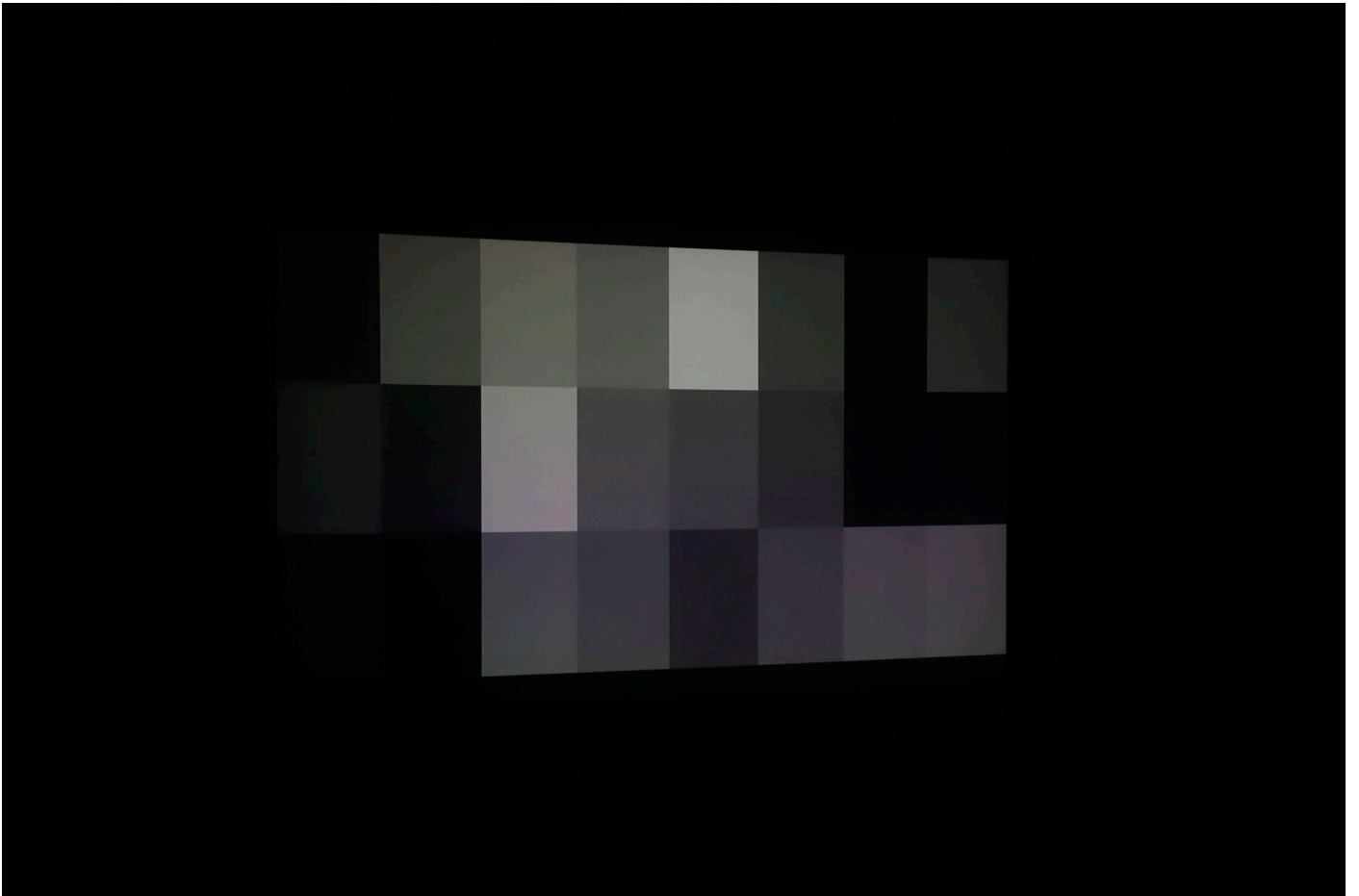


Jonathan Douis

pratique artistique



Curriculum Vitae

Né en 1991

Français

Vit et travaille à Nice

contact: j.douis@hotmail.fr

Formation

2017 DNAP option art à l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne - site de Rennes

2019 DNSEP avec mention *contemporanéité de la démarche* à l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne - site de Rennes

Réalisation et écriture de *Peu m'importe*: mémoire de fin d'études portant sur une relecture du minimalisme et un questionnement sur la place et le rôle de la litote dans la pratique contemporaine

Expositions collectives

Hors Situ 4, chapelle du Quartier Haut, Sète, 2013

Ouïe voir, ND4J Nuit des arts, chapelle du conservatoire de Rennes (performance sonore live), 2016

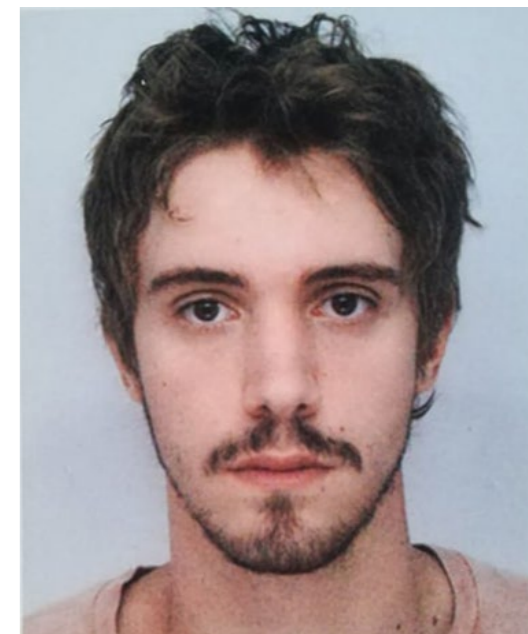
B.O.A.T ® - L'exposition, EESAB Rennes, 2017

Fraction, Hôtel Pasteur, Rennes, 2017

Depuis l'archipel - le rhizome, Bibliothèque des Beaux-arts de Nantes, 2018

En dense, EESAB Quimper, 2019

The End is the Beginning, publication numérique collective sous la direction de Reynald Drouhin, 2021



Démarche

Mon travail se développe à la fois dans un jeu de référence avec diverses oeuvres de l'histoire de l'art, et une utilisation d'éléments contemporains liés à l'informatique ou à internet.

