



ABANDON WARE

L'objet évoque une pièce oubliée d'un jeu vidéo, un fragment venant d'un monde virtuel abandonné.

Parpaing en béton, gravé à la découpe laser.
100 cm x 40cm x 40cm

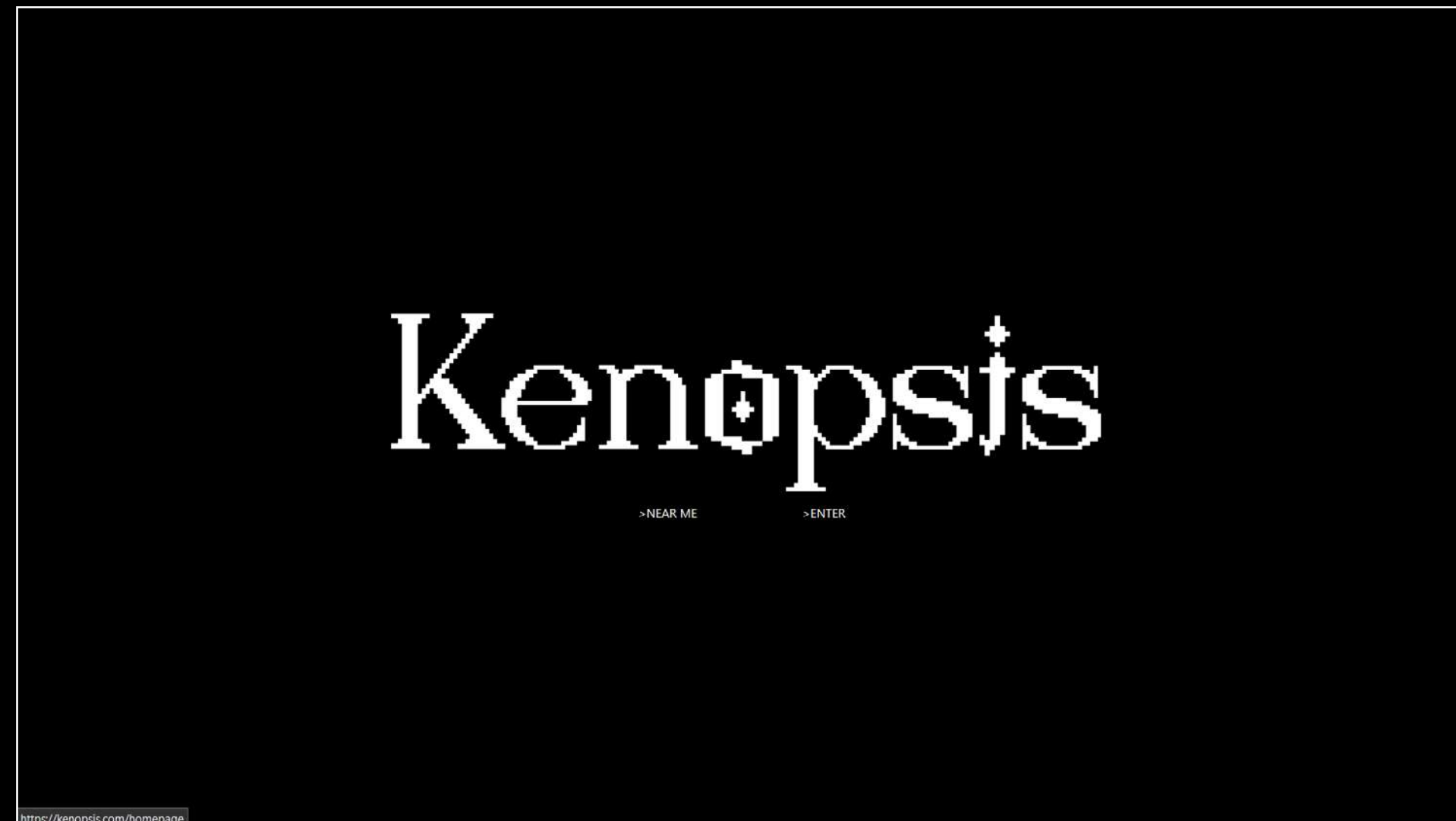
KENOPSIS

Kenopsis est un site internet interactif invitant l'utilisateur à découvrir un univers où l'institution fictive FATA ORGANA tente de contenir et de documenter des phénomènes surnaturels.

