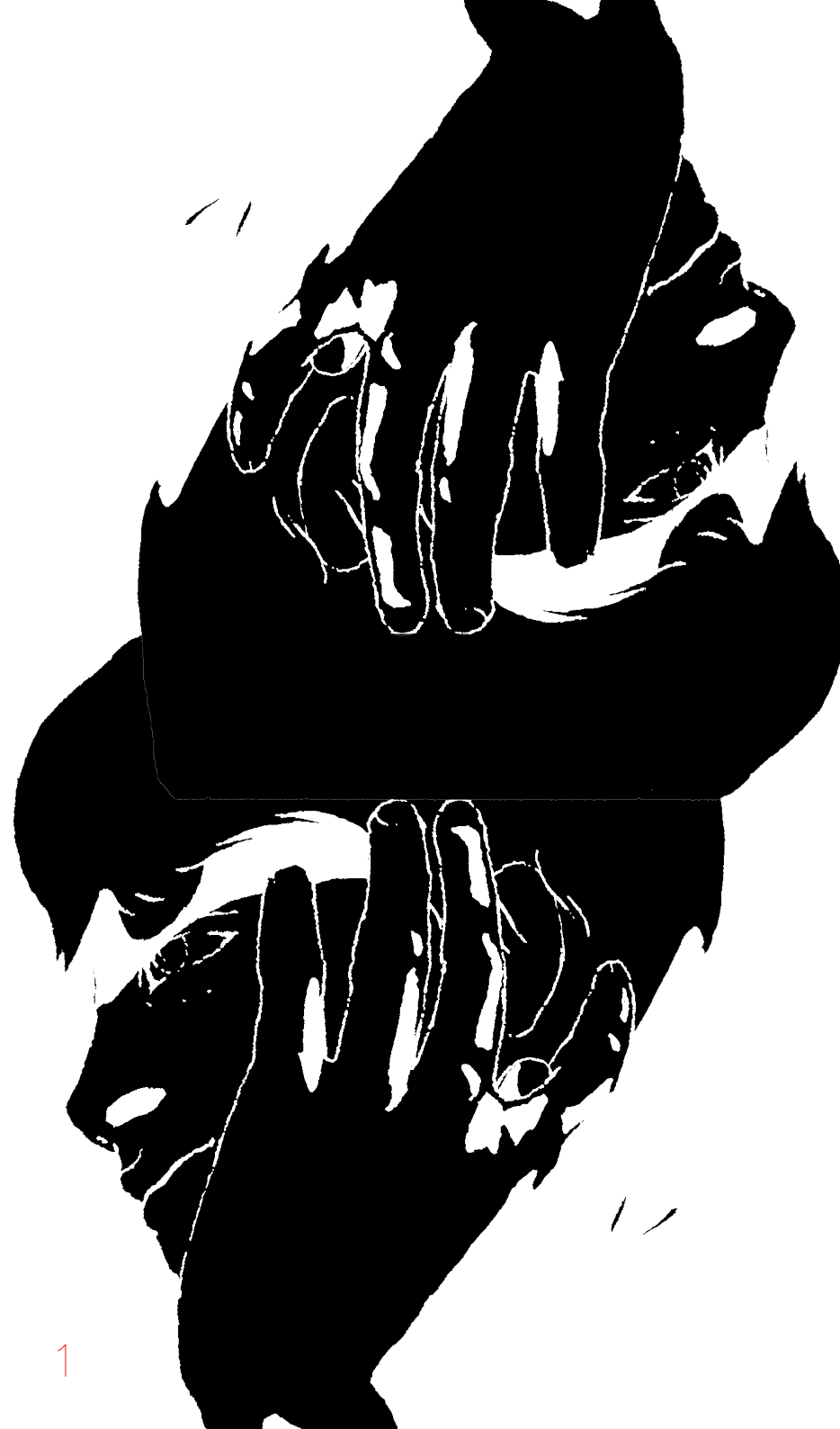


antoine cabanel gicquel
