


B34U D3551N

 www.galeriegaleriesweb.com/UD3551N/



Au XVII^e siècle, concept fondamental de la théorie de l'art de la Renaissance, le dessin, dérivé du mot italien disegno, était porteur d'un double sens, signifiant certes une pratique manuelle, le tracé du contour (design), mais également l'expression d'une idée, d'un projet ou la marque d'une activité intellectuelle (dessein). C'est d'ailleurs dans cette conception de processus créatif et d'instrument de la pensée de l'artiste qu'il trouva son caractère vertueux, passant, à cette époque, du statut mécanique à celui d'intellectuel, et devenant, du même coup, le principe fondateur des trois arts libéraux de la peinture, de la sculpture et de l'architecture, communément appelés Beaux-Art. Aujourd'hui, le dessin, dans sa forme matérielle classique, souvent utilisé pour sa facilité de mise en œuvre, continu, bien que différemment, d'être associé à une démarche, à une étape ou à une intention. Comparables à un geste, schémas, esquisses et croquis servent alors de notation et illustrent, par leur rapidité d'exécution, le caractère intrinsèque d'un travail donné plutôt qu'une finalité en soi.

D'un autre côté, le développement des nouvelles technologies a fait de l'image un élément capital de la circulation des connaissances et des pratiques artistiques médiatiques et numériques. Mais ainsi partie prenante d'un certain capitalisme visuel tirant sa logique et sa valeur d'une virtuosité technique ainsi que d'une qualité de résolution, la globalisation des images a également permis l'émergence d'un mouvement opposé et défiant : celui que l'on qualifie généralement de « poor image ». À vrai dire, de l'omniprésence des flux médiatiques et des plateformes de communication lesquelles ont multiplié les interactions dites « sociales », et du même coup, le partage de contenu, est né et a proliféré une culture essentiellement alternative, « pauvre en définition », symbole d'un genre d'échec technologique et d'amateurisme. Pourtant, l'utilisation des mêmes, des emojis et des .gif par les utilisateurs afin de communiquer une idée ramène aussi au caractère symboliste du croquis, à sa façon de saisir et représenter l'essentiel sans s'attarder aux détails, sa rapidité d'exécution étant de ce fait partie intégrante de sa légitimité et de sa pertinence. Finalement et étonnamment, si le dessin de par sa nature instinctive et démocratique se voit rarement mis de l'avant en art numérique, il s'avère néanmoins bien présent et encre dans les réalités contemporaines de production et de distribution des images .

Avec B34U D3551N, Galerie Galerie présente des projets s'inscrivant précisément dans l'univers numérique contemporain de par leur procédé, leur esthétique et le traitement du sujet. À leur manière, tous nourrissent une coexistence entre des qualités propres au dessin dans sa conception technique et matérielle, et un rendu esthétique intrinsèquement inscrit dans le Web. Comme une ode à l'art naïf et à « l'image pauvre », l'exposition repousse la forme classique du dessin tout en lui accordant une valeur retrouvée, renouvelée et justifiée, celle de « Beau-Dessin ».

Elles.crient (2017), Inès Allard

Elles.crient est un projet Paint que j'ai débuté il y a quelques mois. L'idée vient de mon désir de faire des t-shirts pour mes ami.e.s et connaissances. Grâce aux réseaux sociaux, j'ai eu une fenêtre pour présenter des croquis variés qui s'inspirent d'anecdotes ou de faits sociaux qui me touchent. Mon implication dans la signification du dessin n'est pas clairement démontrée et c'est mon but. Les créations sont empreintes d'un message poétique. Ainsi, le spectateur ou la spectatrice conçoit ce qu'il.elle veut face à l'image.

Inès ou néné, 21 ans.

J'ai rencontré Paint en 2004, un vieil ami d'enfance. On s'amusait à dessiner des portraits de famille à la plage, version pixel et couleurs fluorescentes ! De beaux moments... Puis, tout s'est arrêté, l'adolescence a passé. Nous avons repris contact l'année dernière, je voulais faire des niaiserie et Paint est toujours partant pour ça. Au final, j'ai fait des petits dessins que j'ai mis sur des t-shirts et que vous pouvez maintenant regarder.

Une brève et belle histoire.

Morale : ne jamais sous-estimer ses vieux.vieilles ami.e.s.

