

Pascal Dombis
Géométries Irrationnelles
2008

Galerie municipale de Vitry

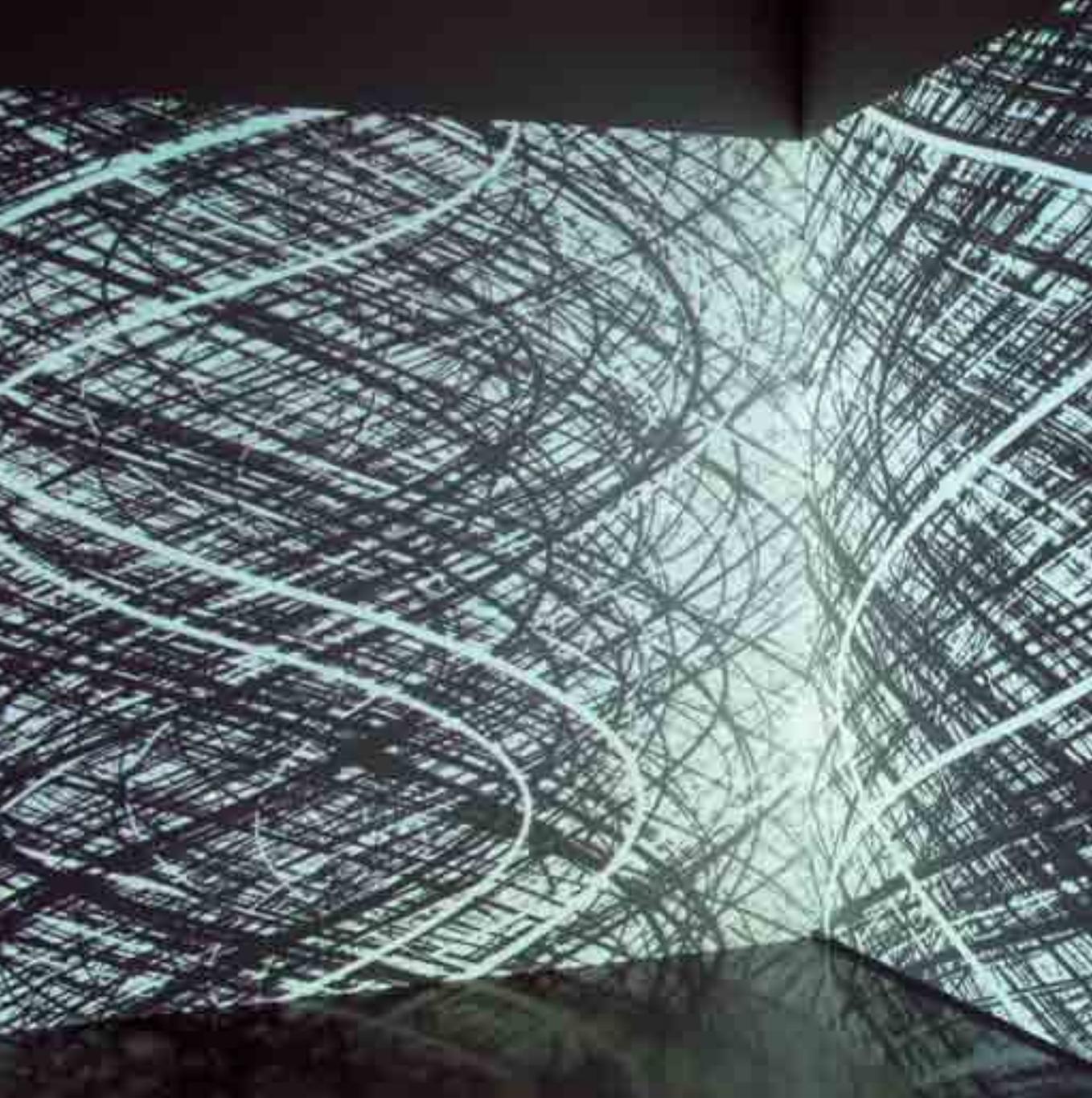
Texte et entretien
Henri-François Debailleux



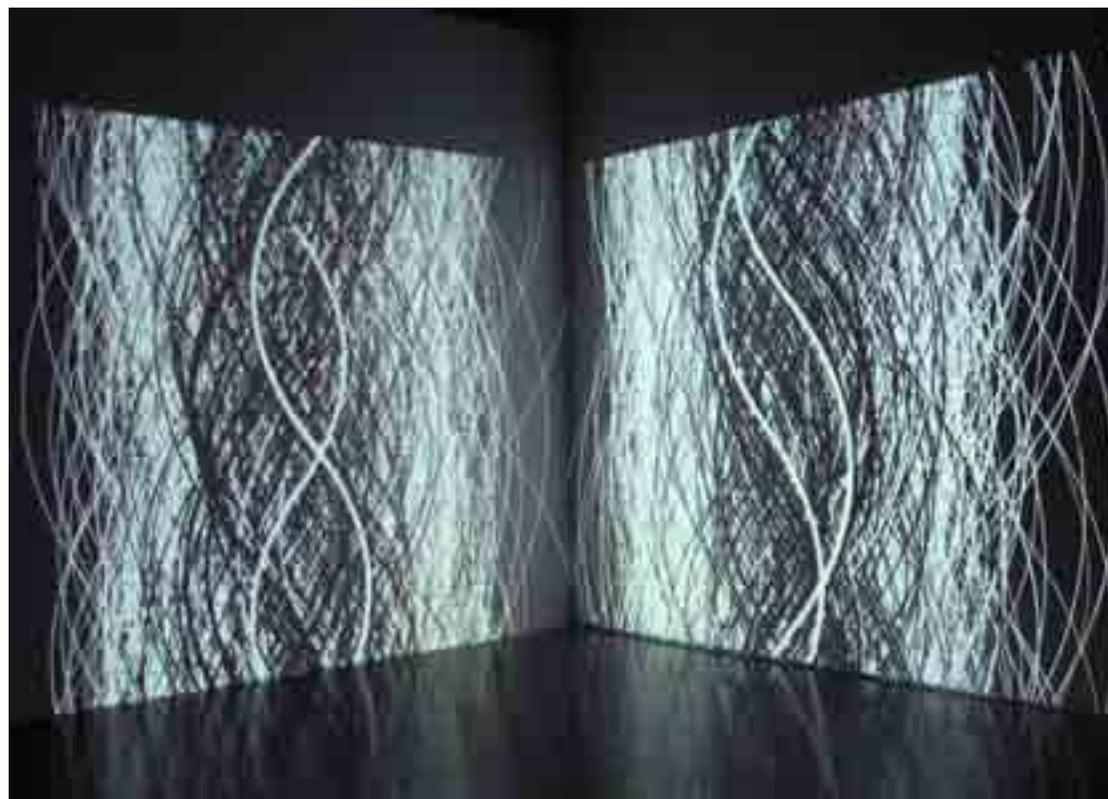
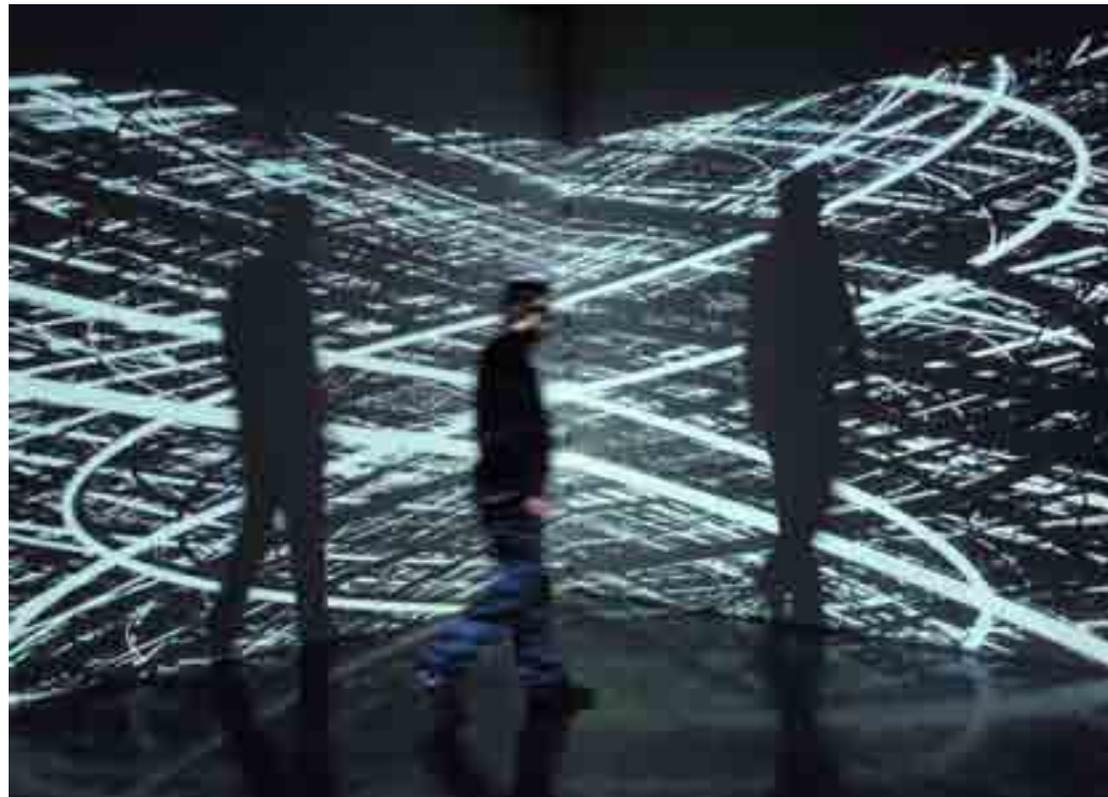


