## KEHRIR GALERIE

Potsdamer Straße 100 10785 Berlin, Germany contact@kehrergalerie.com www.kehrergalerie.com

Mi – Sa I 12 – 19 Uhr und nach Vereinbarung

# Thibault Brunet I Isabelle Le Minh Déjà vu

Eröffnung Freitag, 23. Februar, 19 – 21 Uhr

Ausstellung 24. Februar – 14. April 2018 Künstlergespräch: Am Freitag, 23. März, um 19 Uhr findet in der Galerie ein Künstlergespräch mit Prof. Dr. Bernd Stiegler, Universität Konstanz statt. (Das Gespräch wird auf Französisch mit Übersetzung ins Deutsche geführt werden.)

Die Kehrer Galerie freut sich, am 23. Februar 2018 die Ausstellung »**Thibault Brunet I Isabelle Le Minh: Déjà** 

vu« von 19 bis 21 Uhr zu eröffnen.

Kuratiert von Sonia Voss.

Die Kehrer Galerie freut sich, zwei Positionen aus Frankreich zu präsentieren. **Thibault Brunet** und **Isabelle Le Minh**, beide schon vielfach in französischen Institutionen ausgestellt, beschäftigen sich auf unterschiedliche Weise mit der Reaktivierung von Bildern und spielen mit unserer kollektiven Bildkultur.

**Thibault Brunet** (\*1982) bezeichnet sich als »Fotograf ohne Kamera«. Eines seiner Experimentierfelder ist das Videospiel »Grand Theft Auto«, dessen Raum er erforscht, um träumerische Bilder zu schaffen, die mehr mit dem visuellen Erbe der Romantik zu tun haben als mit der Videospiel-Ästhetik (»Vice City«, 2007–2013).



Thibault Brunet: » Sans titre 05«
Aus der Serie » Typologie du virtuel #1«, 2014–2016
Inkjet Print

## KEHR3R GALERIE

In einer anderen Serie arbeitet er mit auf Google Earth gefundenen Amateur-3D-Bildern von isolierten Vorortsgebäuden, die von ihren Bewohnern selbst erstellt wurden. Aus dem Aneignungsprozess entsteht eine Typologie, die sich in einer subtilen chromatischen Palette entfaltet (»Typologie du virtuel«, 2014–2016). Zuletzt fuhr Brunet im Rahmen einer Partnerschaft mit Leica mit einem 3D-Scanner die Opalküste im Norden Frankreichs entlang. Aus den dort gesammelten Daten extrahiert Brunet »fotografische« Bilder, die, trotz des sehr technischen Verfahrens, den Landschaften eine irreale Anmutung verleihen (»Territoires circonscrits«, 2016 – 2017).



Isabelle Le Minh: »# 9.1 «
Aus der Serie »Objektiv, after Bernd & Hilla Becher«, 2015
Archival Pigment Print

Isabelle Le Minh (\*1965) beschäftigt sich als Künstlerin mit der theoretischen, künstlerischen und technischen Geschichte der Fotografie. Ein Teil ihres Werkes titelt »After Photography« und beinhaltet die Serie «Objektiv« (2015), eine Reihe von Aufnahmen alter Fotoobjektive, die zusammen eine typologische Hommage an Bernd und Hilla Becher bilden. »Trop tôt, trop tard« (2008) verweist auf den von Henri Cartier-Bresson formulierten Begriff des »instant décisif«. Aus den ikonischen Bildern des französischen Meisters hat die Künstlerin die menschlichen Figuren entnommen, als ob sie »zu früh« oder »zu spät« geknipst worden wären. »Darkroomscapes« (2012) sind Bilder von Entwicklerschalen, die in der Dunkelkammer aufgenommen wurden – für die Künstlerin ein meditativer Raum, wo die »analoge« Zeit herrscht – und die an die kontemplativen »Seascapes« des Fotografen Hiroshi Sugimoto erinnern.

Kontakt für weitere Informationen und Pressebilder: Pauline Friesecke: pauline.friesecke@kehrergalerie.com T +49. 30. 688 16 949

## KEHR3R GALERIE

**Isabelle Le Minh** (\*1965) hat an der Ecole Nationale Supérieure de la Photographie in Arles studiert. Ihr Werkkomplex »After Photography« wurde vor kurzem in der FRAC Normandie gezeigt (2017). Unter zahlreichen Ausstellungen wurden ihre Arbeiten in einer großen Einzelpräsentation bei den Rencontres de la Photographie in Arles (2012) und in der Maison Rouge (2013) in Paris ausgestellt. Sie lebt und arbeitet in Nogent-sur-Marne.

## » Objektiv, after Bernd & Hilla Becher«, 2015

»Fotoobjektive sind unter den Relikten der fotografischen Industrie und Kultur besonders bemerkenswert. Durch die verschiedensten technischen Anforderungen gibt es sie in vielen unterschiedlichen Formen. Diese sehr schönen Stücke sind mit einer gewissen Melancholie aufgeladen, die trotz ihrer bescheidenen Größe das Genie einer Epoche und die Kunstfertigkeit der Ingenieure, die sie gebaut haben, bezeugen – ähnlich der industriellen Architektur des 19. Jahrhunderts, deren Existenz und Schönheit unter anderem durch die Arbeiten der Bechers zum Vorschein gebracht wurden.

