

• ART CONCEPTUEL

• INSTALLATION IN SITU
PHOTOGRAPHIE

• PEINTURE
TIRAGE NUMERIQUE
GRAVURE
VOLUME

ART CONCEPTUEL

LIENS VERS LES ARTICLES THEORIQUES :

[Cenote 1/2/3 : itérations et recherche création](#)

[Cénote 3 : houles marines et myhèmes](#)

[YADUSMOG - conférence en sciences politiques et esthétique](#)

[Arcane game : mythologie & documentation](#)

Installation sonore

Juillet 2018

Pors Rand - Pleubian

commanditaire : Centre de découverte du son

Cet abri sonore est un projet porté par le centre de Découverte du Son. Plusieurs abris restituent ainsi les patrimoines littoraux. Celui-ci a pour vocation d'être un lieu d'écoute du PAYSAGE SONORE ou soundscape (Murray Schaffer, 1977). Cet abri est situé au bord de la plage de Pors Rand, sur la commune de L'armor Pleubian. Il est orienté vers le Sillon de Talbert et sa réserve naturelle, dont nous suspectons l'ouverture d'une brèche. Le Sillon de Talbert est un cordon littoral formé de galets et de sable de 13km qui s'enfonce dans la mer. En effet, le sillon a été coupé en deux par l'érosion en 2019, suite à une forte tempête hivernale.

L'abri permet d'observer et d'entendre les changements géomorphologiques et ethologiques qui affectent le sillon ainsi que le bassin qui l'abrite, propriété du conservatoire du littoral.

Des documents ethnographiques sonores y sont diffusés. Ils ont été collectés par l'ethnologue Guy Prigent, spécialiste dans l'étude des Patrimoines littoraux. La forme sculpturale s'inspire de diverses techniques d'architecture navale tandis que le point d'écoute est amplifié par le cône. La focale est située sur le phare des Héaux. La forme également une balise renversée dont le signal sonore prévient des écueils la nuit, une conche : premier instrument de musique ou d'écoute.



Cénote I

2020

type : installation visuelle & sonore interactive

matériaux : bois, papier sumi, vidéoprojection

diffusion sonore stéréo

en collaboration avec Goupile

dispositif de contrôle pour le spectateur X,Y,ZD.A.V.I.D.

and A.N.G.U.S.

développés par Jean-Julien Aucouturier, Marco Liuni et

leurs collègues : projet CREAM (<http://cream.ircam.fr/>;

PDS / IRCAM, Paris, France).

Cette installation crée une expérience immersive au sein d'une cavité : le cénote.

Les cénotes sont des puits naturels parfois remplis d'eau de mer lorsqu'ils communiquent avec les océans,



qui peuvent atteindre plusieurs dizaines, voire centaines de mètres de profondeur. Leur nom provient du maya dz'onot signifiant « puits sacré », via l'espagnol cénote : certains d'entre eux étaient en effet considérés par les Mayas comme communiquant avec l'« infirmonde » et on y jetait des offrandes aux dieux du Xi-balba. En Bretagne, le terme goule, issu du latin gula, gosier, bouche, a le sens de grotte. Ces goules sont habitées par des figures mythiques locales : des fées, on les nomme « fées des houles ».

Le travail porte sur les dissonances et résonances émotionnelles, perceptuelles, cognitives, sociales et politiques créées par différents types de matériaux visuels et sonores associés aux cénotes, et par extension aux grottes.

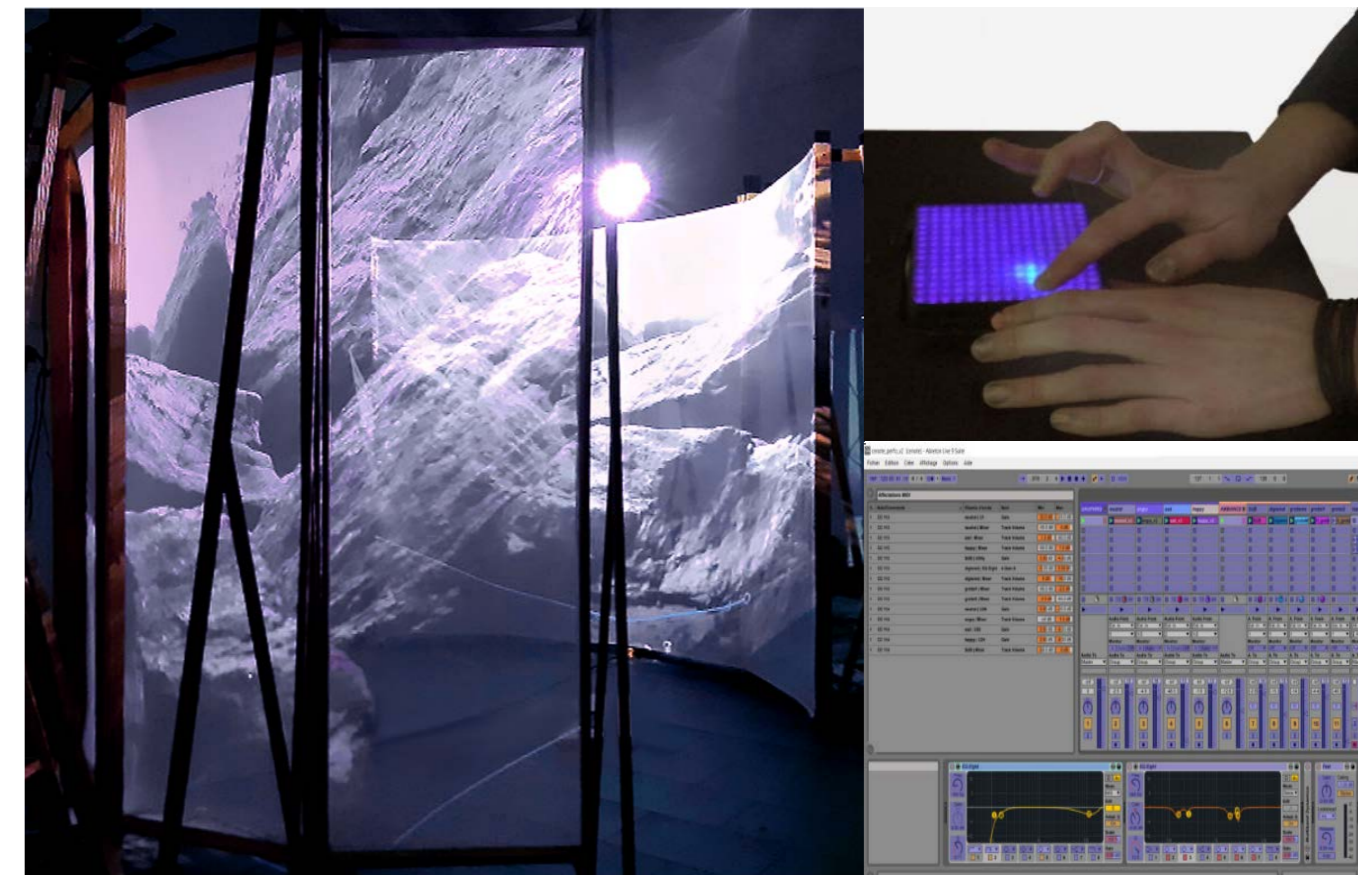
Dans cette version du cénote, nous avons collecté de nombreux sons et visuels en «field recording», notamment dans les espaces des grottes naturelles et intertidales appelées goules et houles.

Nous avons principalement travaillé sur les résonances émotionnelles.

Divers sons étaient colorés avec les signatures acoustiques affectives humaines, et nous invitons le spectateur à créer & s'immerger dans différentes ambiances sonores.

Un pad permet au spectateur de moduler l'ambiance sonore et la coloration affective de l'installation.

Dans cette installation l'expérience de la contagion émotionnelle s'effectuait au sein d'un environnement en forme de mimésis d'un environnement naturel : une fosse aquatique & maritime.



Cénote III

2021

Exposition Centre culturel Le Cap, Plérin 02-30 octobre 2021

Résidence de recherche 31/05 - 05/06 2021

type : installation visuelle & sonore interactive
matériaux : bois, tulle gobelin, vidéoprojection, diffusion sonore stéréo

En Bretagne, le terme goule, issu du latin gula, gosier, bouche, a le sens de grotte. Ces goules étaient habitées par des figures mythiques locales : des fées, on les nomme « fées des houles ».

