

otherworldly beings



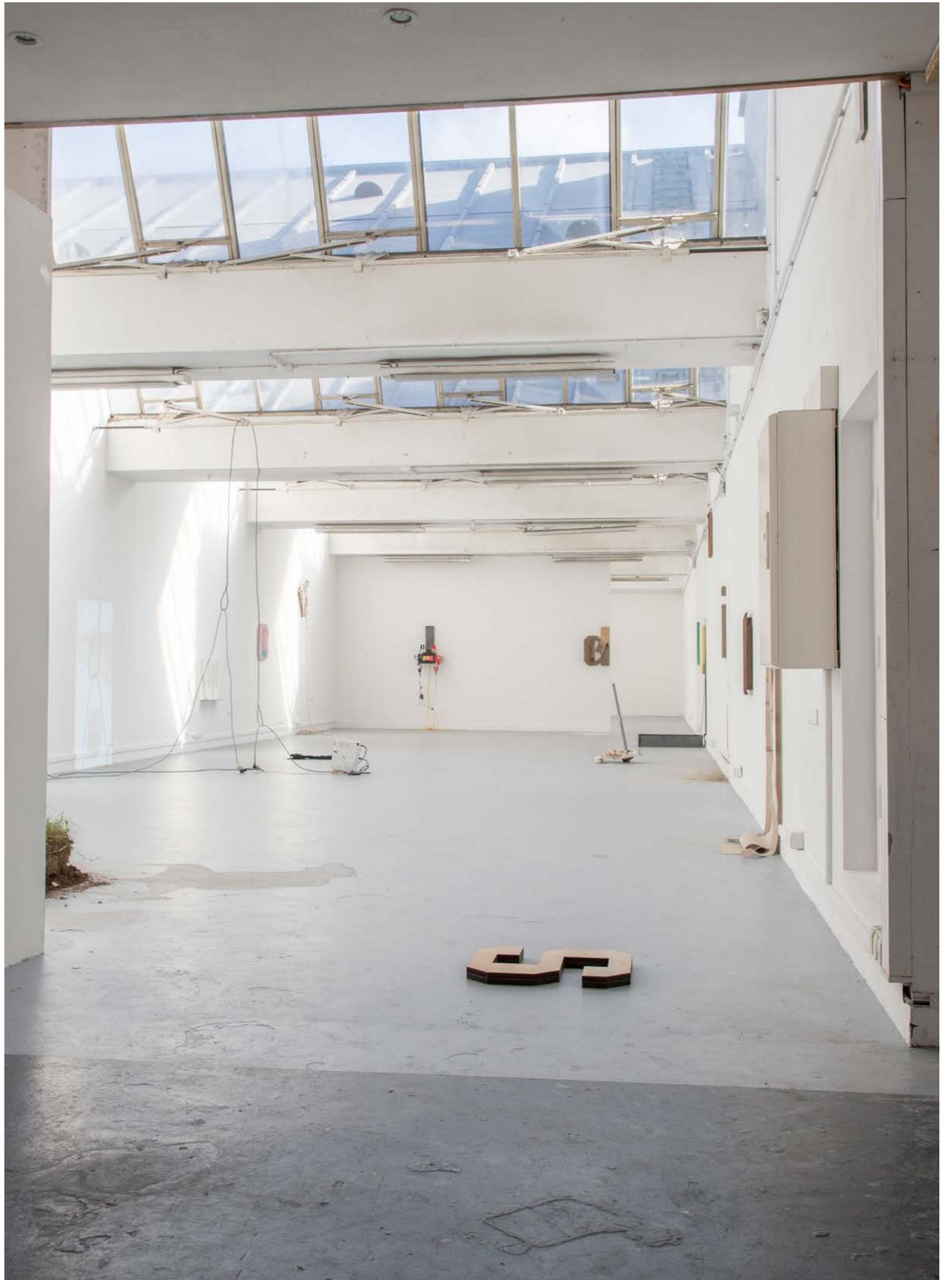
César Ropponen-Brunel

2020

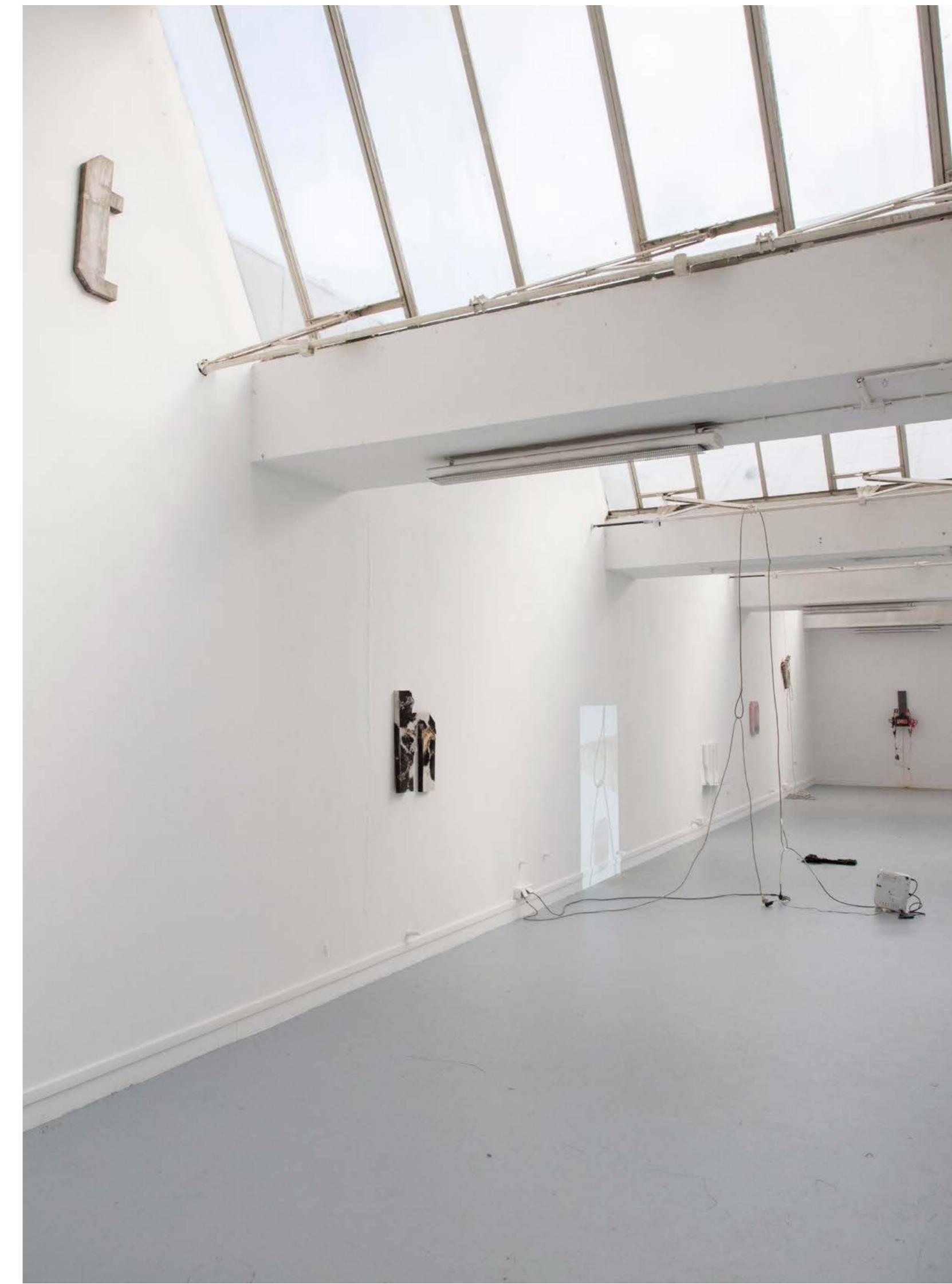
Post-visualisation de l'exposition du diplôme, Beaux-arts de paris, atelier Dominique Figarella, 2-6 juillet 2020.

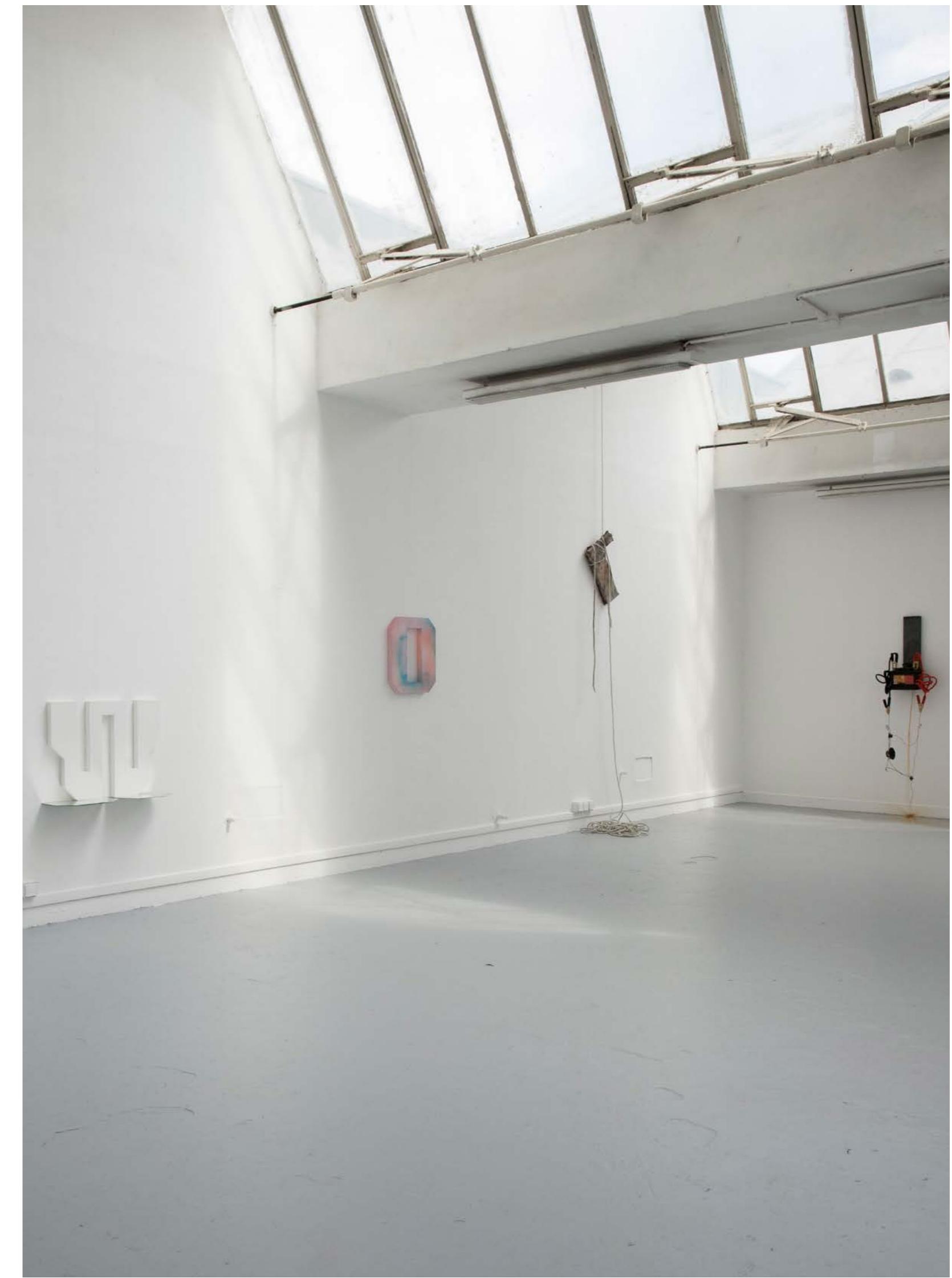
Maisteriopintojen lopputyönäyttely, atelier Dominique Figarella, Pariisin taideakatemia, 2.-6. heinäkuuta 2020.

