

03.01.25
18.01.25

.vestigees.

Daniel Bourgais . Paul Duncombe . Arnaud Laffond

VERNISSAGE LE VENDREDI 3 JANVIER 2025 . 18H-21H

GALERIE DATA

26, BOULEVARD JULES FERRY PARIS 11

JEUDI-SAMEDI / 14H-20H

WWW.GALERIEDATA.COM

@GALERIEDATA

.vestiges.

du 3 au 18 janvier 2025

avec Daniel Bourgeois, Paul Duncombe, Arnaud Laffond

Vernissage le vendredi 3 janvier 2025, de 18h à 21h

L'exposition **.vestiges.** rassemble des artistes qui interrogent notre rapport aux paysages et à leur mémoire. Leurs œuvres capturent un monde en transformation, qu'il soit naturel, architectural ou mental. Utilisant des techniques comme la photogrammétrie et le scan LIDAR, ils saisissent les traces, tangibles ou enfouies, laissées par le temps et les bouleversements.

Ces créations traduisent des fragments de mémoire – vestiges d'un paysage, d'une architecture, d'une émotion – et interrogent notre capacité à préserver ce qui disparaît. Dans ce dialogue entre art, science et technologie, ils mettent en lumière les traces du passé, en les projettent dans un futur où ces traces numériques deviennent autant de récits vivants.

Explorateurs de la nature, ils s'inspirent de méthodes scientifiques pour concevoir une nouvelle approche de la représentation : à travers la capture et la collecte de datas. Issues du réel, ces œuvres numériques tridimensionnelles constituées d'agrégats de points, traduisent la fragilité des paysages et leur caractère évanescent.

Paul Duncombe, avec son projet Manicouagan, capte les traces d'un territoire Innu marqué par un cataclysme majeur il y a 215 millions d'années, révélant, à travers des scans LIDAR et SONAR, la beauté enfouie d'un paysage ancestral. Daniel Bourgeois explore la lente transformation des vestiges et des paysages, où la roche se végétalise et la terre se fossilise, dans un dialogue subtil entre l'érosion du temps et la résilience de la matière. Arnaud Laffond plonge au cœur de la psyché avec Grotte, une expérience immersive qui superpose les reliefs d'une grotte réelle et les méandres d'un labyrinthe mental, interrogeant les liens entre mémoire individuelle et environnement virtuel.

Paul Duncombe présente une série de créations issue de son exploration de l'astroblème de **Manicouagan**, sur les terres ancestrales des Innus de Pessamit. Des profondeurs du cratère jusqu'au sommet du «Ground Zero» de l'impact, les œuvres procèdent de données uniques collectées sur le site témoin de la 4ème grande extinction du vivant. Aux frontières de l'exploration, de la science et de la poésie, l'artiste révèle la beauté de ces paysages primitifs, interprétés par les machines.

Daniel Bourgeois explore dans la série **état de ruine**, la fusion entre nature et architecture à travers des œuvres saisissant l'évolution des vestiges d'un château et d'un paysage en transformation. Entre roche qui se végétalise et terre qui se fossilise, l'artiste révèle la mémoire du lieu et invite à contempler la beauté subtile des ruines, tout en questionnant notre rapport au temps et à la matière.

Arnaud Laffond présente le projet **Grotte** mêlant photogrammétrie, scans cérébraux et réalité virtuelle, invitant à explorer un labyrinthe mental inspiré par l'isolement du confinement, et interrogeant les liens entre mémoire, émotion et environnement virtuel. Cette allégorie de l'espace mental de l'artiste est incarnée par un modèle 3D basé sur une véritable grotte : la grotte de la Balme, en Isère, dont il capturera les reliefs grâce à des techniques de photogrammétrie.

En capturant l'essence de ces territoires, physiques et symboliques, les artistes exposent des œuvres interpellantes, où la simplicité des formes naturelles dialogue avec la technicité croissante des sociétés modernes, invitant à repenser la représentation et la préservation des paysages dans un monde en perpétuelle mutation.

