Corentin Darré

darre.corentin@gmail.com
+33 6 86 30 08 24

Biographie

À partir d'un travail d'écriture, sous la forme de conte, Corentin Darré explore la façon dont les dimensions virtuelles et réelles s'entremêlent et interagissent. Comme échappés de la 3D, les sculptures et décors continuent de créer une image narrative en dehors de la surface digitale de l'écran. Par des jeux de patines et de surbrillance, il confère à ces objets une dimension fantaisiste, rappelant les items nécessaires à la quête d'un joueur ou les textures apportées au gameplay. Ces œuvres scénarisées évoquent le rejet, l'amour, la violence et l'addiction que provoque la relation à l'autre, mais aussi la peine que procure la solitude et l'abandon des corps isolés. En s'appuyant sur les légendes et folklores qui construisent l'imaginaire collectif, Corentin Darré pointe des problématiques contemporaines questionnant les attitudes du monde face à l'altérité.

Né en 1996 à Beaune, Corentin Darré vit et travaille à Paris. Il est diplômé de l'École nationale supérieure des arts de Paris-Cergy. Il est lauréat du prix du jury à l'occasion du 12e Prix Jeune Création de Saint-Rémy en 2022, de la bourse Enowe-Artagon en 2023 et de la bourse horizon d'Artagon en 2021. Il a bénéficié de résidences au sein de la Villa Beleville (Paris), au Consulat Voltaire (Paris), à Poush Manifesto (Clichy). Son travail a été montré notamment au Palais de Tokyo (Paris), au Confort Moderne (Poitiers), à la Lafayette Anticipation (Paris), au Château de Servière dans le cadre du festival Parallèle (Marseille). En 2023, il participe à la foire Art-O-Rama avec la galerie SISSI club et son travail intègre les collections du Frac Île de France.

Elise Poitevin et Anne Vimeux, 2023.

La cabane hurlante, Villa Belleville, 2023

"La cabane hurlante" est une sculpture de maison de poupée, achetée d'occasion, montée sur un socle et recouverte de peinture noire mate. L'objet, autrefois symbole de contes de fées pour un.e enfant, prend une tournure plus sombre et complexe avec cette transformation.

Les poèmes intégrés à l'intérieur de cette structure révèlent l'histoire d'un jeune garçon et de ce château qui devient un lieu de refuge, lui permettant de s'échapper des insultes et tourments de sa vie quotidienne..

La maison de poupée, agit comme un réceptacle symbolique pour les émotions et les secrets de l'enfant. La sculpture explore ainsi la dualité entre l'apparence extérieure du château de contes de fées et la réalité intérieure plus complexe et parfois douloureuse de l'expérience humaine.

La cabane hurlante, maison de poupée d'occasion, peinture acrylique, lettrage en plastique, 180 x 100 x 40 cm, 2023

I wish you well… in hell. 3537, 2023

I wish you well... in hell est une sculpture d'un portail à l'échelle 1. Cette œuvre explore les concepts d'attraction et de répulsion, en créant une sensation ambivalente chez le spectateur.
Le portail se compose de deux grilles qui évoquent autant les plantes grimpantes comme la glycine que certaines espèce de coraux.
Les barreaux de la grille sont disposés de manière à former un motif de sourire, une impression à la fois familière et inquiétante. *I wish you well... in hell* invite à réfléchir sur différents niveaux de signification. Le titre provocateur suggère une contradiction entre le bien-être souhaité et la référence à l'enfer. La sculpture peut être interprétée comme une représentation symbolique des portes vers différents mondes autant spirtuels que, de pars son aspect luisant, virtuels. Les formes organiques qui rappellent des branches suggèrent que la nature a évolué pour s'adapter aux créations humaines, se mêlant harmonieusement à la technologie.
Ainsi, le portail pourrait symboliser l'entrée dans un autre monde de réalité augmentée, où les frontières entre le réel, le naturel et le virtuel seraient brouillées.

I wish you well… in hell, plâtre, fibre de sisal, peinture acrylique, vernis, bois, 2023.

I wish you well... in hell, (détail), plâtre, fibre de sisal, peinture acrylique, vernis, bois, 2023.

I wish you well... in hell, (détail), plâtre, fibre de sisal, peinture acrylique, vernis, bois, 2023.

Òme d'aiga
Moulin des arts de St-Remy, 2023.

Ponton, (détail), bois, peinture acrylique, 2023

Òme d'aiga, installation, bois, peinture acrylique, roseaux, vidéo, 2023

ÒME D'AIGA, vidéo, modélisation 3D et animation 3D, texte et pièce sonore, 4:26, 2022

« Bien avant que le Moulin ne soit construit, bien avant que les mains de l'Homme ne bâtissent Saint-Remy. Il était un marais, qu'hommes et femmes des alentours essayaient d'éviter. C'est pour son calme que cet endroit était devenu le terrain de jeu d'un garçon nommé Tomàs. Tomàs n'était pas si différent des autres garçons de son âge mais n'arrivait pourtant pas à s'intégrer à ses pairs. Perçu trop faible, trop maniéré, par les autres du village, on le moquait, le bousculait.

« - Le marais est dangereux, loin de l'eau tu dois rester » lui répétait sa mère. Mais Tomàs parcourait tous les jours les quelques lieux qui séparaient sa chaumière de cet endroit. Il longeait les bords des rives, sautait de berges en berges, combattait crapauds, mouches et libellules, en évitant l'eau noire et fumante du marais. Il créait son royaume dans lequel il était tour à tour chevalier, princesse ou sorcier.

Au détour d'une de ses aventures, Tomàs entendit des enfants au loin chahuter. Il se réfugia dans un fagot de roseaux et ferma les yeux en attendant qu'ils passent. Au plus les cris des enfants s'approchaient, au plus son cœur tentait de s'échapper de sa poitrine. Il rouvrit les yeux, ils étaient là, un sourire cruel à leurs lèvres, leurs ceinturons battant l'air prêts à porter coup. Il referma les yeux. Une des boucles vint lui frapper la tempe droite. La douleur était vive mais il ne lâcha aucun cri. Dans l'oreille qui avait accusé le coup, un sifflement sourd retentit. Il sentait son corps basculer vers l'arrière, tentait en silence de s'accrocher aux roseaux, les yeux toujours clos. Bientôt son corps fut avalé par la vase sombre et chaude.

Sa peau brûla si fort qu'il s'endormit. Les enfants au loin rigolaient. Son corps fut emporté au fond du marais. L'histoire ne raconte pas par quel miracle ou malheur l'enfant survit mais qu'il se réveilla, la chair à vue. Sa peau brûlée se détachait, ses guenilles avaient disparu, vers les roseaux, il remontait. Sa main toucha la berge et c'est non sans douleur qu'il parvint à monter sur celle-ci. Il ouvrit enfin les yeux et mit des heures à ramper jusqu'à un cours d'eau propre. Une fois atteint l'eau claire, il aperçut dans son reflet une bête immonde et calcinée. Il s'y plongea entièrement pour laver ses brûlures, étreignant de ce fait le monstre qu'il était devenu.

Au village jamais il ne retournerait, sa mère l'avait prévenu de se méfier de l'eau, maintenant jamais plus il ne la reverrait ou du moins pas comme cela, juste la chair sur les os. Tout seul il vivrait, jamais le village il ne reverrait. « - Ma mère pleurera ma mort, sans jamais enterrer mon corps. Jamais le village ne me reverra, je préfère pourrir ici plutôt qu'ils me voient » cria Tomàs.

Les années ont passé, jamais le garçon ne fut retrouvé. Ses bourreaux ont grandi, se sont attaqués à d'autres gringalets. Depuis on raconte qu'un Drac hante ce marais là, mi humain mi démon, leur monstre c'est Tomàs, qu'il hante les groupes d'enfants trop près des roseaux, qu'on aperçoit sa main tendue vers le haut. Attendant que tombe sa proie, un enfant qui par mégarde se serait approché trop près. Mais la main de Tomàs n'est pas tendue pour capturer mais pour appeler à l'aide.

À cet enfant qui a préféré vivre seul qu'être regardé comme un monstre.
À tous les autres, avec qui personne ne jouait.
Aux mains tendues que personne ne veut attraper. »

