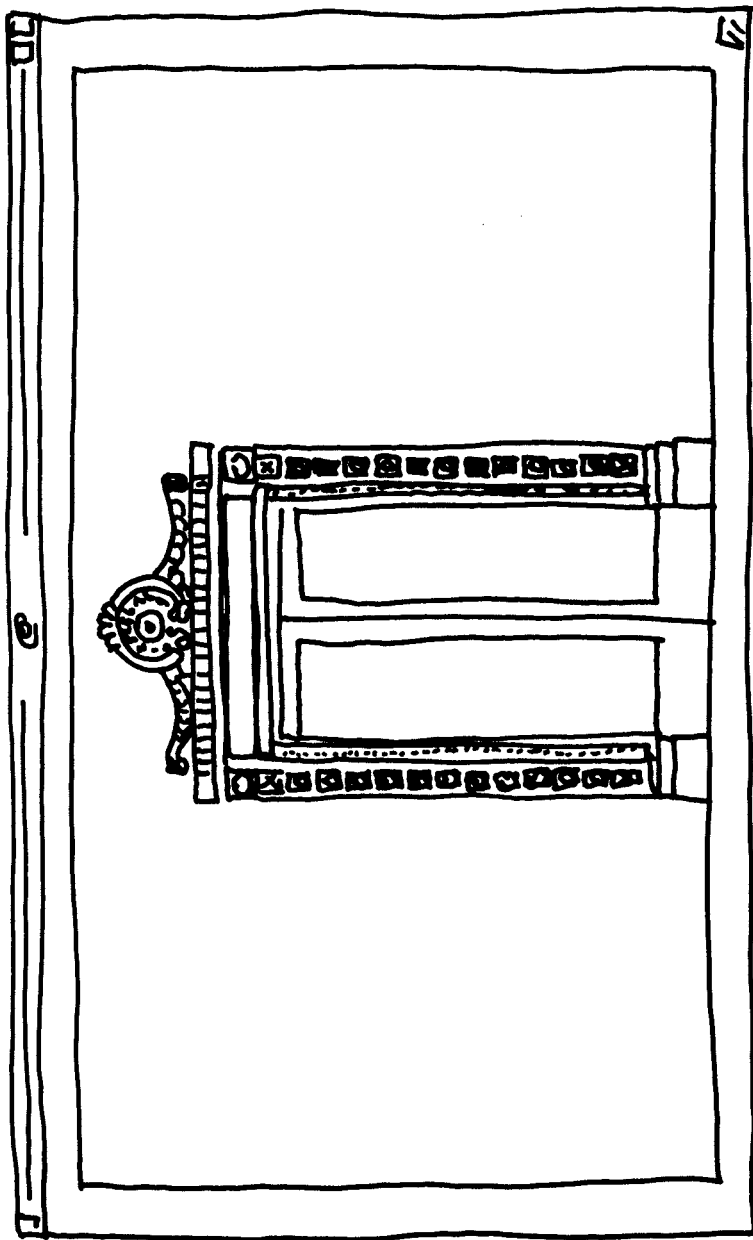


onestar press valéry grancher web drawings





Valery Grancher
 "Internet Drawings"
 OneStar Press



<http://www.meyervallis.com>

SUSTAINABLE



Green building

Energy efficient

Low carbon footprint

Water conservation

Indoor air quality

Health and well-being

Project name	Year

RENEWABLE

Renewable energy sources

Solar, wind, hydro, geothermal

Energy storage

Efficiency

SMART

Smart buildings

Automation, sensors, data

Integration of systems

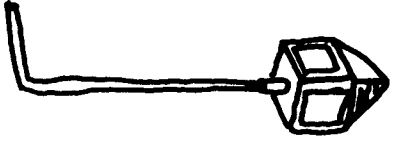
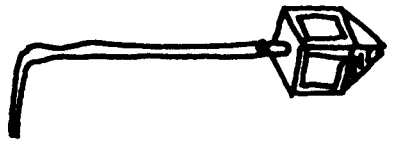
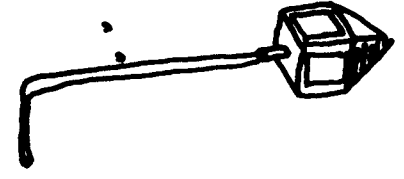
GREEN