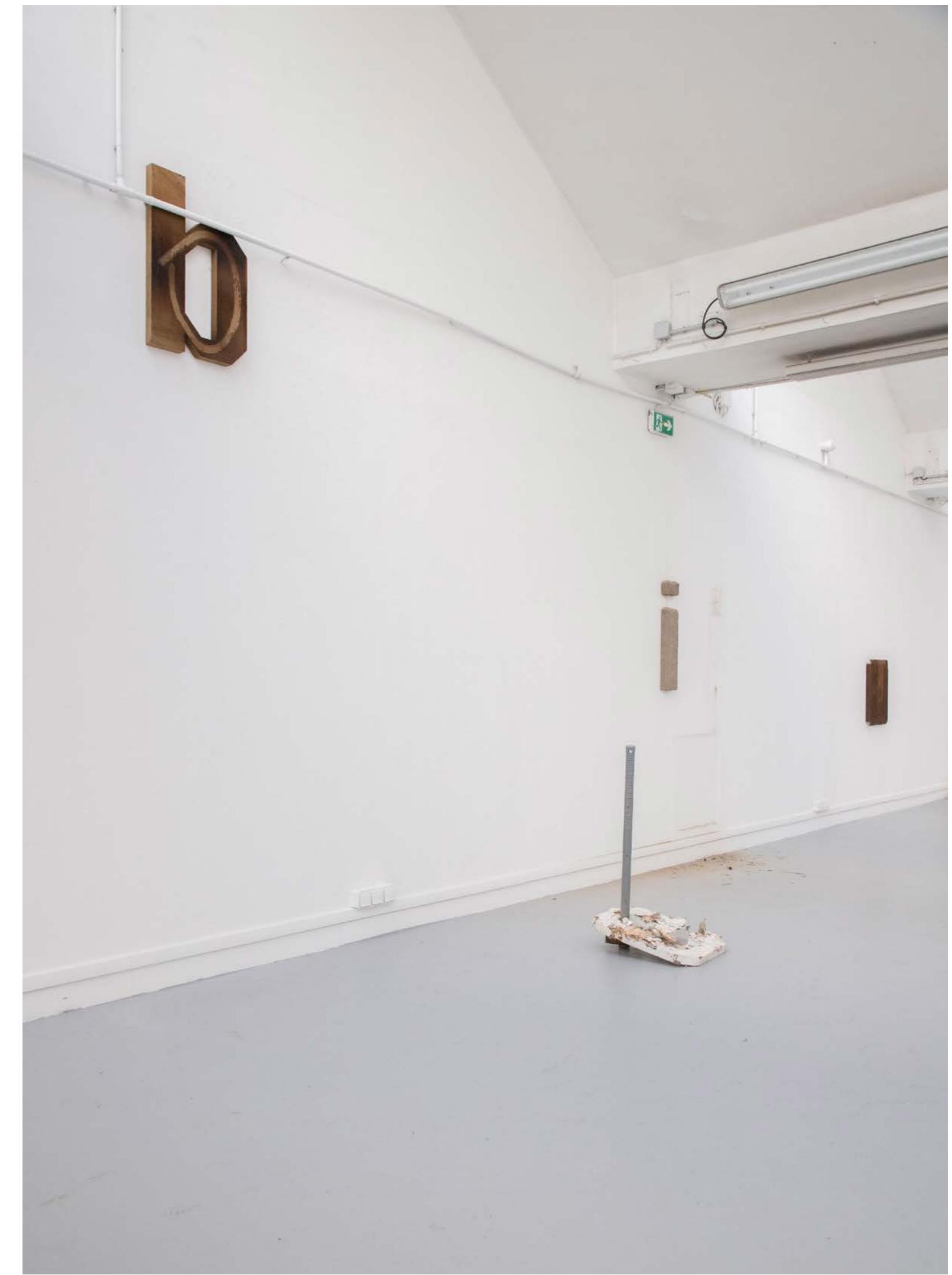
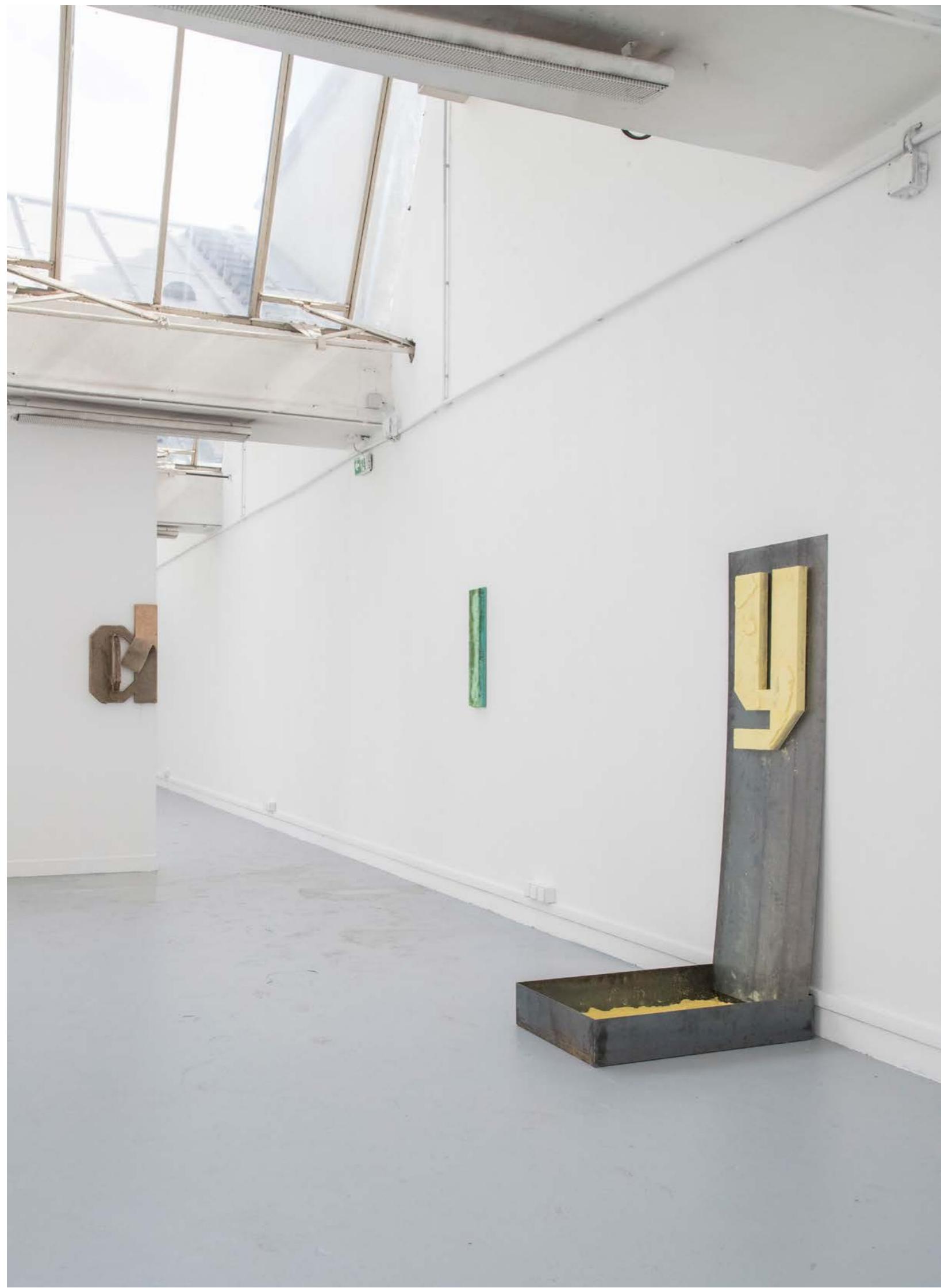
Post-visualisation of the graduation show, atelier Dominique Figarella, Paris National school of art, 2-6 july 2020.



Vues d'ensemble de la première salle. Näkymä ensimmäiseen näyttelysaliin. General view to the the first exhibition room.











Vues d'ensemble de la deuxième salle. Näkymä toiseen näyttelysaliin. General view to the second exhibition room.





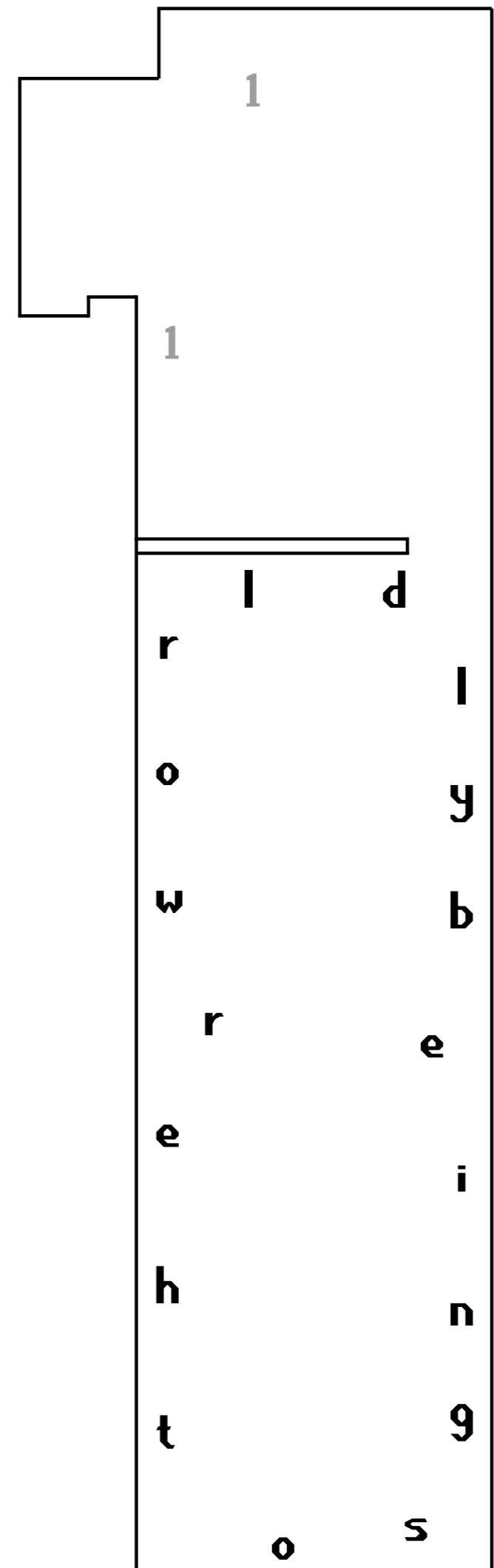
Otherworldly beings

Découpées au laser dans du contreplaqué, 18 pièces en bois représentent des lettres. Elles ont chacune été exposées à des gestes et des expérimentations singulières. En les rassemblant, elles forment le groupe nominal *otherworldly beings*. Les lettres de ces deux mots sont éclatées dans la première salle de l'exposition, elles sont cependant installées dans l'ordre pour que l'on puisse lire la phrase entière en faisant le tour complet de l'atelier.

18 kirjaimia esittävää teosta, jotka on leikattu vanerista laserilla. Jokainen kirjain on kokenut erilaisia tekijöitä ja kokeiluja, ja ne muodostavat sanan *otherworldly beings*. Kirjaimet on aseteltu ensimmäiseen näyttelysaliin järjestyksessä ja niiden muodostaman fraasin voi lukea kävelemällä koko näyttelysalin ympäri.

18 laser cut pieces in plywood representing letters. Each has been exposed to different experiments and forces. Together they form the word *otherworldly beings*. The letters of the two words have been scattered all over the first exhibition room. They are installed in order so that the word they form is readable by making a tour all around the studio.

<https://vimeo.com/461583159>



Plan de salle de l'exposition. Näyttelytilan pohjapiirustus. Studio's exhibition map.

o

50x43x4cm. 2020.

Toile de jute marouflée sur contreplaqué. Enterrée pendant quatre mois. Présentée avec le morceau de terre sous lequel était enterré la lettre. L'herbe avait repoussé en forme de O.

Vanerille liimattu juuttikangas, haudattu maahan neljä kuukauden ajaksi. Esillä sen maapalasen kanssa, jonka alle kirjain oli haudattu. Ruoho oli kasvannut sen ympärille O muodossa.

Burlap canvas glued on plywood, buried on the ground for four months. Exposed with the chunk of soil under which the letter was buried. The grass sprouted again on the ground in the shape of an O.





