

Corentin Darré

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



Biographie

À partir d'un travail d'écriture, de contes ou de courtes histoires, Corentin Darré fabrique des installations qui matérialisent un schéma actantiel au sein de l'exposition. Ses oeuvres sculpturales prennent la forme d'éléments architecturaux – cabane, ponton, façade – comme des espaces échappés de la fiction. Au sein de ces fragments, il insère des images, fixes ou en mouvement, des mots, des objets: des items qui indiquent la trame narrative qui se joue, font office de boussole, de repère et accompagnent les visiteurs.

Corentin Darré détourne les légendes et les figures qui construisent l'imaginaire collectif et en inversant la destination de leur avertissement moral, il invente de nouvelles représentations mythiques et questionne les attitudes du monde face à l'altérité. Il raconte les histoires de celles et ceux que l'on a accusés, traqués et condamnés : des homosexuels, des queer, des êtres marginalisés. Il détourne les mythes, renverse les morales dominantes et transforme les malédictions en miroirs des violences sociales. Le monstre, dans ses récits, est celui que le rejet a créé, celui qui, à force de coups et d'insultes, s'est vu contraint à l'errance. Entre tragédie et résistance, ses œuvres tissent de nouvelles mythologies où le queer devient central, prenant place dans les replis d'un imaginaire collectif longtemps hostile.

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 de la bourse Enowe-Artagon en 2023, du prix du jury à l'occasion du 12e Prix Jeune Création de Saint-Rémy en 2022, et de la bourse Horizon d'Artagon en 2021. Il a bénéficié de résidences au sein de la Villa Belleville (Paris), au Consulat Voltaire (Paris), à la Maison Artagon (Vitry-aux-loges). 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. En 2024, son travail est montré à la foire Material à Mexico, ainsi que dans deux expositions personnelles à Askip (Nantes) et à sissi club (Marseille). En 2025 il participe à deux expositions collectives majeures au Frac Île-de-France et au Musée de Cluny.

Elise Poitevin et Anne Vimeux, 2025

Chagrin sissi club, 2025

Corentin Darré aborde des thématiques telles que l'hostilité des relations humaines, l'agression, l'amour et la solitude, souvent explorés sous l'angle de la tragédie, du destin d'amants maudits. En détournant les légendes et les figures qui construisent l'imaginaire collectif et en inversant la destination de leur avertissement moral, il invente de nouvelles représentations mythiques et questionne les attitudes du monde face à l'altérité.

Le point de départ de '*Chagrin*' est une nouvelle écrite par l'artiste, '*Avant que les champs ne brûlent*', dans laquelle il imagine l'histoire d'un couple homosexuel accusé à tort d'être responsable d'une sécheresse. Emprunt de multiples références cinématographiques – des westerns futuristes *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) ou la série *Westworld* – le village qu'il dépeint, au milieu des champs de maïs, devient le théâtre contemporain de la violence et du deuil, entre homicide et écocide.

Dans *Je brûle pour toi*, 2024 et *À tes risques et périls*, 2024, il recompose par bribes les éléments du décor : la façade des maisons en bois brunies par le temps, l'enseigne du troquet, l'interphone et la boîte aux lettres, dans lesquels il dissémine des messages de menace ou d'amour. Par ce recours, il croise

l'esthétique des slashers états-uniens des années 1990 à l'ambiance cheesy des romances d'amour, et permet l'accentuation de la tension dramatique par palier.

Au fil des toiles incrustées, dans de petites fenêtres ou entre les planches d'une grange (*Première poignée de terre*, 2024), on peut apercevoir des séquences de la vie des deux amants : étreinte, sommeil, attaque, larme et funérailles. Par ces courts aperçus, l'artiste interroge le voyeurisme qui se déploie dans l'expérience de l'observation, questionnant les rapports cathartiques entre le spectateur et l'image.