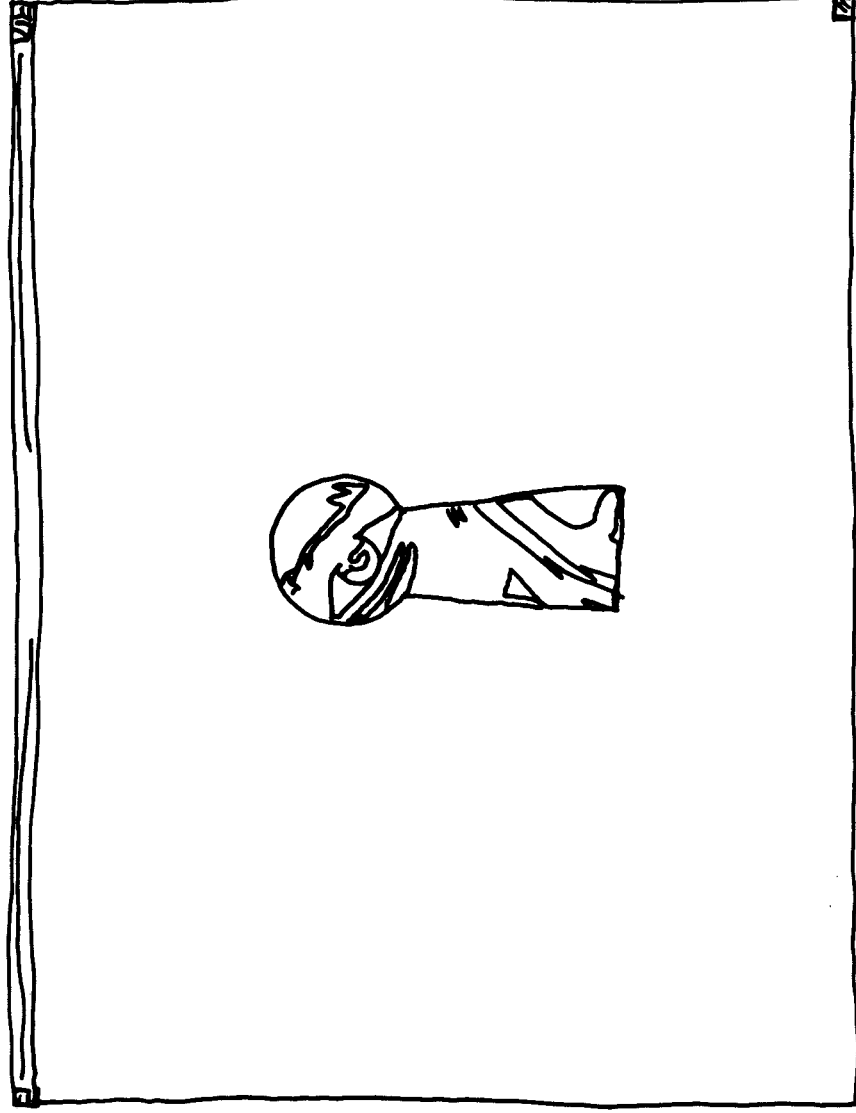
Green roofs

Vertical gardens, landscaping

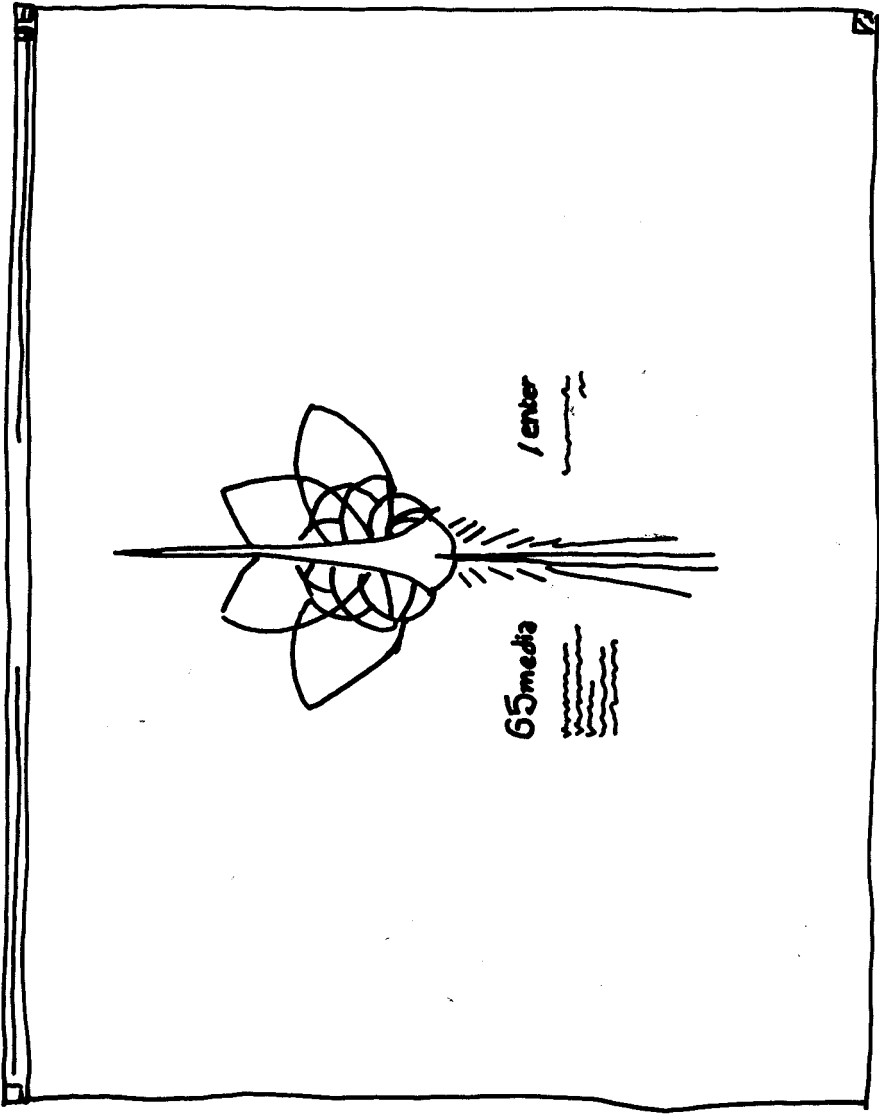
Water management

.....

