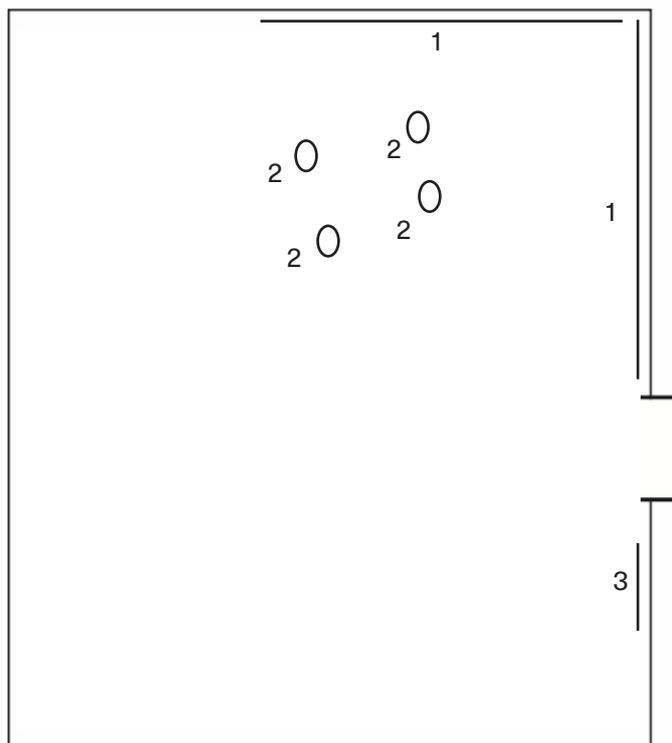


## Forde Screens #1

11.11.2024 – 21.11.2024

Women History Museum & Gaia Vincensini



1. *The Massive Disposal of Experience*, 45 min, 2022
2. *Experience 1*, Mixed media on mannequin, 2022
2. *Experience 2*, Mixed media on mannequin, 2022
2. *Experience 3*, Mixed media on mannequin, 2022
2. *Experience 4*, Mixed media on mannequin, 2022
3. *Enfer*, 22 min, 2022

Au Sputnik,  
Gaia Vincensini, *The Golden Door*, 15 min, 2023

Women's History Museum, 2015, Amanda McGowan et Mattie Rivkah à New York, Vit et travaille à Brooklyn,

Women's History Museum a été fondé par Mattie Barringer (née en 1990) et Amanda McGowan (née en 1990) en 2015 avec le désir de créer des images nouvelles et inédites de la beauté. Le duo s'engage avec la mode comme un médium qui a le potentiel d'exister au-delà du spectacle régurgitatif et a la capacité de changer le tissu de la réalité. Leur pratique artistique, qui comprend la sculpture, la vidéo, la peinture, le dessin, la photographie et la performance, est dictée par des matériaux historiques méticuleusement sourcés et des collaborations étroites avec d'autres artistes qui servent souvent de mannequins dans leurs défilés de mode. Afin d'englober la réalité psychique de la mode et d'encourager une communauté créative, ils remettent en question l'idée du musée et insistent sur des méthodes alternatives et inclusives d'enregistrement de l'histoire.

Gaia Vincensini (1992) vit et travaille entre Genève, Bâle et Paris.

En 2023 elle est résidente à l'institut suisse de Rome et nommée aux Swiss art awards. Elle a remporté en 2021 les prix Manor Genève et Kiefer Hablitzel | Göhner et en 2020, elle a effectué une résidence de neuf mois à la Cité internationale des arts à Paris. Son travail a été exposé au MAMCO et au musée d'art moderne à Paris, au Swiss Institute à New York, au Confort moderne à Poitiers ou encore à la Maison d'Art Bernard Anthonioz à Nogent-sur-Marne. Plus récemment, son travail a été exposé au FRAC Lorraine à Metz, à l'Institut Suisse de Palerme et à ANCO, à Ancone.

Elle a fondé en 2018 le collectif INNER LIGHT aux côtés de Kim Coussée et d'Eliott Villars, qui développe une pratique centrée autour de l'impression et du vêtement.

