

Émergence

Exposition du 19 mars au 18 mai 2019

21 diplômés de l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne (EESAB) – promotion 2018
des sites de Brest, Quimper, Lorient et Rennes

Galerie Pictura du Pont des Arts
Parc de Bourgchevreuil
35510 – Cesson-Sévigné

Contact :
Tél : 02.99.82.52.20
Mail : sterenn.prigent@ville-cesson-sevigne.fr



Pour la quatrième année, la Galerie Pictura accorde une place importante aux artistes émergents, exposant ici des œuvres de jeunes diplômés de l'école Européenne Supérieure d'Art de Bretagne. Émergence présente un large panorama de la diversité artistique contemporaine : peintures, dessins, photographies, installations ou de techniques moins classiques liées aux nouveaux médias...

Jehanne Bouzennounn – Anouk Chardot – Maxence Chevreau – Paul Cottet-Dumoulin – Alice Delanghe – Florent Drouin – Romane Elliot – Fanny Gicquel – Vincent Ladonne – Guillaume Le Clouërec – Céline Le Guillou – Alicia Le Roux – Sylvain Lorain – Kahina Loumi – Denis Macrez – Clément Mathieu – Jade Pecado – Sarah Penanhoat – Julien Rivassou – Wei Wei – Wu Jing

Commissaire d'exposition : ***Marylenn Mauraige***

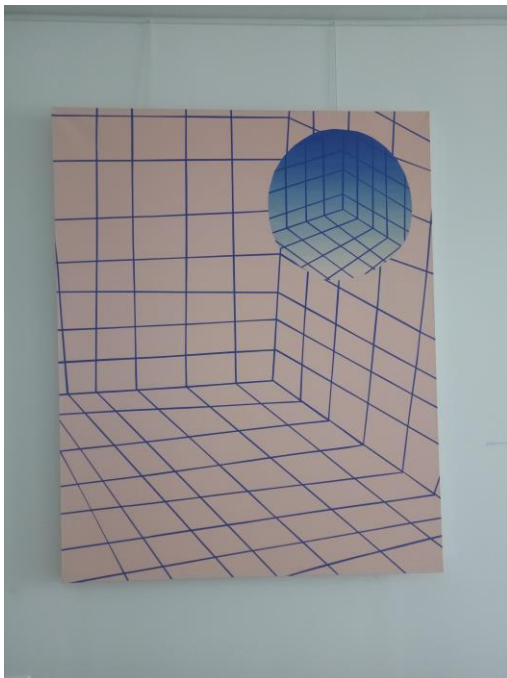
Les artistes :

Jehanne Bouzennounn :

Ce tableau est en fait une table, ici posée contre le mur. Cette table traînait au milieu des ordures, l'artiste l'a récupérée, l'a peinte et l'a intitulée « *Tata* ». Sa tante a toujours été assise à une table, comme si ces deux éléments étaient indissociables. Cette scène la représente dans sa maison au papier peint vintage, avec son chien, un bon repas et un film de Bruce Lee. L'ambiance est décontractée. Jetés ou abandonnés, Jehanne Bouzennounn apprivoise des objets trouvés dans la rue en les détournant afin qu'une autre de leur facette soit révélée. Elle s'inspire des lieux qui les entourent, leurs formes, ou encore leurs moyens d'utilisation. Ce sont des images souvent satiriques et humoristiques qui s'articulent sur des supports recyclés.



Tata



Salle d'attente

Anouk Chardot :

Anouk Chardot pense par la peinture et par l'absence de présence humaine, disparaissant au profit de sensations et d'émotions universels. L'espace oscille et devient étrange. Des objets interagissent avec cet espace et sont comme la prolongation de cet univers onirique ; ils dialoguent et se confrontent avec notre espace réel, tangible.

La grille est un motif récurrent dans le travail d'Anouk Chardot comme on peut le voir dans sa toile *Salle d'attente* : c'est un moyen pour elle de structurer l'espace mais également de mettre en tension. La grille, dans cette peinture, dessine le plan du tableau qui renvoie à sa caractéristique bidimensionnelle. Il met en place deux espaces simultanément : le plan et la profondeur. L'espace devient alors instable, comme hésitant entre les deux, là où le regard parvient à capter l'ensemble.

