

À LA
GALERIE MUNICIPALE
JEAN COLLET

TV PEOPLE



ANATOLE CHARTIER, ANTOINE MEDES,
ARTHUR GILLET, JULES GOLIATH,
SAMYA MOINEAUD,
FLORENT TEXIER,
MARIE COUTANCEAU,
SOLVEIG BURKHARD,
VINCENT BURGER

59 avenue Guy Môquet,
94400 Vitry-sur-Seine
France



DU 17 AVRIL
AU 28 JUIN 2026

VERNISSAGE
LE VENDREDI
17 AVRIL

GALERIE
MUNICIPALE
JEAN-COLLET

TRAM Réseau art
contemporain
Paris / Île-de-France

 vitry-sur-seine

 PRÉFET
DE LA RÉGION
D'ÎLE-DE-FRANCE
Liberté
Égalité
Fraternité

TV People

Artistes : Anatole Chartier, Antoine Medes,
Arthur Gillet, Jules Goliath, Florent Texier,
Marie Coutanceau, Samya Moineaud,
Solveig Burkhard, Vincent Burger
Commissaire : Thomas Lemire

Visuel couverture : Romain Pereira
Textes : Armelle Saulin & Thomas Lemire
Typographies : Shlop ; Luciole

Extrait du film d'horreur expérimental *Skinamarink*, 2022, réal. Kyle
Edward Ball, 2.39:1, 100'.

CE QUI SUINTE DU PAPIER PEINT

Enfant asthmatique et fragile, je vivais par procuration en lisant "trop" de livres et en regardant par toutes les fenêtres : les miennes, celles des voisins, ou l'écran du téléviseur. Les murs de ma maison et la famille "nucléaire" qui y vivait tenaient encore debout, la porte était fermée, la lumière venait toujours de la même fenêtre. Dehors, en revanche, quelque chose circulait – des récits, des regards, des images – qui me désignaient comme un problème à résoudre, un danger à contenir, une anomalie à corriger.

TV People est un titre emprunté à une fiction, à une phrase prononcée par un enfant. Dans *Poltergeist*, Carol-Ann parle à la télévision. Elle nomme ainsi les présences qui l'appellent depuis l'écran. Des voix sans corps, des silhouettes lumineuses, fascinantes et menaçantes à la fois. Elles savent son nom. Elles savent comment lui parler. Elles savent surtout qu'elle regarde. Comme elle, ma curiosité a eu raison de moi. Les adultes ont ce don de vous maintenir dans un statut de personne "mineure", tout en vous sommant de grandir quand cela sert leurs caprices et leurs obsessions.

Longtemps, on a cru que ces images télévisuelles ou sur Internet nous rendaient passif-ves. Qu'elles nous abrutissaient. On parlait du « peuple des écrans » – ma génération – avec mépris, comme on parle d'une foule naïve et malléable. Nous étions ces enfants trop longtemps assis devant la télévision ou perdu-es sur le Net, trop exposés, trop perméables. On nous disait bêtes parce que nous regardions trop. On oublie que regarder est aussi une forme d'apprentissage, parfois une révolte silencieuse. Une manière de lire, de juger ceux qui, finalement, ne savaient pas davantage que nous comment tourne le monde. J'ai grandi avec des images qui ne demandaient pas la permission. Elles arrivaient par l'écran, s'installaient dans le salon, infiltraient les chambres, parfois au milieu de la nuit pour me réveiller et me hanter. Trop grandes pour mon âge, trop violentes pour être expliquées, trop ambiguës pour être rangées du côté du bien ou du mal. Elles parlaient de maisons hantées, de corps contaminés, de seuils à ne pas franchir. Elles parlaient surtout de solitude. Et pourtant, je m'y réfugiais.

Je repense souvent aux musiques des *save-rooms* des jeux d'horreur *Resident Evil*. Une douceur suspendue qui transforme un lieu de passage en sanctuaire temporaire. Pendant quelques minutes, les ennemis se taisent. Le jeu cesse d'attaquer. Je m'allonge sur mon tapis rond, devant la XBOX, et ferme les yeux tandis que la musique étouffe les cris, les disputes, les objets jetés au sol derrière la porte de la chambre. La violence ne disparaît pas – elle est mise à distance, tenue en respect par une mélodie fragile. La *save-room* sort de l'écran, comme Sadako sort du téléviseur pour m'êtreindre et me protéger.