Women's History Museum, *The Massive Disposal of Experience*, 45 min, 2022

Women's History Museum explore les thèmes du consumérisme, des modes d'achat en évolution et de la conscience du commerce dans un film à deux canaux intitulé *The Massive Disposal of Experience*. La narration du film est centrée autour de son personnage principal, Experience, une revendeuse de vêtements vintage dans un futur pas si lointain. Nous découvrons d'abord Experience dans sa chambre, penchée sur son ordinateur portable, où elle cherche, enchérissant sur des articles et attendant des ventes. Dans ce paysage en ligne compétitif, elle essaie désespérément de se démarquer en faisant de la publicité tout en laissant échapper un cri hyperbolique d'aide sur son propre état mental dans ses annonces.

Nous suivons Experience à New York où elle livre des ventes à des acheteurs invisibles et fait du lèche-vitrines tout en contemplant son rôle dans le système de vente au détail. Le Garment District historique de NYC est le cadre parfait pour sa réflexion. Autrefois destination pour les usines de vêtements et débordant d'activités liées à la mode, le quartier est maintenant rempli de vitrines vides ; les usines se sont déplacées à l'étranger et les magasins en ligne. La carrière d'Experience est emblématique d'un glissement vers le vendeur individuel comme vitrine. Les personnes comme Experience sont devenues des substituts à l'expérience d'achat physique maintenant disparue.

D'une manière ou d'une autre, les tenues d'Experience changent à chaque coin de rue. Peut-être qu'une nouvelle technologie rend les vêtements encore plus jetables et offre un nouveau look pour chaque instant. Elle traverse Times Square vêtue d'une robe faite de déchets : sacs de shopping, reçus et coupures de magazines, les déchets de son travail qu'elle porte comme un insigne. Times Square a toujours été un paradoxe de visuels grandioses mêlés à une réalité sombre, et nulle part le contraste n'est aussi extrême. Nous la voyons devant des magasins désaffectés avec des néons se reflétant sur les vitrines, métaphore du vide derrière la promesse commerciale de la publicité.

Elle commence à trouver des indices mystérieux et les suit jusqu'à un escalier mécanique bleu hypnotique qui la transporte dans une dimension virtuelle. C'est à ce moment qu'Experience prend une forme numérique, devenant un avatar, et se retrouve dans un nouvel endroit : un centre commercial. Elle n'en a jamais visité, ceux-ci étant pour elle des reliques d'une époque passée. Cette partie animée du film rappelle les premiers jeux vidéo. L'architecture du centre commercial est une sorte de collage composite de différents centres à travers le temps, de l'arcade art nouveau française au centre commercial suburbain des années 1990. Dans ce mystérieux centre commercial virtuel, Experience doit collecter des objets pour poursuivre son chemin, une métaphore de son expérience réelle d'évasion par l'achat. Il semble que dans cette réalité virtuelle, la vie d'Experience, marquée par des achats incessants, revient la hanter dans un spectacle créé par les maux du capitalisme tardif.

Gaia Vincensini, *The Golden Door*, 15 min, 2023

L'œuvre vidéo *The Golden Door* (avec une bande sonore composée par l'artiste sonore Tobias Koch) suit vaguement la tradition littéraire du roman gothique dans son style narratif et nous raconte l'histoire de Piero, un jeune banquier suisse qui doit rencontrer un mystérieux client à Rome. Le personnage de Piero est inspiré de l'archétype du clown mélancolique de la *Commedia dell'Arte*. Le film le suit dans son voyage surréaliste à travers une ville de magnifiques palais et de masques grotesques.

À travers cette histoire étrange, Gaia Vincensini explore le concept de la valeur, notamment en ce qui concerne l'or et son rôle dans le système capitaliste, abordant des thèmes tels que l'alchimie, la richesse et les dynamiques de pouvoir de l'Église catholique au 15<sup>ème</sup> siècle. La présence d'objets en or artificiel – utilisés à la fois comme accessoires dans le film et comme sculptures dans l'espace d'exposition – met en lumière la nature construite de la valeur : une critique de l'histoire bancaire de la Suisse, des montres de luxe, et de la marchandisation du temps, tout en offrant un regard féminin sur un monde patriarcal.

*The Golden Door* floute souvent les frontières entre la réalité et l'imaginaire, incitant les spectateurs à questionner leurs perceptions du monde qui les entoure, en intégrant fréquemment des éléments de surréalisme, de symbolisme et d'abstraction pour créer un sentiment de merveille et de curiosité.