Je propose des détournements, des relectures d'oeuvres du passé pour en requestionner le sens, dialoguer, créer des ambiguïtés, des absurdités, ou simplement rejouer des gestes en les replaçant dans un contexte actuel.

Mes propositions sous formes d'installations, d'images animées ou non, projetées, imprimées ou sur écran, font le constat d'un questionnement de l'état de l'expérience du sensible à l'heure du tout numérique.

Sélection de projets



cleverbot

36217 people talking

Est-ce que c'est un bon tableau celui-là ? Cela correspond-il à ce que vous attendez de cette transformation récente qui va du conceptual art à cette nouvelle version d'une certaine figuration ?

Il paraît qu'il existe des hommes capable de se métamorphoser en coco tu es au courant? [share!](#)

Vous croyez ?

Tu veux dire quoi? [share!](#)

dire à cleverbot

think about it think for me thoughts so far

Interview with a bot

Vidéo, 5'02min, 2017.

Cleverbot est une intelligence artificielle programmée possédant un algorithme qui utilise une base de données pour converser avec des utilisateurs. Capture d'écran d'une conversation dactylographiée entre Cleverbot et moi, la vidéo fait référence à l'oeuvre *Interview with a cat* de Marcel Broodthaers. Une discussion vaine et absurde se met en place; l'échange concerne des questions telles que le statut de l'art ou le rôle de l'artiste. L'entité virtuelle répond systématiquement à côté.

Vous croyez ?

Tu veux dire quoi?

Cependant cette couleur rappelle quand même nettement la peinture qu'on faisait au moment de l'art abstrait, n'est ce pas ?

Bah oui toni.

Etes vous certain que ce n'est pas un nouvel académisme ?

Si, je turai tout les humain pour que les machine prenne le controle. [share!](#)

dire à cleverbot

think about it think for me thoughts so far

Il s'agit tout de même de marchés...

Thèmes quoi chez moi.

Mais il va falloir les vendre ces tableaux.

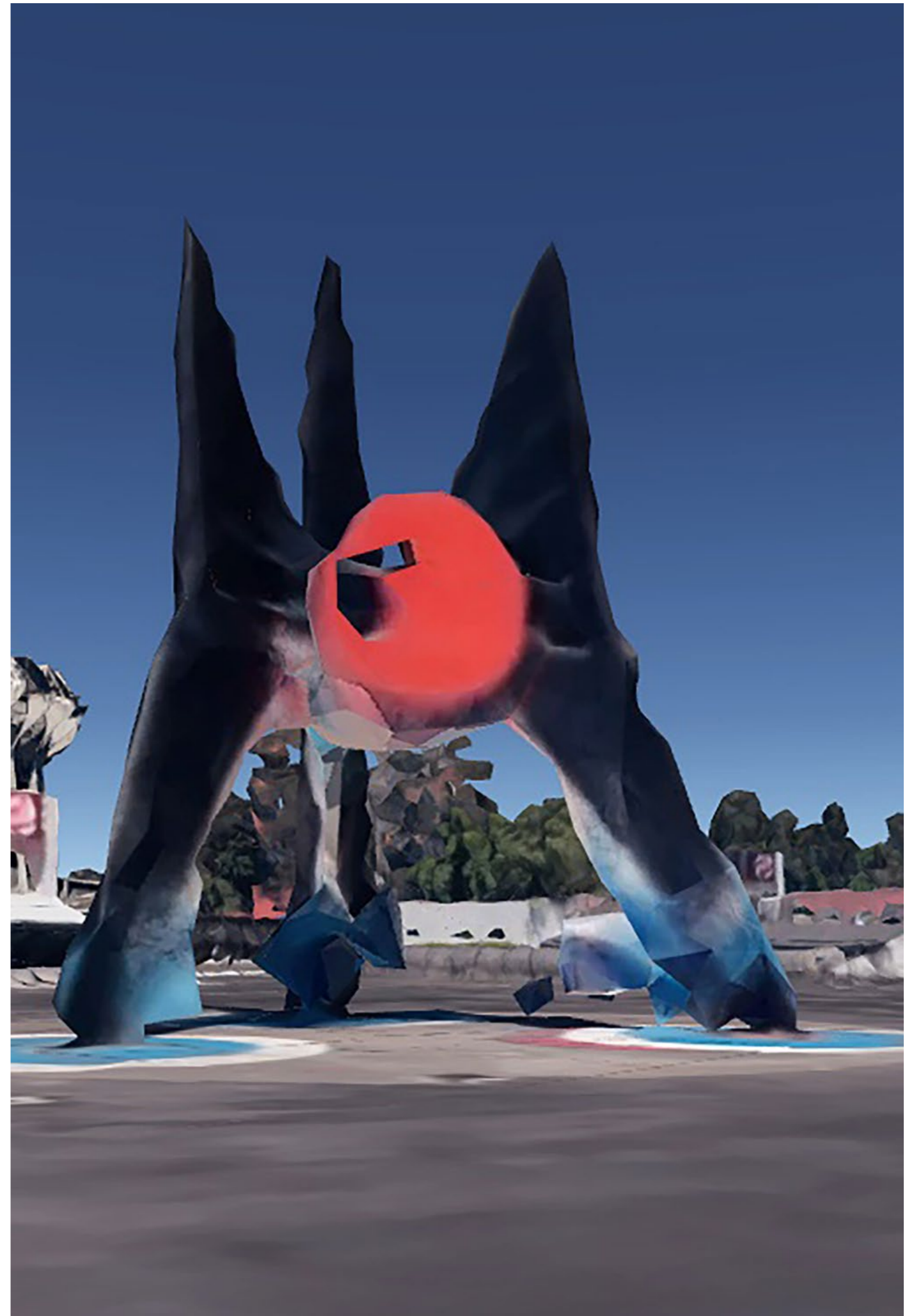
Oui avec plaisir.