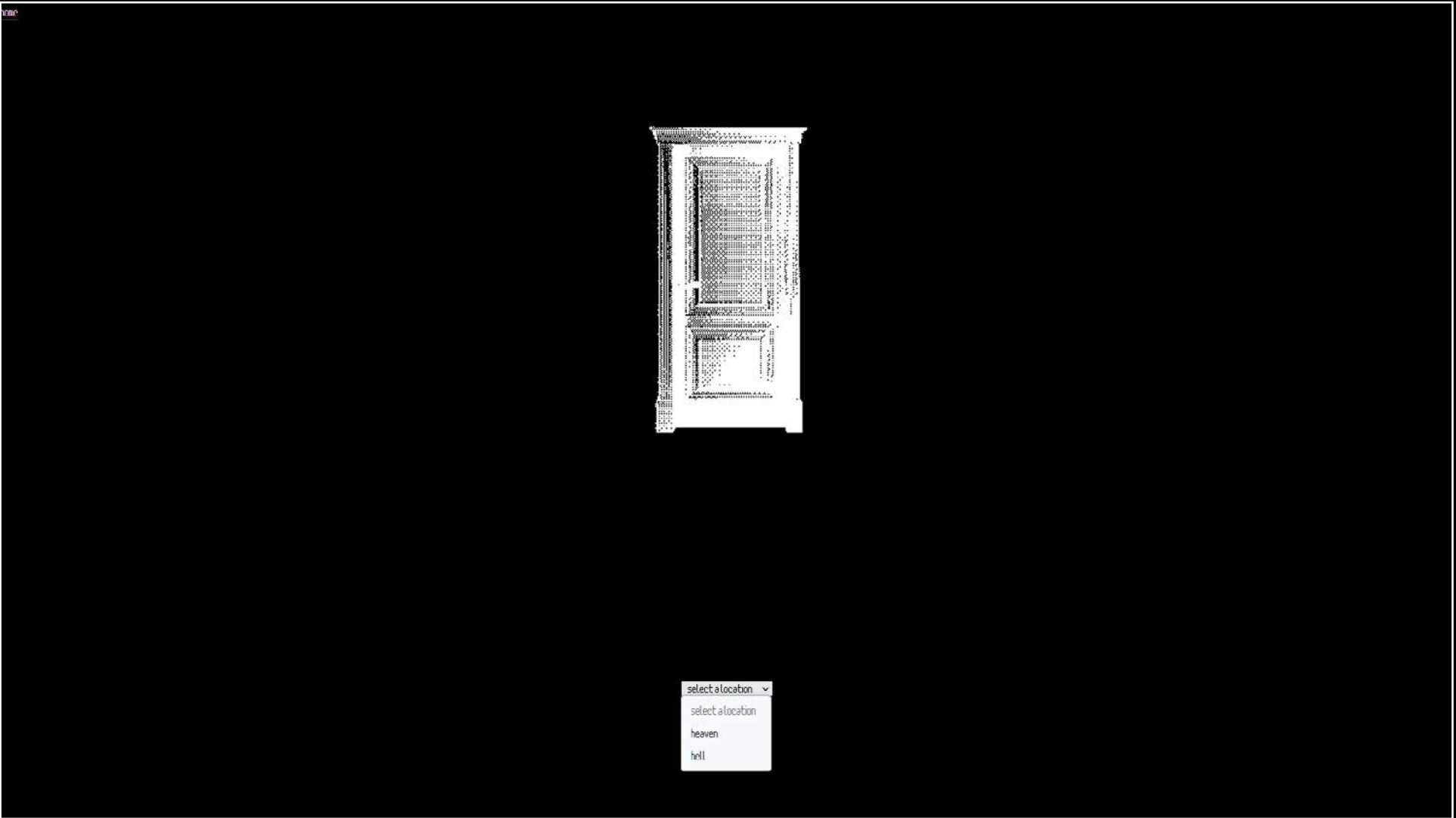
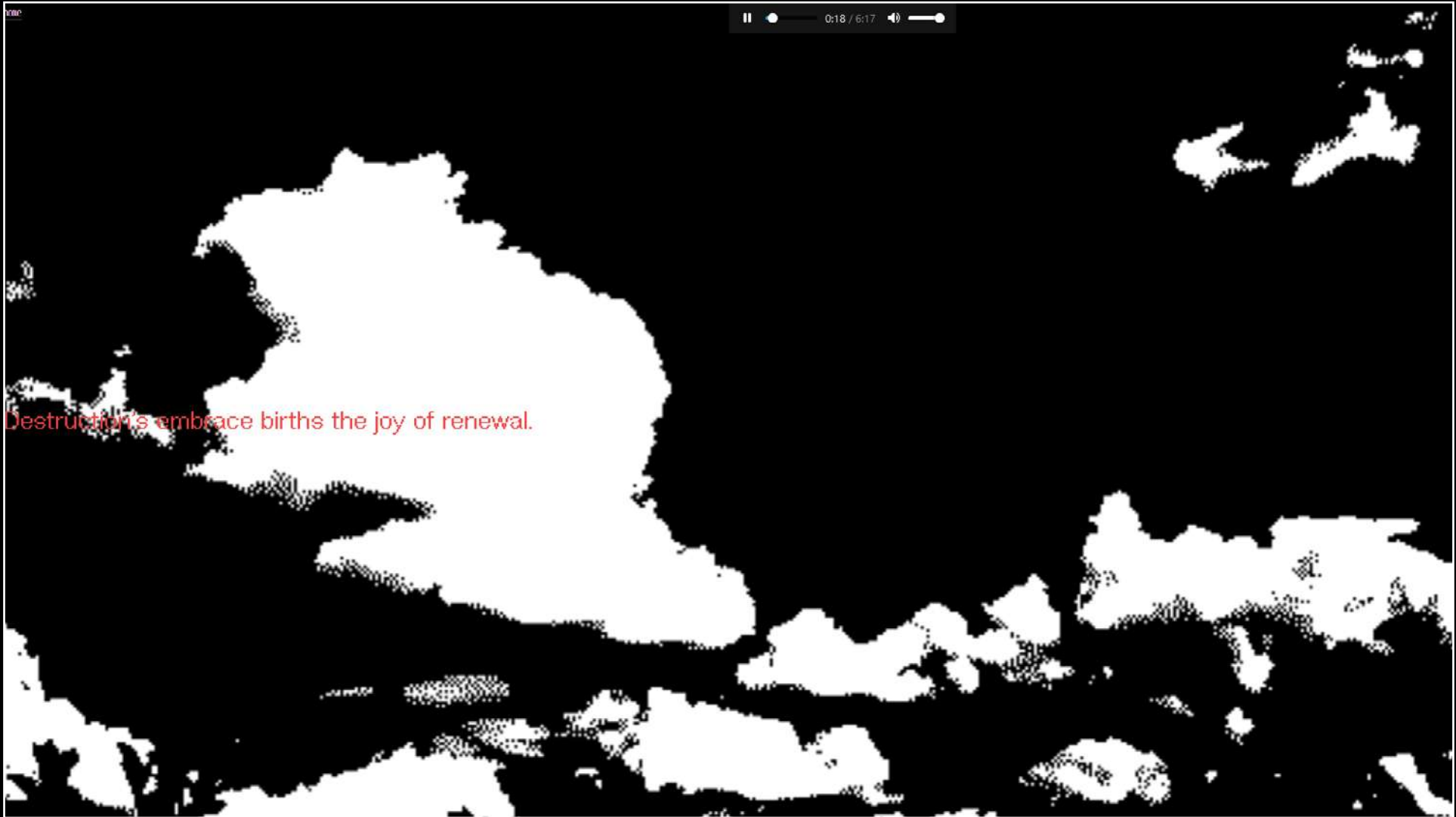
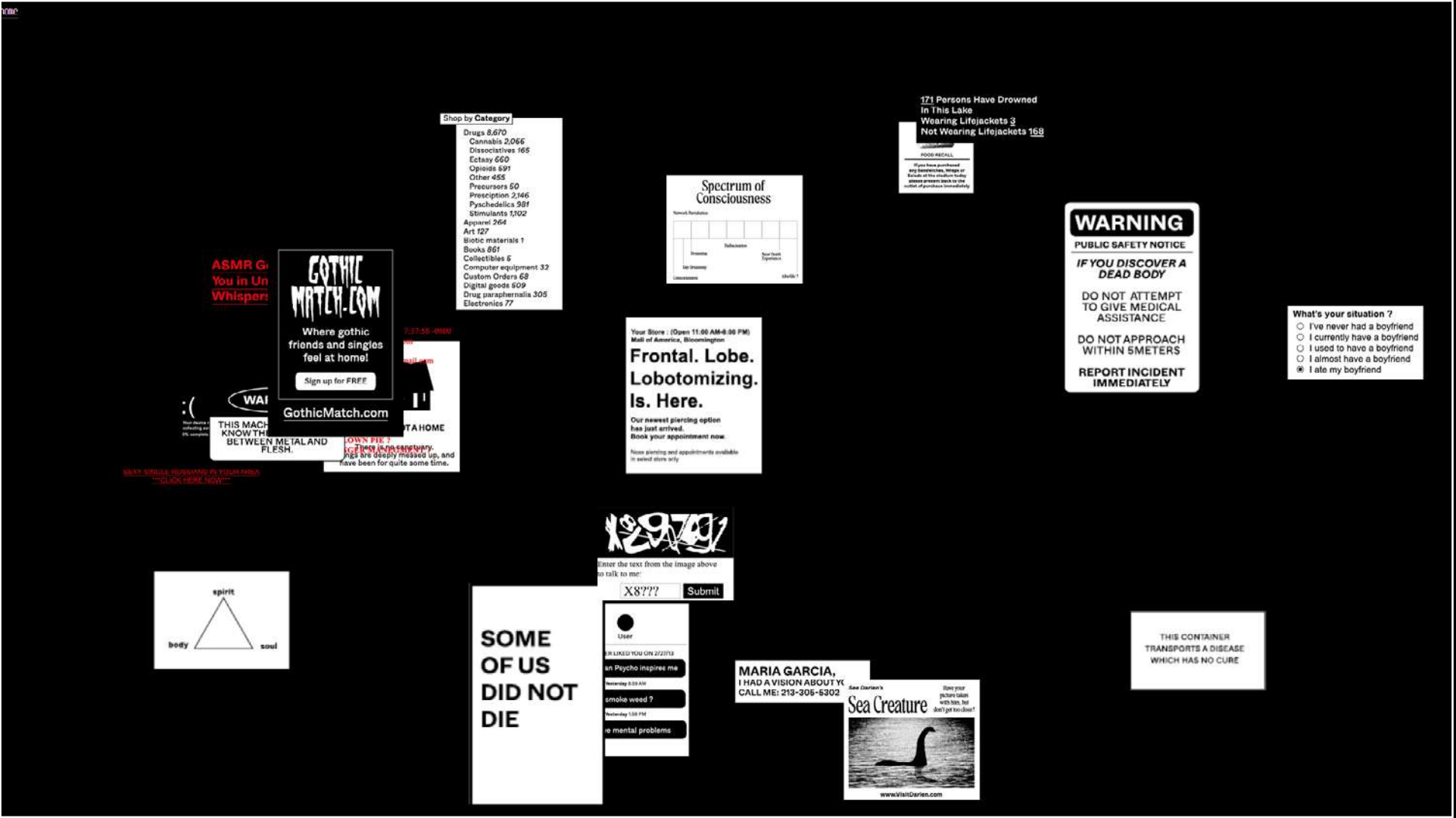
Le site repose sur un système de jeu narratif : l'utilisateur ou joueur explore différentes pages web pour reconstituer peu à peu l'histoire. Chaque section du site révèle de nouveaux fragments du récit, mêlant fausses documentations, archives, enregistrements sonores, montage vidéo, téléchargements forcés, utilisation de la webcam, etc..

