

schleicher+lange galerie

CHRIS CORNISH : 'SAMPLE AND HOLD'

11.5.2010__9.10.2010

L'œuvre de Chris Cornish sonde les frontières et négocie les échanges entre l'espace de synthèse et l'espace réel. Elle s'insère toutefois aussi dans la tradition de l'image picturale. Ainsi elle place dans une même ligne la machine à perspective, dont le quadrillage peut être envisagé comme un prototype du damier digital, et la nouvelle technologie de l'image. Mais si son travail est habité par la représentation picturale, le monochrome et l'abstraction, il l'est aussi par la conscience du médium propre aux années soixante. Se situant à la lisière de l'espace réel et virtuel à la fois, entre le monde palpable et le vaste spectre de ses traductions, l'œuvre de l'artiste britannique explore et expose ce qui se produit entre l'espace « lu » et l'image qui en ressort, ou, selon lui, « ce qui se passe lorsque la géométrie et la mythologie sont déplacées d'un contexte vers l'autre ». C'est d'ailleurs le sens du titre de cette première exposition individuelle de l'artiste à la galerie, Sample and Hold (le passage d'un signal analogue en signal digital), la dualité propre à toute source d'information prise entre deux langages, deux lectures, deux interprétations.

Mais au lieu de limiter sa pratique à un jeu de traductions, Chris Cornish reprend souvent des contextes symboliques puissants dont il démêle les structures. La première œuvre qui interpelle le spectateur, en rentrant, est *The Zone* (2008-2010) en référence à l'espace où les personnages du film *Stalker* (1979) déambulent. C'est bien plus qu'une référence au film d'Andreï Tarkovsky ; il s'agit, en réalité, de sa dissection digitale à travers la méthode d'analyse de l'image employée pour les effets spéciaux afin d'insérer des éléments virtuels dans des séquences de film. En pointant les zones d'intérêt dans l'image et en repérant le mouvement pendant la scène, cette technique permet de recréer l'espace fidèlement sans toutefois en reproduire l'image exacte. La sculpture *The Zone* représente plutôt la lecture de ce lieu imaginaire – où les désirs étaient censés se réaliser. Tout comme la Zone, la sculpture éponyme est porteuse d'un sens dont son apparence ne rend pas compte mais qu'elle incarne symboliquement : la superposition du réel et de l'idéal.

Ce rapport se retrouve dans une deuxième sculpture, également intitulée *Sample and Hold* (2010), faisant face à *The Zone*, dans la même salle. C'est un ready-made placé au sein de l'exposition, mais qui demeure tout à fait énigmatique. Objet fonctionnel mais nullement usuel, ce globe moitié miroir, moitié gris, apporte une réminiscence de la machine diabolique, une sorte de personnage désincarné à vision panoptique, ou simplement une boule de cristal hypermoderne. En réalité elle sert à enregistrer la lumière de l'espace dans lequel elle se trouve afin de reproduire un environnement virtuel dans lequel seront placés des objets créés par ordinateur. Ainsi, telle la glande pinéale de Descartes qui sert de communication entre le corps et l'âme, ou l'œil divin qui voit tout et sait tout, ce globe sert d'entrée dans une autre dimension portant des vestiges de la nôtre.

À cette œuvre s'associe, dans la même salle, *Environment* (2010), un ensemble de photographies faites à partir de scans des murs de la galerie, qui seront placés à l'endroit même où ceux-ci ont été effectués. Ceci reprend la logique littérale de certaines œuvres conceptuelles des années soixante, qui faisaient tautologiquement glisser le réel dans les traductions possibles d'une chose donnée (les définitions de Joseph Kosuth en fournissent l'exemple majeur).

schleicher+lange galerie

Ici, pourtant, Environment attire l'attention sur la duplication de l'image et sa capacité à fournir une trace du réel tout en lui apportant une aura virtuelle. A y regarder le plus près, il est aisé de percevoir l'artifice de la lumière, qui, comme dans la peinture de la Renaissance, dramatise et oriente le regard par des moyens artificiels qui bâtissent à la fois une illusion de réalité et d'omniscience divine préfigurant le cinéma.

Flat Earth (2010) répond, dans une certaine mesure, à Environment, dans la deuxième salle. Les deux images de Flat Earth reproduisent, à travers le « normal mapping », la sphère de Sample and Hold. Cette technique sert à produire des éclairages artificiels sur un relief reproduit. On en extrait la luminance permettant de le spatialiser – dans le 3D, chaque point de lumière est un vecteur, ou une ligne qui rejoint la source de lumière. « Cela signifie que l'information de l'espace 3D est contenu dans chaque pixel de l'image », comme l'explique Chris Cornish ou, simplement, que cette charte colorée est le volume d'une sphère. Si le mur de la salle précédente est une superposition de l'objet et de son image, il est plutôt question ici d'une projection contenant un volume entier, comme le planisphère aplatit et révèle le globe terrestre.

L'originalité de ces emplois de l'image de synthèse tient à son introduction dans le langage traditionnel de la peinture – le normal mapping peut être une forme très poussée du chiaroscuro -, aboutissant à des constats pertinents mais aussi à des « aberrations optiques ». The Thrasher (2010), le film qui se trouve dans la dernière salle en fournit l'application. Il s'agit d'une série de simulations de fumée qui révèlent des formes, tout en produisant parfois des erreurs de traitement. Cette échec de l'automatisation peut devenir une image qui « fonctionne » parce qu'elle traduit une opération de traitement qui se révèle aussi bien comme image qu'en tant que code.

Sample and Hold est une incursion dans les espaces fictionnels et leurs mécanismes propres, leur capacité à induire des mondes entiers, ainsi que la traduction possible de la tridimensionnalité qui fait de l'espace réel une expérience infiniment traduisible dans un large spectre de codes, de surfaces et de textures. Cette étrange malléabilité forge la mythologie contemporaine, qui se raconte autant qu'elle nous raconte.

texte: Joana Neves