selection de travaux 2025

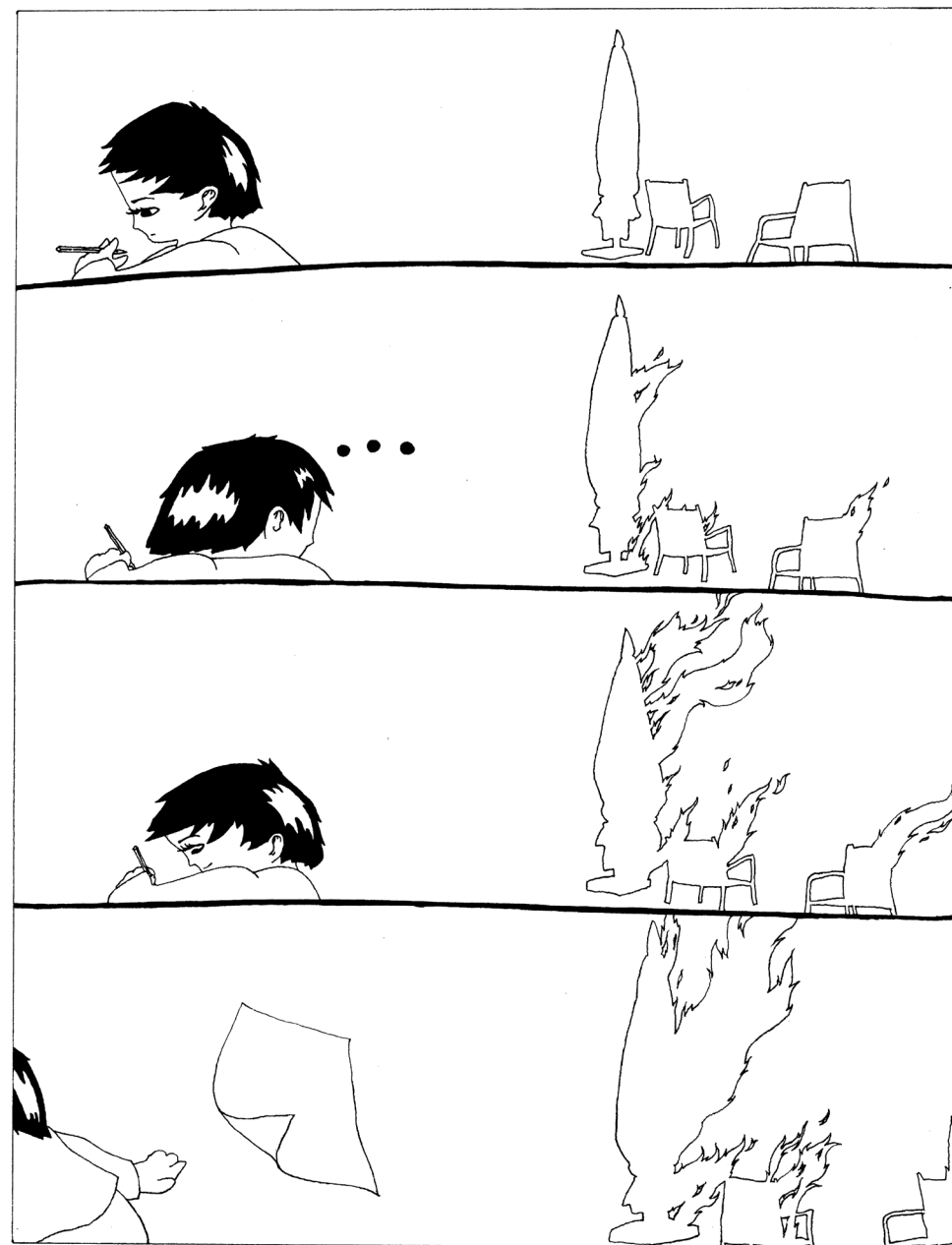