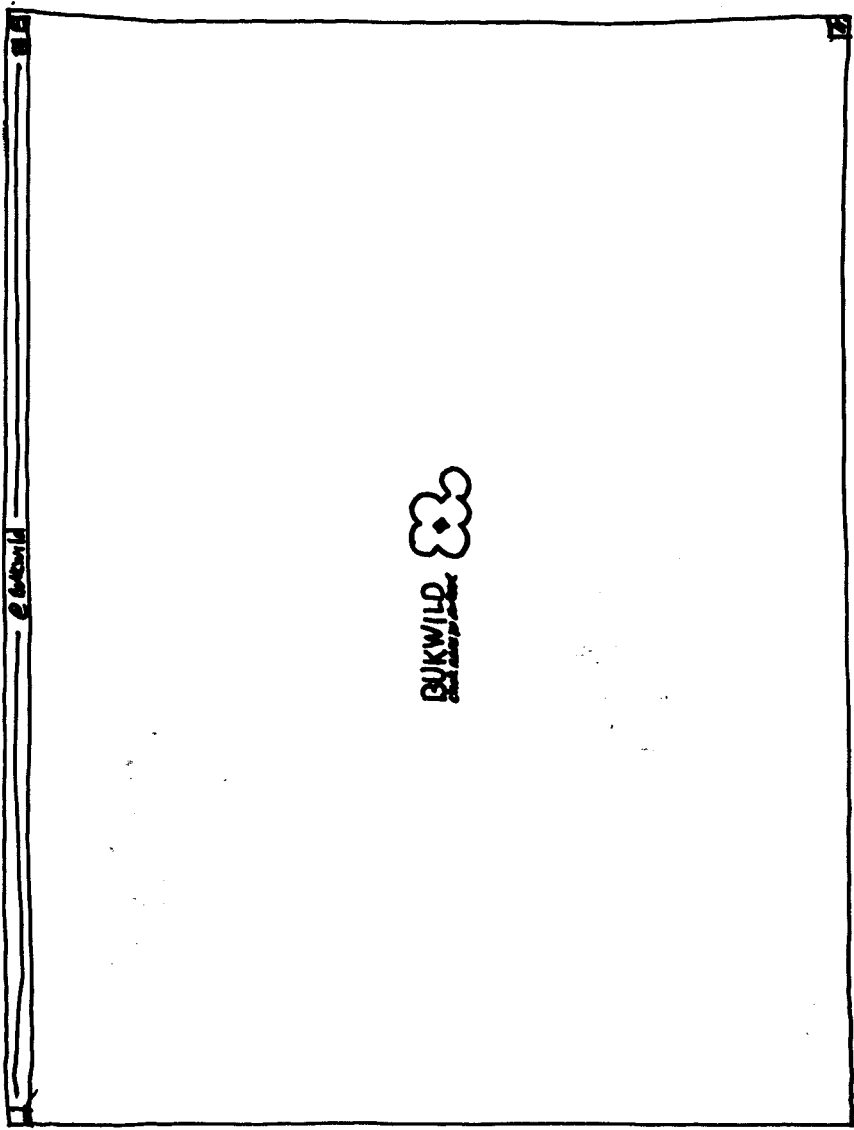




<http://www.cdesigngrafico.com.br>



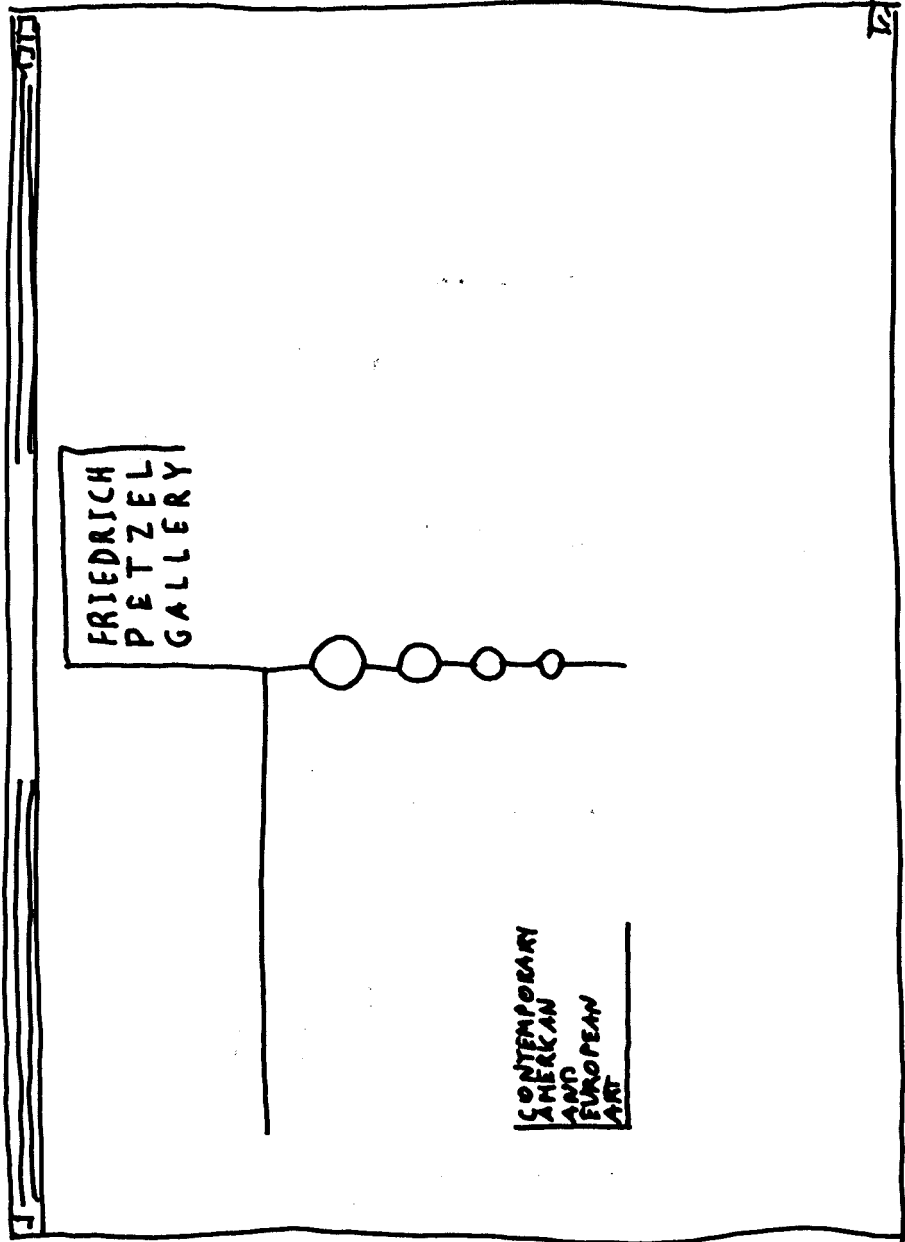
<http://www.65media.com>



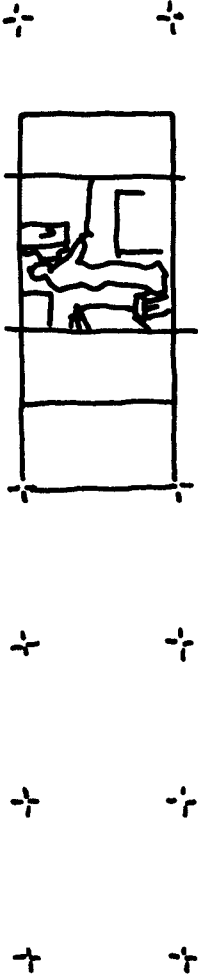
BUKWILD 

BUKWILD

<http://www.bukwild.com>



The Bartlett



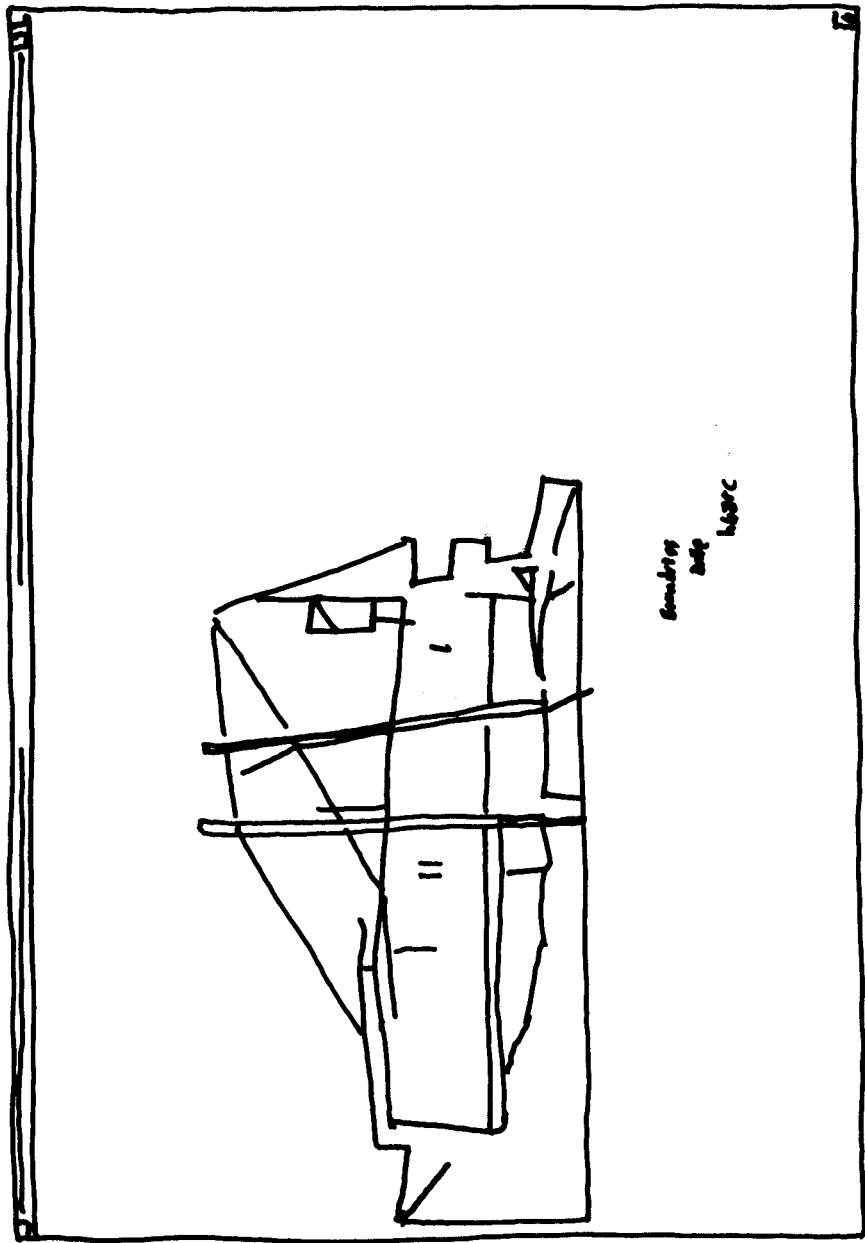