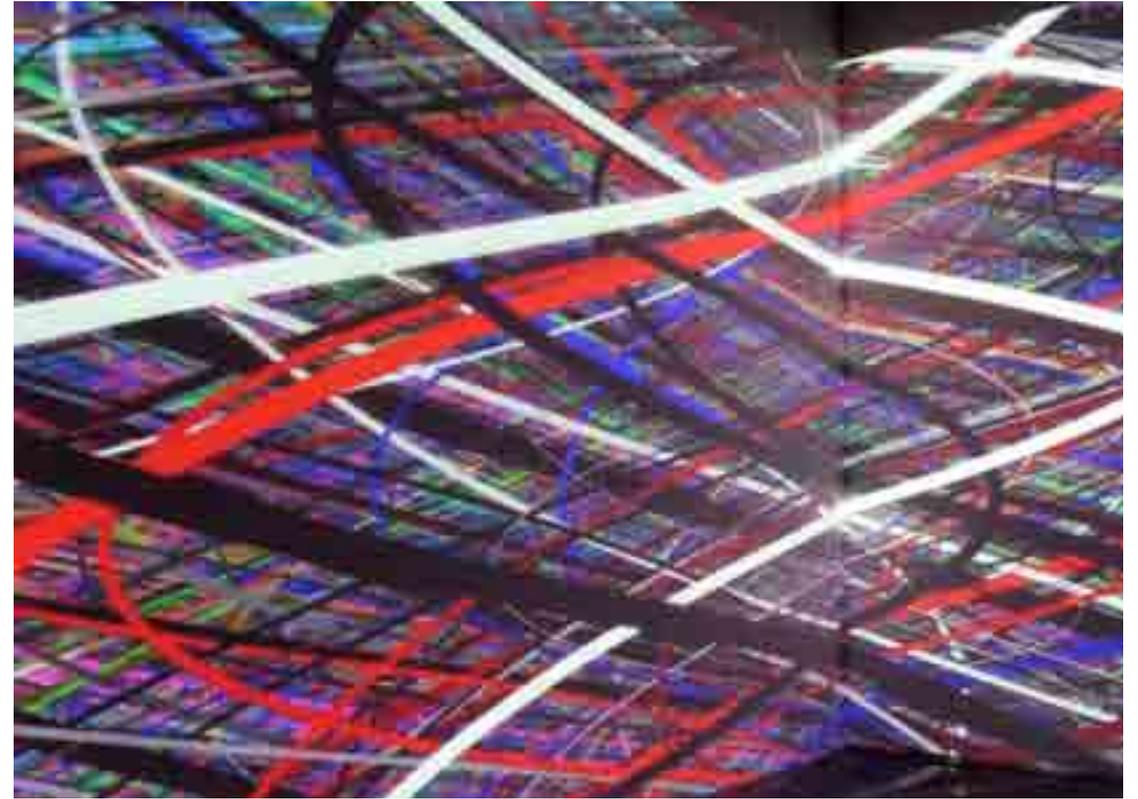
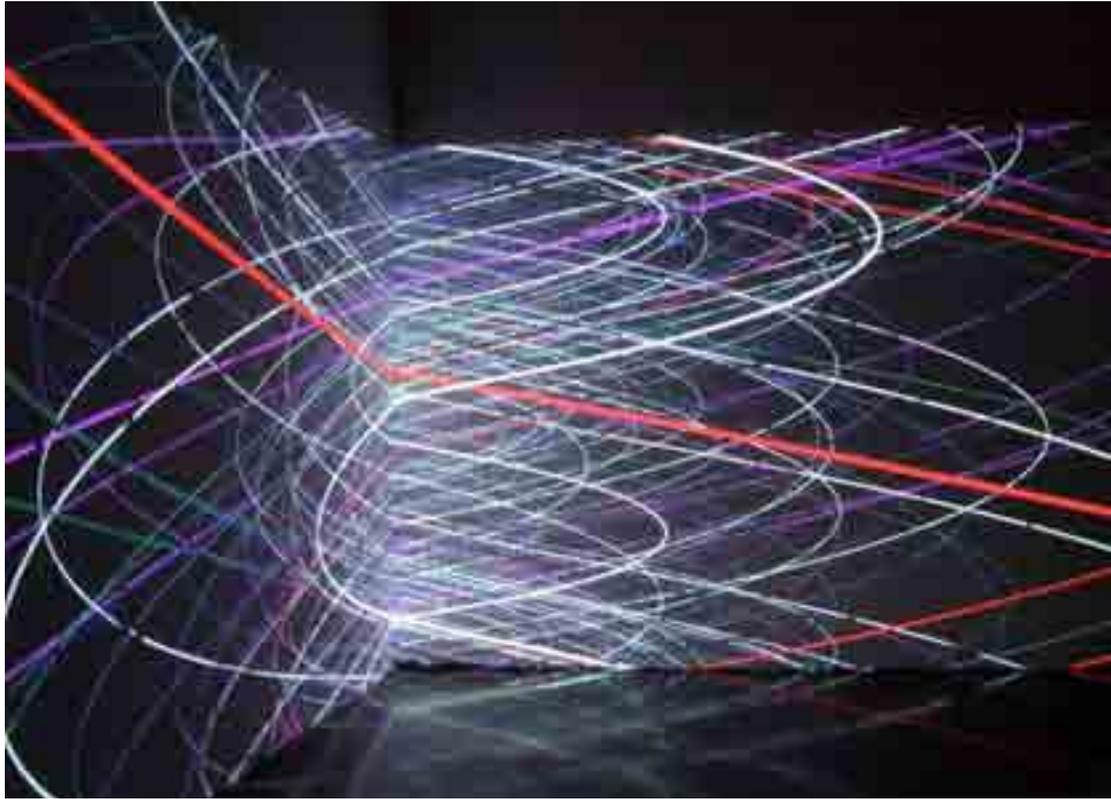
Géométries Irrationnelles, 2008
Impression lenticulaire / Lenticular print
1,20 x 1,80 m / 47 x 71"

Géométries Irrationnelles, 2007
Impression lenticulaire / Lenticular print
1,10 x 1,10 m / 44 x 44"

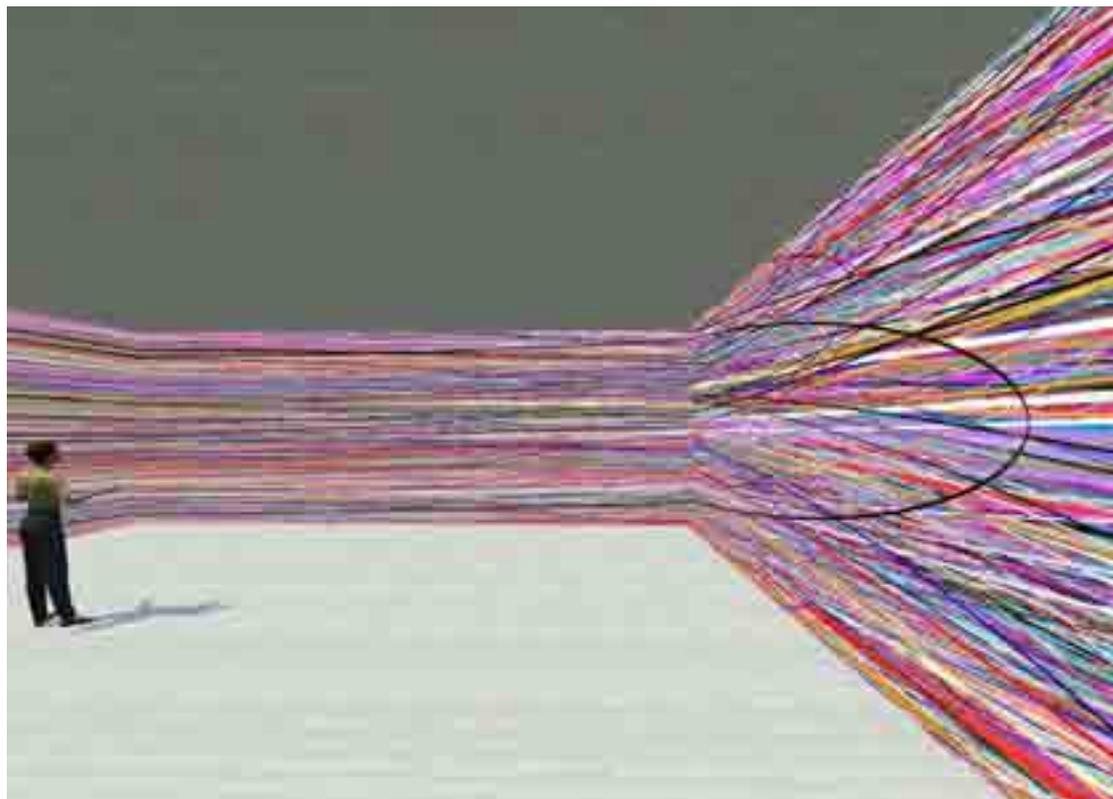


Géométries Irrationnelles, 2008
Galerie municipale, Vitry-sur-Seine
Vue de l'installation vidéo / View from video installation
Chaque écran : 4 x 3 m / Each screen : 13 x 10 ft
Logiciel vidéo / Video software : Claude Micheli
Capteur & électronique / Sensor & electronic : Sylvain Bêlot