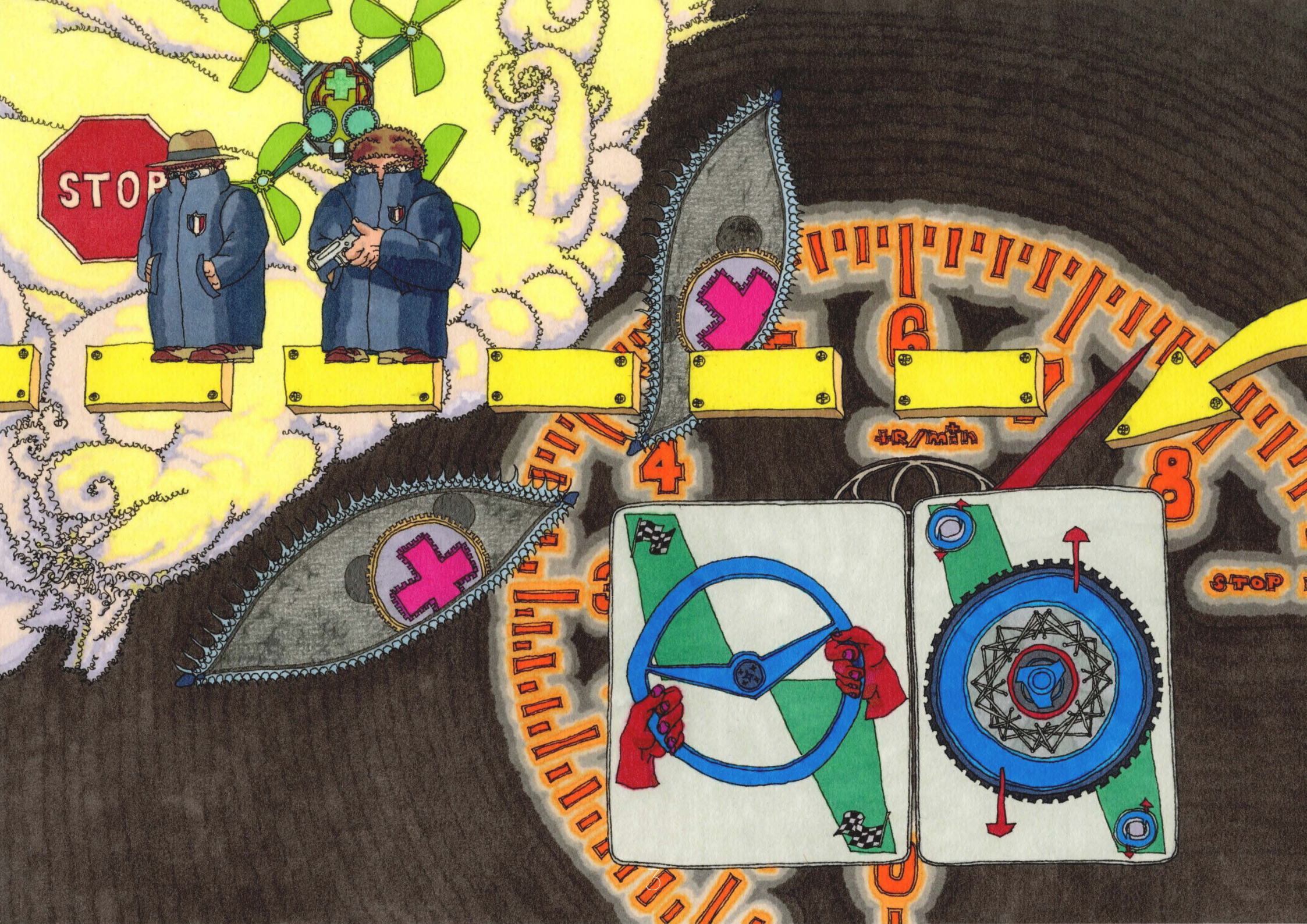
site internet : travailserieux.com