Speech	Perceptions	Thought	Actions
Speech Advantages only with rehearsal			

Büro von Franke | Martin Schömmeyer | Architekt

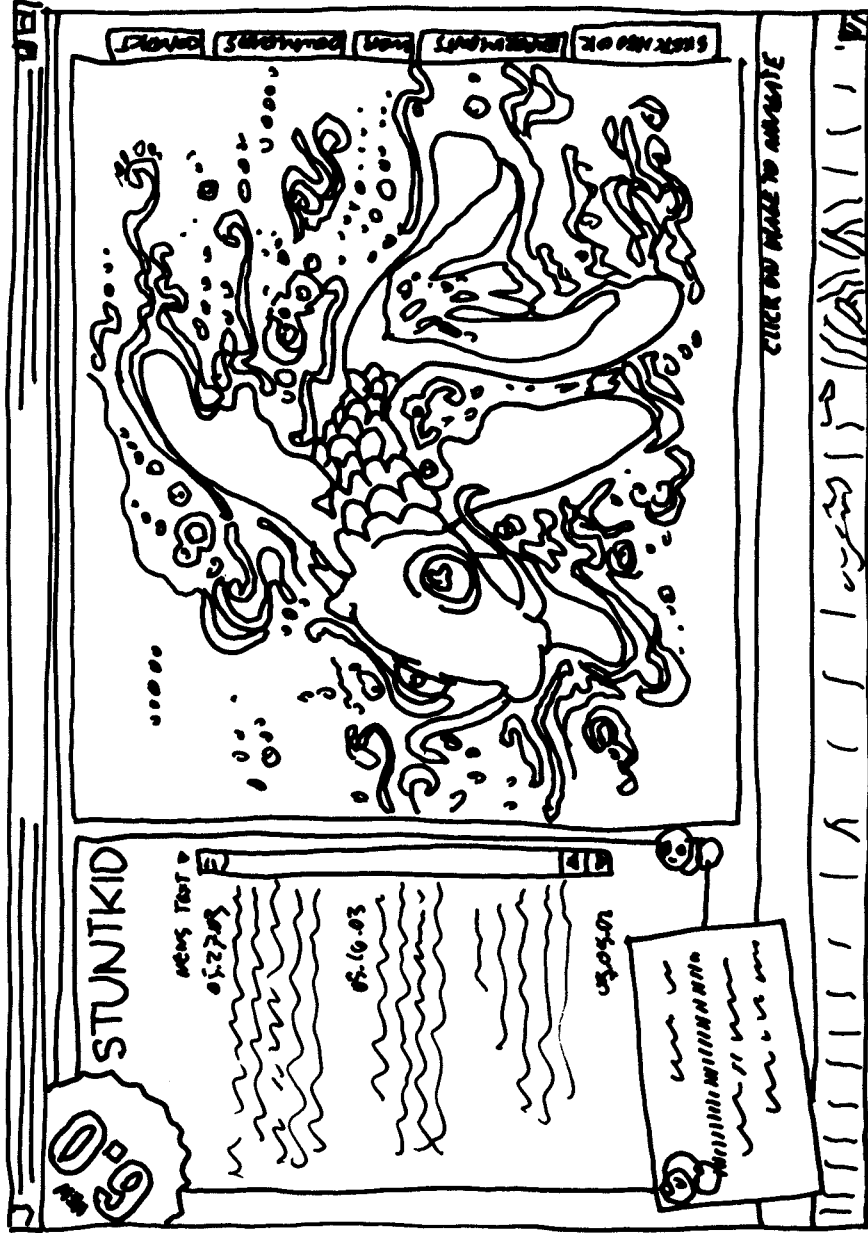


Büro Franke Schömmeyer

Für diese Website benötigen Sie mindestens den Firefox-Player, der Sie hier als erstes anbieten können



