

B34UD355IN à l'ère du numérique

Raphaëlle Cormier

Numéro 111, été 2017

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/86485ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Cormier, R. (2017). B34UD355IN à l'ère du numérique. *ETC MEDIA*, (111), 74–77.

EXPOSITIONS

EXHIBITIONS

A lors qu'à la Renaissance, dans son traité *Della pittura* (1435), Leon Battista Alberti théorise le travail de Filippo Brunelleschi sur la perspective, le dessin devient un outil privilégié quant à l'appréhension et à la représentation visuelle des éléments. Il saisit, dans son essence, le monde dans lequel on vit, en traduisant et en articulant le tout sur une surface bidimensionnelle. Par sa rapidité d'exécution et sa précision, la pratique du dessin est caractérisée tant par le geste, l'esquisse ou le croquis, par exemple, que par l'expression d'une idée ou d'une intention – comme dans l'expression à *dessein*.

Pour sa troisième thématique, Galerie Galerie explore les fondements et les préceptes mêmes du dessin numérique. Clin d'œil à la tradition des beaux-arts, laquelle comprend irréfutablement la pratique du dessin, sa plus récente exposition a pour titre B34UD355IN. À rebours de la quête actuelle d'hyperréalisme – promise par les logiciels d'animation et de modélisation 3D tels Cinema 4D, Blender et POV-Ray – Galerie Galerie privilégie des pratiques artistiques qui cherchent à déconstruire le médium jusqu'à sa plus simple expression. Nichées dans une esthétique 1.0, certaines propositions ont d'ailleurs été réalisées à l'aide de logiciels obsolètes, tel Paint.

Inspirée par le manifeste *In Defense of the Poor Image* (e-flux journal, 2009) de l'artiste et théoricienne allemande Hito Steyerl, laquelle milite en faveur d'une image pauvre (*poor image*), Galerie

Galerie suggère une approche du dessin numérique dominée par l'accidentel, l'approximatif et la franche naïveté. Loin des prouesses techniques qui prolifèrent dans les domaines du cinéma, de la publicité, de l'architecture et des jeux vidéo, Galerie Galerie s'intéresse aux mouvements alternatifs, qu'elle qualifie d'amateurismes. Pour l'occasion, la plateforme réunit le travail de six artistes : Inès Allard, Mathieu P. Lapière, Adriana Smith, Alban Loosli, Mégane Voghell et Simon Provencher. Voici un bref portrait de la programmation en ligne.

INÈS ALLARD

Un jeune homme mange des nouilles Ramen, un entrejambe s'offre au regard, une cigarette fume aux côtés d'un café matinal. Inès Allard présente dix illustrations, proposées comme des scènes de la vie courante, que l'on croirait extraites d'un journal intime. *Elles.crient* (2017), par ses couleurs pastel et un trait parfois malhabile, feint l'innocence et la candeur. Réalisés au moyen de Paint, les dessins, délicats et faussement enfantins, flottent sur l'interface du logiciel. Plus d'une douzaine d'années après ses premières expérimentations, la jeune artiste renoue avec cette application qui fut, à une époque, l'incubateur de plusieurs de ses créations artistiques.

MATHIEU P. LAPIÈRE

Passion Eros et Thanatos (2017), de Mathieu P. Lapière, allie érotisme et morbidity en proposant quatre allégories postmodernes : *Comment*

construire, Garage, Le jeu est possible et *Naissance*. Encadrés de dorure, les panoramas colorés et présentés comme des peintures numériques sont disposés contre un mur. Dans la pièce virtuelle créée par l'artiste, visuellement à mi-chemin entre le *white cube* et l'entrepôt public, deux protagonistes font dos à l'internaute. L'air pensif, ils contemplent les œuvres – à moins que leurs regards ne soient attirés par autre chose. Au premier plan, quelques éléments dignes de mention : un chaton, des papiers mouchoirs, un sac à ordures et des traces de sang. Ces objets sont-ils les indices d'un événement passé ? Dans ce huis clos sans issue, le doute demeure.