Archives du procédé d'enterrement et d'extraction.
Dokumentointi kirjaimen hautaamisesta ja kaivamisesta.
Archives of the burying and the extraction.
<https://vimeo.com/458175537>

t

66 x 28 x 4 cm. 2020.

Toile polyester marouflée sur contreplaqué attaché à la cime d'un sapin pendant un an.

Vannerille liimattu polyesterikangas. Kiinnitetty kuusen latvaan vuoden ajaksi.

Polyester canvas glued on plywood; attached to the top of a fir tree for one year.





Vues depuis le lieu d'accrochage.
Näkymä kuusen latvasta.
View from the top of the tree.
<https://vimeo.com/460969510>



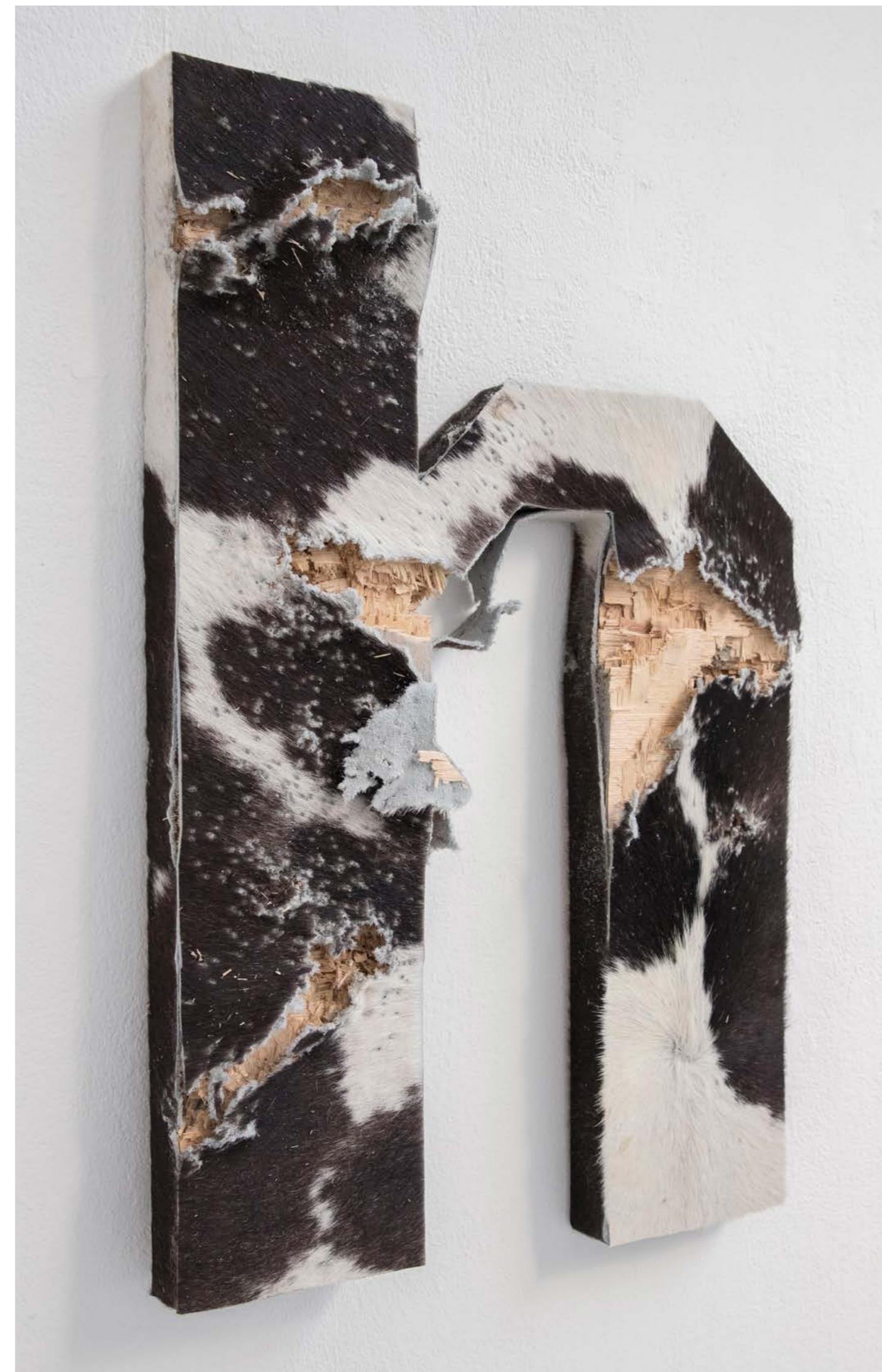
h

66 × 43 × 4 cm. 2020.

Peau de vache marouflée sur contreplaqué. Tirs de fusil, impacts de plombs.

Vanerille liimattu lehmännahka. Ammuttu haulikolla.

Cow skin glued on plywood. Shots of a hunting rifle.





Vues du procédé de fabrication.
Kuvia teoksen luomisprosessista.
Photos of the process.
<https://vimeo.com/460975142>

e

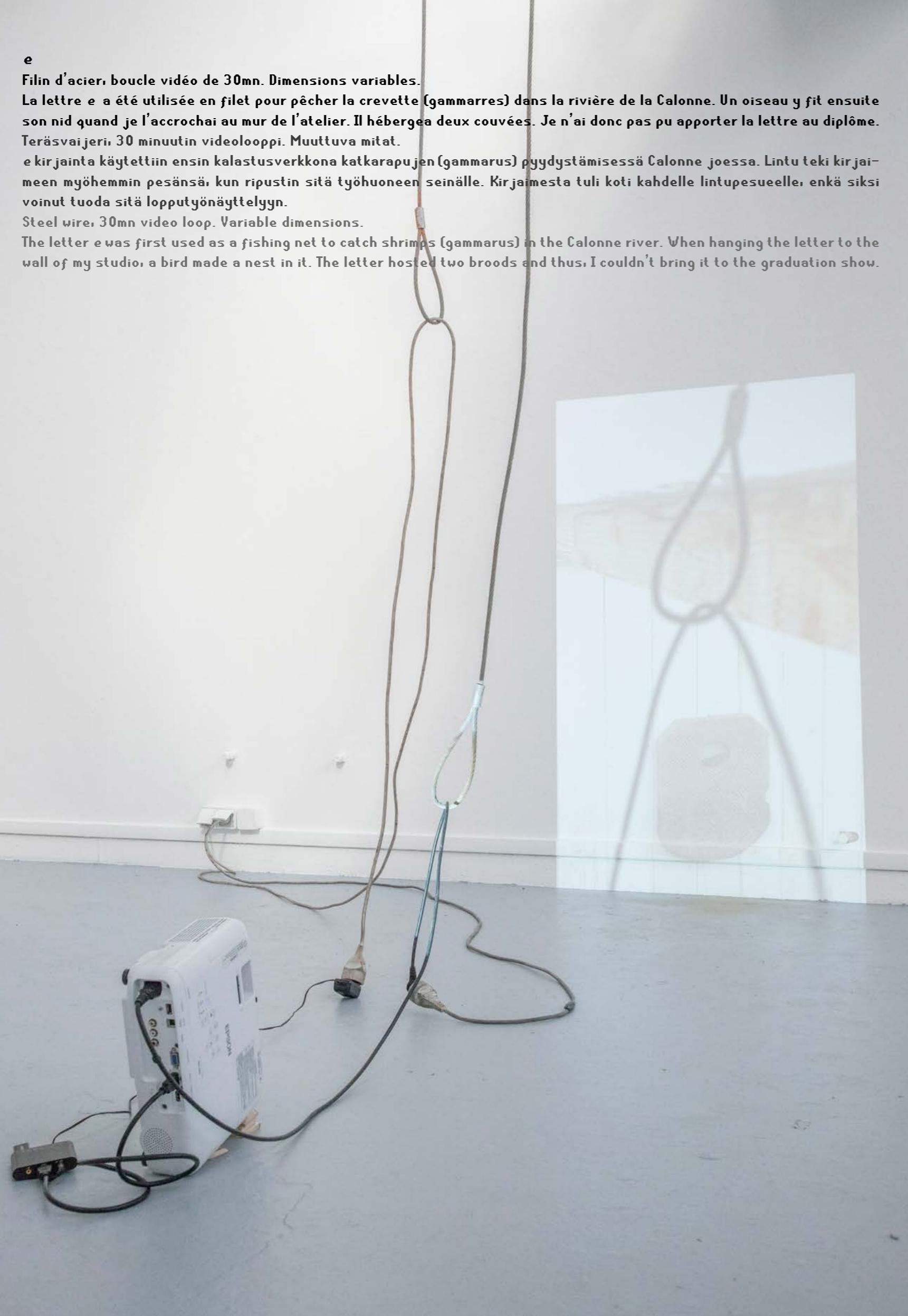
Filin d'acier, boucle vidéo de 30mn. Dimensions variables.

La lettre e a été utilisée en filet pour pêcher la crevette (gammarus) dans la rivière de la Calonne. Un oiseau y fit ensuite son nid quand je l'accrochai au mur de l'atelier. Il hébergea deux couvées. Je n'ai donc pas pu apporter la lettre au diplôme.
Teräsvaijeri, 30 minuutin videoolooppi. Muuttuva mitat.

e kirjainta käytettiin ensin kalastusverkkona katkarapujen (gammarus) pyydytämisessä Calonne joessa. Lintu teki kirjain-
meen myöhemmin pesäänsä, kun ripustin sitä työhuoneen seinälle. Kirjaimesta tuli koti kahdelle lintipesueelle, enkä siksi
voinut tuoda sitä lopputyönäytteelyyn.

Steel wire, 30mn video loop. Variable dimensions.

The letter e was first used as a fishing net to catch shrimps (gammarus) in the Calonne river. When hanging the letter to the
wall of my studio, a bird made a nest in it. The letter hosted two broods and thus, I couldn't bring it to the graduation show.







Vues des différents états de la pièce.
Kuvia teoksen eri olomuodoista.
Photos of the different states of the piece.
<https://vimeo.com/461559594>

r
50x28x4cm. 2020.
Contreplaqué brûlé.
Pollettua vaneria.
Burnt plywood.





Vues du procédé de création.
Kuvia teoksen luomisprosesista.
Photos of the creation process.
<https://vimeo.com/461574713>

w

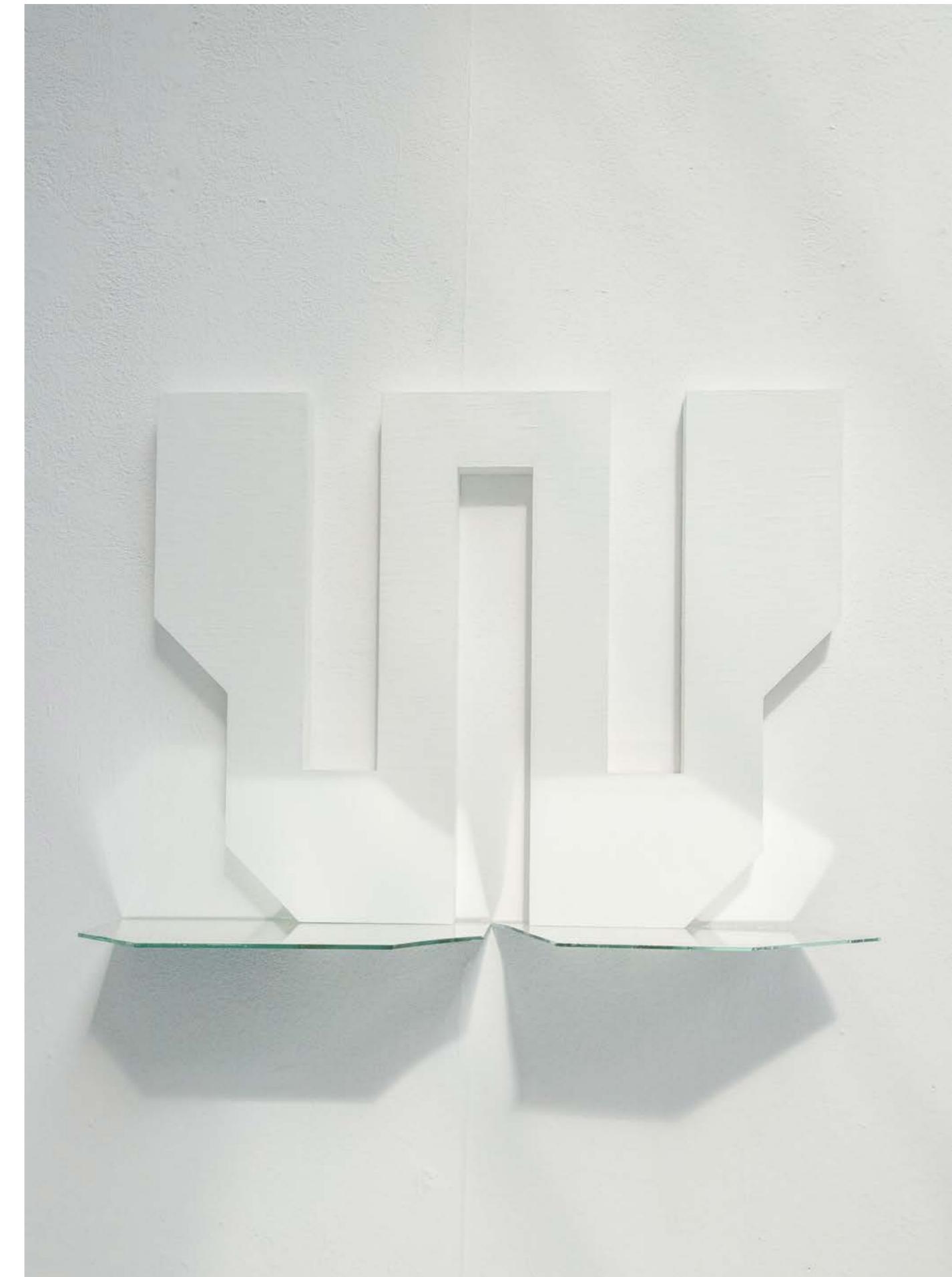
64×50×4cm. 2019.