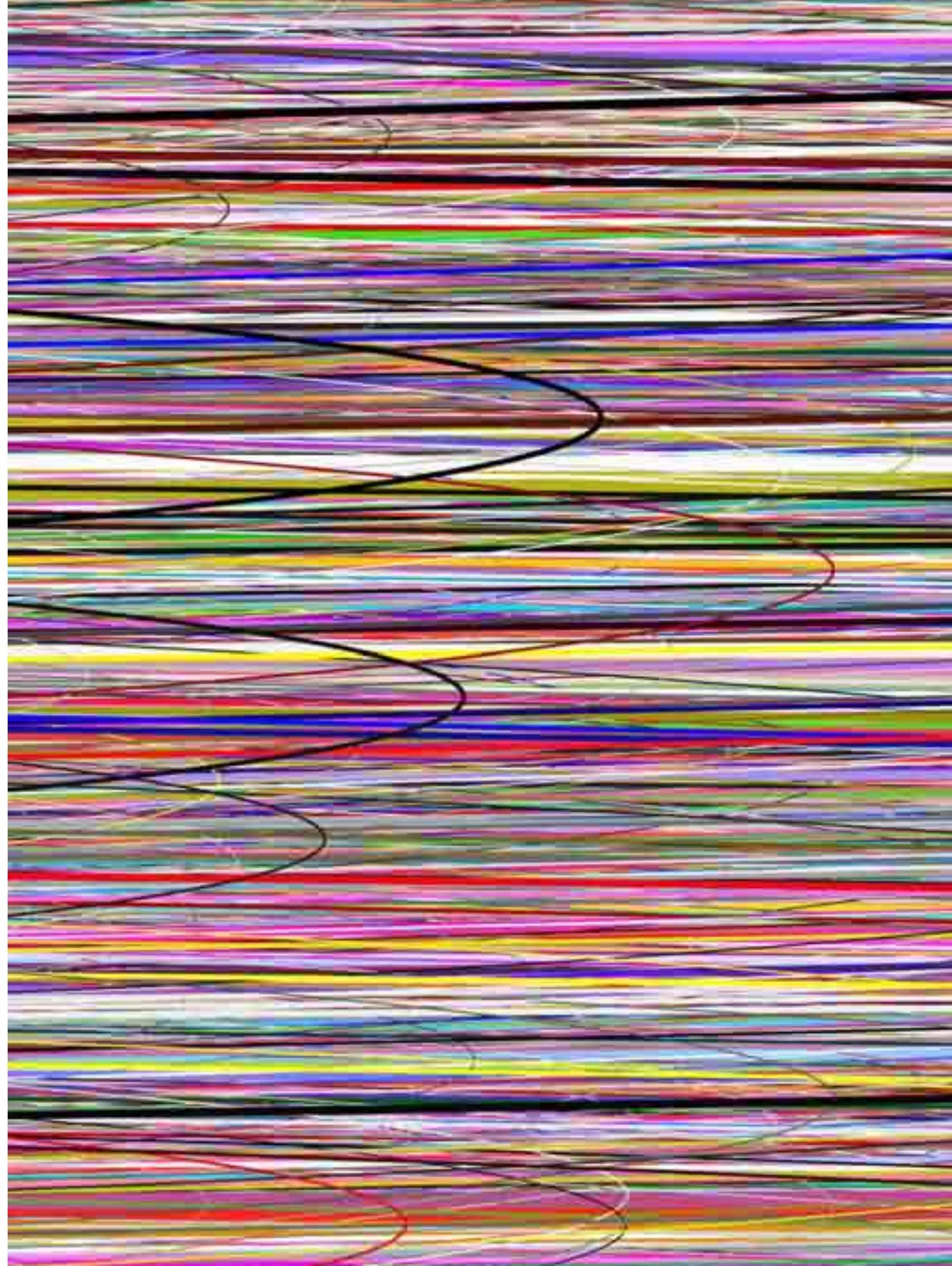




Géométries Irrationnelles, 2008
Galerie municipale, Vitry-sur-Seine
Vue de l'installation vidéo / View from video installation
Chaque écran : 4 x 3 m / Each screen : 13 x 10 ft
Logiciel vidéo / Video software : Claude Micheli
Capteur & électronique / Sensor & electronic : Sylvain Bélot



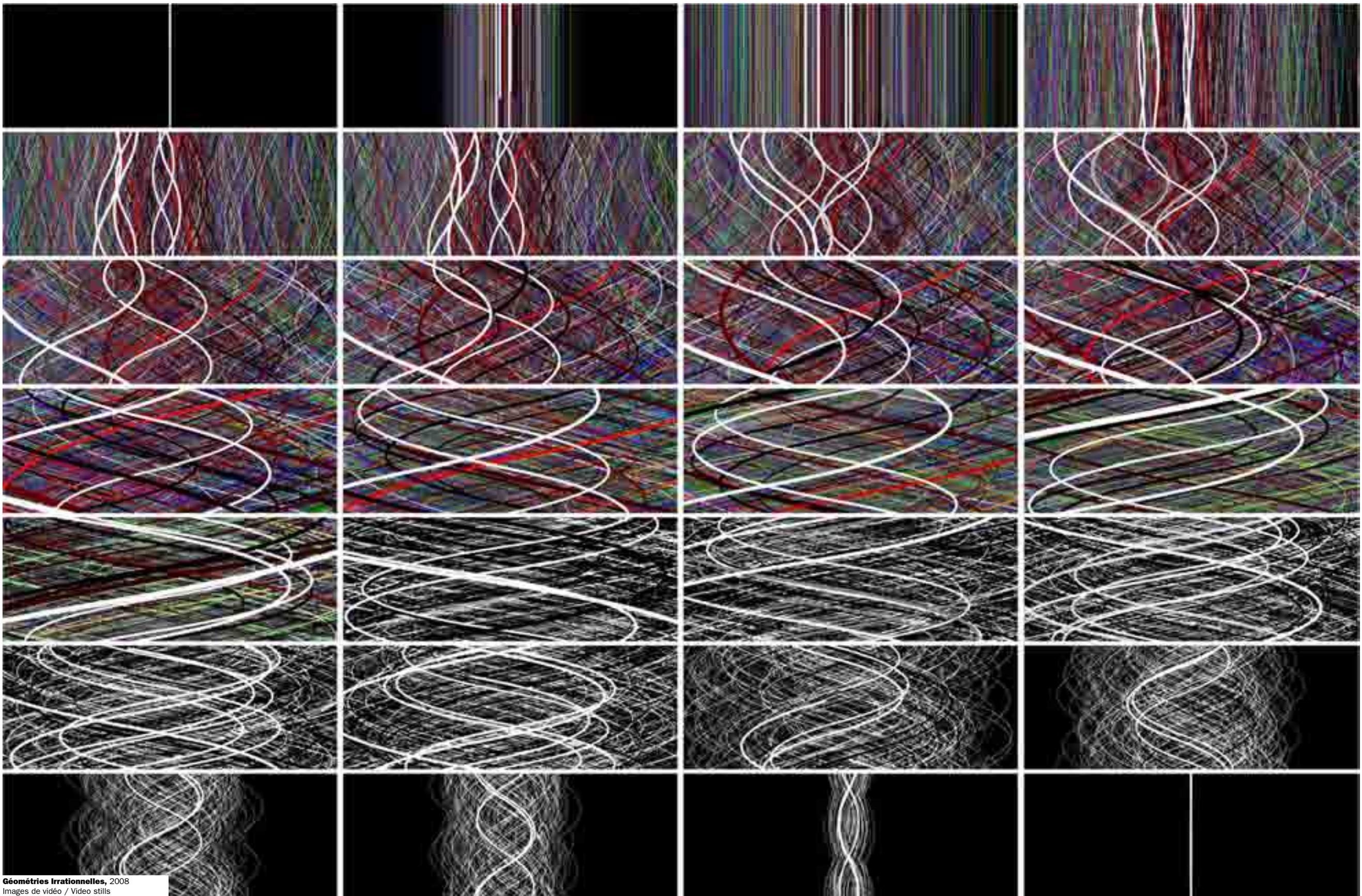
Géométries Irrationnelles, 2008
Galerie municipale, Vitry-sur-Seine
Projet d'impression numérique murale *in situ*
/ Site specific digital print installation project
30 m x 3,40 m / 99 x 11 ft





Géométries Irrationnelles, 2008
Impression lenticulaire / Lenticular print
0,90 x 1,20 m / 35 x 47"

Géométries Irrationnelles, 2006
Impression lenticulaire / Lenticular print
1,10 x 1,10 m (détail) / 44 x 44" (detail)

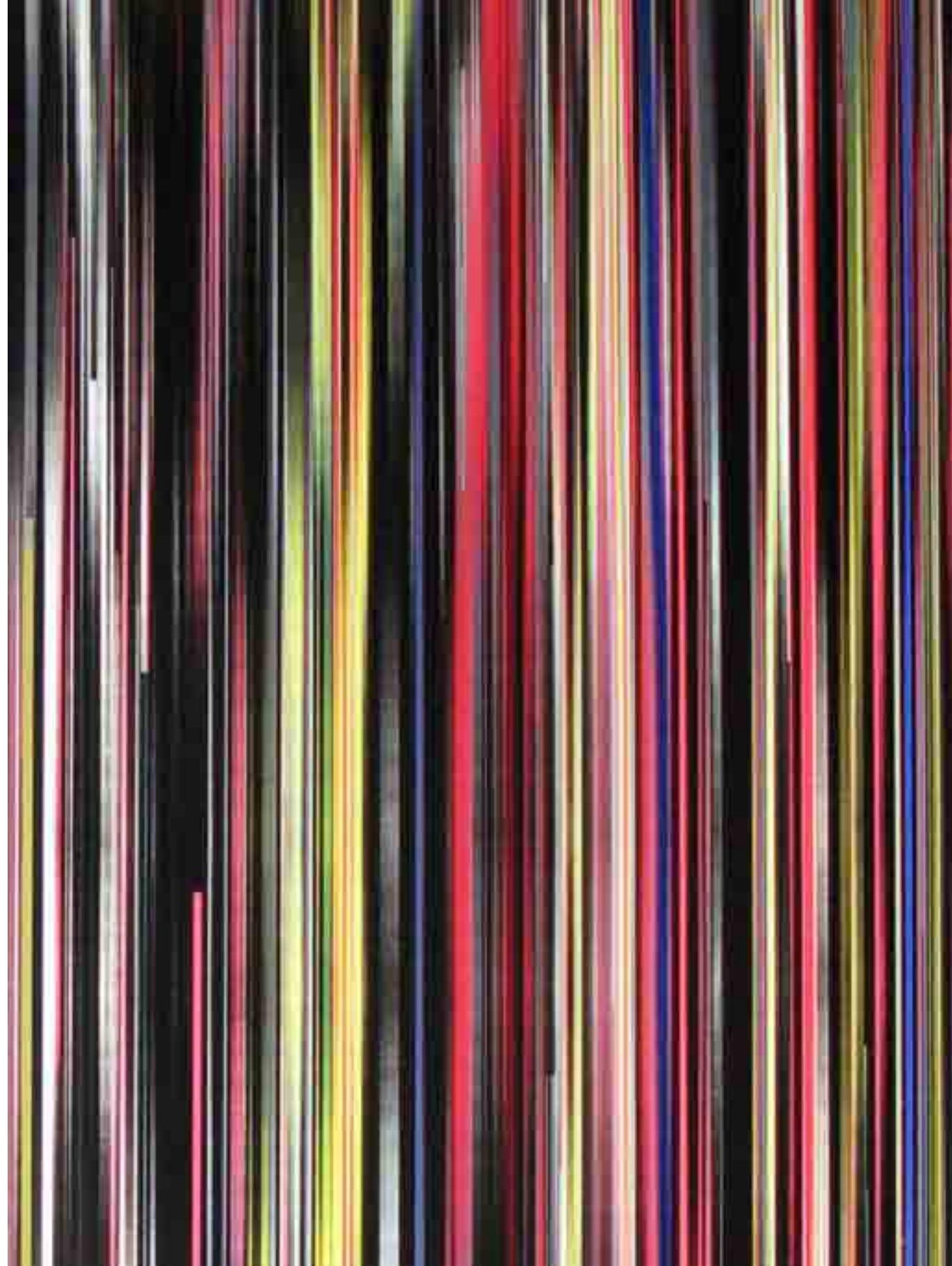


Géométries Irrationnelles, 2008
Images de vidéo / Video stills



Géométries Irrationnelles, 2008
Impression lenticulaire / Lenticular print
2 panneaux, 1,20 x 1,80 m chaque
/ 2 panels, 47 x 71" each

Géométries Irrationnelles, 2008
Impression lenticulaire / Lenticular print
0,90 x 1,20 m (détail) / 35 x 47" (detail)



ÉTATS DE LIGNES

« Une ligne attend, espère, germe, une ligne pour le plaisir d'être ligne. Une ligne rêve : on n'avait jusque-là jamais laissé rêver une ligne » écrit Henri Michaux dans *Passages*, à propos des œuvres de Paul Klee. Pascal Dombis, lui, a eu envie d'étirer la ligne.