ADRIANA SMITH

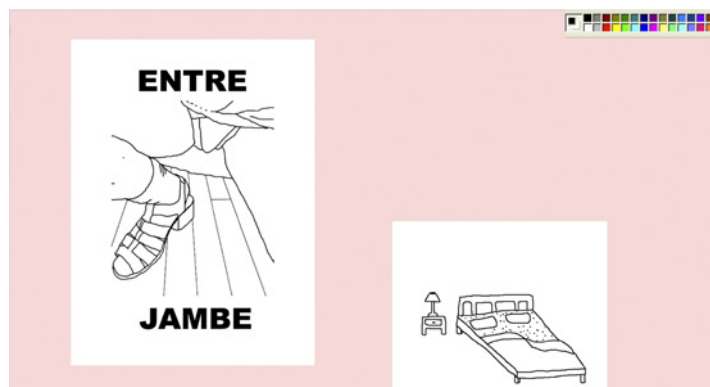
World salad world (2016), d'Adriana Smith, est une vidéo en boucle où, tour à tour, les éléments du tableau sont présentés de manière isolée. La fresque animée, saturée d'informations, présente une scène que l'on croirait extraite d'un carnaval ou d'une foire. Un enfant saute à pieds joints sur une couronne de Jell-O, un personnage joue au golf et des cuisses de poulet tombent du ciel. Présentés individuellement sur fond noir, les dessins, en aplats de couleurs criardes, rappellent vaguement les après-midi pluvieux, cira 1995, passés à jouer à Styx sur Vidéoway.

ALBAN LOOSLI

Quant à l'œuvre *Espaces liquides* (2017), elle propose une interface dépouillée et minimale. Sur

B34UD355IN

à l'ère du numérique



Heureux, les créateurs. Un livre de Paul Ardenne. Éditions La Mulette - Le Bord de l'eau. Communiqué de presse.



Mégane Voghell

fond blanc sont superposées trois formes, dont la morphologie semble aléatoire. Alban Loosli, artiste franco-suisse établi à Montréal depuis 2012, travaille à partir d'images glanées sur Internet, puis modifiées à l'aide de Photoshop. Dans une esthétique résolument *glitchée*, les photographies initiales sont tordues, embrouillées, pixélisées et déformées jusqu'à l'abstraction la plus complète. Les formes ressemblent à des hiéroglyphes digitaux. Leurs contours – en relief, ondulés et troubles – rappellent les lettres de graffitis. Avec son curseur, l'internaute est invité à manipuler les formes, à les déplacer et à en modifier l'ordre. La variabilité des dispositions permet de générer une multitude de propositions.

MÉGANE VOGHELL

Avec ses répétitions narratives, sa musique éthérée et ses voix cavernes, la vidéo *Borks* (2017)

de Mégane Voghell, a tout d'un conte inquiétant. Alliant plusieurs techniques de dessin, les images, fragmentées, composent une fable dont le propos ne se révèle jamais tout à fait au spectateur. Plutôt, ce dernier semble être témoin de bribes de conversations issues d'une session de clavardage.

SIMON PROVENCHER

Enfin, en parallèle, Galerie Galerie présente *Vendredi saint* (2017), de Simon Provencher – une série de collages animés sous forme de GIF. Ces derniers s'inscrivent dans une culture pop où des logos de multinationales rencontrent des entre-jambes féminins. Bien qu'une partie de l'œuvre soit accessible sur le site Web, la majorité des illustrations sont envoyées, sporadiquement, via l'infolettre du Galerie Galerie Club.

Lancée à l'été 2016, Galerie Galerie est une plateforme en ligne alternative de diffusion artistique

qui célèbre le désenchantement numérique et le kitsch virtuel. Ancrée dans une pratique post-internet, elle démantèle tour à tour, par ses expositions, les promesses du Web. À l'aube du Web 3.0, elle saisit, avec ironie et un esprit critique, les enjeux du Net et, plus particulièrement, ceux du Net.art.

Raphaëlle Cormier

Candidate au doctorat en sémiologie, **Raphaëlle Cormier** tente actuellement d'élucider les mystères de l'art post-internet. Sous la direction de Marie Fraser, ses recherches portent sur la figure de l'artiste comme archiviste à l'ère numérique. Son parcours académique, hybride, allie art et design. Ses intérêts touchent l'occupation urbaine, le détournement, la figure du flâneur dans les mondes virtuels, l'esthétique vaporwave et les trésors du Web surfacique. Elle a travaillé pour la triennale du Musée d'art contemporain en 2011, pour la revue *esse arts + opinions* et fut, à trois reprises, commissaire pour le festival Chromatic.

Pour visiter l'exposition : <http://www.galeriegaleriesweb.com/entree/>.