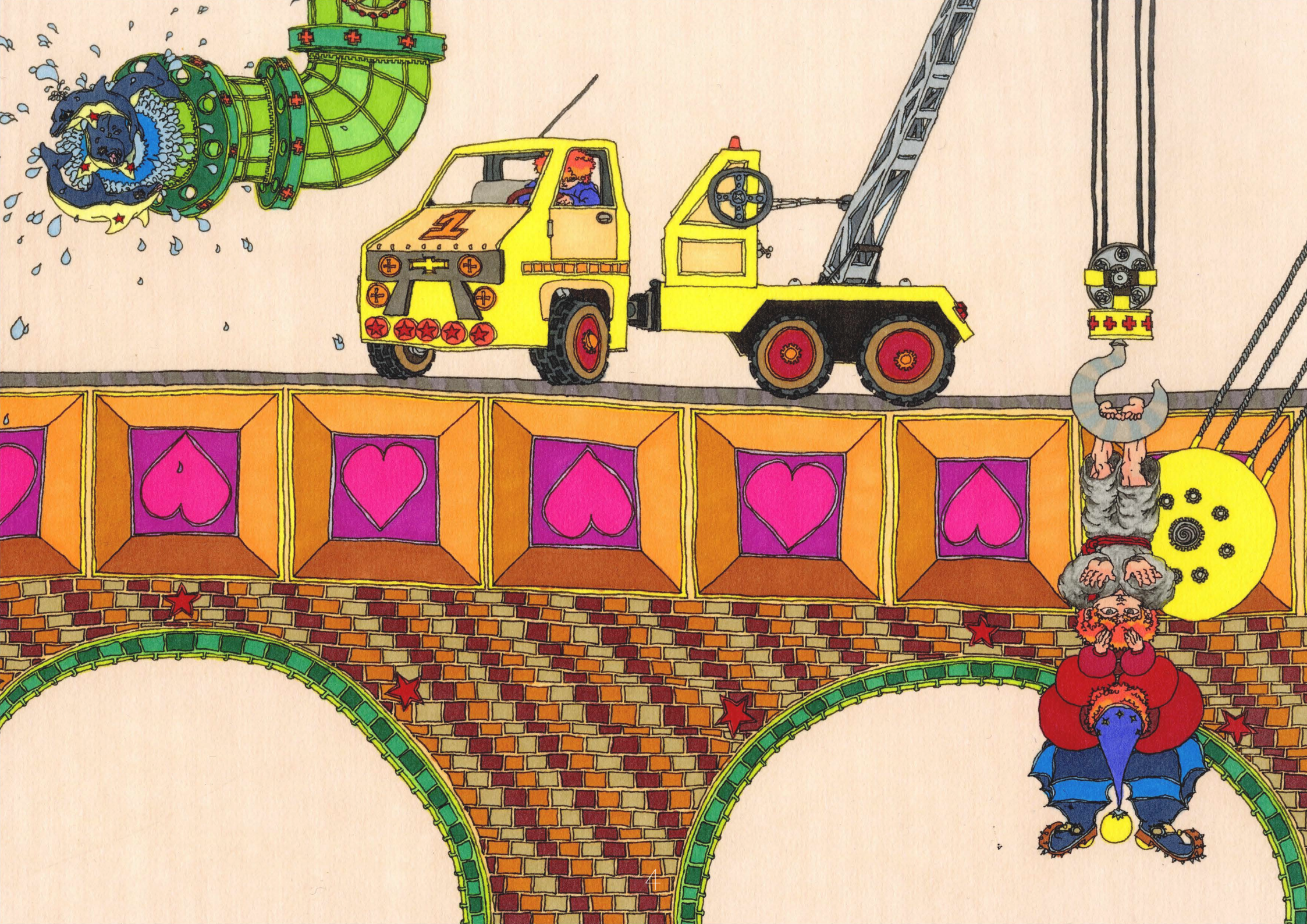
mail : contact@travailserieux.com
0601222262