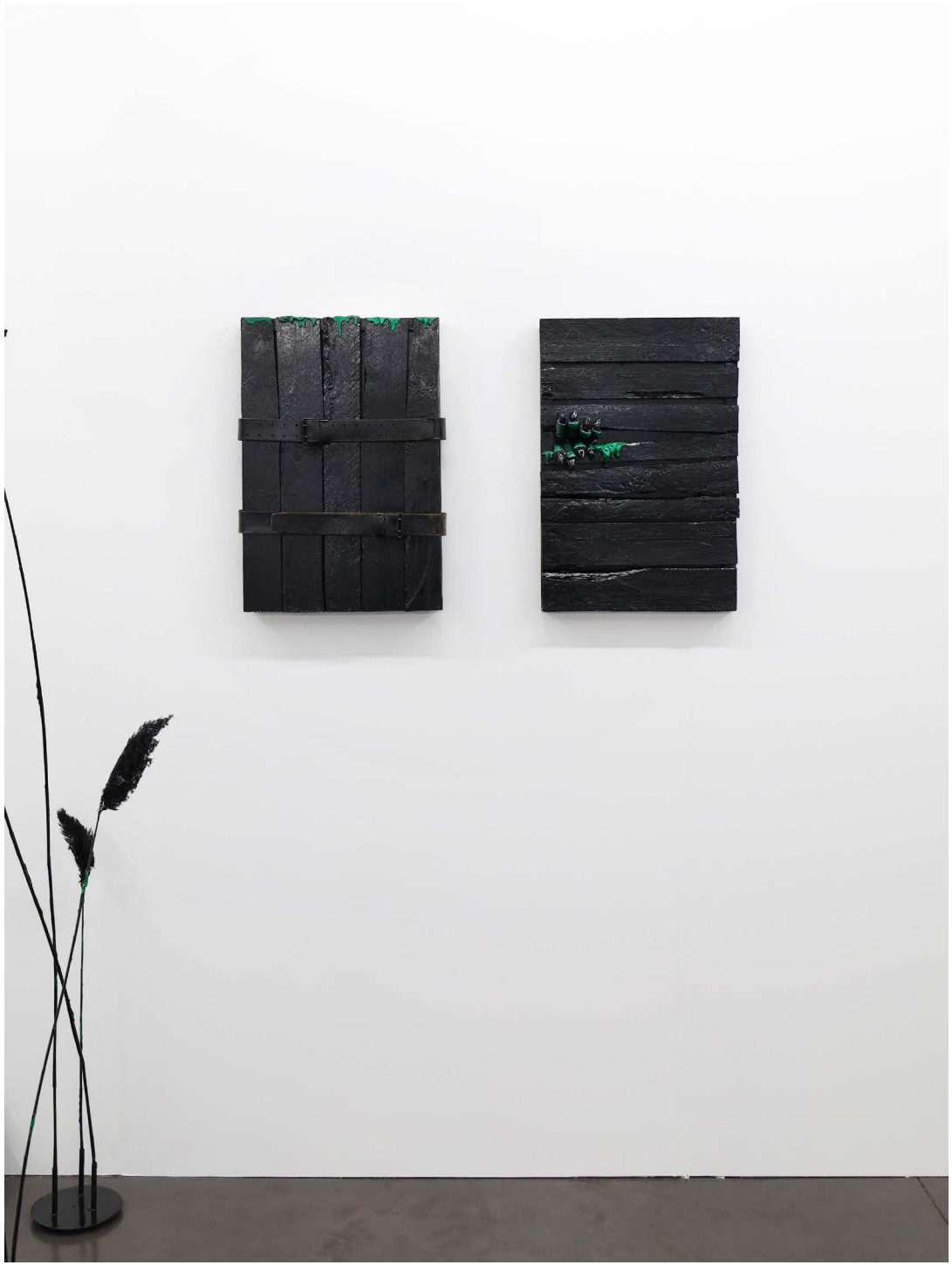
Take my hand #1, bois, bas relief en terre crue, peinture acrylique, résine, 2023

Take my hand #2, plâtre, terre crue, peinture acrylique, résine, 2023

Sur ton torse, bois, bas relief en terre crue, peinture acrylique, résine, 2023

Sur ton torse, bois, bas relief en terre crue, peinture acrylique, résine, 2023

Help me, (détail), bois, plâtre, terre crue, peinture acrylique, résine, 2023



Help me, (détail), bois, plâtre, terre crue, peinture acrylique, résine, 2023

Un peu de plomb dans vos coeurs 66ème Salon de montrouge, 2022

Mêlant texte, sculpture et animation 3D, *Un peu de plomb dans vos cœurs* est une installation qui examine le rapport de l'être humain à ses légendes et à ses mythes fondateurs, faisant sans cesse l'objet d'une réinterprétation au prisme des problématiques contemporaines. Le pouvoir de la métaphore sur l'imaginaire collectif n'est plus à démontrer : les mythes, qu'ils soient issus du folklore païen ou des religions du Livre, font partie d'un récit collectif qui s'évertue à répondre aux interrogations existentielles de la société à toutes les époques.

Sur fond d'épidémie de saturnisme à l'époque médiévale, cette pièce explore comment la société tente d'expliquer l'inexplicable en blâmant un bouc émissaire, prétextant en l'occurrence une malédiction provoquée par l'amour entre deux hommes, Saturne et Sébastien. Inspirés de l'utilisation ornementale du plomb qui aurait été à l'origine des vagues de saturnisme au Moyen-Âge, les effets visuels fictifs fabulés ici par l'artiste permettent de mobiliser l'imagination du spectateur, grâce aux références à la couleur argentée et à la matière métallique qui se diffusent dans le paysage et dans les corps à la manière d'une menace biologique.

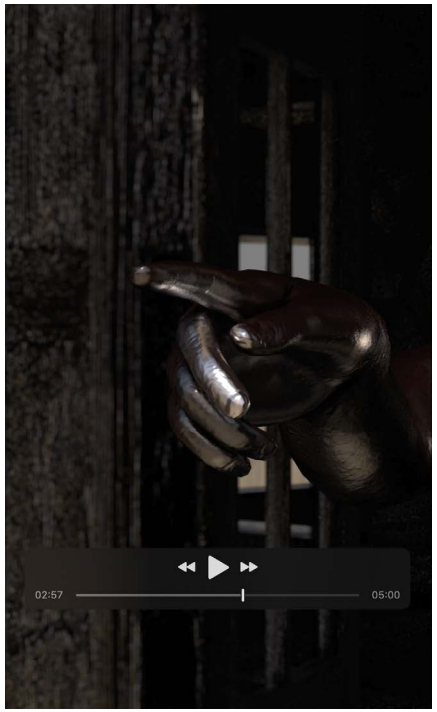
Par le biais d'un conte fantastique au fort pouvoir évocateur, l'artiste raconte alors la stigmatisation et la marginalisation d'une frange de la population qui se retrouve désignée comme responsable d'un mal dont elle est en vérité la principale victime, au moyen d'un traitement médiatique qui rend invisible la vulnérabilité des minorités sexuelles au profit d'une diabolisation de ce groupe social.

Dans cette œuvre textuelle et visuelle, la narration permet à l'artiste de tisser ensemble un certain nombre de problématiques se faisant écho plus largement dans son travail, aboutissant à une mythologie contemporaine qui questionne nos attitudes face à l'altérité en situation de crise. En filigrane d'un récit sensible, il s'agit d'une véritable dénonciation symbolique des dérives politiques et de la manipulation de l'opinion publique face à un contexte sanitaire global déséquilibré.

Un peu de plomb dans vos cœurs, façade, mdf sculpté, plâtre, bois, peinture chromée, écran, casque, 2022

Un peu de plomb dans vos cœurs, flèches, bois sculpté, plume d'oie, peinture chromée, 2022

Un peu de plomb dans vos cœurs, toile, plâtre, résine, peinture chromée, tablette numérique, 2022. Vues d'exposition *Vestiges* au 3537.



Un peu de plomb dans vos cœurs, vidéo, modélisation 3D et animation 3D, 5:00, 2022

« Saturne et Sébastien avaient eu la chance de croiser le chemin de l'autre. Et depuis ils vivaient une vie heureuse. Simple. Mais heureuse. Un jour, Saturne jeta une pièce faite d'un métal argenté dans le puits du village. Pour notre bonheur à tous deux dit-il avec un sourire ravissant. Après cela, Saturne et Sebastien vécurent heureux effectivement. Un temps seulement. Ce voeu les épargna du mal qui s'abattît sur le village. Un temps seulement. Chacun des hommes, chacune des femmes du village, voyaient leur peau, leurs ongles, leurs dents se teindre d'un reflet argenté. Plus leur amour grandissait, plus le regard des autres devenait pesant, perçant. Comme des flèches d'acier. Jusqu'à ce que les hommes et femmes du village accusent l'amour de Saturne et Sebastien de leur malheur. Le malheur des villageois fît le malheur des deux amoureux. La main de Saturne ne trouvait plus le chemin de celle de Sebastien. Jusqu'au jour où les villageois es attachèrent ensemble, sur un amas de bois argenté lui aussi. Chacun leur tour, ils approchèrent une torche. Le bois chargé d'acier se consuma lentement et bientôt, Saturne gfet Sebastien s'endormirent. Sur ce lit de bois brûlant, ils s'endormirent à jamais. Le feu n'eut pas raison leur amour. Leur sacrifice n'eut pas raison du malheur des villageois. La peau, les ongles, les dents des autres continuèrent à se teinter d'un reflet argenté. Le métal avait pénétré leur coeur et aucune flamme d'aucun bûcher n'y pourrait quelque chose. »

https://youtu.be/hiTyF5NpPeU

Vagues de chaleur
Palais de Tokyo, 2022

Alerte canicule : des vagues de chaleur intense s'abattent sur le Palais de Tokyo. Fresque collective, construction écologique, composition musicale avec de l'eau et atelier de réflexion écologique : autant d'ateliers qui feront transpirer idées et créativité par tous les pores pour inventer d'autres types de relations à nos environnements, à nos corps et à la terre à l'heure du réchauffement climatique. À l'issue des ateliers, le décor de lac asséché imaginé par l'artiste Corentin Darré sera activé avec un live de LacopinedeFlipper aux sonorités hyperpop.

Vagues de chaleur, bois lasure, sable pigments, mdf, 2022.

Nid
CAC Brétigny, 2022

Vues de l'expostion, *Nid*, Camille Bernard, avec Corentin Darré, Simon Lahure et l'Ecole, Commissariat : Équipe CAC Brétigny. CAC Brétigny, 2022. Photo : Aurélien Mole.

Table, platre, fillasse, peinture acrylique, bois, résine. Vues de l'expostion, *Nid,* Camille Bernard, avec Corentin Darré, Simon Lahure et l'École, Commissariat : Équipe CAC Brétigny. CAC Brétigny, 2022. Photo : Aurélien Mole.

Chaise, platre, fillasse, peinture acrylique, bois, résine. Vues de l'expostion, *Nid,* Camille Bernard, avec Corentin Darré, Simon Lahure et l'École, Commissariat : Équipe CAC Brétigny. CAC Brétigny, 2022. Photo : Aurélien Mole.

I met Marie Grauette IRL
Couvent des Clarisses, Roubaix, 2021

I met Marie Grauette IRL, bois, néon, résine, acrylique, mauvaises herbes, boucle vidéo 3min, 350x350x350 cm, 2021.

