

IT'S OUR PLAYGROUND

Camille Le Houezec & Jocelyn Villemont

www.itsourplayground.com



IT'S OUR PLAYGROUND

Founded in 2009, It's Our Playground is the Paris based artist duo made up of Camille Le Houezec (1986) and Jocelyn Villemont (1986).

IOP has been developing a body of work on the porosity and circulation of art practices from a broad professional position (as artists, curators, and teachers), a variety of intervention formats and initiatives favoring working with other artists, and a combination of styles and techniques. Along with reappropriating images through online publishing and curating group projects, It's Our Playground's recent activity has been shifting towards the production of composite visual works in immersive environments. They are represented by Galerie Valentin, Paris.

Solo exhibitions include *Elle disait bonjour aux machines* at La Villa du Parc in Annemasse, 2019 ; *Artificial Sensibility* at Bonington Gallery in Nottingham, 2017. Curated exhibitions include *Reconstructive Memory* at Galerie Valentin in Paris, 2016 ; *Deep Screen* at Parc Saint-Léger in Pougues-les-eaux, 2015 ; *Show Room* at Glassbox in Paris, 2016. Group shows include *Bande à part* at Mrac in Sérignan, 2018 ; *Site Visit* at Kunstverein Freiburg, 2017, *Ambiance d'Aujourd'hui* at Mains d'œuvres in Saint-Ouen, 2016.

From 2012 until 2014, IOP has been developing SWG3 Gallery exhibition program, curating twelve shows featuring local and international artists.

From 2015 to 2019, IOP has been teaching at ESAAA School of Art in Annecy, focusing on the paradigms and influences of the Digital on artistic practices. They initiated the fine art Master_MONSTRE. Since October 2019, they teach at ENSCI, Paris.

IT'S OUR PLAYGROUND

Fondé en 2009, It's Our Playground est un duo d'artistes basé à Paris et composé de Camille Le Houezec (1986) et Jocelyn Villemont (1986).

IOP développe un travail fondé sur la porosité et la circulation des pratiques, depuis un positionnement professionnel large (comme artistes, curateurs, enseignants), des formats d'intervention variés et des propositions privilégiant la collaboration avec d'autres artistes, le mélange des styles et des techniques. Parallèlement à l'appropriation d'images via l'édition en ligne ou le curating de projets collectifs, leurs récents travaux évoluent vers la production plastique d'œuvres composites dans des environnements immersifs. IOP est représenté par la Galerie Valentin, Paris.

It's Our Playground a bénéficié d'expositions personnelles à la Villa du Parc à Annemasse en 2019, à la Bonington Gallery à Nottingham en 2017, à la Galerie Valentin à Paris en 2016 ainsi qu'aux Bains Douches à Alençon et à Piacé le Radieux en 2016. Ils ont assuré des commissariats d'expositions au Parc Saint-Léger à Pougues-les-eaux en 2015, à Glassbox à Paris en 2016. Leur travail a été présenté dans des expositions collectives notamment en 2018 au Mrac à Sérignan, à la Kunstverein Freiburg en 2017 ainsi qu'à Mains d'œuvres à Saint-Ouen en 2016.

De 2012 à 2014 le binôme dirige SWG3 Gallery où il met en place un programme de douze expositions réunissant à la fois des artistes de la scène artistique écossaise et internationale.

De 2015 à 2019, le duo enseigne à l'École Supérieure d'Art d'Annecy. Ils y ont expérimenté plusieurs modules pédagogiques abordant l'influence d'internet sur la pratique des artistes contemporains ainsi que les questions liées à l'exposition (Master_MONSTRE). Depuis 2019 ils enseignent à l'ENSCI, Paris.

Solo show at La Villa du Parc, Annemasse

15.06.2019 - 28.09.2019

Curated by Garance Chabert

Texts by Owen Piper

Acrylic panels by Christophe Scarpa

Bronze casts made in collaboration with Benoit Villemont

Wall drawings by Léa Nusue and Romane Clavel

Publication by Charles Villa

Documentation by Aurélien Mole

Solo show at Bonington Gallery, Nottingham, United Kingdom

22.09.2017 - 27.10.2017

Curated by Tom Godfrey

Prints made in collaboration with Camille Garnier & Alex Paraboschi

Aluminium casts made in collaboration with Benoit Villemont

Sound by Thibaut Villemont

Documentation by Julian Lister

Supported by Fluxus

Curated show at Galerie Valentin, Paris

30.06.2016 - 23.07.2016

With Michael Assiff, Gina Beavers, Nicolas Deshayes, Travess Smalley, Philipp Timischl, Hayley Tompkins.

Documentation by Grégory Copitet

Solo Show at Les Bains-douches, Alençon, France

22.04.2016 - 05.06.2016

Curated by Sophie Vinet

Curated Show at Parc Saint-Léger, Pougues-les-eaux, France

14.03.2015 - 24.05.2015

With Jean-Marie Appriou, Cory Arcangel, Bastien Aubry & Dimitri Broquard, Dewar & Gicquel, Piero Gilardi, Tilman Hornig, Renaud Jerez, Rachel de Joode, Bevis Martin & Charlie Youle, Marlie Mul, Owen Piper, Hayley Tompkins, Anne de Vries

Sound design by Benoît Villemont

Documentation by Aurélien Mole

P. 62 - 67 SCREEN PLAY

Solo show at SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland
03.05.2014 - 24.05.2014

A show of documentations of artworks by Kathryn Andrews, Brendan Anton Jaks, Eva Berendes, Simon Denny, Carson Fisk-Vittori, Patrick Hill, Tilman Hornig, Dan Rees, Philipp Timischl, Anne de Vries

P. 68 - 69 ALL THAT MATTER(S)

Online/Offline residency at Fotomuseum Winterthur, Winterthur, Switzerland
21.09.2018 - 02.12.2018

Part of SITUATIONS program curated by Marco de Muijs.

P. 79 - 71 INFINITE MEMORIES

Online projects, Galerie Valentin, Paris
01.08.2017 - 01.09.2017

P. 72 - 73 EXHIBITION GRADIENT

Online project, www.itsourplayground.com/exhibitionsgradient
2016

P. 74 THE MATTER OF IT BEING A STONE

Rachel de Joode at SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland
21.09.2018 - 02.12.2018

P. 75 FOLKLORE CONTEMPORAIN

Laura Aldridge, Travess Smalley at SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland
03.11.2012 - 30.11.2012

P. 76 LA CHOSE ENCADREE

Gabriele Beveridge, Paul Cowan, Michael Krebber, Landon Metz, Jesse Moretti
SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland
03.04.2014 - 21.04.2014

P. 77 FOLKLORE CONTEMPORAIN III

Bastien Aubry & Dimitri Broquard, Anne de Vries at SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland
31.05.2014 - 21.06.2014



Elle disait bonjour aux machines, 2019
La Villa du parc, Annemasse



Flower Bed (Marguerite), 2019
Wood, MDF, dye, fabric, embroidered labels, bronze casts, Plastic.



Flower Bed (Marguerite), 2019 (Détail)

Wood, MDF, dye, fabric, embroidered labels, bronze casts, Plastic



Flower Bed (Violette), 2019

Wood, MDF, dye, fabric, embroidered labels, bronze casts, plastic.



Flower Bed (Iris), 2019

Wood, MDF, dye, fabric, embroidered labels, bronze casts, plastic.

