

FIGURE

Numéro 10

**CONVERSATION AVEC
VALENTIN DOMMANGET**

Juillet 2018

FIGURE



DIGITAL STRETCHER STUDIES X9

Spray acrylique et solutions de pigments sur toile tendue sur bois, 2014.

**CONVERSATION AVEC
VALENTIN DOMMANGET**

Indira Béraud

Tu as entamé tes études en *Fashion Design* à l'école Olivier de Serres (ENSAAMA) à Paris, avant de poursuivre le Master des Beaux Arts à l'école Central Saint Martins de Londres. En quoi ce premier cursus a-t-il influencé ta pratique ? Pourquoi as-tu décidé de t'orienter vers l'art ?

Valentin Dommangé

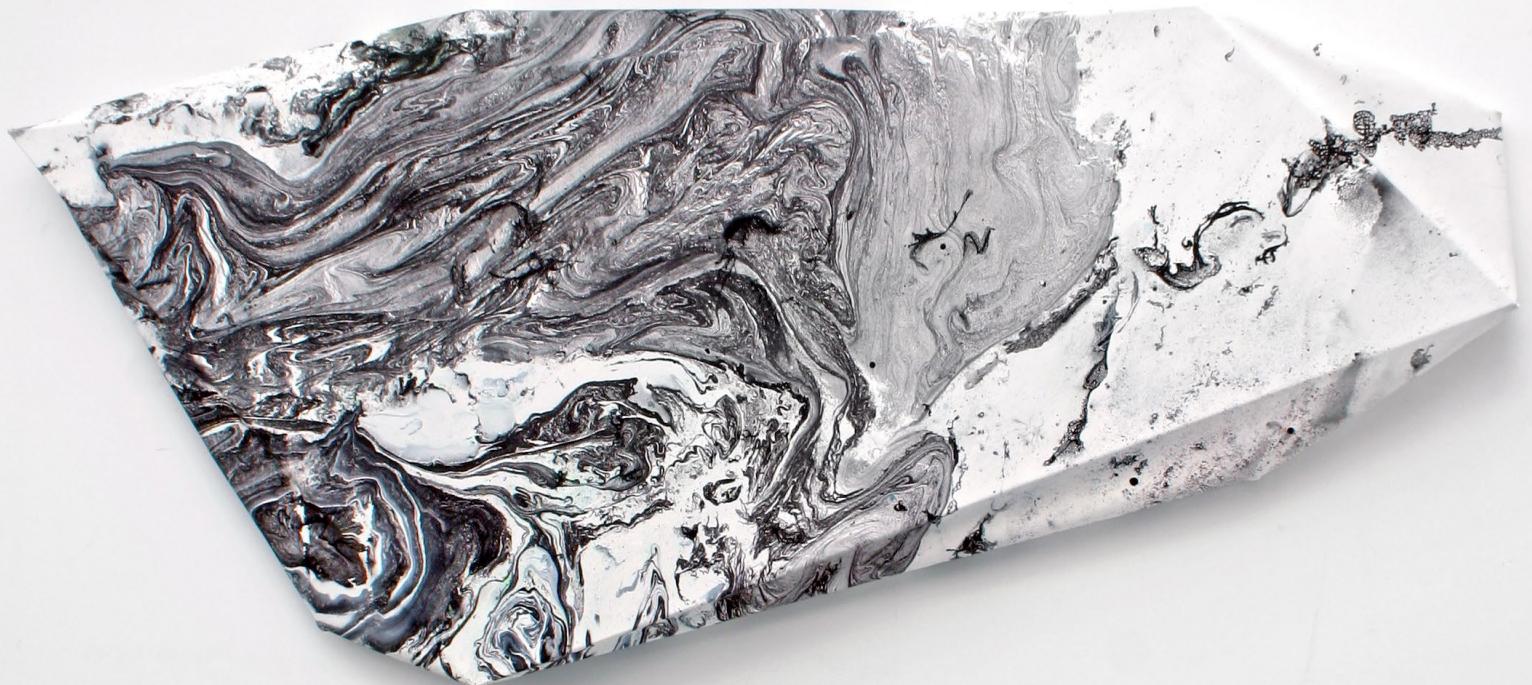
Mon projet de diplôme en mode s'articulait autour de l'évolution des techniques traditionnelles à travers les nouveaux médiums. Cela s'est très naturellement lié à ma passion pour la peinture, et c'est ainsi que je me suis intéressé au Suminagashi, une technique traditionnelle japonaise ancêtre du *marbling*. Grossièrement, on déposait une peinture à l'huile sur un volume d'eau afin de récupérer le motif resté à la surface en y effleurant une feuille de papier. Mes recherches ont abouti à un inversement du processus puisque j'immerge la toile dans l'eau. J'utilise des matériaux contemporains comme des solutions chimiques ou de la bombe, afin d'élargir le champ des possibles en ce qui concerne la couleur, mais surtout avec des motifs nouveaux plus organiques.