L'esthétique photographique héritée du jeu vidéo, amène la représentations à des postures figées, parfois théâtralisées, volontairement exagérées : la main sur le chapeau du cow-boy esseulé ou l'ombre des accusateur.ice.s avec les fourches brandies (*La mort est dans le pré*, 2024). Vernies par la résine, apposée sur les toiles comme un écran, l'artiste confère une texture à la fois lisse et luisante aux oeuvres, à l'instar des images numériques. Ce matériau, tout en apportant une dimension tactile et érotique, joue sur l'idée de l'image qui se fige dans un état de désir et de secret.

*Créé par Algirdas Julien Greimas en 1996, le schéma actantiel rassemble l'ensemble des rôles et des relations qui ont pour fonction la narration d'un récit / c'est à dire la distribution des rôles et des relations dans un récit.



Première poignée de terre, bois, brou de noix, impression sur toile, résine, 2024.



En utilisant la figure du cow-boy, Darré prend appui sur une cosmogonie hollywoodienne par un biais queer à la manière du *Secret de Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005) ou des *Lonesome Cowboys* (Andy Warhol, 1968), des histoires de désir et d'interdits, terribles ou parodiques. En révisant ce personnage symbolique, hétéronormatif, comme fétiche gay, il questionne l'existence des corps minorisés en milieu rural et interroge, en creux, une dimension sociale et politique white trash.

Anne Vimeux et Élise Poitevin, 2024



Chagrin, vue d'installation à sissi club, 2025.



Chagrin, vue d'installation à la Grande Halle de la Villette, 2025.

I wish you well... in hell. 3537, 2023

I wish you well... in hell est une sculpture d'un portail à échelle 1. Cette œuvre explore les concepts d'attraction et de répulsion autour de l'ambivalence de plusieurs symboliques.

Le portail, objet de clôture et d'ornementation, signifie un passage, une évolution d'un monde à l'autre : une réalité augmentée, où les frontières entre réel, naturel et virtuel seraient brouillées.

L'œuvre se compose de deux grilles qui évoquent les plantes grimpantes comme la glycine et la couleur de ses fleurs bleutée, violacée. Le nom glycine évoque cette fragrance suave, « glukis » signifiant « doux » en grec ancien. La connotation amoureuse de la glycine, son parfum enivrant, accentue l'impression de docilité, de quiétude et d'attraction de la nature.

La glycine évoque, parallèlement, la force lente mais puissante des végétaux. Comme une liane, l'œuvre reprend cette forme noueuse, grimpante, serpentine proliférant à la surface des murs.

Mi objet mi végétal, l'œuvre de Corentin Darré symbolise ainsi une nature vampirisante, puissante et vengeresse.

Les barreaux de la grille sont disposés de manière à former un motif de sourire, comme une invitation, une tentation, potentiellement diabolique. Le titre, et son évocation sarcastique, se réfère à une vidéo virale tirée de l'émission «*Cardi tries holistic healing*», dans laquelle la chanteuse, lors d'une «*forgiveness ceremony*» souhaite finalement «l'enfer» à son pire ennemi.

Objet devenu organique, mimant faussement la brillance des textures digitales par l'application de résine transparente, *I wish you well...in hell* évoque une nature ayant évolué pour s'adapter aux créations humaines, se mêlant harmonieusement à la technologie.



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.