Kenopsis brouille volontairement la frontière entre réalité et fiction. Et si tout cela était réel ? Et si ces phénomènes pouvaient exister ?

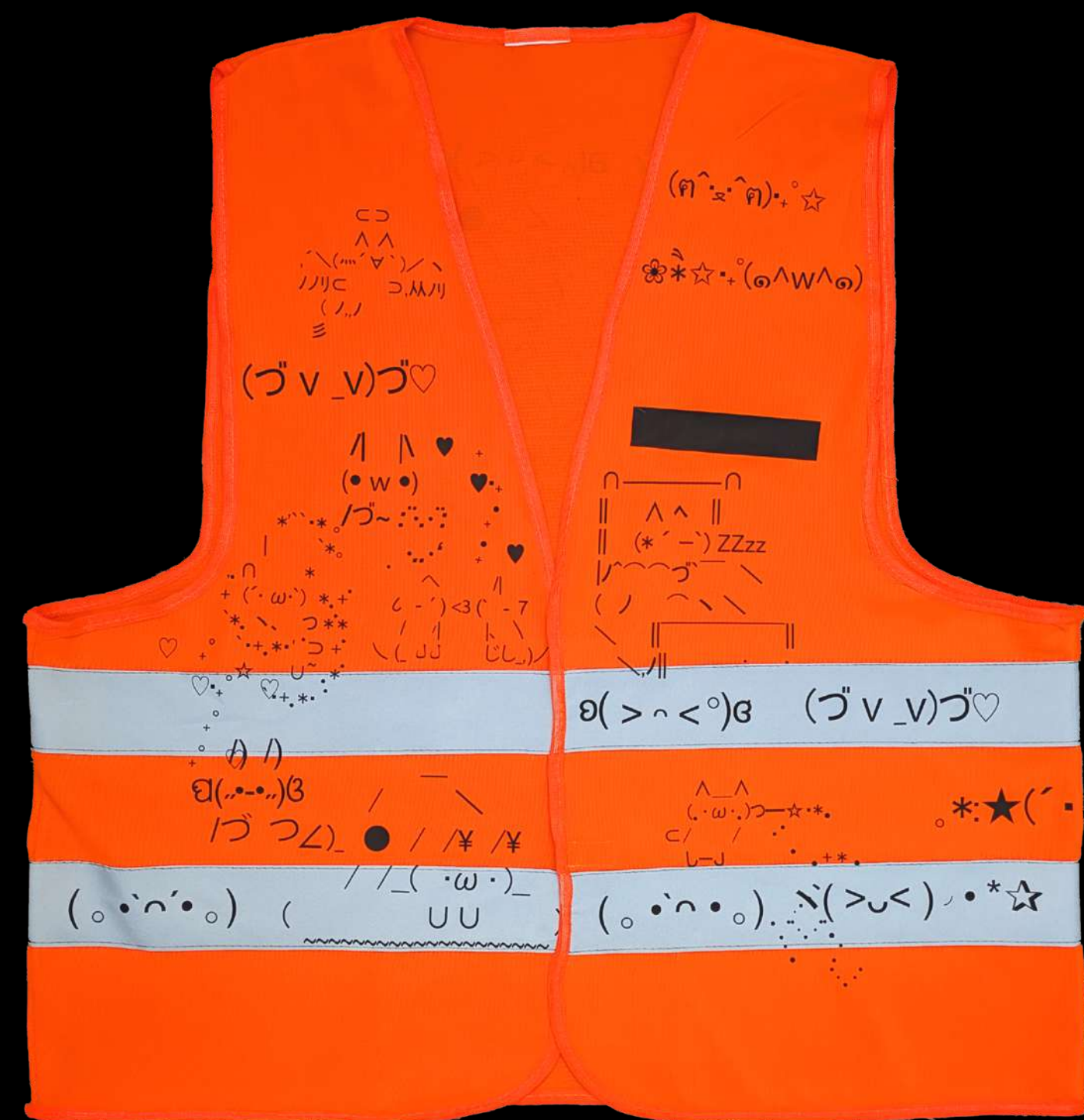
Ce projet constitue une expérimentation issue de mes recherches menées lors de mon DNSEP. Il s'inscrit dans une réflexion sur la culture Internet et ses contenus collaboratifs.