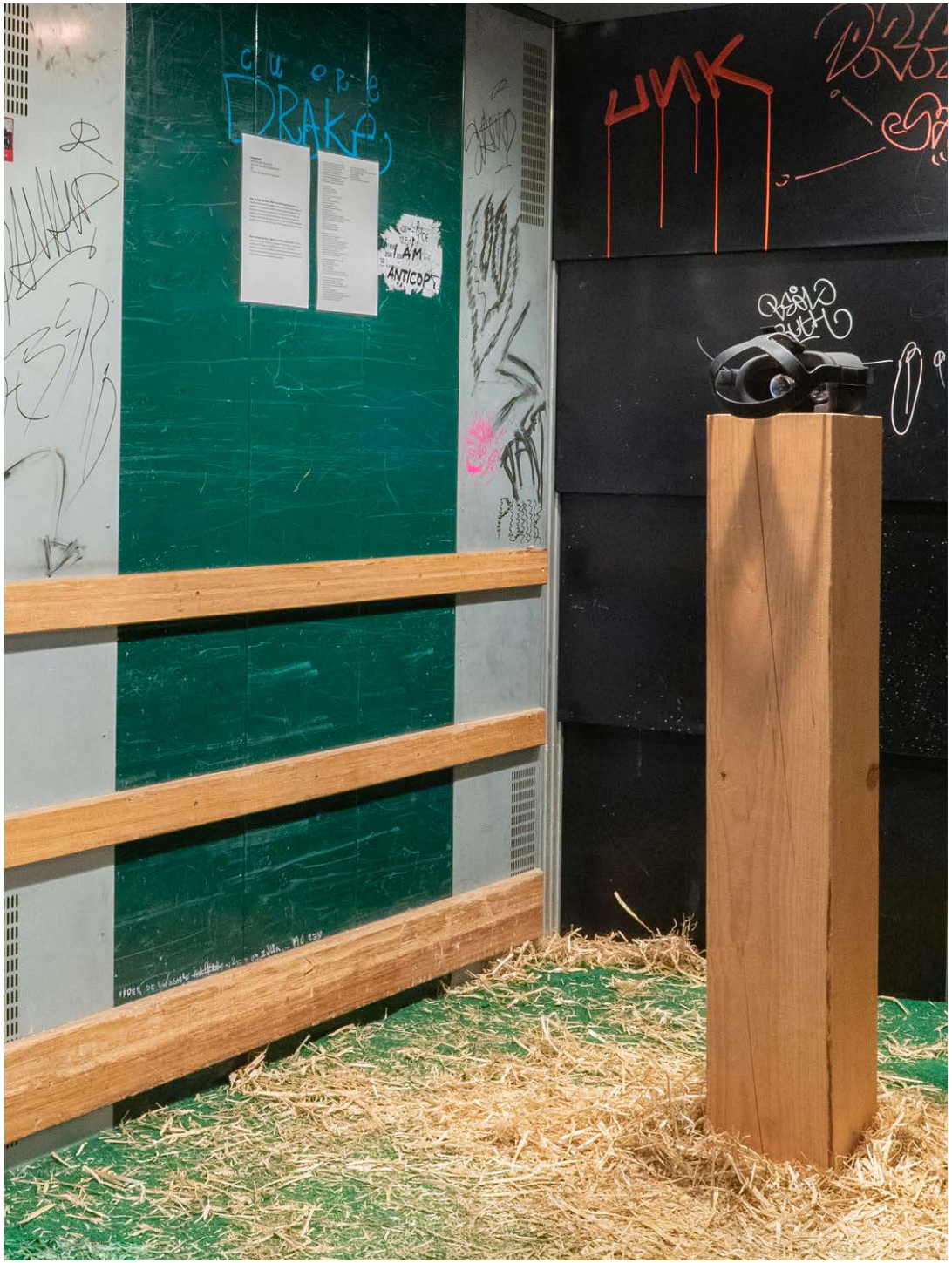
« Ça fait des centaines d'années que je fais cet effet-là, je devrais m'y habituer. Mais non, c'est toujours aussi satisfaisant de voir la peur dans vos regards. *rire* C'est vrai que je ne suis pas toute fraiche. Enfin c'est ce que vous voyez de moi, ou ce que vous sentez. Je suis repoussante. *renifle* Tant mieux, c'est tout ce que je souhaite. De cette manière, vous me foutez la paix. Même si parfois j'aimerais bien que lorsque je vous souris, vous me rendiez mon sourire. *soupir* On m'a inventée pour que les enfants se tiennent à l'écart des marais. On a façonné mon corps, mes dents, mon nez, de telle sorte que personne ne m'approche. On m'a traité de tous les noms, selon les époques. Ce siècle-là n'est pas si pire. C'est mieux d'être la « marginal » plutôt que la « Marie Grauette tueuse d'enfants ». Mon marais je ne le trouve pas si mal. Je m'y sens mieux depuis qu'ils ont installé la fibre et une antenne 5G dans les champs d'à côté. Ça éloigne les mouches et les moustiques. Depuis ça, je me connecte beaucoup mieux. *tousse* Au moins je peux exister ailleurs, dans d'autres mondes. C'est étrange comment être une sorcière en ligne c'est beaucoup plus stylé que dans la vraie vie. Vous, les hommes, vous êtes maintenant bien plus impressionnés par la poitrine de mon avatar que de voir voler mon vieux corps sur un balais au-dessus de vos villages. Tant mieux, je me fais trop vieille maintenant pour les airs. Avant, j'aidai les femmes à accoucher, avorter... quitte à brûler sur un bûcher. Aujourd'hui j'aide leur mari à décharger leurs pulsions, avec comme seul risque de me faire hameçonner, spammer ou hacker mon avatar. Vous l'aurez bien compris, je suis bien plus pénarde dans ce siècle. Mais si un jour vous croisez mon regard, au détour d'un marrai, j'espère bien vous foutre la pétoche de votre vie. *rire* »

https://youtu.be/5Gz73n5WdjU

I met Marie Grauette IRL, bois, néon, résine, acrylique, mauvaises herbes,boucle vidéo 3min, 350x350x350 cm, 2021.

When the night falls down, I wait for you and you come around Lafayette Anticipation, 2022

«When The Night Falls Down, I Wait For You And You Come Around» est une installation en réalité virtuelle. Elle propose, par une expérience visuelle et sonore immersive, de plonger dans des lieux symboliques, théâtres d'agressions LGBTphobes.
De cette façon, l'artiste invite les spectateurs·trices à commémorer l'ensemble des victimes tout en laissant place à la mémoire de chacun·e face à sa propre expérience de la violence.



When the night falls down, I wait for you and you come around, bois, lasure, herbes sèches, vidéo, casque VR, 2022

https://youtu.be/bbmFfJfbuNo

Never kill a boy on the first date Exposition personnelle, Galerie du Crous, 2022

Peut-être vous êtes-vous déjà pris au jeu de la violence, caché derrière un avatar ou un ordinateur ? Dans une société où le numérique prend pas à pas le dessus sur la réalité, Corentin Darré nous embarque dans une fiction pour nous jeter dans la gueule du loup, ou plutôt celle de Dunstan, son protagoniste. Sur fond d'histoires romantiques, de contes et de mythologies contemporaines, ce sont de problématiques bien actuelles dont il s'agit. « Never kill a boy on the first date » est inspiré très librement d'une légende médiévale, celle de Dunstan et de Lucifer.
Deux hommes amoureux, interagissant par le biais d'avatars sur une plateforme inconnue, nous invitent à nous promener avec eux dans un monde de tous les possibles, de toutes les formes, horizons, et identités. L'artiste prend le parti de l'ambiguïté et emmène nos réflexions dans un microcosme où personne n'est jamais réellement maître de ses propres choix.

À l'orée d'un bois, un petit homme prénommé Dunstan nous invite à nous asseoir sur un tronc à ses côtés. Au fur et à mesure que sa langue se délie, il nous chuchote son histoire d'amour dangereuse avec Lucifer. Un peu plus loin dans l'espace d'exposition, on aperçoit un « D + L » gravé sur la surface craquelée d'un tronc d'arbre. Corentin grave au couteau leur amour : les fleurs bleues n'ont pas leur place ici. La relation de ces deux hommes, charnelle et agressive, nous mène au cœur des réflexions de l'artiste autour de l'amour, la sexualité et la violence. Folklore actualisé et mis en scène au cœur d'un univers tantôt virtuel, tantôt physique, cette histoire d'amour nous téléporte sans transition d'un Night Club à une chaumière médiévale. La vidéo comme catalyseur du récit, la parole de Dunstan pour introduire une réflexion, et enfin les décors pour nous plonger dans une autre dimension: les aller-retours entre l'espace d'exposition et les images de synthèse n'ont de cesse de nous ramener au monde de Dunstan et Lucifer.

Corentin pense ses images et sculptures comme les éléments clefs de la narration ou comme éléments de décor permettant l'immersion du spectateur, tel le Fusil de Tchekhov, ou cet élément étrange dans le jeu vidéo qui attire l'œil inexorablement. Le réalisme de cet élément nous souffle que sa présence n'est pas anodine qu'il est placé là pour une bonne raison.

Dans « Never kill a boy on the first date », chacune des pièces a cette fonction. Cornes aiguisées, sabots ferrés, pierres presque chaudes, bougies presque vraies. L'artiste n'ira pas jusqu'à invoquer le malin dans l'espace d'exposition, mais un vocabulaire de formes multiples, emprunté on-ne-sait-où, peut-être à un décor de fête foraine ou à un donjon sexuel. Quoi qu'il en soit, il ne manquera pas de nous happer. Aussi, si l'aspect « homme-enfant » de Dunstan vous attendrit, il ne faudra pas s'y méprendre. Comme la rose qu'il tient entre ses mains, il charme tout comme il pique. Les codes de cette promenade bucolique sont strictement dictés, et le champêtre sera vite oublié au profit de la douleur de ces deux personnages torturés. De cette fausse naïveté, on touche à de profonds questionnements. « Never kill a boy on the first date » aborde la toxicité des relations, envisage de nouvelles identités dans une hétérotopie où il est possible d'incarner ce que l'on souhaite, un homme, une femme, un vampire ou encore un diable. « Never kill a boy on the first date » plonge tout droit dans les questions relatives à la masculinité hégémonique, en nous présentant des personnages aux plaies béantes et aux failles apparentes. « Never kill a boy on the first date » fait le constat d'une société où les relations virtuelles ont cette ambivalence, d'être à la fois une échappatoire et une chute en enfer. Comme une chair à vif, tout juste fouettée.