Galerie Data

26, boulevard Jules Ferry Paris 11

du jeudi au samedi 14h-20h

www.galeriedata.com

<https://www.instagram.com/galeriedata/>

Contact Press & Galerie

Gabrielle Debeuret

06 18 52 26 86



DANIEL BOURGAIS

Né en 1992, vit et travaille à Paris

<https://www.instagram.com/danielbourgais/>

Biographie

Daniel Bourgais est artiste plasticien. Il explore et revisite les paysages. Depuis toujours, le dessin, l'observation et la marche lui permettent d'appréhender ce qui l'entoure et d'en revisiter les contours. Il porte ainsi un regard sur la nature et sur la ville en interrogeant la manière d'appréhender un environnement défini. C'est la raison pour laquelle il s'oriente vers une formation d'architecte à l'ENSA Normandie (Rouen) où il affine sa perception du lien entre l'architecture, le paysage et la question du milieu. Durant son cursus et au cours de ses expériences professionnelles, il développe une sensibilité particulière pour la réhabilitation de l'existant, des ruines, du paysage et de l'art. Son approche de plasticien s'inscrit dans cette continuité, où la question de la trace et du souvenir sont au cœur de ses explorations du paysage. Il expérimente ainsi la photogrammétrie comme processus de création et de mise en valeur de l'environnement qui l'entoure et prolonge ainsi une réflexion globale et poétique sur le rapport entre l'Homme et la Nature. Cela lui permet de développer depuis quatre ans des projets personnels sur différents territoires.

Ses différents travaux ont été exposés Au Bastille Design Center, à la Galerie Porte B, à l'espace Carpeaux à Courbevoie et distingués à plusieurs reprises notamment à l'occasion du prix Don Papa ArtProgram 2022 ainsi qu'une sélection pour la Biennale de l'Image Tangible 2.0 (BiT20.paris). Par ailleurs, Daniel Bourgais déploie ses explorations autour de la photographie, la sculpture et les installations.



Daniel Bourgaïs, Château de Loches, Château des Rois, 2021
Impression directe sur alu-dibond, 52x70 cm,
édition de 3 +1EA



Daniel Bourgaïs, Archéologie du paysage, Lac de Rabodanges, Normandie 2021
Impression directe sur alu-dibond, 86x45 cm,
édition de 3 +1EA

Daniel Bourgaïs, état de ruine,

Dans ces deux œuvres, l'artiste mène une réflexion approfondie sur l'état de ruine, explorant à la fois les vestiges d'un château et la dégradation d'un paysage en constante évolution. La végétation s'installe avec discrétion dans ces environnements préexistants, illustrant la fusion subtile entre les éléments naturels et architecturaux.

Chaque œuvre saisit la progression du temps, mettant en évidence la roche qui se végétalise et la terre qui se fossilise.

Cette accumulation d'images témoigne de la mémoire unique et artistique du lieu, retraçant une histoire où nature et architecture se fondent et se transforment. En mettant en scène ces transformations, l'artiste invite le spectateur à appréhender notre environnement quotidien sous un nouvel angle, révélant la beauté sobre des ruines et la dynamique continue des paysages. Cette vision subjective reflète son attention particulière à l'espace, héritée de sa formation initiale d'architecte, et encourage une contemplation renouvelée de notre rapport au temps et à la matière.



