

## GALERIE CATHERINE BASTIDE

Rue Vandenbrandenstraat 1 - B-1000 Brussels - T. +32 2 646 29 71 - F. +32 2 538 61 67  
info@catherinebastide.com - www.catherinebastide.com

### **KELLEY WALKER**

Opening 2 June, from noon to 7 pm  
June 2- July 21, 2012

**Galerie Catherine Bastide is pleased to present its second solo exhibition by American artist Kelley Walker. Organized around a series of recent works, this exhibition presents a new direction in his work. While elaborating upon the research of the artist's experimenting with the very materiality of the media image, this ambitious, radical and complex project is based on an observation of a new relation to things at the time of their massive translation into digital data, as new modes of production and perception of a reality informed by the many technological representations that structure it. The result is a set of nearly two hundred panels: a formalization of astounding accuracy, as a conceptual enigma, an impossible, bewildering image.**

From a collection of advertisements made in the United States between the 1950s and early the 1970s for cars of the German brand Volkswagen, praising the iconic *Beetle* car, or *Bug*, Kelley Walker started work in 2011 on a series of screen-printed works using CMYK inks + pantone on MDF, elaborating these images in a characteristic graphical manner, bestowing upon them a nebulous visual status. To this end, the artist has utilised the computer programme Rhino, which enables him to generate three-dimensional images. Typically programs like this are used in architecture, design, and in the movie industry for the special effects of science fiction films, as well as for video clips, this professional tool creates recognizable, soft and appealing shapes, with fascinating colour gradients.

For this series, Kelley Walker has worked together with an architect to realise an experiment which the program in theory is incapable of producing: by forcing the machine to base its reasoning on an existing image in order to create another 3D image, he carries out an "unnatural" experiment that produces a result that is both formally strange and conceptually intriguing. The result is a set of "impossible" forms, generated through the constraint imposed upon the software which is forced to fold, roll or invert the original file (reproduced on the exact scale of the document), as if the computer were obliged to consider the image not just as a mere surface, but as a page, a material thing that has to be manipulated. This mirror reflection of the medium itself similarly echoes the original images, designed by the agency Doyle Dane Bernbach in New York and considered as "revolutionary" in the history of American advertising. Depicting cars on clear and neutral backgrounds, as objects without scale floating in an abstract dream with a single text caption - simple word associations, often humorous or even poetic (*lemon*, (yellow), like a garment, a toy or a piece of jewelry) - they mock the very signs of a popular culture in full development and based upon the rule objects, *things*. *The Bug* has since then functioned as a prism, an image of standardization, revealing the unconscious of a civilization that has been reproduced ad infinitum, assimilating all areas of society, from culture to sports to politics.

Kelley Walker's project, in short, juxtaposes one technology with another. The culture of the

windscreen, the screen of the mobile cinema, the *fictionalizing* prism through which the American people have seen reality disintegrate since the democratization of the car, matches a 3D film technology that haunts the darkened cinema rooms: the works of the artist point out the specific condition of the perception of a world made distant, as seen through screens, images, and flat mental representations. The advertising photography that has spread the ideology of personal transport informs the new collectivism offered by Internet and the extensive sharing of data: a *retro-maniacal* universe, populated by phantoms, comebacks, revivals and revenants, pointing to a cultural universe that has become a large market where past, present and future blend together in a historical kaleidoscope in constant motion.

The "invisible hand" that guides these collections by creating the illusion that they are able of accessing *the entire universe* coincides with the limits of a looping software: at a time when the digitization of knowledge suggests "infinite" databases, we are facing, now more than ever, issues regarding the architecture, the intentions, the invisible ideology that inform our research, our explorations in this sea of information. The Volkswagen, the mass produced "people's car", reflects the animal dimension of the *Bug*: the Rhino software (other animal name) creates "veins", "skins", surfaces and intricate designs, disturbingly seductive ornaments and envelopes, futuristic and attractive flexible forms, all of which infuse the "pages" used with the spatial, mental dimension of strange constructions. The cold oneirism of these digital layers that make up this paradoxical material reflects the use of similar tools by the U.S. military for combat simulations: these works also raise a political question; in a way they lift the veil, the filter that places information, experience and transmission today at the heart of a continuous interference.

The conceptual spiral suggested by the work is wide, open and critical. By putting different groups of objects on the same level, Kelley Walker paradoxically defines what philosopher Tristan Garcia has called a sort of *flat ontology*: the artefacts of history are assimilated in an inventory that is *animated* by the very tool that today is used to produce the animation of the spectacle itself in the literal sense (*mainstream* cinema), as the spectacle of this animation (*the life of things*, of all things, animate and inanimate objects, humans, animals, products). In short, this work indeed reveals a modern form of *animism*; an animism of which the structure, of which the holes made inside complex, fragmentary, and chopped images, hollowed-out cavities and "passages" forge an impossible materiality and reinforce the intended, improbable and impossible constructed dimension of things as distanced fictions that reflect a disavowed reality.