Quentin Fromont

Chapitre 1

« Aujourd'hui comme hier.
Aujourd'hui et demain.
Je t'attends mon amour, mais tu ne viens pas.
Parfois j'espère que tu penses à moi,
Mais surtout que tu vas bien.
Peu importe finalement si tu n'es pas là.
Tant que là où tu es, tu es heureux.
Je t'attends là mon ami.
Peu importe la forme que ton avatar prendra,
Je te reconnaitrai.
L'espoir fait vivre comme ils disent.
Moi j'ai espoir qu'un jour. Tout à toi, je serai tien.
Je me souviens des autres, qui nous dévisageaient,
Pas possible de s'aimer, qu'ils disaient.
On aura quand même essayé un peu.
Même si finalement tu es parti.
J'attendrai bien longtemps s'il le faut.
Quelques miettes de mon cœur dans les mains.
Si tu savais comme je souhaite.
Qu'un jour tu les prennes dans les tiennes ;
Si tu savais comme je le souhaite. »

https://youtu.be/SDi1EJIUMbU

Never kill a boy on the first date : Chapitre I, résine, bois, lampadaire, fausse pelouse, écran, vidéo, 2021.

Chapitre 2

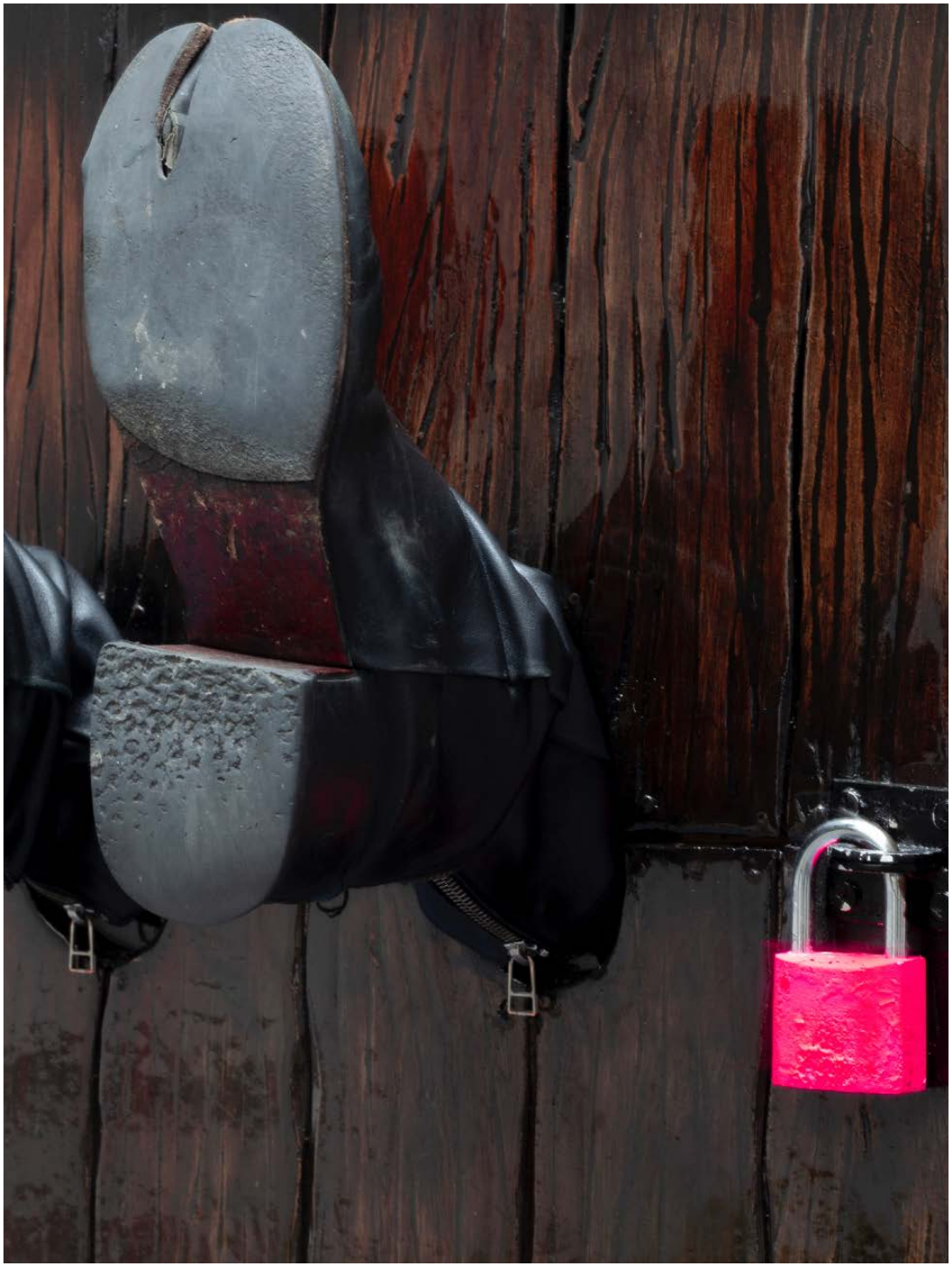
« Tu me forçais à te faire du mal, parce que cela te plaisait.
Je ne voulais pas.
Maintenant je te ferai pire que ça.
J'entaillerais chaque morceau de ta personne, si j'en apercevais
la moindre partie. Je briserais tes os.
Je porterais tes dents en collier comme un trophée.
J'arracherais un à un, chacun de tes cheveux, de tes poils,
de tes ongles.
Je planterais mes dents, mes doigts, là où ta chair sera la plus à vif.
Jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de toi. Rien, niet, nada.
Rien, tu comprends ça ?
J'aimerais entendre tes cris. Que tu me supplies d'arrêter.
J'aimerais que l'on me serve,
Ta douleur pour le dîner.
Oh mon pauvre, si tu ressentais rien qu'un peu de la mienne,
tu regretterais tout ce que tu m'as fait.
Dans mon ventre tous les papillons que tu avais déposés
brûlent maintenant. Il ne reste presque plus rien, que de la rage.
J'ai jeté le reste d'amour que j'avais pour toi dans les flammes.
Et j'ai soufflé sur les cendres restantes pour que rien ne reste.
J'espère que tu brûles dans un coin.
Dans le pire endroit du monde.
Je ne pisserais même pas sur le brasier que serait ton corps.
Tu aimerais beaucoup trop ça.
Je ne cracherais même pas sur ta tombe.
Tu aimerais beaucoup trop ça.
J'espère que tu es seul.
Tu mérites le pire du monde. Tu mérites bien pire encore. »

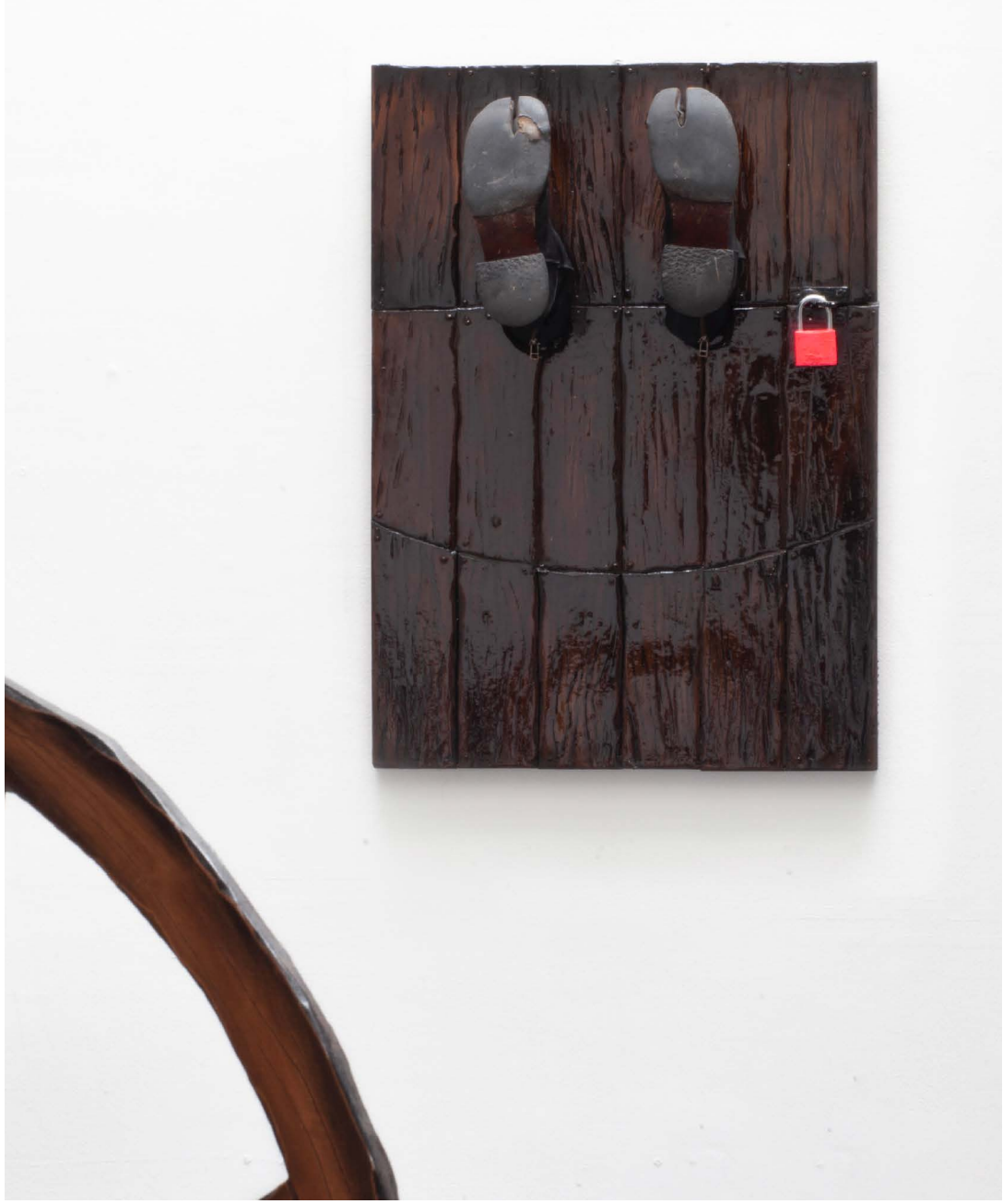
https://youtu.be/xA2ck3C1cMM

Never kill a boy on the first date : Chapitre II, charette en mdf, écran, vidéo, 2021.