Peut-être justement parce que leurs caractéristiques provoquent des stimulations sensorielles bien spécifiques, qui étonnent et impressionnent, les cénotes, cavités, grottes, goules, sont aussi le siège de nombreuses mythologies, qui résonnent d'une génération à l'autre au travers de transmissions orales.

Dans cette version du cénote, j'ai collecté de nombreux sons et visuels en «field recording», dont le contenu mythique/archéologique et ethnographique interpelle. Par exemple la goule aux fées, située à Dinard, de par sa relation au cinéma par les frères Lumière qui y ont effectué des travaux et sa forte fréquentation aujourd'hui, ou encore la Goule aux sirènes, la Houle de Poulifée du Cap Fréhel etc. Les vidéos sont traitées

lors du tournage et de la post-production et fonctionnent comme des «mythèmes» : selon le terme développé par Lévi-Strauss en 1958. Ce sont des fragments mythiques, reconnus comme appartenant aux diverses époques ethnographiées.

Le cénote V3 propose de s'imprégner de l'ambiance sonore et visuelle pour ensuite analyser sa propre perception émotionnelle, et aborder la manière dont, peut-être, les mythes et récits se construisent à partir des sensations, des corps et des voix, qui résonnent dans ces espaces. J'expérimente des modes d'interactions avec l'oeuvre via le corps. Cette fois ci, tant visuelle qu'auditive, ou créant l'inclusion de bribes de projections corporelles in situ dans les grottes et des résonances acoustiques.

YADUSMOG

Saint-Malo 2019

co-auteur : Victor Boquet

partenaire Association Osons

Réseau capteurs de particules fines Entraînement d'intelligence artificielle à la visualisation des taux de pollution, étude de science participative à grande échelle, quartier par quartier

- Entraînements d'intelligences artificielles à la reconnaissance des hausses des taux de particules et modification de la représentation d'un paysage
- Machine learning à partir de représentations picturales de « smog » effectuées par apprentissage des IA & transferts de style
- Intelligence artificielle générative d'écologie critique : connexion au capteur de plus proche et utilisation de la webcam du téléphone afin de visualiser un paysage transformé ou révélé.

I started this project with Victor Boquet, interface designer. We wanted to create a sensitive urban experience, on a city scale. Personally: I see it as a scientific experiment, and a participatory ecological science project. First, hypotheses were formulated and we implemented a methodology to experiment and then interpret the results. Data are collected via fine particles sensors and hygrometers. Everyone can produce data, share them, analyze them, and publicize the event. In addition, it is also an experience in political science. I formulated hypotheses and wanted to put certain concepts to the test of reality.

We speak of «anthropogenic» clouds: or clouds created by man. We now know that these particles are extremely volatile for some and pollute from hundreds of kilometres away. We can already talk about the circulation of fine particles via air currents and jet currents. YADUSMOG is a cynical name given to this app' specially dedicated to Saint-Malo : city with a corsair maritime past used to promote tourism. We are addressing the issue of air quality in Saint-Malo because it has been controversial for several decades.

The app has been coded in P5.JS an open access program, and the Artificial intelligences in Python. We used the open access application P5.JS. which easily interacts with other HTML5 objects: text, webcam or sound etc. We have chosen neural style transfer technology to «make pollution visible».

We take an image of content which is processed by the style reference image and then reinterpreted as p5.js output. The content image here is the landscape filmed by a webcam, and the style reference chosen are my pictorial works : 3 paintings. Victor trained 3 artificial intelligences for the reference style to learn separately my picture work.

These paintings are «chromatographies» that I made after discovering the pollution of the soil with dioxin & the sky with anthropogenic particles in Asia. This series is inspired by Laboratory Life: The Social Construction of Scientific Facts (1979) an epistemological book by Bruno Latour and Steve Woolgar.

These images retrace the stages of scientific research: Question / analysis system / interpretation. I bring these different steps together in a single image. In semiotics : we call this a « congruation » The representation is like a chromatogram that draws a landscape on which possible toxic substances would appear. This chromatography allows a total dissolution of the landscape.

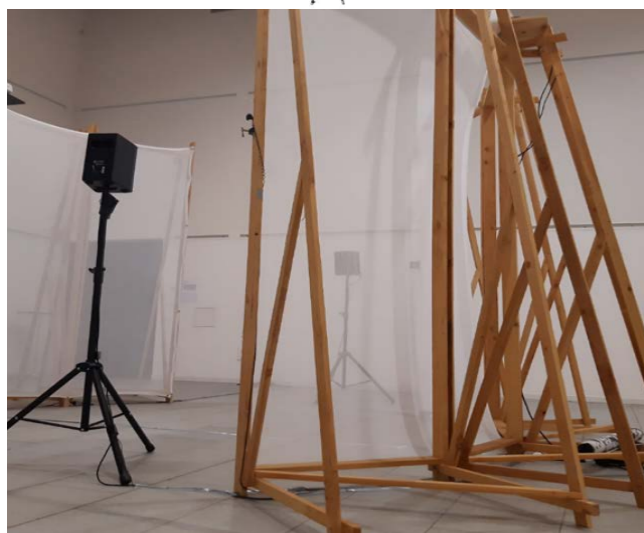
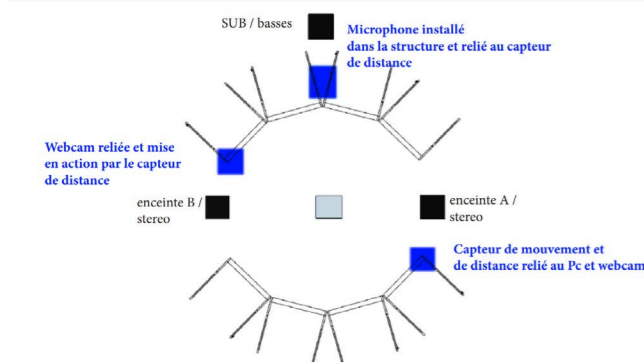
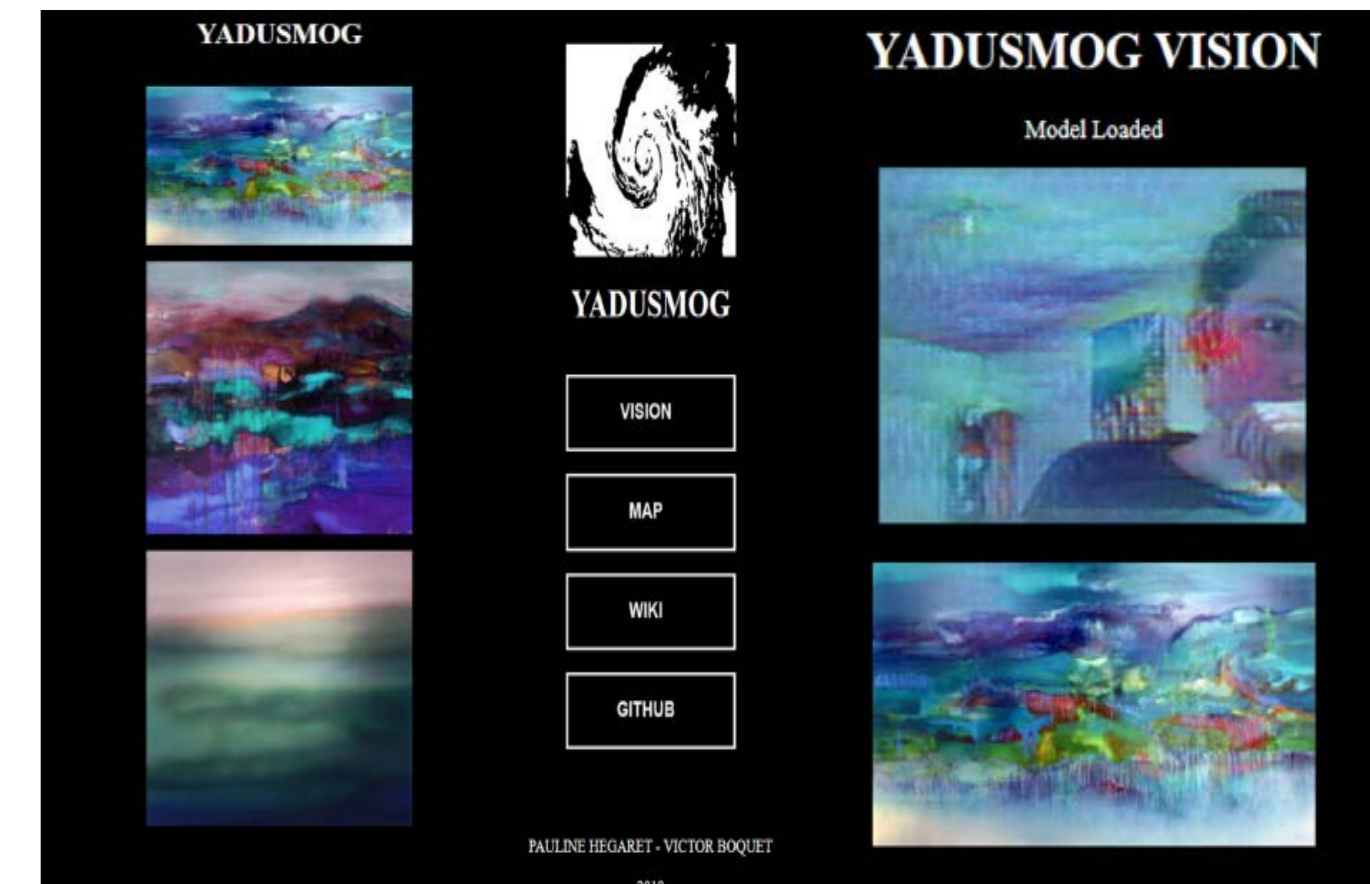