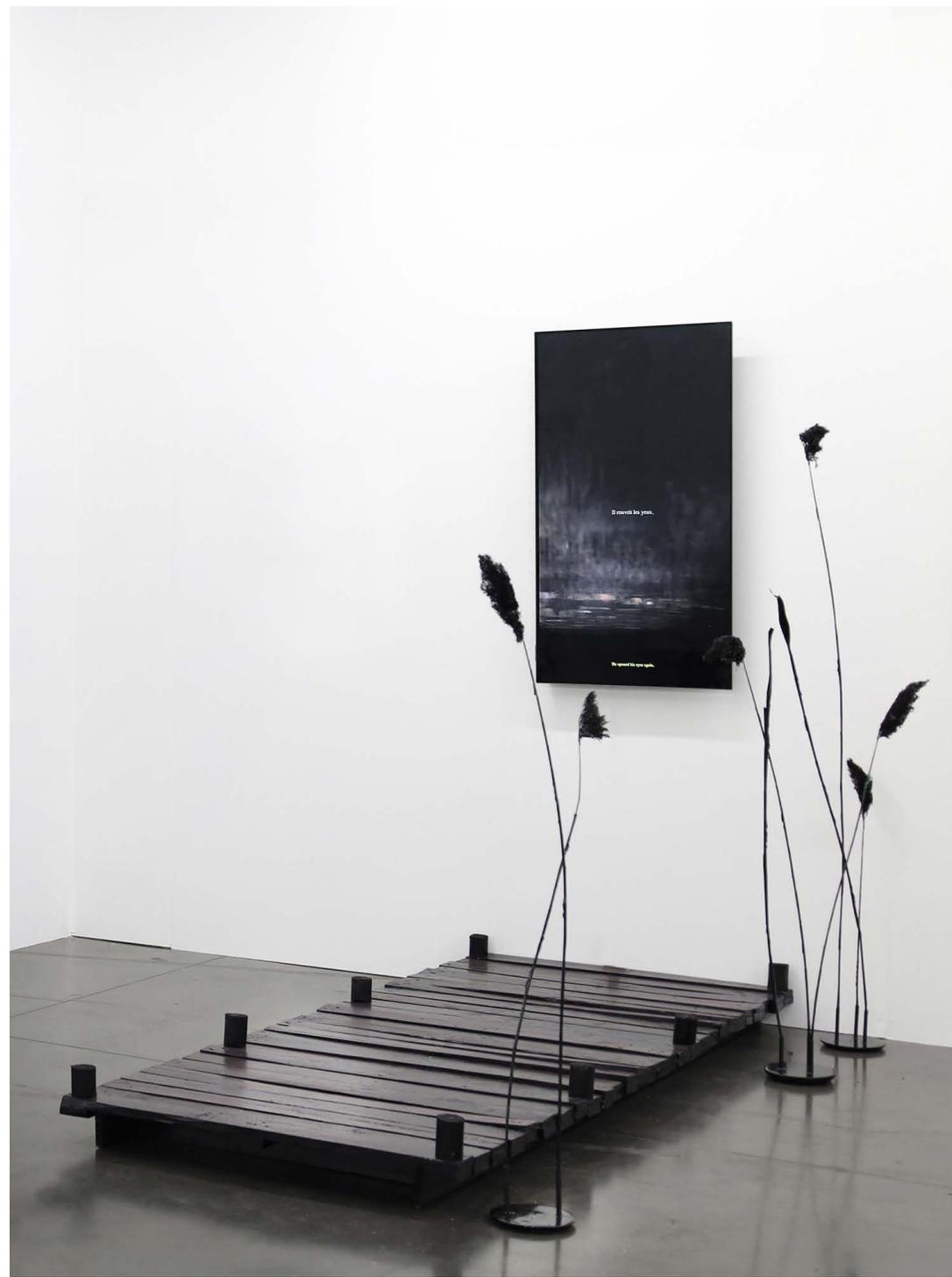
I wish you well... in hell, (détail), plâtre, fibre de sisal, peinture acrylique, vernis, bois, 2023.

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



Aux mains tendues que personne ne veut attraper.

« 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. »

<https://vimeo.com/908311834?share=copy>



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

Un peu de plomb dans vos coeurs

66^{ème} Salon de Montrouge, 2022

Mêlant texte, sculpture et animation 3D, *Un peu de plomb dans vos coeurs* 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 coeurs, façade, mdf sculpté, plâtre, bois, peinture chromée, écran, casque, 2022
Collections du Frac Île de France, acquisition en 2023.



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.