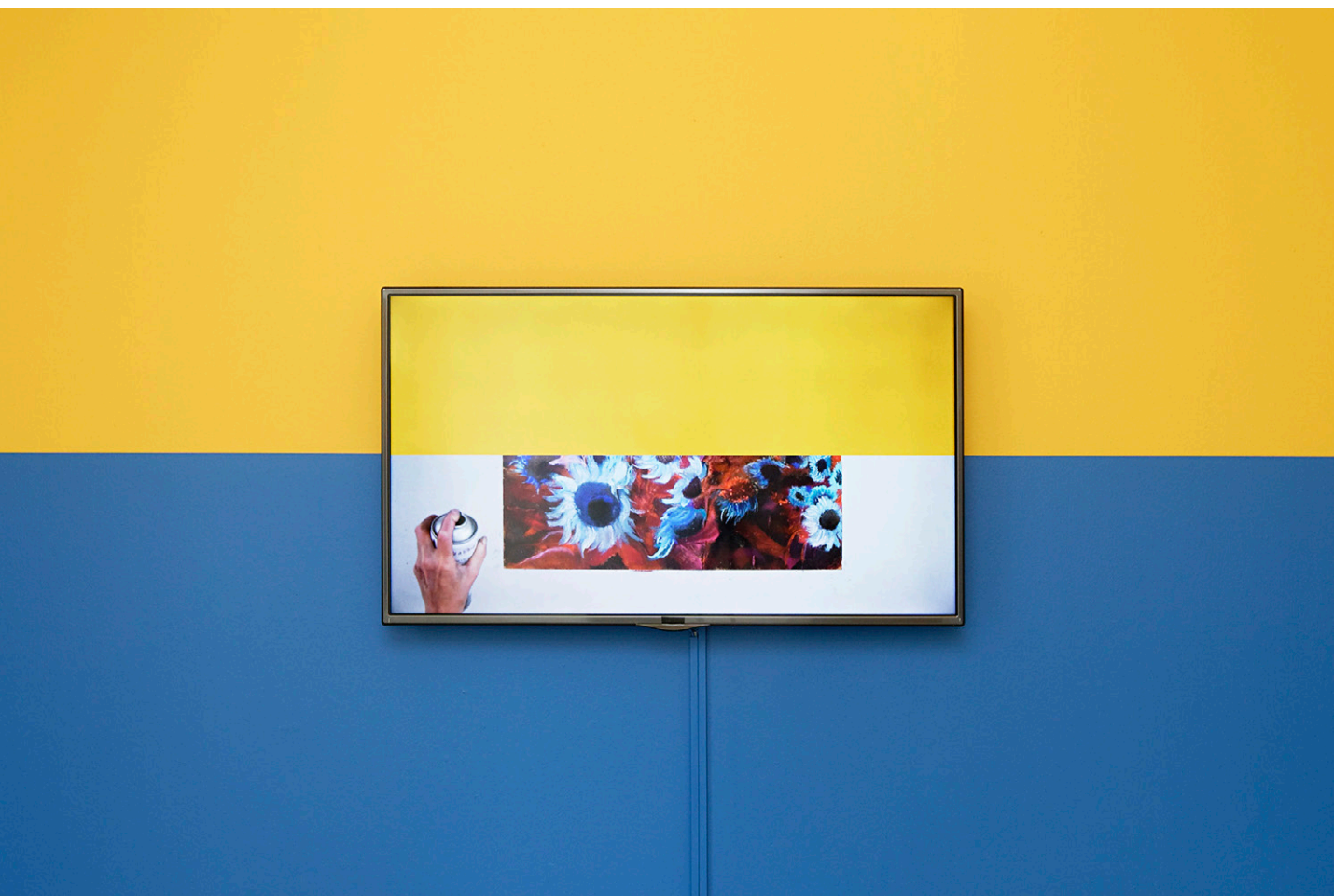


Flower Bed (Poppy), 2019 (Détail)

Wood, MDF, dye, fabric, embroidered labels, bronze casts, Plastic.



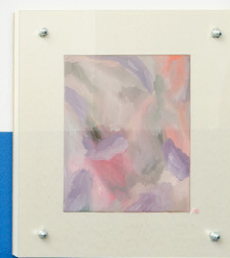
Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Sunflower Analogue, 2019
Single channel video, HD, 21 minutes.

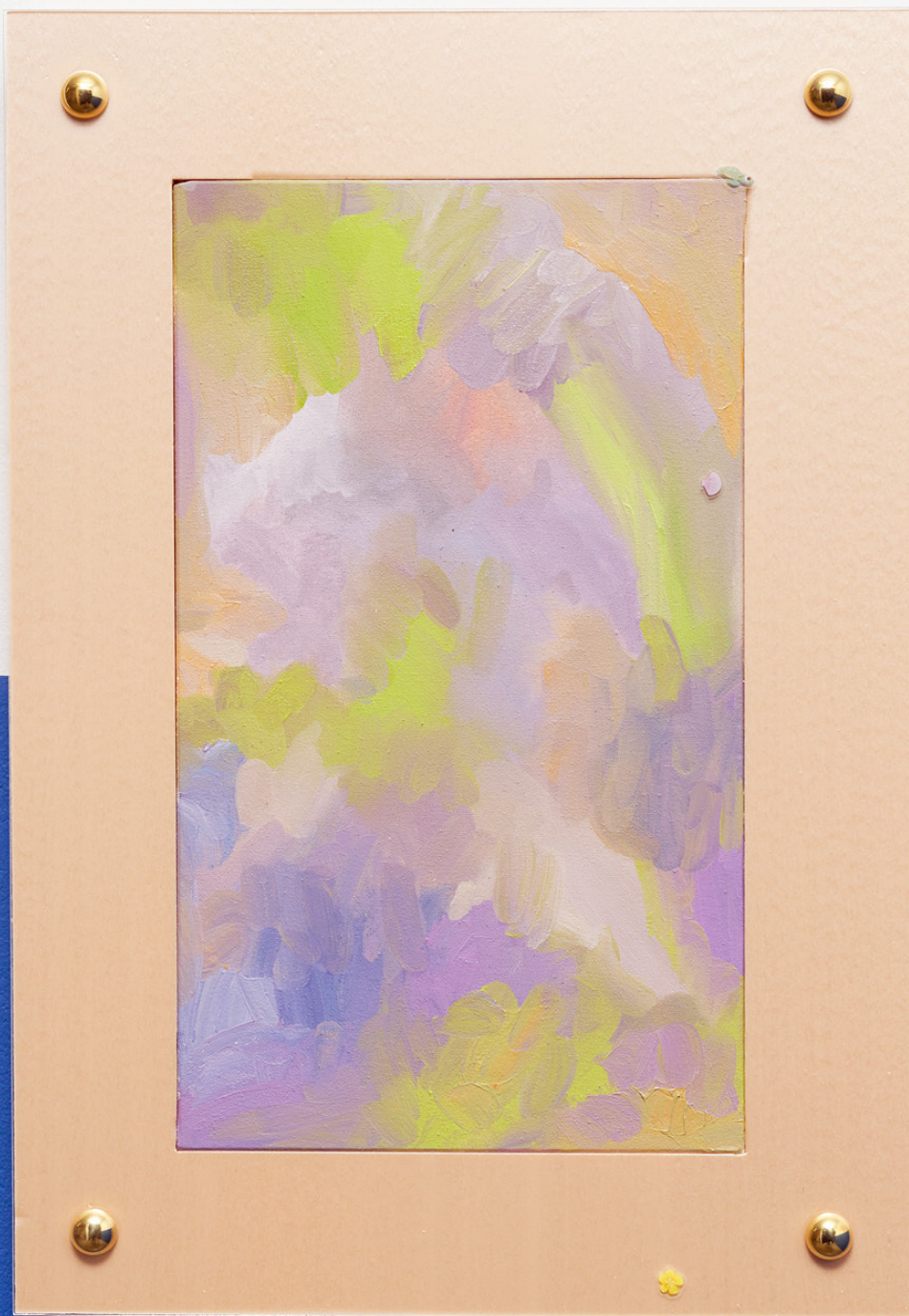


Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Novels by Owen Piper.





Touchpad II, 2019

Oil paint on canvas, insulation foam, fastenings, MDF, stickers. 38 x 55 cm.



Touchpad I, 2019

Oil paint on canvas, insulation foam, fastenings, MDF, stickers. 33 x 38 cm.



DIY Communication (Model 2), 2019
Wood , oil paint on canvas, polystyrene, insulation foam, fastenings. 57 x 65 cm.



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Generative Spirit, 1/7, 2019
UV Print on folded paper. 120 x 80 cm.



Generative Spirit, 2/7, 2019
UV Print on folded paper. 120 x 80 cm.



Generative Spirit, 3/7, 2019
UV Print on folded paper. 120 x 80 cm.



Generative Spirit, 4/7, 2019
UV Print on folded paper. 120 x 80 cm.



Generative Spirit, 5/7, 2019
UV Print on folded paper. 120 x 80 cm.



Generative Spirit, 6/7, 2019
UV Print on folded paper. 120 x 80 cm.



Sunflowers Analogue (wall drawings), 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Sunflowers Analogue (wall drawings), 2019

MonPaysage.zip (PartI), 2019 by Christophe Scarpa

Dry pastels, acrylic, metal, 3D printed tongs



Sunflowers Analogue (wall drawings), 2019

MonPaysage.zip (PartI), 2019 by Christophe Scarpa

Dry pastels, acrylic, metal, 3D printed tongs



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



DIY Communication (Model 1), 2019

Wood , oil paint on canvas, polystyrene, insulation foam, fastenings. 39 x 59 cm.



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



Elle disait bonjour aux machines, 2019
Exhibition view. La Villa du parc, Annemasse



DIY Communication (Model 3), 2019

Wood , oil paint on canvas, polystyrene, insulation foam, fastenings. 57 x 90 cm.