Toile de lin marouflée sur contreplaqué, peinture à l'huile, miroirs.

Öljyväri pellavakankaalla, liimattu vanerille, peilejä.

Oil on linen; glued on plywood; mirrors.

<https://vimeo.com/461569719>



o

50x43x4cm. 2019.

Peinture aérosol, toile polyester marouflée sur contreplaqué entourée de tulle.

Aerosolimaali, vanerille liimattu polyesterikangas, kääritty tylliin.

Aerosol paint, polyester canvas glued on plywood, and wrapped with tulle.



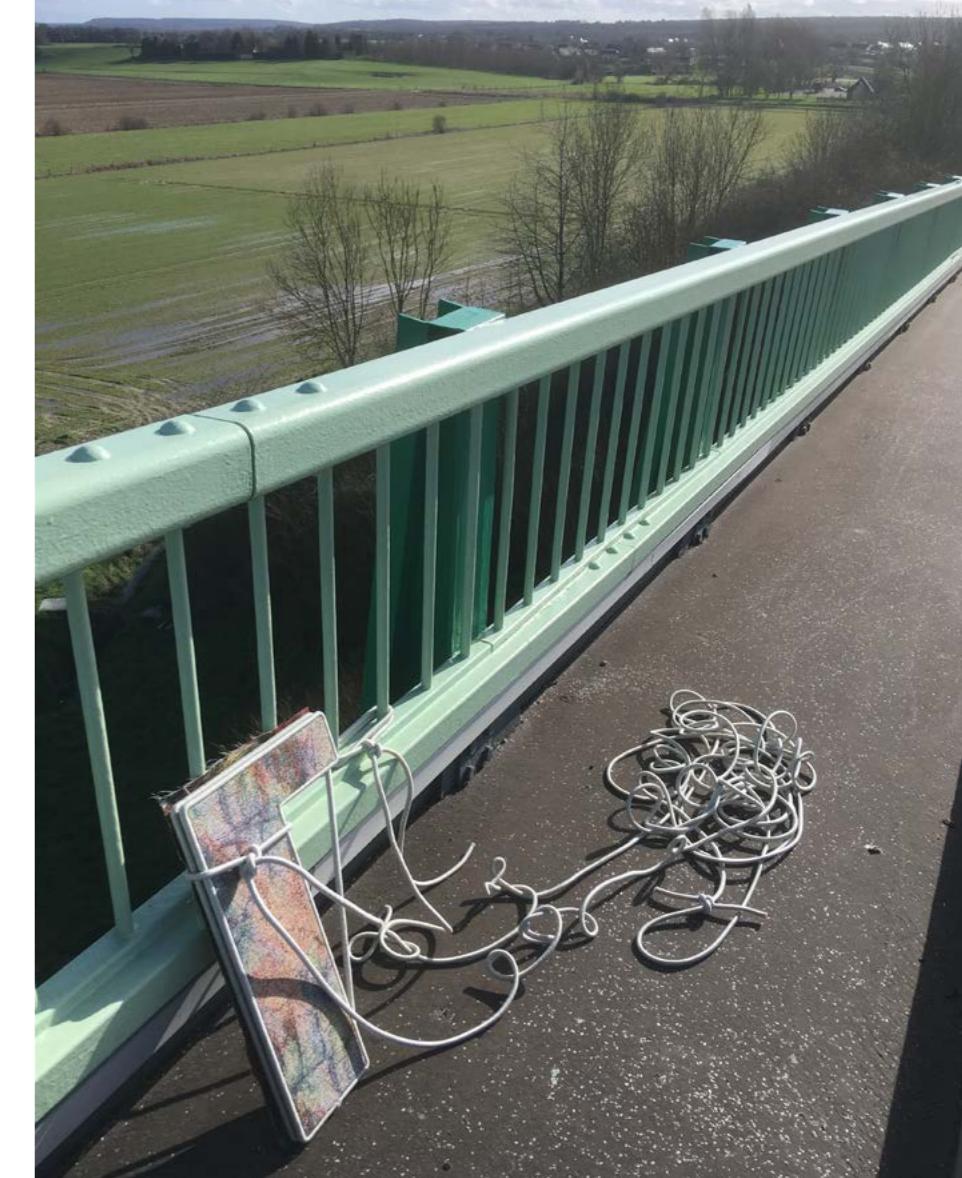
r
50x28x4cm. 2020.

Toile marouflée sur contreplaqué, cordes élastiques. Jeté du pont de Brotonne.

Vannerille liimatti kangas, joustavat köydet. Heitetty Brotonnin sillalta.

Glued canvas on plywood, elastic ropes. Thrown from Brotonne bridge.





Vues du procédé de création.
Kuvia teoksen luomisprosesista.
Photos of the creation process.

I

Dimensions variables. 2020.

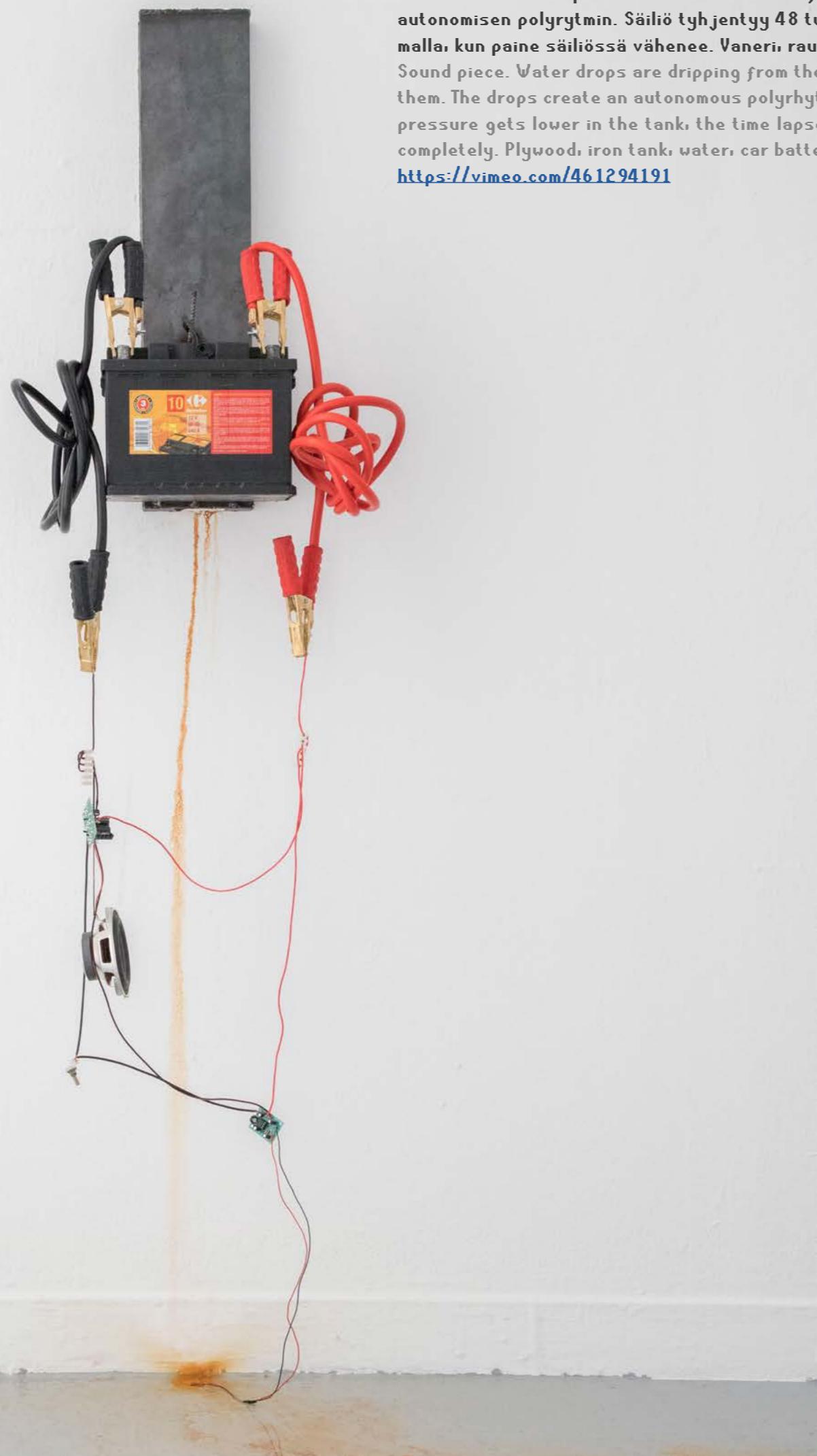
Œuvre sonore. Des gouttes tombent depuis le réservoir d'eau sur le micro qui les amplifie. Elles créent une polyrythmie de façon autonome. Le réservoir se vide en 48h. Plus la pression diminue, plus le temps entre les gouttes augmente, jusqu'à s'arrêter complètement.

Contreplaqué, Réservoir en acier, eau, batterie de voiture, circuit électrique.

Häniteos. Pisaroita putoaa vesisäiliöstä mikrofonin päälle, joka korostaa ääniä. Pisarat luovat autonomisen polyrytmän. Säiliö tyhjentyy 48 tunnissa ja aika pisaroiden välillä pidentyy samalla, kun paine säiliössä vähenee. Vaneri, rautainen vesisäiliö, vesi, auton akku, virtapiiri.

Sound piece. Water drops are dripping from the watertank onto a microphone, which amplifies them. The drops create an autonomous polyrhythm. The tank empties in 48 hours and when the pressure gets lower in the tank, the time lapse between the drops increases until they stop completely. Plywood, iron tank, water, car battery, electrical circuit.

<https://vimeo.com/461294191>



d

66 x 43 x 4 cm. 2020.

Toile de lin marouflée sur contreplaqué. Prêtée six mois à Sidi.

Vannerille liimattu pellavakangas. Lainattu Sidille puolen vuoden ajaksi.

Glued linen canvas on plywood. Borrowed to Sidi for six months.





Sidi et la lettre.
Sidi ja kirjaan.
Sidi and letter.

I

66 x 14 x 4 cm. 2019.

Techniques mixtes sur contreplaqué.

Erilaisia tekniikoita vanerilla.

Different techniques on plywood.



y

170 x 86 x 90 cm. 2020.