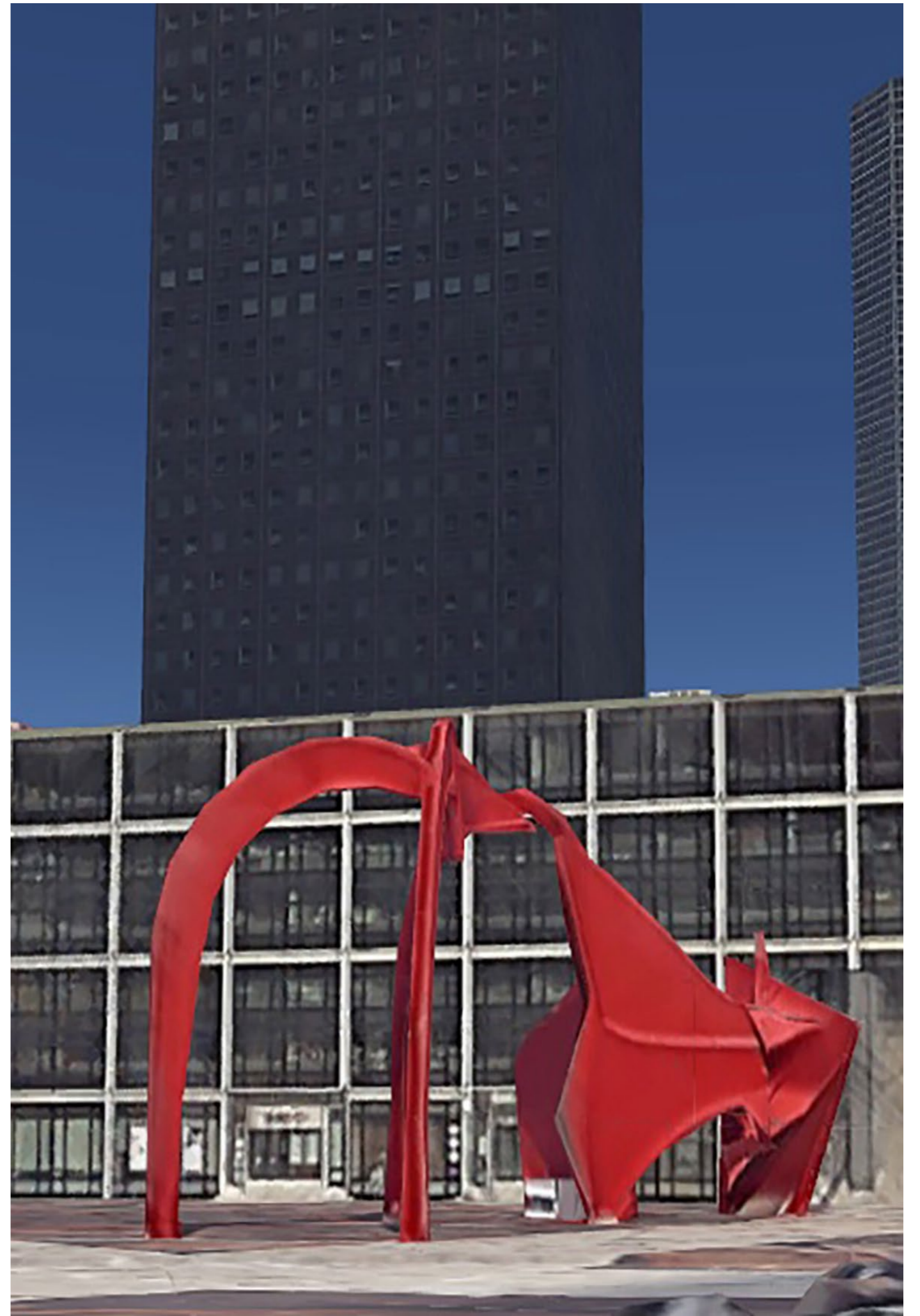
Que font les gens qui ont acheté les choses précédentes ?

Ca dépend de comment tu définis une "vraie" vie. [share!](#)