Illustration du conte « La fée des Houles », collecté par Paul Sébillot, publié en 1883 dans les Contes de terre et de mer



GEOPHONIES

2023

Production sonore, 3 min.

Voici un montage sonore d'une performance réalisée sur la Pointe du Grouin où j'étais en résidence l'année passée. J'y ai modifié le paysage sonore, ou encore « hacké » pour reprendre l'expression de l'artiste Lucien Gaudion, et y ai amplifié l'existant et la « géophonie » avec un dispositif de capteurs piezzo électriques qui captent les bruissements du sol et que j'ai diffusé en temps réel avec le logiciel Ableton Live dans l'espace physique alentour, et ce par un dispositif classique de sonorisation en 3 points.

Le concept de paysage sonore a été développé par Murray Schaffer, compositeur dans les années 60, il fait référence à une conception patrimoniale d'un lieu, dont le son participe à l'identification. L'écologie sonore se distingue de cette conception : il s'agit d'étudier un espace sonore et y définissant les différentes composantes acoustiques, les signatures sonores biologiques, anthropiques ou géologiques. On distinguera par exemple la « biophonie », les sons des animaux et de l'univers biologique, de l'anthropophonie, soit les sons produits par l'homme et les machines, de la « géophonie » les sons produits par le bruit du vent, de la tectonique des plaques etc.

Le sémaphore de la Pointe du Grouin est situé en face d'un lieu de reproduction aviaire ayant été décimée par la grippe aviaire de 2023 : l'île des Landes, et de la « vieille rivière » : un chenal de courant allant jusque 11 nœuds, dans lequel j'enregistrais à l'hydrophone les sons de la faune sous marine. Le lieu est encore très riche en diversité animale, de plus une lande qui s'étend depuis Cancale et le long du littoral est assez protégée et comprend diverses espèces animales et de grands mammifères.

Je me suis particulièrement intéressée à la signature sonore de la Pointe : échos du vent, vibrations géologiques, sons des vagues qui fracassent sur la pierre, résonance du courant de la vieille rivière ou encore rugissement dans les haubans en haut du sémaphore. Tout cela constitue une matière sonore pour le plasticien et un paysage à part entière.

Je m'y suis également consacré car Jonathan Hagstrum, un géophysicien, développe l'idée que certains oiseaux navigueraient à l'audition, en captant des infra basses et repérant les signatures acoustiques des sites qu'ils fréquentent à des km.

J'ai effectué des enregistrements de signatures sonores de sites géologiques :



des «géophonies», sur d'autres sites proches de nidification des oiseaux marins à des fins de comparaison et pour la beauté des sons ; en imaginant que tous les ans, les oiseaux retrouvent ces lieux de nidification grâce à leur signature acoustique de basses fréquences.

La pointe du Grouin déploie une signature sonore spécifique en fonction des événements climatiques : les vents qui s'y engouffrent créent des sons bien particuliers liés à ces excavations, tandis que les accélérations de courants et les vagues tissent une mélodie d'infra basses. Sa mélodie d'ondes de basse fréquence faites de vents, de vagues, de courants et d'échos, son univers sous-marin écouté à l'hydrophone sont déployés dans les géophonies.

ARCANE GAME

2020

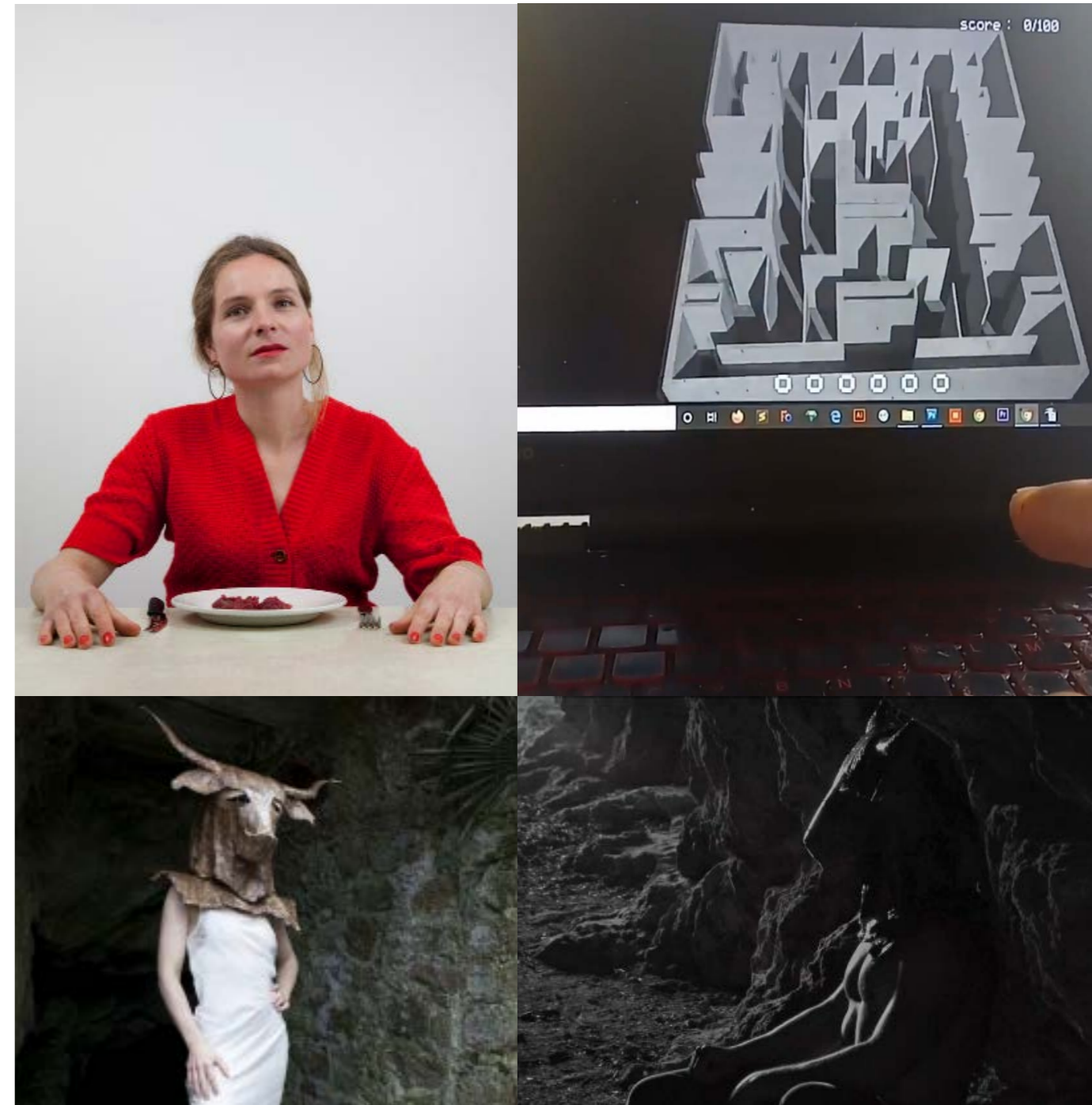
Co-auteurice : Marie Horn

Entraînement d'intelligence artificielle à la visualisation
Nous avons créé un musée-jeu virtuel : en détournant un outil de scénarisation utilisé par les industries militaires à des fins d'exposition d'oeuvres et gamification. Afin de répondre aux codes du mythe : le héros est prédestiné et son destin déterminé à l'avance, est révélé par des oracles.
Nous souhaitons rendre le spectateur acteur de sa propre découverte : il croit choisir son cheminement, être maître du jeu.
Toutefois au sein d'arcane game les cheminements et protocoles de jeu sont faussés : ces déterminismes peuvent être perçus ou non ; et provoquent chez le joueur des réactions allant de l'illusion, à l'incompréhension ou la frustration etc.