PAUL DUNCOMBE

Né en 1987, vit et travaille à Caen

<https://www.instagram.com/plduncombe/>

Biographie

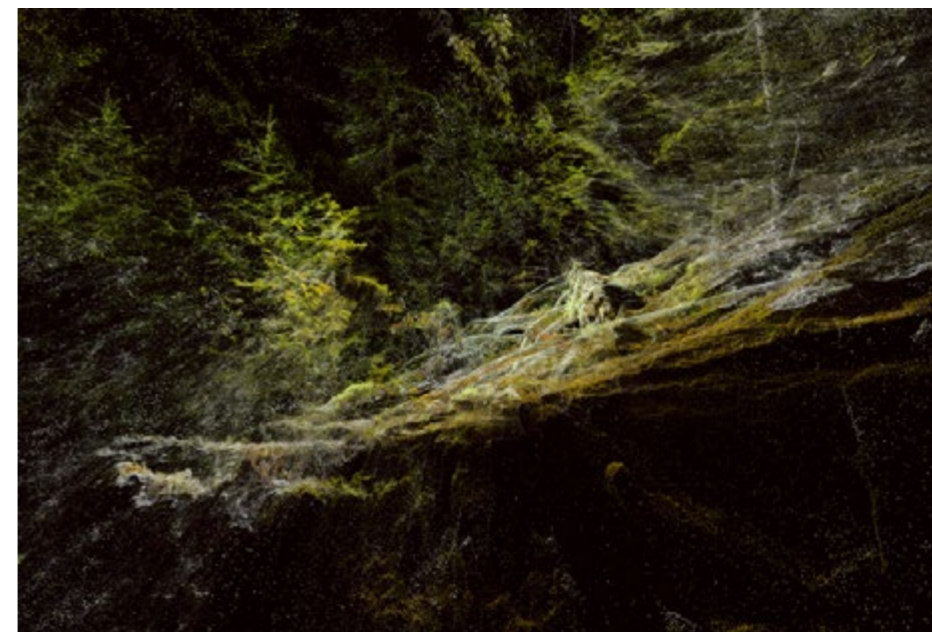
À travers une réflexion singulière portée sur les interactions entre les êtres humains et la nature, Paul Duncombe - lauréat du prix COAL art et environnement - explore les différentes échelles du paysage. Ses recherches successives sur les banquises du Labrador, les tempêtes en mer Celtique, les forêts boréales, ou encore les terres irradiées de Fukushima, visent les mécanismes contingents qui lient ces vastes territoires avec les créatures qui s'y développent. À partir d'un travail d'exploration in situ puis de séries d'expérimentations méthodiques conduites en atelier ou en laboratoire, ses projets mettent en relation la simplicité apparente des oeuvres de la nature avec la technicité croissante des sociétés modernes. Du simple geste aux installations monumentales les plus complexes, entre performances, sculptures minimales et interventions sur site, son travail traverse les frontières et les disciplines. Que ce soit pour l'organisation d'une expédition dans un cratère de météorite (Manicouagan), pour une collaboration avec les explorateurs d'Under the Pole (Tapemoana), ou pour la production d'une oeuvre électronique expérimentale avec le Grand Accélérateur National d'Ions Lourds (Nova Stella), ses recherches l'ont mené à travailler avec des spécialistes de tous horizons : biologistes, géologues ou astrophysiciens, multipliant ainsi les points de vue et les expériences.

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 2014, Paul Duncombe développe et expose ses créations en France et à l'étranger : Max Ernst Museum (Brühl, 2023), Elektra (Montréal, 2022), Prix Coal (UICN, 2021), Biennale Némo (Le 104, Paris, 2021 & 2019), Festival]interstice[(Caen, 2024- 2018), Unicorn Center for Art (Beijing, 2018), Salon de Montrouge (Paris, 2018), Palais de Tokyo (Paris, 2017), Jeune Création (Galerie Thaddaeus Ropac, Paris, 2016), Avatar (Coopérative Méduse, Québec, 2015), Kyoto Art Center (Kyoto, 2012).



Paul Duncombe, Manicouagan, Ghosts, ARC-III (201-05-03613), 2021-2025

Impression UV sur Dibond Blanc 2mm, 60x100 cm
Édition de 3 + 1EA



Paul Duncombe, Manicouagan, Ghosts, ARC-IV (201-05-04500), 2021-2025

Tirage UV sous PMMA transparent 3mm Dispositif LED & connectique, 40x60 cm
Édition de 3 + 1EA