Building
Date
Name



STUNKID OK STUNKID OK

STUNKID OK STUNKID OK

STUNKID

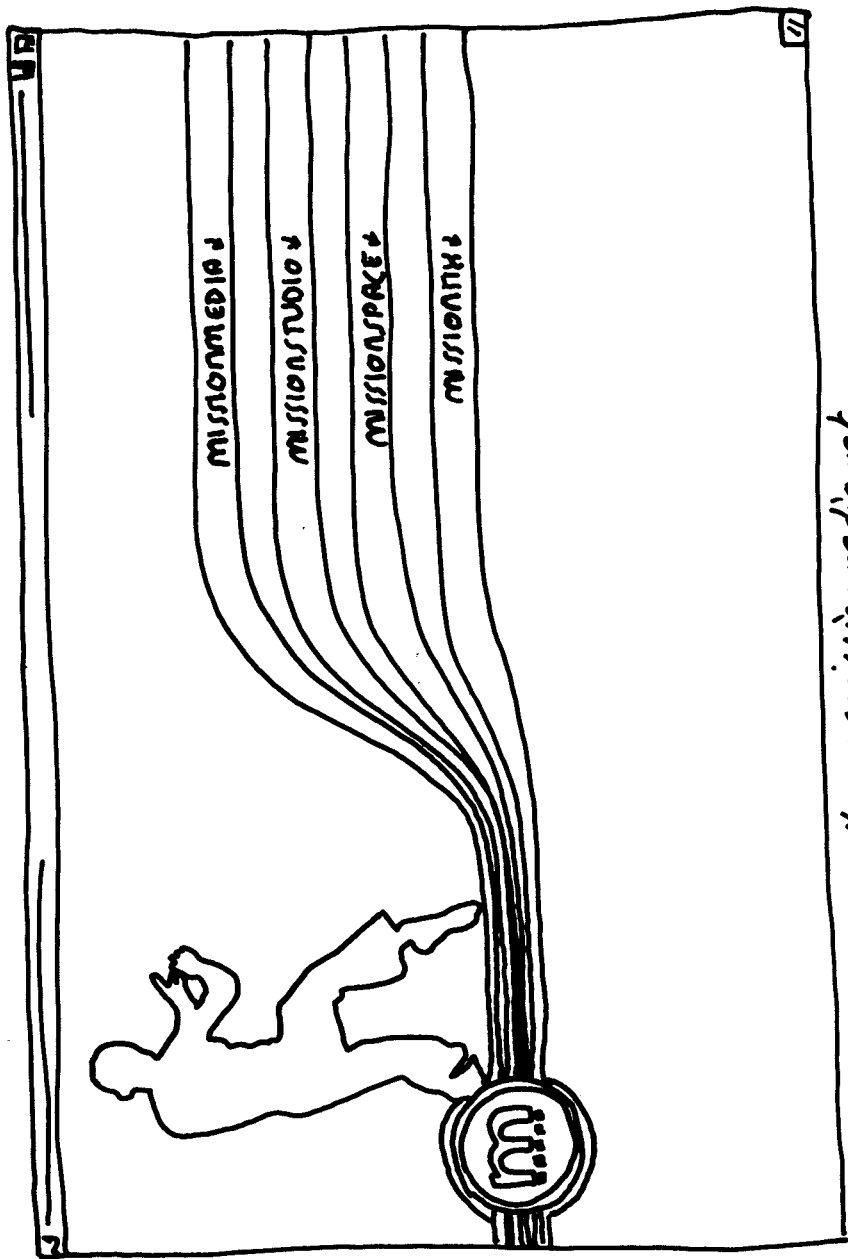
NEWS ITEM

05.27.03

05.16.03

05.04.03

STUNKID OK STUNKID OK

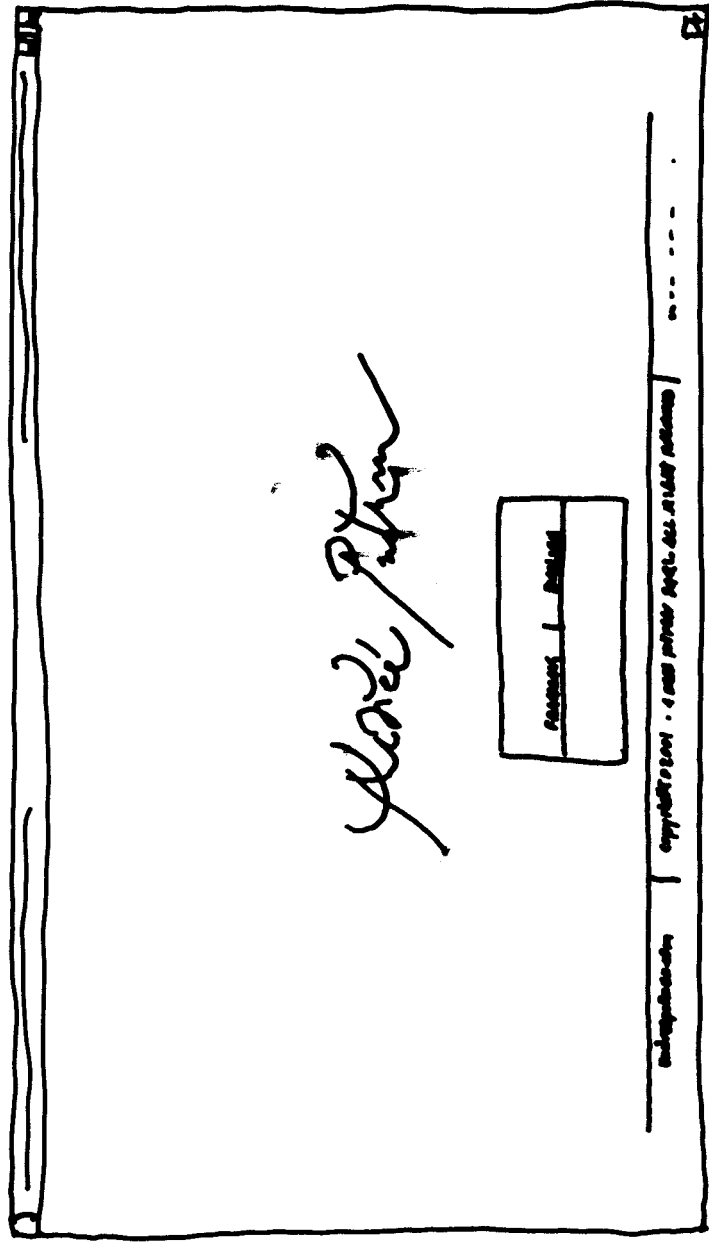


<http://www.missionmedia.net>

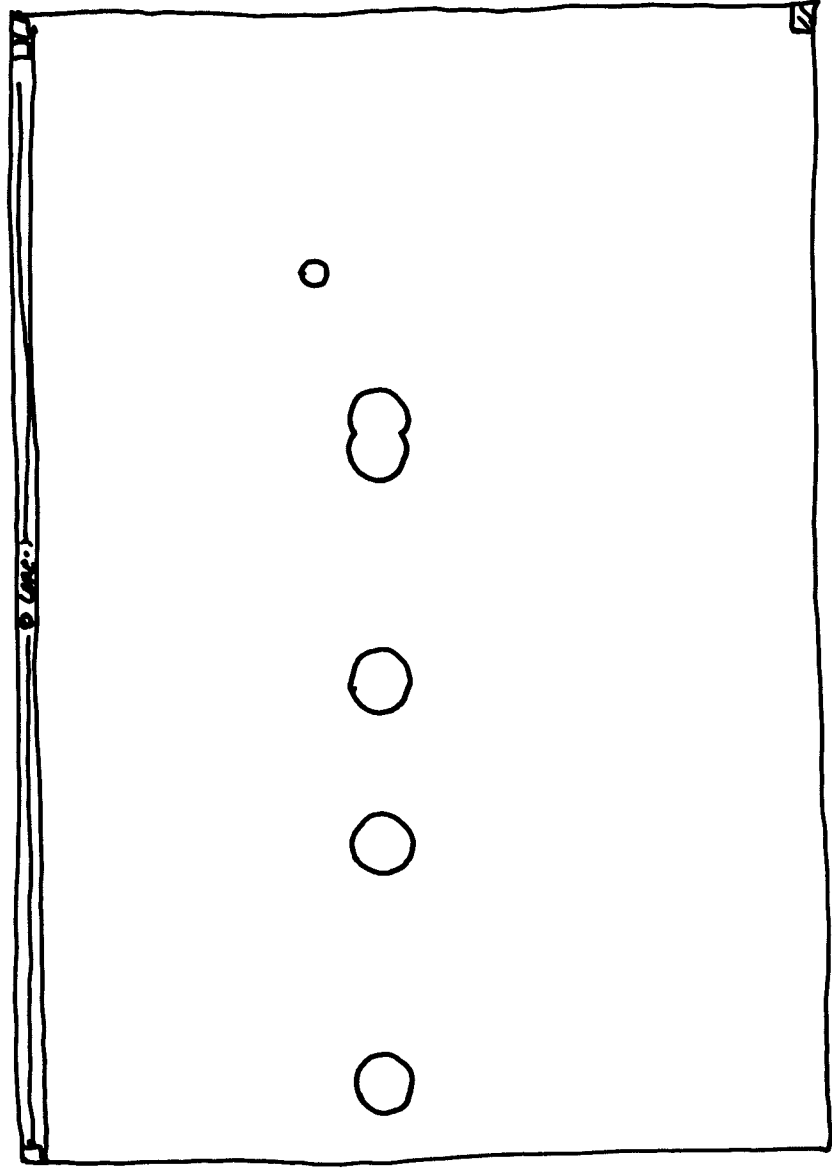
ARCHITEKTUR **alleine**

ist selten das,
was **BAUHERREN** benötigen.