Drawing special scrutiny from researchers and investors, the cognitive sciences study the exchanges between human behavior and the high-tech functioning of machines. The development to an unheard-of level of objects that are connected in daily life leads machines in turn to collect our data, improving their performance at a vertiginous rate as AI, Artificial Intelligence. Today humans and machines together are constructing their common environment.

For a number of years IOP has been drawing its inspiration from this rich field of investigation, linked as it is with memory, the senses, and our attention, while favoring emotional projection. Running counter to the dystopian fantasies to which this imagery often refers, IOP has been developing hybrid works that assert a strong penchant for color and motif, and fully embrace their affinity for the camera and desirability.

Elle disait bonjour aux machines continues then a cycle of exhibitions at the Villa du Parc that began with Reconstructive Memory and Artificial Sensibility. It brings together new works and installations that evoke the emotional contacts and mutual learning that occur between people and machines at different stages of life. With a welcoming title that refers to the greetings children will sometimes address to certain objects in their day-to-day world, the show follows the path a human being travels through educational experiences and transference objects that are specific to each age. What kids learn thanks to the tiny object with which they play and explore a world brought down to their level, the cult images decorating walls which teens project themselves into, or the video tutorial accompanying a DIY workshop, these are some of the things IOP connects to domestic environments that foster an intimate relationship to objects. The artworks seen there freely combine signs of a dematerialized culture with elements of a trendy décor, artisanal techniques, or amateur practices. Visitors to the IOP show will thus see side by side covers with embroidered badges in the style of contemporary folklore, woodblocks carved with floral motifs, posters that superimpose fleeting digital images, pedestals made of repurposed hay bales, smartphones done in wood, oil paintings executed from digital screens, etc. All of which yields a kind of lively and spontaneous graft of manual know-how and the digital, which successfully fuse thanks to the scrupulous combination of materials and styles that, on the face of it, are pretty foreign to one another.

In the film Sunflower analogue, an amateur painter passes on her technique for soft-pastel landscapes in reversed colors to a pre-Photoshop finish; it is a know-how that is tried out by art students who take it over and update it. Finally, Christophe Scarpa, a young artist and graduate of ESAAA, filters these images one last time by superimposing them on Plexiglas stained-glass windows which play with the incoming light and the sun's inclination.

Elle disait bonjour aux machines draws on numerous collaborators who are involved at different levels in the artists' daily creative work. Carried out by different hands, sometimes in the same family or a shared art community, together with the machines, lest we forget, the collective effort makes it possible to neutralize positions of authority, involve both high and low, and open up artworks to a strong polysemy, in other words, a wealth of possible meanings. These individuals include the English artist Owen Piper, who, invited to work on the fringe of the exhibition which was then just beginning to develop, wrote short stories that visitors can bring along with them as they move through the show. The stories will also be regularly read aloud on site.

In Camille and Jocelyn's art, appropriation and transmission proceed in this way, by branchings and superimpositions of people who are known to the artists and admired, of objects they enjoy or are simply present in day-to-day reality, and of screen shots, which are combined with studio techniques, in the atmosphere of a daydream.

Particulièrement scrutées par les chercheurs et les investisseurs, les sciences cognitives étudient les échanges entre le comportement humain et le fonctionnement high tech des machines. Le développement à un stade inédit d'objets connectés dans le quotidien entraîne réciproquement les machines à recueillir nos données pour se perfectionner à grande vitesse comme Intelligences Artificielles. Humains et machines construisent aujourd'hui ensemble leur environnement commun.

IOP s'inspire depuis plusieurs années de ce terrain d'investigation fertile, lié au fonctionnement de la mémoire, des sens, de l'attention, et propice à la projection sensible. A rebours des fantasmes dystopiques auxquels renvoie souvent cet imaginaire, IOP développe des œuvres hybrides qui affirment un goût prononcé pour la couleur et le motif, et assument pleinement leur photogénie et leur désirabilité.

« Elle disait bonjour aux machines » poursuit ainsi à la Villa du Parc un cycle d'expositions commencé avec « Reconstructive Memory » et « Artificial Sensibility », et rassemble des œuvres et installations nouvelles qui évoquent les contacts affectifs et les apprentissages mutuels entre personnes et machines à différentes étapes de la vie. Avec un titre des plus accueillants, renvoyant aux salutations que les enfants adressent parfois à certains objets de leur quotidien, l'exposition propose de suivre le parcours d'un être humain évoluant à travers des expériences éducatives et des objets de transferts particuliers à chaque âge. L'apprentissage par l'objet miniature avec lequel l'enfant joue et explore un monde rapporté à son échelle, les images cultes ornant les murs où se projette l'adolescent ou encore le tutoriel vidéo en support d'atelier DIY sont autant de dispositifs qu'IOP lie à des environnements domestiques qui favorisent la relation intime à l'objet. Les œuvres qui s'y figurent associent librement des signes de la culture dématérialisée à des éléments de décoration tendance, des techniques artisanales ou encore des pratiques amateurs. Dans l'exposition d'IOP cohabitent ainsi des couvertures brodées d'écussons au folklore contemporain, des plaques de xylogravures en bois gravées de motifs floraux, des posters superposant des images numériques évanescentes, des socles bottes de foin, des smartphones en bois, des peintures à l'huile d'écrans numériques, etc.. En résulte une greffe vive et spontanée du numérique et des savoir-faire manuels, qui fusionnent avec succès par le mélange attentif de matières et de styles a priori très éloignés.

Dans le film *Sunflower analogue*, une peintre amateur transmet sa technique au pastel sec de paysages aux couleurs inversées, au rendu pré-Photoshop ; savoir-faire qui est ensuite expérimenté par des étudiantes en art qui s'en emparent et le réactualisent. Puis Christophe Scarpa, un jeune artiste diplômé de l'ESAAA, filtre une dernière fois ces images en y superposant des vitraux en plexiglas colorés jouant avec la lumière et l'inclinaison du soleil.

« Elle disait bonjour aux machines » fait ainsi appel à de nombreux complices impliqués à différents niveaux dans le quotidien créatif des artistes. Le travail collectif, réalisé par différentes mains, parfois d'une même famille ou d'une communauté artistique partagée, sans oublier les machines, permet de neutraliser les positions d'autorité, d'imbriquer le low et le high, et d'ouvrir les œuvres à une forte polysémie. Parmi d'autres, l'artiste anglais Owen Piper a été invité à écrire en regard de l'exposition alors tout juste en train d'éclore, des courtes nouvelles qui accompagnent s'il le souhaite le visiteur et seront régulièrement lues in situ.

Ainsi vont l'appropriation et la transmission dans l'art de Camille et Jocelyn, par ramifications et superpositions de personnes familières et admirées, d'objets qu'on affectionne ou qui sont seulement présents au quotidien, de captures d'écran qui se mélangent à des techniques d'atelier, dans une ambiance de rêve éveillé.



Artificial Sensibility, 2017
Exhibition view, Bonington Gallery, Nottingham



CHERRY_cherry_PEACH_peach, 2017
UV print on dibond, aluminium casts, glass paint, aluminium box section, polyester.



OLIVE_olive_LAVENDER_lavender, 2017

UV print on dibond, aluminium casts, glass paint, aluminium box section, polyester.



Artificial Sensibility, 2017

Exhibition view, Bonington Gallery, Nottingham



Artificial Sensibility, 2017
Exhibition view, Bonington Gallery, Nottingham



ROSE_rose, 2017
UV print on dibond, aluminium casts, glass paint, aluminium box section, polyester.



OLIVE_olive_LAVENDER_lavender, 2017

UV print on dibond, aluminium casts, glass paint, aluminium box section, polyester.



ORANGE_orange, 2017
UV print on dibond, aluminium casts.



CHERRY_cherry, 2017
UV print on dibond, aluminium casts, glass paint.



VIOLET_violet, 2017
UV print on dibond, aluminium casts.



Artificial Sensibility, 2017
Exhibition view, Bonington Gallery, Nottingham



VIOLET_violet, 2017

UV print on dibond, aluminium casts, glass paint, aluminium box section, polyester.

ARTIFICIAL SENSIBILITY

Text by Tom Godfrey

Artificial Sensibility continues the duo's ongoing reflection on artificial intelligence - when technology mimics human cognitive behaviour. Artificial Sensibility reveals a hybrid learning process of automated principles of recognition and basic human methods of education.

Presented via a series of intuitively formed constructs of blended colours, warped shapes and images of natural elements, misunderstanding and ambiguity gives rise to free-form poetic response.

As their core practice, IOP have curated many exhibitions of artists' work. Artificial Sensibility will be an opportunity to widen their scope of production by collaborating closely with other types of makers, including technical and artisan practitioners with specific savoir-faire.