Angles est une pièce avec laquelle on bascule vers le volume. La grille n'est plus l'élément représenté mais devient le support de la peinture. Avec sa trame fine, ce grillage qui se déroule laisse visible ses deux faces. Il permet à la peinture d'être lisible et de traverser ce plan. Les hexagones de plâtre qui se déploient en volumes semblent assez massifs mais laissent également visible la fragilité du matériau.

Angles



Maxence Chevreau :



Rebond – La main dans la poche – Sans titre – Rideau – Oreiller – Pull

Lire un livre et penser à une sculpture, voir une image et penser à un film, isoler une case de bande-dessinée, relever une anecdote... sont autant d'éléments que l'artiste saisit pour les faire se rencontrer. Par la sculpture, le dessin, le texte, les collections d'images, Maxence Chevreau capte des formes par focus, comme des détails. Une chose en amène une autre. Il construit des groupes de sculptures par série, comme des digressions successives. Par des assemblages, il laisse une place pour que les formes se répondent et se contredisent. Ainsi, des objets dessinés croisent des objets trouvés, des empreintes, des moulages dans une grande variété de matériaux. Elles jouent alors sur un rythme avec des variations et des répétitions, donnant à voir dans un même mouvement ce qui les rapproche et ce qui les sépare. Maxence Chevreau met en dialogue des univers aussi variés que ceux du cartoon, de l'archéologie, du domestique, de l'histoire de l'art ou du design, pour devenir sensible à la structure qui relie. Les sculptures se prolongent entre elles et composent des histoires, comme une écriture qui fonctionne par rebonds et fuites successives.

Paul Cottet-Dumoulin :

Si on se laisse porter par la rêverie de notre environnement, régulièrement nous apparaissent l'habitat, les architectures de la ville nous entourant, ou encore les lieux qui ont comptés pour nous. Souvent, le fait de décrire sa maison d'enfance fait l'effet d'un retour immédiat entre ses murs, comme un témoin du temps. Le terme de témoin en architecture fait référence à une petite plaque de plâtre placée sur les fissures que le temps laisse, afin de visualiser les détériorations de ces bâtiments. Ainsi, la notion de témoin est fortement liée à l'espace et au temps, comme un arbre coupé où l'on peut lire son âge sur ses cernes de croissance. Ici, bien plus précis, un vieil habitat nous raconte notre contexte.



Dans sa pratique, Paul Cottet-Dumoulin parle d'architecture au travers de ceux qui la vivent, l'habitent, la rêvent ou la conçoivent. Notre contexte parle à notre place et laisse transparaître nos personnalités. La maison, en psychologie est le symbole du MOI mental. Demander de dessiner une maison est une manière de faire transparaître notre sensible, nos rapports aux autres et notre regard porté sur nous-même. Ainsi, récupérer, mouler, empreinter, représenter ce qui témoigne de nos changements ou de la transformation de l'espace de vie, permet de ralentir et d'offrir à voir certains contextes devenir des hétérotopies voire simplement des utopies.

La Douillerie

Les matériaux dans lesquels ont été réalisées les œuvres *La Douillerie* et *Rue Jean-Marie Duhamel* ont été prélevés sur les lieux même des bâtiments ici représentés. Par un acte tautologique, Paul Cottet-Dumoulin vient sculpter les bâtiments originels qui s'y érigeaient grâce aux débris préservés de divers chantiers de démolition, métamorphosant le rebut en matériaux précieux, témoignant ainsi du souvenir de ces lieux et des changements de la ville de Rennes.



Rue Jean-Marie Duhamel

Alice Delanghe :

AstroPassion est né de l'intérêt de l'artiste pour les jeux à gratter. Ils ont été pendant un instant une forme d'espoir, la projection du fantasme de gagner de l'argent. Une fois perdants, ils redeviennent d'insignifiants morceaux de papier à peine dignes d'être mis à la poubelle. Il s'agit de penser ce statut binaire. L'image a été agrandie, pour prétendre à l'augmentation du fantasme de s'enrichir, mais ce dernier ne sera jamais assouvi. Il s'agit d'une illusion : *AstroPassion* est davantage une sculpture empreinte de fantasmes qu'un réel jeu à gratter. Il s'agit d'une sculpture creuse en plâtre. L'aspect froissé a été réalisé par empreinte dans un moule. Le visuel du jeu à gratter est un transfert d'image. Il s'agit de l'agrandissement d'un réel astro-poisson.