lien site: www.kenopsis.com



Captures d'écrans issues du site internet



2CHANNEL

Gilet Orange réfléchissant, flex thermocollant

le supermarché des images

LE SUPERMARCHÉ DES IMAGES

Les images, leur nombre connaît une croissance exponentielle, aujourd'hui plus de trois milliards d'images partagées chaque jour sur les réseaux sociaux, que l'espace semble être littéralement submergé. Face à une telle surproduction d'images, se pose plus que jamais la question de leur stockage, de leur gestion, de leur transport (fût-il électronique) et des routes qu'elles suivent, de leur poids, de la fluidité ou de la viscosité de leurs échanges, de leurs valeurs fluctuantes.

-Extrait du texte de présentation de l'exposition Le supermarché des images, 2020, Galerie du Jeu de Paume

L'édition du même nom, produite lors de mon diplôme du DNA en 2022 à l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Besançon, représente une rencontre entre cette exposition et l'univers du manga.

Elle met en scène un personnage d'anime confronté aux œuvres de l'exposition, qui l'amènent à se questionner sur sa propre matérialité, son existence, et ce qu'il peut ou doit devenir.

DES
EXISTENCES
VOLÉES,
UNE VIE MODIFIÉE
ET TRONQUÉE.

ET SI MON
EXISTENCE
ÉTAIT COPIÉE ET
RÉPANDUE
D'UNE MANIÈRE
INCONTROLABLE ?

DÉPASSANT CELUI
DE LA NARRATION
DE MON AUTRICE
ET DU LIVRE.

DEVENANT UNE COPIE
CORROMPUE ?

ET
SI MOI
MÊME JE
DISPARAISSAIS ?
ME FAISANT
HAPPER PAR
LE VIDE ?
NE FORMANT
PLUS QU'UNE
ENTITÉ
CHROMATIQUE ?

JE
ME SENS
MÉLANCOLIQUE.
LES SOUVENIRS
SE MÉLANGENT
ET SE DÉFORMENT.
LE TOUT
FORMANT
UN AMAS DE
COULEURS,
DE FORMES
ET ÉMANANT
UNE ONDE
FAMILIÈRE.

UN SUBSTRAT
MÉMORIEL.

DEVENIR
UNE PAILLETTE,
UN ÉCLAT, UNE FORME
QUE L'ON PERÇOIT EN
FERMANT LES YEUX UN
PEU TROP LONGTEMPS.



WEB-O-MART

Web-o-mart est un projet réalisé en 2025 dans le cadre de ma résidence à l'atelier Infographie des Beaux-Arts de Besançon.

Le projet prend la forme d'une supérette abandonnée remplie de graphismes issus du web des années 90/ 2000 : blogs, forums, blinker, stampee, dividers, etc...