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris



Reconstructive Memory, 2016
Exhibition view, Galerie Valentin, Paris

Reconstructive Memory is an English term borrowed from cognitive psychology meaning that memory is not a faithful reproduction of past events but rather a mental faculty based on recollection-reconstruction processes. Depending on our emotions, our level of tiredness, our beliefs, we may reconstruct episodes from our lives in a way that leads to distortions, alterations and false memories. These clearly approximate shapes are floating, malleable signs. Expressing a relationship more than an image, they acquire their meaning through their use, their reception context, their display, or the relations of proximity between them.

Since the invention of computers, the data-storage race has been generating technological debates. The machines are obliged to keep offering more memory to enable us to preserve our own. Like a search engine, our brain uses this external memory more and more, and invents strategies to free itself from the overload of amassed information. It therefore knows where to find the details it needs, without needing to store the contents: a new way to operate our encephalon, approaching a form of artificial intelligence.

It has now become a habit on the internet: documentation precedes exhibition visits. Those immaculate images purged of all imperfections circulate quickly, often substituting for the works, which must be photogenic above all. In Reconstructive Memory, we further accentuate the difference between the physical encounter with the pieces and their discovery through documentation. In fact, although we are able to get close to the works in the gallery, the experience behind the screen is disrupted by large printed transparent filters placed in the axis of the pieces hung on the gallery walls, allowing only a partial view of these. Whether it be the paintings that Gina Beavers has carefully modelled and painted based on photographs gleaned on Google images; poetic collages by Hayley Tompkins made up of re-photographed advertisements arranged on galvanized metal panels; thermally moulded intestinal paintings by Nicolas Deshayes; sculpted paint by Michael Assiff; varnished, melancholic paintings by Philipp Timischl; or the woven digital image by Travess Smalley, the works presented in the space are hard to understand by means of a two-dimensional image. Beyond their meaning, they were chosen for their complex materiality and appear muddled, as if they had poorly digested their transfer to the screen. Fleshly, corporeal, reflecting our own anatomy, they make Reconstructive Memory an exhibition you want to roam, explore, even touch.

The large-format prints placed in the visitor's field of vision were made from Galerie Valentin's photographic archives. During the consultation period, our own memories of visits to rue Saint-Gilles resurfaced. We were gripped by the specificities of the place and the hanging automatisms that led successive photographs to produce five recurring viewing angles. Collages created by superimposing and deforming dozens of exhibition views are seen as memory interfaces, mnemonic traces of the past thirteen years. Taking as their very subject the place in which they have been set up, these porous screens oscillate between scenographic elements and contextual sculptures. These ambiguous filters, conceived as pieces that condition access to the works and unsettle visitors, act as revelatory reproductions offering a new perspective on the work of the invited artists.

Reconstructive Memory est un terme Anglais emprunté à la psychologie cognitive signifiant que la mémoire n'est pas la reproduction fidèle d'événements passés mais une faculté de l'esprit reposant sur des processus de reconstruction des souvenirs. En fonction de nos émotions, de notre état de fatigue, de nos croyances, la reconstitution des épisodes vécus peut conduire à des distorsions, des altérations ou des faux souvenirs.

Depuis l'invention des outils informatiques, la course au stockage de données anime les débats technologiques. La machine se doit d'offrir toujours plus de mémoire pour nous permettre de préserver la nôtre. À la manière d'un moteur de recherche, notre cerveau utilise de plus en plus cette mémoire externe et invente des stratégies pour se libérer du trop plein d'informations engrangées. Il sait donc où aller chercher les renseignements dont il a besoin, sans avoir à stocker les contenus : une nouvelle façon de faire fonctionner notre acéphale se rapprochant d'une forme d'intelligence artificielle.

C'est maintenant devenu une habitude, sur Internet, la documentation précède les visites d'exposition. Ces images immaculées, débarrassées de toute imperfection, circulent à grande vitesse, se substituant souvent aux œuvres, ces dernières se devant avant tout d'être photogéniques. Dans Reconstructive Memory, nous accentuons encore la différence entre la rencontre physique avec les pièces et leur découverte à travers la documentation. En effet, si dans la galerie nous sommes en mesure de nous approcher des œuvres, l'expérience derrière l'écran, elle, est troublée par de larges filtres transparents imprimés et placés dans l'axe des pièces accrochées aux murs de la galerie, ne permettant qu'une vision partielle de celles-ci. Qu'il s'agisse des peintures que Gina Beavers prend soin de modeler et peindre d'après des photographies glanées sur Google images ; des collages poétiques de Hayley Tompkins composés de publicités re-photographiées et arrangées dans des plateaux en métal galvanisé ; des tableaux thermoformés intestinaux de Nicolas Deshayes ; de la peinture sculptée de Michael Assiff ; des toiles résinées et mélancoliques de Philipp Timischl ; ou de l'image digitale tissée de Travess Smalley, les œuvres présentes dans l'espace sont difficiles à appréhender par le biais de l'image en deux dimensions. Au delà de leur signification, elles ont été choisies pour leur matérialité complexe et apparaissent brouillées, comme si elles n'avaient pas bien digéré leur passage à l'écran. Charnues, corporelles, renvoyant à notre propre anatomie, elles font de Reconstructive Memory une exposition que l'on a envie de parcourir, d'explorer, voire de toucher.

Les impressions grand format placées dans le champ de vision des visiteurs ont été composées à partir des archives photographiques de la Galerie Valentin. Lors de la consultation, nos propres souvenirs de visite rue Saint-Gilles sont remontés à la surface. Nous avons été saisi par les spécificités du lieu et les automatismes d'accrochage ayant conduit les photographes successifs à produire cinq angles de vue récurrents. Les collages réalisés par superposition et déformation de dizaines de vues d'expositions sont envisagés comme des interfaces mémorielles, les traces mnésiques de ces treize dernières années. Prenant pour sujet même le lieu dans lequel ils sont implantés, ces paravents poreux oscillent entre éléments de scénographie et sculptures contextuelles. Ces filtres ambigus, pensés comme des pièces conditionnant l'accès aux œuvres et troublant les visiteurs,

L'exposition s'inscrit dans une réflexion sur les modes de production, d'installation, d'appréhension et de diffusion d'une exposition. Reconstructive Memory propose donc deux expériences simultanées, à la fois différentes et complémentaires. Si la fréquentation de la galerie permettra toujours un rapport privilégié aux œuvres, la visite en ligne, véritable projet d'exposition à part entière, n'en sera pas moins singulière et inédite. Quelque soit l'expérience vécue, notre mémoire se chargera inexorablement d'en modifier le souvenir.



Mental Matter, 2016
Exhibition view, Les Bains Douches, Alençon



Mental Matter, 2016
Exhibition view, Les Bains Douches, Alençon



Brain content (side), 2016
UV print on dibond. 85 x 75 cm.



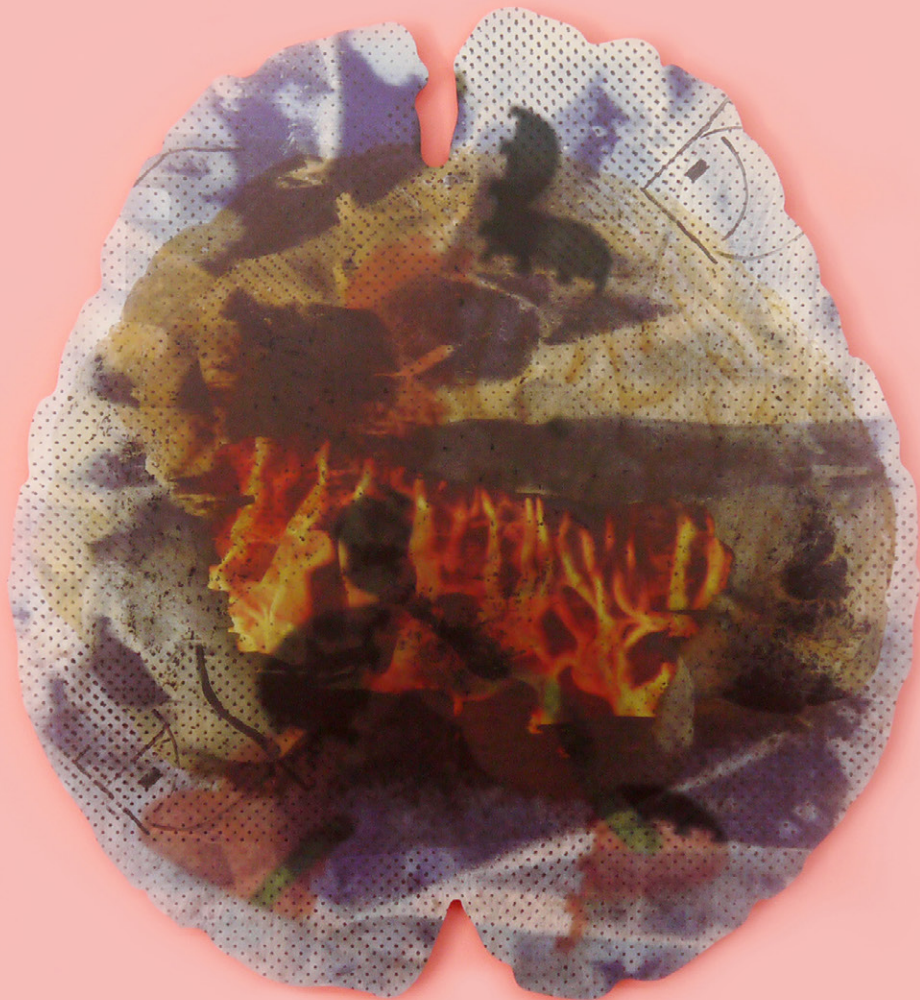
Brain content (above III), 2016
UV print on dibond. 88 x 98 cm.