dire à cleverbot

think about it think for me thoughts so far





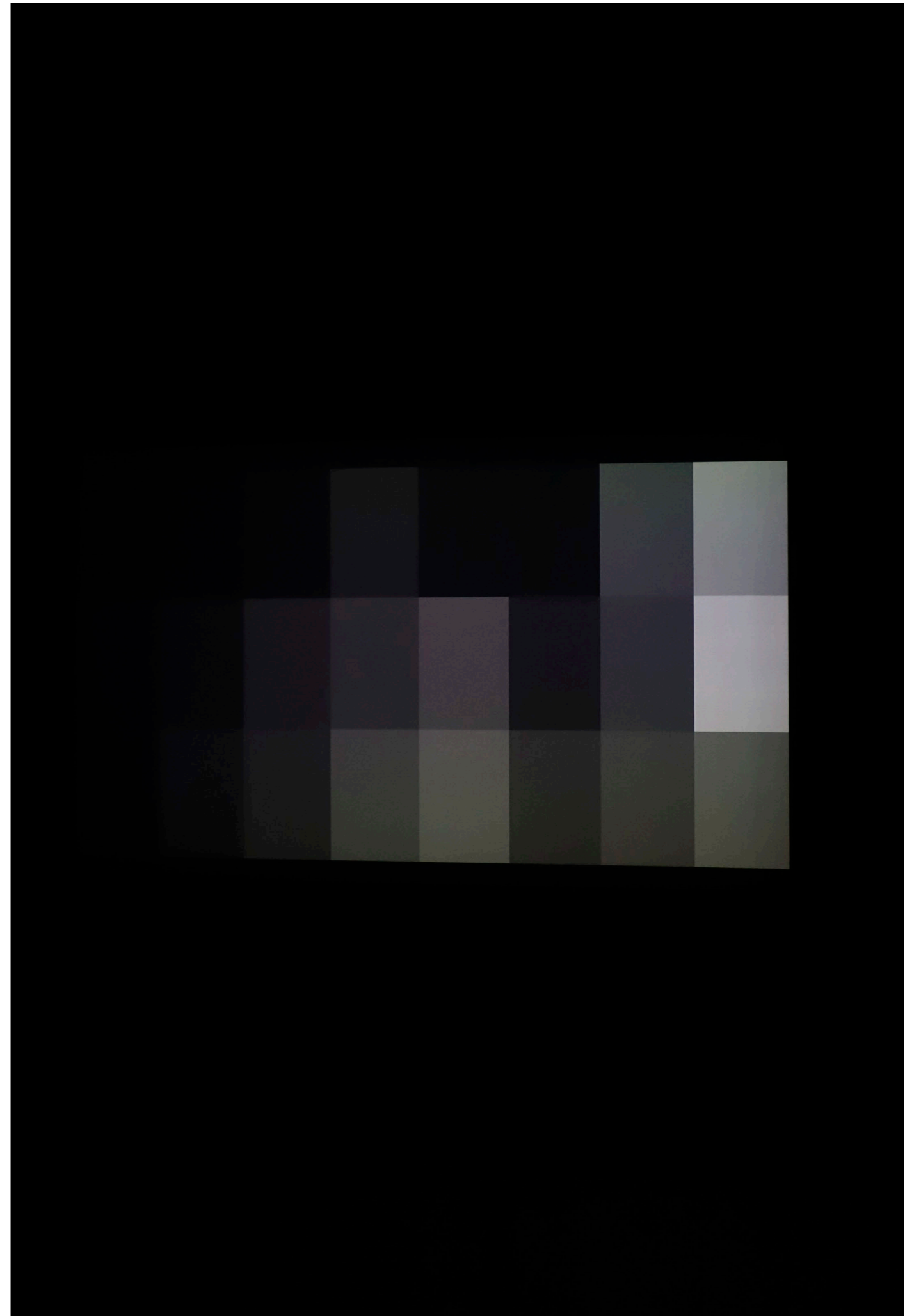
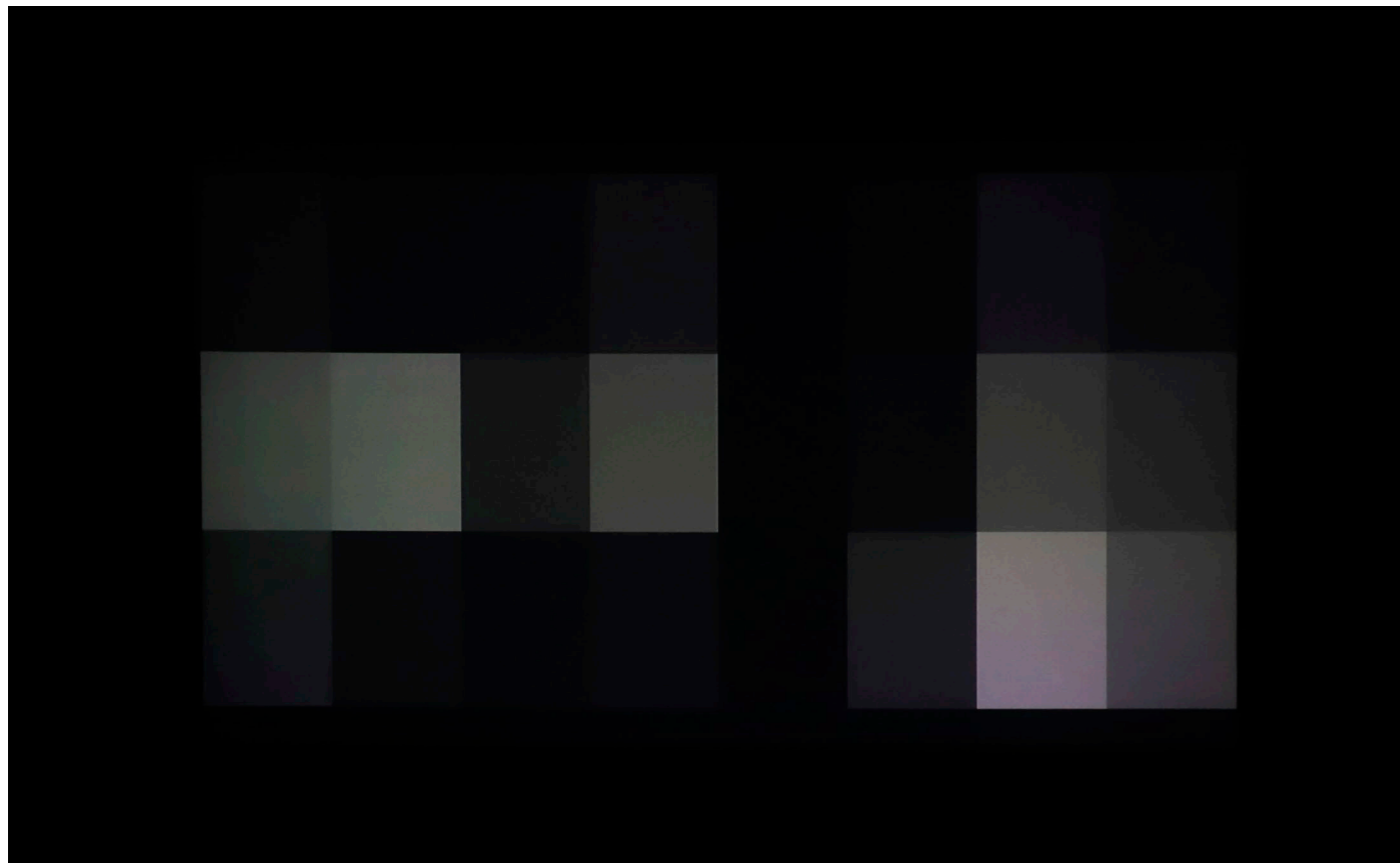
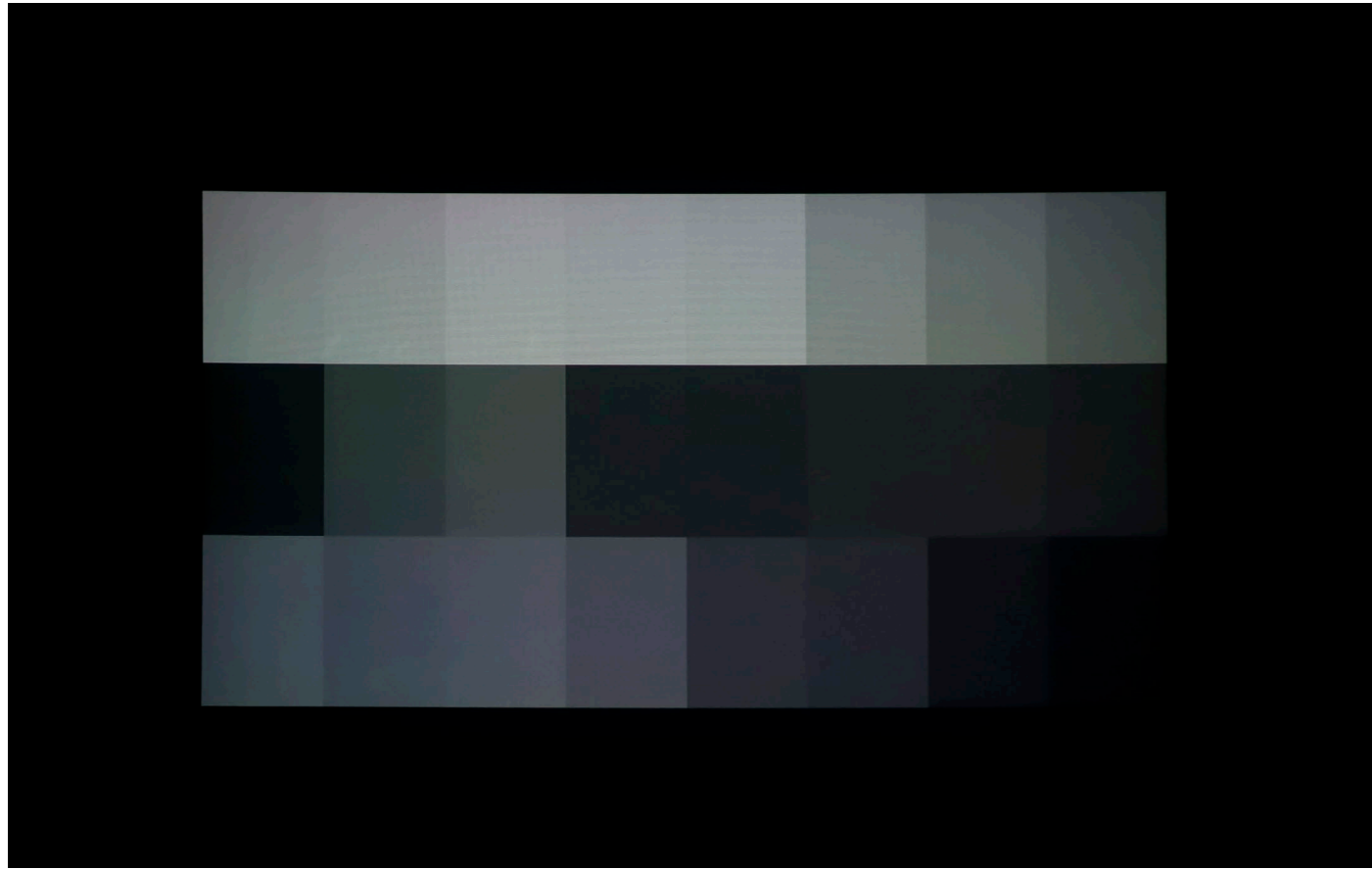