AstroPassion



Théorie du coyote suspendu

Théorie du coyote suspendu est une tension immobile. Le personnage semble être en suspension. La théorie du coyote suspendu est une expression dans les cartoons (Bip Bip et Coyote, par exemple) pour désigner ce court instant où les personnages restent hébétés au-dessus du vide avant de tomber. Après avoir photographié un homme en train de tomber à la renverse, Alice Delanghe a projeté son image sur la feuille, dessiné ses contours puis travaillé centimètre par centimètre les ombres au graphite. Elles sont en effet la clef de ce travail, une ombre dessine une forme et rend visible la lumière.

Florent Drouin :

Florent Drouin se promène, traverse les chantiers, les friches. Il aime ces lieux entre-temps. Ils témoignent d'un territoire en devenir, ou laissant trace du passage du temps. Parfois, un élément l'interpelle, qu'il soit végétal, architectural ou sonore, il le prélève, le photographie, l'enregistre. Il associe, soustrait, recompose ces captations pour proposer des représentations de paysages entropiques dont l'humain est la cause.

Écoulement est une vidéo représentant des panneaux de verres s'étant brisés suite à un choc thermique. L'artiste cherche à évoquer un archipel, dont le glissement est une représentation d'un paysage soumis à l'érosion et à la désagrégation.



Résistance : Les chardons sont, pour l'artiste, un signe de résistance. Autrefois considérés comme « mauvaises herbes » ou plantes invasives, ils sont à la fois présents sur les côtes comme en montagne. De par leur nature, ils présentent une souplesse d'adaptation au climat et poussent sur quasiment tous les types de sols. Ainsi, différentes espèces se sont développées dans plusieurs régions du monde. En poussant sur les côtes sableuses, leurs racines maintiennent les sols de l'érosion et des glissements. De plus, les chardons sont des logeurs pour les petits rampants tels les lézards ; leurs épines les protègent des plus gros prédateurs. Florent Drouin représente les chardons la "tête" vers le bas, par analogie à la plante, la fleur que l'on cueille et fait sécher, suspendue.

Résistance

Flux est une série de gravure sur bois dont les représentations sont issues d'une promenade à Larmor-plage. Gravées dans le sens du fil du bois puis imprimées, les images se superposent, se répètent, s'intervertissent. Ce sentier de papier évoque une partition. Partition d'une ballade dont les couplets et les refrains cherchent à faire image. Comme le souvenir d'un chemin que nous avons emprunté se transforme au fil du temps, se fait et se défait selon les images qu'il nous a laissé en mémoire.



Flux

Romane Elliot :

La fleur coupée est pour l'artiste un point de départ à la création. Elle est directement utilisée comme un être sensible, fragile, à la morphologie changeante et à la courte durée de vie. Très proche de l'évolution du corps humain, Romane Elliot l'utilise non pas comme motif mais comme sujet, dans le sens d'individu. *Expérience n°7* est l'une des pièces de la série intitulée *Le Jardin des supplices*, référence directe au *Jardin des supplices* d'Octave Mirbeau où l'on ne sait plus si l'auteur parle de fleur ou de la chair des corps en décomposition exposés.



Expérience n°7

Fanny Gicquel :

Overflow est une sculpture performative, transposée en vidéo. Une structure en acier accueille trois contenants en verre remplis à ras bord de différents liquides. Chaque boisson est aspirée et recrachée, naturellement ou à l'aide de fines pailles en verre, d'un contenant à l'autre. Ce processus transforme la couleur des boissons et l'esthétique initiale de l'œuvre. Élégante et délicate, elle devient un crachoir répulsif. Aspirer, descendre, cracher, se lever, aspirer, descendre, cracher... Cette mécanique se présente comme un flux ininterrompu. L'action de cracher et ses composants, comme la salive et le souffle généralement perçus comme impropres, constituent le matériau chorégraphique afin de créer une boucle quasi-hypnotique. Composée comme un triptyque, cette vidéo présente chacun des contenants en image fixe. Les corps des interprètes passent d'une image à l'autre afin de rappeler la circulation des liquides.



