

LA GALERIE OBLIQUE

Présente

TABLEAU VARIABLE de PIERRE CLEMENT

Triptyque musical animé & impression numérique

DU 31 OCTOBRE AU 17 NOVEMBRE 2012

*Vernissage le 30 octobre à partir de 18h
En présence de l'artiste*

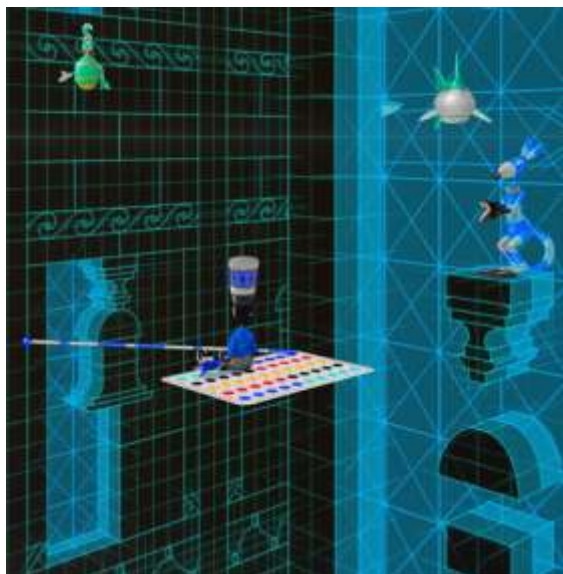
Après avoir présenté successivement son œuvre numérique intitulée « Tableau Variable » au Musée Aquarium de Nancy et au Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg cet été, le dessinateur Pierre Clément a choisi la Galerie Oblique pour montrer au public parisien le Tableau Variable, fruit de six années de recherches et d'expérimentations. Du 31 octobre au 17 novembre, la galerie présente pour la première fois les tirages numériques uniques, issus de la base de données de cette œuvre évolutive, où créatures hybrides et héros de dessins animés évoluent côte à côte.

Des Animaux et des hommes

Né en 1948, Pierre Clément étudie l'architecture aux Beaux-Arts de Paris. Il en sort diplômé en 1972 et se tourne vers l'illustration. Pendant deux ans, la réalisation de planches animalières pour la presse enfantine lui permet de prolonger le plaisir des classes de sciences naturelles et de commencer à peupler ses rêves d'architecte. Deux ans de plus à réaliser des séquences animées pour des films scientifiques lui font découvrir les joies de l'animation. Viennent ensuite la presse, l'édition et la publicité. Métal hurlant, The New Yorker, les Galeries Lafayette, Renault, Reynolds (minerve de l'animation 1985) ... quelle que soit l'occasion, animaux et architecture sont toujours au rendez-vous et les mondes s'agrandissent. Les pleines pages de Métal Hurlant, construites comme des animations figées, sont rassemblées en 1988 dans l'album Ralentir Passage d'Animaux chez Futuropolis. D'autres livres suivront, Tralalajahal et Les Souris 1, 2 et 3. Après avoir réalisé Silenzio & Tralala pour les programmes courts de Canal + il fait un détour par la peinture et expose en 2001 à la Galerie Christian Desbois, à l'Institut Français de Prague et à Pardubice en 2002. Passée cette expérience, il découvre de façon fortuite et empirique les possibilités imprévisibles que l'informatique va lui donner dans la poursuite de son exploration. Il expose en 2006 à La Parenthèse de Nancy ses premiers tirages numériques et, à Strasbourg en 2008, dans le cadre d'une exposition scientifique, il commence à mettre en scène la porosité des mondes imaginaires et le destin juridiques des Êtres qui les traversent. La logique combinatoire est en marche.

Pierre Clément, l'alchimiste numérique.

Depuis près de six ans, ce dessinateur travaille sans relâche dans son atelier, avec une seule idée en tête : concevoir une œuvre évolutive qui soit le reflet de ses mondes oniriques. L'artiste trouve dans l'usage de l'informatique un vecteur formidable qui lui permet de décupler les possibilités offertes par le crayon, tout en lui offrant la possibilité de créer une œuvre en constante mutation. Suivant une démarche scientifique et totalement empirique, il met en situation les mouvements et les déplacements de ses animaux de papiers à travers des décors ouvragés. Chacun des personnages, conçu et dessiné morceau par morceau, est traité en



négatif au crayon bleu avant d'être scanné et intégré, un à un, à une base de donnée informatique. Chaque décor, composé de 6 parties de dimensions égales, est élaboré suivant une trame verticale qui permet à Pierre Clément de créer des environnements compatibles et déclinables à l'infini. Un fois la toile de fond et l'ensemble des personnages scannés et colorisé, le dessinateur va projeter les personnages dans les décors numérisés. L'assemblage des éléments crée alors une composition mouvante, où une multitude de combinaisons raconte des histoires différentes sur des rythmes musicaux chers au réalisateur. Car pour Pierre Clément la musique est la clé de voute du Tableau Variable. C'est elle qui donne le rythme aux séquences de l'œuvre, qui introduit la notion de durée du récit et ponctue les événements de l'histoire. La confrontation

se met en place, elle est sans fin, le tableau aussi. Animaux, architecture et musique sont réunis, l'aventure commence vraiment.

Tableau Variable : Panthéon des héros du Dessin Animé

Les mondes de Pierre Clément sont peuplés d'animaux. Grenouilles, geckos, souris, basilics, tigres, pingouins évoluent dans un environnement en constante mutation. A travers ce bestiaire fourmillant de créatures délirantes se glisse une autre population chère au dessinateur : celle des personnages mythiques du dessin animé.

« *Que deviendront les héros des dessins animés lorsqu'ils entreront dans le domaine public ?* », se demande Pierre Clément. Krazy Cat, par exemple, est déjà tombé de l'autre côté et bien d'autres célèbres personnages viendront grossir les rangs en 2024, notamment l'ensemble de la famille créée par Walt Disney. Véritable vecteur de la culture de masse qui a nourri l'imaginaire collectif du XX^e siècle, le héros de dessin animé est menacé dans son habitat, comme les espèces animales ! Nostalgique et défenseur des personnages qui ont peuplé notre enfance, Pierre Clément a échafaudé le Tableau Variable, à la manière d'un Musée Imaginaire pour accueillir ces êtres mythiques. Pour eux, il conçoit un véritable havre de paix où ces héros de dessin animé pourront rejoindre Pluto, Daffy, Sylvestre ou la Fée Clochette et poursuivre leurs folles acrobaties.

Du 31 octobre au 17 novembre la Galerie Oblique plonge dans l'univers parallèle de cet auteur visionnaire en exposant les épreuves numériques provenant de la base de données du Tableau Variable. Véritable arrêt sur image, chaque tirage unique dévoile, par ses ruptures d'échelle, ce qui se cache dans le Tableau Variable apportant ainsi un éclairage inédit à l'œuvre de Pierre Clément.

GALERIE OBLIQUE

Village Saint Paul
17 Rue Saint-Paul
75004 Paris

M° Saint Paul, Bastille (Ligne 1, ligne 5)
Tel : 01 40 27 01 51
www.galerieoblique.com

CONTACT PRESSE

Marina David
00 33 6 86 72 24 21
m.david@marinadavid.fr