Paul Duncombe, Manicouagan

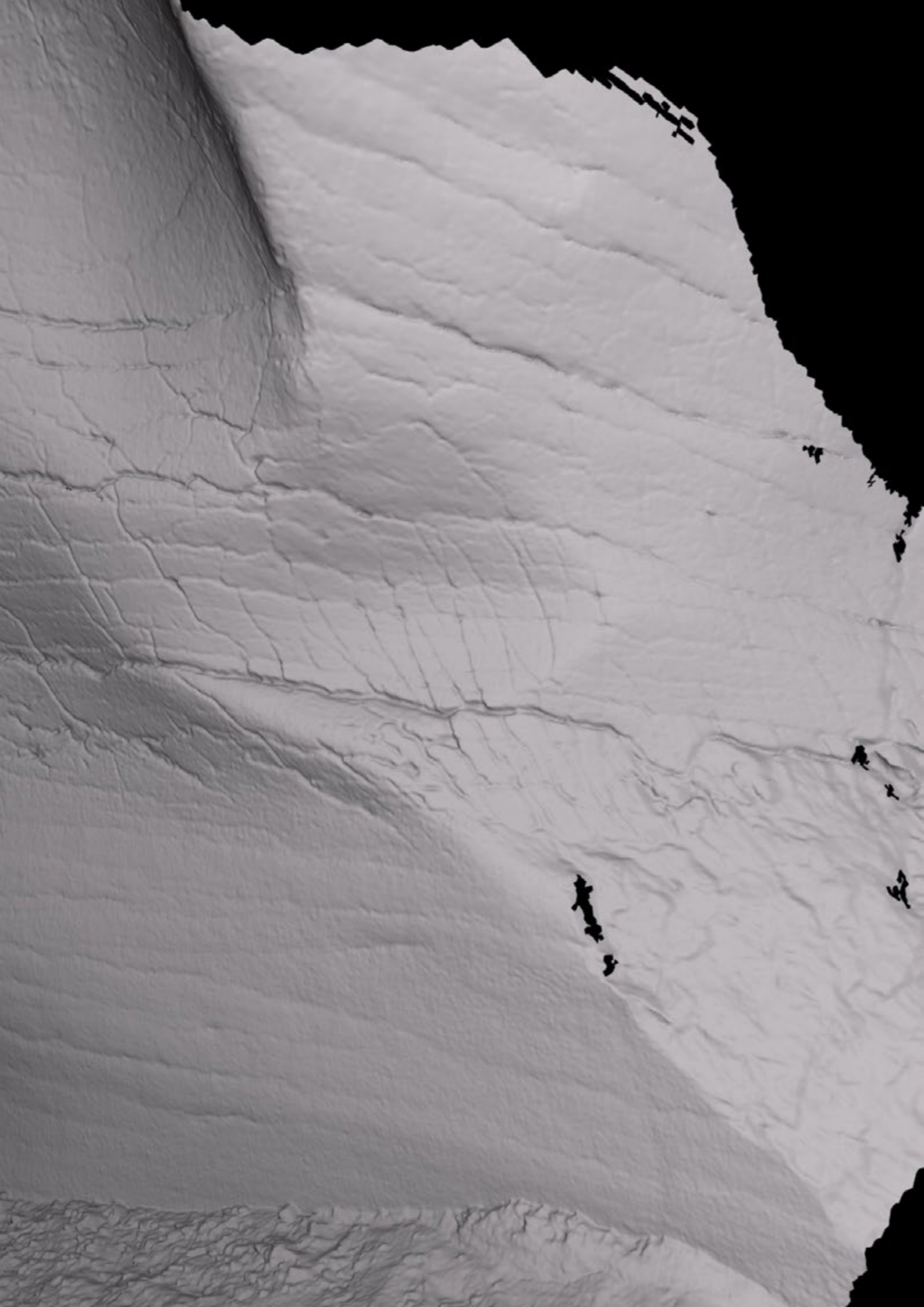
Le projet Manicouagan est une aventure artistique et humaine née en 2018 de collaborations franco-québécoises. Porté par l'artiste Paul Duncombe et plusieurs partenaires, il explore le territoire des Innus de Pessamit.

Intégrant des perspectives artistiques et scientifiques, l'expédition rassemble une équipe diversifiée, dont l'autrice innue Maya Cousineau Mollen, le documentariste mohawk Marty Meunier et le géomaticien Erwan Gavelle, pour raconter l'histoire méconnue de ce territoire et de ses autochtones. Malgré les nombreux défis, dont deux reports dus à la pandémie, l'expédition voit le jour en septembre 2021.

Ce voyage a permis d'en capturer les paysages et de créer un partage avec des aînés innus, révélant les blessures profondes causées par la perte de leur territoire.

'Les forages numériques' de l'artiste sont issus de dizaines de millions de points colorés, prélevés au LIDAR terrestre sur les hauteurs du Mont Babel. Vestige central du choc météoritique de Manicouagan, cette formation géologique nommée par les Innus «Kametshishiu Utshu» - La Montagne du Petit Diable - est recouverte d'une impénétrable forêt primaire.