Le bac récupère les pigments qui se décrochent de la lettre après qu'on l'ait plongée dedans puis qu'on l'ait raccrochée contre la tôle. Le geste peut-être répété à l'infini. Toile polyester marouflée sur contreplaqué, bac et tôle en acier, pigments purs.

Rautalaatikko kerää väripigmenttiä, joka varisee kirjaimesta sen jälkeen, kun kirjain on upotettu siihen ja ripustettu uudelleen rautalevyä vasten.

Elettä voi toistaa loppumattomasti. Vannerille liimatti polyesterikangas, rautalaatikko ja rautalevy, puhtaat pigmentit.

The iron box collects the colour pigment falling from the letter after having been immersed in it and hanged again against the iron plate.

Polyester canvas glued on plywood, iron box, iron plate, pure pigments.





b

66 x 43 x 4 cm. 2020.

Toile de jute marouflée sur contreplaqué, pochoir. Brûlée au soleil, puis en cheminée. Accrochée sous la gaine de l'alarme incendie.

Vanerille liimattu juutikangas, sapluuna. Poltettu auringon valossa sekä kaminassa. Ripustettu palohälytysjärjestelmän piuhan alle.

Jute canvas glued on plywood, stencil. Burnt by sunlight and then in a fireplace. Hanged under the fire alarm system's wire.



Vues du procédé de création.
Kuvia teoksen luomisprosesista.
Photos of the creation process.

e

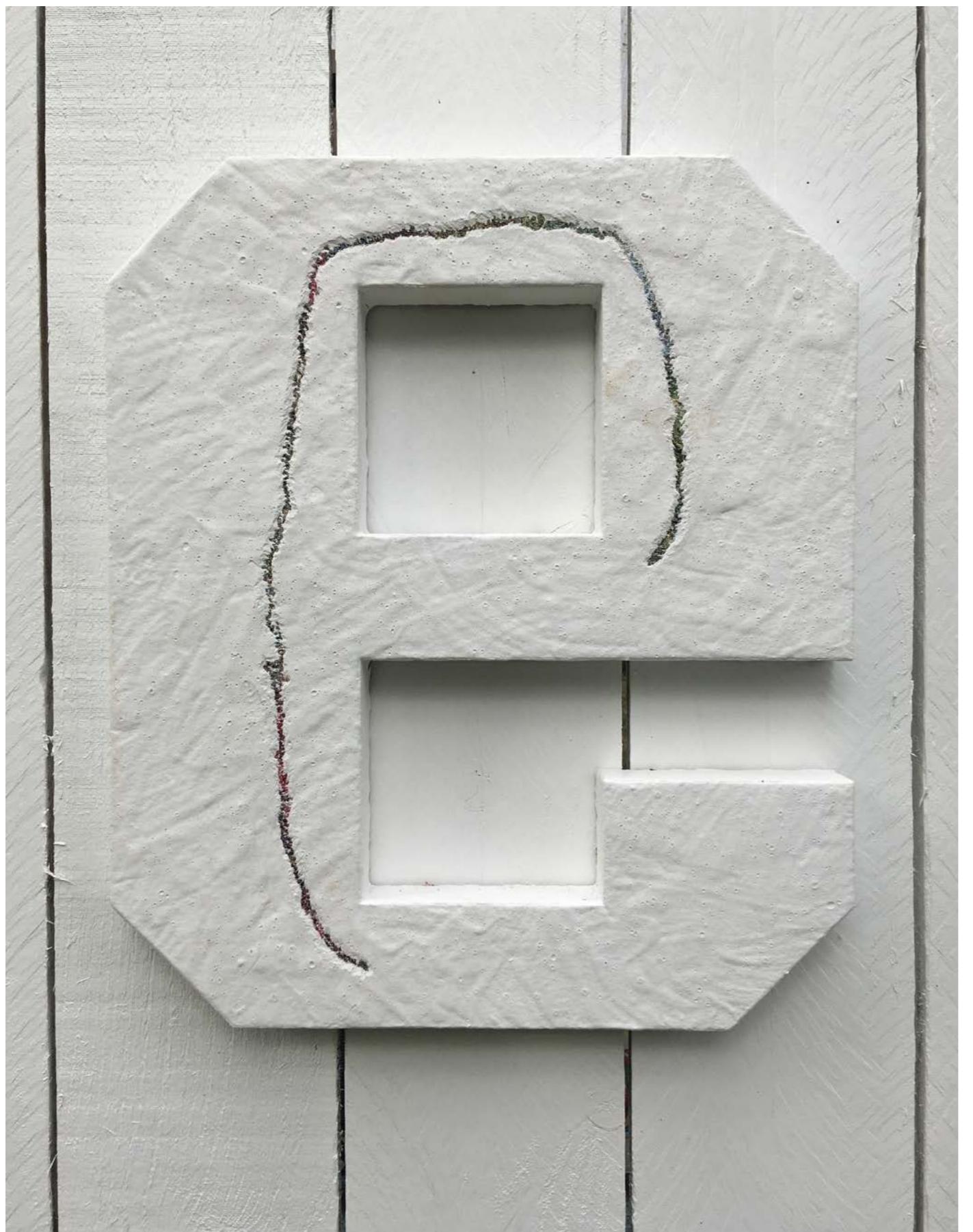
50x43x4cm. 2020.

Toile marouflée sur contreplaqué, gesso, coups de masse.

Vannerille liimattu kangas, gesso, lekan iskuja.

Canvas glued on plywood; gesso; sledgehammer impacts.





Vue du procédé de création.
Kuva teoksen luomisprosesista.
Photo of the creation process.

i

66 x 14 x 4 cm. 2020.

Cendre sur contreplaqué, tubes en acier, encens.

Tuhkaa vanerille, rautaputket, suitsuke.

Fish on plywood, iron tubes, incense.

<https://vimeo.com/461578423>



n

50×43×4cm. 2019.

Toile de lin marouflée sur contreplaqué. Tôle d'acier perforée pliée.

Vanelille liimattu pellavakangas. Taitettu ja rei'itetty rautalevy.

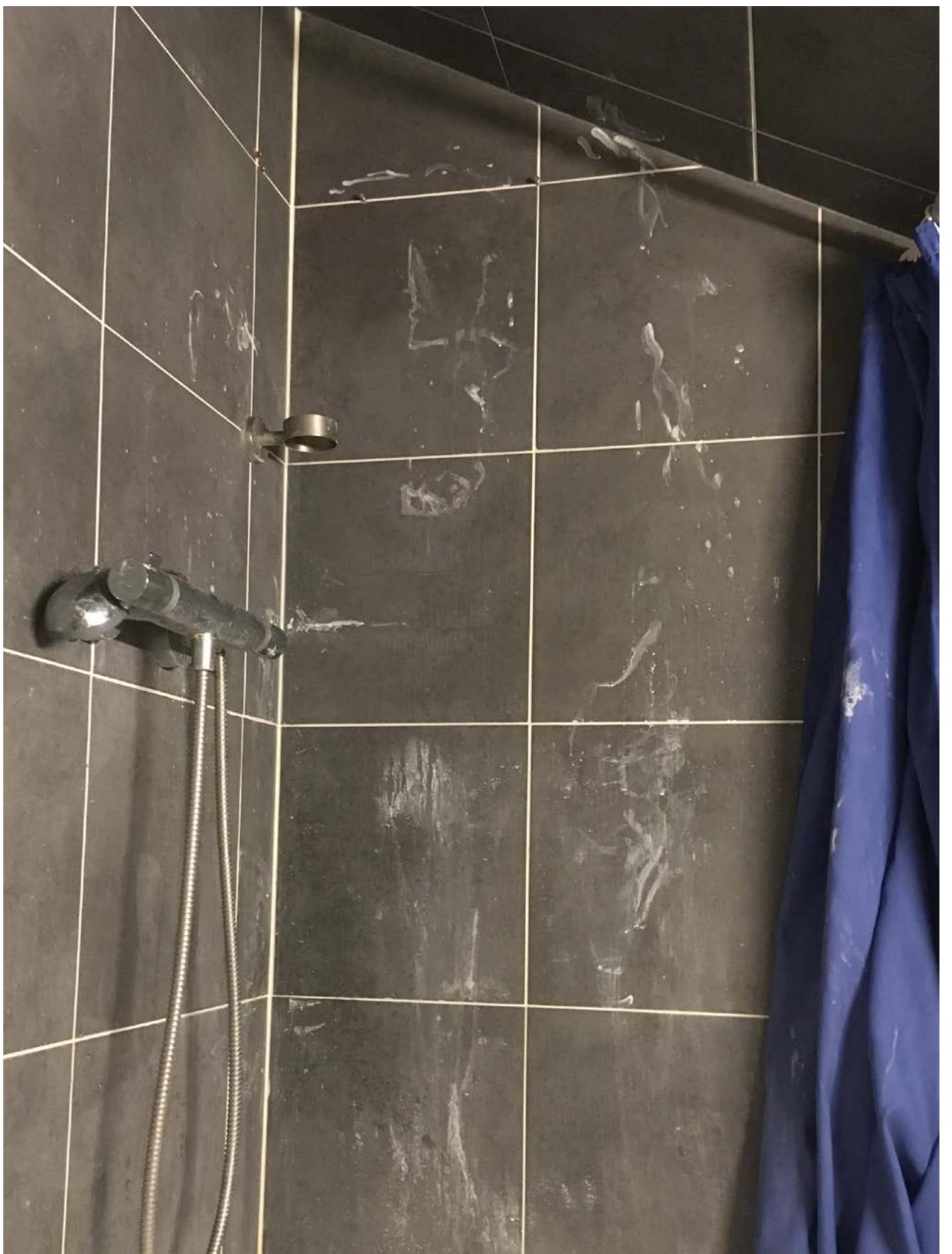
Linen canvas glued on plywood. Folded perforated iron plate.





9
220x43x4cm. 2020.
Toile polyester marouflée sur contreplaqué, argile. Accroché deux semaines dans une douche.
Vanerille liimattu polyesterikangas, savea. Ripustettu suihkuun kahden viikon ajaksi.
Polyester canvas glued on plywood, clay. Hanged in shower for two weeks.





Vues du procédé de création.
Kuvia teoksen luomisprosesista.
Photos of the creation process.



Vue de l'atelier.
Kuva työhuoneesta.
Photo of the studio.

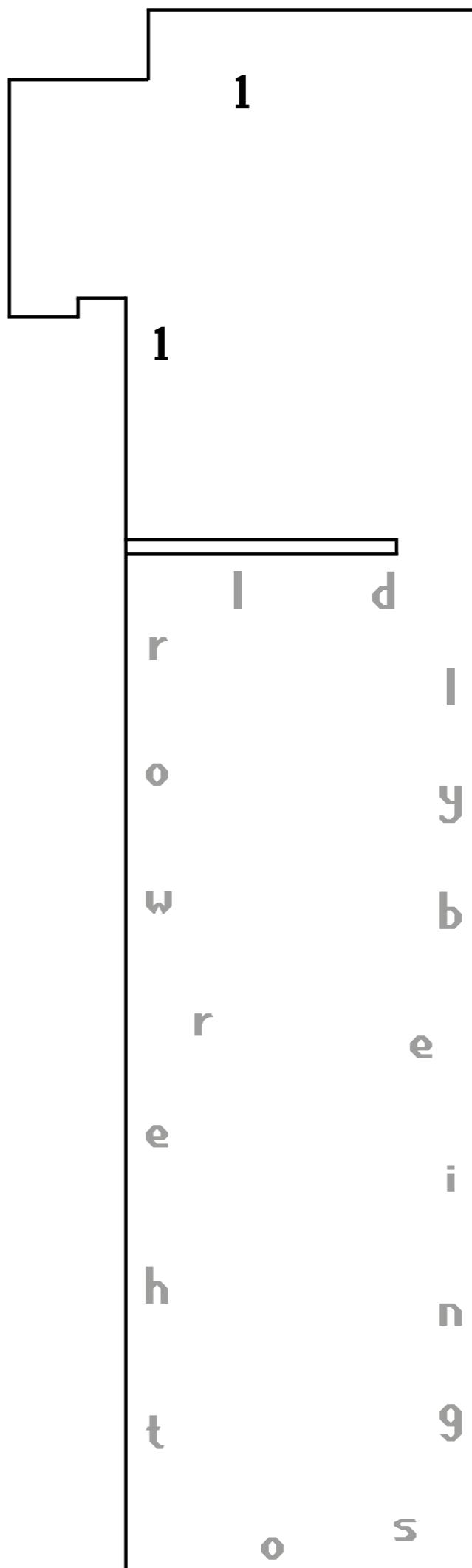
Kalastusruuhi

Barge de pêche construite avec les ressources trouvées sur un terrain en Normandie. Elle est présentée remplie d'eau au diplôme. Elle est placée de manière à ce qu'on ne puisse pas la voir depuis la grande salle. Le lien avec la petite salle et les *otherworldly beings* se fait par le biais de l'eau. Autour de la lettre *o* après qu'elle ait été arrosée, et avec les sons des gouttes qui tombent continuellement de la lettre *l*.