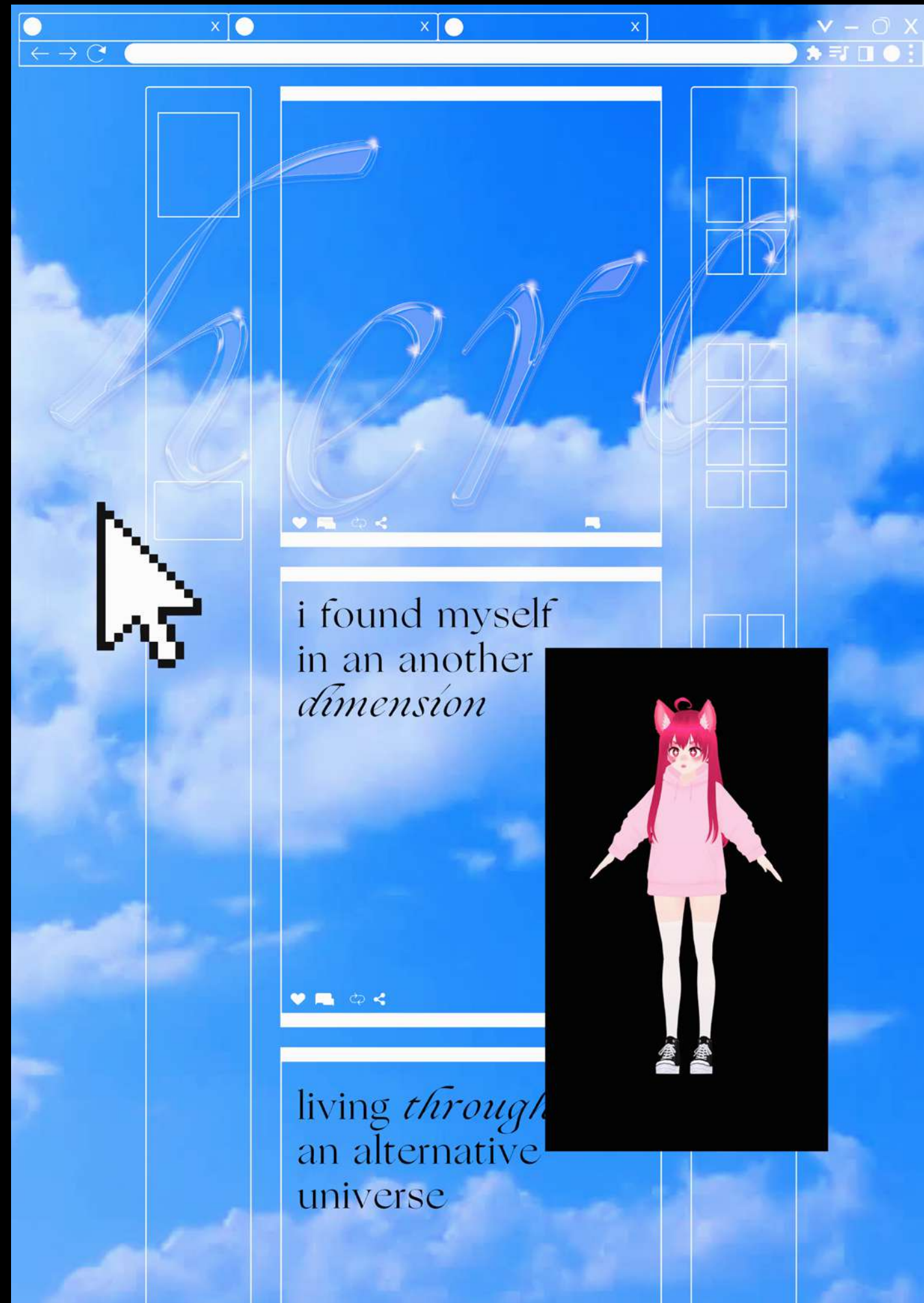
J'ai d'abord mené une collecte iconographique. Les éléments ont ensuite été détournés en étiquettes de produits de supermarché, imprimées en quadrichromie risographique un procédé d'impression aux couleurs directes rappelant la texture saturée des écrans cathodiques et RVB.

Le supermarché représente notre façon de consommer les images du web.

Nous avons quitté ses rayons : ces graphismes ne sont plus utilisés, non pas parce qu'ils sont inutiles, mais parce qu'ils ne nous intéressent plus.

Avec la fin des blogs et l'arrivée des grandes plateformes, nous n'avons plus besoin de ces images. Comme les centres commerciaux qui ferment peu à peu, ce modèle ne correspond plus à nos envies d'aujourd'hui.