Au-delà de leur simplicité géométrique apparente, ces sculptures algorithmiques - inspirées des carottages scientifiques - contiennent des fragments de paysages complexes et les sédiments numériques d'un territoire historique. Dans ce flux de particules évoquant un cataclysme cosmique aux teintes végétales, Paul Duncombe manipule la matière digitale jusqu'à l'abstraction et révèle la beauté de paysages primitifs interprétés par les machines.



ARNAUD LAFFOND

Né en 1986, vit et travaille à Lyon

https://www.instagram.com/arnaud_laffond/

Biographie

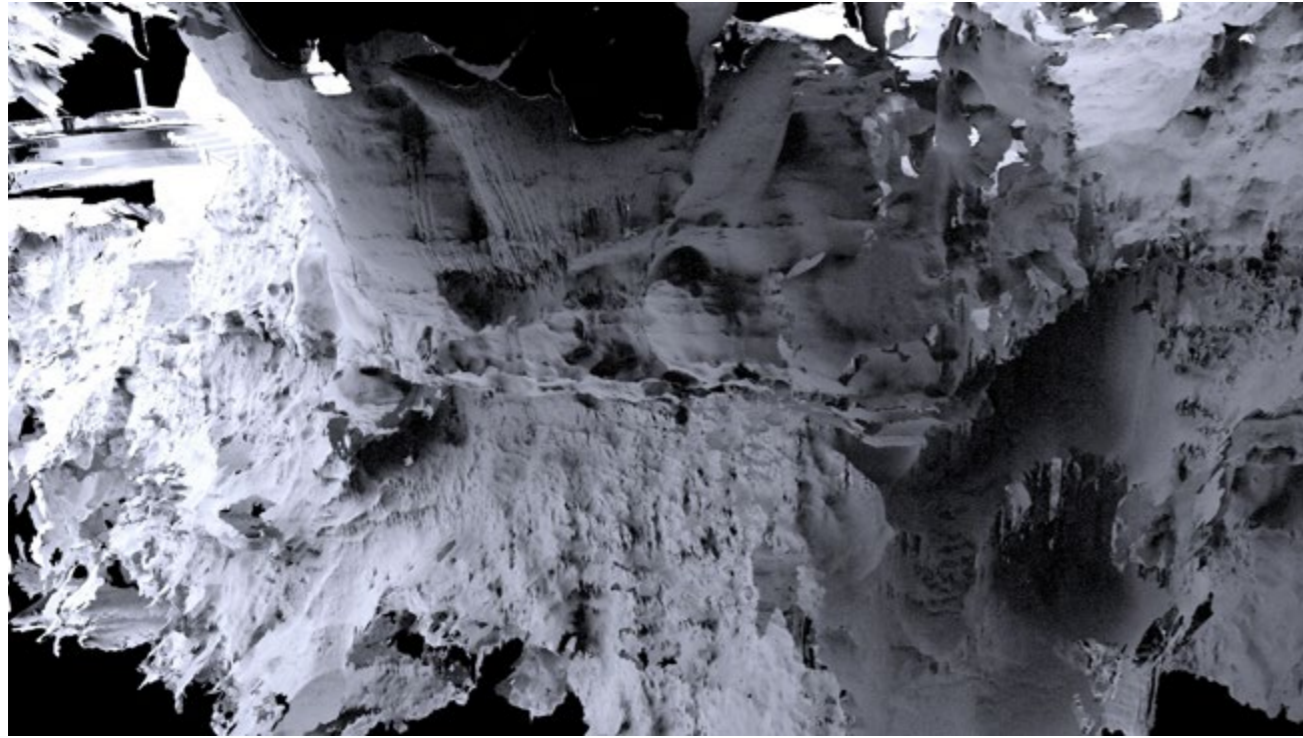
Arnaud Laffond est vidéaste, atelier de numérisation plastique basé à Lyon. Son travail se caractérise par la création d'environnements virtuels et de matériaux générés par ordinateur.