Ruuhi, jonka rakensi niillä resurssilla, joita omassa maastossani Normandiassa oli saatavilla. Näyttelyssä esillä vedellä täytettyvä. Ruuhi on asetettu toiseen näyttelysaliin niin, ettei sitä voi nähdä ensimmäisestä salista. Ainut yhteys ensimmäisessä salissa olevien *otherworldly beings* kirjainten kanssa on vesilelementti. Vesi ympäröi *o* kirjainta sen jälkeen, kun sitä on kasteltu, ja vesi on läsnä pisaroissa, jotka putoavat jatkuvasti *l* kirjaimesta.

A fishing barge built with the resources found on my land in Normandy. Showcased at the graduation exhibition filled with water. It is placed in the second exhibition room in a way that it is not visible from the first room. The only link between the first room and the *otherworldly beings* letter is the element of water. Water keeps the grass alive in the letter *o*, and it flows as the continuous soundscapes of drops dripping from the letter *l*.

<https://vimeo.com/461588348>



Plan de salle de l'exposition. Näyttelytilan pohjapiirustus. Studio's exhibition map.

Kalastusruuhi

2020.

Troncs, cordes et contreplaqué goudronnés. Dimensions variables.

Puiden runko ja naruja ja tervattua vaneria. Muutluvat mitat

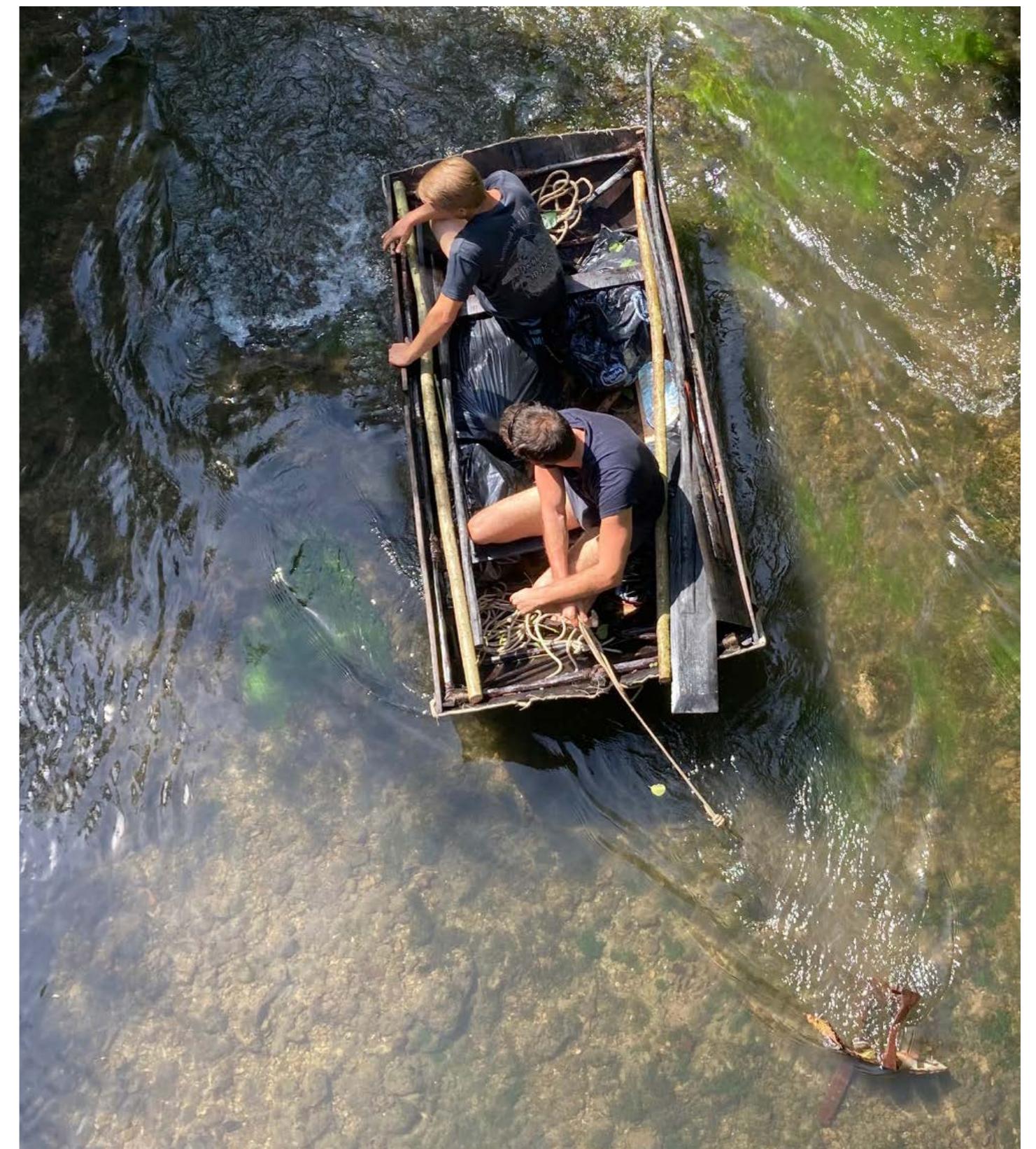
Trunks, ropes and pitted plywood. Variable dimensions.







Vues des procédés de création.
Kuvia teoksen luomisprossesista.
Photos of the creation process.





<https://vimeo.com/461594946>



<https://vimeo.com/461756794>



Un plus grand lac

Exposition aux Magasins généraux à Pantin organisée par le collectif *Espace projectif* du 2 au 24 octobre 2020.
On a fait le choix d'apporter la barque jusqu'à son espace d'exposition durant le vernissage de l'évènement en suivant le canal de l'Ourcq depuis Bobigny. On s'est rejoint tous les trois, Redoine, Fabio et moi pour naviguer un instant sur cette barque qui est devenue une expérience commune. Les toiles de protection des deux voyages respectifs furent suspendues devant un mur de parpaings.

Espace projectif -kollektiivin järjestämä ryhmänäyttely Magasins Généraux'ssa Pantinissa 2.-24. lokakuuta 2020.
Avajaississa toimme kalastusruuhun näyttelytilaan saakka Ourcqin kanaalia pitkin. Redoine, Fabio ja minä kokoonnuimme uudestaan yhteen seilaamaan hetkisen ruuhella, josta on tullut jaettu kokemus meille kaikille. Suojakankaat molemmilta reissuilta oltiin ripustettu tiiliseinän eteen.

Group show organised by the collective Espace projectif at the Magasins Généraux in Pantin from 2nd til the 24th of October 2020. We made the choice to bring the bark to the exhibition space during the exhibition opening by sailing down the Ourcq's canal all the way from Bobigny. We gathered again, Redoine, Fabio and I, to navigate for a while with this bark, which has become a shared experience for us three. The protection canvases from both of the trips were hung in front of a brick wall.

<https://vimeo.com/492098217>

<https://vimeo.com/492099638>





Avec Fabio, La Thironnière - Deauville, 12 - 15 juillet 2020.

280×115 cm. 2020.

Toile polyester accrochée sous la coque de la barque *Kalastusruuhi*.
Coups, déchirures, traces de racines, de sables, de pierres.
Kalastusruuhun pohjalle kiinnitetty polyesterikangas.
Isku ja, repeämisiä, juurien, hiekan ja kivien jälkiä.
Polyester canvas attached under the *Kalastusruuhi* bark.
Knocks, tears, traces of roots, sand, and stones.

Avec Redoine, Tours - Les Ponts-de-Cé, 9 - 13 août 2020.

280×115 cm. 2020.

Toile polyester accrochée sous la coque de la barque *Kalastusruuhi*.
Coups, déchirures, traces de racines, de sables, de pierres.
Kalastusruuhun pohjalle kiinnitetty polyesterikangas.
Isku ja, repeämisiä, juurien, hiekan ja kivien jälkiä.
Polyester canvas attached under the *Kalastusruuhi* bark.
Knocks, tears, traces of roots, sand, and stones.





Notes à propos des projets

Ajatuksset projekteista

Notes about the projects

Au collège, je passais mes journées assis huit heures sur une chaise, accoudé à une table devant un manuel scolaire. La journée finie, je rentrais chez moi et j'allumais mon pc. Je jouais à *Runescape*, un des premiers jeu MMORPG gratuit (Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur). Le principe du jeu résidait dans une forme d'autonomie du joueur grâce à ses compétences. C'est-à-dire que l'on devait pêcher pour se nourrir, cueillir des herbes pour se soigner, produire du lin pour en faire des cordes, miner et manipuler des minéraux pour forger des clous, des armures etc... Toutes ces activités formaient des possibilités d'actions infinies qui se déployaient sur une carte très grande. S'immerger dans ce jeu était très chronophage. Je pouvais jouer deux à six heures d'affilé. Ce monde était très important pour moi, presque comme une religion, une fiction sans fin à laquelle je participai quotidiennement.

Pour mon diplôme en troisième année à l'École des Beaux-arts, je me suis de nouveau intéressé à ce jeu. J'ai créé deux séries de toiles à travers lesquelles j'étudiai plusieurs enjeux sociaux, économique et politiques connus des sociétés occidentales qui transparaissaient dans les activités du jeu, dans les informations visuelles, dans les choix et les comportements des joueurs. Après ces tableaux, j'ai continué de piocher dans l'iconographie du jeu pour créer une série de sculptures découpées au laser recouvertes de toile, imitant le principe du shaped canvas (châssis déformé). Toujours en gardant le même sujet d'étude, je poussais de plus en plus loin l'éloignement physique avec ma source initiale : des images émanant des leds d'un écran d'ordinateur. Celles-ci furent imprimées, puis dessinées, puis peintes, et sculptées. C'est une évolution de gestes qui gagnaient en mobilité en s'éloignant de plus en plus de la position initiale du joueur assis derrière l'écran. C'est enfin avec la série *Otherworldly beings* que j'ai pu pousser ces expérimentations plus loin.

Otherworldly beings

Dans le jeu, je croise à un moment des êtres encapuchonnés vêtus de robes noires. On ne voit pas leurs corps, ils sont tous identiques et se regroupent au même endroit. En cliquant dessus, je découvre qu'ils sont appelés *otherworldly beings*. Je suis surpris, leur nom me frappe énormément. On me présente dans ce jeu, dans ce code avec toutes ces normes et ses frontières virtuelles bien réelles, des entités qui viendraient d'ailleurs. Des êtres venant d'autres mondes. En réfléchissant à ces deux termes - *otherworldly beings* - je sens s'ouvrir en moi beaucoup de possibilités. J'accepte l'existence d'autres mondes, je tiens à les découvrir. Ils sont pluriels, il n'est plus unique, il n'y a plus de solution, plus d'objectivité. Éclater les frontières du jeu, c'est éclater à mon échelle les frontières de ma pratique, les frontières de mon atelier, de ma raison, de mon éducation. Voilà pourquoi mon premier réflexe a été de travailler à l'extérieur pour concevoir ces 18 pièces. Ce fut pour chacune d'elle une remise en question de mes propres limites, ce fut de nouveaux apprentissages techniques, de nouvelles découvertes. Je comprenais des situations qui m'étaient étrangères. En sortant de l'atelier, je remettais mon corps en mouvement et je me sentais vivant. J'interagissais avec mon environnement proche sans contrôle, dans un dialogue équilibré et inattendu. Je tenais à m'éloigner du geste esthétique, des tracas de la responsabilité plastique, analytique, historique. Je suis lentement parvenu à retrouver des gestes plus vitaux. La première fois en me douchant contre la lettre *g* avec de l'argile, je ne peignais plus, je me lavais. Puis en utilisant la lettre *r* comme une bûche dans ma cheminée pour me chauffer. Puis en pêchant avec le filet accroché autour de la lettre *e*, dont le trou de la police devenait l'entrée du piège qui est devenu par la suite un nid d'oiseau. Je me retrouvais ainsi dépassé par les processus que je mettais en place, des événements plus vivants que mes idées s'accaparaient les pièces. Je compris avoir bouclé le cycle de travail à propos du jeu *Runescape* lorsque j'en étais arrivé à reproduire en vrai les gestes d'autonomie représentés dans le jeu.

