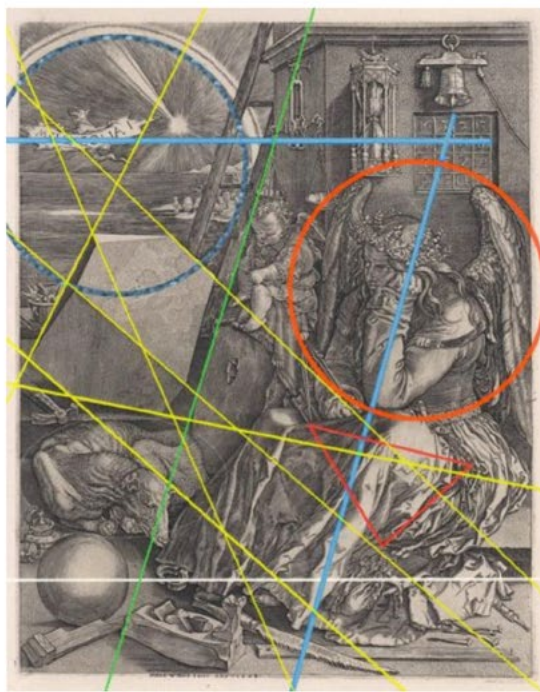


# L'ŒIL DE LA PHOTOGRAPHIE

ART ROTTERDAM 2023 – 2 – Galleries à la foire Art Rotterdam  
– Partie 2



31 © Laurence Aegerter Compositions\_synesthetiques\_(Durer) Melancholia 2020 - courtesy Galerie Binome



JOHN DEVOS - 8 FÉVRIER 2023

**BINOME – Laurence Aëgerter, Laurent Millet, Mustapha Azeroual, Thibault Brunet**

**Laurence Aëgerter (France 1972) ) (images 31-32)**

Laurence Aëgerter vit et travaille entre Amsterdam, où elle réside depuis 1993, et Marseille. Elle est lauréate du Prix international de la photographie Nestlé du Festival Images Vevey 2016 et du Prix du livre d'auteur aux Rencontres d'Arles 2018.

La série la plus récente d'Aëgerter, Point de fuite, prend comme point de départ une double page au centre de l'Empire des signes de Roland Barthes, montrant une photographie d'un couloir du château Nijo à Kyoto. L'image est accompagnée d'une inscription manuscrite de l'auteur, reprise dans la dernière phrase du livre : » Retournez l'image à l'envers : rien de plus, rien d'autre, rien « . Prenant cette injonction au pied de la lettre, Aëgerter a entrepris d'examiner ce qui arrive à cette image – et à trois autres tirées de livres sur l'architecture japonaise – ainsi qu'à notre lecture de l'image, lorsqu'elle est retournée. Un dispositif de fixation de l'image au mur, aussi discret que sophistiqué, permet au spectateur de faire tourner le cadre sur un axe central en quatre étapes, comme on tournerait un cadran.

### **Laurent Millet (France 1968) ) (images 33- 34)**

Né en 1968 à Roanne, Laurent Millet vit et travaille à La Rochelle. Il enseigne également à l'Ecole supérieure d'art et de design d'Angers (TALM). Prix Nadar 2014 pour Les Enfantillages Pittoresques (Filigranes Editions), Prix Niépce 2015, membre de la Casa de Velazquez (2007 à 2009), entre autres récompenses, ses travaux ont fait l'objet de nombreuses publications et expositions

Formé à l'art contemporain et à la photographie, il associe sa pratique de la photographie à tous les autres arts : dessin, vidéo, installation et performance. À l'aide de plusieurs dispositifs qu'il combine souvent, il construit un vocabulaire qui se situe aux limites du visible et interroge sa relativité, entre perception et imagination. Observatoires, architectures, maquettes, outils et appareils de mesure sont récurrents dans le travail de l'artiste, contribuant à la construction de ce qu'il appelle une « rêverie mesurée ».