« 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 Sébastien vécurent heureux effectivement. Un temps seulement. Ce vœu 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 Sébastien de leur malheur. Le malheur des villageois fit le malheur des deux amoureux. La main de Saturne ne trouvait plus le chemin de celle de Sébastien. 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 gfit Sébastien 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://vimeo.com/908308735?share=copy>

Nid
CAC Brétigny, 2022



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





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



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

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



I met Marie Graouette 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 fraîche. 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, 350x350x350cm, 2021.

Et chagrin dit plus que les larmes

Fisheye immersive, 2025

Aux prémices de l'œuvre de Corentin Darré, il y a Chagrin, une commune minière perdue au milieu de l'Ouest et des champs de maïs, un marais aux eaux noires et stagnantes bordé de roseaux, un petit bourg de moyen-âge construit autour d'un puits. De chouettes lieux en somme, bien comme il faut ; les jours s'écoulaient tranquilles dans la sainte paix des quartiers, on dort sur ses deux oreilles sans avoir à se demander si, oui ou non, on a bien tourné le verrou de la porte. Et puis quelque chose survint. Corentin Darré raconte ces histoires qui commencent bien mais qui se terminent mal. Des petits épisodes de violence historique. Les nuits de purge où, torche à la main, la foule des gens de bien expie le mal par elle plus tôt désigné, apprend par la violente aux pêcheurs ce qu'il coûte ici de perturber l'équilibre bien comme il faut des choses. Raphaël finira lynché ; Tomàs noyé dans les eaux noires du marais ; Saturne et Sébastien partageront un dernier baiser, un peu de plomb dans le cœur, pendant que leurs corps se consumeront sur le bûcher dressé par les habitants du village. Il était une fois, dans la belle contrée de fort fort lointain, la rumeur nauséabonde, les morts sans sépultures, la bonne conscience des pelouses vertes et des palissades blanches qui taisent la haine et le vice dans le secret bonnes familles.

L'édifice de l'imaginaire collectif est mal équilibré. Certains récits y font défaut alors que d'autres, répétés ad nauseam, pèsent sur lui un poids énorme. De mythes en légendes, de paraboles en comptines, l'ouvrage de nos narratifs communs se refait inlassablement sans grande variation dans ses motifs, et si il semble plus confortable de voir dans les contes de petites histoires naïves, il convient néanmoins de considérer leur portée pres-

criptive. Et c'est aussi à partir de ce hors-temps mythologique que Corentin Darré a décidé de conter : pas pour raconter de belles histoires, qui viendraient presque mathématiquement contrebalancer le poids des anciennes, mais pour exposer l'hostilité et la violence latente qui les sous-tendent. Au terme d'une très longue chaîne où l'histoire, les petites légendes locales et les croyances populaires s'entremêlent, Corentin Darré raccroche les maillons manquants de nos narrations : des romances homosexuelles médiévales, des westerns-écocides et des fables tragiques où les corps d'amants maudits s'endorment intranquilles dans la rumeur des faubourgs. À rebours d'un recyclage poétique du réel, l'œuvre procède à un recyclage critique de la fiction qui emprunte ses outils à l'arbitrage, la narration et au game design. Le présent texte vise à mettre une lumière sur une partie de moyens, des enjeux et des effets d'un processus artistique, narratif et sémiologique ici à l'œuvre.

À l'inverse des modalités de transmission classique du conte (oralité, verticalité, opposition conteur-public), Corentin Darré développe par le biais de l'exposition un mode narratif alternatif qui rappelle, autant par sa mécanique que par ses effets, les jeux vidéo. Au sein, ou plutôt par le biais de sculptures et décors ouvertement factices qu'il construit, l'artiste met en scène des histoires, distribue les rôles, les intrigues et les indices permettant aux visiteurs de manoeuvrer au sein d'un récit ouvert, esthétique (au sens où Alexander Gottlieb Baumgarten l'entendait, c'est-à-dire qui s'appréhende par le biais des sens), et non linéaire. Les premiers mètres de déambulation dans l'exposition Chagrin présentée en ce moment à la galerie sissiclub, et l'expérience significative d'agentivité qu'ils offrent permettent de mieux se

rendre compte de l'influence du game design dans la pensée de l'exposition.