Depuis qu'il travaille avec des lignes et plus exactement avec des fragments de courbe, des arcs de cercle, des ellipses, Dombis savait que lorsqu'on prend un segment de droite et qu'on le tire, comme on le ferait avec la corde d'un arc, on obtient d'abord une parenthèse, puis un demi-cercle, ensuite un quasi cercle et que si on continue jusqu'à l'infini, on finit par retomber sur une droite. Et ainsi de suite, dans un travail en boucle. Par contre, il ne connaissait pas les différentes étapes, les états successifs de cette droite dans ses passages d'un point à un autre, c'est-à-dire de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. Il a donc décidé de se pencher sur ces entre-temps et de pousser à l'extrême ce principe de fausses droites mais de vraies courbes qui par saturation donnent l'illusion d'être droites. Depuis quinze ans qu'il utilise des ordinateurs, après avoir d'abord travaillé la peinture et la gravure (grâce à laquelle il s'est réellement familiarisé avec le trait et la ligne, justement), Pascal Dombis a souvent répété que les nouvelles technologies n'étaient pas pour lui une fin en soi et qu'il s'en servait uniquement comme d'un outil lui offrant la possibilité d'imbriquer, d'emmêler, de juxtaposer et de superposer un nombre vertigineux de lignes qu'un travail à la main ne lui permettrait jamais d'obtenir. Pour ces nouvelles œuvres, et comme dans ses séries précédentes, il a donc également travaillé à partir d'un algorithme fractal. Mais à la différence des pièces antérieures qui montraient comment des centaines de milliers de courbes peuvent engendrer des carrés et vice-versa ou comment l'accumulation et le télescopage de spams, avec un foisonnement arborescent de mots, de caractères et de typographies, perturbent leur lecture jusqu'à la rendre impossible, Dombis a cette fois axé ses œuvres sur la ligne droite, démultipliée en centaine de milliers de droites qui ont chacune leur vie propre, leur identité, leur liberté. Dans ces « Géométries Irrationnelles » (le titre de cette exposition),

on retrouve évidemment les principes d'auto-engendrement, de prolifération et d'excès qui ont toujours animé sa démarche mais qui introduisent ici des effets et un résultat plastiques tout autre. Pour montrer les différents états d'une ligne étirée, Dombis a choisi plusieurs angles (si l'on peut dire) produits par le même programme mais développés sur différents supports : une installation vidéo, des plaques lenticulaires, des impressions numériques et des murs imprimés. La première lui permet de dévoiler de façon animée, en temps réel, mais à des vitesses très accélérées et variables, les mouvements de la ligne, ses évolutions et ses déplacements en accordéon. Une ligne tellement secouée qu'elle en perd la tête et se retrouve alternativement en position horizontale et verticale. Les impressions numériques, au contraire, suspendent la ligne à un certain moment, la fixent comme dans un arrêt sur image. Mais lorsqu'elles sont recouvertes de plaques lenticulaires, ces dernières redonnent du mouvement (grâce au principe optique de la lentille) en multipliant les points de vue en fonction des déplacements du spectateur et de ses différents angles de regard. Ce principe de mouvement et de succession d'images de lignes est ici évidemment amplifié avec un immense mur de 30 m de long qu'il faut suivre, pour justement pouvoir suivre les lignes et voir comment elles s'étirent et s'étalent dans leur déploiement. Sur un autre mur, c'est une prolifération de cercles à l'infini, créant un immense vortex qui cette fois emporte la ligne et nous avec dans un tourbillon infernal. Chaque œuvre propose ainsi des jeux de lignes, des rayures, des rythmes et des variations chromatiques qui ouvrent de nouveaux espaces et donnent à l'ensemble un aspect très pictural. Et ce d'autant plus que les couleurs programmées de façon aléatoire multiplient les compositions. Celles-ci pourraient d'ailleurs, à première vue, se rapprocher de l'art cinétique. Mais à première vue seulement, car ce qui intéresse avant tout Dombis, et bien loin d'un effet optique voire de géométrie, c'est montrer, par le prisme de l'excès, les passages du fini à l'infini, de l'ordre au chaos, du rationnel à l'irrationnel, c'est montrer comment une donnée à priori simple peut engendrer une grande multiplicité. C'est prendre le prétexte d'une ligne pour révéler les possibilités et toute la complexité du réel.

Henri-François **Debailleux**

STATES OF THE LINE

In *Passages*, Henri Michaux wrote about the works of Paul Klee: “A line is waiting, expecting, germinating, a line for the sake of being a line. A line is dreaming; never before had anyone left a line to its own musings”. With Pascal Dombis, the line is given a stretch.

Since he started to work with lines – more precisely with curve fragments, arc portions, or ellipses, Dombis has been in the know: when you take a line fragment and give it a stretch, as you do with the string of a bow, the first result is a parenthesis, then a half circle, then almost a full circle and in case you go for it, endlessly, the ultimate artefact is a line again. And so on and so forth, looping and looping again. What he did not know though were the various stages and successive states through which Line A turns into Line B, from start to finish. He then decided to concentrate on these *interim* phases and to push the principle of fake straight lines and genuine curves (as if straightened up eventually, out of saturation) to its utter limits.

Pascal Dombis has been working with computers for fifteen years. Before, he used to work with paint and etching, which acquainted him with lines and outlines, precisely. Since then, he has often repeated that new technologies were not an end in itself but merely a tool which made it possible for him to overlap, weave, juxtapose, and superimpose a vertiginous number of lines, actually something that cannot be done by the human hand.

The starting point for the new artworks is still the fractal algorithm, as it is the case for the rest of his production. But whereas the previous works showed hundreds of thousands of curves generating squares (or is it the other way round?) or accumulating and confronting spam messages flourishing into an arborescence of words, fonts or typographic units which eventually become undecipherable, Dombis’s latest pieces are based on straight lines, multiplied into zillions of other straight lines with a life, an identity, and a freedom of their own. These “irrational geometrics” (for such is the name given to the new exhibition) remind us the principles of self-reproduction, proliferation

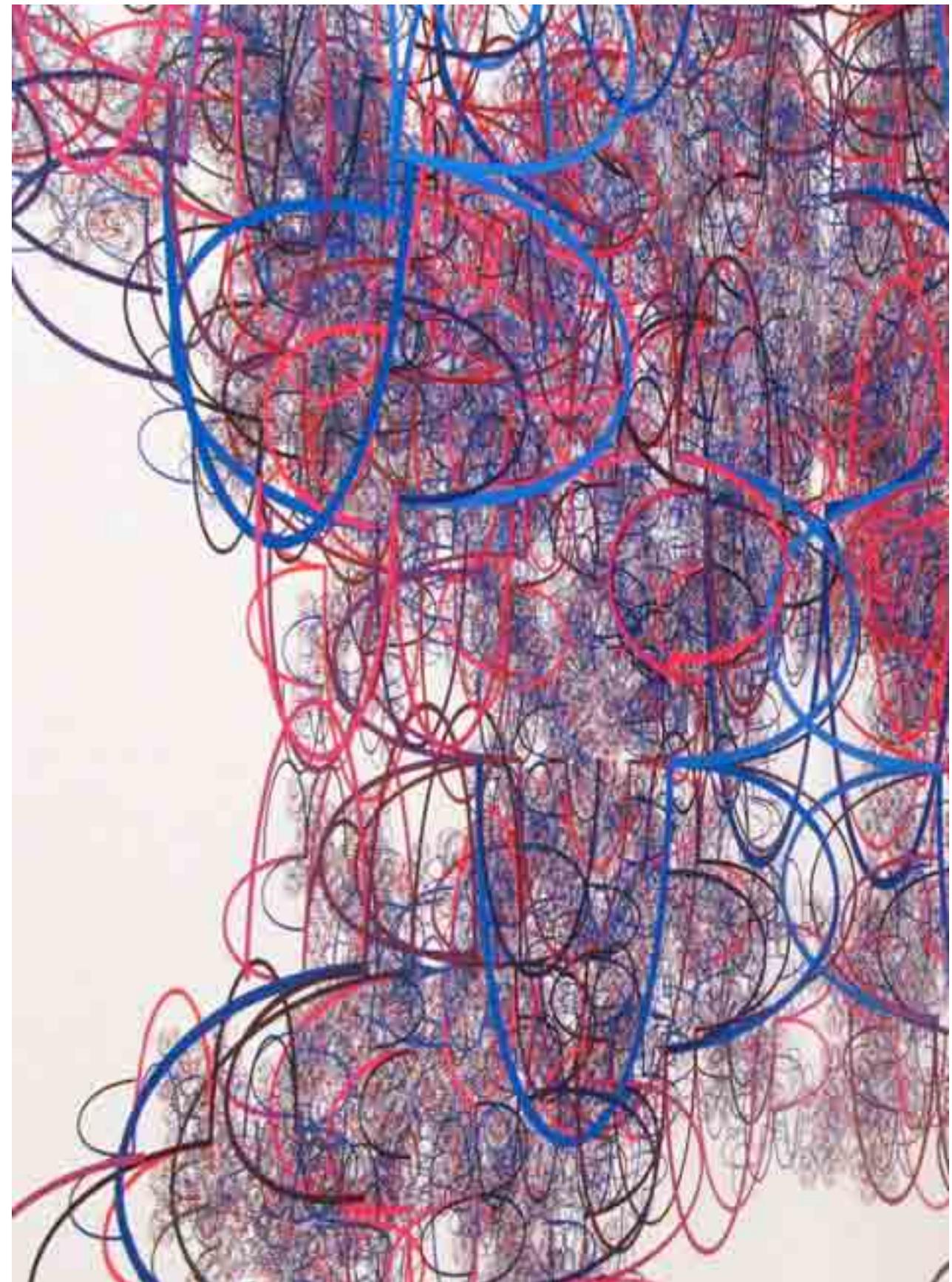
and excess which have always been at the core of his art, but this time with effects and aesthetic results of an entirely different kind. In order to display the various states of a stretched line, Dombis has chosen different angles, so to speak, from which his art is developed on four different *media*: one video installation, lenticular plates, digital and mural prints. With videos, he can animate real-time line movements and their very progression which might be wrinkled at times. The straight line undergoes faces so much harassment that it ends up losing its head and finds itself alternatively in the horizontal or vertical positions. Digital prints, on the contrary, freeze those movements at a certain moment, as if time were suspended for a while. When the digital prints are covered with lenticulars (functioning then as optical lenses), the number of points of view grows and multiplies according to the viewer’s physical displacements or changing angles of vision. The phenomenon will be magnified on an interminable 40-meter wall along which the viewer will walk in order to be in a position to follow the lines and see how their ramifications stretch and spread. On another wall, circles will proliferate endlessly into a huge vortex gradually swallowing up lines, us and all – balefully. Thus, every new piece offers plays on lines, stripes, and rhythms and chromatic variations which open up to new spaces and give to the whole a highly pictorial dimension; all the more so since colours, commanded by a random access programme, enrich the compositions. At first sight, these new artworks take us back to kinetic art but this is misleading. What Dombis is after is not optical or geometrical effects ; his art aims at showing, out of excess, how a given as simple as a line can engender multiversity: in other words, stretching the line to unleash the potentialities and complexity of the real.