C'est mon professeur d'arts appliqués qui m'avait conseillé de m'orienter en mode afin de m'éclater avec la peinture et d'expérimenter divers médiums. En réalité, je n'ai quasiment pas touché une seule pièce de tissus lors de ce cursus. Je me suis reclus

loin des métiers à tissus et je n'ai fait que peindre dans un atelier caché sous la salle de conférence. Puis j'ai eu envie de développer ma pratique de façon plus conceptuelle, de comprendre vraiment l'acte de peindre tout en explorant son volume. C'est pour cela qu'à Central Saint Martins j'ai développé la forme. Je me suis interrogé sur cette manie de tendre une toile de façon rectangulaire. Je souhaitais ainsi pousser l'histoire du châssis, un peu à la manière du mouvement Support/Surface, mais surtout avec des outils actuels. Ainsi, toujours à partir de cette même question : l'évolution de pratiques traditionnelles à travers les nouveaux médiums, je me suis tourné vers les logiciels 3D, et surtout leurs *beugs* et *glitches*. Le beug, c'est le logiciel qui sort de sa fonction originelle et qui se met à faire des choses qui ne sont pas programmées. Cela faisait d'ailleurs écho à la part d'aléatoire que j'intègre dans ma peinture. Le beug, c'est alors un acte créatif, celui qui place la machine comme artiste. Je fais donc des pièces en collaboration avec elle, j'étends ma peinture dans sa matrice et le résultat est hybride.