Overflow

Vincent Ladonne :

La couleur blanche est la figure du calme, de la neutralité du silence. Ainsi, le recouvrement blanc pourrait être la quête pour retrouver et préserver l'état initial, l'état zéro de l'être. Ces recouvrements blancs comme des gestes qui représenteraient la quête d'un individu dans sa recherche de lui-même, de sa vérité, détachée et ramenée à son milieu propre.

Une botte de foin est le fruit d'un travail de récolte. Elle représente une unité de nature, une unité de milieu, elle le contient. La chaux/chanvre qui est une matière poreuse à travers laquelle la botte de foin va respirer. Elle est dans un échange libre et permanent avec le milieu dans lequel elle se trouve (échange intérieur/extérieur). Ainsi, la botte de foin glisse d'un temps végétal vers un temps minéral, elle va lentement redevenir poussière à l'intérieur de sa coque poreuse, recouvrant son état initial.



Recouvrement blanc



Barquettes

Guillaume Le Clouërec :

La pratique de Guillaume Le Clouërec emprunte à l'histoire de l'art et à l'univers de la bande-dessinée. Elle emprunte ses codes à travers des simulacres d'œuvres d'art qui deviennent parties prenantes d'installations malicieuses. Les *runnings gags* présents dans la B.D. donnent naissance à des sculptures en plusieurs exemplaires qui viennent rythmer l'espace d'exposition. Il porte un regard humoristique et tendre sur la sculpture.

Céline Le Guillou :

Céline Le Guillou travaille sur des matériaux de récupération afin de créer un volume dont la forme soit en accord avec une image qu'elle visualise intérieurement, aussi floue soit-elle. L'artiste part souvent d'un dessin composé d'ensemble de pièces, puis se focalise sur une de ces pièces qui évolue, prend du sens indépendamment des autres et lui offre d'autres directions. Elle façonne le volume de manière à ce que les courbes soient les plus harmonieuses possibles, l'aspect organique étant omniprésent dans ses pièces. Elle superpose de multiples couches, matières, pour structurer l'ensemble et consolider les surfaces. L'étape de la couleur est souvent révélatrice des défauts présents sur la pièce ; parfois, le défaut a lieu d'être, il est même exploitable.



Régénérescence

Céline Le Guillou travaille ses formes afin qu'elles s'imbriquent les unes aux autres, qu'elles se rassemblent. Cela crée des îlots qui tendent à devenir des environnements dans lesquels certaines pièces s'incarnent en meneurs, tandis que d'autres existent. Et cela évolue au gré des modifications que peut faire l'artiste sur ses pièces, qui ne sont donc jamais figées. Lorsque l'une d'elle est modifiée dans sa forme, sa texture, sa couleur, les autres sont indéniablement mises en cause.



Captivité

« J'aime à penser mes pièces comme un écosystème, dont les éléments font partie d'un tout dans lequel ils sont tous intrinsèquement reliés. Je les perçois comme vivantes. » Céline Le Guillou pousse cette approche du matériau vivant en tendant à personnifier certaines de ces pièces pour leur donner un aspect pathétique, dérisoire. Cela permet d'attribuer

aux pièces abstraites un caractère grotesque, informel.

Alicia Le Roux :

Les questions animales et d'animalité sont des notions très présentes dans le travail d'Alicia Le Roux, qui se concentre sur les échanges entre humains et animaux. Elle s'intéresse tout autant aux animaux sauvages qu'aux animaux domestiques, qui participent à l'évolution humaine et qui subissent les abus de l'exploitation industrielle. Les animaux ont appris à exister à nos côtés, à communiquer avec nous, à comprendre certaines règles partagées. Ce sont sur ces capacités qu'elle est capable de construire ou de reconstruire les relations entre humains et animaux. Alicia Le Roux développe dans son approche le concept de « co-animalité » qui induit une coexistence, un respect, un compromis. C'est là que s'effectue son intervention en tant que designer : c'est une invitation au partage de l'espace, poétique, par l'hybridation des assises humaines et non-humaines. Ce sont des perchoirs, sur lesquels s'asseoir, se percher, parler, chanter...