Aile et *Queue*, résine peinture acrylique, 106x90 cm, 72x61 cm, 2021.

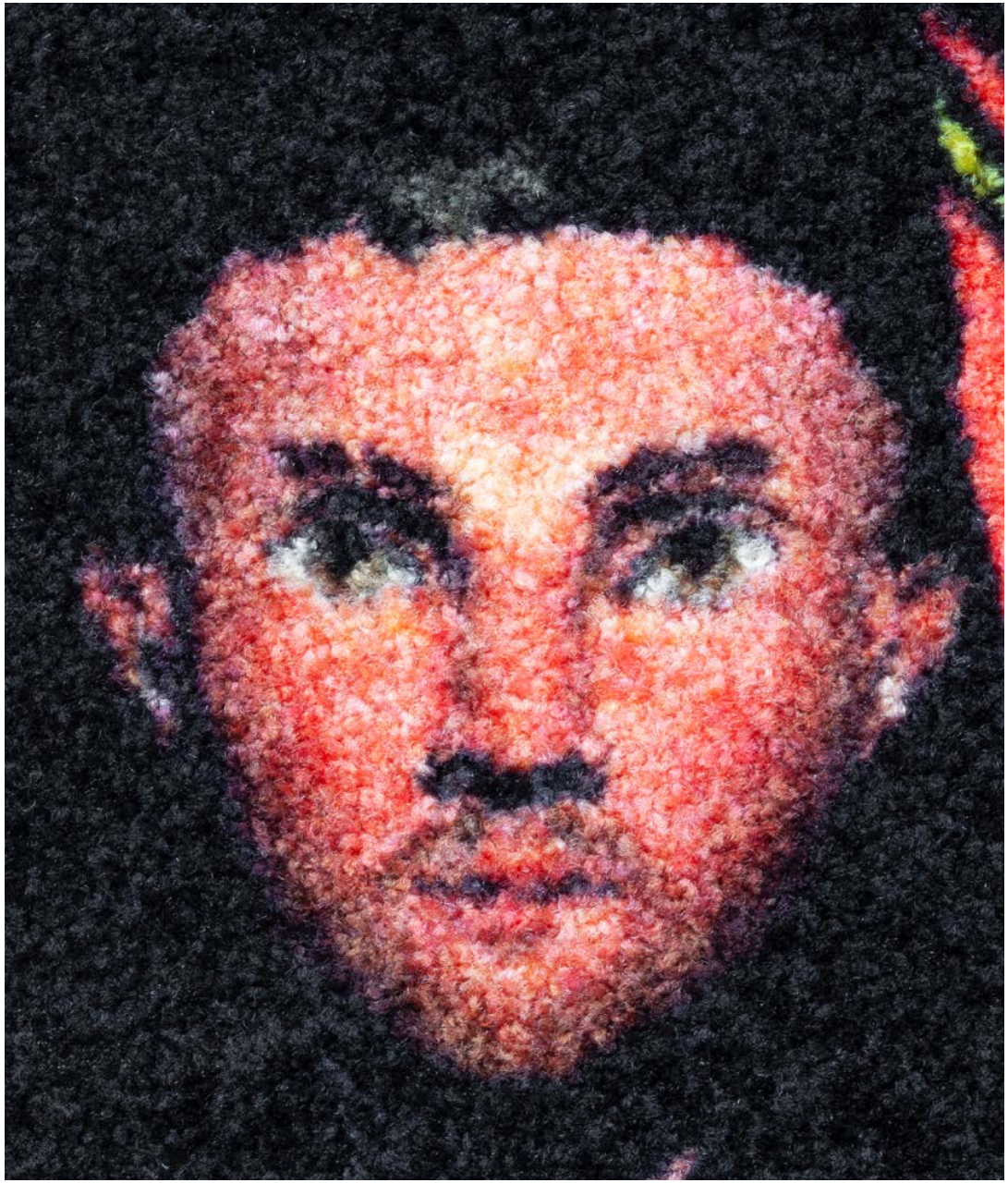
Cornu, bois, vernis, résine, mdf, corne de bœuf, 40x60x26 cm, 2021.





Potence, bois, vernis, résine, mdf, bottes en cuir de veau, cadenas, 62x90x23 cm, 2021.

Red portal, aluminium, mdf, résine, led, 143x30 cm, 2021.



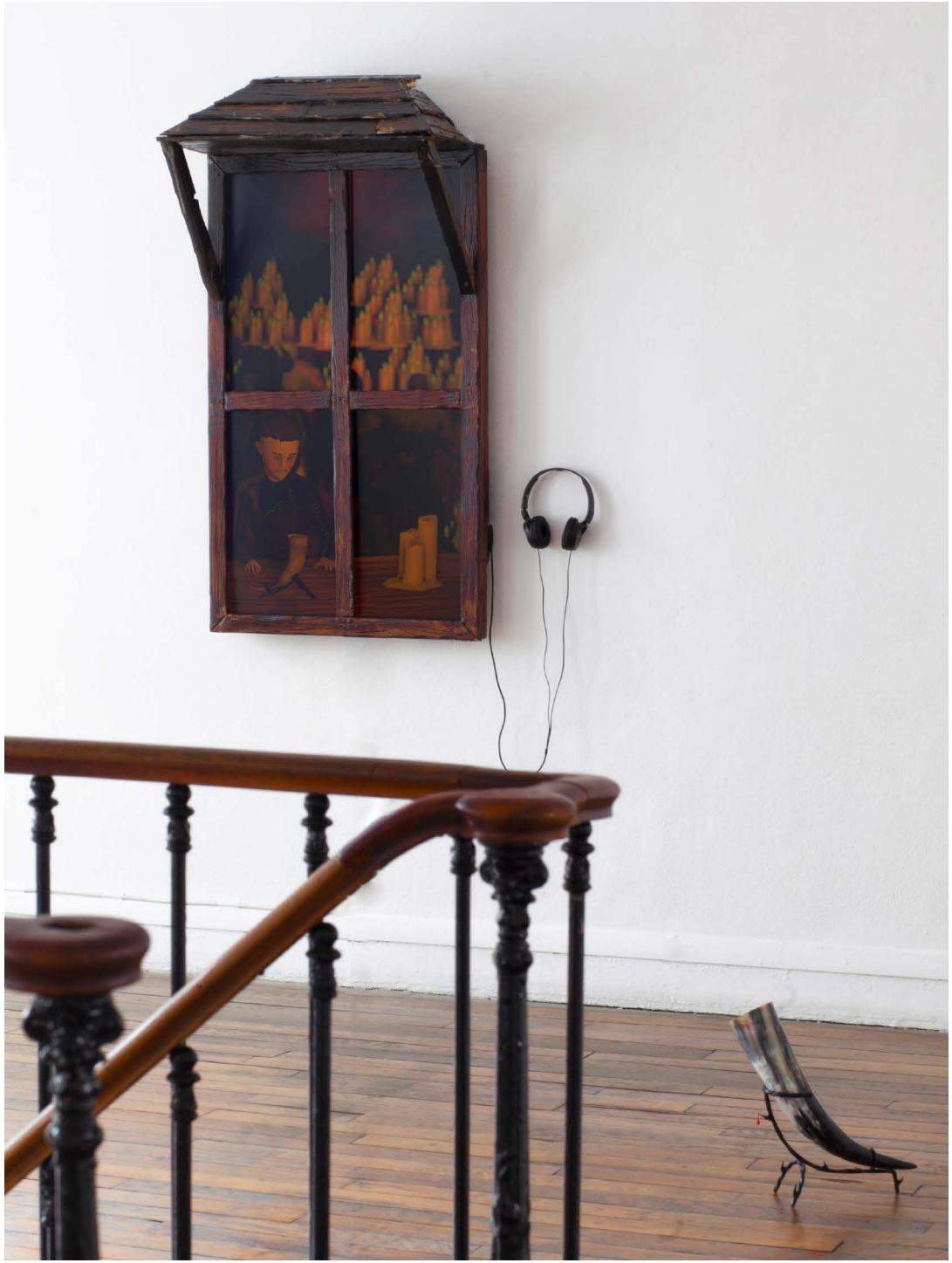
Dans mes bras, impression sur tapis, 200x150 cm, 2021.

Chapitre 3

« Je viens ici souvent en ce moment.
Dès que je sens que mes larmes vont couler,
Je viens ici. Ici, elles ne se voient pas.
Ici, personne ne les remarque.
L'alcool réchauffe un peu mon cœur,
l'eau froide en sortant rafraîchit un peu mes idées.
C'est comme si, tu vois, mon chagrin,
il était un peu moins lourd à porter après, tu sais bien.
Je danse un peu, je crie un peu,
personne ne me remarque, personne ne m'entend.
Personne ne m'attend, pas même toi.
Parfois d'autres viennent m'embrasser,
mais leurs lèvres n'ont pas le goût des tiennes.
Mon corps se frotte au leur, on sue ensemble.
Et le plafond perle.*
Je scrute leur démarche, en essayant de reconnaître tes pas.
Mais ils ne sont pas toi.

* Presque tout autant
que la fenêtre devant laquelle je t'attends. »

https://youtu.be/nP_IfELKkOQ



Never kill a boy on the first date : Chapitre III, vue d'installation, bois, lasure, vidéo, 4 écrans, 2021.

Take my hand, résine, métal, latex, led, 60x90x10 cm, 2021.

Bloody Mary, métal, corne de boeuf, faux sang, épines, 32x30x12 cm 2021.