Henri-François **Debailleux**,

Translation by Didier **Girard**

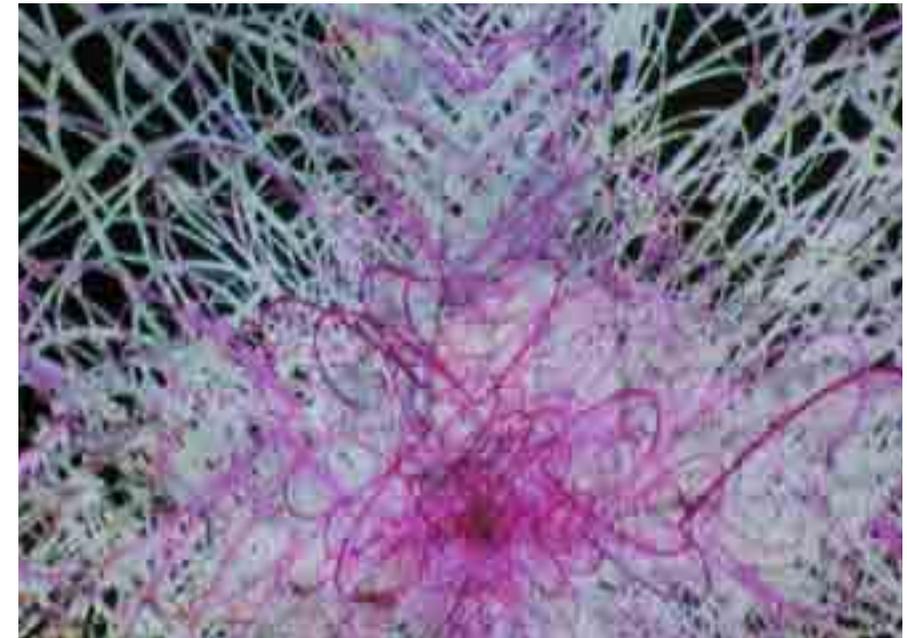


Artisana II, 2000-2008
Impression numérique murale *in situ*
/ Site specific digital print installation
Créée en 2000 à la Galerie Xippas, Paris
/ Created in 2000 at Galerie Xippas, Paris
Recréée en 2008 au Block Museum, Chicago
/ Recreated in 2008 at Block Museum, Chicago
5,50 x 3,80 m / 220 x 148"





Square / Post_Belaga, 2004
 Fort Napoléon, La Seyne-sur-Mer
 Caisson lumineux lenticulaire / Lenticular light box
 0,90 x 0,90 m chaque / 35 x 35" each



Sign_xplosion, 2006
 Hôtel Pams, Perpignan
 Vue de l'installation vidéo / View from video installation
 Ecran: 3 x 3 m / Screen: 10 x 10 ft

Love_xplosion, 2005
 Château de Linardie, Senouillac
 Détail de l'installation vidéo / Detail from video installation



SpamScape, 2005
 Maison populaire, Montreuil
 Vue de l'installation vidéo / View from video installation
 Bande son / Sound track: Thanos Chryssakis
 Logiciel vidéo / Video software: Claude Micheli

RightRong, 2008
 Impression lenticulaire / Lenticular print
 0,90 x 1,20 m / 35 x 47"





Rouge (1000 images), 2007
Rose (1000 images), 2007
Blanc (1000 images), 2007
Espace Orenga de Gaffory, Patrimoine
Caisson lumineux lenticulaire / Lenticular light box
3 caissons, 0,90 m x 1,20 m chaque / 3 lightboxes, 35 x 47" each

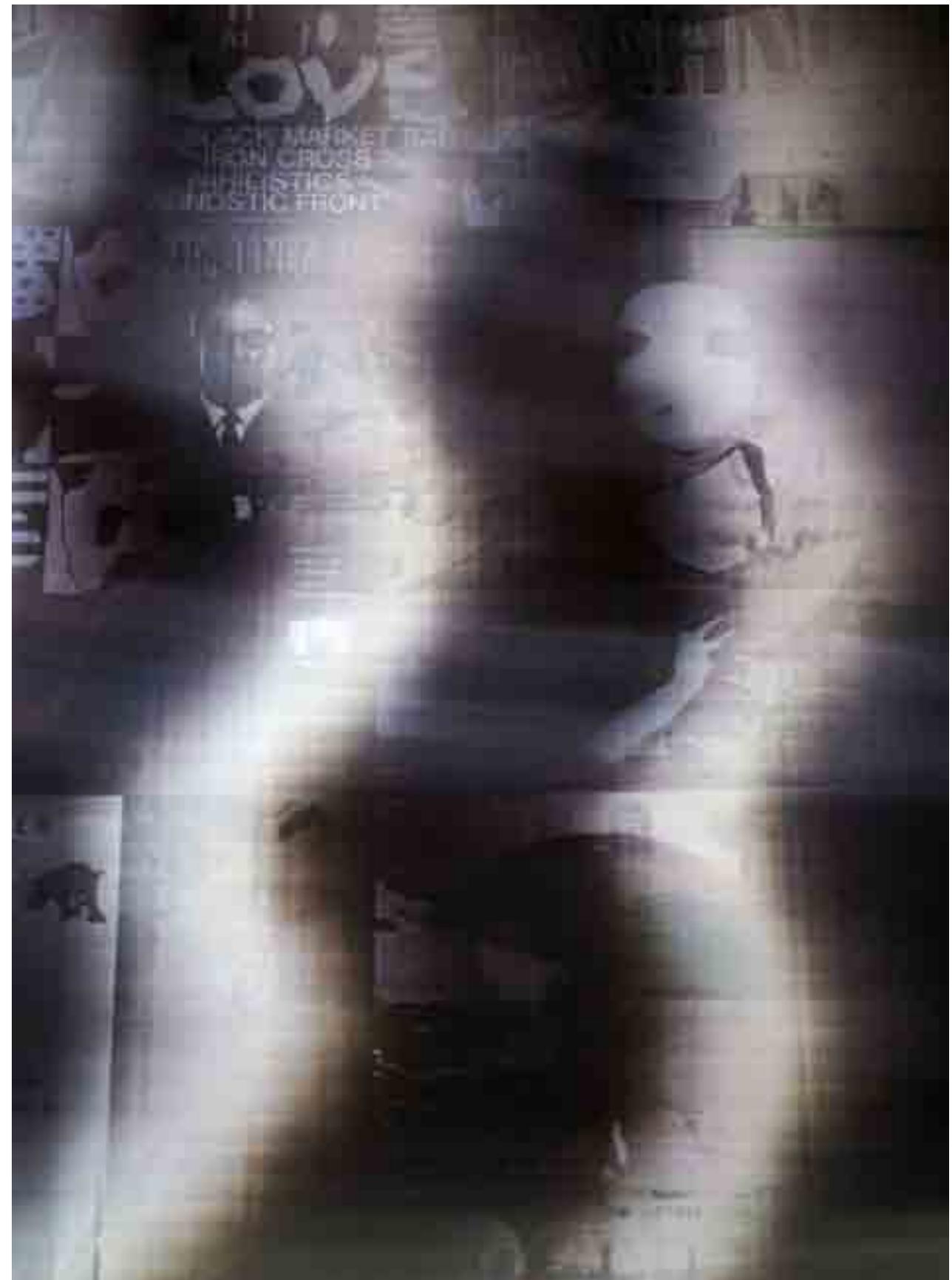
Rouge (1000 images), 2007
Caisson lumineux lenticulaire / Lenticular light box
0,90 m x 1,20m (détail) / 35 x 47" (detail)