Brain content (front), 2016
UV print on dibond. 98 x 75 cm.



Brain content (rear), 2016
UV print on dibond. 98 x 75 cm.



Brain content (above II), 2016
UV print on dibond. 90 x 98 cm.



Brain content (above II), 2016
UV print on dibond. 88 x 98 cm.

“You don’t have a memory? Rent one or more,” the philosopher Jean-François Lyotard declared in the catalogue to the 1985 Les Immatériaux event at the Pompidou Center in Paris—in the chapter on artificial memories. He adds, “The great process of exteriorization of memories (inclusion in a bank of some kind), in this instance artistic, has begun. Memory once haunted us; now one accesses it, consults it. One can even get ‘artist pages’ on demand: the imaginary museum. Beginnings of a solution to the infernal question of storage. But what is the machine that handles sensibility?”

Most of the time the stroboscopic stream that spreads over our screens yields constellations of appealing images, colors, shapes, and textures; the materials, names of artists, sources, and exhibition venues are mixed together. Our capacity for concentration is increasingly akin to hyper-attention, and our hyperactive gray matter demands constant stimulation, ingests ever greater amounts of content that our human memory alone is not enough to retain. Comparing the human body to hardware and behavior to software, the sociologist Theodor H. Nelson drew a parallel between the Human and the Machine when computer and technological developments were in their infancy in the 1960s. Since then our central processing unit seems to have developed nerve cells that are better adapted to our new way of consuming images, enabling quicker assimilation and storage.

Thus our neurons are apparently raising up part of our encephalon into a kind of Adobe™ series containing a software program for touching up photos, another for page-layout, and a third for graphic design in the service of our memories. Our brain possesses the necessary resources then for transforming the surplus of artworks into a raw material. The collages resulting from these operations, displayed here on the kinds of cloth backdrops generally used by photographers, will become digitized data that will in turn serve as possible material for fashioning new works of art. This is the ecosystem of Mental Matter, which will make our skull a limitless exhibition space.

«Vous n'avez pas de mémoire ? Louez-en une ou plusieurs. » déclarait le philosophe Jean-François Lyotard dans le catalogue de la manifestation Les Immatériaux au Centre Pompidou de Paris en 1985. Au chapitre des mémoires artificielles. Il poursuit :
« Commence le grand processus d'extériorisation (de mise en banque) des souvenirs, ici artistiques. La mémoire nous habitait ; maintenant, on y accède, on la consulte. On peut même obtenir des « pages-artistes » sur demande : musée imaginaire. Débuts d'une solution à l'infamale question du stockage. Mais quelle est la machine qui se charge de la sensibilité ? »

Du flux stroboscopique qui s'étale sur nos écrans, résulte la plupart du temps, des constellations d'images attirantes, de couleurs, de formes, de textures ; les matériaux, les noms d'artistes, les sources, les lieux d'exposition se mélangent. Notre capacité de concentration s'apparente de plus en plus à de l'hyper-attention, notre matière grise hyperactive demande une stimulation constante, ingère toujours plus de contenu que notre mémoire humaine seule ne suffit à retenir. En comparant le corps humain à du hardware et le comportement à du software, le sociologue Theodor H. Nelson rapprochait, au début du développement informatique et technologique dans les années 1960, l'Humain de la Machine. Depuis, notre unité centrale semble avoir développé des cellules nerveuses mieux adaptées à notre nouveau mode de consommation des images et permettant une assimilation et un stockage plus rapides.

Nos neurones érigeraient ainsi une partie de notre encéphale en une sorte de suite Adobe™ contenant un logiciel de retouche photo, un logiciel de mise en page, un autre de conception graphique au service de notre mémoire. Notre cerveau possède donc les ressources nécessaires pour transformer le trop-plein d'œuvres d'art en matériaux brut. Les collages résultants de ces opérations, accompagnés de fonds en tissus généralement utilisés par les photographes, deviendront ensuite des données numériques qui serviront à leur tour de matière potentielle pour composer des œuvres d'art. Tel est l'écosystème de Mental Matter qui fera de notre boîte crânienne un espace d'exposition sans limite.



Deep Screen, 2016

Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016

Front : Renaud Jerez, _EFNKXRHB_, 2014 - Back : Marlie Mul, Puddle (Shallow Match), 2014 52



Deep Screen, 2016

Tilman Hornig, Untitled (GlassBook), 15", 2013



Deep Screen, 2016
Hayley Tompkins, Tele and data, 2009



Deep Screen, 2016
Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016
Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016
Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016
Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016

Front : Piero Gilardi, La boîte aux cailloux verts, 2009



Deep Screen, 2016
Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016
Exhibition view, Parc Saint-Léger, Pougues-Les-Eaux



Deep Screen, 2016

Front : Anne de Vries, The Oil we Eat, 2014

“Deep Screen” proposes an in-depth exploration of the screens that now people our lives. In ever-growing numbers, computers, smartphones and tablets constitute a layer that is starting to replace the glass doors of galleries and other museums, and modify our perception of contemporary art. The idea of continuous depth in the exhibition’s subtitle clearly echoes the spatial dimension of the featured works. The expression is also employed here as the opposite of superficiality and characterizes each of the pieces displayed in Parc Saint Léger. Far from trying to champion virtual visits, the immersive style of “Deep Screen” invites flesh-and-blood visitors to an exhibition experience that is completely of the physical world.

Since the border between the real and the virtual is increasingly porous, many artists today consider the internet, with its cycles, networks, fluids, pollution, folklore, and beliefs, as their new natural milieu. In this ecosystem, the majority of the artworks move about freely, unconstrained by lighting or how they are positioned on display, dehierarchized, “liked,” shared, occasionally imitated, and living out an uninhibited existence in their documented form. Borrowing the display-case exhibit form from museums devoted to popular arts and traditions,* “Deep Screen” presents a certain view of art in 2015 through a glass screen. These giant vivariums make it possible to conserve works of art within their glass walls, preserve them from change, and of course show them off to advantage, raising their cultural value. “Encasing” the show and keeping visitors at a remove inevitably induces a certain critical distance vis-à-vis a digital practice that may already have a whiff of outmodedness or obsolescence.

The diaramas can be seen as narrative collages blurring the borders between the natural world and an artificial arrangement, each one including works of different kinds posed before computer “wallpaper” designed by Owen Piper. Inside, a synthetic fantasized nature dreamed up by Piero Gilardi surrounds the postapocalyptic avatars created by Renaud Jerez and the display dummies sporting clothing from the Arcangel Surfware brand designed by the artist of the same name. The two latter artists, as well as Tilman Hornig, Marlie Mul, Anne de Vries, and Rachel de Joode, weave subtle ties with Post-Internet art** and demonstrate the attraction scientific phenomena, communication tools, flows, and organic materials exercise over a young generation of artists.

Some of them have chosen to pursue a manual practice inherited from traditional techniques that including ceramics, metal casting, and stone cutting. Jean-Marie Appriou, for example, poetically combines technical experiments with mythological references. Daniel Dewar & Gregory Gicquel engage in a very physical relationship with matter. Numerous handmade objects fashioned by Bastien Aubry & Dimitri Broquard, as well as Bevis Martin & Charlie Youle, evince an undisguised interest in experiencing classic, even ancestral techniques. Finally Hayley Tompkins’s practice is taking shape through painted everyday objects, symptomatic of a materialist excess.

We might see this collection of art works and objects from everyday life, along with the experimental methodology accompanying it, as a nonexhaustive ethnographic practice playing out at one and the same time in the thin layer of our smartphones’ screens and the depths of our memory.

“Deep Screen” sketches out the contours of a contemporary artistic folklore that is seizing on traditional techniques with the aim of taming new technologies. Laid out like a museum within a museum, the show proclaims its status as a laboratory, reducing the borders between a history of art in the process of being written and contemporary popular cultures.