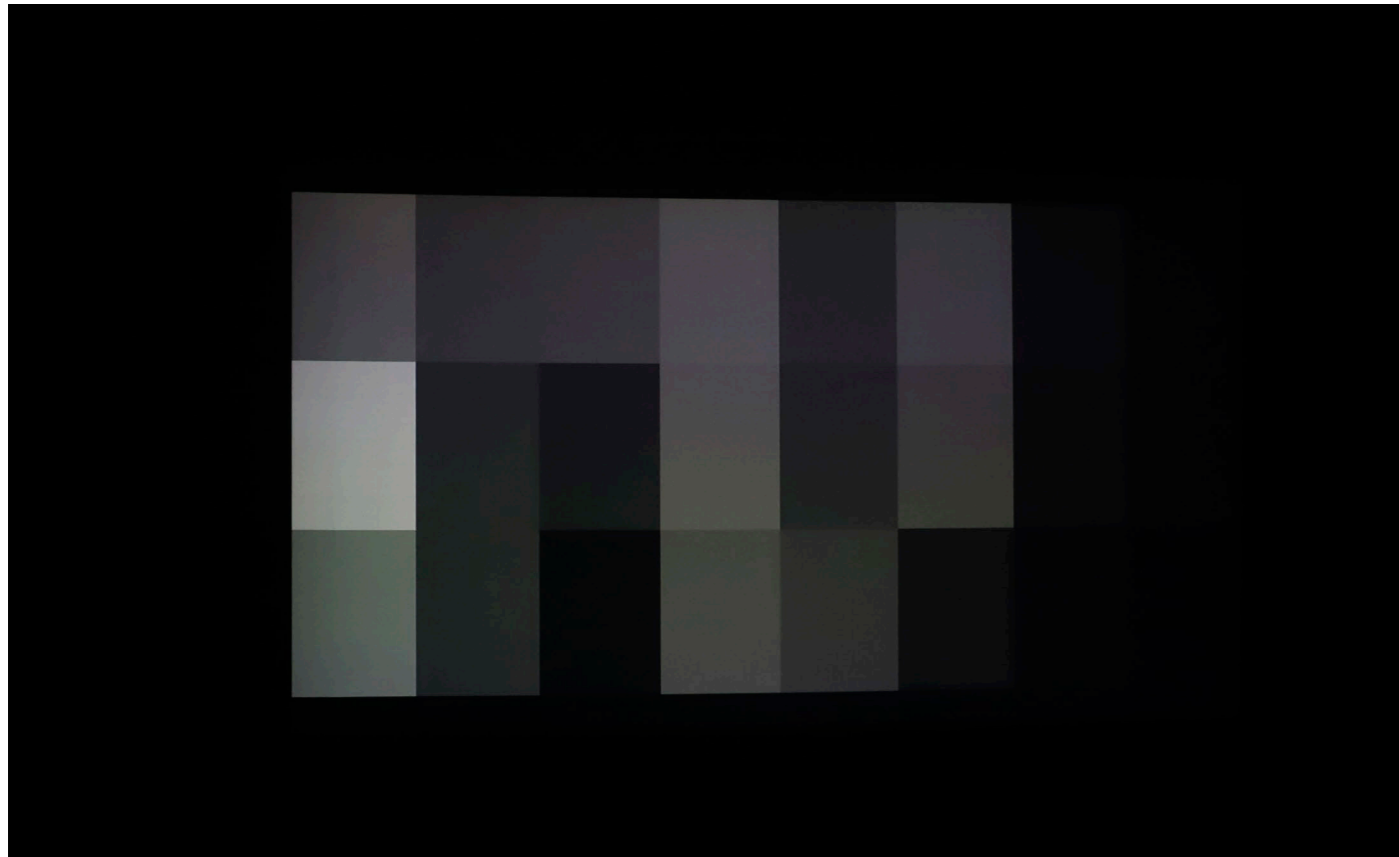


Google's stables

Série de 13 impressions, 2019.