Yes, I do
Exposition au dragono, 2021

Écran 1
« Moi, Ken06, je te prends toi,
CocoChanal96 pour époux.se, à partir de ce jour.
Pour rire avec toi dans la joie,
pour partager avec toi les moments de tristesse,
pour grandir avec toi dans l'amour et pour t'être fidèle,
tous les jours de notre vie.
Je promets aujourd'hui de t'aimer, dans la santé
comme dans la maladie.
Je promets de garder ta main dans la mienne,
même sous le regard désapprobateur des autres.
Je promets de me battre tous les jours pour
que l'on puisse continuer à s'aimer librement.
Je promets de t'aimer en ligne comme hors ligne. »

https://youtu.be/lk1Qa0-30L4

Écran 2
« Moi, CocoChanal96, je te prends toi,
Ken06, comme époux.se tel que tu es.
Je promets de t'aimer et de te respecter.
Je m'engage avec amour et loyauté à partager
avec toi le reste de ma vie.
Je te promets de balayer les moqueries
que nous rencontrerons tout le long de notre vie.
Je sècherai les larmes que les autres auront fait couler
et panserai les blessures que l'on t'aura infligé.
J'insulterai encore plus fort ceux qui t'insulterons.
Je recevrai les coups que l'on voudra t'assener,
je me battrai pour que l'on puisse avoir un jour
un enfant tous les deux.
Je porterai haut et forts l'étendard de notre amour
dans tous les univers, qu'ils soient réels ou virtuels. »

https://youtu.be/4LHJAkFq-i8

Yes, I do, bois, néon, résine, boucle vidéo 3min, 190x90x100 cm, 2021.

Textes

Je pense que ce qui me plaît dans la fiction, c'est qu'elle me donne le moyen de parler de problématiques qui me touchent et de le faire de manière sensible. En parlant des vulnérabilités des personnages que je crée ou dont je m'approprie la légende, de la violence qu'on leur inflige ou de leurs relations tortueuses avec d'autres personnages, je parle de choses qui me questionnent. Ce n'est pas de l'autobiographie.
Ces personnages, c'est un peu comme mes marionnettes pour parler politique, sexualité, état d'âme...
Une fois que la narration est bien construite, je plante le décor. Un décor sculptural souvent proche de ceux du théâtre, qui va accueillir l'histoire mais aussi des questions plus plastiques, relatives aux mondes virtuels avec lesquels je travaille.

L'amour, la sexualité, l'identité intime et les définitions sociales, les communautés Queer et la violence des phénomènes de marginalisation sont les sujets qui traversent le travail de Corentin Darré par le biais de la narration fictionnelle. Prenant la forme de vidéos disposées à l'intérieur d'installations, la fiction permet à l'artiste d'aborder des questions sociales par l'intermédiaire de mythologies contemporaines ou de faits d'actualité qu'il s'approprie et transforme et qui font basculer l'expérience individuelle vers la problématique collective.

L'imprégnation de l'univers des jeux vidéo par l'utilisation de la modélisation 3D dans les films de l'artiste déploie également dans la fiction un imaginaire à plusieurs niveaux. Autour, des éléments sculpturaux viennent peupler l'espace comme autant de morceaux narratifs et d'indices à grande échelle qui matérialisent le récit et exportent dans le réel ce territoire virtuel. Volontairement surdimensionnés, d'apparencesouvent ultra-brillante, irréaliste ou fantastique, ils semblent tout droit venir d'un autre monde. L'esthétiquemédiévale de ses objets rappelle tout autant les anachronismes des jeux d'aventure que l'univers du bondage et de la torture. La mise en abyme fictionnelle permet ici d'aborder la question de la violence tout en la détournant.

C'est aussi l'enjeu de cet entre-deux-mondes. Un réel et un virtuel qui ne seraient pas dos à dos mais qui se contamineraient positivement : le réel en ce qu'il existe et porte des sujets de société et le virtuel en ce qu'il offre de possibilités infinies pour les penser. C'est enfin une façon de rendre pleinement actif le public et de le libérer des contraintes de son rôle.
Comme un.e utilisateur.trice de jeux vidéo qui choisirait son avatar pour traverser la fiction, le marquant de sa propre expérience, le personnalisant. La culture mainstream devient ici une porte d'accès vers l'expérience intime dans une nouvelle mise en abyme, un récit individuel qui s'universalise, une culture collective qui symbolise et dans laquelle chacun et chacune est prié.e de reprendre la main.

Elisa Rigoulet, 2022

Le sujet sensible face à l'amour, labaise et la violence, c'est ce qu'explore Corentin Darré au travers des mythologies contemporaines.
Dans des installations multimédia mêlant sculpture, vidéo et image générée par ordinateur, des entités hybrides profondément en proie à la désillusion interrogent notre rapport au numérique, et aux mutations/ fractures qu'il engendre.

Les univers virtuels et les forums de jeu comme matière première d'un terrain quasi-anthropologique, Corentin fait germer des fictions dont l'empathie prégnante nous mène au-delà de la pudeur de ses protago-nistes, exposant leurs failles comme des plaies béantes de solitude. En faisant appel à des références populaires pour accéder à l'ambiguïté inexorable de l'humain, et plus spécifiquement de l'homme vis-à-vis des représentations de masculinité hégémonique, ces contes d'une nouvelle ère s'inscrivent dans la lignée du méta modernisme tel que le décrit Luke Turner.

Comment parler de vulnérabilité lorsque nos modèles de masculinité s'imposent jusque dans l'intimité ? Que dire, que faire de la masculinité telle qu'elle est représentée dans notre imaginaire numérique collectif, et telle que la vivent les individus dans leur subjectivité la plus sincère ?

Dans ces récits où le mainstream est utilisé pour accéder au personnel, les formes esthétiques issues de l'univers médiéval fréquemment présentes dans les jeux vidéo son tréactualisées jusqu'à être rematérialisées. L'hyper technologie y est subvertie par le tangible et ce n'est plus le corps qui s'immerge dans le virtuel mais le virtuel qui s'incarne dans des matières brutes. La barbarie et la tendresse extrêmes sont alors confrontées pour faire appa- raître les contours des mécanismes du désir, de l'addiction et de la violence.

Amélia Donnier, 2020

Interview avec l'artiste Corentin Darré
Revue Immersion, 2021

IM Revue Immesion
CD Corentin Darré

Dans le numéro 2 d'Immersion, Corentin Darré dévoilait un travail graphique sur des joueur·euse épanoui·s ou au contraire en perdition dans Second Life. Plus tard avec « Once more, with feeling », il concevait une installation autour d'un personnage livré à lui-même suite à des actes de violence commis au sein d'un jeu vidéo. Corentin Darré manipule en fait l'imagerie digitale comme il sculpte la matière, et explore la façon dont ces deux sphères, a priori distinctes (réel et virtuel), s'interpénètrent et ne forment en vérité qu'un seul continuum. Né en 1996, ce jeune diplômé de l'ENSAPC Cergy envisage les mondes virtuels comme des espaces de projection, d'éclosion des vulnérabilités et des désirs.
Il nous dévoile les tenants et aboutissants de son œuvre naissante.

IM Peux-tu présenter ta nouvelle exposition ?

CD Cette nouvelle exposition part d'une légende médiévale qui raconte la rencontre entre un maréchal-ferrant et le diable. Je réactualise ce mythe en le transposant dans un monde virtuel, dans une sorte de jeu vidéo en ligne où deux personnages interagissent à distance par le biais d'avatars. De manière plus formelle, c'est un ensemble de quatre installations, de quatre vidéos, de sculptures et d'éléments scénographiques qui permettent l'immersion au sein de l'histoire que je raconte et des réflexions que j'aborde.

IM Dans quelle mesure cette expo pousse-t-elle plus loin la réflexion qui est la tienne depuis plusieurs années sur les affects qui peuplent et animent les mondes virtuels ?

CD « Never Kill a boy on the first date » catalyse une grande partie des réflexions entamées avec vous pour le second numéro d'Immersion (pour lequel vous m'aviez gentiment convié à participer !). Avec ce premier projet je m'intéressais à la solitude, à l'abandon, aux conséquences parfois désastreuses du virtuel sur la vie des joueurs. Ce premier projet restait très ancré dans le réel. Je pense que j'avais encore besoin du soutien des témoignages et extraits du forum que je présentais. Avec cette nouvelle exposition et même si je suis toujours nourri par ces recherches, je me suis libéré du réel pour composer une fiction qui parle exactement de ce dont j'ai envie.
On y retrouve des réflexions autour du virtuel mais aussi autour du genre, autour d'interactions sociales et réponses émotionnelles triviales.
Elle est aussi beaucoup plus assumée plastiquement, dans les formes que je convoque, et plus symbiotique avec l'envergure de mes propos. La Galerie du Crous et son équipe m'ont permis de trouver l'enveloppe dans laquelle se blottit l'exposition mais surtout de cristalliser toute l'ambition que je souhaitais apporter à cette dernière.

IM Ton œuvre gravite autour de mondes virtuels et s'inspire des univers du jeu vidéo. J'ai été surprise quand tu m'as dit que tu ne jouais pas vraiment aux jeux vidéo. Comment parler d'expériences propres à ces mondes si tu les expérimentes de loin ?

CD Effectivement, je pense que je passe plus de temps à lire sur les jeux vidéo, qu'à y jouer. J'ai été joueur étant plus jeune : pas bien plus que la moyenne, mais j'ai joué. Dès mes premiers balbutiements artistiques, ce sont les rapports entre les réalités physiques et virtuelles qui m'ont intéressé. Je pense que ça ne m'a pas quitté depuis, bien que les formes aient changées. Pour en revenir au monde du jeu vidéo, je pense, qu'il est venu à moi par fascination.: fascination pour son esthétique mais aussi par ce qu'il engendre.