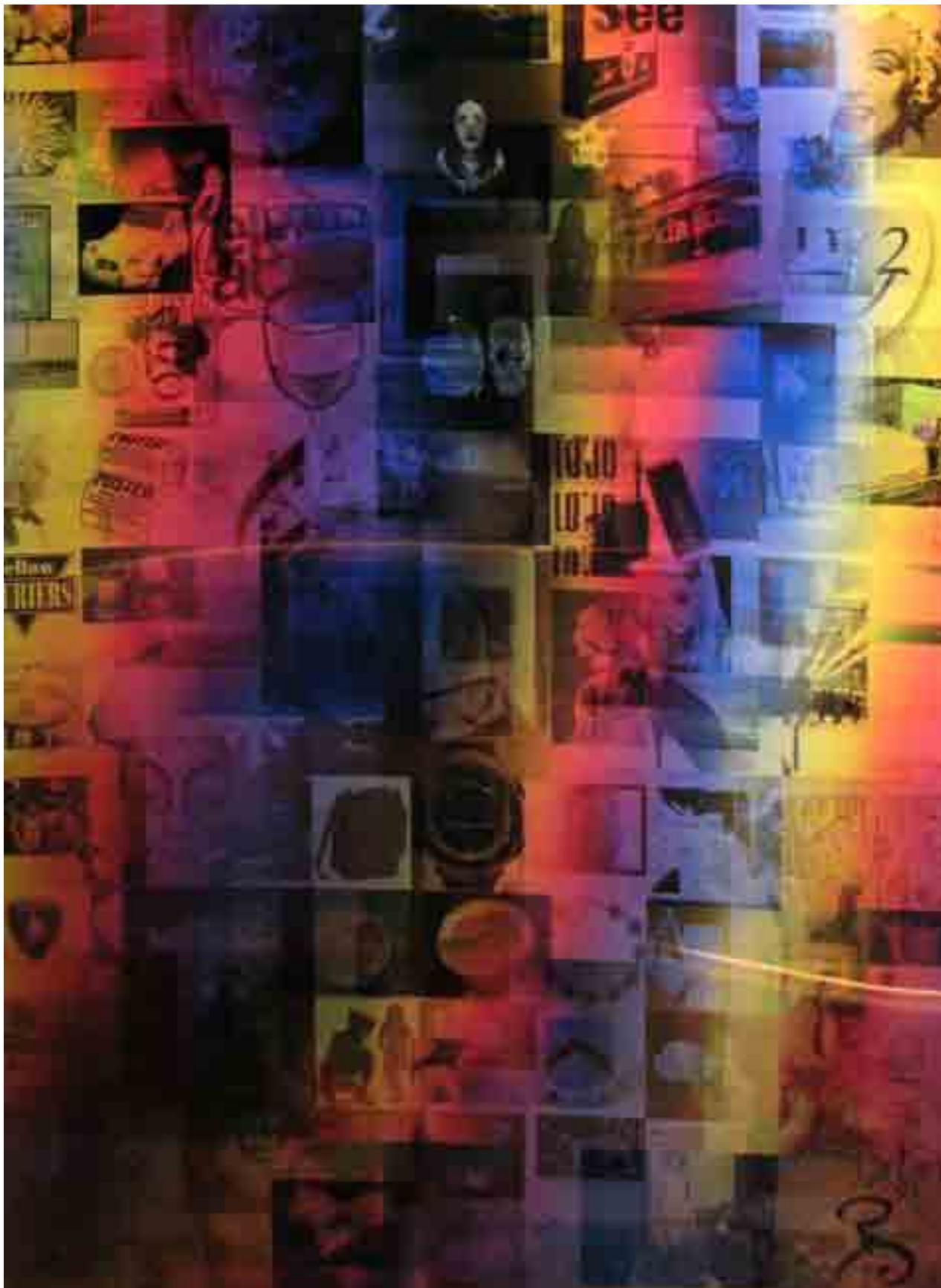




Post-Digital Mirror, 2007
Google_Black_White, 2007
Irrational Geometrics, 2007
 Artpool, Budapest
 Impression lenticulaire / Lenticular print
 3 panneaux, 1,20 x 1,80 m chaque / 3 panels, 47 x 71" each

Google_Noir_Blanc, 2007
 Impression lenticulaire / Lenticular print
 0,90 x 1,20 m (détail) / 36 x 47" (detail)





Google_RBYKW, 2008
Impression lenticulaire / Lenticular print
2 panneaux, 1,20 x 1,80 m chaque / 3 panels, 47 x 71" each

Google_RBYKW, 2008
Impression lenticulaire / Lenticular print
1,20 x 1,80 m (détail) / 47 x 71" (detail)

ENTRETIEN

La ligne est au centre de votre travail. D'où vient ce choix ?

Ma démarche consiste avant tout à créer des espaces mentaux. Pour cela, et bien avant la ligne, je travaille sur des idées, des règles que j'assemble, que je fais proliférer de manière à créer ces environnements inattendus qui offrent d'autres perspectives de lecture. À un moment donné, ces idées, ces règles doivent se manifester, prendre forme et les lignes sont une de ces manifestations.

En fait, les lignes en elles-mêmes ne sont pas une finalité, comme les couleurs d'ailleurs, elles ne sont là que pour cristalliser le travail en amont. La représentation, d'une part, et une structure de pensée d'autre part, offrent deux entrées de lecture à mon travail. Il y a l'aspect émergent de l'iceberg à savoir la représentation visuelle des lignes ou des cercles qui prolifèrent etaturent l'espace. Mais il y a aussi un processus de pensée derrière cette manifestation visuelle.

Quel est justement ce processus de pensée ?

Je pars toujours d'éléments binaires, affirmation-négation, ligne-cercle, blanc-noir, qui correspondent en fait aux environnements dans lesquels nous sommes puisque nous vivons vraiment dans des sociétés très binaires, très catégorielles. A partir de là, ce qui m'intéresse c'est d'arriver à un point où il y a en même temps de l'affirmation et de la négation, de l'unique qui n'est pas unique, une ligne qui n'en est pas une, etc. C'est voir comment au travers de cet excès de règle, on peut obtenir d'autres univers, inédits, que je ne contrôle pas et qui créent de l'imprévisible, un peu à la manière d'un cadavre exquis surréaliste. Pour cela, je travaille avec des règles très simples, comme tracer une ligne, et je me sers de l'outil numérique pour arriver à une prolifération extrême. Je me suis rendu compte que dans un principe de prolifération, plus les éléments sont simples, plus les effets sont inattendus et riches en association à la fin du processus. Des éléments basiques comme la ligne et le cercle peuvent quasiment générer des univers entiers, avec eux on peut aller très loin dans les niveaux de lecture, parcourir une grande partie de l'histoire de l'art comme celle de l'humanité.

Que représentent les nouvelles technologies dans votre travail puisque vous travaillez exclusivement avec elles ?

Leur place est importante car elles font partie intégrante de mon processus créatif. Mais pour moi le numérique est un outil, et uniquement un outil, c'est simplement un moyen de développer des travaux plus riches, plus complexes. Si je devais tracer une ligne un million de fois à la main, cela me serait impossible, je n'arriverais jamais à obtenir ce que je souhaite. Alors qu'en faisant produire à l'ordinateur cent mille, un million, dix millions de lignes, autrement dit un excès à partir d'une règle simple, j'obtiens un résultat totalement surprenant. Le numérique me permet ainsi de générer des espaces que je ne pourrais pas réaliser « à la main ». Mais la notion

même d'artiste numérique ne veut pas dire grand-chose, c'est comme si on parlait de Lorenzo Lotto en tant qu'artiste à l'huile ou bien de Dan Flavin comme artiste néon.

Lignes, couleurs, espace sont des préoccupations très liées à la peinture...

Bien sûr, je développe un travail de peinture dans le sens où la peinture pose des questions sur l'espace, la perception et l'illusion. Mais je n'utilise pas les pinceaux, brosses et autres outils traditionnels de la peinture. Mon travail est donc à la fois dans et en dehors du système de la peinture. En ce qui me concerne, le numérique ne constitue pas une opposition à la peinture traditionnelle. Et quand on est dans une démarche artistique, l'utilisation de nouveaux outils permet de remettre en question son métier. Peut-être y a-t-il quelque chose à réinventer voire à créer en faisant le choix de travailler avec d'autres moyens que pinceaux et toile ?

Parallèlement aux lignes, vous travaillez également avec les mots, les spams... Que vous apportent-ils ?

J'aime expérimenter ce qu'une même règle – une règle de prolifération avec un algorithme fractal par exemple – lorsqu'elle est appliquée à des lignes, à des cercles, à des mots ou à des images peut générer comme espace mental, comme télescopage visuel, comme nouveaux territoires. Ce qui m'intéresse avec l'utilisation de mots, ce sont les glissements sémantiques provenant d'accidents graphiques comme le doublement de lettres ou l'inversion, etc.

Les spams en sont un bon exemple, ce sont des mails publicitaires qui sont envoyés par millions. Pour passer au travers des filtres, leurs auteurs emploient des techniques graphiques. Ils inversent des caractères, doublent des mots, mettent des signes de ponctuation à la place des lettres, etc. Ils procèdent à toute une série de déplacements, d'erreurs qui sont du même ordre que ce que j'obtiens avec mes processus. Car j'utilise aussi beaucoup les erreurs de programmation dans mon travail, des accidents apparus sans que je les ai voulus et que je conserve. Dans certaines pièces récentes, j'utilise des mots comme *Right* et *Wrong* qui fonctionnent comme des scansions, comme des chants chamaniques en boucle à l'infini. Et là, cette binarité m'intéresse car elle devient fautive par le mélange visuel : par le fait que *Right* devienne *Wrong*, ou que tout est *Right*, tout est *Wrong* et en même temps rien n'a jamais été *Right* et rien n'est vraiment *Wrong*.

Impressions numériques simples ou recouvertes de plaques lenticulaires, vidéos... Qu'est-ce qui détermine votre choix du support ?

Très souvent, le choix relève d'une évidence, de la spécificité du lieu. En entrant à la Galerie municipale de Vitry, par exemple, il y a une salle très longue et il m'a paru évident de déployer des lignes sur toute la longueur de l'espace, de manière à ce qu'en se déplaçant le long du mur, le spectateur puisse suivre ces lignes, commençant par une droite et finissant par une courbe.

Par rapport à une installation vidéo, l'impression murale permet au spectateur de s'immerger dans l'image, de plonger dans les détails, de suivre une ligne à 10 centimètres de distance sur 30 mètres, ce qu'on ne peut évidemment pas faire avec une projection vidéo. Le lenticulaire, quant à lui, va créer des perturbations, des troubles optiques que je n'obtiens pas avec d'autres techniques. En comparaison avec une image numérique plate et froide, celle obtenue avec du lenticulaire n'est jamais nette et propre, elle comporte de nombreux effets de rémanences, des troubles visuels, des accidents et c'est cela qui m'intéresse.

