

COMMUNIQUE DE PRESSE
MATTHEW DARBYSHIRE
EXPOSITION PERSONNELLE GALERIE JOUSSE ENTREPRISE
22 MAI - 28 JUIN 2014

jousseentreprise

6 rue Saint Claude 75003 Paris - www.jousse-entreprise.com - art@jousse-entreprise.com +33 1 53 82 10 18

Matthew Darbyshire est né en 1977, il vit et travaille à Londres. Dans les œuvres de Darbyshire, à la manière d'un Pierre Bourdieu teinté d'espièglerie, la notion de goût est l'appât et celle de classe est le piège. En se référant aux objets du quotidien qui nous entourent comme à des « indices », son examen médico-légal de ce qui ne semblent qu'être les produits d'un mode de vie design révèle une triste réalité imprégnée de préjugés culturels, d'ambitions insatiables, d'idéologies dévoyées, de sectarismes désuets et de croyances « à la carte ».

En n'ajoutant rien au monde si ce n'est un appel à l'observation, les œuvres de Darbyshire transforment les réconforts domestiques achetés en magasin en germes fertiles du doute et de l'insatisfaction, suggérant ainsi que le registre de la dissension est potentiellement plus productif que celui du consensus. Blades House, son installation aux Gasworks de Londres en 2008, fait connaître le fruit de sa recherche et, depuis, il a exposé au Tate Britain de Londres, dans les galeries Hayward et ICA, à la Tramway Gallery de Glasgow, la Fundacion Miro de Barcelone, la BACC de Bangkok, GAM, Turin etc. Des expositions individuelles lui ont été consacrées à la Zabudowicz Collection (Londres, GB), la Kettles Yard (Cambridge, GB) au Frac Nord-Pas-De-Calais (France), au Bloomberg Space (Londres, GB)...

En menant une réflexion sur l'art, l'architecture et le design, qu'il soit ancien ou nouveau, à l'échelle nationale ou internationale, Darbyshire tente d'identifier certaines des forces qui déterminent nos goûts et influencent l'aspect et l'atmosphère de nos lieux de vie.

CAPTCHA - Galerie Jousse Entreprise et Ecole des Beaux-Arts, Paris

CAPTCHA (une image déformée de lettres et de chiffres, utilisée afin d'empêcher une utilisation automatisée du Web) me permet de poursuivre mon enquête sur la relation entre l'image médiante, et les pensées et sentiments qu'elle suscite. Cette recherche a débuté lors de ma récente exposition intitulée Normes Idéales (Ideal Standards), au GAM de Turin en 2013, dans laquelle je prenais quatre des œuvres majeures de la collection permanente du musée se prêtant le mieux à des clichés relatifs à la sculpture classique, pour ensuite les faire réinterpréter par quatre designers, chacun utilisant des moyens numériques différents (c'est-à-dire DAZ 3D, Rhino, Grasshopper et Turbosquid). Grâce à des méthodes de prototypage de pointe de l'industrie automobile, ces restitutions virtuelles ont ensuite été réalisées en polystyrène, sans doute le matériau artificiel le moins cher et le plus dévalorisé aujourd'hui, afin d'offrir une réflexion sur le caractère changeant de notre relation physique et psychologique au signe, à la substance ainsi qu'à la matière, par le biais de la technologie numérique.



Cette recherche a encore été étayée par ma récente exposition Bureau, à la galerie Herald St au début de l'année, où des formes standard et des images étaient décomposés et transformés à la main. En employant les mêmes principes que ceux qui régissent les imprimantes jet d'encre et 3D, j'ai séparé les données par couleurs et par couches, avant d'ajouter les encres ou les matières plastiques industrielles par couches successives, afin de créer une sorte de rendu mécanique humain. Ces interprétations brutes et un peu pixélisées, comparées à leurs équivalents industriels fabriqués sans soudure, examinaient diverses formes de réalisme ainsi que leurs capacités respectives à transmettre une émotion et produire une réponse physique.



Cette troisième étape de ma recherche, CAPTCHA, opérera sur deux sites parisiens différents - les Beaux-Arts et la galerie Jousse Entreprise - et sera composée d'un corpus nouvelles sculptures, toutes réalisées dans le même matériau - à savoir du polycarbonate par couches horizontales; toutes dans un volume équivalent à celui d'un corps humain moyen; toutes dans une même décoloration obtenue à l'aide de l'échelle des huit couleurs de teinte/saturation de Photoshop; et toutes élaborées par le biais de la même source d'alimentation de support numérique, Turbosquid. Encore une fois, plutôt que d'être produite numériquement, chacune de ces formes sera coupée et assemblée à la main, et devrait en conséquence engendrer une nouvelle relation entre le virtuel, le réel et l'humain.



Un exemple de transformation de polycarbonates du visible à l'invisible, à côté d'un rendu de la décoloration proposée.

Comme la suite de mes travaux antérieurs, en particulier ceux dans lesquels j'utilisais des bouteilles de parfum de l'Amérique des années soixante-dix, CAPTCHA cherche à aller au-delà des contraintes du readymade acheté en magasin, et à apporter à la conversation des équivalents numériques contemporains. Le raisonnement qui sous-tend les choix en question joue sur le registre du faux pas sculptural, que j'ai découvert pour la première fois dans ces flacons de parfum. Avec cela à l'esprit, je me suis efforcé d'imaginer des symboles modernes ultimes brouillant de manière similaire les pistes entre le public et le privé, le classique et le contemporain, le local et l'international, et d'alimenter mon mélange typique de registres du haut vers le bas, du profond au profane, du passé au présent, du singulier au commun, du sublime au ridicule et du substantiel au superficiel.



Quelques exemples de la gamme des bouteilles de parfum Avon des années soixante-dix

Ce nivellement de tout non seulement permet de se débarrasser des notions éculées de hiérarchie mais, paradoxalement, cela atomise également les douze entités, suggérant presque que rien n'a d'importance. CAPTCHA pose la question de ce qu'il y a. Cette exposition diffuse les distinctions entre le réel et le fictif et, par le biais de la sculpture, examine non seulement la constitution d'un objet actuel, mais aussi où se situent les déclenchements émotionnels qu'il engendre.



Quelques exemples des modèles numériques interprétés