Dans *Silent Hill 4: The Room*, il y a cet appartement et cette porte qu'on ne peut pas ouvrir. Derrière, quelque chose attend. Alors je restais là, à faire le tour de la pièce, à apprendre l'espace par cœur. L'enfermement devenait refuge, non parce qu'il était désirable, mais parce que l'extérieur était hostile. Quitter la pièce, c'était accepter le danger ; rester, choisir une peur bien connue. Salons, chambres, rideaux : des lieux supposés protecteurs traversés par une violence sourde. La maison n'est pas un cocon mais une architecture mentale, marquée par des tensions et des silences. Dedans et dehors se contaminent. Suis-je en sécurité à l'extérieur, là où la télévision parle de moi comme d'un monstre, d'un corps déviant et corrompue ? Ou à l'intérieur, entouré de personnes qui ne savent aimer qu'à condition de contraindre, de corriger, de faire taire ?

Les images médiatiques ont fait de moi un problème public et les images domestiques, un secret. Entre les deux, j'ai appris à habiter des zones liminales : arrière-salles, *backrooms*, chambres mentales aux géométries instables où l'on s'y dissocie pour lire la carte. Aujourd'hui, les images se multiplient et mentent sans trembler. Pourtant, j'en reconnais les défauts : j'ai appris à les lire parce que j'ai grandi dedans. Les *TV People* n'étaient pas naïf-ves. Iels étaient savant-es.

L'exposition ressemble à ces espaces obliques. Elle invite à errer, à s'installer, à observer des présences discrètes : fragments d'enfance, objets chargés d'affects, images qui regardent en retour. Elle ne promet pas la sortie. Seulement un lieu fragile où reprendre souffle et se rappeler que regarder n'a jamais été un acte passif.

THOMAS LEMIRE

Commissaire d'exposition



Extrait du film d'horreur *Ringu*, 1998, réal. Hideo Nakata, 2.35:1, 96'

PRÉAMBULE AU LIVRET DE MEDIATION

TV People, nom donné par Carol-Ann aux présences lointaines qui l'appellent à travers l'écran de télévision dans le film *Poltergeist*, sert de métaphore à ces images qui nous regardent autant que nous les regardons, infiltrant nos espaces intimes et nos souvenirs, mais aussi à cette minorité silencieuse que sont les enfants de la génération post-Internet, traversés par des récits médiatiques et des traumatismes qui façonnent leurs affects.

Pensée comme une *safe-room* – ces espaces de jeux vidéo d'horreur où le joueur se sait protégé pour un temps – l'exposition propose de confronter nos peurs secrètes : spectres télévisuels, zones liminales, scènes inquiètes de domesticité et mirages numériques qui vibrent sous la surface du quotidien. L'exposition croise mémoire intime, violence sourde et imaginaires traumatiques, révélant la persistance hantée des images et les enfances blessées d'une génération post-Internet qui y trouvent un lieu de refuge où l'on peut se dire, se rejouer et peut-être, silencieusement, se réparer.

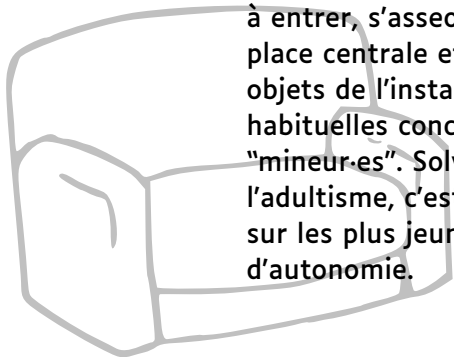


SOLVEIG BURKHARD

Dans le sas, Solveig Burkhard présente un salon à taille réelle. On y trouve des meubles en métal rouillé, de la moquette ou du lino, du papier peint, des jouets éparpillés, des cadres accrochés aux murs. Une télévision diffuse des films et dessins animés. L'ensemble semble familier, presque accueillant, mais quelque chose trouble l'atmosphère : le décor paraît abandonné, comme figé après un événement invisible.

Les matériaux portent les marques du temps. Le métal oxydé remplace le bois chaleureux, les objets ressemblent à des vestiges. Les photographies encadrées, réalisées à Fukushima, introduisent la mémoire de territoires marqués par la catastrophe. Le salon devient ainsi un espace hanté, entre passé traumatique, présent incertain et futur post-apocalyptique. L'artiste s'intéresse aux ruines et aux lieux désertés, notamment à la suite de ses voyages à Fukushima et Tchernobyl. Elle y voit des traces de vies interrompues, mais aussi des espaces où l'imaginaire peut reprendre place. Dans cette installation, le chaos n'est pas seulement destructeur : il peut devenir un terrain de jeu.