Chaque lettre est donc très différente des autres. Sans supprimer leur lisibilité, je les laisse dériver au plus loin de leur forme initiale. Dans cette lecture partielle, en étant éclatées partout dans l'atelier pour le diplôme, elles subvertissent et questionnent leur propre signe, mais aussi le fragile sens de la phrase composé par les mots *otherworldly beings*. Je pense que ces lettres me permettent de questionner la légitimité du langage symbolique, du code qui régit nos sociétés. Renvoyer ces lettres dans des environnements qui les transforment, c'est se rappeler que c'est bien les métabolismes vivant qui forment les langues et leurs signes, c'est se rappeler que l'écriture est naturelle, qu'elle ne descend d'aucuns dieux. Questionner ainsi le langage me permet de me rappeler l'utilité et les limites de ses fonctions. Il est fondamental pour communiquer, mais je ne peux oublier qu'il dépeint qu'une mince partie de la réalité qui est constamment en mouvement. Les mots sont saccadés et ils ne peuvent saisir entièrement nos environnements qui sont mobiles. L'eau mise à chauffer est déjà chaude quand on la dit tiède, elle boue déjà quand on la qualifie de chaude. Je comprends alors que la réalité doit être éprouvée par tous les sens. Je ne crois plus en son appréhension uniquement théorique et codifiée, en l'observant

derrière des cadres qui nous en coupent, qu'ils soient un atelier, un livre, un écran, une fiction.

C'est pourquoi je me remets à bouger, à me déplacer, et j'essaie dans l'accrochage de mes productions, de rejouer leur mobilité propre, de rappeler ce mouvement à la personne qui les découvre à son tour, pour l'inviter à éprouver des créations en dehors de ce qu'on nous a appris - sans bouger, derrière des signes, soumis à l'immobilité initiale des œuvres.

Kalastusruuhi

Kalastusruuhi veut dire «barge de pêche» en finnois. Ce projet est la suite du projet *otherworldly beings*. Cette fois-ci ce ne sont plus des objets que j'envois voyager dans différentes dimensions, c'est grâce à un objet que je vais moi-même pouvoir voyager.

La structure de la barque a été construite avec les ressources présentes sur mon terrain en Normandie : de jeunes troncs, de la corde de sisal, une perceuse, une scie, une hache et un couteau. La coque a ensuite été plaqué avec du contreplaqué que j'ai goudronné puis calciné au chalumeau à l'intérieur et à l'extérieur. J'ai appris la technique du brélage et quelques nœuds utiles pour réaliser la structure (cabestan, huit, scaffold, constrictor). Apprendre à faire des nœuds me plongea dans une primaire remise en question de mes savoirs techniques. Je voudrais apprendre la modélisation 3D, mais je ne sais même pas faire un simple nœud. Pourquoi ne me l'a-t-on pas appris à l'école ? Qu'est-ce que j'ai finalement appris à l'école ? Pas grand chose je pense, car j'apprenais sans bouger, sans mémoire corporelle, on m'apprenait à oublier mon corps. La construction a duré à peu près 3 mois. C'était un travail intense et quotidien qui me permit de faire l'expérience de plusieurs choses. J'ai compris que l'apprentissage et la maîtrise d'une technique ne valait rien, aussi complexe soit-elle, si elle n'est pas destinée à l'autre, si elle n'est pas destinée à un partage, à un échange. Je destinai donc ma barge à parcourir la Calonne avec mon ami Fabio.

Ma barge devait être une sculpture, mais aussi une barque qui flotte. C'est pourquoi je choisis de la remplir d'eau lorsque je la présentai au diplôme. Elle rejoignait sa mobilité future dans cette galerie, immobile mais promettant de bouger. Les rames étaient disposées posées contre le mur derrière elles. Deux fentes noires sur un mur blanc, elles étaient entreposées comme dans un garage, invitant à les saisir et à partir. Elles marquaient aussi deux encoches, comme les premiers signes d'écriture unaire, elles renvoient ainsi au questionnement sur le langage et le signe que posait les pièces *otherworldly beings* de la première salle.

Dès que le diplôme fut fini, nous entreprîmes le voyage avec Fabio. On plaça une toile sous la coque pour la protéger des chocs potentiels, on creusa les trous pour les rames et le gouvernail, on tailla les écopeurs et on improvisa une ancre avec l'armature d'un vieux banc en acier et un ancienne peinture à moi faite sur tôle perforée.

La Calonne était finalement très difficilement navigable. Elle était très peu profonde avec beaucoup de courant, et de nombreux arbres étaient tombés dans son lit. Nous avons tout de même réussi à rejoindre la Touques à Pont-l'Évêque après avoir scié et abattus beaucoup d'arbres. La Touques était agréable à naviguer et on rejoignit difficilement son estuaire à Deauville car on remontait la marée montante depuis Saint-Arnoult. Cela nous aura pris 4 jours et 3 nuits.

La toile accrochée en dessous porte toutes les marques de ce voyage. Je l'ai changée pour une autre lors du deuxième voyage fait avec mon ami Redoine sur la Loire. L'idée est de conserver ces toiles de protections qui sont à leur tour des créations ambivalente, entre toile de protection et toile qui se veut œuvre. Elles sont un partage, un échange, une distance, un déplacement et un temps.

On repartit en août avec Redoine sur la Loire. Nous partîmes de Tours et rejoignîmes Angers en 5 jours. On était sous la canicule et les orages, mais on a cette fois-ci vraiment pu apprécier la navigation et la vie à bord de la barque sans rencontrer pratiquement aucun obstacle. On se laissait couler au rythme des forts courants de la Loire. Expérimenter cette dérive naviguée sur la Loire fut un apprentissage de liberté. Se déplacer de manière autonome sans aucune contrainte autre que de se nourrir et de se reposer. Ce fut la découverte d'une indépendance.

Yläasteella istuin kahdeksan tuntia päivästä pulpetin ääressä nojautuneena koulukirjan ylle. Päästessäni kotiin, avasin tietokoneen ja pelasin RuneScapea, yhtä ensimmäisistä MMORPG peleistä (massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli). Pelin ydinperiaate nojautuu eräänlaiseen pelaajan autonomiaan. Pelin maailmassa täytyi muun muassa kalastaa ruokansa itse, kerätä yrtejä lääkkeeksi, viljellä pellavaa saadakseen siitä myöhemmin narua ja käsitellä malmia naulojen ja panssarim rakentamiseen.

Kaikki nämä aktiviteetit loivat monenlaisia toimintamahdollisuusia suuren kartan, pelin maailman sisällä. Pystyn vaipumaan pelin tuntikausiksi ja saatoin pelata kahdesta kuuteen tuntiin putkeen. RuneScapen maailma oli tähän aikaan minulle tärkeintä, lähes uskonto, eräänlainen ääretön fiktio, johon osallistuin päivittäin.

École des Beaux-artsin kandiopintojen tutkintonäyttelyn yhteydessä kiinnitin uudestaan huomioni tähän peliin. Maalasin kaksi teosarja, joiden kautta tutkin pelin sisältämä sosiaalisia, taloudellisia, ja poliittisia elementtejä, jotka ilmentyvät etenkin länsimaisessa yhteiskunnassa. Niitä pystyi havaitsemaan pelin toiminnosta, visuaalista tiedoista, pelaajien valinnoista ja käytätymistavoista. Näiden taulujen jälkeen uppouduin pelin ikonografiaan ja tein laserilla leikatun veistossarjan, joka imitoi shaped canvasin periaatetta (epämuodostunut kehys).

Jatkoin työskentelyä saman aiheen parissa, mutta työnsin itseni yhä kauemaksi alkuperäisestä lähteestä tässä tilanteessa koneen näytön pikseleiden muodostamista kuvista. Tulostin nämä kuvat, ja tein niiden pohjalta myöhemmin piirroksia, maalausia ja veistoksia. Eleeni kehittyivät, kun löysin yhä enemmän liikkuvuutta ja siirryin kauemmas pelin alkusennosta, jossa olin ollut näytön takana istuva pelaaja. *otherworldly beings* sarjassa vein itseni alkutilanteesta vielä kauemmas.

Otherworldly beings

Pelissä kohtaan huputettuja olentoja, jotka ovat hunnuttutuneet mustiin kaapuihin. Niiden keho on näkymätön, ne ovat kaikki samanlaisia ja liikkuvat ryhmissä. Klikatessani hahmo ja huomaan, että niitä kutsutaan nimellä otherworldly beings. Olen yllättynyt, nimi hämmästyttää minua. Peli, joka on itse pystytänyt raja-aidokseen koodinsa ja virtuaalisen olemassaolonsa esittelee minulle olentoja, jotka olisivat kotoisin muualta, muista maailmoista. Miettiessäni sanoja otherworldly beings, tunnen uusien mahdollisuusien ja maailmojen avautuvan ajatuksissani. Kun pelin rajat hälventyvät, tunnen myös oman taiteeni rajojen haittuvan olivat ne sitten työhuoneeni, oman järken ja kasvatukseni rajoja. On olemassa lukuisia uusia mahdollisuusia, ei ole enää ob jektivisutta, ei oikeata ratkaisuakaan.

Siksi ensimmäinen reaktio oli työskennellä ulkona näiden 18 teoksen luomiseksi. Jokainen teos nosti pinnalle uusia kysymyksiä omista rajoista ja taidoista, mahdollisuuden oppia uusia tekniikoita, tehdä uusia löydöksiä ja kerätä ymmärrystä tuntelemattomista tilanteista. Työskennellessäni työhuoneeni ulkopuolella, huomasin kehoni liikkuvan uudelleen ja tunsin olevani elossa. Liityin ympäristön kanssa vuoropuheluun, joka oli tasaista, odottamatonta ja kontrolloimatonta. Halusin etääntyä itseni estetiikan eleitä sekä taiteen historiallisesta ja analyyttisestä vastuusta. Pyrin hitaasti löytämään uudelleen elintärkeitä eleitä. Kun pesin itseäni savella suihkussa g kirjaimen päällä, en maalannut enää, vaan pesin itseäni. Käytin r kirjainta halkona kumiinassa ja se piti minut lämpimänä. e kirjain toimi kalastusverkkona, ja linta rakensi siihen myöhemmin pesänsä. Omat prosessini elivät ilman minua, niiden kokemat tapahtumat olivat eläväpiä, mitä ideani voisivat koskaan olla. Ymmärsin, että työni, joka oli saanut lähtönsä RuneScapesta, päätti silloin, kun toistin tosielämässä samoja autonomisia eleitä, joita itse pelissä kuvataan.