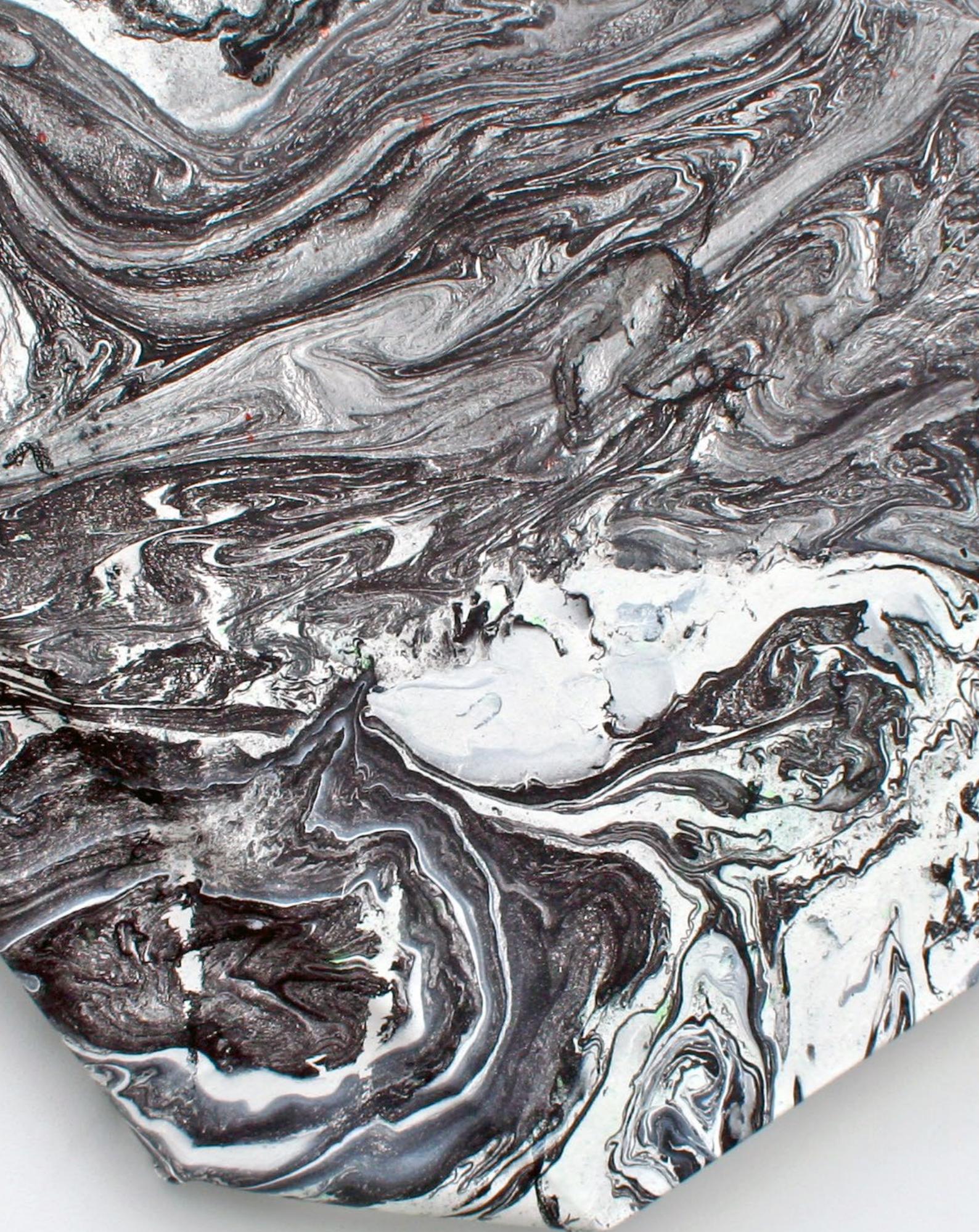
Indira Béraud

Tu intègres volontairement une part d'aléatoire dans le processus de création de tes œuvres. De quelle manière ? Quelle importance y accordes-tu ?



DIGITAL STRETCHER STUDIES XX

Spray acrylique et solutions de pigments sur toile tendue sur bois, 2015.



DIGITAL STRETCHER STUDIES XX

Spray acrylique et solutions de pigments sur toile tendue sur bois, 2015.

Valentin Dommanget

En effet, dans ma technique de peinture comme dans l'utilisation du glitch dans les logiciels, l'aléatoire prend une grande place dans mon travail. Je tiens à créer des images qui sont universelles plus que personnelles avant tout. L'aléatoire me libère de l'emprise des décisions subjectives qui mettrait un cadre trop étroit à mes concepts qui se veulent davantage globaux et post-culturels.

L'aléatoire c'est aussi une libération de la créativité, car des accidents pourront davantage s'y produire et c'est en cela que réside l'acte artistique. Le bug dans la machine qui, en surpassant ses limites dictées par ses programmateurs, transcende sa fonction première et s'émancipe donc de son géniteur. Pour la peinture c'est la même chose et cela donne à mes pièces une identité singulière. L'aléatoire c'est également cet élément supérieur qui régit notre passage sur terre. L'accepter permet de s'éloigner des sentiers battus et vivre des expériences plus enrichissantes qu'un contrôle total aliénant.

Indira Béraud

Ton œuvre est chargée de références à l'univers du digital.
Comment est-ce qu'Internet a influencé ta pratique ?

Valentin Dommanget

C'est générationnel. Je suis né en 1988, j'ai eu mon premier ordinateur à treize ans avec une connexion à la con, 56 K qui

permettait difficilement de chater sur Wanadoo. On vivait notre adolescence via les *Skyblogs*, pour lesquels on faisait des montages dont on a vraiment honte maintenant... D'ailleurs, qui a encore le sien en ligne, et partagerait son lien sans crainte ? Je ne pense pas que j'avais *Photoshop* à l'époque, je bidouillais avec des logiciels et des proches cousins de *MacPaint* qui sont tombés dans l'oubli. J'ai toujours dessiné, mais avec ces programmes cela prenait une nouvelle dimension. Je collectais ces dessins que je faisais dans le fond de la classe alors qu'on nous parlait encore de Gutenberg, et une fois les cours terminés, je les scannais et leur donnais une nouvelle vie sur mon écran. Finalement, c'est venu très naturellement. D'ailleurs quand je suis rentré en MANAA à Olivier de Serres, c'était pour être graphiste à la base. Je me suis toujours intéressé aux logiciels. Internet, c'est probablement plus récent dans ma pratique. Lorsque je faisais des toiles, les *Digital Stretcher Studies* par exemple, cela n'était pas tellement lié à Internet, puisque je pouvais tout à fait être *offline* lors du process. Je me considère avant tout comme un artiste multimédia plutôt que post Internet. D'ailleurs, je ne sais pas trop pourquoi ce terme est devenu péjoratif. Aujourd'hui, si tu veux parler du présent et du futur, cela me paraît difficile d'échapper à Internet. Quand on n'a pas Internet, on en souffre presque, on ressent un certain manque. Tous les échanges d'*emails*, les conversations, rien que de scroller pour trouver de l'inspiration...