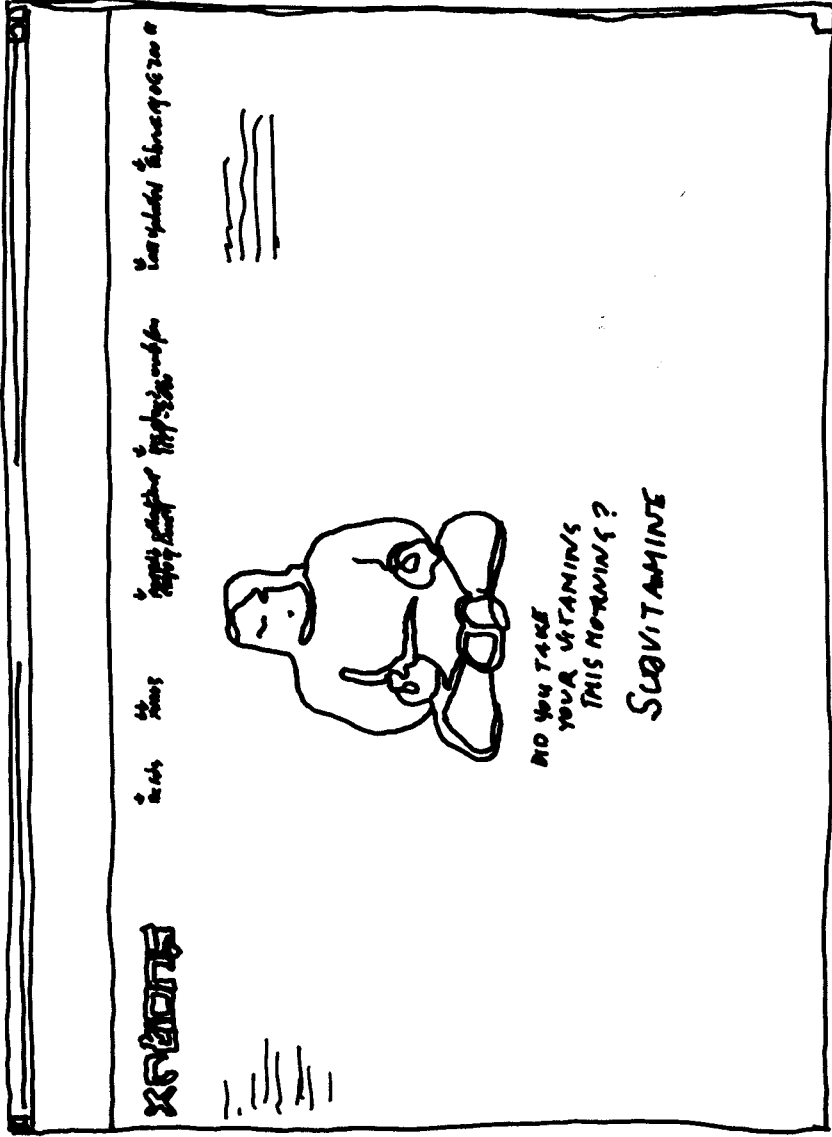
SEP 1990

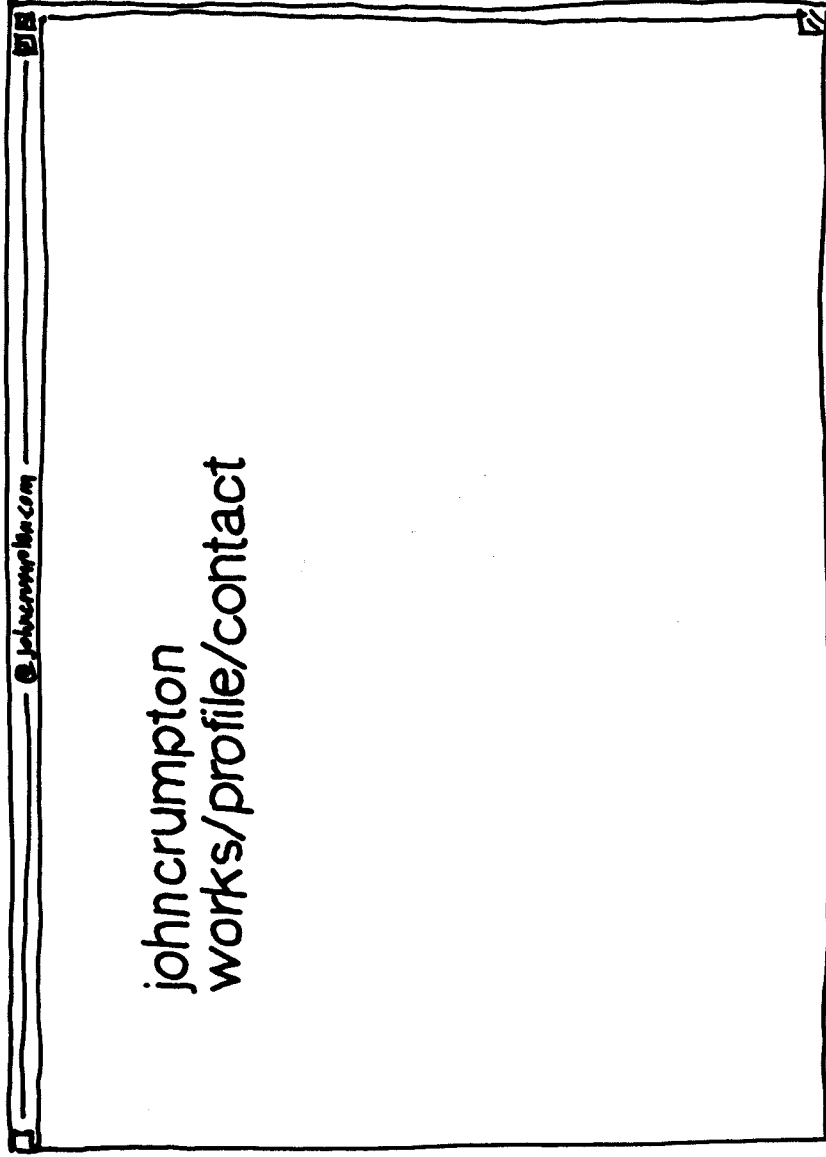


<http://www.anddeep.com>



<http://www.coreff.com>

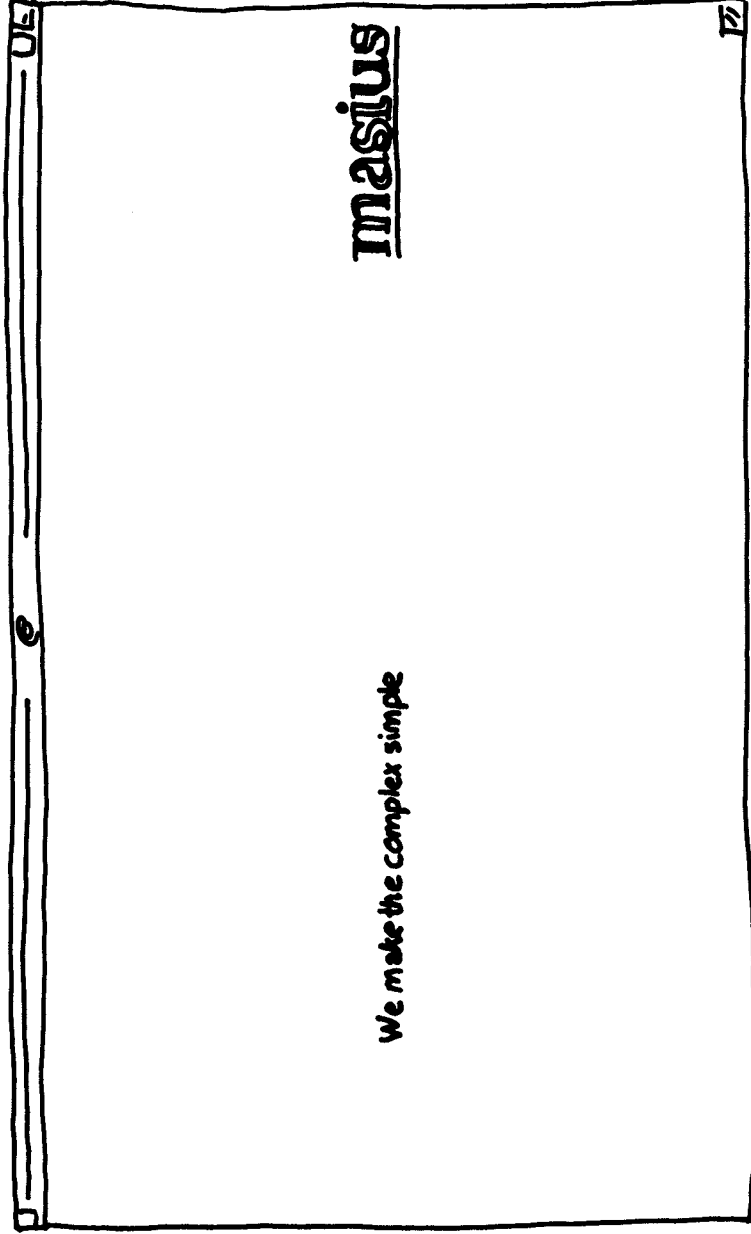




© johncrumpton.com

johncrumpton
works/profile/contact

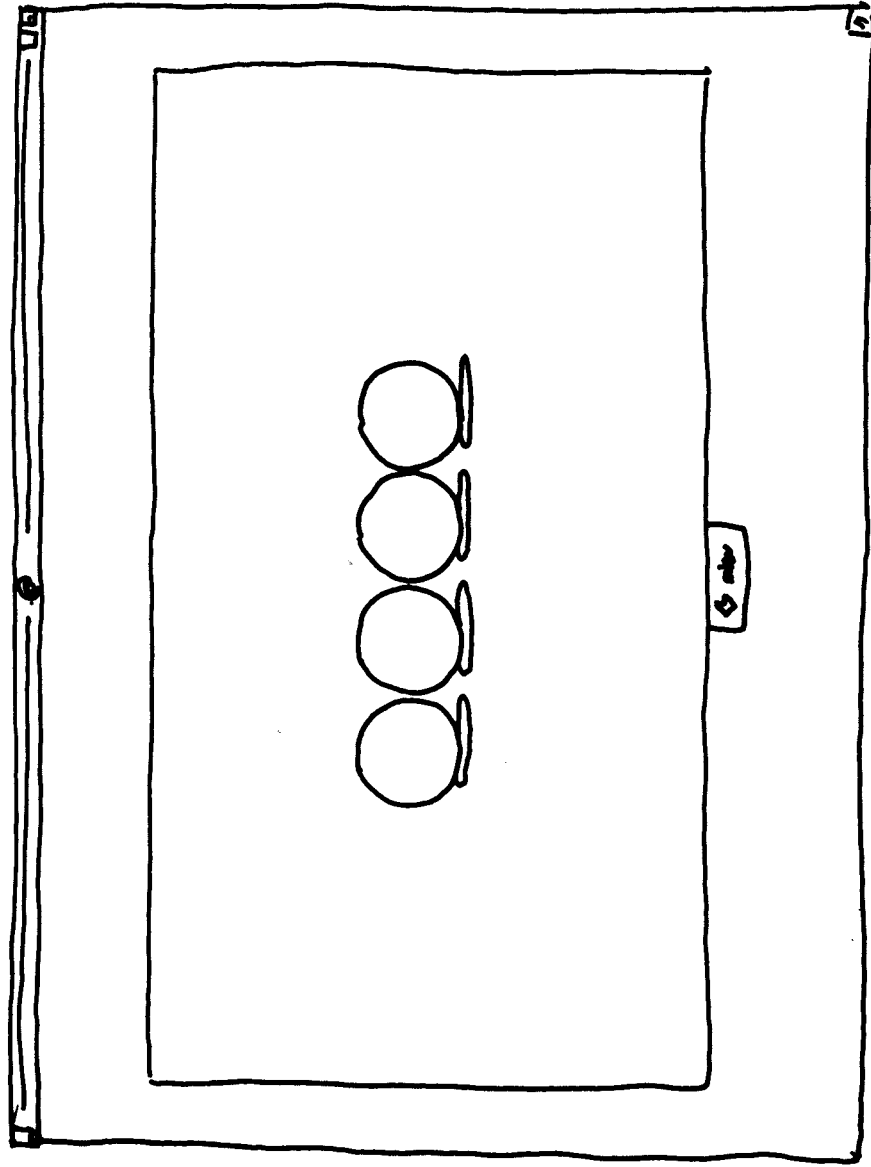
<http://www.JohnCrumpton.com>



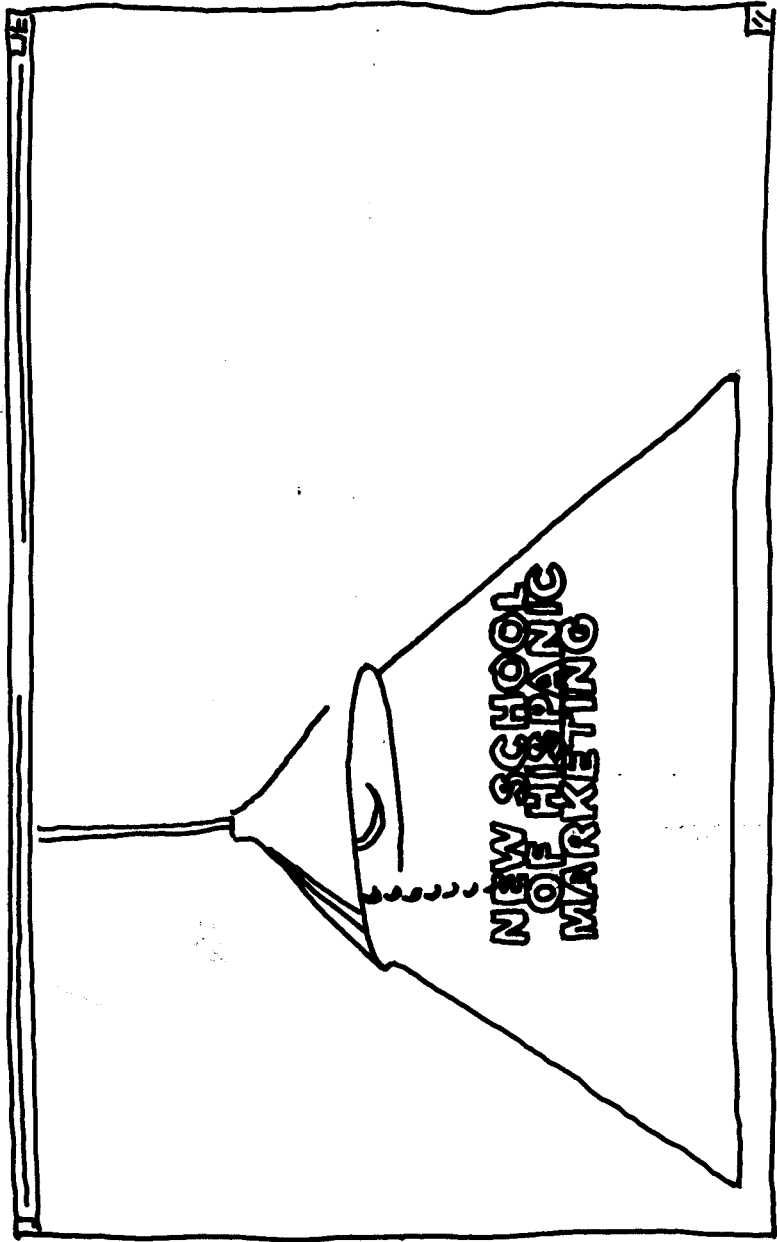
masius

We make the complex simple

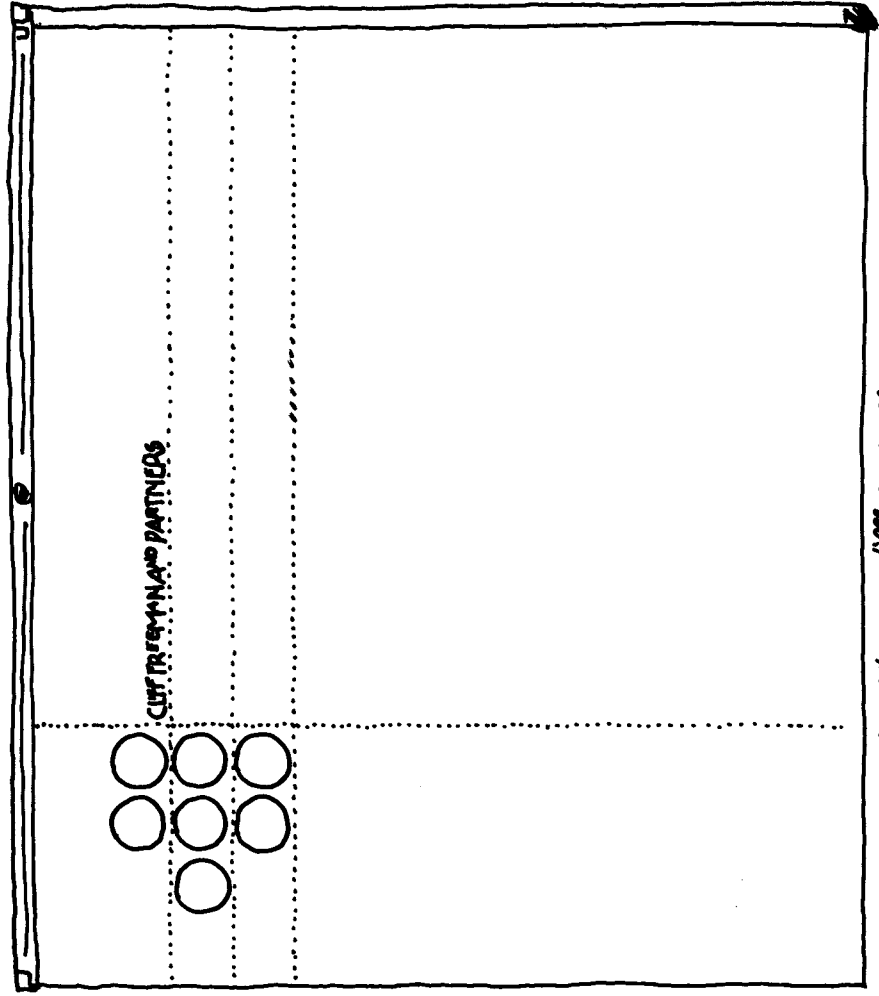