I AM HERE

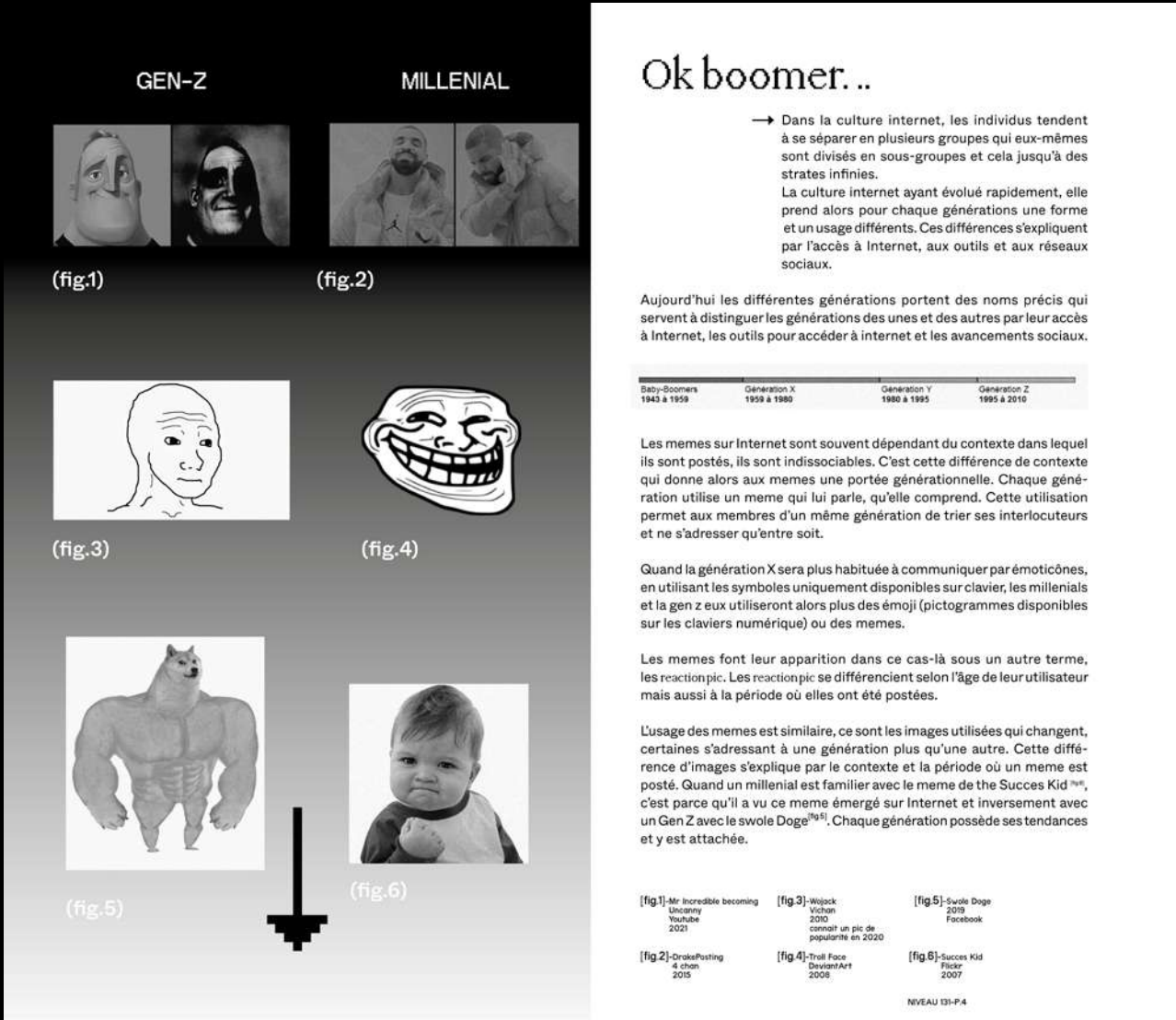
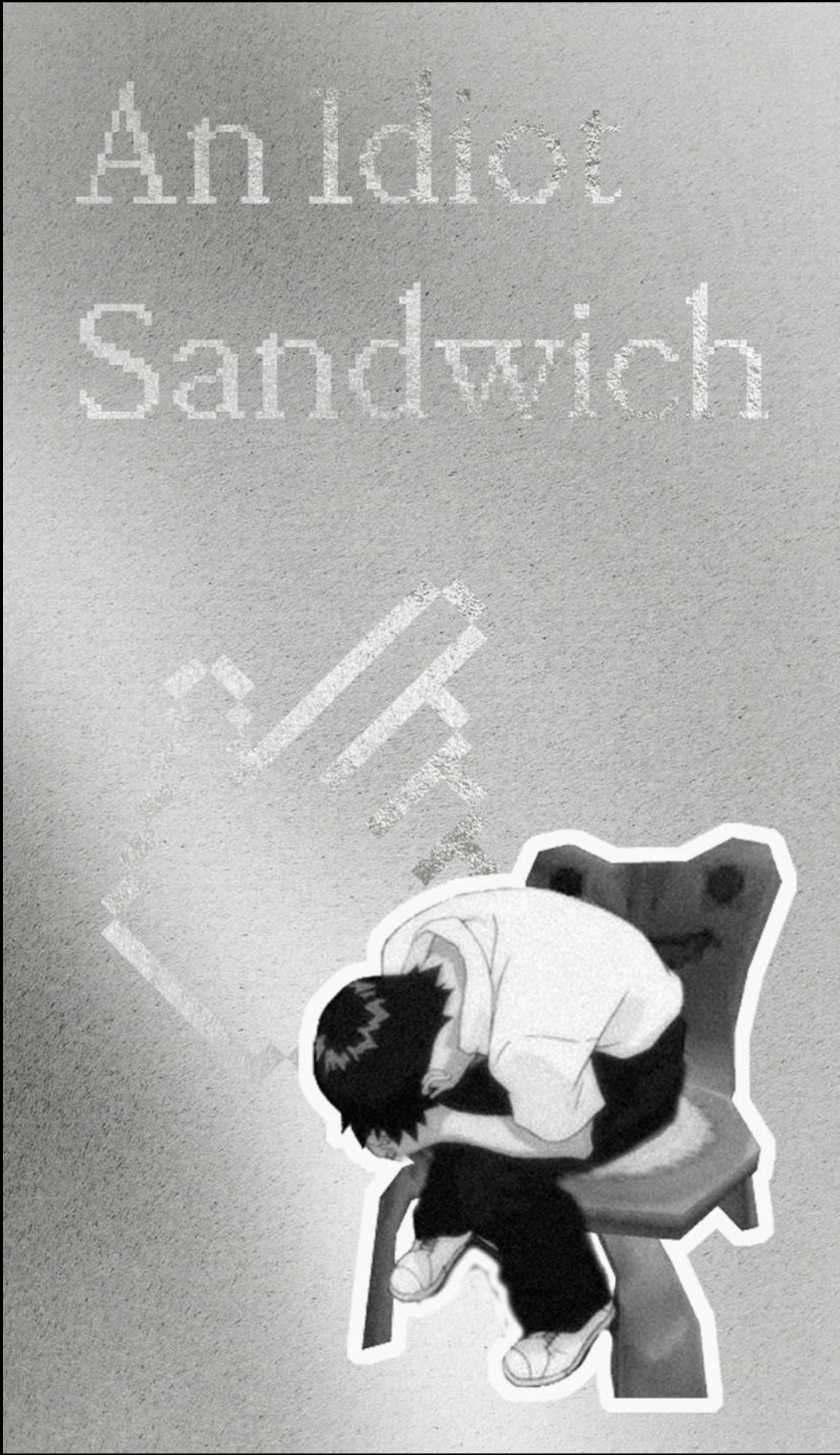
Affiche vidéo, Format A0.