Je me suis beaucoup intéressé aux questions relatives aux formes de masculinités mais aussi à leurs représentations. Quand on y réfléchit un peu à l'image collective que l'on donne aux joueurs, on se rend compte qu'ils deviennent une sorte d'entité dévirilisée, domestiquée. Le geek reste chez lui, dans sa chambre. On observe d'un côté qu'on émascule les geeks, mais que de l'autre on propose à ces mêmes personnes d'incarner un guerrier sans faille. En me penchant sur la manière dont la plupart des personnages de jeu vidéo sont construits, j'ai commencé à répondre de manière concrète à ces questions-là. Je crois que je cerne plus facilement ce que sont les jeux vidéo en m'intéressant à ceux qui écrivent sur le jeu ou sur leur propre expérience du jeu.

IM Je remarque dans le champ des arts, tous média confondus, l'émergence en France d'une « génération émo » qui renoue avec une forme de sentimentalisme adolescent et explore des émotions intimes, relatives à l'amour ou à la solitude.
Je pense à Caroline Poggi et Jonathan Vinel au cinéma ou encore Oklou en musique...
Te sens-tu proche de ces artistes ? Si oui, à ton avis, pourquoi notre génération est-elle si émo ?

CD Je crois que j'ai besoin d'insuffler dans les fictions, installations, personnages que je crée une très grande part de sensibilité. J'arrive aussi à apercevoir cette « vibe », ce besoin d'expression des faiblesses et vulnérabilités dans les pratiques artistiques actuelles.
C'est aussi le chemin que j'ai décidé d'emprunter pour animer mes pièces.
Ce qui m'intéresse c'est finalement l'humain et sa capacité à aimer d'autres humains et à s'autodétruire, mais surtout pourquoi il a besoin d'amour et d'autodestruction. C'est en ce sens une pensée emo, et je crois que j'aime bien ce terme pour qualifier mon travail !

Dans « Never Kill a boy on the first date », ces messages se catalysent dans les quatre vidéos et j'aperçois

parfaitement la filiation que tu essayes d'envisager avec Caroline Poggi et Jonathan Vinel. Comme eux, j'ai aussi trouvé avec le medium de la vidéo le moyen d'expression optimal pour délivrer réflexions et sensibilités.
Tout cela passe aussi par les textes que je déclame ou chante dans les vidéos, et par la musique, grâce au génie d'Epiphagi, qui a composé la musique des quatre vidéos présentes dans l'exposition. Toute la partie sonore fait écho aux sentiments des personnages, c'est une balade amoureuse mais pas romantique. C'est aussi la manière dont je perçois le travail d'Oklou, c'est une promenade différente de la mienne mais aussi sincère, j'imagine.

IM L'esthétique médiévale est très présente dans ton travail. Pourquoi ?

CD L'esthétique médiévale est insufflée par celle du jeu vidéo et par la liberté des formes qu'il produit. Dans un jeu vidéo, on peut passer sans transition d'avenues californiennes, à un paysage lunaire ou à une chaumière médiévale. Je suis complètement nourri par cette idée de bond dans les époques, de bond dans les esthétiques. Les formes que je crée ont cette liberté. Du moins, j'essaye de leur donner. Elles sont pensées comme des éléments clefs d'une narration ou comme un élément de décor permettant l'immersion de celui qui les vois.
La légende que je réactualise est une légende médiévale que je remanie et j'ai tout de même décidé de l'inscrire à notre époque. L'esthétique moyenâgeuse a cette faculté d'être vite identifiable : elle renvoie facilement à l'usure, à la saleté. Dans cette exposition, je montre et je joue sur cette image que l'on se fait des objets médiévaux. Mes oeuvres sont quasi cartoonesques. Je leur donne une fausse patine et leur ajoute une brillance qui renvoie aux textures virtuelles.
C'est comme si les éléments de décors d'un jeu vidéo venaient trouver leur matérialité dans notre monde à nous.

Propos recueillis
par Julie Ackermann

Articles et Presse

SE TIRER SUR LA COMETE ARPENTAGE DES PLANÈTES QUEER -PROJETS MÉDIA, 2023

Quelque part, tout un village s'empoisonne. Tout le village s'empoisonne mais Saturne et Sébastien échappent à l'épidémie. C'est leur amour que l'on accuse et ce sont leurs corps, une dernière fois réunis, que l'on brûlera. A quoi bon, le village est empoisonné, et Saturne et Sébastien n'y sont pour rien. A coup de flèches ou avec Un peu de plomb dans nos cœurs, nous mourons pour rien.
Quelque part, Ôme d'aiga, l'homme de l'eau, fuit les autres et hante les marais. Ôme d'aiga, ce garçon cantonné aux endroits de solitude et de danger, pour échapper aux voix qui insultent, aux coups de ceinture dans la gueule. Ce garçon qui un jour n'y échappa pas. Qui s'enfonça dans les eaux froides et, ressuscité à travers la vase, devînt la créature des marais.

Par le conte, Corentin Darré nous dévoile la fabrique des monstres. Comment nous sommes devenu-es monstres, comment nous sommes devenu-es ces autres.

Nos douleurs et nos combats ont déjà leurs histoires. Pour ne plus être des images aux journaux télévisés, des insultes de cours de récrée, des méchant-es dans les Disney, on a pris le temps de se raconter. Mais nos récits sont fragiles, soumis à l'urgence, toujours remis en question.
Les contes, eux, sont des histoires que l'on retient et que l'on répète, de celles qui résistent aux distorsions du temps et de la mémoire, qui survivent à toutes les entreprises de l'oubli. Le conte échappe à toutes les temporalités, se fout de l'Histoire-majuscule. Faisons le pari qu'il existe depuis toujours. Il raconte l'histoire fondatrice d'une malédiction condamnée à se répéter inlassablement. Il nous met au défi de la déjouer. Les contes sont des histoires douloureuses qui attendent depuis des siècles qu'on les enraye.

Corentin Darré fait advenir le queer parmi les histoires qui ne peuvent s'oublier, dans les replis de nos imaginaires. Chaque installation est une incursion. On est projeté là où il n'y a plus de lieu, là où il n'y a plus de temps. Dans ces recoins d'univers qui n'existent que dans nos peurs d'enfants. Le conte, en boucle, nous est dit et redit. La malédiction se répète.

Corentin Darré, lentement, doucement, serine les mots de la malédiction, et ces histoires se logent en nous, là où elles ne se décrocheront plus. Comme les images troubles des films vus trop jeune sur le téléviseur familial, comme les Chair de Poule que ce garçon plus âgé nous avait lus au milieu de la nuit alors que

j'étais loin de chez moi, comme les histoires de colo qui traumatisent les gosses, comme celles du vieux conteur qui débarquait toujours dans les classes vertes des années 90. Je ne m'en débarrasse plus. Elles me collent partout.

Quelque part en moi, Saturne et Sébastien courent encore à travers les bois qui protégeaient leur amour, ils esquivent les flèchent depuis des milliers d'années. Quelque part en moi, le garçon des marais continue de laver sa peau brûlée et plie inlassablement les roseaux. Ils attendent qu'on raconte leur histoire, et que quelqu'un-e déjoue la malédiction.

J'ai envie, avec eux, d'arpenter les marais et les forêts. J'ai envie de devenir le vieux conteur qui hante les gites du Jura et qui raconte aux gosses l'histoire des monstres que la haine a brûlés, a noyés. J'ai envie de répéter partout les mots de la malédiction, pour que, dès qu'elle resurgit dans notre monde, quand elle resurgit tous les jours, nous comprenions que c'est elle, que c'est la fabrique des monstres qui continue.

Le queer est advenu dans ces recoins d'univers oubliés. Maintenant nous existons dans les contes, nous hantons les imaginaires, et bientôt nous esquiverons toutes les flèches.

Samy lagrange

NEVER KILL A BOY ON THE FIRST, LE VRAI DU FAUX – BAD TO THE BONES, 2021

Entre rêve, jeu vidéo, mythe et réalité, Never kill a boy on the first date, la première exposition solo de Corentin Darré, s'amuse à troubler nos perceptions et schémas de représentation. Dès la transformation de la vitrine de la galerie du Crous, premier des quatre espaces de l'exposition, nous nous engageons dans l'univers singulier de l'artiste. Un univers dont l'esthétique nous interpelle par son kitsch et ses multiples références qui portent l'empreintes culturelle des années 1990. Entre sub-urbanité, reconstitution médiévale et gaming, chaque références convoquées le long de l'exposition est invitée à se présenter à l'entrée. Ce doux mélange d'univers dans lesquels l'artiste et la génération des millennials ont baigné seront le contexte d'une exposition subjective, ou plutôt auto-fictionnelle.

Dans une sorte frontyard pavillonnaire, éclairée par la fausse chandelle ardente d'un candélabre aux allures de lanterne moyenâgeuse, le visiteur fait sa première rencontre avec le protagoniste de l'exposition. Dunstan, personnage tridimensionnel fortement inspiré des traits de l'artiste, arbore une armure de chevalier. Il nous guidera tout au long de l'exposition, tel l'avatar d'un jeu vidéo. Il nous invite dans un premier temps à nous assoir sur la pale copie d'un tronc d'arbre couché sur un tapis d'une herbe toute aussi factice. Assis sur un arbre similaire, le protagoniste se pose en miroir derrière son écran. Somme nous dans le jeux vidéo? Sommes-nous les joueurs? Est-ce le jeu qui devient réalité?

Au fil de l'exposition nous comprenons que les œuvres, à première vue sorties tout droit du Puy-du-fou ou d'une fête des remparts, ne sont pas des copies de la réalité, mais la concrétisation dans le réel de ce que les jeux vidéos nous donnent à voir. Plus que de créer des illusions du réel, par cette mise en abîme, Corentin Darré nous trompe en inver sant la relation entre le réel et sa représentation. Si l'on considère la représentation artistique comme une falsification du réel, la proposition ici est à l'opposé. Comme pour rendre grâce au jeu vidéo souvent porté au stade de sous culture, l'artiste le donne à voir ici comme le summum de la réalité, en inversant le rapport réel-fiction.

Entrés dans ce jeux vidéo, il nous faudra franchir des niveaux, il y en a quatre, deux à chaque étages. Mais quels sont-ils?