«Deep Screen» propose une exploration en profondeur des écrans qui peuplent maintenant nos vies. De plus en plus nombreux, ordinateurs, smartphones et tablettes constituent un filtre qui tend à remplacer les portes vitrées des galeries et autres musées et modifient notre perception de l'art contemporain. L'idée de profondeur contenue dans le sous-titre de l'exposition fait évidemment écho à la dimension spatiale des œuvres. Ce terme est aussi employé ici comme contraire de la superficialité et caractérise chacune des œuvres présentées au Parc Saint Léger. Loin de faire l'apologie des visites virtuelles, le dispositif immersif de «Deep Screen» invite à une expérience de l'exposition toute en matérialité.

La frontière entre réel et virtuel étant de plus en plus poreuse, de nombreux artistes considèrent aujourd'hui Internet comme leur nouveau milieu naturel avec ses cycles, ses réseaux, ses fluides, sa pollution, son folklore, ses croyances. Dans cet écosystème, la majorité des œuvres évoluent librement, sans contraintes d'éclairage ou de placement, déhiérarchisées, «likées», partagées, parfois imitées et vivant une existence décomplexée sous leur forme documentée. Empruntant au musée des arts et traditions populaires* un mode de présentation sous forme de vitrines, «Deep Screen» présente une certaine vision de l'art en 2015 vue au travers d'un écran de verre. Ce dispositif permet aux œuvres d'y être conservées, de les préserver de l'altération et bien entendu de les valoriser. La «mise en boîte» de cette exposition tenant le visiteur à distance induit donc nécessairement un certain recul sur une pratique digitale peut-être déjà empreinte de désuétude.

Envisagés comme des collages narratifs brouillant les frontières entre monde naturel et dispositif artificiel, chaque tableau comprend des œuvres de nature différente évoluant devant des «fonds d'écran» conçus par Owen Piper. À l'intérieur de ces dioramas, une nature synthétique, fantasmée et designée par Piero Gilardi entoure les avatars post-apocalyptiques de Renaud Jerez et les mannequins de vitrine arborant les vêtements de la gamme Arcangel Surfware conçue par l'artiste du même nom. Ces deux derniers ainsi que Tilman Hornig, Marlie Mul, Anne de Vries ou encore Rachel de Joode tissent des liens esthétiques ténus avec l'art Post-Internet** et démontrent l'attrait d'une jeune génération d'artistes pour les phénomènes scientifiques, les outils de communication, les flux ou encore les matières organiques.

Certain des artistes ont choisi de poursuivre une pratique manuelle héritée de savoir-faire traditionnels (céramique, fonderie, taille de pierre...). Ainsi Jean-Marie Appriou associe avec poésie des expérimentations techniques à des références mythologiques. Daniel Dewar & Gregory Gicquel, quant à eux, sont engagés dans un rapport physique avec la matière. Les nombreux objets faits-main réalisés par Bastien Aubry & Dimitri Broquard ainsi que Bevis Martin & Charlie Youle témoignent d'un intérêt non dissimulé pour l'expérimentation de techniques classiques voir ancestrales. La pratique de Hayley Tompkins, pour sa part, évolue à travers des objets usuels peints, symptomatiques d'un trop plein matérialiste.

Cette collection d'œuvres d'art et d'objets du quotidien ainsi que la méthodologie expérimentale qui l'accompagne pourrait être considérée comme une pratique ethnographique non-exhaustive se jouant à la fois dans l'épaisseur de l'écran de notre smartphone et les profondeurs de notre mémoire. «Deep Screen» dessine les contours d'un folklore artistique contemporain s'emparant des techniques traditionnelles dans le but d'appriivoiser les nouvelles technologies. Conçue comme un musée dans le musée, l'exposition revendique son statut de laboratoire, atténuant les frontières entre une histoire de l'art en train de s'écrire et les cultures populaires contemporaines.



Screen Play, 2014
Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Screen Play, 2014
Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Screen Play, 2014

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Screen Play, 2014

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Screen Play, 2014
Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland

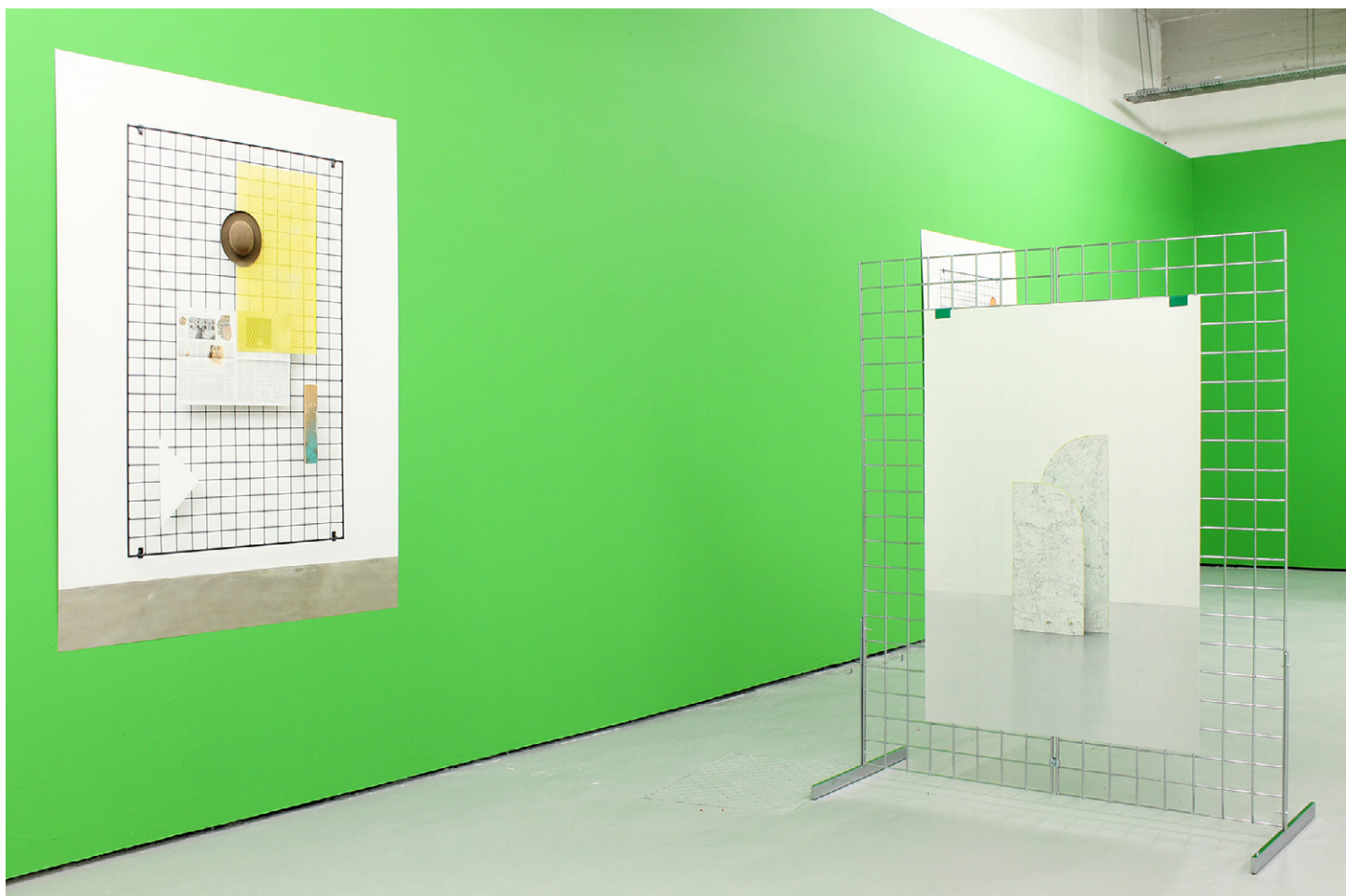


Screen Play, 2014
Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Screen Play, 2014