Montage réalisé sur AfterEffect.

Le personnage est un avatar 3D captant les mouvements faciaux.



lien vidéos : https://drive.google.com/file/d/1LE0gvI41YQLfVd_zHxcLsft-47fLpYx6/view?usp=drive_link
https://drive.google.com/file/d/1e_5kFhoUZSE1NdHCNiJjUfSIQOmUgmK/view?usp=sharing



AN IDIOT SANDWICH

Ecrit dans le cadre du mémoire de DNSEP, An idiot sandwich propose une réflexion accompagné d'un état des lieux des memes internet et leur impact sur nos comportements sociaux, culturels, générationnels et politiques.

En plus de la partie recherche An idiot sandwich mélange également fiction et propose aux lecteur.ice.s de se perdre dans ce monde d'images absurdes au travers du mythe des *backrooms*¹.

1-Les *Backrooms* désignent un univers fictif d'horreur né d'un même Internet, décrit comme un labyrinthe infini de pièces et de niveaux où l'on « sort accidentellement de la réalité ».

Edition 137 pages, 22x13 cm, impression laser sur papier recyclé, couverture avec flex argenté sur papier argenté, 2 inserts risographie sur papier violet, 1 ex libris impression thermique sur ticket de caisse, joint à un mini livre 9x7 cm, 200 pages impression laser sur papier recyclé.

lien vers la totalité du mémoire :
<https://www.memo-dg.fr/memoire/an-idiot-sandwich>