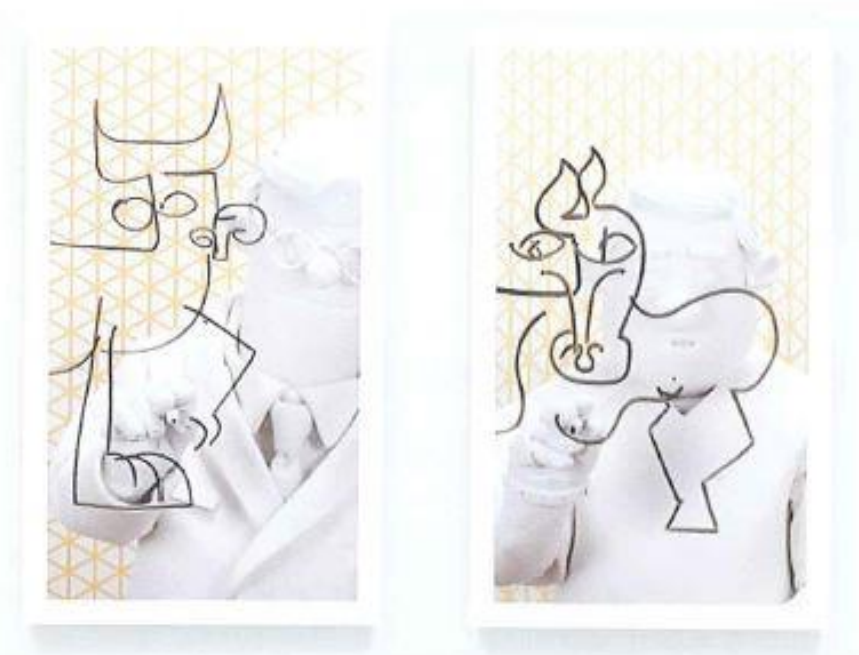


Brian Bress

Né en 1975 à Norfolk (Virginie), États-Unis / Vit et travaille à Los Angeles



Brian Bress a d'abord fait des études à la *Rhode Island School of Design Film, Video and Animation*. Pendant son master à l'Université de Californie de Los Angeles, il s'est ensuite tourné vers la peinture. Aujourd'hui, il conjugue souvent l'animation, la peinture, le dessin, la vidéo et la performance dans son travail, pour déboucher sur une nouvelle forme d'expression. L'animation filmique y joue notamment souvent un rôle central.

Dans «*Doctor/Patient #2*», nous voyons deux personnages humains (l'artiste lui-même) comme nous les connaissons des dessins animés de Disney restitués en 3D. Les deux personnages – médecin et patient – dessinent simultanément des personnages ressemblant à ceux de Picasso sur une vitre, le médecin interprétant toujours avec un léger retard le dessin de son patient. Pour finir, le dessin est effacé et un nouveau commence. Le jeu continue ainsi sans discontinuer.

Avec ces personnages qu'il fait et joue lui-même – présentés dans des cadres photo sur des écrans LCD – Brian Bress choisit le format du portrait et d'une certaine manière, il remet en question le rôle de l'artiste dans le monde virtuel. Son travail peut être considéré dans le contexte d'artistes comme Paul McCarthy ou Mathew Barney, connus depuis les années 90 pour leurs grandes productions cinématographiques, dans lesquelles ils parodient l'influence des médias de masse sur l'art et sur la société.

Qui réussit le mieux: le médecin ou le patient, l'artiste ou le non-artiste? Par jeu, Bress laisse la réponse à cette question en suspens.

Brian Bress (*1975)

Doctor/Patient #2 (on orange and yellow grids), 2014

Vidéo bicanal HD (couleur), écrans HD et lecteur, montage mural, encadré, installation en 2 parties
95,89 x 121,92 x 10,16 cm

Collection d'art de la Coopérative suisse La Mobilière