



MATERIAL REALITY

GROUP SHOW

Une proposition de Reynald Drouhin

DU 22 AVRIL AU 4 MAI 2016

Vernissage le vendredi 22 avril 2016 de 17 h à 21 h

Galerie Vanessa Quang
7, rue des Filles du Calvaire
75003 Paris, France
—
T : +33 (0)1 44 54 92 15
F : +33 (0)9 50 42 81 96
—
www.galerie-quang.com

Du mardi au vendredi de 11h à 18h. Accès le samedi sur appel téléphonique.
Open from Tuesday to Friday
11am-6pm. Open upon call on Saturday.



Artistes exposés : Célia Calvez, Thibault Coudouret, Sybil Dary, Corentin Derbré, Geoffrey Jeanville, Elisabeth Gomes-Barradas, Brendan Keenan, Shankar Lestréhan, Alisson Schmitt, Lilas Souksomboune, Sanisa Tulyasukh, Miharu Yanai.

L'exposition regroupe le travail des étudiants de l'ARC (Atelier de Recherche et de Création) « DataFlow »¹ de l'EESAB - Rennes².

Les travaux témoignent de la réflexion menée par chacun autour des différents états du matériau du numérique et de sa culture dans les arts plastiques (réseaux sociaux, avatar, modélisation 3D, jeux vidéos, images virales, virus...).

Infiltré aujourd'hui dans toutes les disciplines, le numérique se re-matérialse pour prendre forme. Il s'agit de redécouvrir, sous un autre angle, le rapport entre disciplines et matière, et de prendre du recul, à travers des sujets contemporains, sur les techniques dites « classiques » (peinture, sculpture, installation, vidéo, photo argentique...). Celles-ci deviennent le matériau cherchant à éprouver la réalité de la matière numérique.

Le *post-digital* passe, comme son inscription dans le temps l'indique ; le matériau, lui, reste, « multi-formes », multimédia...

Par opposition à l'oxymore « Virtual Reality », la tautologie de « Material Reality » insiste sur le concret et revient sur l'idée que le *pure player*³ (le tout Internet) n'existe plus seulement dans le virtuel mais se matérialise dans le réel, tels les combattants incarnés dans *VS* ou *Autoportrait*. Réseaux sociaux ou images virales sorties de l'écran deviennent matière picturale (*Screenshots*, *Virus*), s'inscrivant ainsi dans une toute autre temporalité, figée, capturée. Pour d'autres, c'est par la mise en espace que l'interprétation des concepts de partage, de diffusion et de propagation prennent forme (*Like Comment Share*, ∇∇ *VIRV5 # CTRL* ∇∇, *Généjazz*).

Nouveaux médias, arts numériques, post-internet... Chacun cherche à définir, représenter ou identifier le « numérique ». Comme l'écrit très justement Grégory Chatonsky : « le *post-digital* travaille la matérialité *ready-made* de notre époque [...] elle serait la matière même toujours en train de se former. »⁴ Les œuvres révèlent la transformation du sujet dans la succession des disciplines employées ; l'usage successif de techniques l'altère, lui donnant à chaque fois des caractéristiques nouvelles (*Fantômes*, *WYSIWYG*, *Traque*), comme pour mieux affirmer les hybridations utilisées⁵.

Le transfert du sujet par les différents traitements plastiques dissimule son sens premier (*47, Ton hardcore...*), fausse son interprétation (*L'alignement*).

Contact Presse : Reynald Drouhin : reynald.drouhin@gmail.com
www.reynalddrouhin.net

1. Projet et informations en ligne sur : <http://dataflow.reynalddrouhin.net>
2. École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne - site de Rennes
3. Interview de B. Weil par D. Moulon in *Art Press* n° 431, mars 2016, *Post post-Internet*, pp. 90-93.
4. *À rebours* (conférence inaugurale ENS Postdigital) de Grégory Chatonsky, 17 janvier 2016.
5. *Co-workers, le réseau comme artiste* rendait déjà compte de l'hybridation de nos espaces, de nos représentations. Exposition à l'ARC 9 octobre 2015 - 31 janvier 2016.



Virus, Célia Calvez

2016, 3 sérigraphies sur toile, 100 x 106 cm, 156 x 106 cm et 110 x 106 cm.

Composées à partir de photographies virales issues des réseaux sociaux, ces trois toiles questionnent la relation de l'image à Internet. La diffusion et la propagation massives de certaines d'entre-elles les entraînent vers des contextes ou des légendes les déplaçant parfois de leur sens initial. Utilisant des symboles de société intimement liés à l'effervescence des médias numériques, ces toiles sont des allégories de la manière dont l'image partagée peut être amenée à se voir déplacée, transformée et déformée lors de son parcours sur la toile.



▽▽ **VIRV5 # CTRL**▽▽, Thibault Coudouret

2016, installation *in situ*, volumes de dimensions variables.