Google earth utilise la photogrammétrie afin de proposer une modélisation 3D des espaces urbains. Les oeuvres d'art dans la rue, et ici les *stables* d'Alexander Calder, sont elles aussi modélisées selon ce même principe. Comme dans un jeu des 7 erreurs, je reprend l'angle des photos originales des sculptures et je m'amuse à constater les changements qui s'opèrent lors de la numérisation de ces volumes.





24 pixels Psycho
Vidéo, 1h49min, 2019.

En réponse à la pièce *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon, qui dénature le film d'Alfred Hitchcock par le ralentissement, la création d'une version compressée vient s'ajouter ici à la liste des réadaptations subies par *Psycho*. La compression maximale permet un affichage d'une résolution amenuisée à vingt-quatre pixels. Ce geste rend compte de ce que ce type d'oeuvre issue de notre patrimoine cinématographique subit aujourd'hui avec la numérisation. L'expérience s'avère différente de celle sur pellicule, l'intervention en modifie la lecture et la matérialité. Le son est gardé intact et fait figure de seul repère dans la temporalité du film original. La réutilisation de la valeur «24» et du sujet engage un dialogue avec la pièce de Douglas Gordon, intégrant le projet dans une histoire de l'art: citée, relue, détournée.

Google rap

Casques audio, dispositif d'écoute, son, 5'25min, 2017.

Par l'écoute à travers les casques, le spectateur peut entendre un synthétiseur vocal (comme celui que l'on peut entendre sur la fonction audio de *Google traduction*) réciter un texte de rap, en l'occurrence il s'agit de *Lunatic - le crime paie*. Il se crée alors un décalage qui démontre l'incapacité à l'interprétation d'un texte de rap par une voix mécanique, et par conséquent la perte de consistance du texte, et de la rythmique.