Il se définit comme un sculpteur du numérique, son développement artistique repose sur l'expérimentation et la création de nouvelles matières, formes et couleurs, grâce aux outils contemporains tels que la 3D. Ces technologies offrent une liberté de création presque infinie, enrichie par un champ esthétique varié rendu possible par les avancées numériques.

Il explore également divers supports et médias, notamment la photogrammétrie, la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou encore des plateformes comme Unreal Engine.

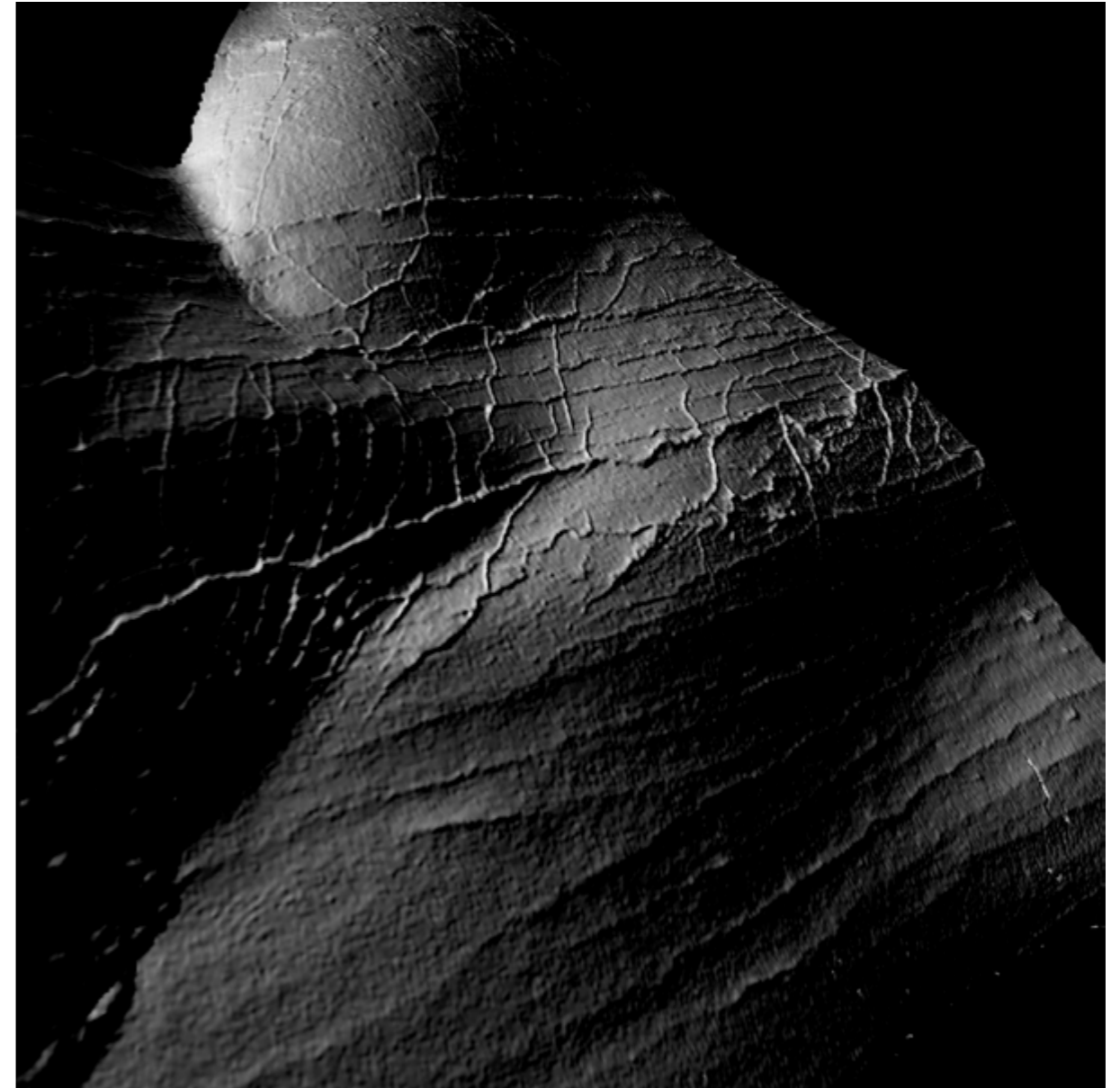
Grâce à ces outils, il travaille sur des univers et des corps très réalistes qu'il réinterprète ensuite avec son regard artistique. Son rapport étroit avec les nouvelles technologies l'a progressivement amené à dépasser le cadre de l'écran, en créant des installations immersives qui placent le spectateur au cœur de ses œuvres, transformant ce dernier en acteur à part entière.