**Yann Chateigné**

Translated by Michael Meert

## GALERIE CATHERINE BASTIDE

Rue Vandenbrandenstraat 1 - B-1000 Brussels – T. +32 2 646 29 71 - F. +32 2 538 61 67  
info@catherinebastide.com - www.catherinebastide.com

### KELLEY WALKER

Ouverture le 2 Juin 2, de midi à 19h00

2 Juin 2- 21 Juillet, 2012

**La Galerie Catherine Bastide est heureuse de présenter sa seconde exposition personnelle consacrée à l'artiste américain Kelley Walker. Organisée autour d'une série d'œuvres récentes, elle témoigne d'une nouvelle orientation dans son travail. Tout en prolongeant les recherches de l'artiste expérimentant avec la matière même l'image médiatique, ce projet ambitieux, radical et complexe se fonde sur une observation d'un nouveau rapport aux choses à l'heure de leur traduction massive en données digitales, comme de nouveaux modes de production et de perception d'un réel informé par les multiples représentations technologiques qui le structurent. En résulte un ensemble de près de deux cent œuvres: un travail d'orfèvre, une formalisation à la précision stupéfiante, autant qu'une énigme conceptuelle, image impossible, déroutante.**

A partir d'une collection de publicités réalisées aux Etats-Unis entre les années 1950 et le début des années 1970 pour les voitures de la marque allemande Volkswagen vantant les mérites de l'iconique voiture *Beetle* (« le scarabée ») dite également *The Bug* (« la coccinelle »), Kelley Walker a entamé en 2011 une série d'œuvres sérigraphiées à l'encre acrylique en CMJN + pantone sur MDF, travaillant ces images à l'épure graphique caractéristique, en leur conférant un statut visuel trouble. Pour ce faire, l'artiste a utilisé un logiciel informatique, *Rhino*, permettant de générer des images en trois dimensions. Généralement utilisé en architecture, dans le design ou au cinéma pour les effets spéciaux des films de science-fiction, ou encore pour les besoins de clips vidéos, cet outil professionnel crée des formes très reconnaissables, douces et attirantes, aux dégradés fascinants.

Pour cette série, Kelley Walker a en effet collaboré avec un architecte pour réaliser une expérimentation en théorie irréalisable par le programme utilisé : en forçant la machine à penser avec une image existante pour fabriquer une autre image en 3D, il réalise une expérience « contre nature » produit alors un résultat à l'étrangeté formelle et conceptuelle intrigante. En résulte un ensemble de formes « impossibles », nées de la contrainte imposée au logiciel de plier, de rouler ou de retourner le fichier initial (reproduit à l'échelle exacte du document), comme si l'ordinateur devait considérer l'image non pas comme une simple surface, mais comme une page, une chose matérielle qu'il doit tourner. Cette réflexion en miroir du médium vers lui-même fait écho aux images d'origine elles-mêmes, alors conçues par l'agence Doyle Dane Bernbach de New-York comme autant de « révolutions » dans l'histoire de la publicité américaine. Représentant les voitures sur des fonds neutres et clairs, objets sans échelle flottant dans un rêve abstrait avec une seule mention textuelle, jeux d'association simples, humoristiques voire poétiques (*lemon*, « jaune », comme un vêtement, un jouet ou un bijou) elles charrient les signes propres à une culture populaire en construction fondée sur le règne des objets, des *choses*. *The Bug* agit dès lors comme un prisme, une image de la standardisation, révélant l'inconscient d'une civilisation qui l'a vu reproduite à l'infini, mettant à plat tous les domaines de la société, de la culture à la politique, en passant par le sport.

Le projet de Kelley Walker replie, en somme, une technologie sur l'autre. A la culture du pare-brise, cadre de cinéma mobile, prisme *fictionnalisant* au travers duquel le peuple américain a vu la réalité se désagréger depuis la démocratisation de la voiture, répond la technologie du cinéma en relief qui hante les salles obscures : les œuvres de l'artiste pointent cette condition spécifique de la perception d'un monde mis à distance, vu au travers d'écrans, d'images, de représentations mentales, plates. A la photographie de publicité qui a diffusé l'idéologie des transports individuels répond celle du nouveau collectionnisme offert

par Internet et le partage massif de données : un univers *retromaniaque*, peuplé de fantômes, de retours, revivals et revenants, pointant un univers culturel en forme de vaste marché ou passé, présent et futur se mêlent en un kaléidoscope historique en mouvement constant. A la « main invisible » qui guide ces collections en leur donnant l'illusion de pouvoir accéder à *tout l'univers* répondent les limites du logiciel bouclé sur lui-même : à l'heure des bases de données « infinies » que suggèrent la numérisation du savoir, se posent plus que jamais les questions de l'architecture, des intentions, de l'idéologie invisible qui guide nos recherches, nos dérives dans cet océan d'information. A la Volkswagen, « voiture du peuple », produite en série, répond la dimension animale de ce *Bug* : le logiciel Rhino (autre nom d'animal) crée des « nervures », des « peaux », surfaces et motifs complexes, parures et enveloppes à la séduction inquiétante, formes souples, futuristes et attirantes qui confèrent aux « pages » utilisées la dimension spatiale, mentale, de constructions étranges. A l'onirisme froid de ces couches digitales qui en constituent la matière paradoxale répond l'utilisation par l'armée américaine d'outils comparables pour les simulations de combat : c'est aussi une question politique que soulèvent ces œuvres, levant en quelque sorte le voile, le filtre au travers duquel information, expérience et transmission sont aujourd'hui au cœur d'un brouillage continu.

La spirale conceptuelle proposée par l'œuvre est large, ouverte et critique. En mettant au même niveau ces différents régimes d'objets, Kelley Walker définit paradoxalement une forme d'*ontologie plate*, pour reprendre les mots du philosophe Tristan Garcia : les artefacts de l'histoire rejoignent un inventaire *animé* par l'outil qui aujourd'hui produit l'animation du spectacle elle-même au sens littéral du terme (le cinéma *mainstream*) comme le spectacle de cette animation (*la vie des choses*, de toute chose, objets animés et inanimés, humain, animaux, produits). En somme, c'est bel et bien une forme d'*animisme* contemporain que l'œuvre révèle et dont la structure, dont les trous opérés à l'intérieur des images complexes, fragmentaires, découpées, les carottages et « passages » forcent la matérialité impossible et renforcent la dimension de construction avouée, improbable, impossible, de choses comme autant de fictions distanciées renvoyant à un réel désavoué.

**Yann Chateigné**