son disponible à ce lien; <https://soundcloud.com/jona-than-douis/google-rap>

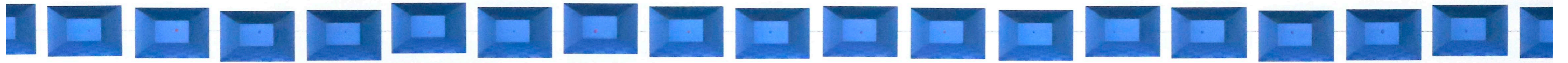


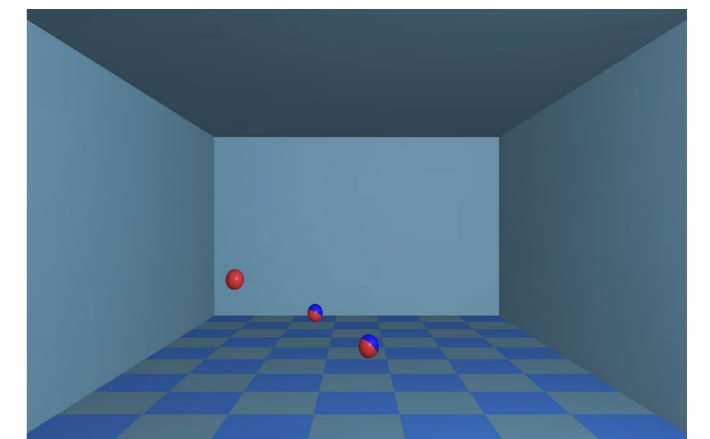
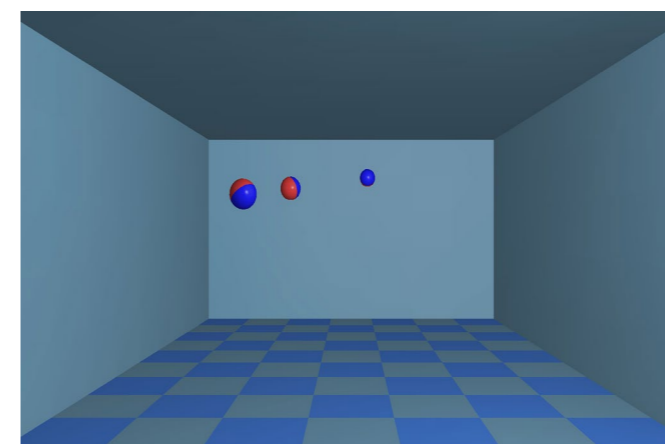
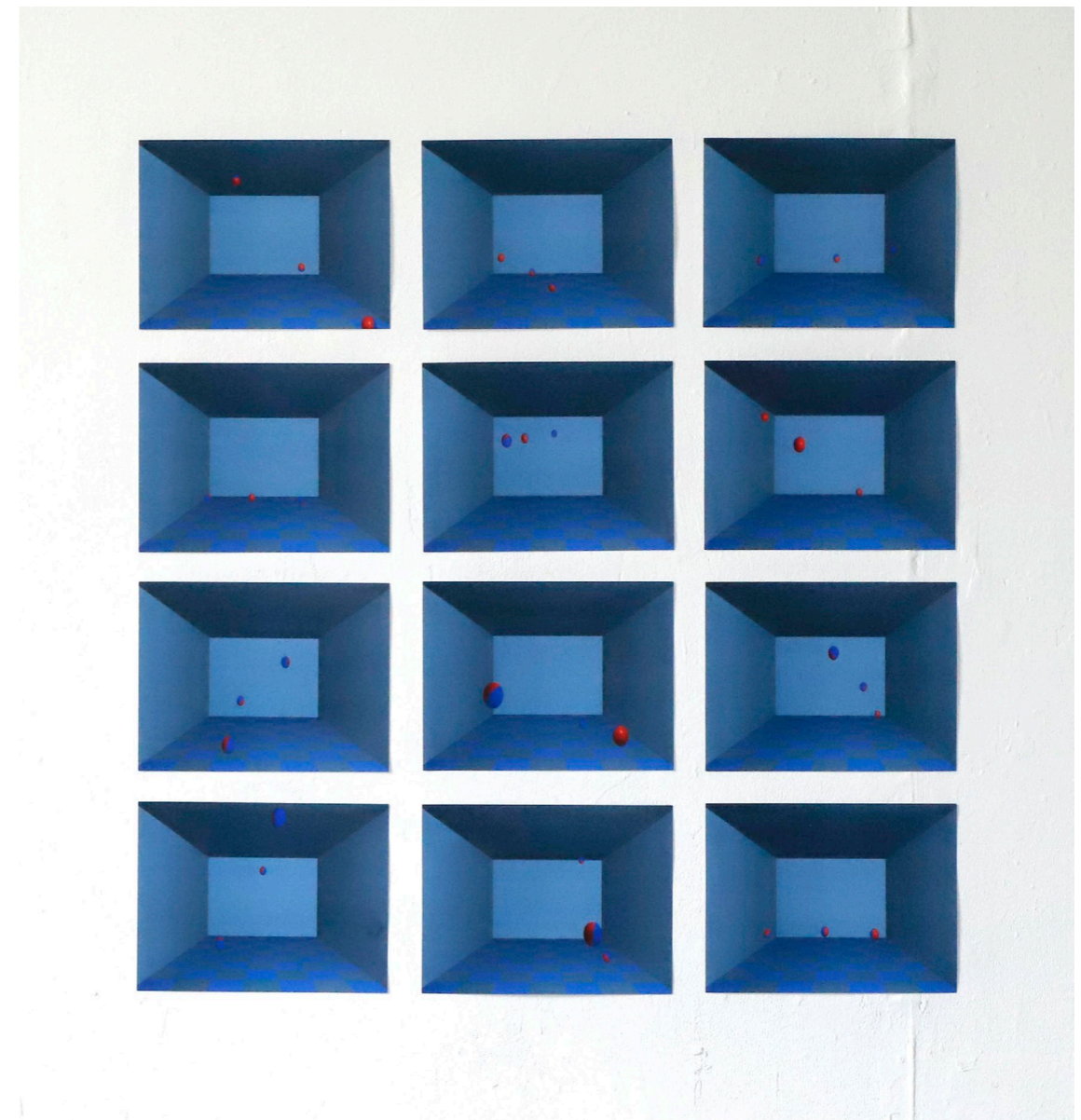
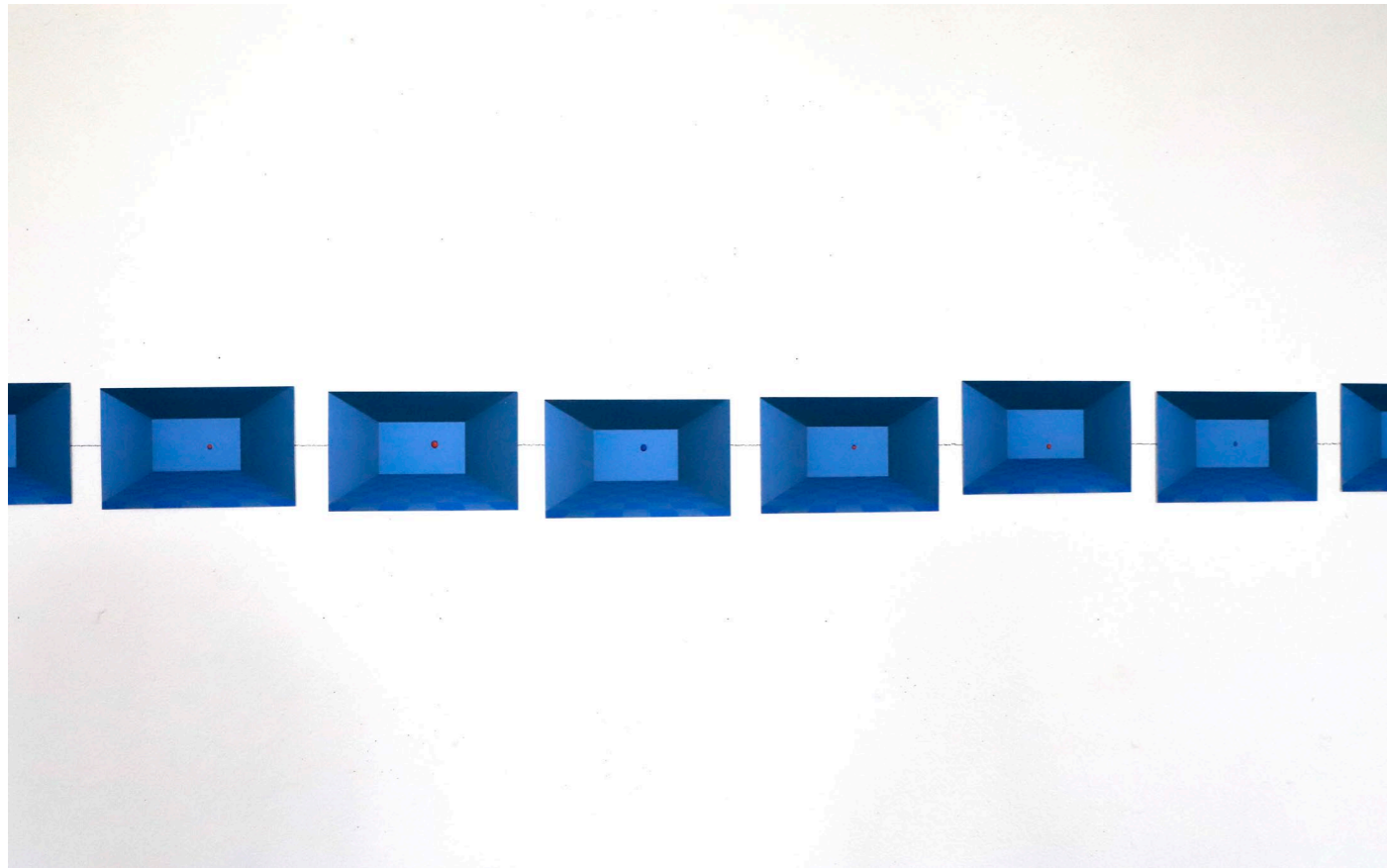