À partir de polygones simples (comme une citation lointaine de la modélisation 3D) agencés spontanément puis « explosés » par de la mousse expansive, l'artiste improvise des sculptures « virales ». Installées dans l'espace d'exposition au milieu des autres œuvres, ces "virus" dormants matérialisés se sont déjà propagés, sans que l'on sache pour autant s'ils représentent une menace.



WYSIWYG, Sybil Dary

2016, 6 photographies, 119 x 84 cm.

WYSIWYG, littéralement : What You See Is What You Get (résumé en français par « Tel affichage, tel résultat »).

L'origine de ce travail prend sa source dans un exercice de dessin d'observation et une recherche à travers la notion de biomorphisme qui me permet d'explorer le monde naturel sans le représenter directement. Les formes créées sont recueillies dans un carnet de 20 pages. Ce qui était objet et forme du quotidien devient forme organique et hybride. Le dessin numérisé est interprété par un logiciel de modélisation 3D. L'outil de production 3D numérique offre de nouvelles qualités plastiques et formelles au dessin, en plus de sa texture initiale (grain du papier, gras du crayon...), venant complexifier sa lecture et son esthétique. Il réalise une élévation en se référant sur les valeurs de noirs et de blancs. Le dessin 2D y dévoile son potentiel sculptural. Le dessin devient matériau de modélisation.



L'alignement, Corentin Derbré

2016, projection vidéo générative, durée infinie.

Cet alignement de « planètes » est en réalité constitué d'une palette de cinq textures 3D. La sphère est déjà dans les logiciels 3D le support neutre pour présenter une texture. À chaque rotation, celle-ci s'est régénérée, sur la même base de matériau, présentant une surface sans cesse réactualisée.

Sans repère d'échelle, la surface peut aussi bien s'interpréter en micro qu'en macro. Le matériau est généré mathématiquement et n'est donc ni matériel ni limité, entrant en résonance avec l'infinitude du cosmos.



VS, Geoffrey Jeanville et Lilas Souksomboune
2016, boucle video, sans son, sur TV plasma.

Deux guerriers prêts à s'affronter. La référence aux jeux vidéos de combats est évidente. La vidéo présente la matérialisation de ces *Versus Fighting*, rendue possible par l'incarnation des deux « combattants » (figurants masqués).

Versus est un mot anglais emprunté au latin qui signifie contre ou en face de. Il décrit aussi bien l'affrontement latent des deux guerriers, que le face à face suspendu établi entre le spectateur et l'écran.



Autoportrait, Elisabeth Gomes-Barradas
2016, huile sur toile, 115 x 160 cm.

C'est très jeune que j'ai commencé à jouer aux jeux vidéos de combats. Le personnage Xiaoyu – de son vrai nom Ling xiaoyu et issu du jeu *Tekken*, sorti fin des années 1990 – m'a longtemps servi de modèle. Elle était la fille que je ne pouvais être dans la réalité. Double, avatar, alter ego, pseudo, j'avais l'impression en jouant de me performer moi-même. Les proportions du personnage sont différentes de l'original et s'appuient sur ma propre taille (1,57 m). La réalisation de ce portrait en peinture est une autre façon de se l'approprier et de matérialiser le personnage virtuel dans une temporalité différente.



Screenshots #1, #2, Elisabeth Gomes-Barradas

2015, 4 peintures, acrylique, feutre noir et Posca, 60 x 101 cm.

J'effectue souvent des captures d'écran d'articles qui m'ont marqués. Lorsque je suis interpellée par un titre, je regarde le nombre de *j'aime* et de commentaires. Si ces derniers sont assez élevés, j'entreprends alors de les lire, et ce n'est qu'après que je décide d'ouvrir l'article. Ces multiples filtrages sont une manière de prendre de la distance face aux informations qui circulent sur Internet. Par leur retranscription peinte, je tente ici de donner un nouveau statut à ces captures d'écran. J'en retire certaines informations – dont l'image – pour concentrer l'attention sur des informations d'ordinaire passagères. L'idée est de leur donner une intemporalité et de les détacher totalement du *Screenroll* (principe de faire défiler rapidement les articles présentés sur l'écran).



47, Brendan Keenan

2016, sculpture, en bois, verte fluo, 450 x 100 X 60 cm.

Comme la partie visible d'un iceberg, 47 laisse apparaître l'extrémité supérieure d'un AK-47 (Kalachnikov). La mise en volume simplifiée du profil 2D de l'arme largement agrandie positionne l'objet en totem qui, du fait de la couleur n'apparaît pas pour autant comme une menace mais entre néanmoins en résonance avec l'actualité.



Ton hardcore il est tout pété, L'insolence c'est tout un art, pd ! (*)

Brendan Keenan

2015, animation vidéo 2min 06s en boucle, 27 signes, sans son, sur TV plasma.

Des signes issus de gangs américains, repris par la mouvance hip hop, puis finalement par le quidam posant sur un selfie. Isolés, dessinés, animés, leur traitement fluide et coloré leur donne ici encore une autre dimension, évoquant le style léger des « Disney » à l'opposé de leur origine et du titre de l'œuvre (*extrait des lyrics de *Despo Rutti*).