« La diversité des traits que l'on retrouve dans le travail d'antoine semble résulter d'une exploration constante des images, des signes qui nous entourent. À travers le dessin, l'ennui fait sens. Dans un monde saturé par les images, Antoine use de sa mémoire visuelle pour créer un espace d'archivage dans lequel des fragments peuvent se ramifier, devenir autres. C'est un lieu de décantation. On y retrouve des éléments graphiques faisant écho aux iconographies qui nous entourent, celles de l'infra-ordinaire. Les traits font leur chemin, laissant des empreintes aux airs de déjà-vu. Ils témoignent des univers clôturés que le capital produit. Ici, l'enceinte est percée et dessiner ressemble à marcher. »

extrait du catalogue de l'ensad limoges









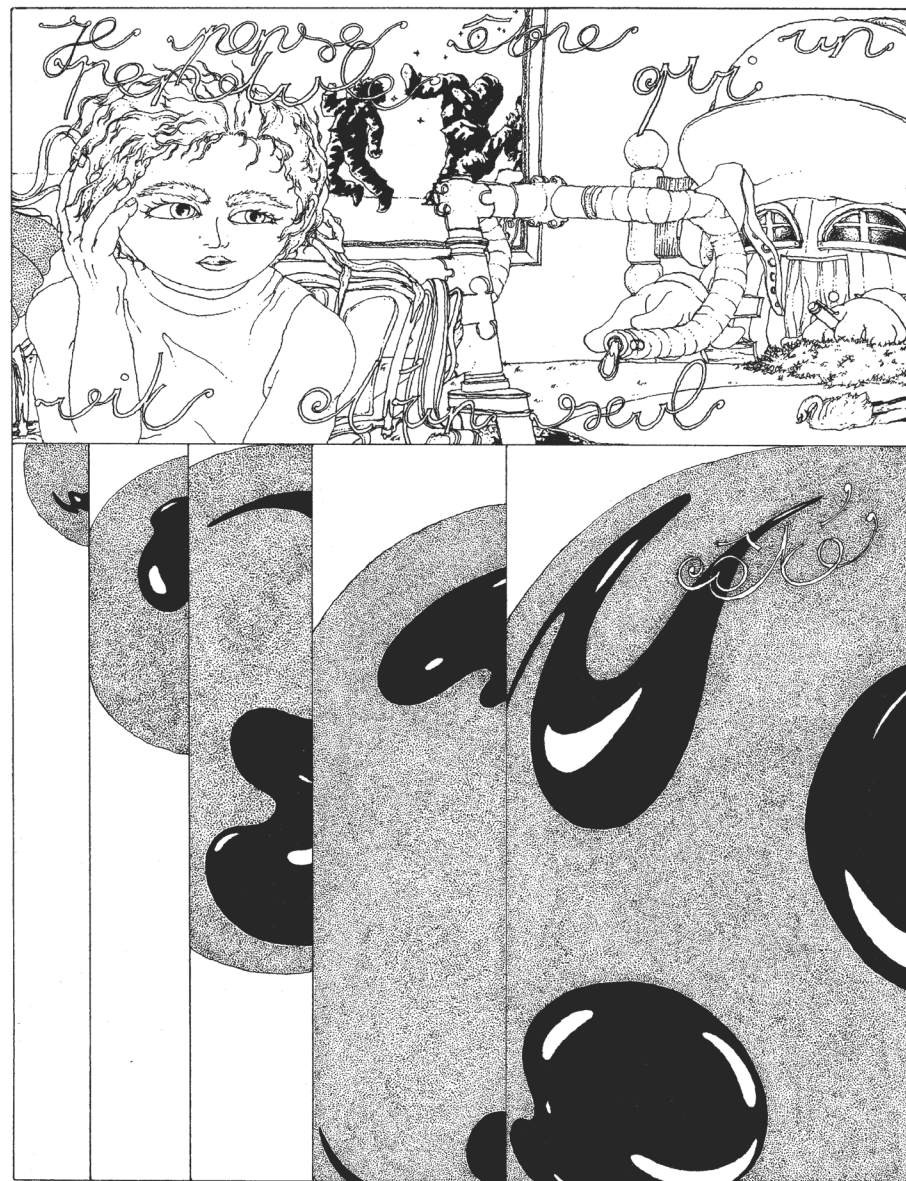
Le sliding puzzle reflète une volonté d'illustrer un processus de création des images. Les 323 pièces de contreplaqué qui le compose servent de support à dessin. En étant toutes amovibles, elles permettent une recombinaison constante de l'image globale. Du fait de sa réalisation, le puzzle ne propose aucunement d'une solution unique mais plutôt d'un large éventail de combinaisons possibles. C'est un lieu d'archivage graphique destiné à se mouvoir constamment pour favoriser les rencontres des composantes. C'est une invitation à déplacer, manipuler, partager.