Jokainen kirjain on erilainen. Annoin kirjainten ajelehtia kauas niiden alkuperäisestä muodosta, pitäen kuitenkin kiinni niiden luettavuudesta. Kirjainten levittäytymessä näyttelysaliin, ne itse kyseenalaistivat ja horjuttivat omaa merkijärjestelmäänsä, sekä otherworldly beings – sanan haurasta merkitystä. Nämä kirjaimet antavat minulle mahdollisuuden kyseenalaistaa symbolisen kielen legitiimiyttä – koodia, joka hallitsee yhteiskuntiamme. Kirjainten saattaminen ympäristöihin, joikka muokkaava niitä, kertoo minulle siitä miten ympäristö ja elämän kiertokulku luovat kieliä ja niiden symboleita. Kirjoittaminen on luonnollista, se ei ole jumalallista. Kielen legitiimiyden pohdiskeluminen muistuttaa sen hyödyllisyystä ja funktiota samoin, kuin myös sen rajallisuudesta. Kieli on peruspilari vuorovaikutuksessa, mutta se kuvaillee vain pieniä osia todellisuudesta, joka on jatkuvasti liikkeessä. Sanat ovat puutteellisia ja jähmeitä, eivätkä ne pysty kuvalemaan täysin alati muuttuvaa ympäristöämme. Lämpenemään lailettu vesi on jo kuumaa, kun sitä kutsutaan haaleaksi, ja se kiehuu jo, kun sen sanotaan olevan kuumaa. Koen, että todellisuus täytyy havaita kaikilla aisteilla. En enää usko puhtaasti teoreettisiin, kodifioituihin käsityksiin, jotka kuvilevat todellisuutta lasin takaa, oli kyseessä sitten työhuone, kirja, näyttö tai fiktio. Tästä syystä päätin lähteä uudestaan liikkeelle – matkustaa, vaeltaa. Töideni ripustamisessa haluan uusintaa teosten omia liikkeitä, muistuttaa teosta katsova henkilöä siitä symbolien liikehdinnästä ja elämästä, joka on olemassa kaiken oppimamme ulkopuolella.

Kalastusruuhi

Kalastusruuhi on jatkoa *otherworldly beings*'lle. Tällä kertaa kyseessä ei ole esine, jonka lähetän erin ulottuvuuksiin, vaan se on esine, millä pääsen itse matkustamaan.

Ruuhen rakenne on tehty niillä resursseilla, joita minulla oli käytettävissäni tontillani Normandiassa: nuoria puunrunkoja, sisalnarua, porakone, saha, kirves ja puukko. Ruuhen pohja on tehty vanerista, jonka myöhemmin tervasini ja poltin polttimella sisä- ja ulkopuolelta. Opin eri solmimistekniikoita (capstan, merimies, scaffold, kuristin). Solmujen opetteleminen sai minut ajettelemaan omia teknisiä taito jani. Haluaisin oppia 3D – suunnittelua, mutta en osaa edes solmia yksinkertaisia solmuja. Miksei täitä ole opettu minulle koulussa? Mitä olen koulussa oppinut? Koen, etten ole oppinut paljon mitään, sillä minua opettiin liikkumattomasti, ilman kehon muistia. Minut opettiin unohtamaan kehoni.

Ruuhen rakentaminen kesti vajaat kolme kuukautta. Se oli intensiivinen urakka, jota kautta opin monta uutta asiaa. Ymmärsin, että monimutkaisten tekniikkoidenkaan hallinta ei ole minkään arvoista, jos sitä ei voi jakaa muiden kanssa. Tämän jälkeen päätin, että ruuheni olisi tarkoitettu seikkailuun Calonne – joella ystäväni Fabion kanssa.

Kalastusruuhen piti olla yhä paljon veistos, kuin kellova ja toimiva venekin. Siksi päätin täyttää sen vedellä lopputyönäytelyssä. Vesi enteili ruuhen tulevaa liikkuvuutta ja elämää siinä liikkumattomassa galleriassa. Airot oli aseteltu seinää vasten. Ne nojasivat valkoiseen seinään kuten varastossa, ne kutsuivat nappaamaan ne käsinsä ja lähtemään. Mustat viivat valkoisella seinällä muistuttivat yhä ensimmäisistä unaarisista merkijärjestelmistä ja nostivat uudestaan esiin kysymyksiä liittyen kieleen ja merkkeihin, kuten ensimmäisen salin *otherworldly beings* – projektissa.

Kun lopputyönäyttely päätti, aloimme suunnitella reissua Fabion kanssa. Kiinnitimme polyesterikankaan ruuhen pohjalle suojaakseen sitä mahdollisilta iskuilta, kaiversimme reunalle pidikkeet airoille ja peräsimelle, leikkasimme lapot muovikaniistereista ja teimme ankkurin vanhasta penkistä löydetystä raudasta sekä omasta vanhasta maalausksesta, joka oli tehty reitetylle metallille. Calonne – joki olikin todella haastava veneilyyn. Joki on matala ja siinä on voimakas virta, ja lisäksi lukuiset puut olivat kaatuneet sen ylle. Lukuisen puiden pilkomisen ja raivaamisen jälkeen onnistuimme kuitenkin lipumaan Pont-l'Évêqueen asti, jossa liityimme Touques – jokeen. Touques joki oli huomattavasti mukavampi veneiltävä ja pääsimme lopulta Deauvilleen huolimatta voimakkaita aalloista ja nousuvedestä, jotka hidastivat kulkumme. Matka kesti yhteensä neljä päivää ja kolme yönä. Veneen pohjaan kiinnitetyyn kankaaseen ovat piirtyneet kaikki veneen ottamat iskul ja kolaukset. Vaihdoin kankaan toiseen, kun suunnitelimme seuraavaa retkeä ystäväni Redoinen kanssa Loire – joelle. Tarkoituksema on säilyttää kankaat, jotka ovat suojakankaan ja maalauskankaan ristiaallokossa syntyneitä teoksia. Ne merkitsevät jakamista, vaiotelua, välimatkaa, seikkailua ja aikaa.

Lähdimme Redoinen kanssa matkaan Tours'ta ja päädyimme Angersiin viidessä päivässä. Tällä kertaa nautimme täysin ruuhella veneilystä ja elämästä sen kyydissä törmäämättä esteisiin. Annoimme itsemme ajelehtia Loiren voimakkaiden virtojen mukana. Kokemus opetti minulle vapaudesta. Liukumme autonominesti ilman muuta pakollista tekemistä, kuin syöminen ja lepääminen. Se oli kokemus, joka oli täysin vapaa ja riippumaton.

During my time at high school, I spent 8 hours of my days sitting on a chair, bent over a textbook. When the day was over, I returned home and turned on my computer. I was playing RuneScape, one of the first free MMORPG games (massively multiplayer online role-playing game). The principle of the game lies in a kind of total autonomy of the player's competences. To eat one had to go fishing, pick herbs to heal oneself, plant linen to have ropes, mine, and smith ores in order to craft nails or armors. All these activities offered large possibilities for actions taking place on a very large map, the universe of the game. To immerse yourself in this game was very time-consuming. Sometimes I played for two or even six hours in a row. The world of the game became very important to me, it was almost like a religion, an endless fiction to which I could take part every day.

For my Bachelor in École des Beaux-arts, I turned my gaze again to this game. I painted two series of canvases through which I studied the social, economical, and political issues known in western society, which manifested in the game's activities, its visual information, in the choices and the behaviors of the players. After these paintings, I moved on to explore the game's iconography to create a series of shaped canvases cut with a laser. While still keeping the same subject of study, I pushed myself further from the initial source, in this case being the images on my computer's screen, formed by LEDs and pixels. Those images were printed, then drawn, painted, and finally sculpted. It was an evolution of my gestures, which gained mobility as I distanced myself from the initial position of the player, sat in front of a screen. It's with the series of Otherworldly beings that I pushed these experiments even further.

Otherworldly beings

While playing the game, I cross paths with hooded beings, shrouded in black robes. Their bodies are not visible, they look all the same and gather together in the same place. As I click on them, I discover that they are called otherworldly beings. I'm surprised, their name strikes me. This game, existing within this code, its norms, and its virtual borders, presents me beings who come from elsewhere, from other worlds. The thought of these two words – otherworldly beings – unfolds in me a lot of possibilities. I accept the existence of other worlds and want to discover them. They are various, it's not unique, there's no solution anymore, no objectivity. To shatter the borders of the game, means for me the shattering of the borders of my practices, of my studio, of my reason, of my education.

That's why I choose to work outside to conceive these 18 pieces. Each of them is an investigation of my own limits, learning of new technical skills, making discoveries, understanding situations that were foreign to me. As I come out of my studio, my body gets back in motion and I feel alive. I interact with the nearby environment without any control, engaging in a balanced and unexpected dialogue. I wanted to get rid of aesthetical gestures, rid of the historical and analytical responsibilities of the fine arts. I slowly succeeded to regain vital gestures. The first time taking a shower and washing with clay against the letter *g*, I wasn't painting anymore, I was washing myself. The idea further manifested in using the letter *r* as a log in my chimney to get warmth, and in the letter *e*, used first as a fishing net, before a bird built its nest in it. I found myself overwhelmed by the processes I had created; events more alive than my ideas were leaving their marks on the pieces. I understood that my work about RuneScape was coming to an end as I had started to reproduce in real life the autonomous gestures represented in the game.

Each letter is different from others. Without erasing their readability, I let them drift far from their initial shape. As the letters are scattered around the exhibition room, they subvert and question their own significance and also the fragile meaning of the words otherworldly beings. The letters allow me to question the legitimacy of symbolic language, the code which governs our societies. Sending these letters to environments, which transform them, reminds me how living metabolisms form languages and their symbols, it reminds me that writing is in fact natural, it has not been gifted to us by any God. Questioning language makes me think of its utility and the limits of its functions. Language is fundamental in interaction, but I can't forget how it depicts only a small part of reality, which is constantly in motion. Words are jerky and cannot utterly portray our changing environment. The heating water is already warm when described as lukewarm, and it is already boiling when we say it's warm. For me, reality should be experienced with all of our senses. I no longer believe in the theoretical and codified apprehending of reality. It cannot be observed from behind frames, further separating us from reality, whether it's a studio, a book, a screen, a fiction.

This is why I'm getting back to motion again, to travel, to move around. When installing my works, I seek to replay this movement. I want to invite the person discovering the works to remind themselves of the movement, to experience these creations outside of what has been taught to us: without moving, behind the symbols, subject to the initial immobility of the pieces.

Kalastusruuhi

Kalastusruuhi means «fishing barge» in Finnish. This project is the following of otherworldly beings. This time it's not an object that I send to other dimensions, it's with an object that I will myself be able to travel. The structure of the boat has been made with the resources found on my land in Normandy: young tree trunks, sisal rope, a driller, a saw, an ax, and a sheath knife. The hull has been made with plywood that I tarred and burnt with a torch on the inside and outside. I learned a lashing technique and some useful knots (capstan, square, scaffold, constrictor) that were useful in building the structure. Learning knots made me question my technical skills. I would like to learn 3D modeling, but I'm not able to do a simple knot. Why hasn't it been taught to me at school? What have I actually learned in school? Not too much I think because I was being taught without moving, without body memory – I was taught to forget my body.

The construction of the barge took almost 3 months. It took intense and daily effort, which gave me experience about many things. I understood, that the learning of a technic, however difficult it could be, means nothing if it's not destined for exchange, for sharing. So I destined my barge to travel the Calonne river with my friend Fabio.

My barge was to be both a sculpture and a floating boat. I chose to fill it with water for the graduation exhibition. It was replaying its future mobility in this gallery, which was motionless, promising to move. The rows were positioned against the wall behind. Two black lines leaning on a white wall, they were stored as in a shed, inviting to grab them in your arms and leave. They resembled two lines, such as in the first unary writing systems. Thus they led back to the questions of language and symbols, forming a connection with the first room and otherworldly beings.

When the diploma was over me and my friend Fabio planned a voyage on the barge. We attached a canvas under the hull to protect it from potential shocks, we carved holds for the rows and the rudder, and created an anchor from the structure of an old chair and a perforated iron from an old painting of mine. The Calonne river turned out to be difficult to navigate. It was shallow with a strong stream and many trees had fallen over the current. We managed to join the Touques river in Pont-l'Évêque after chopping a lot of trees out of the way. The Touques river was nicer to boat on and we finally joined the sea at Deauville, despite the difficulties caused by the rising tide. We spent 4 days and 3 nights on the trip.

The canvas attached under the barge carries all the traces from the trip – the hits, the shocks, the trees, and the stones. I changed it for another one when we took on another trip with my friend Redoine on the Loire river. The idea is to conserve these canvases, which are ambivalent creations, born in the intersection of a protection canvas and artwork. They depict a sharing, an exchange, a distance, a movement, and a time.

On the second trip, we navigated from Tours to Angers in 5 days. The storms and the heatwave did not bother us and we took pleasure in sailing without encountering almost any obstacles. We let ourselves drift, following the rhythms of the strong streams. This experience was about learning freedom. To move in autonomy without any other to think but eating and rest. It was about discovering independence.