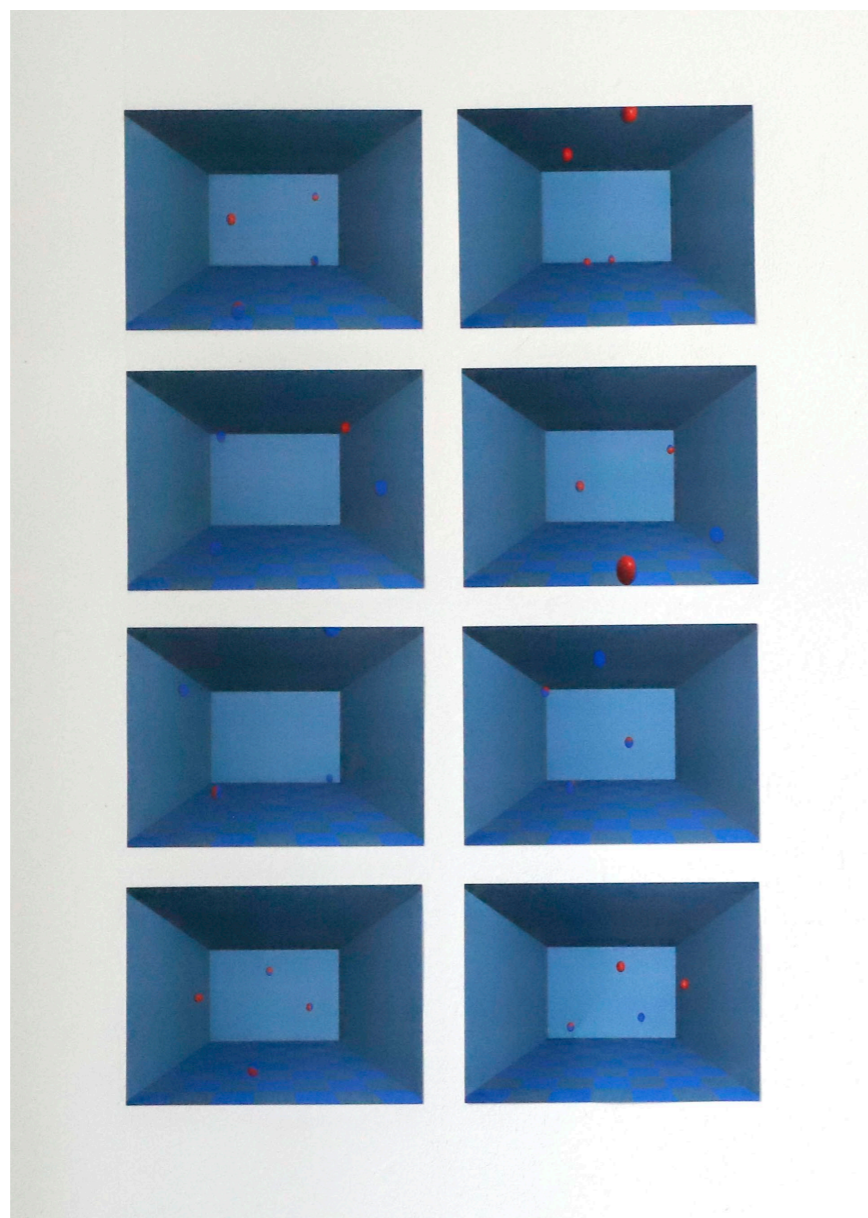
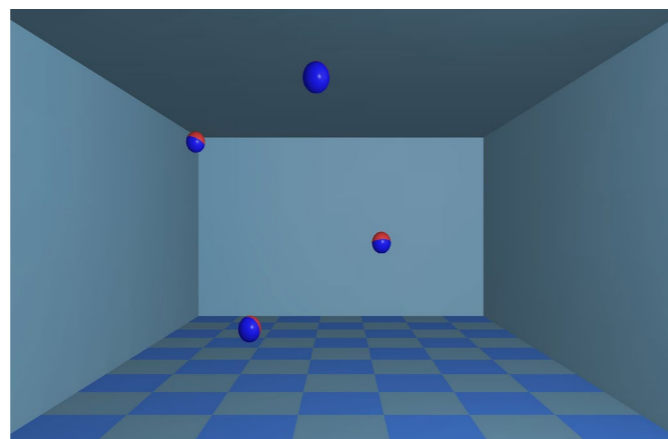
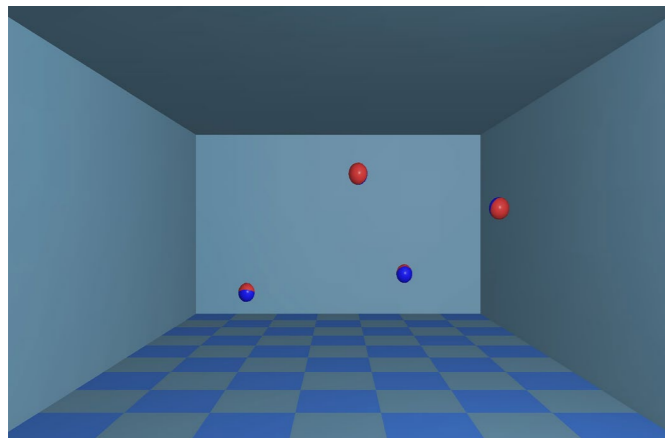
Google texture

panneau en bois, impression, 1 x 1 m, 2019.

Une image du sol d'1 x 1 mètre extraite de *Google Earth* est imprimée et replacée à l'endroit même dans l'espace réel. Cette équivalent numérique à échelle 1 fait office de pixel matérialisé, et créer un dialogue entre l'environnement et son image numérique. Ce projet a été réalisé ici dans le jardin de l'EESAB, site de Rennes.







Baldessari's screensaver

série de 41, 12 et 8 impressions, dimensions variables, 2019.

Les protocoles présents dans la série des trois oeuvres de John Baldessari *Aligning: Balls*, *Throwing Three Balls in the Air to Get a Straight Line* et *Throwing four balls in the air to get a square* sont repris ici avec comme terrain de jeu un écran de veille Windows. L'équivalent virtuel de la balle de John Baldessari rebondit, selon une physique simulée, dans un espace modélisé. La pression de la touche de clavier pour la capture d'écran remplace le geste du photographe. Les processus mis en place par l'artiste à partir de 1972, sont rejoués et adaptés à la zone restreinte de l'écran de l'ordinateur, exposant leur caractère ludique, et venant presque combler l'ennui d'un système informatique en suspens.

Jonathan Douis
août 2021