Vous avez précédemment évoqué des algorithmes fractals...

Oui, parce que mon processus de création sur les lignes et les cercles utilise le fractal. Il suffit de faire la liste des caractéristiques fractales pour s'en rendre compte. Je joue constamment avec des phénomènes d'auto-génération, d'échelles différentes, de microcosme-macrocosme, d'arborescence. La notion de dimension intermédiaire, par rapport au plan à 2 dimensions et à l'espace à 3 dimensions, développée par la théorie fractale, constitue aussi une de mes préoccupations. Et je tiens à programmer moi-même les algorithmes, parce cette écriture fait partie de mon travail artistique. J'ai besoin de contrôler cette étape-là, comme certains peintres ont besoin de fabriquer eux-mêmes leurs couleurs ou d'enduire leur toile. Je travaille beaucoup sur l'inattendu et quand on écrit soi-même ses algorithmes, on a plus de surprises que si on utilise un logiciel déjà conçu, notamment avec les incidents de programmation. J'utilise le résultat de ces *bugs*. Ils sont inhérents à mon processus de création.

Et le choix du titre de cette exposition ?

Géométries Irrationnelles indique justement le jeu sur la fausse binarité. Normalement ce qui est géométrique est rationnel. Mais je cherche à montrer que l'excès de processus géométrique peut générer de l'irrationnel. Selon moi l'un des intérêts des nouvelles technologies est qu'elles sont en relation avec notre univers quotidien, avec ses côtés rationnels et en même temps irrationnels. Mes lignes qui prolifèrent ne sont pas si différentes des *songlines* des aborigènes australiens et peuvent aussi rappeler la philosophie atomiste de Lucrèce qui expliquait le monde en disant que tous les atomes sont en chute libre en ligne droite. Mais une infime variation dans la ligne dévie légèrement la trajectoire et c'est là où le choc de deux atomes va créer la vie. De même, on peut retrouver des motifs fractals dans les civilisations africaines ou océaniques. Ce qui motive fondamentalement mon travail est la façon dont un excès de processus technologique très rationnel amène vers un irrationnel, un inconscient primitif, des espaces mentaux qui eux ne sont pas du tout technologiques.

Propos recueillis par Henri-François **Debailleux** – janvier 2008

INTERVIEW

Lines are central in your work. Where does this choice come from?

Above anything else, my main drive is to create mental spaces. Before lines, it is ideas and rules I am working on. I associate them to into a proliferation which results in unexpected mindscapes offering alternative reading options. At one moment or another, these ideas and rules materialize and take various shapes, lines being just some of them. Lines are not an end in itself, neither are colours; they are there to crystallize the inherent working process. Visual representation and mindframes offer two reading options to my work. There is the tip of the iceberg (the representation of lines and circles which proliferate into space, reaching complete saturation sometimes), but there is also another mind process at work beyond this visual representation.

What is precisely this mind process?

I always start with binary items: affirmative / negative statements, lines / circles, white / black, corresponding to the environments in which we live (we do live in extremely binary and categorical societies). What I am then interested is to reach a point where affirmation and negation outdo each other, where uniqueness is no longer unique, a line which is not exactly straight, etc. When rules become excessive, new and unpredictable universes, uncontrolled by me, come to the fore and generate the unlikely, which is not totally dissimilar with the way surrealistic exquisite corpses operated. That is why I initially work with simplistic rules: drawing a straight line for instance, and then I use digital tools to reach the wildest proliferation imaginable. I realized that the simpler the items used in proliferating programming, the most unexpected and complex the effects are at the end of the line – so to speak. Besides working with such universals as lines and circles makes you revisit the annals of art history or Mankind.

As you work with nothing else but new technologies, what do they mean to you?

A lot! They are part and parcel of my creative act. But they are also tools, and nothing else but tools. Without them I could not create my complex images and it would be such a drag to draw a line one million times for each piece! While with digital technologies, I can generate structures made up of hundreds of thousands to several million single elements. And the mere notion of a digital artist is quite a nonsense, Would you refer to Lorenzo Lotto as an oil artist or Dan Flavin as neon artist?

Line, colour, space... all these are big issues associated with painting.

Of course they are! Painting raises questions in relation to space, perceptions, and illusions. But I use no paint or no brush, so you could say that my work is at the same time within and without the realm of painting. Digital tools are just other tools, there is nothing mutually exclusive about all this. When your ambitions are artistic, using new tools challenges your *metier* and especially the old traditional tools you were accustomed to. Maybe there is also something to reinvent or to create by choosing to work with other tools than a brush and a canvas...

Alternatively, you also work with words and spams...?

I like to experiment one single rule – in this case a fractal algorithm – and then apply it on different objects, be they straight lines, circles, images or words. This leads to new mindscapes, visual confrontations and juxtapositions, new territories in fact. When I use words, I explore semantic drifts caused by graphic accidents such as duplication, enlargement, etc.

Spams are a very good example, they are advertising messages sent by the million and whose authors work hard at using graphic devices (letter inversion, double letters, punctuation signs used as letters).

What they are in fact doing is close to my own working process: displacing codes, encouraging mistakes, etc. It is good to recycle your past mistakes! In certain recent pieces, I used the words *Right & Wrong* and they ended up conjuring up Shamanic hymns and lyrics, endlessly. By mixing them visually, the binary opposition between these two words is no longer one. Everything becomes *Right*, or everything becomes *Wrong*, or nothing has ever been *Right* and nothing is quite *Wrong*.

What makes you choose a specific medium for your pieces? You use digital prints, lenticulars, videos...

Most often, the choice is dictated by the genius of the place. When I entered the Municipal Gallery of Vitry, I saw this very long room and I immediately knew I would have to stretch lines all along the walls as I imagined the viewer follow up these straight lines ending up curvaceously.

As opposed to what happens with a video, the viewer can literally throw himself into the image on a mural print, and plunge into the details, follow up from a distance of 10 centimeter a 30-meter-long line. As far as lenticulars are concerned, I use them to generate optical distortions that I simply could not produce with another medium. If you compare images produced with cold and flat digital prints with lenticulars, the latter ones are never neat and clean, they are rendered more complex by ghost-image artefacts which lead to exciting visual and sensual accidents.

You mentioned earlier “fractal algorithms”, could you tell us more?

The way I process lines and circles exploit the fractals of course. If you consider through all the characteristics of my work, you’ll see that I use them all. I am particularly interested in making most of self generated phenomena, changing scales, microcosm-macrocosm or arborescences. The well-known notion of the fractal theory, namely the intermediary dimension, between a 2-plan and 3-plan space is a great importance to me.

Encoding also is my grammar and I am very keen in writing the algorithms myself. As this is what I need: other artists need to make their own paint or prepare their canvas by themselves. And certainly, I would rather not use existing software as I want to include code incidents. Bugs are part of my alphabet!

Could you explain why you chose to call this show *Irrational Geometrics*?

The title insists on false binary systems. Geometrics are supposed to be rational but geometric excess does lead to irrationality. This is again where new technologies are so interesting because they reflect our present everyday life which is made up, as everybody knows, of rational as well as irrational elements.

My proliferating lines are not so different from Australian Aborigines’ *Songlines* and maybe reminiscent of Lucretius’s atomist philosophy according to which atoms are all falling down vertically although the slightest diverging modification of the fall is responsible for the collision of atoms, hence life. So many fractal motifs can be found in African or Oceanic civilizations! Superrational technological excess leads to the primitive and irrational unconscious which is not a technological thing at all.

An interview with Henri-François **Debailleux** – January 2008

Translation by Didier **Girard**



Spin, 2007
Impression lenticulaire / Lenticular print
0,55 x 0,70 m / 21 x 27"

Spin, 2007
Impression lenticulaire / Lenticular print
0,66 x 1,80 m / 23 x 71"