DIGITAL STRETCHER STUDIES IX

Spray acrylique et solutions de pigments sur toile tendue sur bois, 2014.

L'une des premières fois où je me suis vraiment intéressé à Internet, c'était pour *How to Make an Exhibition*, une exposition personnelle en Belgique chez Triangle Bleu. À cette période, j'étais à Berlin et je devais passer une grande partie de mon temps de travail à répondre à des *emails*. Je me suis donc tourné vers le mail-art. J'ai contacté une personne que je ne connaissais pas du tout. Un ami m'avait simplement dit qu'il y avait quelqu'un, Spencer Kidd, qui réparait les *BMX* dans son garage à l'époque et qu'il devait encore savoir faire de la soudure. Le but était de créer une série de pièces à travers cette relation virtuelle, sans échange d'argent, mais en lui proposant en contrepartie une de mes peintures. Il n'était pas du tout du monde de l'art, peut-être que pour lui cela ne valait rien, mais il a accepté. Il s'est vraiment pris au jeu et s'est intéressé à l'art contemporain. Nous avons assez spontanément lié nos deux passions : le vélo pour lui, et le châssis pour moi. Il y a quatre pièces dans cette série, une qui ressemble assez fortement à un cadre de vélo, tandis que les deux autres tendent davantage vers le châssis, et la dernière s'avère beaucoup plus hybride. On a échangé un tas d'*emails*, puis j'ai eu le plaisir de recevoir à l'atelier quatre structures métalliques brutes, que j'ai couvertes d'une peinture automobile caméléon.

Les tutoriels vidéos et son importance grandissante font l'objet de l'exposition *How to Make an Exhibition*. J'ai appris énormément grâce à ces tutos et je suis également devenu fan des univers visuels

de ces *youtubers* créateurs. On retrouve des *trailers* incroyables. Je me suis donc inspiré de leur esthétique et l'ai rattachée au monde de l'art moderne et contemporain en y intégrant d'autres codes comme ceux de Lucio Fontana ou Oscar Murillo.

Indira Béraud

Aujourd'hui l'inspiration, tu la trouves principalement en ligne ?

Valentin Dommangé

Totalement. Je passe un temps fou à naviguer d'expo en expo parfois même sans savoir où elles se géolocalisent. On a accès à des sites qui répertorient en temps réel toutes les expositions du monde, c'est beaucoup trop facile. Il y a aussi les réseaux sociaux à travers lesquels on découvre tellement d'artistes. On tisse même parfois des liens alors qu'on n'a jamais eu l'occasion de voir leur travail exposé. Avant, on avait des peintures qui se faisaient par « école », par pays, mais aujourd'hui l'énergie est devenue globale. On ne peut plus se cantonner à une seule vision, il est devenu difficile de vivre dans une bulle artistique. Dès lors que l'on dispose d'une connexion, l'atelier n'est plus hermétique.

De cette profusion d'inspirations et de modèles résulte une fluidification des identités artistiques. À la base, je suis peintre, mais en ce moment, je fais de la sculpture USB, parfois de la photo ou de la vidéo. C'est parce que j'ai regardé les travaux d'autres artistes en



FRAME NET #1

Peinture caméléon, vernis automobile et poignées de vélo sur acier, grappins de garage, 2016.



FRAME NET #2

Peinture caméléon, vernis automobile et poignées
de vélo sur acier, grappins de garage, 2016.



FRAME NET #3

Peinture caméléon, vernis automobile et poignées de vélo sur acier, grappins de garage, 2016.

ligne que cela me donne envie de franchir de nouvelles frontières. Lorsque je vois les installations de Timur Si Qin, Rafael Rozendaal qui fait du lenticulaire, cela me donne envie d'exporter et d'innover. Cependant il faut que cela garde un sens. C'est aussi là où réside la difficulté, on pourrait se noyer dans cette profusion.

Indira Béraud

L'exposition *ESC(ape)/CTRL* présentée à la galerie Lily Robert début 2018 se différencie des précédentes par la place nouvelle accordée à la figure humaine dans ton travail. Je pense notamment à des œuvres telles que *La Danse*. Comment ce passage de l'abstraction vers la représentation de figures s'est-il effectué ?

Valentin Dommangeat

J'ai demandé à un ami d'enfance, Guillaume Maquin, qui a maintenant sa propre chaîne de *livestream*, de me faire des captures d'écrans de ses parties de *gaming*. Il m'a donc confectionné une base de données rassemblant une multitude de *screenshots*. Je mixais les visuels entre eux et supprimais certaines informations pour créer des images plus abstraites en lien avec mon travail de peinture. Il y avait des personnages sur certains *screenshots*. Au début, je les gommais systématiquement, puis je me suis aperçu qu'ils m'intéressaient.