Selon les versions du mythe Ariane ou Icare, Thésée ont des destinées variables. Des fils narratifs se tissent lors du jeu exposition et conduisent à une sortie du labyrinthe ou destin aléatoire : apothéose ou hubris punie des dieux.

L'exposition-jeu questionne les stéréotypes de genre traversant les siècles, les angoisses humaines qui se formalisent spatialement, et les comportements collectifs sacrificiels ou canibales révélés par les anthropologues et plus particulièrement René Girard.

Nous revisitons les mythes antiques, leur donnant une touche subversive, et par là-même rappelons leur contemporanéité. Je joue presque tous les personnages, réalisés lors du premier confinement. Il s'agit encore une fois d'un pastiche, du jeu PACMAN dont le labyrinthe devient celui du minotaure.



BRUIT COSMIQUE

Vidéo & production sonore; 2022

Le projet Bruit Cosmique est une recherche vidéo et sonore autour des interactions entre les ondes et leur fréquence avec les réactions phyto planctoniques.

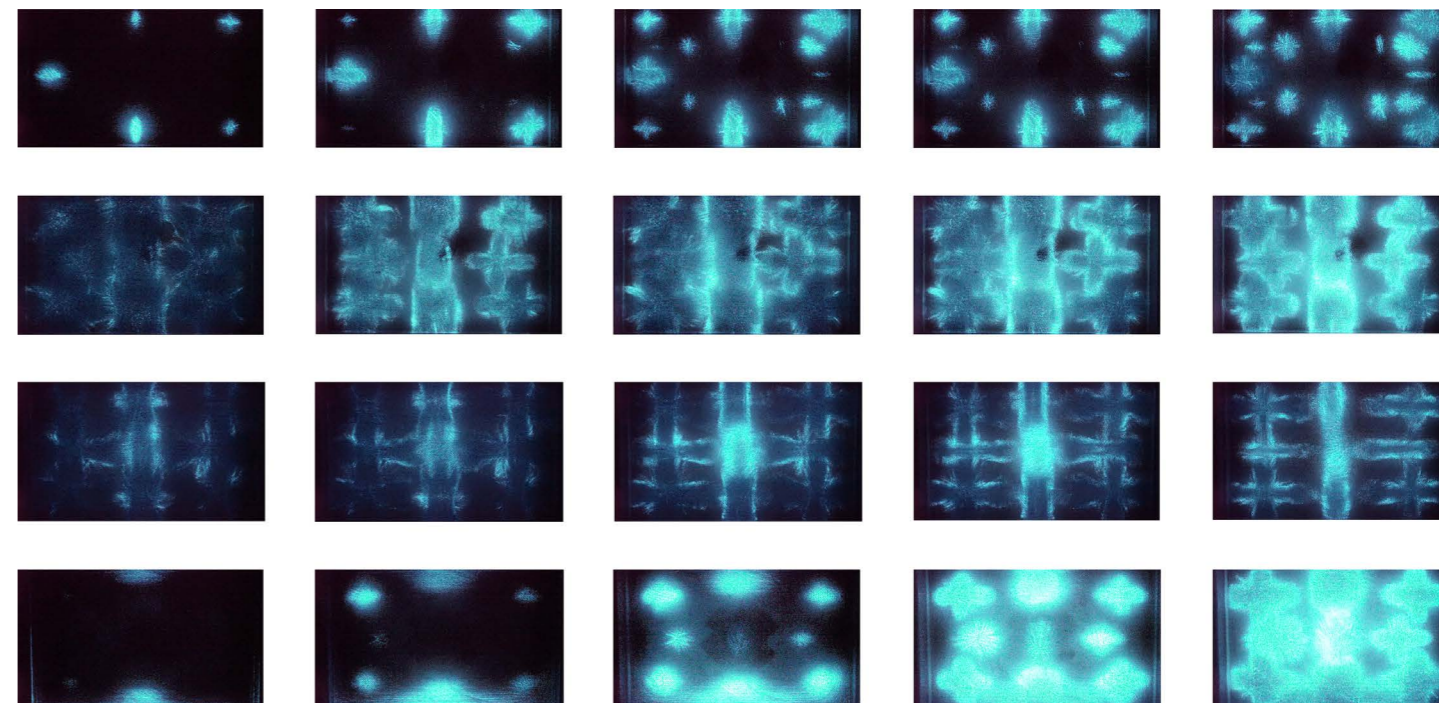
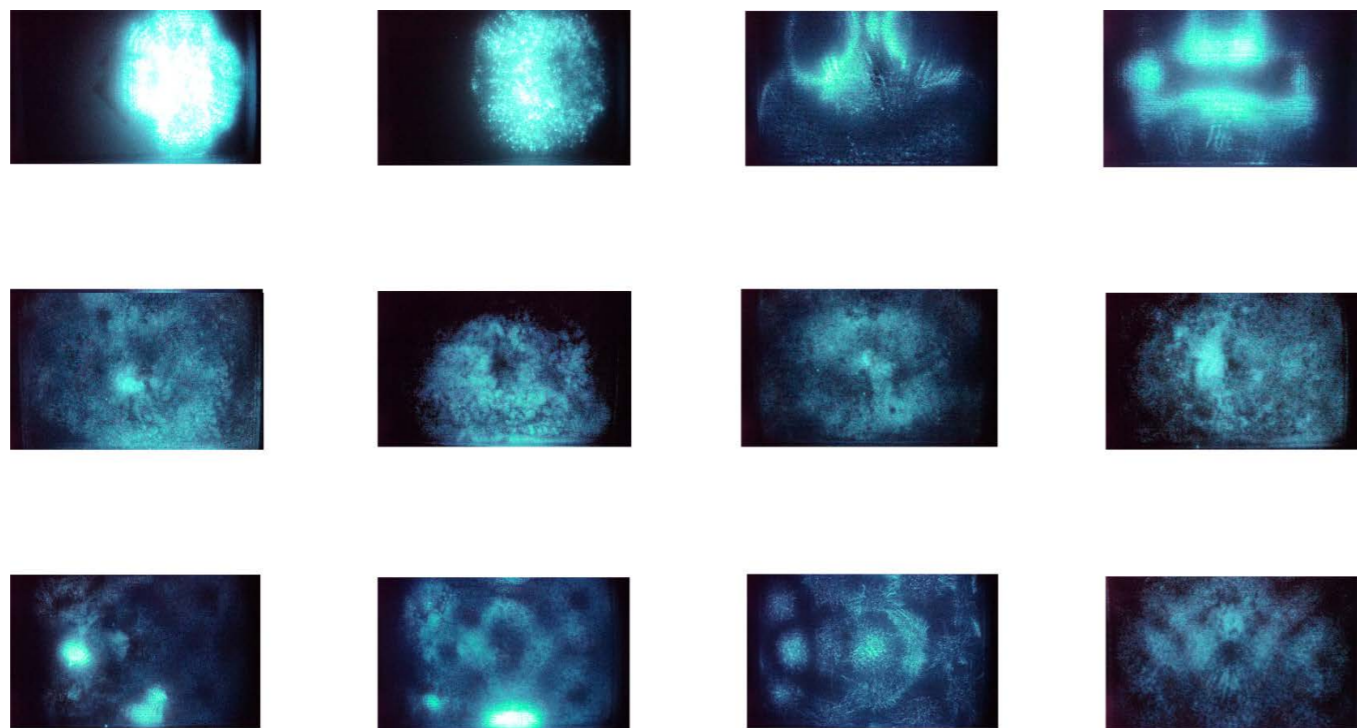
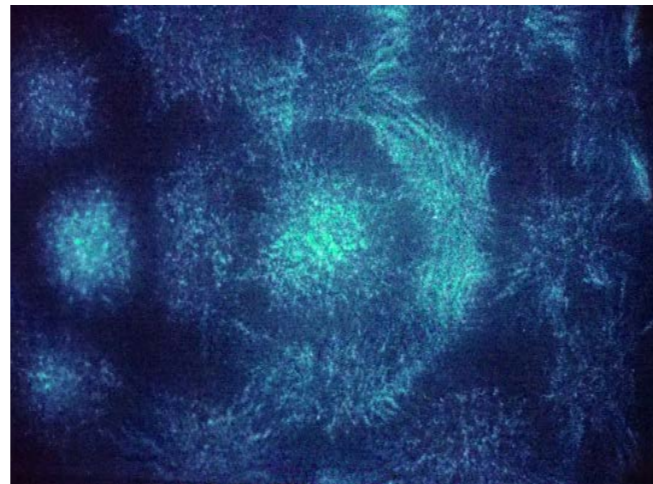
On sait aujourd'hui que les phénomènes stellaires sont reçus jusque sur terre et que l'on peut les traduire en ondes sonore par sonification. La vidéo et la production photographique illustrent ces effets d'explosion et d'implosion qui sont les efflorescences planctoniques à l'échelle planétaire car elles s'étendent parfois sur des kilomètres carrés. La mission Rosetta qui était chargée d'observer la comète Tchouri a ramené un enregistrement sonore que j'ai inséré dans cette vidéo, un son ondulatoire ambigu qui rappelle sans conteste les chants de cétacés ou animaux.