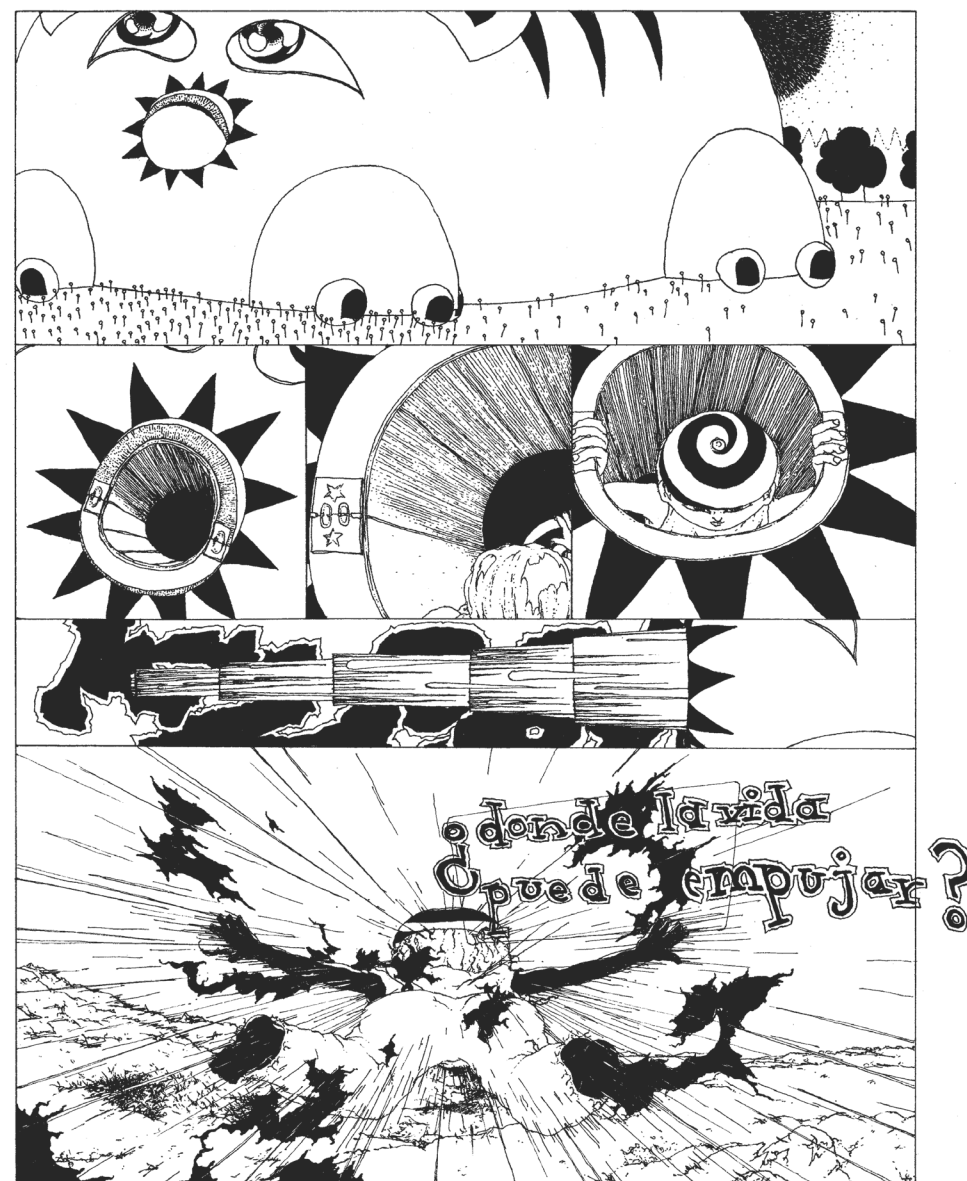
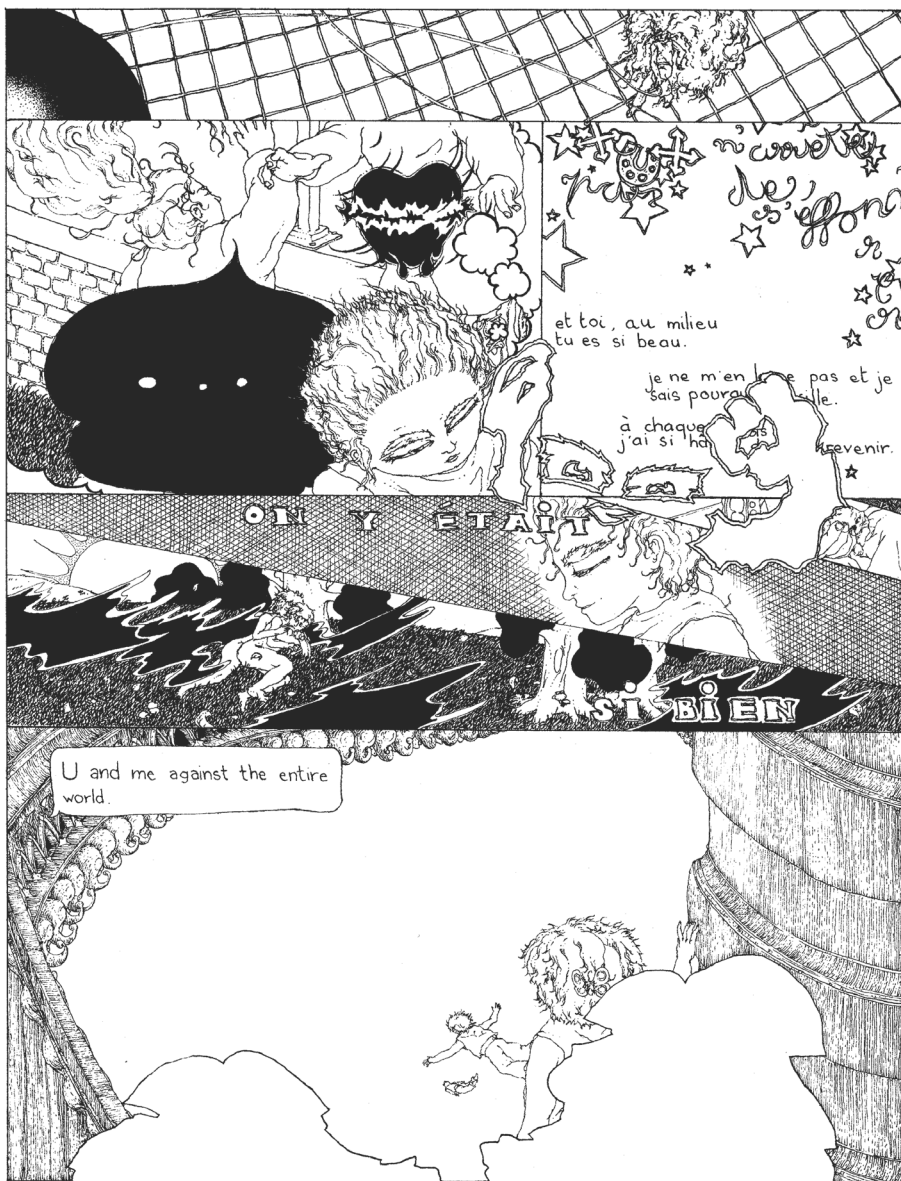
slidding puzzle,
plateau de 74cm x 74cm,
contreplaqué, 2025.