Le salon, cœur symbolique de l'intimité familiale, peut être perçu comme un refuge, mais aussi comme le théâtre discret de tensions. En le rejouant ici, l'artiste ouvre un lieu à traverser, à partager. Le public est invité à entrer, s'asseoir, lire, se reposer. Les enfants y ont une place centrale et sont les seuls à pouvoir déplacer des objets de l'installation, renversant les prescriptions habituelles concernant les comportements des "mineur-es". Solveig Burkhard questionne par cette règle l'adultisme, c'est-à-dire le pouvoir exercé par les adultes sur les plus jeunes. Ici, l'enfance retrouve une forme d'autonomie.

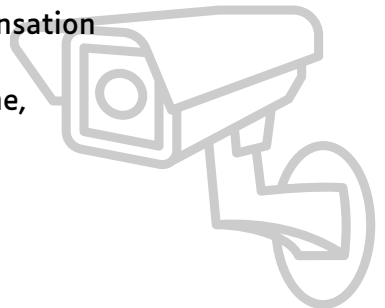


VINCENT BURGER

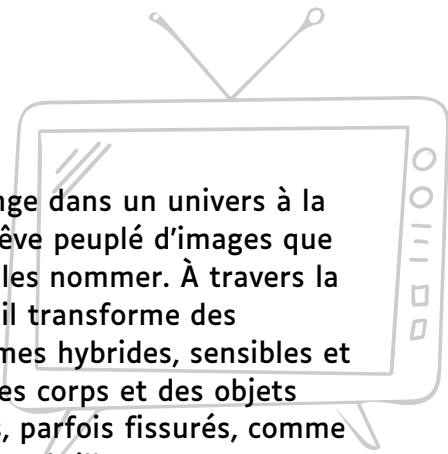
Vincent Burger est un artiste multimédia dont le travail explore un imaginaire fait de ruines du progrès, de fragments d'Internet et de formes obsolètes. Sa pratique associe objets récupérés, images trouvées et technologies actuelles. À partir d'éléments issus du brocantage, d'écrans cathodiques ou de flux numériques, il crée des installations, vidéos et sculptures, attentives à ce qui est délaissé : objets dépassés, architectures oubliées, images de basse résolution ou couleurs saturées.

Plutôt que de les restaurer, il en révèle le potentiel ambigu, à la fois étrange, inquiétant et parfois ironique. En ralentissant le rythme d'une époque marquée par l'accélération, il considère ces rebuts comme des traces culturelles révélant nos rapports mêlés de nostalgie, de gêne et de fascination. Pour cette exposition, il s'intéresse à notre relation aux écrans. Les vidéos reprennent des dispositifs familiers, comme les écrans de surveillance en hauteur, instaurant une distance et un léger malaise. Construites en boucles irrégulières, elles perturbent le temps et produisent des scènes instables, proches de tableaux vivants.

Ce dérèglement transforme les images en un « bruit de fond » visuel, hypnotique et trouble. Des lieux familiers, parfois la galerie elle-même, y apparaissent dissous dans un flux continu, jouant une sensation de surveillance diffuse présente dans nos vies quotidiennes, jusque dans l'intimité : adultisme, voisinage ou technologies qui collectent des informations à notre insu.




ANTOINE MEDES



Le travail d'Antoine Medes nous plonge dans un univers à la fois familier et étrange, comme un rêve peuplé d'images que l'on reconnaît sans toujours pouvoir les nommer. À travers la céramique, la sculpture et le dessin, il transforme des fragments de culture visuelle en formes hybrides, sensibles et troublantes. Ses pièces présentent des corps et des objets aux contours instables, parfois mous, parfois fissurés, comme en mutation. Les surfaces peuvent être brillantes, presque séduisantes, ou au contraire sèches et poreuses. Cette matière ambivalente attire autant qu'elle met à distance, installant une oscillation entre gêne et fascination, rejet et attachement, comme face à quelque chose de vivant, mais difficile à saisir.