Le matériel biologique est stimulé par diverses ondes dont des voix (la mienne et celle de mon père, biologiste) qui évoquent des mythes maritimes locaux. Comme dans leur environnement naturel, les micro-organismes sont soumis à des stimuli externes produits par ces ondes. Des formes géométriques lumineuses apparaissent à la surface de l'aquarium et révèlent une poésie du plancton, basée sur un mécanisme de défense. J'ai noté que lorsque les scientifiques observent au microscope les micro-organisme, ils développent une véritable affection envers ces derniers. En effet ces micro-organismes ont des organes de mouvement, des flagelles. Ils forment des trajectoires et ont des interactions. Ils vivent en groupe et parfois se battent entre espèces. Quand on voit les microalgues se mouvoir, on ne peut s'empêcher d'y voir de l'intentionnalité. La frontière entre animal et végétal est floue. D'autant plus que ces organismes sont mixotrophes, et ne sont donc plus considérés comme des plantes.

à droite : Narrations lumineuses 02, 2024
Installation photographique

Il y a un trouble dans le taxon. Pour le spectateur l'œuvre est une source de satisfaction et de frustration. Ces mouvements fatiguent les micro-organismes et ces réactions à l'impact du son sont difficiles à comprendre. La problématique perçue est la difficulté d'organiser la synchronisation des cycles de vie inter espèces, et ajuster les temporalités humaines aux modèles écologiques & d'atteindre une conception symbiotique homme/animal (Haraway, 2020).

à droite : cature d'écran
Installation vidéo & photographique «Bruit Cosmique»



Narrations lumineuses 02, 2024
Installation photographique

MIXOTROPHIE

en collaboration avec le CNRS, IUEM IFREMER
Projet HABIS production association Espace d'Apparence
Vidéo & production sonore,
2025

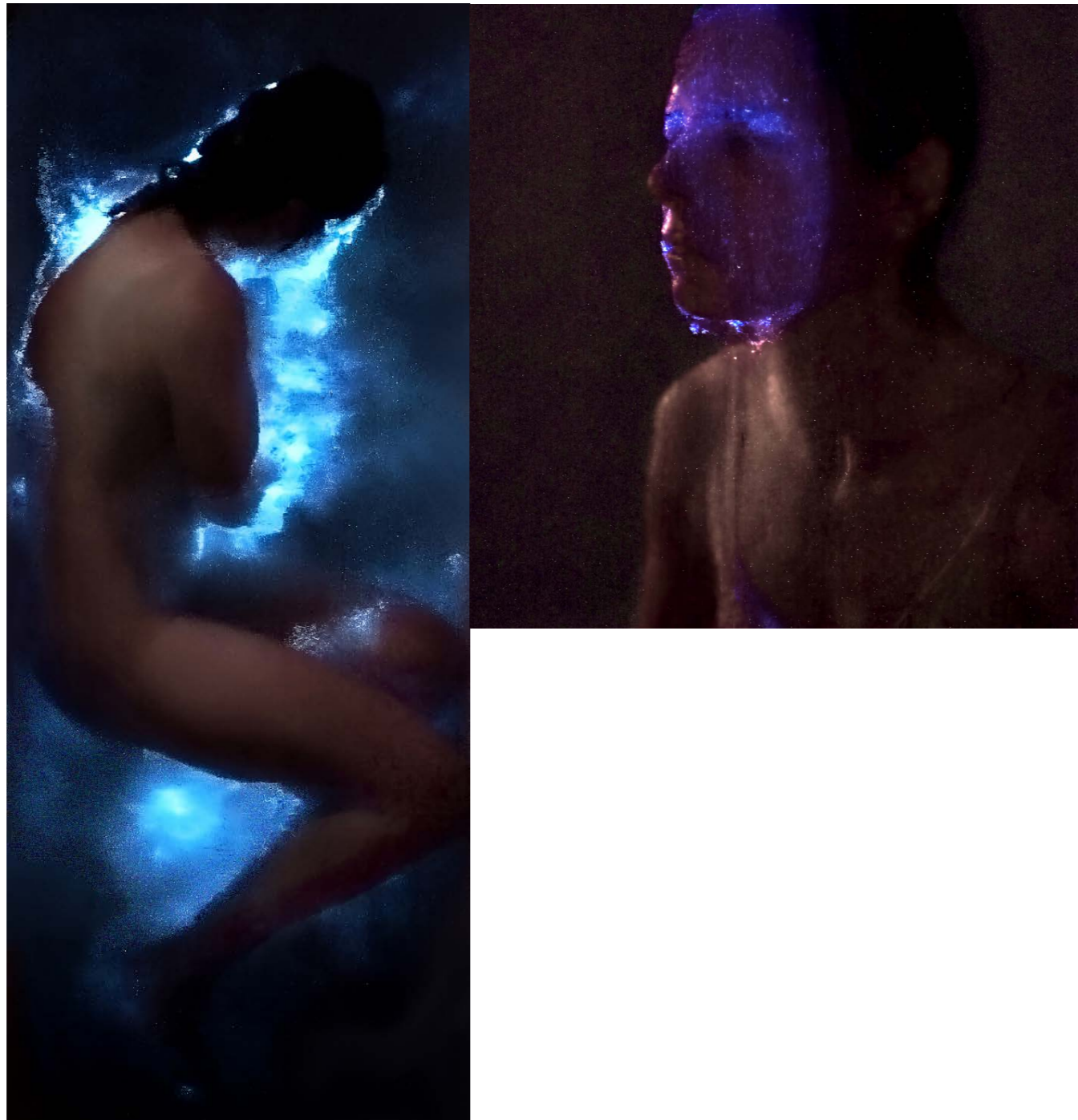
Les projets Bruit Cosmique, Paréidolies et Corpus Novum, Mixotrophie explorent la manière dont les données, signaux et interférences façonnent notre perception du vivant et de l'environnement.

En traduisant des phénomènes cosmiques en ondes sonores, en capturant les réactions lumineuses du plancton ou en observant l'adaptation physiologique humaine en milieu aquatique, ces œuvres interrogent la frontière entre information et interprétation.

Loin d'être de simples mesures objectives, ces données – astrophysiques, biologiques ou climatiques – sont des signaux ambigus, dont l'intelligibilité varie selon le contexte et l'espèce qui les perçoit. L'augmentation des efflorescences planctoniques, en partie liée aux changements environnementaux, illustre cette complexité : s'agit-il d'un indicateur de déséquilibre ou d'une dynamique méconnue ?

En révélant ces phénomènes à travers des images, du son et des installations, ces projets mettent en lumière la porosité des catégories entre humain, animal et végétal.

La mixotrophie est le mode trophique d'organismes vivants capables de se nourrir par autotrophie (via la photosynthèse) aussi bien que par hétérotrophie (aux dépens de constituants organiques préexistants), consécutivement ou simultanément. Ces organismes sont dits mixotrophes.



