

## BIOGRAPHIE / BIOGRAPHY

Né en /// Born in 1975

Vit et travaille à /// Lives and works in Paris, France

### EXPOSITIONS PERSONNELLES /// SOLO EXHIBITIONS

2010 : *à moins que..*, Théâtre de l'Agora, Évry, France

2009 : *Bateau mouche 2*, Futur en Seine, Paris, France

2008 : *Bump it!*, Église Sainte Elisabeth Paris, France

2008 : *Untitled*, Galerie Griesmar & Tamer, Paris, France

2007 : *Low Tone*, Galerie Artcore, Paris, France

2005 : *mar:3D*, SIART Biennale, La Paz, Bolivie

2005 : *Emmaüs*, Porte de Versailles, Paris, France

2004 : *Live for Vibro*, Gaîté Lyrique, Paris, France

### EXPOSITIONS DE GROUPE /// GROUP EXHIBITIONS

2010 : *fake off*, Krenöbl, Berlin

2010 : *Duel*, JTM Gallery, Paris, France

2009 : *Siana*, Nanchang, Chine

2009 : *Bande Annonce*, New galerie de France, Paris

2009 : *mar:3d*, Bienal VentoSul, Instituto Paranaense de arte,  
Curitiba, Brésil

2009 : *à la limite*, galerie Michel Journiac, Paris

2009 : *Bump it!*, Institut Français, St Petersburg, Russie

2008 : *Bump it!*, Nuit Blanche, mairie du 4<sup>e</sup>, Paris, France

2008 : *Troisième planète*, La Générale, Paris, France

2008 : Festival Nemo, Paris, France

2007 : *untitled*, galerie Roger Tator, TAC Eindhoven, Hollande

2007 : *J'aime beaucoup ce que vous faites*,  
galerie Envoy, New York, USA

## MERCI À / THANKS TO

JTM Gallery, Paris

### REMERCIEMENT SPÉCIAL À / SPECIAL THANKS TO

Edward de Lumley,

Valérie Viscardi,

Jérôme Copin,

Adeline Amiel-Donat,

Emmanuel Blachon,

Adeline Blanchard,

Frédéric Chambon,

Christian Jacquemin,

Johan Tamer-Morael,

Judith Lavagna,

Nicolas Thély,

Frédéric Bodenès,

Charline Guibert,

Eric Nasse,

Christophe Leclerc,

Nicolas Rosette,

Yun Kusuk,

Benji Lee Martin,

Elvire, Elisa et Laure

© TOUS DROITS RÉSERVÉS

### TEXTES :

Corentin Hamel

### TRADUCTION :

Frances Perkins

### CONCEPTION GRAPHIQUE:

Fabien Mahet,

[www.jellyfish-design.eu](http://www.jellyfish-design.eu)

Imprimé sur les presses d'Advence.

avec l'aimable participation  
de **Canon**

# BERTRAND PLANES

DU 24/06

AU 10/07

2010

VERNISSAGE

LE 24 JUIN 2010

DE 16H À 21H

## NEW GALERIE

2, RUE BORDA, 75003 PARIS.  
TÉL. : +33 6 64 67 01 32  
INFO@NEWGALERIE.COM  
WWW.NEWGALERIE.COM

HORAIRE D'OUVERTURE  
DU MARDI AU SAMEDI  
DE 14H À 19H ET SUR RDV

# BERTRAND PLANES

Le *Bump it!* est un procédé développé et appliqué de façon récurrente dans une série d'œuvres de Bertrand Planes. Un objet ou groupe d'objets est peint uniformément en blanc, et un vidéo projecteur vient en recolorer, re-texturer les surfaces. L'action évoque directement le mode de pensée et la pratique informatiques, où la constitution d'un objet digital se fait par nécessité en deux étapes : un volume neutre dont on habille ensuite les surfaces.

À la New Galerie, l'objet se voit attribuer sa surface d'origine en boucle, passant du blanc pur à la vraisemblance texturée, par un fondu enchaîné. La distinction absolue surface / volume, si évidente devant un ordinateur, est passée dans l'espace réel.

Formellement, le volume est une sculpture « sur-blanche » : le rappel en boucle de sa texture d'origine le rend abstrait à l'extrême, rappelant la recherche des « Achromes » de Piero Manzoni, autant de peintures blanches monochrome dont il chercha à neutraliser la couleur en accentuant l'attention portée à la matière.

Si l'importation des méthodes digitales pour décomposer les propriétés d'un objet rejoint et modernise la quête mentale « classique » de la perception de ses qualités propres, un *Bump it!* est aussi une surface de projection, pouvant subir des variations infinies. La possibilité est – enfin – offerte de customiser le réel en un clic. En parallèle à sa présentation dans un cadre d'exposition, le *Bump it!* a été appliqué par Bertrand Planes dans des contextes très différents, transformant les grandes orgues d'une église en gigantesque vu-mètre ou rhabillant une Citroën au salon de l'auto. L'application dans le domaine de la consommation du *Bump it!* évoque une étape supplémentaire de la dématérialisation et de la personnalisation. Et l'on pourrait imaginer des « bibliothèques de textures » dans l'espace réel comme il en existe dans l'espace digital.

L'usage, au sens propre, que Bertrand Planes fait de ses procédés dans différents contextes et milieux offre une deuxième lecture de son travail, comme en sous-titre. La variété des champs d'application reflète la variété des pratiques sur lesquelles le travail s'appuie, ajoutant le point de vue d'un infographiste à celui de l'artiste sur le monochrome. En mixant des manières de faire qui s'ignorent communément, Bertrand Planes crée un espace d'indétermination où de nouvelles solutions sont possibles.

The *Bump it!* is a procedure developed and applied recurrently in a series of artworks by Bertrand Planes. An object or a group of objects is uniformly painted white, and a video-projection then re-colors, re-textures the surfaces. The action directly evokes cybernated modes of thinking and practice in which the constitution of a digital object is de facto realized in two steps: a neutral volume is created whose surfaces are then dressed.

At the New Galerie, the object is attributed its original surface in a projected loop that passes from pure white to a textured verisimilitude via a diffused cross-fade. The absolute distinction of surface / volume, so evident on a computer screen, takes place in "real space."

Formally, the volume is a "white-on-white" sculpture: the constant looped reminder of its original texture makes it abstract to the extreme, recalling Piero Manzoni's ruminations on his 'Achromes,' in which he attempted to neutralize the color of his white monochromes by accentuating the attention devoted to the material.

Applying the *Bump it!* allows digital methods to decompose the properties of an object, and to join and modernize the "classical" thought process of the perception of its innate properties; but the *Bump it!* is also a surface of projection able to undergo infinite variations. The possibility to customize the real in one click is finally available. In parallel to its presentation in exhibitions, the *Bump it!* has been applied by Bertrand Planes in a variety of different contexts, for example, in transforming the large organ of a church into a peak-meter or in redressing the exterior of a Citroën at a car show. The application of the *Bump it!* in the consumerist context evokes a supplementary step in the process of dematerialization and personalization. We could even imagine "libraries of textures" in real space as they already exist in digital space.

The use, in the most basic sense of the term, that Bertrand Planes makes of these processes in different contexts and milieus, furnishes a secondary reading of his work – a subtitle. The variety of planes of application mirrors the multifarious practices on which the work is based, and adds the perspective of the infographist to that of the artist with regards to the monochrome. In mixing ways of doing things that are usually exclusive, Bertrand Planes creates an indeterminate space in which new solutions are possible.