Perchoirs



Friche

Sylvain Lorain :

Avec des matériaux bruts, souvent récupérés, Sylvain Lorain assemble des machines fragiles et poétiques. Ces objets, inspirés de fragments du quotidien, sont des amorces de narrations. Le mouvement des mécanismes dessine une trame sur laquelle le spectateur peut projeter sa rêverie. Son projet s'est développé à travers un intérêt croissant pour le mouvement *DIY* (« *Do It Yourself* ») et l'esthétique du bricolage. Ce besoin primitif de manipuler la matière et de partager une expérience empirique du monde l'a incité à conserver une curiosité infantile. Aborder toujours de nouvelles techniques permet d'explorer le fonctionnement des choses. Déconstruire la mécanique du vivant, non pas pour dominer la Nature mais au contraire pour y retrouver la possibilité du rêve, l'émerveillement du magique derrière la « vérité scientifique ».

Kahina Loumi :

Kahina Loumi souhaite partager une vision optimiste de l'art où l'esprit se sent libre, où les sentiments sont heureux. Une vision qui s'appuie sur une pratique de la peinture élargie, de la couleur et fait référence à l'histoire de la peinture. Les recherches de l'artiste s'articulent autour de propositions abstraites et minimalistes qui mettent les problématiques picturales au centre. Inventer de nouvelles manières de « faire peinture » en croisant les disciplines et les procédés est un fil conducteur important de sa réflexion. Elle se plaît à interroger le langage pictural en-dehors de l'espace du tableau ainsi que les conditions de présentations de la peinture au travers de la série et de l'installation. Déconstruire les gestes picturaux en opérant des déplacements l'amène souvent à faire de la peinture le sujet de sa peinture.



Les joueurs

Denis Macrez :



Empreinte

Denis Macrez aime à utiliser le feu dans le cadre de ses œuvres, pour faire ressortir le réel d'une nature semblant morte. Le béton est, ici, l'élément fondateur d'une œuvre paraissant être un tronc d'arbre. Le mortier est coulé dans un coffrage contenant des morceaux de bois et, après séchage, un feu est allumé de façon à brûler le bois en contact avec le mortier. Une fois la matrice détruite, le bois se donne à voir par son absence et dessine un paysage minéral. La chaleur a modifié la teinte du mortier qui était en contact avec les flammes. Seul du charbon persiste, témoignant de l'action du feu. La sculpture porte la marque d'une action bien visible, pourtant il reste difficile de définir précisément la nature de la matière et du geste.

Clément Mathieu :

Clément Mathieu s'appuie sur ce qui le tue, ce qui lui fait peur, ce qui le fascine. Il entreprend un itinéraire mystérieux, un voyage de l'ordre de l'inconscient où la mort et la création sont le cœur d'un infini présent. Et lorsqu'il rencontre les résidus de son propre memento mori (« souviens-toi que tu vas mourir »), il les figure. Il se sent souvent spectateur d'un événement intérieur.

Pour terminer une gravure, une peinture ou un fusain, il attend son propre moment de crainte : l'apogée de l'image elle-même, de ce qu'elle lui renvoie. La plupart de ses fusains ont une atmosphère indistincte où parfois un corps apparaît. Une lueur feutrée nous éclaire. Il a appris à saturer le papier de noir car, de l'obscurité, n'importe quoi peut surgir. Il a également un travail d'étude anatomique où il dépouille au maximum les informations scientifiques pour faire apparaître un être vêtu d'espace et de blancheur. En amont, tout ce qui le hante est exécuté dans ses carnets. Ensuite, il choisit soigneusement quel médium utiliser, la dimension.



Mors omnia soluit

Jade Pecado :