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland

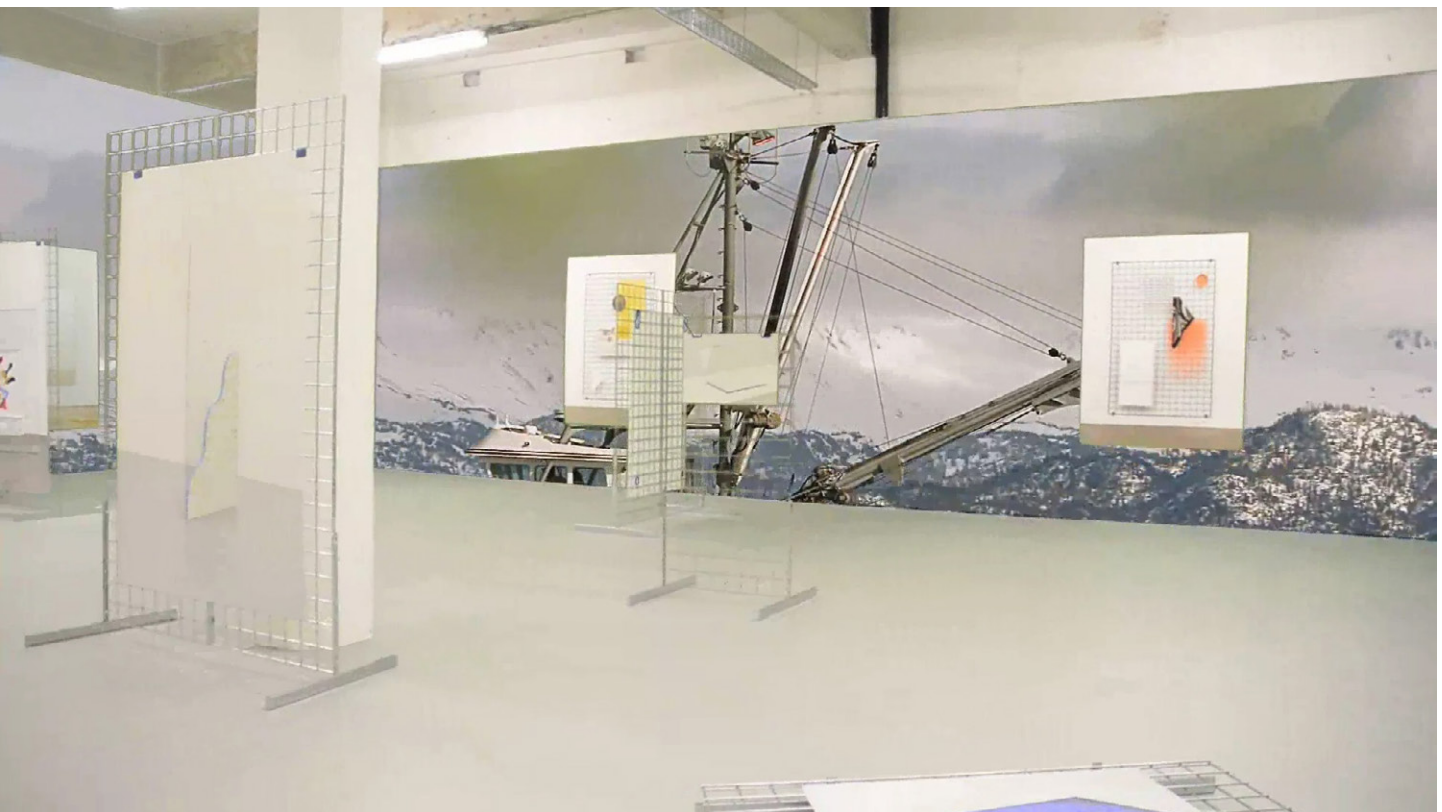


Screen Play, 2014

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Screen Play_evolution, 2015
Still image, HD Video, 3 minutes.



Screen Play_evolution, 2015
Still image, HD Video, 3 minutes.

SCREEN PLAY

As artists we create images, as curators we believe in their potential; their potential to be seen, to travel, to expand and inspire. Thanks to High Definition, one can now see the actual colors, textures or materials of an artwork, from behind a screen. With the Internet, it is now possible to get a better idea of a show, a museum collection without even visiting it in the flesh. To be honest, we never had the chance to contemplate most of these exhibited artworks for real and this show is the occasion to experiment with a 'Real Life' exhibition format in the digital age.

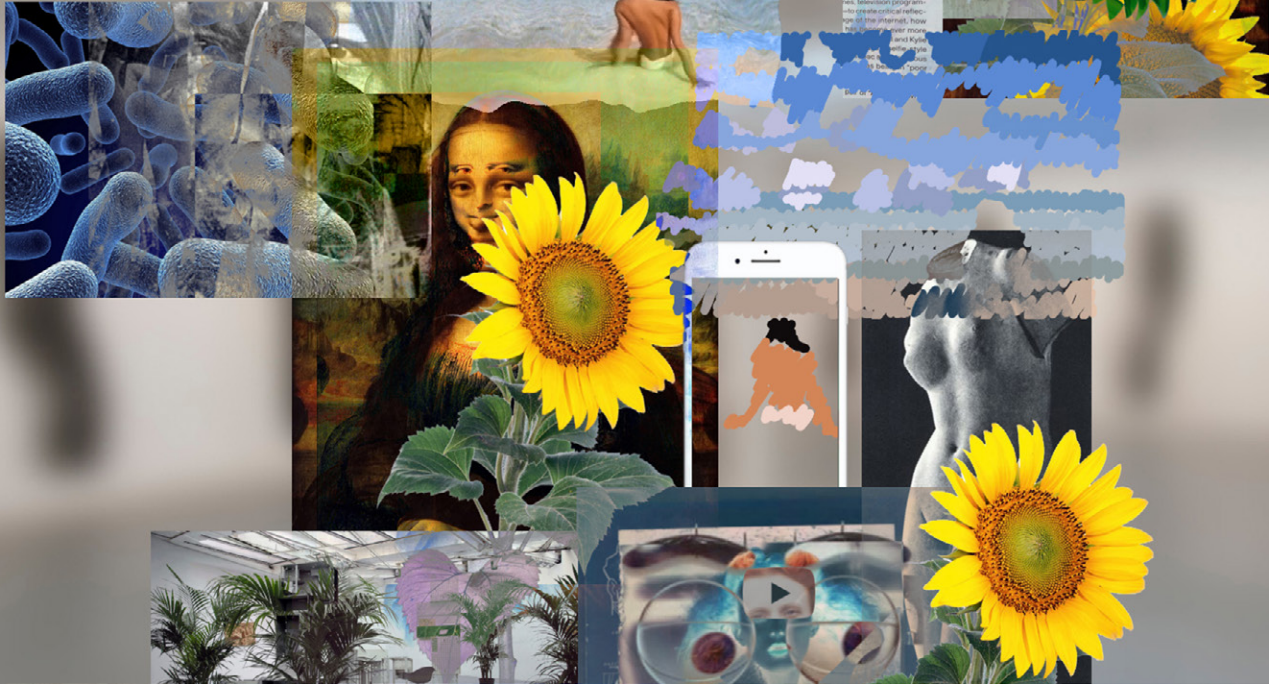
Every artist now has to consider the 'second life' of his/her work. Once the exhibition is over, the work goes back into storage while its documentation starts a career online (and the photograph better be a good one!). By using some controversial and subjective selection criteria such as the online virility of the image, its visual impact, the quality of the picture taken, Screen Play reveals a primordial aspect of contemporary art production today. We find something very primitive in exhibiting images we see online each day.

Playing back and forth between 3D and 2D, we re inject these documentations of artworks in their natural environment in a way to see what it does to show images of artworks within the exhibition space. Obviously, nothing can replace the sensation of seeing a work in the flesh, but could its representation create something else, something you can't get with the actual artwork?

We created itsourplayground.com in 2010 to host online exhibitions built around documentations of artworks mixed with found images, GIFs, videos and texts. The site's homepage is a playful, immaterial space that picks up on the qualities that are inherent to the internet (ease of access, practically without monetary charge, rapidity), to produce surprising narratives, deconstructing the hierarchy that usually reigns among documents.

Screen Play pursues a reflexion around the mode of diffusion and propagation of artworks through their documentation and could also be seen as an experimental human scale model of our website.