Dans cette exposition, les pièces fonctionnent comme des rébus nourris de références à la culture visuelle populaire. Le jeu *The Sims* simule des scènes de vie quotidienne où le joueur observe et contrôle des personnages dans un intérieur. La figure de Sadako Yamamura, issue du film *Ringu*, renvoie à une image iconique de la peur : un spectre surgissant de l'écran. Elle évoque ici la porosité entre fiction et réalité, et la manière dont les images et les médias peuvent introduire le réel et nous hanter. Quant à la maison en céramique filmée à la caméra portable, elle place le spectateur en voyeur, intrus dans un espace familier devenu anxiogène, où il peut se projeter comme dans un jeu d'épouvante.



L'artiste s'intéresse à l'accumulation d'images en nous. Il les digère pour en faire des formes ouvertes, qui ne racontent pas une histoire unique mais invitent chacun à projeter la sienne. Ses œuvres nous invitent à habiter un imaginaire commun, fait de souvenirs visuels, d'émotions diffuses et de fragments culturels, qui semblent suinter à travers l'exposition sous des formes à la fois intimes et partagées.

JULES GOLIATH

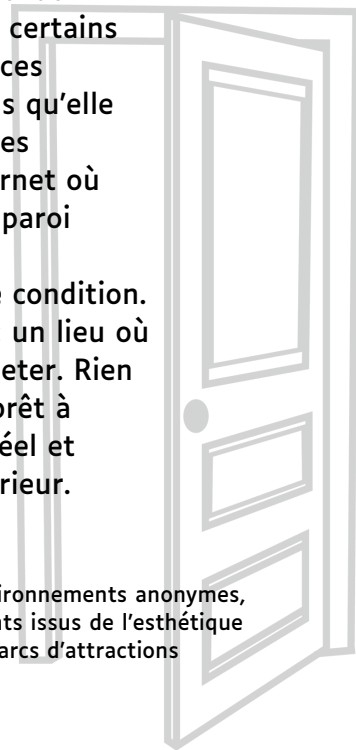
Avec *Prisoner's Cinema*, Jules Goliath crée un décor immersif dans lequel le visiteur entre seul, en passant par un placard qu'il referme derrière lui. Ce geste simple marque un seuil. De l'autre côté, un espace étroit apparaît : chambre de motel ou appartement loué à la semaine, aux meubles rares et aux objets laissés au sol. Quelqu'un semble avoir été là et qui pourrait revenir.

L'installation s'inspire des espaces liminaux*. Lumières vacillantes, perspectives instables, volumes resserrés composent une architecture qui hésite entre refuge et abandon. Le titre de l'œuvre renvoie au phénomène du même nom : des formes lumineuses que l'on perçoit dans l'obscurité, entre hallucination et projection mentale.

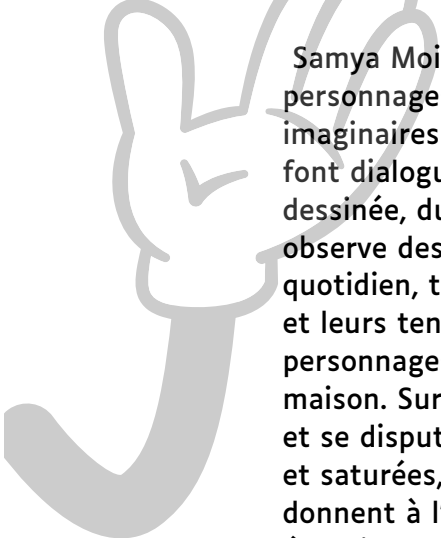
Influencé par le jeu vidéo et le cinéma, Jules Goliath travaille la narration par l'espace. Comme dans certains univers virtuels, le décor devient récit. Des indices discrets invitent à recomposer une histoire sans qu'elle soit jamais donnée. L'expérience évoque aussi les *backrooms*, ces mondes fictifs parallèles d'Internet où l'on *noclip*, où l'on glisserait en traversant une paroi comme dans un bug de jeu vidéo.

Ici, l'égaré n'est pas un accident mais une condition. L'installation agit comme une chambre d'écho : un lieu où nos angoisses et nos souvenirs peuvent se projeter. Rien n'est explicitement montré, mais tout semble prêt à apparaître. Entre protection et enfermement, réel et fiction, l'espace devient le miroir d'un état intérieur.

* "non-lieux" décrits par l'anthropologue Marc Augé : des environnements anonymes, vides, suspendus dans le temps, à la fois familiers et troublants issus de l'esthétique Internet, comme les centres commerciaux, bibliothèques et parcs d'attractions abandonnés.