DOCUMENTS D'EMBRUNS

Exposition de créations vidéos et sonores in situ dans un parcours dans la ville de Saint-Malo 2022

En collaboration avec S. Walter, vidéaste
Guy Prigent, ethnologue, écrivain
& le CLPS de Saint-Malo

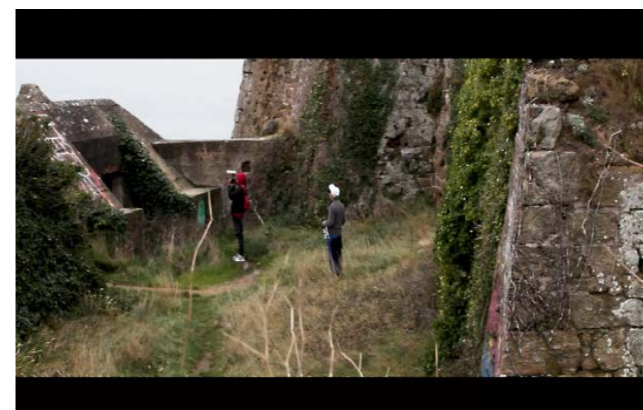
Ce projet est un travail d'accompagnement créatif d'une classe de jeunes étrangers en situation régulière de Saint-Malo.

Guy et moi-même sommes anthropologues, Guy est spécialisé en anthropologie maritime.

Nous avons échangé et effectué des ateliers d'écriture pour définir quels sont les rapports développés avec le littoral malouin.

De ces échanges, nous avons fait émerger des catégories de rapport au littoral qu'il nous a semblé pertinent de sonder. Nous avons constitué avec les étudiants des groupes de recherche sonore et vidéos autour de ces idées fortes, et nous avons co-réalisés avec les étudiants des films et bandes sonores.

Ces créations vidéos et sonores ont ensuite été disséminées le long d'un parcours urbain.



Contact :

Lieux d'échanges, de rassemblement amicaux ou familiaux : le littoral est souvent prétexte aux retrouvailles, aux échanges. Espace public, de nouveaux liens se tissent et relations s'ébauchent.

Explorer :

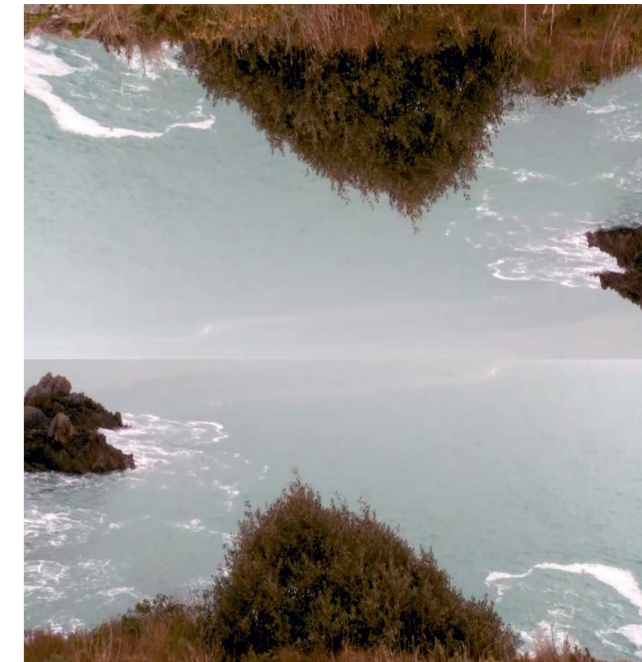
A la conquête du monde et de ses richesses écologiques, humaines, nous traversons ces lieux nouveaux. Explorateurs de l'infini, des regards à l'affut.

Regard intérieur :

Les impressions se succèdent étonnement, surprise, incompréhension : la découverte du littoral malouin, de ses stigmates et transformations saisonnières saisissent le visiteur et le regard étranger.

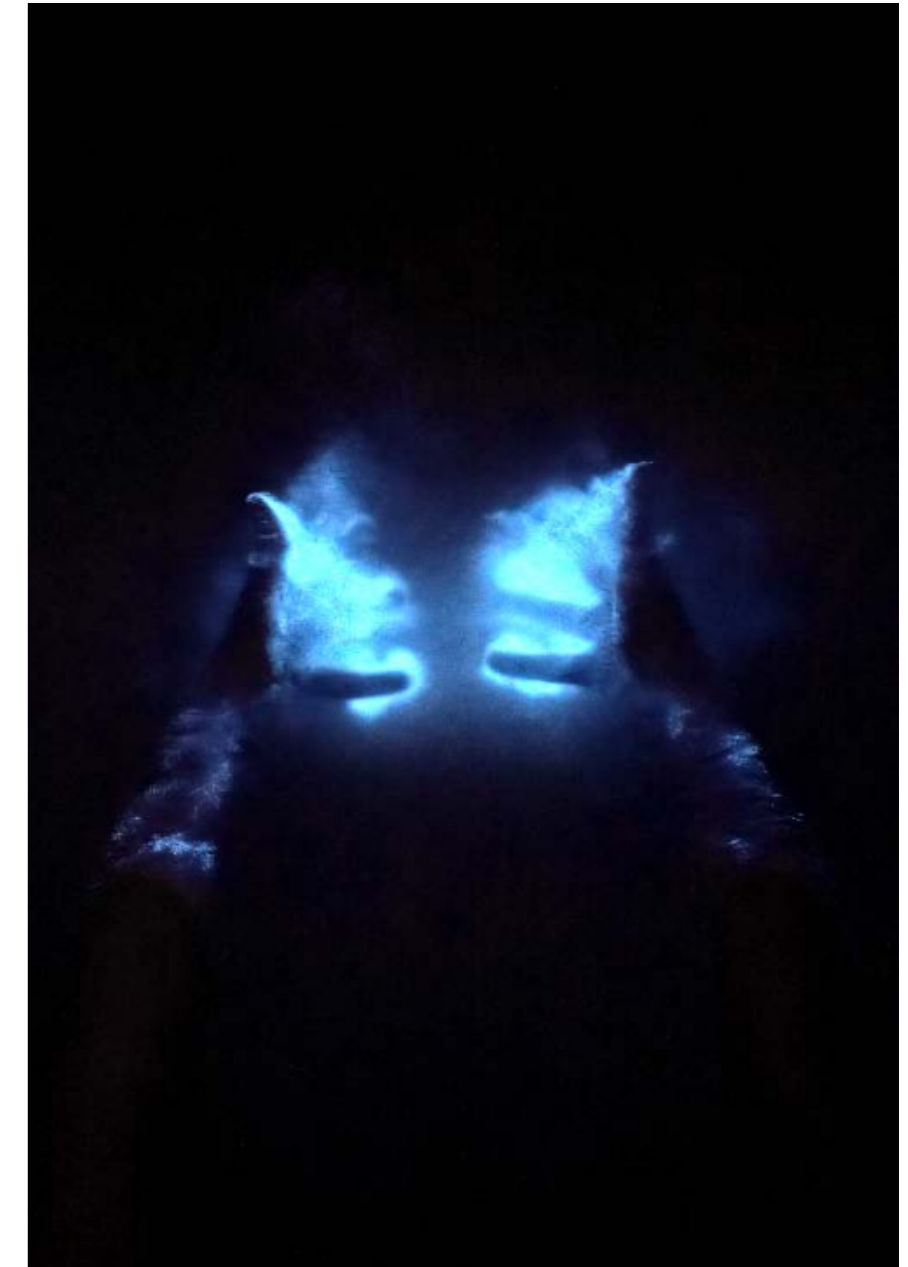
Etrangeté :

Regard vers soi, introspection : le littoral offre l'horizon pour s'y plonger, et contempler le ressac en miroir de nos souvenirs, laissant affluer ou refluer les émotions.



INSTALLATION IN SITU PHOTOGRAPHIE

CORPUS NOVUM : RITUELS
2025



BARRAGE
2025



ATLAS
2025



LEMNA MINOR

2025



LEMNA MINOR - BRUIT

2025

Au sein d'un espace dense de petites lentilles d'eau, l'absence devient forme : une lentille d'eau géante se dessine, non pas par accumulation, mais par soustraction. Ce phénomène illustre un jeu d'échelles où le vide prend corps par contraste, résonant avec la manière dont le bruit se définit non seulement par la présence d'ondes, mais aussi par les creux qui les façonnent. Cette dynamique rappelle les comportements des particules dans mes recherches : elles émergent, s'agrègent, disparaissent, laissant entre elles des espaces où l'organisation et la perception fluctuent. Ici, la lentille géante devient une trace visible de l'invisible, une matérialisation du bruit comme agent structurant plutôt qu'un simple fond aléatoire.