So entstand die Idee, diese zu fotografieren und in Typologien anzuordnen, die diese äußerlichen Unterschiede dokumentieren, und ein Inventar in der Form eines fotografischen Archivs aufzubauen.«

#### » Trop tôt, trop tard, after Henri Cartier-Bresson«, 2007-2008

»Henri Cartier-Bresson war ein Vorbild für viele, die sich in den späten Achtzigern mit Fotografie beschäftigten und für die die unumgängliche Voraussetzung für ein »gelungenes« Bild der entscheidende Augenblick, die ausgewogene Komposition, sowie der schwarze Rand – als Beweis für ein unbeschnittenes Motiv – waren. Zu einer Zeit, in der Photoshop es jedem ermöglicht, jeglichen Fehler zu beheben und Bilder nach Belieben zu konstruieren, erscheint dieser fotografische Ansatz etwas überholt.

Wie bei einer reductio ad absurdum habe ich alles, das auf einen entscheidenden Augenblick hinweist, aus einer Auswahl von Bildern gelöscht. Letztlich entsteht durch diese überarbeitete Welt von Cartier-Bresson ein seltsames Gefühl der Einsamkeit.«

#### » Darkroomscapes, after Hiroshi Sugimoto«, 2012

"Die Arbeit in der Dunkelkammer erfordert Geduld, eine gute Portion Beharrlichkeit und eine Menge Konzentration. Dadurch entsteht eine spezielle Beziehung zu Zeit, als befände man sich auf See und betrachtete den Horizont, wie Hiroshi Sugimoto, als er seine kontemplativen "Seascapes" in der Mitte des Ozeans schuf.

Diese Serie ist eine humorvolle Hommage auf den japanischen Fotografen. Aber sie weist auch auf das Verhältnis zwischen Zeit und analoger Fotografie hin: die Dauer, in der Fotografien gemacht, dann entwickelt und abgezogen werden... Diese Fotografien wurden mit einer Großformatkamera gemacht und zeigen die Linien eines Horizontes, der durch die Oberfläche des Entwicklers in der

## KEHR3R GALERIE

Entwicklerschale entsteht. Die Zusammensetzung des Entwicklers bildet dabei den Titel der jeweiligen Arbeit."

**Thibault Brunet (\*1982)** hat an der Ecole Supérieure des Beaux-Arts in Nîmes studiert. Neben Einzelausstellungen, hat er auch an zahlreichen Gruppenausstellungen teilgenommen, unter anderem in folgenden Institutionen: Centre Pompidou (2017), Bibliothèque Nationale (2017), Spinnerei Leipzig (2016) und Le Bal (2015). Er lebt und arbeitet in Paris.

### » Typologie #2«, 2014-2016

Die Bilder dieser Serie zeigen Gebäude in vorstädtischen Gegenden, die von Google Earth Nutzern in 3D simuliert wurden, um eine Spur in der digitalen Welt zu hinterlassen. Thibault Brunet sammelt Fragmente dieser virtuellen Welt – Einkaufszentren, Sozialbauten, Firmenhauptsitze – die Teil einer globalen architektonischen Typologie sind, die gebietsunabhängig ist. Durch das Hinzufügen eines Schlagschattens, der von dem Tag und der Uhrzeit definiert wird, zu dem sie hochgeladen wurden, koppelt der Künstler diese Fragmente an einen bestimmten Ort und Zeitpunkt. Er rekontextualisiert die Bilder, indem er sie mit der Aktion ihrer Schöpfer verbindet und wird dadurch selbst zum neuen Glied in der kollektiven, kreativen Kette.

#### » Vice City«, 2007-2013

In dieser Serie erforscht Thibault Brunet den fiktionalen Raum eines Videospiels, in dem er mit einer Kamera, die den Spielern beziehungsweise deren Avataren zur Verfügung gestellt wird, »fotografiert«. Seine Wanderungen führen ihn weit weg von der Handlung, an Orte, die von den Spielern ignoriert werden: Stadtränder, verlassene Landschaften und industrielle Gebiete. In diesem Spiel entspricht eine Minute einer Stunde, Tag und Nacht wechseln sich im Zeitraffer ab, Licht und Schatten verändern sich ständig. Weit entfernt von der Brutalität des Spiels muten die Bilder verträumt und melancholisch an und erinnern so an die Ästhetik der Romantik.

#### » Territoires circonscrits«, 2016-2017

Diese Landschaften der Opalküste in Nordfrankreich sind Bilder, die aus mit einem 3D-Scanner erstellten Dateien extrapoliert wurden. Nach dem Scan Vorgang selber bewegt sich Thibault Brunet in den Dateien, um einen Blickwinkel zu wählen und aus einer Punktwolke die Fotografien zu extrahieren. Die 3D-Dateien werden in zwei Schritten erstellt: zuerst erfasst ein Laser das Volumen, dann integriert eine Kamera die Farbe. Die Veränderung, die zwischen diesen beiden Momenten auftreten – zum Beispiel eine Person, die erscheint oder verschwindet – führen zu Abweichungen, die eine abstrakte und grafische Qualität auf die Bilder übertragen. Trotz des sehr technischen und neutralen Vorgangs transportieren sie ein starkes Gefühl der Unwirklichkeit und wirken fast wie übernatürliche Konstruktionen.