C'était aussi en réponse à la vidéo *Dream Journal* de Jon Rafman. Son travail est incontestablement intéressant visuellement, mais sur le plan du ressenti, de l'ambiance... avec ces personnages *gloquissimes*... c'est une vision un peu abrutie de la représentation figurative dans le virtuel. J'ai pensé qu'il y avait quelque chose de plus beau à faire avec ces corps de pixels. En m'inspirant de *La Danse* d'Henri Matisse, j'ai associé ces êtres à des sentiments plus romantiques comme ceux que la peinture peut provoquer. J'aimerais bien poursuivre le figuratif, peut-être avec de la vidéo...

Indira Béraud

Il se dégage une grande force vitale, voire une certaine spiritualité autour de *La Danse*...

Valentin Dommangé

Oui complètement, je me suis vraiment plongé dans le tableau d'Henri Matisse avec ces personnages rougeoyants qui virevoltent en se tenant la main. J'ai essayé de comprendre ce qu'il voulait transmettre comme émotions avec les outils de son époque et les retranscrire avec ceux de la mienne. Ces personnages sont en transes, mais également en mouvement. Son tableau est ainsi devenu chez moi une impression lenticulaire qui invite le public à se déplacer autour de l'œuvre et à prendre part à la ronde s'il veut l'appréhender dans son entièreté. Il y a ainsi une double



LA DANSE (DÉTAIL)

Impression lenticulaire, 2018.



LA DANSE (DÉTAIL)

Impression lenticulaire, 2018.

chorégraphie qui s'opère comme une extension de la peinture. Sur la gauche, les personnages se trouvent torses nus dans un univers assez aérien, galactique, puis peu à peu ils s'enflamme ntièrement. C'est la représentation même du moment où tout s'embrase et se transcende.

Indira Béraud

L'univers de la fête à Berlin a-t-il influencé cette pièce ?

Valentin Dommangé

Forcément. Néanmoins, lorsque j'ai réalisé cette série, j'étais dans une période de travail intense et j'avais plus ou moins délaissé les nuits berlinoises. Mais effectivement, je suis resté bien plus que connecté à ce monde de basses envoûtantes. À Berlin, la musique électronique, et plus généralement la danse, sont abordées de manière nettement plus spirituelle qu'ailleurs. Le festival Atonal par exemple, délivre une sélection dark techno dans un gros bâtiment dans l'esprit Star Wars côté obscur. Au sein de ce temple, un écran de LED haut d'une trentaine de mètres est érigé derrière le musicien. Le public danse de façon astrale et pieuse comme nulle part ailleurs. Quoi de plus inspirant... ?

Indira Béraud

Les *Digital Stretcher Studies*, produites à partir d'outils numériques, évoquent des formes géologiques. Peux-tu nous parler de cette tension entre le naturel et l'artificiel qui subsiste dans ton travail ?

Valentin Dommangeat

Je vois l'artificiel comme une extension, une évolution complètement naturelle de ce que nous sommes déjà. D'ailleurs, je me retrouve dans les théories transhumanistes résolument positives de Ray Kurzweil sur l'intelligence artificielle. L'AI est un outil parmi tant d'autres qui devrait nous permettre de nous recentrer sur l'essentiel, de nous tourner davantage vers le spirituel et d'avancer dans la quête du bonheur. Étant passionné d'art contemporain, plus généralement d'histoire de l'art, mais surtout de peinture, je cherche toujours à revenir à la tradition dans mon travail, et je ne pense pas qu'elle s'achève avec la technologie. Je cherche à créer des formes hybrides entre les deux.

Par ailleurs, je suis très inspiré par l'animisme. L'animisme est la croyance en une force vitale qui animerait tout sur terre. Que ce soit les êtres vivants ou les objets immobiles qui nous entourent, tout est habité par une seule et unique énergie. J'ai été très inspiré par le documentaire *Koyanisqatsi* de trilogie Qatsi, produit par Ford Coppola et George Lucas et dont la musique a été réalisée par Philippe Glass. Dans ce film, on perd toute notion de proportions,

on ne sait plus si l'on regarde des nuages, des flux humains, de l'écume en *slow motion* ou des autoroutes accélérées. Et cela provient directement du concept de l'animisme. Mon travail exprime une sorte d'harmonie.