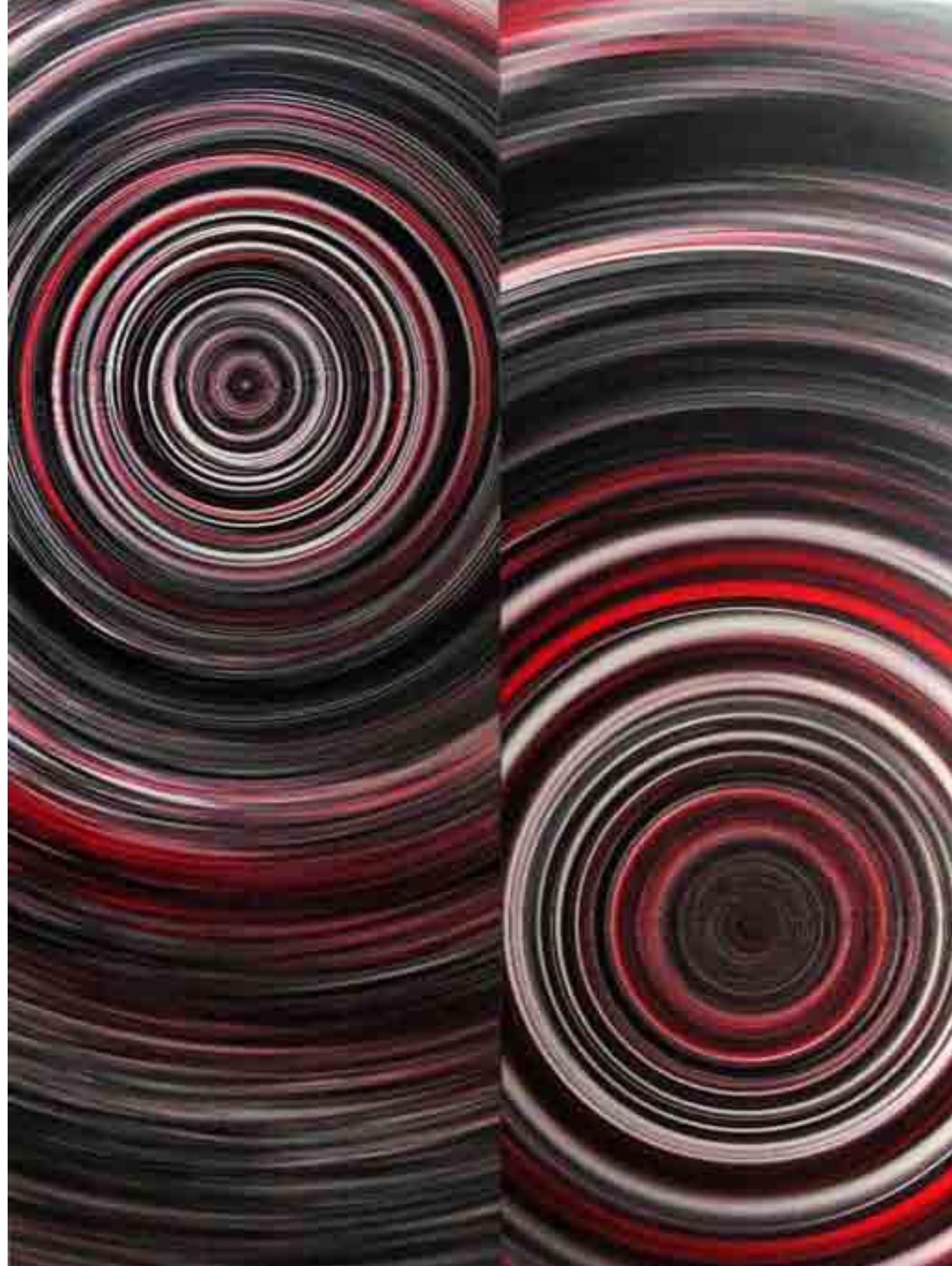
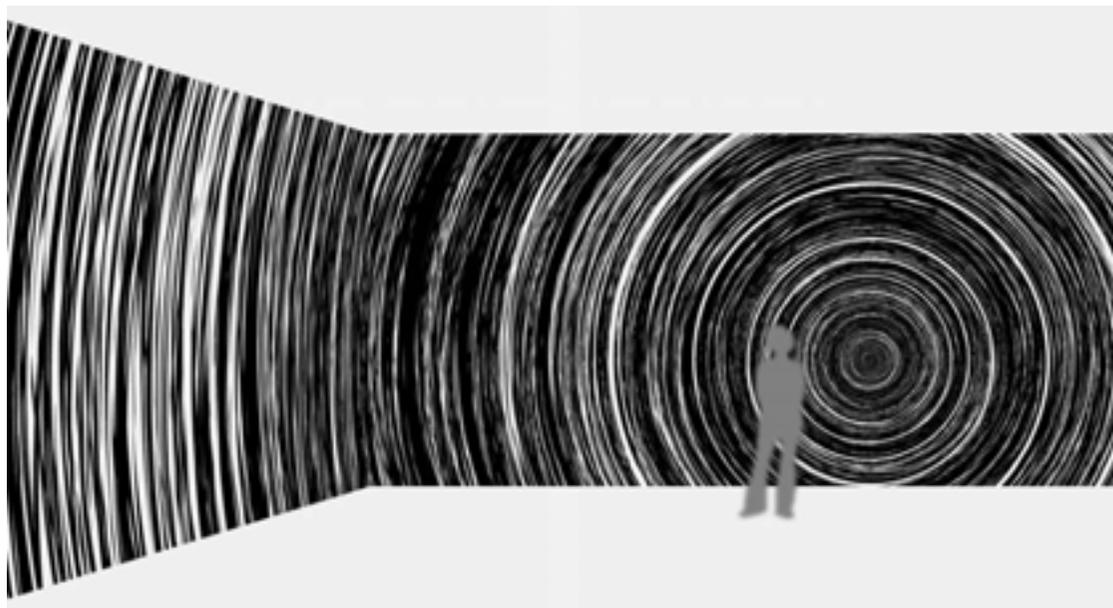
Spin, 2007
Victoria Park, Dallas
Vue de l'installation vidéo / View from video installation
Vidéo Haute Définition (1 minute) / HD Video (1 minute)
8 super écrans, 10 x 16 m chaque / 8 super screens, 31 x 53' each

Spin, 2006
Vue de l'installation vidéo interactive / View from interactive video installation
Espace Orenge de Gaffory, Patrimoine
Logiciel vidéo / Video software: Claude Micheli
Capteur & électronique / Sensor & electronic: Sylvain Bélot



Spin, 2008
Galerie municipale, Vitry-sur-Seine
Projet d'impression numérique murale *in situ*
/ Site specific digital print installation project
15 x 4,30 m / 50 x 14 ft

Spin, 2007
Impression lenticulaire / Lenticular print
2 panneaux, 0,45 x 1,20 m chaque / 2 panels, 17 x 47" each



PASCAL DOMBIS

Né en 1965, vit et travaille à Paris, France
Born in 1965, lives & works in Paris, France

Expositions Individuelles / One Man Shows

- 2008 *Géométries Irrationnelles*,
Galerie municipale, Vitry-sur-Seine – FR (cat.)
2007 *BLINK*, Artpool, Budapest – HU
RRB, Espace Orença de Gaffory,
Patrimonio – FR
2006 *@tom1k*, Hôtel Pams, Mairie de Perpignan,
Perpignan – FR
2005 Château de Linardie, Senouillac – FR
SpamScape, Maison Populaire,
Montreuil-sous-Bois – FR
2004 Galerie Mabel Semmler, Paris – FR (cat.)
Fort Napoléon, La Seyne-sur-Mer – FR (cat.)
2002 Galerie Mabel Semmler, Paris – FR
2001 Galerie EOF, Paris – FR

Expositions Collectives (sélection) / Group Shows (selection)

- 2008 *Imaging by numbers*, Block Museum,
Chicago – USA (cat.)
2007 Victory Media Network, Dallas – USA
Traverse, Centre Bellegarde,
Toulouse – FR (cat.)
Slought in Berlin, Galerie Heike Curtz,
Berlin – DE
Slick, Galerie Numeriscausa, Paris – FR
2006 *Almost Art*, Slought Foundation,
Philadelphia – USA
Process Revealed, Artpool, Budapest – HU
Trampoline, Broadway Media Centre,
Nottingham – UK
2005 *Espace Recherches / DesignLab*,
Salon du Meuble, Paris – FR
Nuit d'Art, Place Saint Sulpice, Paris – FR
2004 Generative Art Conference, Milan – IT
International Festival of Electronic Art 404,
Rosario – AR
Plasticité, Galerie Mabel Semmler,
Paris – FR
Art.Metz, Metz – FR (cat.)
Canon Digital Creator, SVA Computer Art,
New York – USA
2003 Spiral gallery, Canon Digital Creator Award,
Tokyo – JP (cat.)
2002 Espace Cardin, Paris – FR
2000 *Le temps fractal*, Galerie Xippas,
Paris – FR (cat.)
Foire de Strasbourg, Galerie Kahn,
Strasbourg – FR (cat.)
Universal Concepts Unlimited,
New York – USA

- 1999 *Fractalisations*, Villa Tamaris,
La Seyne-sur-Mer – FR (cat.)
Habiter les réseaux, Galerie de l'École
des Beaux-Arts, Metz – FR
Centre Culturel Français, Turin – IT
Abbaye de Ronceray, Angers – FR
1997 *Fractal Art*, Espace Paul Ricard,
Paris – FR (cat.)
Palazzo Economo, Trieste – IT
Zoom, Visual Arts Gallery, Purchase College,
New York – USA (cat.)
Caos Vertiginoso, Galleria Cruce,
Madrid – SP
1996 *Microcosmos*, University of Georgia,
Athens – USA
Vous avez dit Fractal, Musée, Médiathèque,
Le Parefeuille, Enclos de la Source,
Uzès – FR
Modernita, Palazzo Bricherasio,
Turin – IT (cat.)
Foire de Turin, Galerie Arx, Turin – IT
1995 Galerie Arx, Turin – IT (cat.)
Art Fractal, Galerie Angle,
Saint-Paul-Trois-Châteaux – FR
1994 Ars Electronica (Honorary Mention),
Linz – AT (cat.)
1993 Salon de Montrouge, Montrouge – FR (cat.)
1991 Salon de Montrouge, Montrouge – FR (cat.)
Jeune Peinture, Paris – FR (cat.)
1990 Jeune Peinture, Paris – FR (cat.)

Publications (sélection)

- 2007 *From Technological to Virtual Art*,
Frank Popper, MIT Press
SpamScape, Maria Maccotta
et Pierre Vermeersch, La Re-Visite,
Traverse, Toulouse
Dombis fait bonne impression,
Henri-François Debailleux, Libération
2006 *Au-delà de la mélancolie*,
Christine Buci-Glucksmann, Galilée
2004 *La Main de l'Homme*, Blackhawk,
La Seyne-sur-Mer
2002 *La folie du voir*, Christine Buci-Glucksmann,
Galilée
*Pascal Dombis : Les peintures bien roulées
de la computation*, Joseph Nechvatal
Dombis, des lignes à l'infini,
Henri-François Debailleux, Libération

Collections

Ville de Vitry-sur-Seine – FR
Musée des Beaux Arts, Szepmuveszeti
Muzeum, Budapest – HU
Seiko Epson Corp. – JP
Canon Inc. – JP
Victory Arts Collection – USA
Fondazione Palazzo Bricherasio – IT

www.dombis.com

L'artiste souhaite remercier toutes les personnes des directions de la Culture et de la Communication et de l'Architecture de la ville de Vitry-sur-Seine, l'atelier menuiserie de la Direction de l'Architecture qui l'ont aidé à réaliser cette exposition, ainsi que : Patrick Baradel, Sylvain Bélot, Miguel Chevalier, Henri-François Debailleux, Didier Girard, Régis Glaas, Frédéric Haton, Florence Mahé-Dombis, Claude Micheli, Bernhard Ohling, Charline Picard, Emmanuel Posnic et Catherine Viollet.

Galerie municipale de Vitry

59, avenue Guy-Môquet
94400 Vitry-sur-Seine
01 46 82 83 22
<http://galerie.mairie-vitry94.fr>

Exposition

du 16 mars au 20 avril 2008

Conception de l'exposition

Catherine Viollet, conseillère culturelle

Organisation

Direction de la Culture
Françoise Andriot, assistante administrative
Patrice Lafon, assistant technique
Emmanuel Posnic, chargé des publics et de la production

Photographies

Mairie de la Seyne-sur-Mer (p. 22),
Victory Media Network (p. 42)

Arts graphiques

Régis Glaas, 23h45

Photogravure

Perigraphic

Imprimé à mille quatre cents exemplaires
sur les presses de Perigraphic à Montrouge
en février 2008