SAMYA MOINEAUD



Samya Moineaud construit un univers peuplé de personnages et de formes qui puisent dans différents imaginaires culturels. Ses peintures et ses céramiques font dialoguer des références issues de la bande dessinée, du cartoon et de la peinture de genre. Elle y observe des figures qui évoluent dans des scènes du quotidien, traversées par leurs émotions, leurs désirs et leurs tensions. Dans l'une de ses peintures, des personnages cartooniques occupent l'intérieur d'une maison. Sur un sol quadrillé, ils vivent, se confrontent et se disputent au fil de la scène. Les couleurs, vives et saturées, rappellent la lumière d'un écran et donnent à l'espace domestique une intensité presque électrique. Les figures semblent suivre leurs propres trajectoires, comme si l'artiste les observait évoluer dans ce théâtre des relations ordinaires.

Cette attention aux situations et aux affects se retrouve dans *Pommes et Champignons*, un arc en céramique composé d'une vingtaine d'éléments assemblés. Orné de volutes et de formes organiques, l'objet évoque l'arc de Cupidon, l'univers du costume et du spectacle, mais aussi un héritage culturel populaire lié à la ruralité. L'artiste s'inspire autant de l'univers du jeu vidéo, notamment *The Legend of Zelda*, du jouet pour enfant que d'imaginaires glamour et hyperféminins. L'arc apparaît alors comme un objet à saisir, un instrument pour se défendre dans l'espace d'exposition, entre espace familial et potentiellement menaçant.



ANATOLE CHARTIER

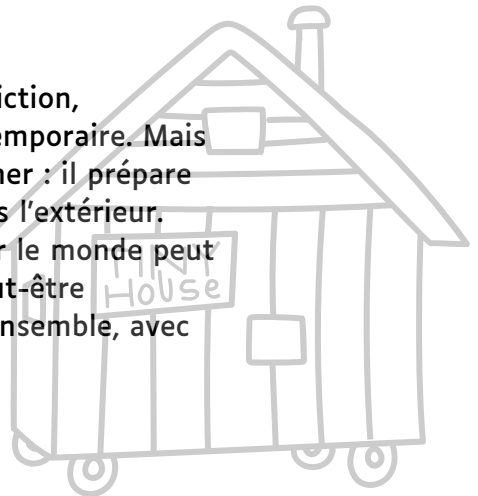
**En collaboration avec Margot Bernard,
Stanley Menthor et Muriel Garric.**

Le travail d'Anatole Chartier interroge notre relation à l'environnement et aux bouleversements à venir. En imaginant des objets presque utilitaires, proches de l'artefact ou du prototype, il esquisse des manières de s'adapter à un futur incertain.

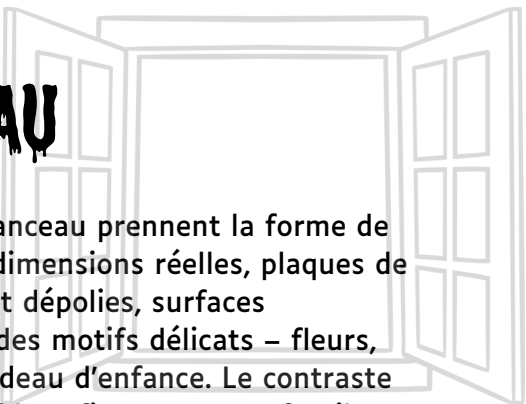
Whispering Niche prend la forme d'une niche, semblable à un petit abri pour chien. En s'approchant, des voix se font entendre. Elles s'adressent à un chien imaginaire, comme pour le rassurer avant sa première sortie. Elles parlent d'amour, de rêve, de jeu, d'ennui aussi. Elles décrivent le monde extérieur non comme une menace, mais comme un espace complexe, traversé d'incertitudes et de relations.

La cabine devient un lieu d'écoute et d'apaisement. Présentée en intérieur, elle est accessible aux enfants, qui peuvent entrer, s'asseoir, rester un moment. Des crayons sont mis à disposition pour dessiner directement sur les parois, prolongeant l'expérience par un geste libre. L'œuvre se transforme ainsi au fil des passages.