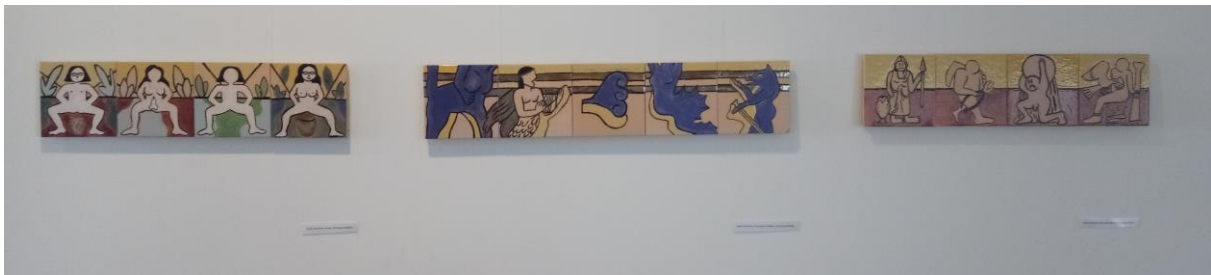
Le travail de Jade Pecado alterne de multiples points de vue ethniques, interrogeant diverses notions qui participent à sa construction en tant qu'individu. La mise en scène de son propre corps et de son histoire familiale fait partie intégrante de ses procédés de travail. L'enjeu majeur est d'aller au-delà d'un simple récit individuel et de faire résonner une histoire plus grande que la sienne, une histoire universelle rejoignant l'histoire de l'humanité comme la tradition orale, les mouvements migratoires ou encore l'art de l'autoportrait.

Le projet photo intitulé « *L'île* » commence par un travail de recherche historique autour des représentations de la Vénus anadyomène (« sortie des eaux »). Débute alors un questionnement sur la représentation de son propre corps, souhaitant reconstituer des poses issues de grandes peintures de l'histoire de l'art. Elle a travaillé à partir d'une peinture à l'huile d'Alexandre Cabanel (1863) ; charmée par les courbes et la pose lascive de cette Vénus, elle a vite été enthousiaste à l'idée de se glisser dans la peau du modèle. En empruntant ses poses, elle affirme qu'une des représentations possibles de la beauté est son propre corps, différent certes des standards actuels de la beauté mais néanmoins beau à sa manière. Cette œuvre a débouché sur de multiples expériences de mise en scène de son corps. Le cadrage et le placement créent un jeu d'échelle où le corps paraît monumental.



L'île

Sarah Penanhoat :

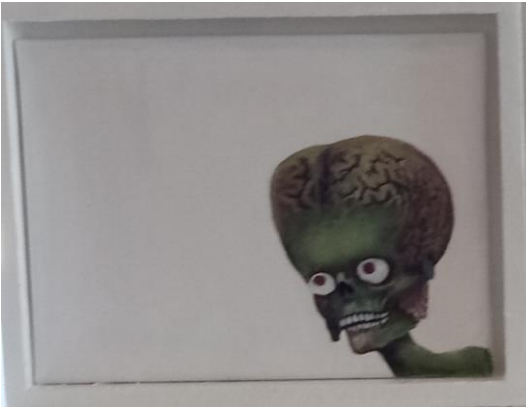


Mythos

Cette pièce est un ensemble de dessins, peints à l'émail sur des carreaux de céramique. La démarche de Sarah Penanhoat est double : utiliser des techniques artisanales toujours d'actualité tout en présentant ses dessins de manière moins conventionnelle. Ces séries reprennent des thèmes antiques, mais toujours actuels : les divinités, d'anciennes à nouvelles, la sexualité et la question du genre, déjà bien présentes dans l'antiquité gréco-romaine, et, enfin, la réinterprétation des monstres que rencontre Ulysse dans l'Odyssée. Il s'agit également d'expérimentations sur la façon de tracer l'émail avant cuisson, d'obtenir différentes couleurs sur un support aussi fragile.

Cette pièce est faite en céramique émaillée. Il s'agit d'argile, soit de la terre qui sèche à l'air libre. De malléable, elle devient soudainement très fragile : avant cuisson, la sculpture est sensible au moindre choc. Là, elle est cuite une première fois à environ 1000 degrés durant presque 24h. Elle se durcit alors et ses pores se resserrent. A la fin de cette cuisson, l'argile devient très dure, solide, tout en étant perméable et poreuse. L'émail a deux utilités : décoratives et utiles. On peut avoir un rendu uniforme en la trempant dans un bain d'émail ou, comme ici, l'appliquer au pinceau. De cette façon, l'artiste se sert de l'émail comme s'il s'agissait de peinture et essaye de jouer avec la taille et la précision du pinceau et des couleurs, des dégradés et de l'uniformisation. Une fois que ce travail d'uniformité ou de dessin est terminé, on peut remettre l'émail à cuire. La seconde cuisson est aussi longue et forte que la première. Elle donne son rendu définitif à l'œuvre, révèle les couleurs. A cette étape, les surprises sont nombreuses, ce qui fait le charme de cette technique.