### **Mustapha Azeroual (1979, franco-marocain) (images 35-36)**

« Considéré comme une des valeurs montantes de l'art contemporain en France » (Huffington post, oct. 2015), Mustapha Azeroual (1979, franco-marocain) est un photographe autodidacte. Scientifique de formation, il fonde ses recherches sur l'observation des processus d'apparition de l'image et de ses manifestations, retransmises au spectateur dans l'expérimentation des supports de diffusion. Associant installation, volume, séquence, aux procédés photographiques anciens, il actualise les techniques historiques de prise de vues et de tirages, tout en ouvrant le champ d'investigation de l'image photographique par delà ses limites présumées (planéité et temporalité). La question du photographique et de la matérialité de l'image se trouve au cœur de son processus créatif.

Le projet Radiance vise à créer une archive de la lumière, et par extension de la couleur. Au lever et/ou au coucher du soleil, deux moments clés de la journée en ce qui concerne les variations chromatiques de la lumière, Mustapha Azeroual photographie le même paysage avec un appareil photo. Il prend plusieurs clichés sur le même plan de la pellicule ; des négatifs qu'il assemble ensuite numériquement. La fabrication des images, par cette double superposition, transforme le paysage en une forme abstraite, et le réduit à une ligne d'horizon. Au terme de cette synthèse, l'artiste conserve quatre ou cinq images qu'il transfère sur un support unique, le lenticulaire, un procédé technique qui, associé au mouvement, permet une lecture liée. Chaque mouvement du spectateur rejoue le cycle répétitif de la lumière naturelle. Dans une relation privilégiée avec l'œuvre, deux personnes côte à côte ne peuvent jamais percevoir les mêmes nuances. Ainsi, Radiance dépasse la notion d'instant photographique, associée à l'image unique, pour aborder la séquence dans les images en mouvement. Une expérience du temps, que Mustapha Azeroual associe à l'expérience de la lumière comme synthèse de couleurs. Comme ces points de lumière à l'aube et au crépuscule, Radiance est une sensation, une expérience de l'image étirée à l'infini. Radiance #8 Finisterrae a été réalisé en 2022 comme s'implique le nom au bout du monde sur la presqu'île de Crozon (Bretagne).

## **Thibault Brunet (1982, français) ) (images 37- 38)**

Thibault Brunet (1982, français) joue avec les genres codifiés de la photographie pour interroger notre rapport à la virtualité dans une société où le monde est en passe d'être entièrement numérisé. Il s'est d'abord distingué avec des séries réalisées à l'intérieur jeux vidéo, voyageant dans des mondes virtuels – Vice City, Lanscapes et First Person Shooter (2007-2013) – et Google Earth – série Typologie du virtuel (2014). Depuis 2016 avec la série Territoires circonscrits, il travaille sur la numérisation du monde réel à l'aide d'un scanner 3D avec le partenariat technologique de Leica Geosystem.

Avec 3600 secondes de lumière, Thibault Brunet capture la beauté éphémère des nuages en utilisant un espace virtuel créé dans un jeu vidéo. Il observe l'effet du passage du temps sur les couleurs des cieux en créant un cycle virtuel de lever et de coucher du soleil. Il réalise une série de portraits de nuages modélisés en 3D, éclairés par ce soleil, prenant des teintes différentes selon l'heure de la journée. Thibault Brunet dresse ainsi un catalogue des nuages, une typologie de leurs formes et de leurs couleurs changeantes. Les images créées par ce projet brouillent la distinction entre peinture et photographie. Les nuages nous apparaissent comme des tableaux. En s'approchant, on se rend compte que ces images sont des simulacres créés par un moteur de jeu vidéo.

### **Binôme**

19, rue Charlemagne,  
75004 Paris

[info\(ad\)galeriebinome.com](mailto:info(ad)galeriebinome.com)

+33 (0)1 42 74 27 25