Arnaud Laffond a multiplié les projets dans divers festivals et résidences locales et internationales. En 2025, il a exposé Chrysalide à Varennes-Vauzelles et Avignon, et participé à Clouds à Paris pour It's Now x Art Explora. En 2024, Chrysalide a voyagé de l'Arabie Saoudite aux Pays-Bas et à la Suisse, tandis que Minerae et Grotte ont été montrés à Nicosie, Le Havre et d'autres lieux. En 2023, Le Saut a marqué l'Amsterdam Light Festival, et ses œuvres Grotte et Minerae ont figuré à Venise, Nantes et Annecy.



Arnaud Laffond, grotte de la Balme 01, 2021-2025

scan laser LIDAR réalisé en collaboration avec l'INSA Lyon,
vidéo mp4, 1920x1080 px, 00:10", 13 Mo



Arnaud Laffond, grotte de la Balme, texture 01, 2021-2025

scan laser LIDAR réalisé en collaboration avec l'INSA Lyon,
vidéo mp4, 1920x1080 px, 00:10", 13 Mo

Arnaud Laffond, Grotte

« Grotte » est une œuvre immersive et introspective née du premier confinement lié au Covid-19. Inspirée par une période marquée par l'isolement et les bouleversements intérieurs, elle invite le spectateur à explorer un labyrinthe mental symbolisé par les éléments d'une grotte – galeries, gouffres, et stalagmites.

L'œuvre interroge notre capacité à représenter et analyser les moments de crise, offrant une plongée dans les profondeurs de la créativité et des émotions humaines.

L'artiste propose une exploration de sa grotte mentale en s'appuyant sur un modèle 3D basé sur une véritable grotte : la grotte de la Balme, en Isère, dont il capturera les reliefs grâce à des techniques de photogrammétrie.

Grâce à un scan laser LIDAR réalisé en collaboration avec l'INSA Lyon, les données ont été intégrées dans des logiciels comme Blender et C4D pour créer une expérience immersive en réalité virtuelle, combinant les scans de la grotte et ceux de son propre cerveau. Des photographies haute définition et des enregistrements sonores minéraux uniques à ce lieu ont également été collectés pour compléter cette expérience.

Ce projet en constante évolution explore l'interconnexion entre mémoire, émotion et environnement virtuel, en s'appuyant sur l'image d'un réseau neuronal. Il vise dans un second temps à enrichir l'expérience immersive avec une interaction en temps réel dans laquelle les émotions du spectateur, mesurées par un capteur de pulsations, influenceront le décor.

La GALERIE DATA est implantée depuis 2022 dans le quartier de République à Paris. Sa programmation porte sur l'art génératif et digital, avec un intérêt pour les formes tangibles (dessin au traceur, tirages issus de l'imprimé, installations...).

Elle pour vocation de montrer un champ d'application transdisciplinaire, entre art et technologie. Les artistes exposés à la galerie expérimentent les formes génératives, en utilisant logiciels et langages de programmation, en automatisant leurs propres outils, ou en exploitant des données...

Leurs créations sont inspirées par des modèles de géométrie, de mathématiques, de biologie... Ils décroissent les pratiques en exploitant les outils actuels, pour exprimer un point de vue critique ou poétique.

La galerie a été fondée en 2020 par Gabrielle Debeuret, Directrice Artistique Web & Social Media, titulaire d'un Master professionnel en marché de l'art (IESA).

Elle organise des expositions en déployant des partenariats actifs avec les acteurs du marché de l'art et les influenceurs du monde digital.

GALERIE DATA

26, boulevard Jules Ferry 75011 Paris
jeudi - samedi / 14h - 20h

www.galieriedata.com

contact@galieriedata.com

+33 (6) 18 52 26 86