Julien Rivassou :



Mars attacks !

Les deux œuvres de Julien Rivassou ici présentées sont issues de son exposition de fin d'études consacrée au questionnement éternel de l'Homme quant aux limites de l'espace et à la solitude – ou non ? – de l'Homme dans celui-ci. Il s'agit de peintures à l'huile, s'inspirant de l'univers de la science-fiction et de la pop-culture. L'une représente la planète de Vénus, tandis que l'autre est issue du film *Mars Attacks !*.



Planète

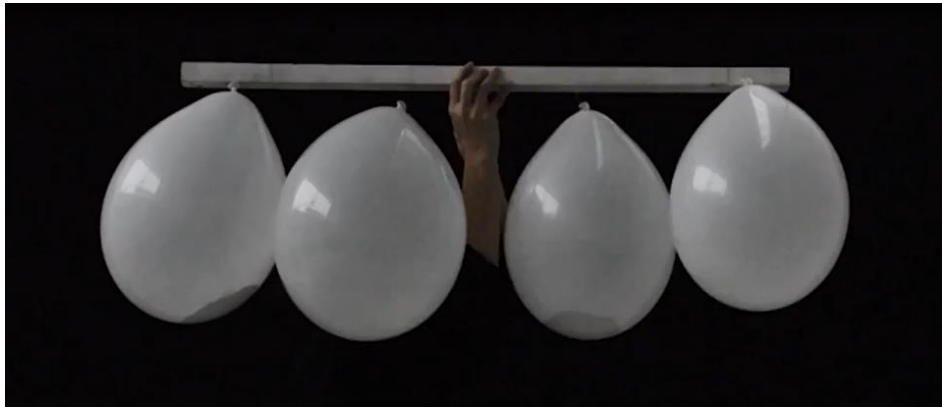
Wei Wei :



Branchages

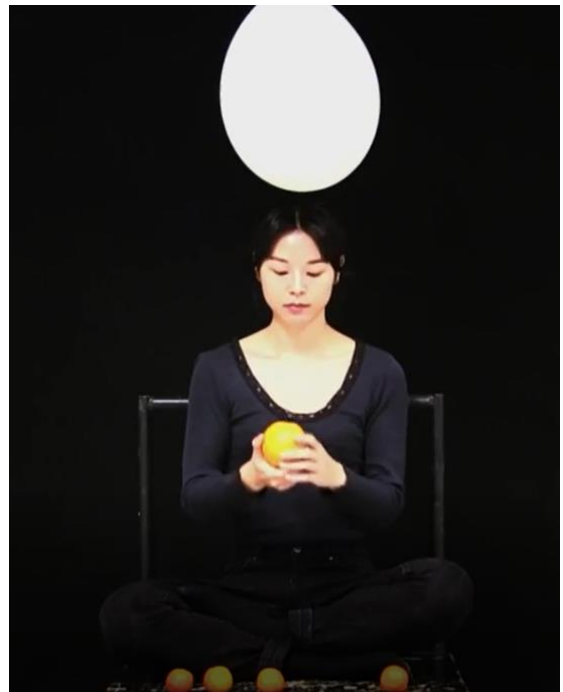
L'artiste chinois nous propose, avec des matériaux simples, une sculpture qui se veut épurée. Le bois utilisé a été longuement travaillé et séché pour donner cet aspect sobre et dénudé. Les extrémités des branchages ont été peintes d'une couleur rouge sang et certains sont ornés de fleurs en tissu. L'ensemble rappelle l'univers tribal et sacré de civilisations premières. Disséminée en deux endroits de la galerie, *Branchages* invite à la contemplation et à la déambulation à travers d'autres temps et d'autres lieux.

Wu Jing :



Nuage 3

Avec ces courtes vidéos, Wu Jing explore les gestes dans le monde culinaire. La démarche est sobre et efficace : l'œil est attiré, surpris, choqué, enthousiaste. L'artiste parvient à capter l'attention du spectateur avec ses enchaînements de gestes, parfois sûrs, parfois désordonnés, parfois enfantins. Ces gestes font alors entrer le public dans l'univers étrange de Wu Jing où des éléments simples et courants – tels que des ballons ou de la farine – sont constitutifs de sa démarche artistique.



Sans titre