Présentement, je suis en train de lire *Sapiens Une brève histoire de l'humanité*, de Yuval Noah Harari. Il y a 12 000 ans, l'Homme semblait plus intelligent, plus spirituel, plus fort physiquement et surtout plus social qu'aujourd'hui. Les meurtres étaient quasi inexistant. Je ne comprends pas qu'il y ait encore des gens qui effectuent des tâches répétitives toute la journée dans le seul but de s'en sortir financièrement. Avec les technologies, il doit y avoir moyen de s'émanciper de ce mode de fonctionnement. Nous pourrions revenir à cette phase où l'homme était davantage en harmonie avec son prochain et son environnement.

Cela devrait aussi permettre aux artistes de repenser le modèle du marché de l'art actuel. On voit notamment un fleurissement du modèle de *crowdfunding*. En fait, c'est notre devoir de repenser les modèles à l'aide des nouvelles technologies.

Indira Béraud

Comme l'*open source* ?

Valentin Dommangé

Complètement oui. D'ailleurs, il n'est pas impossible d'intégrer des

modèles économiques viables à ce type même de fonctionnement. Par exemple, pour en revenir à ces gens qui créent leurs tutoriaux, ils le font entièrement gratuitement. Puis ils font aussi la promotion de produits ou de services que l'on peut ensuite se procurer via leurs sites. C'est une bonne façon de repenser le modèle d'échange de savoirs.

Indira Béraud

Les *USB Sculptures* mêlent productions naturelles et artefacts. On y retrouve des pierres, des mousses et autres formes organiques issues de la mer, morceaux de peintures ainsi que des clefs USB, et micro-ordinateurs. La forme tangible du digital prend le dessus sur l'usage qu'on en fait et devient une sorte de fossile, puisque son processus de décomposition est interminable. Comment appréhendes-tu la forme matérielle et son processus de décomposition dans ton œuvre ?

Valentin Dommangeat

Tu connais *THX 1138* ? Il s'agit du film d'étude de Georges Lucas qu'il a réalisé au moment où les *whites cubes* se développaient et l'on y retrouve pas mal de points similaires avec cette esthétique. D'ailleurs, la place de la religion dans ce film n'y est pas inintéressante. Les humains, réduits en esclavage par les robots, sont obligés d'aller se confesser auprès d'un dieu qui ressemble en

tout point à *iOS Siri*. Bref, le titre de ce film m'a inspiré dans la dénomination de pas mal de mes œuvres dont notamment celle des sculptures USB. Le titre d'une œuvre est dans la plupart des cas une clef dans sa compréhension.

Sinon, ces formes organiques comme des fossiles sont des objets de liens, ceux-ci te connectent avec ce qu'il y avait avant. Ainsi, ce sont des objets de sauvegarde. Je m'intéresse donc à la clef USB parce que cela me plaît de rendre physiques toutes ces données. En opposition, le *Cloud* finalement c'est assez obscur, on ne sait pas trop où vont les données. Mais est-ce que les gens pourront lire une clef USB plus tard ? Est-ce que les récipients de la data survivront et ne faut-il donc pas en faire des objets d'art pour qu'on leur apporte le soin de préservation nécessaire à tout cela ?

Indira Béraud

Quelle place pour la peinture ?

Valentin Dommangeat

Cela m'éloigne légèrement de mon travail de peinture. Mais j'essaye de construire des ponts, de scanner mes toiles justement, d'en faire des fichiers. La digitalisation devient une extension de l'œuvre physique. Par exemple, dans cette dernière exposition chez Lily Robert, j'ai présenté une de mes peintures *Digital Stretcher Studies* scannées en 3D et dont le modèle est devenu ensuite un GIF qui



USB SCULPTURE RP

USB, étain, morceaux de peinture, pierres,
mousse organique, micro-ordinateur, 2018.



USB SCULPTURE RP

USB, étain, morceaux de peinture, pierres,
mousse organique, micro-ordinateur, 2018.



Vue de l'exposition « ESC(ape)/CTRL », Galerie Lily Robert, Paris, 2018.

tournait sur l'écran et stocké sur une sculpture USB.

Le temps pour la peinture vient en amont. À l'origine, et paradoxalement, ma pratique c'est plutôt l'*action painting*, style Jackson Pollock. J'utilise pas mal de bombes. C'est très rapide. Je suis dans un état d'esprit qui n'a rien à voir avec le digital. Je pense aux réactions entre pigments, au temps de séchage, à la composition. Je suis confronté à la toile, celle faite de coton. Ce sont des vraies questions de peintre qui me traversent à ce moment-là. Par la suite, ce que j'en fais, si je les mets sur clef USB, si j'en fais des lenticulaires ou non, cela provient de mon univers sensoriel, et ensuite si j'en fais de l'abstrait, c'est que je veux parler de quelque chose d'universel, où tout le monde peut se retrouver, comme dans ces formes organiques. D'autre part, plus que la peinture, il y a surtout le besoin d'un rapport physique dans ma pratique, le virtuel seul ne pourrait me combler.