Passion Eros et Thanatos (2017), Mathieu P. Lapierre

Balade à l'angle du périnée

**Ce consommé de poulet, a donné une bin bonne soupe.
Ces champignons, ont poussés et sont morts en quelques minutes.
La rivière a retrouvé son chemin jusqu'à mes bas.
L'eau qui s'est infiltrée a fait craquer le ciment à la première gelée.
Ne cherchez pas de raison, il y en a trop!
Mais si vous voulez, justifiez-vous aux pots que vous collectionnez dans votre frigo.**

Mathieu P. Lapierre est un artiste autodidacte qui se plaît à expérimenter, quelque soit la concentration artistique. Mathieu est aussi un être joueur qui utilise pour s'amuser la victimisation baroque de son existence consommée par l'égo omniprésent des pellicules plastiques dont nous sommes les personnages. Depuis un an, il approfondit ses connaissances et ses capacités en effectuant un DEC préuniversitaire en Art visuel au CEGEP de Limoilou.

World Salad World (2016), Adriana Smith

World Salad World est une vidéo en boucle construite à partir d'une accumulation de .gif. Animé par un générateur de mots aléatoire, chaque .gif représente une association de mots apparemment absurde qui, une fois unis, créent un arrangement coloré et bruyant. Chaque .gif est alors isolé en image et en son, révélant sa place dans la composition, l'oeuvre fonctionnant comme un casse-tête visuel essayant de trouver une logique dans son propre chaos.

Adriana Smith est une artiste travaillant avec les médias numériques et notamment avec la vidéo et l'animation. Fascinée par les dessins animés, les bandes dessinées et les jeux vidéo, elle s'intéresse particulièrement aux concepts appartenant à l'imagination, au monde du rêve/cauchemar ainsi qu'aux fascinations d'enfance. Ses intérêts transparaissent dans son travail par des couleurs vives, des personnages caricaturaux et par l'abstraction de la réalité; ensemble, ces éléments créent une présence saugrenue, étrange et parfois, décalée.

Espaces liquides (2017), Alban Loosli

Espaces liquides est un projet composé de trois dessins numériques sur fond blanc, qui sont déplaçables et dont l'ordre est interchangeable. Le spectateur peut glisser-déposer les dessins dans la fenêtre, mais également double-cliquer sur eux afin d'en modifier l'ordre d'apparition, générant ainsi une interactivité avec l'oeuvre.

Les perspectives erronées, l'absence d'un point focal établi et l'incapacité à discerner des entités définies procure une sensation de mouvance. Par ailleurs, ces dessins contiennent des résidus d'images récupérées sur internet, qui furent tramées, modifiées et altérées.

Alban Loosli est un artiste franco-suisse, établi à Montréal depuis 2012. Il est doctorant en sémiologie à l'UQÀM.

Borks (2017), Mégane Voghell

"Suddenly the only possible manifestation of the soul became the look of the clothes in which human beings appeared, the everyday things with which they surrounded themselves, the spaces they inhabited. With the death of god, _____* became the medium of the soul, the revelation of the subject hidden inside the human body." - Boris Groys *édité par Mégane Voghell

Mégane Voghell (née en 1991) est formée en manipulation d'images et accessoirement en arts visuels. Elle vit et travaille à Montréal, sa production artistique implique la quête de repenser, de fondre, de déployer et de détruire des images pour souligner leur problématique ou surligner les idées qu'elles portent. Elle s'intéresse à la matière numérique, aux relations en ligne, à la magie et à la religion

Vendredi saint (2017), Simon Provencher

Jour de tristesse, de réflexion sur la passion du Christ. Je réfléchis sur mes passions : la Four Loko, les chaises de plastique, la sexualité avec des aliments. Ça me rend triste un peu, avec raison je pense.

Vendredi saint se définit comme une hésitation constante entre l'intemporalité de l'illustration et l'instantanéité du .gif. Le visuel est instantané, se voulant humoristique (un peu) ou accrocheur, sans sérieux, en lien avec le naturel du médium internet, mais tentant tout de même d'accéder à une beauté plus abstraite.

Simon Provencher est un illustrateur de Québec, non par choix, il organisait des spectacles à petits budgets, et un spectacle sans affiche, ça fait dur pas mal. Il a donc commencé à faire des affiches, à manier le « touchpad », à apprendre comment ça marche ça, le dessin sur ordinateur (surtout parce que scanner une vraie illustration, c'est de la magie noire trop compliquée).

Pis une fois que tu as fait deux ou trois illustrations c'est pas trop difficile de les animer, tu dois juste la redessiner une vingtaine de fois. Et tout le monde aime ça les .gifs non?

