

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Martigny, le 02 juin 2020

GPS OFF, La Montée aux drapeaux, Château de la Bâtiaz: *Clément Chassot*

Exposition du 4 juin au 25 octobre 2020, tous les jours.



Clément Chassot, 2020, impression numérique sur polyester, 300 x 100 cm.

Du 4 juin au 25 octobre 2020, le Ganioz Project Space (GPS) OFF présente les œuvres de l'artiste illustrateur valaisan Clément Chassot, une proposition visuelle sous forme d'étendards s'inscrivant dans le cadre de la Montée aux drapeaux du Château de la Bâtiaz.

Un art protéiforme, entre finesse et pertinence

Artiste illustrateur, Clément Chassot aborde avec sensibilité et poésie des sujets délicats inhérents à notre existence tels que l'enfance, l'amour ou la violence. Par la finesse de sa technique et de son regard, il nous entraîne dans ses univers variés et nous invite à découvrir, à travers la narration de ses images, le message caché qu'elles renferment. Artiste protéiforme s'exprimant par le biais de divers médiums allant de l'acrylique sur papier à la peinture digitale, il a choisi pour ce projet de se réapproprier le Pixel Art.

Le Pixel Art: de la désuétude technique à la réappropriation artistique

Conçue dans les années 1970 pour créer des images numériques grâce à l'agencement de petits carrés appelés pixels, cette technique est aujourd'hui largement dépassée par les moyens modernes. Techniquement désuète, elle est devenue de ce fait une forme d'expression artistique à part entière. Elle impose aux artistes de nombreuses contraintes de minimalisme et confère aux œuvres un aspect nostalgique et ludique. En jouant avec des trames de grains différents et la juxtaposition des pixels de teintes pastel issues de la même gamme chromatique, Clément Chassot parvient à texturiser les surfaces tout en conférant à son univers une douce harmonie.

L'univers numérique comme source d'inspiration

Par une réinterprétation personnelle du Pixel Art, il nous sensibilise subtilement à l'univers numérique, son esthétique et ses codes, tout en les questionnant. Le long du chemin sinueux qui nous mène au Château de la Bâtiaz, les quatre drapeaux que l'on découvre illustrent les quatre étapes successives d'une histoire. Ces dernières font écho, dans leur structure, aux quatre phases-clé classiques d'un jeu vidéo, source d'inspiration de l'artiste : *1. La découverte et la contemplation du/d'un monde, 2. Les interactions et la définition d'une quête, d'un projet, 3. L'affrontement, les obstacles et l'affranchissement, 4. La victoire ou l'amélioration du personnage, de soi.*

En arpentant ce chemin, chacun-e pourra également voir dans cette narration pixelisée le reflet des étapes jalonnant nos parcours de vie. Clément les aborde avec délicatesse et s'amuse à déconstruire les codes du genre, y amenant ses valeurs et nous offrant ainsi une autre vision du monde numérique : contemplation et affranchissement en étendard !

Artiste illustrateur, Clément Chassot a été formé par des créateurs et créatrices inspirant-e-s tel-le-s que Cécile Giovannini, Alain Bardet, Antoine Maurel, Philippe Jozelon, Freddy Martin ou encore Alban Allegro. Vivant à Sierre, il exerce en tant qu'illustrateur indépendant sur des mandats variés, incluant notamment l'élaboration de projets de jeux vidéo. Il a participé à plusieurs expositions collectives en Suisse et en France et à une succession de résidences autour du projet "Tornodurum" (Tonnerre, France). Son travail a récemment été publié dans « Planches », une revue québécoise consacrée à la Bande-dessinée. Il est également président de l'association d'artistes « Alveoh », qui édite annuellement la revue « Pneumatophore ».

Contact presse : Noémy Menyhart, communication – noemy.menyhart@villedemartigny.ch | 027 721 22 36

Curation : Anne Barman, curatrice de l'exposition – anne.barman@villedemartigny.ch | 027 721 22 37

Julia Tamarcaz, curatrice au Manoir – julia.tamarcaz@villedemartigny.ch | 027 721 22 39