Indira Béraud

Oui, une œuvre digitale est plus facilement reproductible aussi...

Valentin Dommanget

Oui, mais ce n'est pas parce qu'on est dans le digital qu'on peut tout reproduire aussi, il suffit de proposer un contrat pour empêcher cela. Par exemple, mes impressions lenticulaires ne sont éditées qu'en un unique exemplaire, et je suis le seul à posséder les fichiers

qui me servent à l'impression.

Même si je trouve intéressant de reproduire la même pièce plusieurs fois. C'est sûr que vu la grande part d'aléatoire qui subsiste dans ma technique picturale, je ne peux jamais refaire la même pièce deux fois. Je pense ici à Constant Dullaart qui, me semble-t-il, a utilisé des fichiers qui provenaient de *Google Images* et a fait faire des reproductions de peintures dans des ateliers chinois. Ce genre de réflexions m'intéresse beaucoup.

Indira Béraud

Dans cet univers ludique, les œuvres déconstruisent l'espace, s'adossent au vide, scindant l'espace en deux, ou bien même s'étalent au sol. Libérées de leur place habituelle, elles offrent au spectateur de nouveaux repères, un champ de vision inédit. Cela m'évoque un peu la manière dont on redécouvre l'espace avec le digital. On plonge dans une autre dimension, tout d'abord à travers notre écran, mais surtout avec la réalité virtuelle...

Valentin Dommangé

Oui, j'essaye d'engager le public dans la manière dont il appréhende les œuvres et se déplace autour. Je réalise toujours une maquette 3D de la galerie pour penser le déplacement du spectateur. J'ai beaucoup joué avec lors de *Digital Stretchers Studies*, ma première exposition chez Olivier Robert. Il y avait bien évidemment des



Vue de l'exposition « Digital Stretcher Studies », Galerie Lily Robert, Paris, 2015.



Vue de l'exposition « Digital Stretcher Studies », Galerie Lily Robert, Paris, 2015.

peintures au mur, mais également une œuvre plus originale entre mur et sol, et surtout une colonne au milieu de la galerie. Cette colonne provient d'un *glitch* volontaire du modèle 3D de la galerie pour illustrer le concept des peintures présentées. Ainsi, le lieu d'exposition devient l'œuvre d'art et, par extension, le spectateur lui-même aussi.

Indira Béraud

Comment appréhendes-tu le rôle de l'artiste à une époque où les intelligences artificielles sont déjà en mesure de créer des « œuvres d'art » ?

Valentin Dommanget

Pour moi, il s'agit vraiment de nouveaux collaborateurs. Ce ne sont pas des compétiteurs et la machine n'écrasera pas l'humain. Les intelligences artificielles créatrices n'empêcheront pas les humains de créer. Je les perçois comme une aide, une perspective différente, une culture nouvelle. Elles créeront des œuvres certes, mais avec une sensibilité toute différente. Chaque individu développe une conscience qui lui est propre, alors à quoi bon penser en termes de compétition ou d'évincement. En fusionnant nos atouts respectifs, nous pouvons créer des œuvres hybrides et je trouve cela génial. De plus, la technologie joue un rôle positif et permet à chacun d'exprimer sa créativité plus facilement. Nous n'avons



DIGITAL STRETCHER STUDIES IV

Spray acrylique et solutions de pigments sur toile tendue sur bois, 2015.



Vue de l'exposition « Digital Stretcher Studies », Galerie Lily Robert, Paris, 2015.



Vue de l'exposition « Digital Stretcher Studies », Galerie Lily Robert, Paris, 2015.

jamais été autant artistes qu'aujourd'hui et cela est certainement dû au boom technologique. Finalement, c'est une très bonne chose qu'il faut appréhender de façon spirituelle et artistique, cela ouvrira les possibles.

Indira Béraud

Tu co-dirigeais l'espace *State of the Art* à Berlin. Comment est né ce projet et comment s'articule-t-il aujourd'hui ? Tu souhaites aujourd'hui ouvrir un lieu à Paris, peux-tu nous en parler ?