À la frontière du jeu, du soin et de la fiction, *Whispering Niche* propose un refuge temporaire. Mais ce refuge n'est pas fait pour s'y enfermer : il prépare à sortir. Il accompagne en douceur vers l'extérieur. Ici, la niche nous chuchote qu'affronter le monde peut commencer par un temps d'écoute. Peut-être invite-t-elle à réapprendre à avancer, ensemble, avec curiosité et attention.



MARIE COUTANCEAU



Les sculptures de Marie Coutanceau prennent la forme de fenêtres. Cadres en bois aux dimensions réelles, plaques de verre gravées ou partiellement dépolies, surfaces translucides où apparaissent des motifs délicats – fleurs, animaux, dessins issus d'un rideau d'enfance. Le contraste est frappant : les formes semblent fines, presque fragiles, tandis que les gestes employés sont incisifs, parfois violents. Couper, graver, dépolir – le verre garde la trace de ces actions. Le bois encadre, soutient, mais il ne protège pas totalement. L'ensemble paraît à la fois stable et vulnérable.

Ces œuvres prolongent une réflexion sur la fenêtre comme espace de regard. Longtemps, les ouvertures n'étaient pas conçues pour observer l'extérieur, mais pour laisser entrer l'air et la lumière. La question de l'intimité s'est ensuite posée différemment selon les contextes culturels. Dans certaines régions d'Allemagne, marquées par la tradition protestante, les maisons ne possèdent pas de volets, valorisation de la transparence domestique : montrer que l'on n'a rien à cacher. L'intimité repose alors principalement sur les rideaux, devenus la dernière frontière entre intérieur et extérieur. Ils protègent des regards indiscrets et permettent de se sentir en sécurité. Pourtant, si une situation de violence se déroule à l'intérieur – dispute, emprise, violence domestique – ils empêchent aussi que l'extérieur puisse en être témoin. Ce qui protège peut aussi isoler. Ce qui cache peut aussi enfermer.

À travers ces fenêtres figées, Marie Coutanceau n'affirme rien de manière définitive, mais ouvre un espace de réflexion sur ce qui reste dissimulé derrière les motifs familiers du quotidien.

ARTHUR GILLET

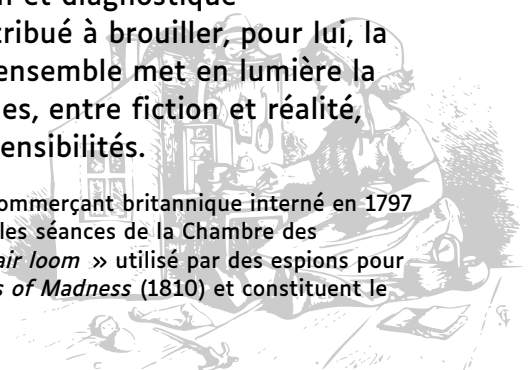
Arthur Gillet développe une pratique qui interroge les images, les récits et les normes sociales façonnant nos identités. Pour cette exposition, il examine l'influence des médias sur notre perception du monde et la construction de modèles collectifs, en mêlant analyse critique et expérience intime.

Avec *Restaurations*, quatre tablettes diffusent des protocoles de performance : des partitions de rôles stéréotypés assignent les participants à des actions inspirées de la sitcom *Father Knows Best*. Cette série incarne la famille américaine « idéale » des années 1950, blanche, hétéropatriarcale et de classe moyenne, et fonctionne comme un modèle normatif de réussite sociale.

L'artiste relie cette réflexion à son parcours personnel. En tant que CODA, enfant de parents sourds ayant grandi avant la reconnaissance de la Langue des Signes Française, la télévision a été pour lui un outil d'apprentissage essentiel pour accéder aux codes sociaux et à la langue orale.

Ses peintures sur cuivre conducteur prolongent cette recherche en représentant la télévision comme une présence ambivalente dans la sphère familiale : non seulement un écran, mais aussi une force agissant à distance sur les comportements et les perceptions. Inspiré par l'*Air Loom* de James Tilly Matthews*, et nourri notamment par sa rencontre avec l'historien des médias Jeffrey Sconce, l'artiste reconsidère la condition de son père : ouvrier dans une usine de télévision et diagnostiqué schizophrène ; les sitcoms ont contribué à brouiller, pour lui, la frontière entre fiction et réalité. L'ensemble met en lumière la manière dont les images médiatiques, entre fiction et réalité, façonnent nos imaginaires et nos sensibilités.