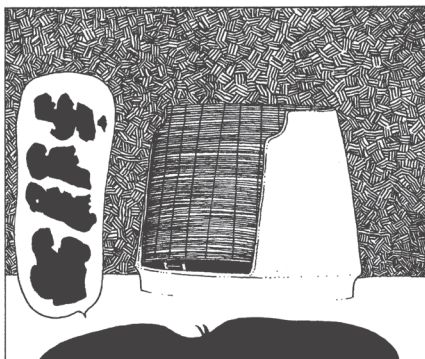




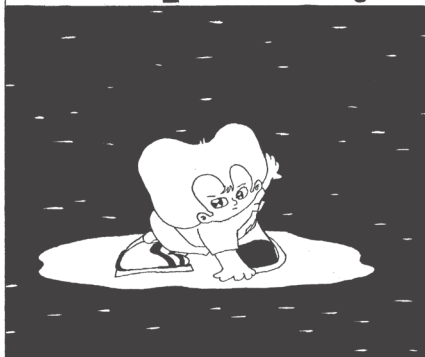
Marqué par la découverte des artistes de la picture génération, l'usage de références iconographiques dans la création d'images est devenu un élément central de son travail. Comment se détacher des imageries qui, aujourd'hui plus que jamais, nous dominent ? Il est question, d'une certaine manière, d'émancipation à travers le dessin. C'est en un sens la recherche de moments «lents» dans laquelle l'exploration graphique et narrative sont centrales. La mémoire joue ici un rôle clé au même titre que l'interprétation et la projection.







Est-ce que si je



je suis sûre d'être



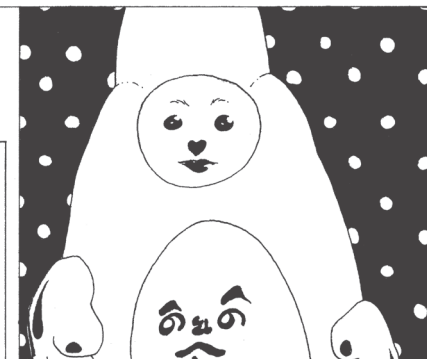
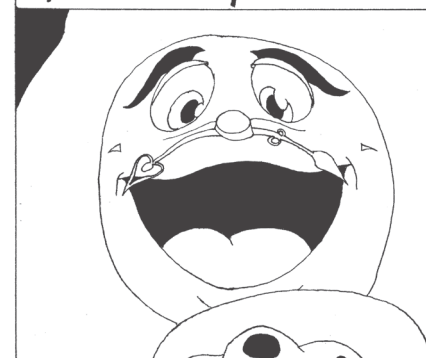
sors par la sortie



sortie



plutôt sortir par l'entrée

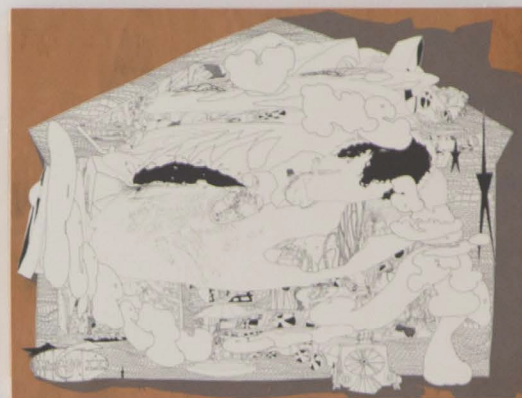


Où est-ce qu'il faut



pour être sûre de sortir





Les quelques dessins des pages précédentes font partie d'une longue série, séquencée en plusieurs ensembles. Ils répondent à la même logique d'un dessin automatique, spontané où chaque trait est conservé.

C'est un processus de création dans lequel le souvenirs de l'image devient la base constituante d'un terrain de jeu.

Imprimées en 3d avec du pla, les accroches répondent au besoin de déplacer efficacement les dessins, pour pouvoir recomposer avec eux dans l'espace.