BUNKER

2018-2020

J'habitais au dessus d'une grotte creusée à Paramé, un quartier de Saint Malo, lors de la seconde guerre mondiale elle servait de protection aux habitants du quartier. Elle forme un coude, une sorte de méandre dans la topographie. Creusée par la main de l'homme, elle se situe à seulement quelques mètres d'un quartier asséché qui fut un ancien marais de Saint Malo - la mer arrivait aux pieds de ce tertre paraméen.

Je travaille entre autres thèmes sur celui de l'érosion. En 2012 j'ai vécu plusieurs mois au sein de communautés autochtones et semi-assimilées en amazonie brésilienne dans la région du Tapajos-Arapiuns - les communautés autochtones subissent de plein fouet une érosion côtière due à une montée des eaux liée à l'accélération de la fonte du massif andin - la turbidité nouvelle de l'eau causée par cette érosion provoque de nouvelles maladies chez les habitants alors que ceux ci vivent à des milliers de km de la mer - l'injustice de la situation m'a marqué.

En 2018 nous avons effectué une installation avec un ethnologue du patrimoine maritime sur le littoral proche du sillon de Talbert afin de l'observer ce long cordon dunaire - suite à une tempête de nord-ouest et par grande marée : le sillon a cédé et une brèche s'est ouverte, la morphologie du sillon a alors totalement changé.

J'ai filmé les écoulements de l'eau au sein de cette nouvelle brèche, les piscines naturelles qui s'y sont creusées.



MEMBRURES. LE LIEN

série Mythophories

2024

type : installation, sculpture

matériaux : bois chataignier, câbles cuivre, cordages

J'imagine des sculptures en mouvement, des objets avec lesquels on peut interagir. Des sculptures installées qui dialoguent avec les paysages et leurs histoires. La lecture de plusieurs mythes et légendes relatifs à l'estuaire de la Rance m'a inspiré quelques formes et installations.

En Rance on racontait l'envol des pierres et des roches granitiques. Des créatures semi-divines projetaient les pierres situées en bord de rance et de grottes dans le ciel. Ces pierres se retrouvaient au milieu des champs et des marais avoisinant, intactes et dressées comme des menhirs.

Cette sculpture de la série Mythophorie sont les Membrures, elles s'inspirent des «membrures» des architectures navales, la structure qui soutient l'ensemble du navire et reçoit les efforts mécaniques. Les sculptures sont prêtes à s'envoler ou simplement échouées.

Les mythes et légendes locales faisaient partie d'une culture souvent orale, instaurant des normes sociales et expliquant certains phénomènes naturels. Aujourd'hui d'anciens mythes locaux sont toujours contés et ce dans une dynamique actuelle de folklorisation des territoires, ils n'expliquent plus le réel mais restent des supports d'émerveillement pour ceux qui les entendent.

Les membrures sont ce socle commun, qui constitue la culture et se reproduit toutefois avec les infinies modulations que l'on connaît, rarement sans heurts ni chaos.



IMMERSIONS
2024



SYSIPHE
Mythophories
2020



PEINTURE
TIRAGE NUMERIQUE
GRAVURE
VOLUME



ARGOS PANOPTES

série Les Nuées

2023

Tirage numérique sur papier coton, 35/35 cm

Argos est un géant au 100 yeux, dans la mythologie grecque, l'épithète grec Panoptès (Πανόπτης / Panóptēs) signifie « celui qui voit tout ».

Ces travaux restituent l'expérience d'observation pantoptique et atmosphérique lors de ma résidence artistique Les Nuées effectuées à la Pointe du Grouin dans le sémaphore. Je l'ai effectuée en fin de journée et la nuit tombée et en haut du sémaphore pour bénéficier d'un espace sonore et visuel dégagé.

Depuis la rotonde en haut du sémaphore on bénéficie d'une vision circulaire, comme au sein d'un phare, on peut observer les nuages défilier au loin, les embruns qui viennent s'écraser sur les vitres du sémaphore, ou encore les brumes de chaleur se former, observer la voûte céleste dans un espace privilégié.

La navigation astrale est une technique de navigation utilisée depuis l'antiquité, tandis que les héros mythiques donnent toujours leur nom aux constellations.



GRAND OCEAN CIRCULAIRE

série Les Nuées

2023

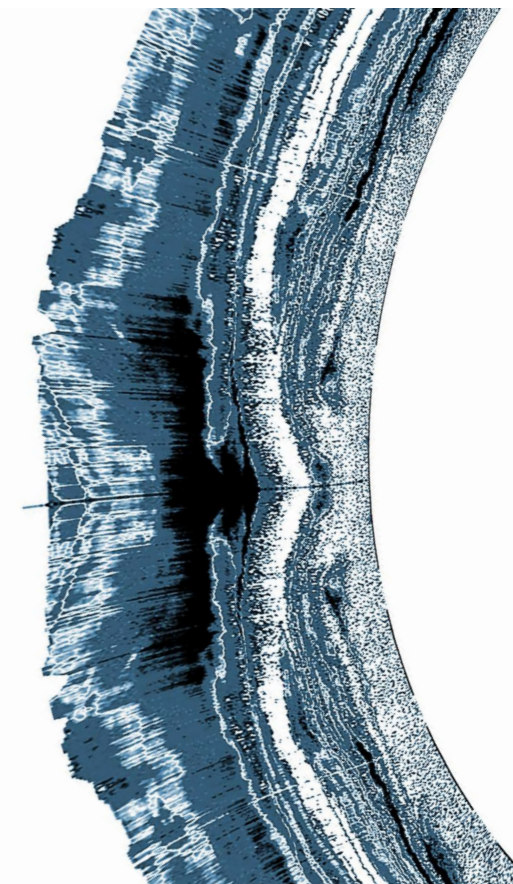
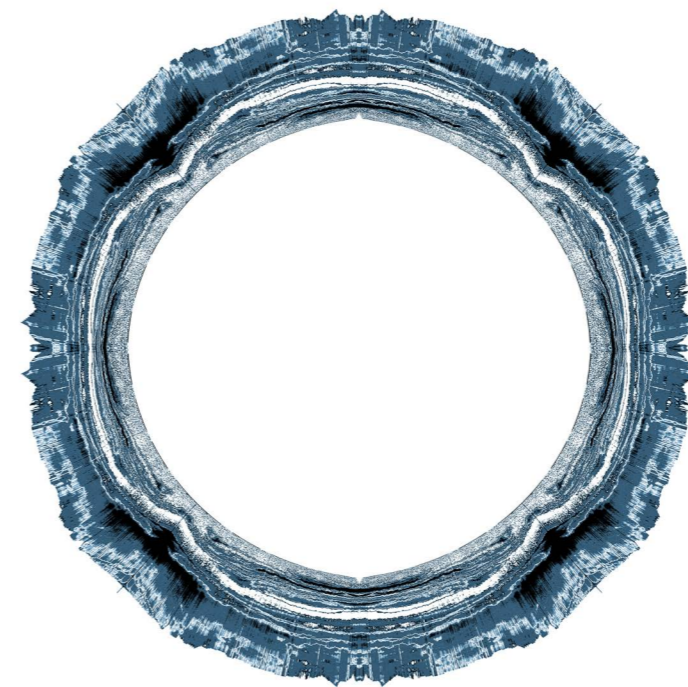
Tirage numérique sur papier coton, 44/30 cm, 1 exemplaire

Il s'agit d'une évocation de l'expérience d'observation de la mer depuis le haut de la rotonde du sémaphore, et des dispositifs cartographiques premiers. Des cartes portolans et des représentations du continent, nommé l'oekoumène avec l'océan tout autour issu de la croyance des marins en un grand océan circulaire entourant la terre.

Pour les Grecs du VIIIe siècle av. J. -C., vivant au temps d'Homère et d'Hésiode, la Terre est perçue comme un disque à peu près plat, entouré par un fleuve circulaire nommé Océan, sans origine et sans fin parce qu'il se jette en lui-même. Aristote prouve la rotundité de la terre en observant les éclipses de lune.

Le grand océan circulaire est ici une représentation contemporaine des fluides et aérosols qui nous entourent, et de la manière dont ils sont enregistrés en perçus par les machines technologiques.