Prétextant une nouvelle lecture de légende de Dunstan de Cantorbery, Corentin Darré fait de la souffrance imposée au diable par la maréchal-ferrant, une relation homosexuelle tumultueuse. L'avatar des vidéos est donc un homme ayant souffert de son amour porté à un autre homme. Sans reprendre la légende au pied de la lettre, on retrouve dispersés tout au long de l'exposition des élément de lecture de cette dernière, des pieds crochus fixés et cadenassés au mur, de la potence à la queue de diable. L'avatar de la vidéo peut selon les salles être à la fois perçu comme l'un ou l'autre des personnages de la légende.

Ainsi par un triple sauts périlleux tartare de fraise, Corentin Darré nous propose et c'est le sujet central de ce travail, de franchir avec lui les quatre phases du deuil amoureux. L'attente, la colère, le désespoir et la libération prennent successivement place dans les salles de la galerie. Chaque vidéo présente le personnage dans des contextes qui varient selon ses états d'âme. On le retrouve assis sur un tronc d'arbre, entouré de flammes, dans une taverne ou dans le ciel. De ces vidéos un certain nombres d'éléments semblent s'être fait la malle pour scénographier les espaces d'expositions, la modélisation devenant à nouveau réalité.

Ainsi de la frontyard qui illustre l'attente nous sommes guidés vers la colère. Les flammes qui entourent Dunstan dans une vidéo, porté par une charrette à échelle 1, sont prêtes à embraser la paille étalée au sol. Les éléments de torture et la lumières roses qui se dissipe des portes emmurées ajoutent, au langage médiéval du lieu, la connotation érotique d'un donjon SM, sous l'égide du héros, dont un tapis à l'effigie orne le mur. À l'egotrip de la tapisserie bon marché en polyester et la colère s'ensuit le désespoir de la taverne, une salle plus sobre, pour une ivresse plus douloureuse. Des cornes à boire remplies de sang sont posées à même le sol, comme abandonnées par de nombreux solitaires. Enfin dans un élan de joie, la libération se fait par un écran porté par des ailes, les allures sombres et la lourdeur moyenâgeuse des trois premières salles laissent place une esthétique plus légère et pop, l'être aimé n'est plus mais la beauté de cet amour persiste.

Il serait possible de totalement passer à côté du sujet de l'exposition si cette dernière n'était pas accompagnée des textes écrits et lus par l'artiste. Audibles par des casques audio à proximité de chaque vidéo, ils permettent d'entrer totalement dans la fiction ou de décider de ne pas le faire. Ne pas rendre évident la présence de ces textes est peut-être une intentionnel, si oui ça fonctionne. Comme une forme de pudeur, l'écoute de ces textes par le biais des casques offre au spectateur un moment privilégié et intime.

Il y aurait une possible confrontation entre l'humilité de l'auteur envers son sujet et les multiples représentations qu'il fait de lui même à travers Dunstan. Mais bien qu'inspiré de son physique, il ne s'agit que d'une représentation non conforme de la réalité, au même titre que la voix,

modifiée et rendue synthétique, le sujet et les phrases prononcées ne peuvent ainsi qu'être une falsification de la réalité. Par sa « presque voix, sous sa presque image », l'auteur nous raconte sa presque histoire.

En utilisant les langages peu glamour, du jeu video, du Moyen-Âge et du faux Corentin Darré arrive à nous parler avec légèreté de rupture amoureuse. Au prisme d'une réinterprétation du mythe de Dunstan de Cantorbery et de sa rencontre avec la diable, Darré déconstruit les modes de représentation queer. D'abord, en parlant de la rupture comme une histoire qui peut bien se terminer, il évite d'entrer dans le pathos dont le genre queer peut faire preuve. Ensuite car il se ré-approprie les mondes genrés par excellence que sont le moyen âge et le gaming. Donner à lire les personnages d'un jeu vidéo ou ceux d'une légende ancestrale comme homosexuel.le.s permet une relecture différentes d'un bon nombre de sujets et offre à chacun la possibilité de s'identifier à qui il veut quelqu'en soit le genre.
Cette délivrance du genre portées par la fiction prend place dans un monde où l'artiste abat le manichéisme réel – virtuel, en faisant d'une réalité une fiction dans un espaces virtuel devenu réel.

Enfin, Corentin Darré ose demander à son public du temps pour découvrir son œuvre complexe et unique, il l'audace dans un contexte ou il faut vendre, de proposer un travail à contre courant par sa dimension et l'interdépendance des pièces les unes avec les autre, c'est rare et ça fait plaisir.

À Vienne, le 7 août 2021
Leonard Adrien

66e SALON DE MONTROUGE : QUI SONT LES NOUVEAUX TALENTS DE L'ART ? – NUMERO, 2022

(...) Orchestrer la rencontre poétique entre les formes ancestrales et les technologies contemporaines est sans doute l'un des principaux enjeux du travail de Corentin Darré. L'artiste français, qui s'est parallèlement distingué par ses photographies, développe depuis quelques année une pratique pluridisciplinaire mêlant sculpture, vidéo et peinture numérique. Une démarche qui s'illustre parfaitement dans son installation dévoilée au fond de l'espace d'exposition du Salon de Montrouge : la façade argentée d'une maison à colombages du Moyen Âge contentant un écran vidéo dans l'une de ses fenêtres se tient aux côtés de trois tableaux encadrés en bois et d'une sculpture composée de flèches grises, enfoncées ou émergeant du coin des cimaises. Point d'ancrage de ce projet : un conte centré sur deux jeunes amants, raconté dans le film en 3D incrusté dans la façade. Alors que deux hommes, Saturne et Sébastien, vivent leur amour en secret dans un village à l'époque médiévale, une épidémie de saturnisme gagne leur environnement, recouvrant progressivement les rues et les bâtisses d'un vernis argenté. Les deux protagonistes sont rapidement pris en grippe par les villageois, qui les jugent responsables de cette peste jusqu'à les chasser de leurs terres. À travers ce récit partiellement fictif, changeant progressivement de ton pour virer au tragique, Corentin Darré alerte sur des problématiques séculaires telles que l'homophobie, encore très prégnante aujourd'hui. Délicatement offensive, son installation traduit l'ambivalence entre violence et tendresse qui imprègne son travail, parfaitement incarnée par les trois images numériques alignées sur l'une des cimaises. Dans ces gros plans d'apparence paisible sur le monde végétal, la verdure se trouve subtilement menacée par la présence d'éléments écarlates comme une main gantée, un champignon ou encore une goutte de sang perlant de l'épine d'une ronce. (...)

Matthieu Jacquet

QUESTION MARKS – 8 ARTISTES DU SALON DE MONTROUGE, BAD TO THE BONES, 2022

(...) Corentin Darré cultive l'étrange sentiment de voir le réel contaminé par quelque chose d'un autre ordre. Il nous conduit dans un demi-monde, entre deux mondes. Transpose des éléments de la vie dans l'univers immatériel du jeu vidéo, puis amène en retour des éléments du jeu à un surplus de réalité. Les limites sont perméables, comme transpercées par ces flèches qu'on retrouve virtuellement derrière l'écran, et physiquement plantées dans une cloison de la salle d'exposition. Sa vidéo projetée dans une réplique de porte fortifiée en métal, « Un peu de plomb dans vos coeurs », se situe dans un vrai faux passé médiéval. L'effet de décalage, d'archaïsme avec ses armures, ses bûchers, ses personnages en habits de gueux... permet une mise à distance. De croire qu'il n'est pas question de nous et de notre présent, et se laisser entraîner par le charme de l'exotisme moyen-âgeux et fantastique. En jeu, des identités rebelles, non-assujetties, personnifiées par des avatars. Puis la violence du social, de la mise au ban, par le scénario auquel ils sont soumis. Deux figures masculines qui s'aiment et subissent en conséquence les foudres du village, allant jusqu'à déclencher une malédiction. J'ai l'impression que la punition céleste portée à l'image permet de signifier d'autres formes de punitions plus contemporaines et de meurtrissures, plus intériorisées aujourd'hui mais qui souffriraient presque d'un manque de spectacularité pour être prises en compte. Le conte chevaleresque, dont certains éléments sont repris, illustre une violence en soi. Celle d'une mentalité viriliste et guerrière élevée en idéal, où les héros sont ceux (ici pas d'écriture inclusive) qui font triompher la morale dominante. Nos fictions ne sont pas innocentes. Peut-être est-ce pour cela que Corentin Darré tient à les incarner dans notre réalité matérielle. Montrer que les deux sont intriquées. (...)

Manon Schaefle

LIENS PRESSE

Projets média / Se tirer sur la comète
https://projets.media/se-tirer-sur-la-comete-2/

Numéro / 66e Salon de Montrouge : qui sont les nouveaux talents de l'art ?
https://www.numero.com/fr/art/salon-de-montrouge-2022-corentin-darre-prune-phi-alison-flora

Numéro / Paris Ass Book Fair : la foire de l'édition subversive débarque à Lafayette Anticipations.
https://www.numero.com/fr/art/paris-ass-book-fair-foire-edition-subversive-lafayette-anticipations-lgbtqia

Never kill a boy on the first date, le vrai du faux
https://badtothebone.website/never-kill-a-boy-on-the-first-date-le-vrai-du-faux/

Question marks
– 8 artistes du Salon de Montrouge
https://badtothebone.website/question-marks-par-manon-schaefle/

Interview avec l'artiste Corentin Darré
https://immersion-revue.fr/entretien-artiste-corentin-darre/

LIENS VIDÉO

Un peu de plomb dans vos coeurs
https://youtu.be/hiTyF5NpPeU

When the night falls down,
I wait for you and you come around
https://youtu.be/bbmFfJfbuNo

I Met Marie Grauette IRL
https://youtu.be/5Gz73n5WdjU/

Never kill a boy on the first date :
Chapitre 1
https://youtu.be/SDi1EJlUMbU

Chapitre 2
https://youtu.be/xA2ck3C1cMM

Chapitre 3
https://youtu.be/nP_IfELKkOQ

Chapitre 4
https://youtu.be/ZroCLfp9dkY

Once more with feelings
https://youtu.be/h47U3829ssQ