapeaux en coton, 2019

On connaît la chanson est une installation de drapeaux reprenant des titres de chansons populaires et célèbres des deux cotés de la Manche.

Du côté français, *Ne me quitte pas* de Jacques Brel, *Dis, quand reviendras-tu ?*, de Barbara et *Comment te dire adieu* de Françoise Hardy. Du côté anglais, *Should I stay or should I go*, de The Clash, *With or without you* de U2 et *I want to break free* de Queen.





J'aurai dû saler la terre, drapeau blanc, texte, 2019

Réalisée in situ et pensée en rapport au parc du château de Bosmelet, l'installation *J'aurai dû saler la terre* met en rapport un drapeau blanc hissé au milieu d'une zone laissée en friche et un court texte écrit lors de la résidence. Cette installation prend comme racine le travail de Gilles Clément, philosophe ayant théorisé et développé la notion de tiers-paysage. Ce tiers-paysage englobe tous les délaissés, friches et terrains vagues dans lesquels la nature peut reprendre ses droits sans subir la main de l'homme.

Le texte accompagnant le drapeau est la confession d'un hypothétique jardinier, ayant rendu les armes face à une nature ne se laissant pas faire. L'objet du drapeau blanc, signifiant ce renoncement devient donc ici un double symbole, celui de la défaite du jardinier et celui de la victoire de la nature. Dans cette ambiguïté, ce drapeau devient, en quelque sorte, le drapeau du tiers-paysage, un territoire qui se passe de la main du jardinier sans pour autant mal s'en tirer.