ALL THAT MATTER(S)



IT'S OUR PLAYGROUND

All thet Matter(s), 2018 (screen capture)

Online project/residency, SITUATIONS, Fotomuseum Winterthur

ALL THAT MATTER(S)



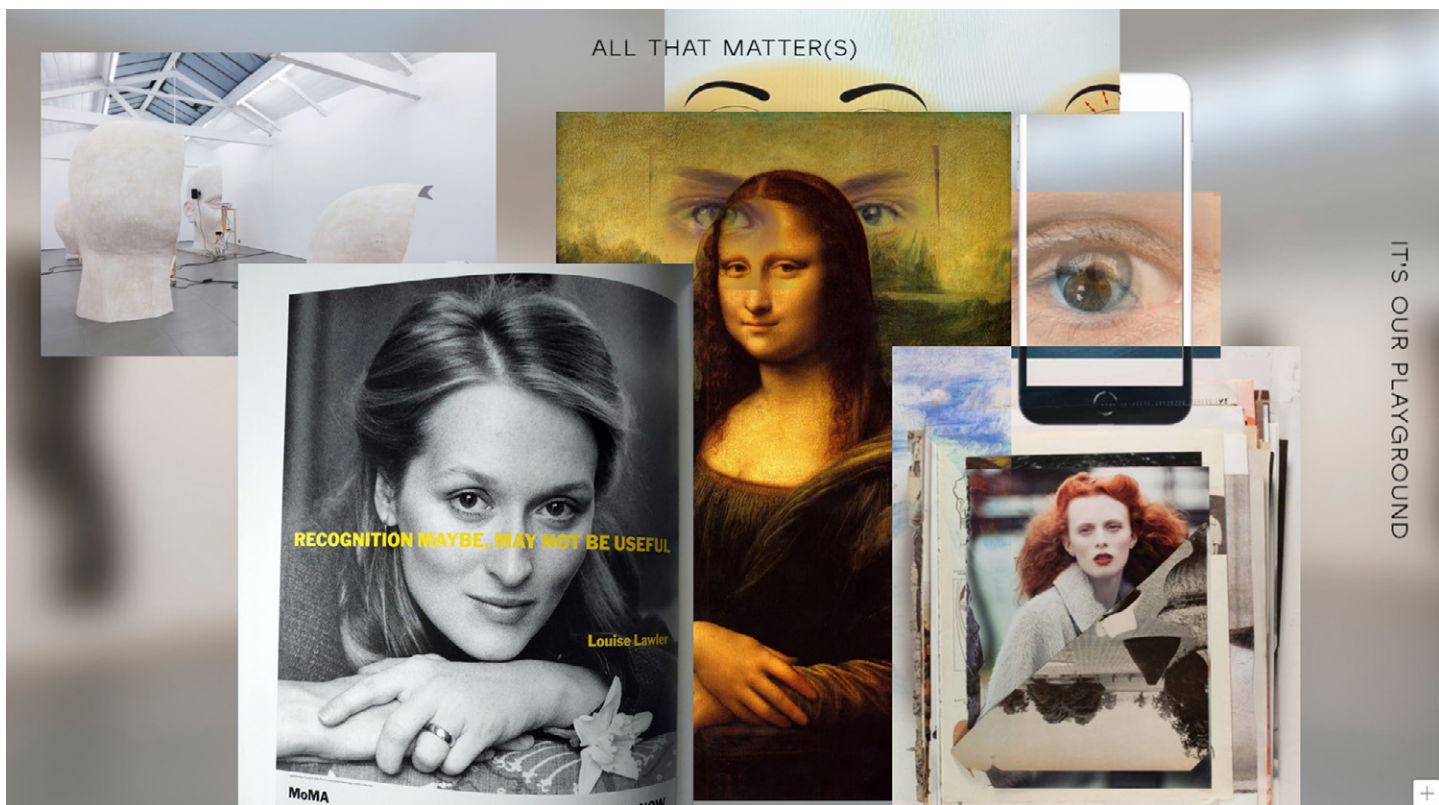
IT'S OUR PLAYGROUND

All thet Matter(s), 2018 (screen capture)

Online project/residency, SITUATIONS, Fotomuseum Winterthur



All thet Matter(s), 2018 (screen capture)
Online project/residency, SITUATIONS, Fotomuseum Winterthur



All thet Matter(s), 2018 (screen capture)
Online project/residency, SITUATIONS, Fotomuseum Winterthur



Infinite memories, 2017 (screen capture)
Online project, www.galeriechezvalentin.com



Infinite memories, 2017 (screen capture)
Online project, www.galeriechezvalentin.com



Infinite memories, 2017 (screen capture)
Online project, www.galeriechezvalentin.com



Infinite memories, 2017 (screen capture)
Online project, www.galeriechezvalentin.com



Exhibition Gradient, 2016 (screen capture)
Online project, www.itsourplayground.com/exhibitiongradient



Exhibition Gradient, 2016 (screen capture)
Online project, www.itsourplayground.com/exhibitiongradient



Exhibition Gradient, 2016 (screen capture)

Online project, www.itsourplayground.com/exhibitiongradient



Exhibition Gradient, 2016 (screen capture)

Online project, www.itsourplayground.com/exhibitiongradient



The Matter of it being a stone, 2014
 Rachel de Jooe
 Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



The Matter of it being a stone, 2014
 Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Folklore Contemporain, 2012

Laura Aldridge, Travess Smalley

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



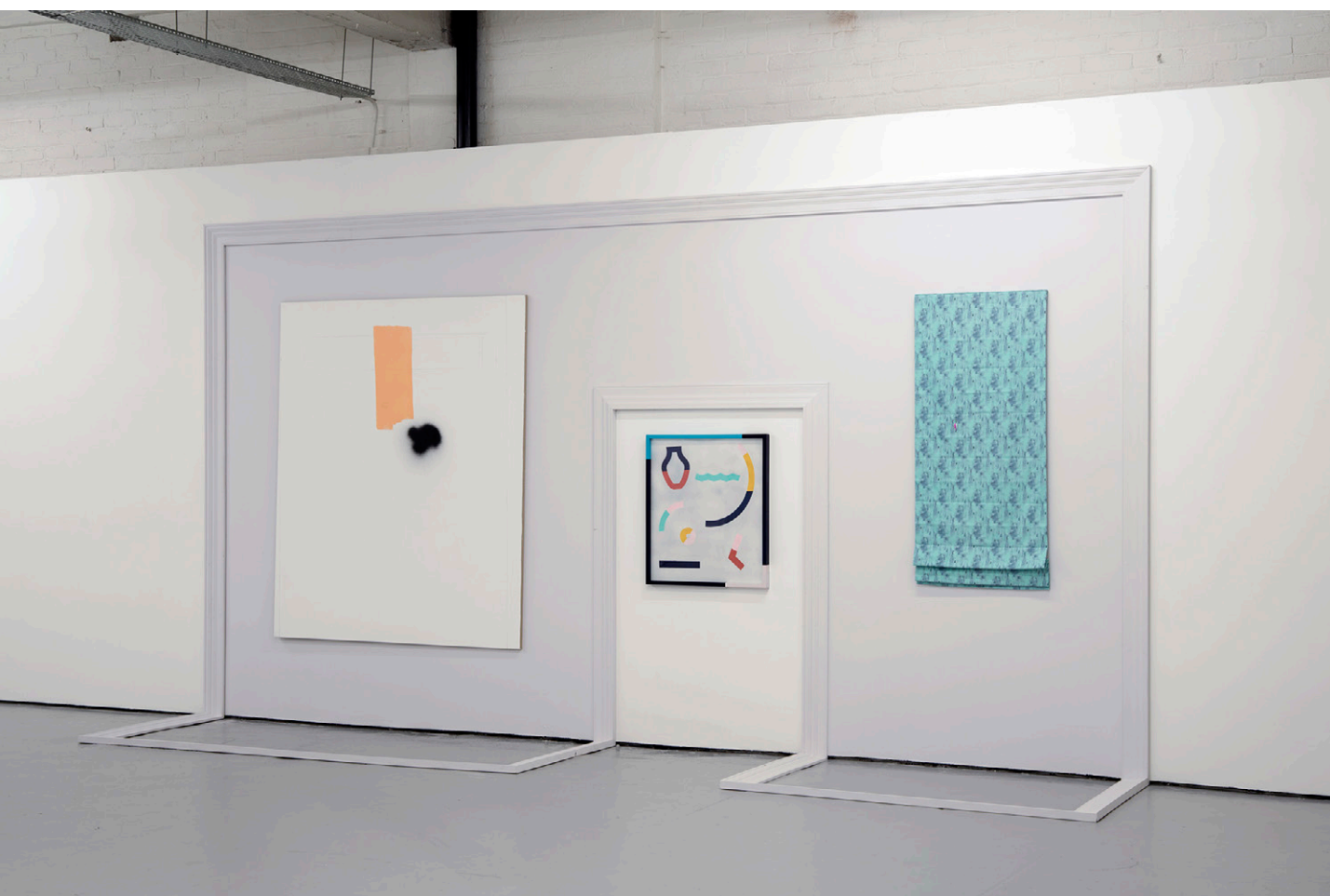
Folklore Contemporain, 2012

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



La chose encadrée, 2014

Gabriele Beveridge, Paul Cowan, Michael Krebber, Landon Metz, Jesse Moretti
Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Rachel de Joode, The Matter of it being a stone, 2014

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Folklore Contemporain III, 2014

Bastien Aubry & Dimitri Broquard, Anne de Vries
Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland



Folklore Contemporain III, 2014

Exhibition view, SWG3 Gallery, Glasgow, Scotland

All images courtesy of It's Our Playground, 2019.
www.itsourplayground.com by Superspace.
Font by Pizza Typefaces.