Lorsque qu'un-e visiteur-ice entre dans la galerie, un grand volet de bois brun comme brûlé lui fait face et semble bloquer le passage. Première poignée de terre (2024), n'est pas accroché à un mur, mais suspendu au travers d'un large couloir par un rail de métal et de bois évoquant ceux des wagons utilisés par les miniers pendant la conquête de l'Ouest ; on devine derrière un espace vacant, et l'écart entre le mur et le volet vous suggère la possibilité de vous y glisser. Le visiteur-ice fait donc face à un choix : quitter la galerie, contourner le mur et passer de l'autre côté de l'œuvre, au risque de défier les conventions de l'espace et de ne probablement rien trouver, ou tourner à droite pour rejoindre ce qui apparaît comme le cœur de l'exposition. Si i.el décide d'écouter sa curiosité et de longer le mur, i.el ne découvre rien de notable, à par l'arrière de l'œuvre qui semble étonnamment nu : une toile de jute tendue à la va-vite entre un assemblage de bois commun. La forme est présente, on sait que l'œuvre se situe de l'autre côté et se trouve devant ses yeux, mais sa signification est absente, effacée. Le visiteur-ice vient de no-clip, de vivre une expérience propre aux mondes virtuels par laquelle un-e joueur-euse, accidentellement ou à dessein, traverse les limites de l'environnement tel qu'il a été conçu par les level designers et se retrouve de l'autre côté du décor. Si i.el décide de revenir sur ses pas, de reposer de l'autre côté du panneau et d'emprunter le chemin de droite, qui se trouve désormais sur sa gauche, i.el découvre un espace fragmenté. Au milieu du blanc très white-cube de la galerie, les œuvres spawnent plus qu'elles n'apparaissent, donnant l'impression qu'une seule partie des assets et de l'environnement s'est déjà chargé.

On passerait à côté de l'un des points marquants de l'œuvre de Corentin Darré en considérant que son travail

se limite à une simple référence esthétique aux jeux vidéo. Plutôt que par citation, l'œuvre opère par remédiation dans la mesure où, en empruntant au jeu vidéo ses moteurs graphiques, son langage visuel et une partie de ses modalités narratives et interactionnelles, elle développe un mode narratif et plastique nouveau structuré par les codes d'un autre médium. Le jeu vidéo devient alors une sorte de cadre conceptuel et technique à travers laquelle relie la pratique de l'exposition et du conte. La translation d'un procédé vidéoludique en outil narratif s'observe par exemple dans le vernis des tirages présentant Raphaël et Henry : l'effet irisé des tirages rappelle les effets de sur-brillance appliqués aux objets pour suggérer aux joueur-euses qu'il convient de prêter attention particulière à un élément crucial se déroulant à cet endroit-là. Ces détails ne sont pas purement esthétiques et participent à la construction d'un storytelling environnemental. Dans l'espace physique, des assets exportés d'un conte virtuel suggèrent une histoire dont l'intégralité vous échappe pour l'instant ; les indices spawnent plus qu'ils n'apparaissent : il va falloir chercher.

Chagrin est une maison hantée ; une maison hurlante, pleine de courants d'air, dans la rumeur dit ne nous oubliez pas. Ne pas rendre l'âme ; ne pas oublier les fantômes. Raphaël et son amant vous suivront jusque dans les rayons du supermarché, vous rappelant leurs noms et leurs histoires la prochaine fois que vous croiserez du regard une conserve de maïs. Et c'est de bon droit. Il n'est pas besoin d'être une maison pour être hanté. Le cerveau a des couloirs qu'habitent de vieux fantômes, là depuis la nuit des temps, mais sur lesquels on peut désormais poser un nom. À ces mains que personne ne veut attraper, à ces morts que personne n'enterre, les anciennes chimères demeurent, mais désormais, Chagrin dit plus que les larmes.