*James Tilly Matthews (1770–1815) était un commerçant britannique interné en 1797 pour des délires politiques, perturbant même les séances de la Chambre des communes. Ses croyances, dont l'idée d'un « *air loom* » utilisé par des espions pour le tourmenter, sont décrites dans *Illustrations of Madness* (1810) et constituent le premier cas documenté de schizophrénie.



FLORENT TEXIER

Florent Texier replonge dans ses souvenirs d'adolescence au milieu des années 2000. Ses œuvres prennent pour point de départ un décor familier : un village de lotissement, quelque part dans l'ouest de la France. Mais derrière cette apparente tranquillité, une autre réalité affleure.

Dans *Cybère*, une vue nette et presque géométrique montre des maisons alignées, une église, un supermarché. L'image est propre, structurée, presque lisse. Pourtant, des cheminées s'échappe une fumée sombre. Peu à peu, elle se rassemble dans le ciel et forme une créature monstrueuse à trois têtes, au repos. Son nom mêle *cyber-* et Cerbère, le gardien des enfers. Ici, le monstre n'est pas mythologique, mais de ce qui peuple nos écrans : images étranges, récits de *creepypasta* (légende urbaine effrayante diffusée sur Internet, pouvant se décliner sous plusieurs formats), figures inquiétantes ou échappatoires réconfortants face à la réalité. Entre le village ordonné et ce nuage-chaos, il semble que l'ennui, la frustration ou les peurs accumulées à l'intérieur des maisons et l'intrusion de l'imaginaire numérique dans la vie quotidienne prennent chair.

Avec *Hiver*, l'atmosphère devient plus froide et vide. La campagne apparaît grise et boueuse, traversée par un sentiment d'isolement. L'œuvre évoque aussi les *shock sites*, ces images extrêmes consultées en ligne pour provoquer des sensations fortes, auxquelles de nombreux jeunes ont été exposés sans recul.

À travers ces peintures, Florent Texier explore une adolescence marquée par un environnement rural conservateur et par un Internet encore instable. Entre refuge et confrontation brutale aux images, son travail interroge ce que l'on regarde pour fuir l'ennui, et les formes inquiétantes que cela peut engendrer.



Capture d'écran extraite du jeu vidéo *Five Nights at Freddy's 4*,

PROGRAMMATION ET INFORMATIONS PRATIQUES

Week-end des 25 et 26 avril 2026

Sur les horaires d'ouverture de la galerie, gratuit et sur participation libre.
Permanence du collectif Envie Pressante dans le cadre du projet *je ne sais comment je dure*, collectant des témoignages d'artistes sur les thématiques de l'angoisse.

Jeudi 14 mai 2026

12h15 : Déjeuner sur l'art suivi d'une visite commentée de l'exposition par son commissaire, Thomas Lemire.

Samedi 6 juin 2026

Nuit Blanche à la galerie, en partenariat avec le MAC VAL - Musée d'art contemporain du Val-de-Marne
Avec des performances d'Anatole Chartier et de Nicole.

Dimanche 27 juin 2026

15h : Finissage et visite commentée de l'exposition par son commissaire, Thomas Lemire, suivi de projections de films d'artiste avec Florent Texier et Envie Pressante.

Galerie municipale Jean-Collet

galerie.vitry94.fr
galerie.municipale@mairie-vitry94.fr
01 43 91 15 33

Enora Daviot - Cheffe de service Art & Territoire et responsable de la galerie municipale Jean-Collet

Daisy Boyer - Chargée de communication

Romain Métivier - Chargé de collection et de la régie

Armelle Saulin - Chargée des publics

Martine Tétik - Agente d'accueil

59, avenue Guy-Môquet, 94400 Vitry-sur-Seine
RER C gare de Vitry-sur-Seine puis bus 180 (arrêt Église-de-Vitry)
Métro 7 Villejuif-L.-Aragon, puis bus 180 (arrêt Église-de-Vitry)
Mairie-d'Ivry, puis bus 132 (arrêt Église-de-Vitry)
Porte de Choisy, puis tram T9 (arrêt Mairie-de-Vitry-sur-Seine)
Métro 8 Liberté, puis bus 180 (arrêt Église-de-Vitry)

Du mardi au dimanche

De 13h30 à 18h

Et le mercredi, de 10h à 12h

et de 13h30 à 18h

Entrée libre

La galerie municipale Jean-Collet bénéficie du soutien de la DRAC Île-de-France - ministère de la Culture.

Elle est membre du réseau Tram - art contemporain en Île-de-France.