<http://www.masius.com>



<http://www.mkwadvertising.com>



<http://www.thecartel.com>



SI SWISS INSTITUTE - CONTEMPORARY ART

115 MADISON ST. ROOM 1000 YORK NY 10017 TEL 212 438-2099 FAX 212 925-2040 WWW.SWISSINSTITUTE.NET

CONTACT

NAME

ADDRESS INFORMATION

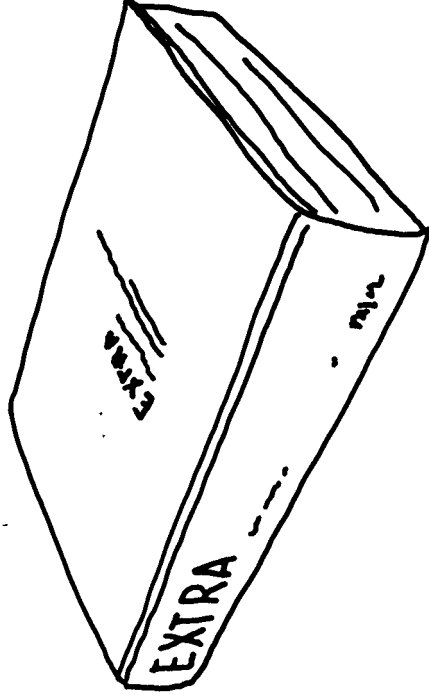
PHONE/CITY

COMMENT

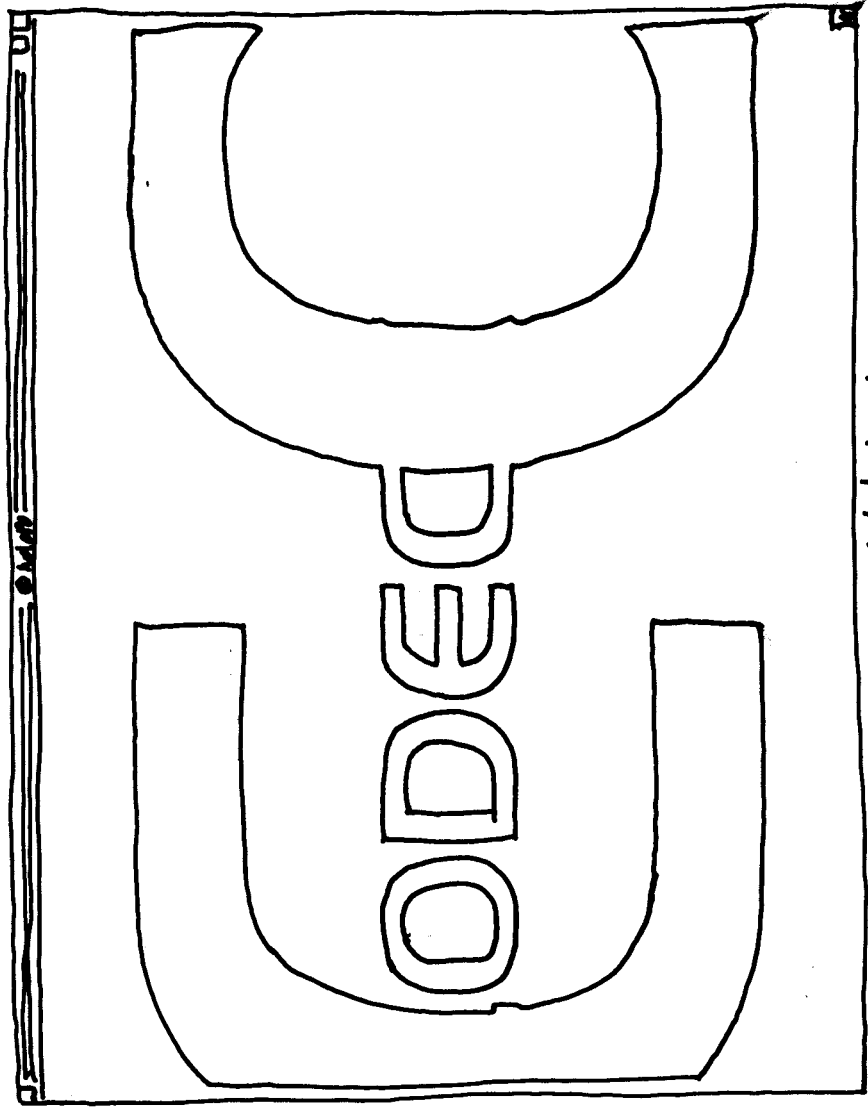
SEND TO: MAIL LIST

SEND TO: YES NO

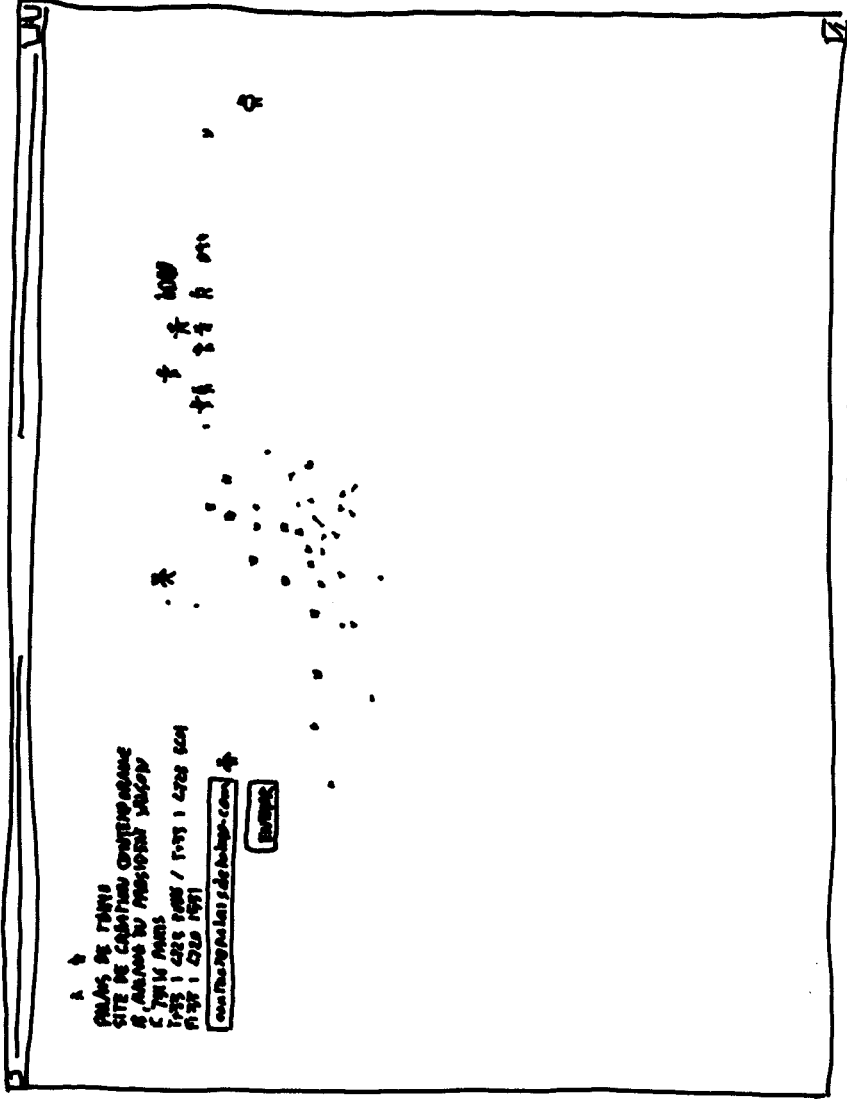