Cet océan circulaire est effectué à partir d'une analyse de l'atmosphère captées par Lidar, un laser envoyé du sol vers l'atmosphère pour analyser les couches de l'atmosphère. Le grand océan circulaire fait écho aux rivières de nuages aériennes et leur circulation autour du monde.



STRATIGRAPHIE

2018

Gravures 150/50 cm – tirages uniques

Encre lithographique sur papier sumi

8 exemplaires

J'ai initié des travaux il y a quelques années sur le thème de l'érosion côtière, voici les « Stratigraphies ».

Les stratigraphies sont une série de gravure que j'ai effectué selon une technique qui utilise le frottement plutôt que la presse pour faire apparaître le dessin par empreinte. J'ai réalisé une série de gravures qui expriment des idées et situations diverses : tourbillon, érosion prononcée lors d'un épisode turbulent, ou apparition et disparition via une périodicité des vagues.

Pour ce travail j'ai trouvé une modélisation 3D de dune sous-marine que j'ai gravé au stylet sur une grande plaque d'un peu plus d'1m50. J'ai effectué cette gravure sur du papier Sumi -appelé également papier japonais- un papier très résistant et léger. La gravure est réalisée pour être présentée en kakemono, c'est à dire au format rouleau et suspendu. Il flotte en l'air, comme une plume, la dune est représentée de manière verticale, associant bien sur l'idée d'impermanence et de fragilité au dispositif.



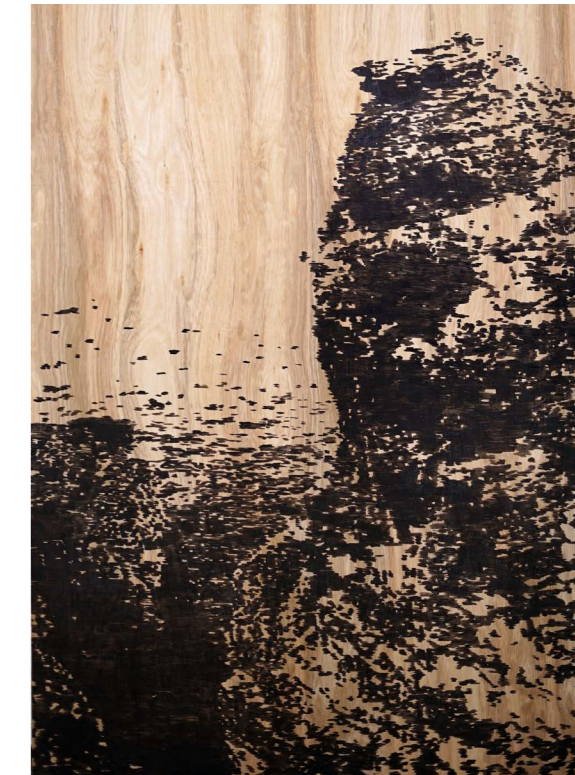
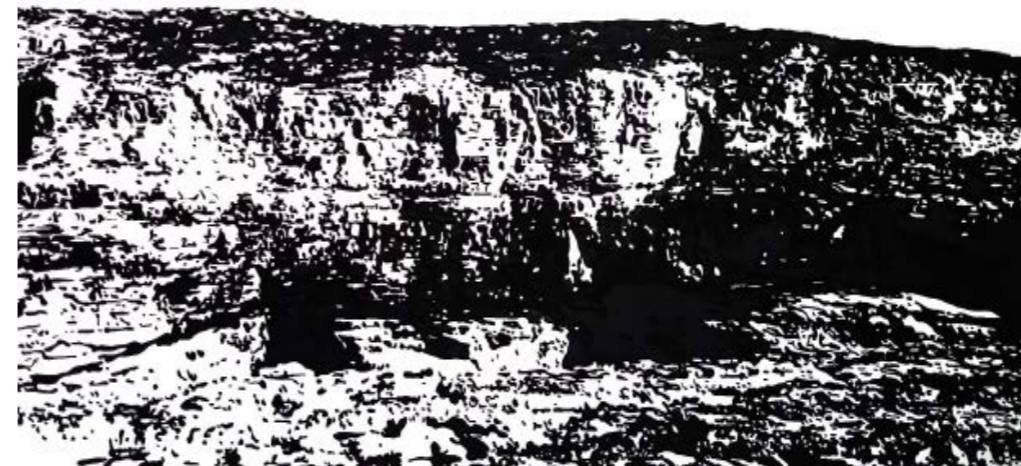
PEINTURES

2023

Huiles sur bois

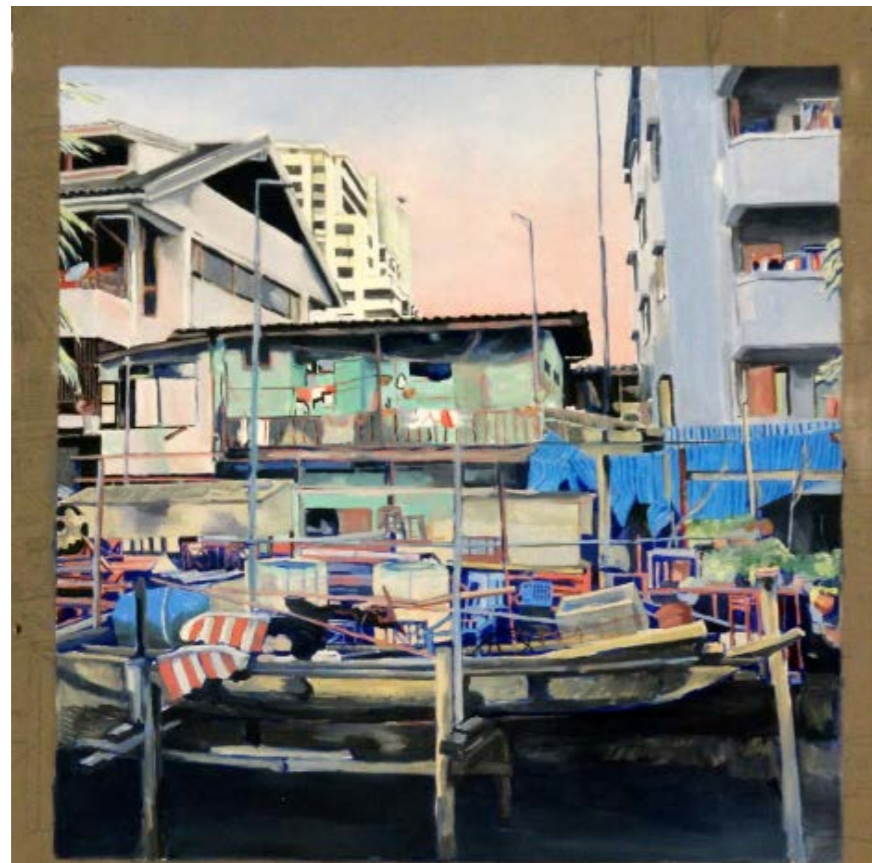
200/100 cm

224/112 cm



PEINTURES

2020
Série Urbanités
Huiles sur toile
192/110 cm
160/92 cm



FRESQUE

2025
commande privée
300/125 cm



AUTO INFLATING BALLOON

2021

type : installation design & projet vidéo

matériaux : couvertures de survie

J'imagine des sculptures en mouvement, des objets avec lesquels on peut interagir. Des sculptures installées qui dialoguent avec les paysages et leurs histoires.

Cette montgolfière est réalisée à partir de couvertures de survie cousues. Le revêtement de la couverture mis au soleil réchauffe l'air présent à l'intérieur de la structure et permet à la sculpture-montgolfière de s'envoler. La sculpture évoque les satellites ou encore des télescopes en orbite de par son revêtement et sa matière réfléchissante.



MEMBRURE

2023

TETRAPODE

2020

type : installation, sculpture

matériaux : bois châtaignier, aluminium brossé, câbles acier inox



ARAINÉE DE MER

2021

commanditaire : Edéis groupe, Port de Saint-Malo

co-auteurice : Céline Floc'h

Dimensions : 6m40 / 4m40 / 1m75

Acacia-Robiner & Acier Corten



RECIF PORIFERE

2022

Quartier La Découverte de Saint-Malo

commanditaire : Groupe Bouygues Immobilier

Cyprès maritime ou dit «de Lambert» sur supports en acier

