

Jacob Kassay *F'O'O'T'A'G'E'*

23 mai - 25 juillet 2020

HEURES D'OUVERTURE
MARDI - SAMEDI
11:00 > 19:00

C'est un chaton siamois dont les yeux bleus convergent l'un vers l'autre qui vous invite à l'exposition de Jacob Kassay. La malformation génétique logée dans cette image attendris-sante présage du dédoublement à l'œuvre dans *F'O'O'T'A'G'E'*. Il est en effet impossible de faire le point sur les onze panneaux d'OSB¹ de formats différents qui ont été accrochés au mur tant leur surface vibre, comme pixélisée. Si ce ne sont nos yeux qui louchent, alors l'image elle-même doit être atteinte d'une déformation. La photographie des panneaux imprimée à même son sujet, le bois, fait tressaillir l'objet. L'image ne se superpose pas correctement à sa source, le croisement des deux produisant une malformation qui rend tangible leur relation. Cette présence fantomatique, créée par le dédoublement et donc la disparition de l'intégrité de la surface capturée, Jacob Kassay – ancien étudiant en photographie à l'université de Buffalo – l'explorait d'ores et déjà au sein de *You*, sa précédente exposition à la galerie Art: Concept. Ici, la réitération siamoise de l'objet dans ses propres contours, et la redondance des panneaux dans l'espace produit un effet de « jamais vu », ce phénomène d'épuisement qui nous empêche de reconnaître des formes ou des mots pourtant rabâchés. Dans le règne de la compression de l'image, le choix de ce bois « aggloméré » prend tout son sens. An aggloméré is an aggloméré is an aggloméré. La matière s'en trouve déréalisée.

L'aggloméré borde nos habitations et gît sur les chantiers, futur toit ou plancher. Il est ainsi troublant d'expérimenter, face à la solidité des panneaux, un désagrègement visuel propre au digital. On pense alors aux modélisations d'espace, aux décors de jeux vidéos, comme ceux, domestiques, des SIMS. Ces murs ou ces meubles qu'il arrive – dans un bug accidentel ou provoqué – aux personnages de traverser. Leurs corps fusionnés dans les parois hachent les textures qui peinent toujours à se recomposer en trois dimensions. Mettre le pied dans le décor, c'est ce qu'invitent à faire les deux sculptures métalliques incrustées dans les murs et intitulées Footrest. Généralement le repose-pied, incliné et placé sous le bureau, permet d'améliorer la posture face à l'écran, comme si par extension il soulageait d'une fatigue engendrée par les images digitales. Par le pied, ces sculptures en creux réintroduisent l'échelle humaine et l'ancrage physique au milieu de ce paysage pixélisé créé par l'œil anonyme et défectueux d'une lentille d'appareil photo.

Et c'est d'ailleurs à un fameux corps en mouvement, *le Nu descendant l'escalier* (1912) de Marcel Duchamp, qu'un des panneaux fait référence par l'adoption d'un format quasi similaire. La référence signale qu'au-delà du régime digital auquel on imputerait la déformation de ces images accrochées au mur, une vieille querelle entre la peinture et la photographie, à propos de la représentation du mouvement, continue de se jouer. Inspiré par le rendu d'un déplacement par la chronophotographie, Marcel Duchamp² avait peint dans ces « couleurs bois » un corps en copeaux différemment orientés pour suggérer la descente d'un modèle nu. Dans *F'O'O'T'A'G'E'*, le sujet continue de bouger, cette fois mis en mouvement par le rapprochement inexorable des deux pupilles d'un chat siamois.

Écrit par Elsa Vettier.

1 *Oriented strand board* ou en français : panneau à grandes particules orientées.

2 On pense également aux *Rotoreliefs* de 1935 – des disques en carton devant être placés sur des tourne-disques – qui traduisaient l'intérêt de Marcel Duchamp pour l'art optique et sa volonté d'introduire le mouvement dans la peinture ainsi que de la « capter » cinématographiquement.



ART : CONCEPT
4 PASSAGE SAINTE-AVOYE
75003 PARIS, FRANCE
WWW.GALERIEARTCONCEPT.COM
INFO@GALERIEARTCONCEPT.COM
T: +33 (0)1 53 60 90 30

OPENING HOURS
TUESDAY - SATURDAY
11AM > 7PM

Jacob Kassay *F'O'O'T'A'G'E'* May 23rd - July 25th, 2020

Our invitation to Jacob Kassay's exhibition is a cross-eyed Siamese kitten. The genetic deformation embedded in this adorable image foreshadows the duplication at work in *F'O'O'T'A'G'E'*. It is indeed impossible to focus one's eyes on the eleven OSB¹ panels varying in size that have been mounted on the walls, their surfaces vibrating so much as if pixelated. If it isn't our eyes that are squinting, it must be that the image itself is deformed. The photograph of the panels printed directly on its subject - the wood - makes the object tremble. The image is not correctly superimposed on its source; the crossing over of the two produces a defect that renders their relationship tangible. This ghost-like presence, created by the splitting into two and therefore the disappearance of the integrity of the captured surface, has already been explored by Jacob Kassay - former photography student at the University of Buffalo - through his previous exhibition *You* at the gallery Art: Concept. Here the Siamese reiteration of the object within its own edges and the redundancy of the panels in the space produce an extraordinary effect: a phenomenon of exhaustion that doesn't allow us to recognise the forms or words despite their repetition. In the reign of the compression of images, the choice of this 'chipboard' makes perfect sense. A *chipboard* is a *chipboard* is a *chipboard*. The material experiences a feeling of disconnection from the reality of itself.

Chipboard surrounds our dwellings and is laid in building sites in the place of future roofs or floorboards. It is thus disturbing, vis-à-vis the solidity of the panels, to experience a visual breaking-down specific to the digital. We are reminded of space modelling or decor from video games such as the domestic scenes in the SIMS and the walls or furniture that characters can accidentally or purposefully walk through due to a technical bug. Their bodies fused into the walls chop up the textures that are lagging and still struggling to recompose in three dimensions. We are invited by the two metal sculptures embedded into the walls, both entitled *Footrest*, to literally step foot into the scenery of the exhibition. The footrest is usually inclined and placed underneath a desk to improve one's posture in front of a screen, relieving the fatigue created by the digital image almost by extension. Through the foot, these hollow sculptures re-introduce the human level and physical anchorage amidst the pixelated scenery created by the untrained eye and made defective through the camera lens.

Incidentally, one of the panels references a famous body in movement through its repetition of almost the exact same format of *Nude descending a staircase* (1902) by Marcel Duchamp. This reference signals that, beyond the digital realm that we can attribute to the deformation of the images on the walls, an old dispute continues to play out between photography and painting regarding the representation of movement. Marcel Duchamp², inspired by the result of movement by chronophotography, painted a body in 'wood-coloured' chips oriented differently to suggest a naked model descending a staircase. In *F'O'O'T'A'G'E'* the subject is in continuous movement, this time put in motion by the unavoidable meeting of the pupils of a Siamese cat.

Written by Elsa Vettier.
Translated by Alice King.

¹ Oriented strand board

² We are also reminded of the *Rotoreliefs* of 1935 - cardboard discs to be placed on record players - which reflected Marcel Duchamp's interest in optical art and his desire to introduce movement into painting as well as 'capturing' it cinematographically.