Valentin Dommangé

À la base *State of The Art*, c'était l'atelier de Dennis Rudolph, qui est également représenté par la galerie Lily Robert. Quand je suis arrivé à Berlin, il m'a proposé de venir y travailler. Le mec qui tient le bar d'à côté faisait office de sponsor pour développer le projet. Ce bar appartient à la même famille depuis 1877 et cette famille a vu le quartier se ghettoïser. Lorsqu'il a des locaux de disponibles dans la rue, le patron tente de les récupérer afin de les donner à des gens qui ont des projets culturels. En échange de son soutien financier, nous devions organiser un cycle d'expositions performances tous les deux-trois mois et ramener le public au bar. Future Gallery se trouve juste à côté, c'était donc déjà un bar un peu *arty*. Nos vitrines devaient également demeurer vierges pour que les passants puissent voir les artistes travailler. Dennis et moi étions permanents, mais nous proposions à un troisième artiste d'intégrer l'espace

durant deux à trois mois, comme sur le modèle des résidences. Il concluait son passage par l'exposition de son travail sous le format de son choix pendant un week-end. Concernant la direction artistique, nous nous sommes surtout intéressés à de jeunes artistes qui employaient un vocabulaire de formes semblable au nôtre bien que toujours personnel. Il y a eu Claude Eigan, une Française qui s'inspire de l'univers *corporate* pour faire des installations avec des éléments de bureaux, des bidons de distributeurs d'eau, des choses comme ça. On a présenté Niklas Binzberger, un Allemand qui produit des sculptures robotiques sur font de dystopie. Cela collait très bien avec notre univers. On voulait aussi qu'il y ait très peu de choses au mur, qu'on sorte des schémas d'accrochages classiques. Il s'agissait d'un projet à but non lucratif qui ne s'inscrivait pas du tout dans la logique des galeries. On demandait aux artistes de sortir de leur zone de confort, d'expérimenter, de repenser le format d'exposition puisque celui-ci ne durait que quelques soirs.

Nous n'avions aucun objectif de ventes et cela libère énormément la créativité. Lorsqu'un artiste rentre dans le milieu des galeries, sa production est forcément influencée par ce qui se vend le mieux. On écoute les collectionneurs parce qu'évidemment on doit payer notre loyer. J'essaye de demeurer indépendant au maximum, mais il serait utopique de penser que l'aspect économique n'a pas d'impact sur nos pratiques. J'ai de la chance car dès le début, Olivier Robert, mon premier et actuel galeriste, m'a bien dit qu'il voulait que je me

sente résolument libre d’expérimenter dans tous les domaines que je souhaitais. Malheureusement, ce n’est pas comme cela partout. *Anyway*, concernant mon nouveau projet à venir, la ligne artistique demande encore à être définie. Déjà, je souhaite avoir mon propre espace à Paris, une petite capsule où je pourrais travailler et recevoir des gens. Ensuite, comme j’ai été très stimulé par ce que j’ai développé avec *State of the Art*, j’aimerais de nouveau m’engager dans un projet semblable, mais davantage orienté vers la technologie. À vrai dire, je viens de concevoir un élément clef de ce nouveau *project-space*, un ordinateur sculpture qui devrait trôner au mur et donner l’essence de l’identité de l’espace. Par ailleurs, je souhaite acquérir tous les outils possibles : du casque de *VR HTC Vive pro* aux tablettes graphiques tactiles comme *Wacom Cintiq* et tout ce que l’avenir nous réserve. En somme, je compte monter une sorte de *hub* technologique à disposition d’artistes. Il s’agirait d’un lieu où ces créateurs pourraient pousser davantage leurs pratiques habituelles et se servir de tous ces nouveaux outils afin d’organiser *in fine* une exposition au public qui donne la part belle aux expérimentations hybrides, innovantes, pixélisées, mais toujours plastiques. J’aimerais penser le modèle économique de cet espace de manière à ce qu’il s’autofinance, mais surtout pour que l’artiste puisse repartir avec des frais d’honoraires. Ainsi, il pourra rebondir sur une autre exposition et poursuivre plus aisément.



Vue de l'exposition « Digital Stretcher Studies », Galerie Lily Robert, Paris, 2015.

Valentin Dommange, Figure Figure 2018

Courtesy de l'artiste

Courtesy galerie Lily Robert

DIRECTION DE PUBLICATION

Indira Béraud

Indira@figurefigure.fr

INTERVIEW

Indira Béraud

Indira@figurefigure.fr

DIRECTION ARTISTIQUE

Fani Morières

Fani@figurefigure.fr

www.figurefigure.fr