SEND TO: YES NO



<http://www.swissinstitute.net>



<http://www.holdeck.it>



A. B.
PALAIS DE TOKYO
SITE DE CONSTRUCTION
RUE DE VALENCIENNES
C. 75014 PARIS
1995 - 1998 / 1998 - 2004
P. 101 - 102 / 103

www.palaisdetokyo.com

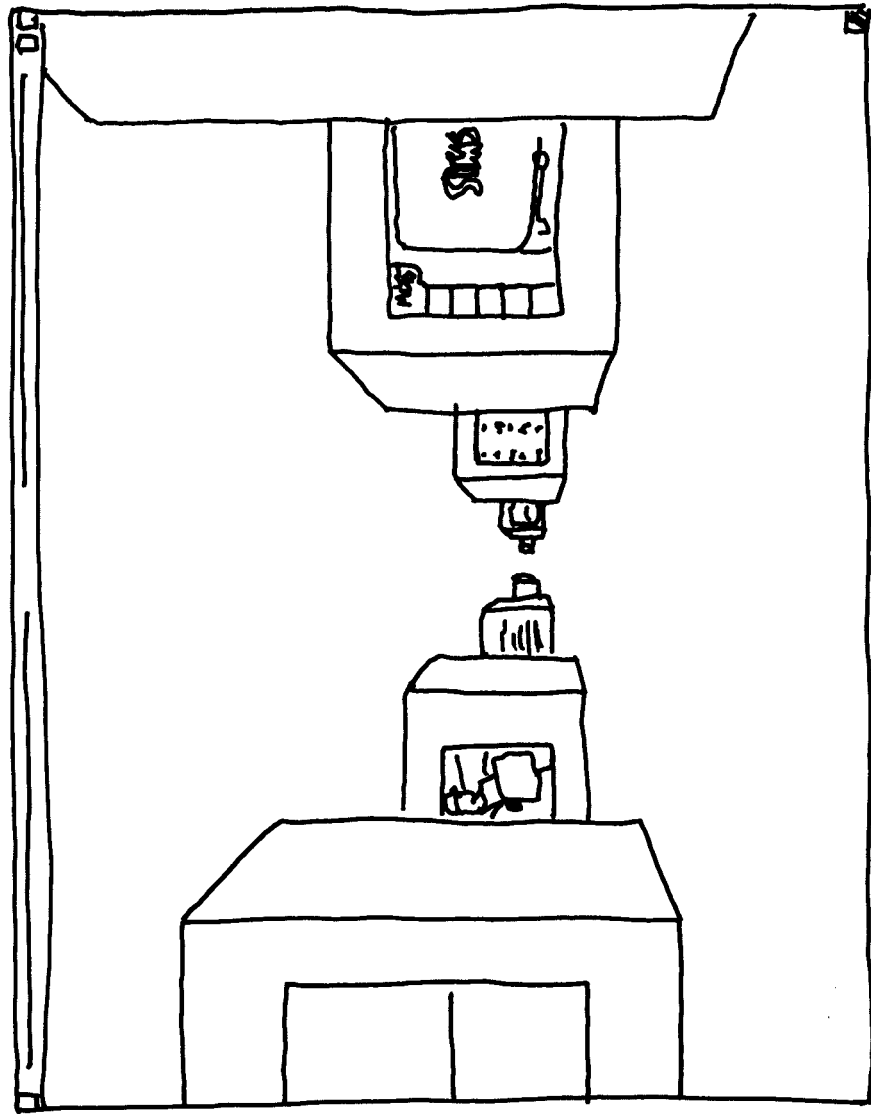
PROJETS

K20

AM GRABBEPLATZ KUNSTSAMMLUNG NORDRHEIN-WESTFALEN

K21

IM STÄNDEHAUS KUNSTSAMMLUNG NORDRHEIN-WESTFALEN



<http://www.mrdm.lv/kalerie>

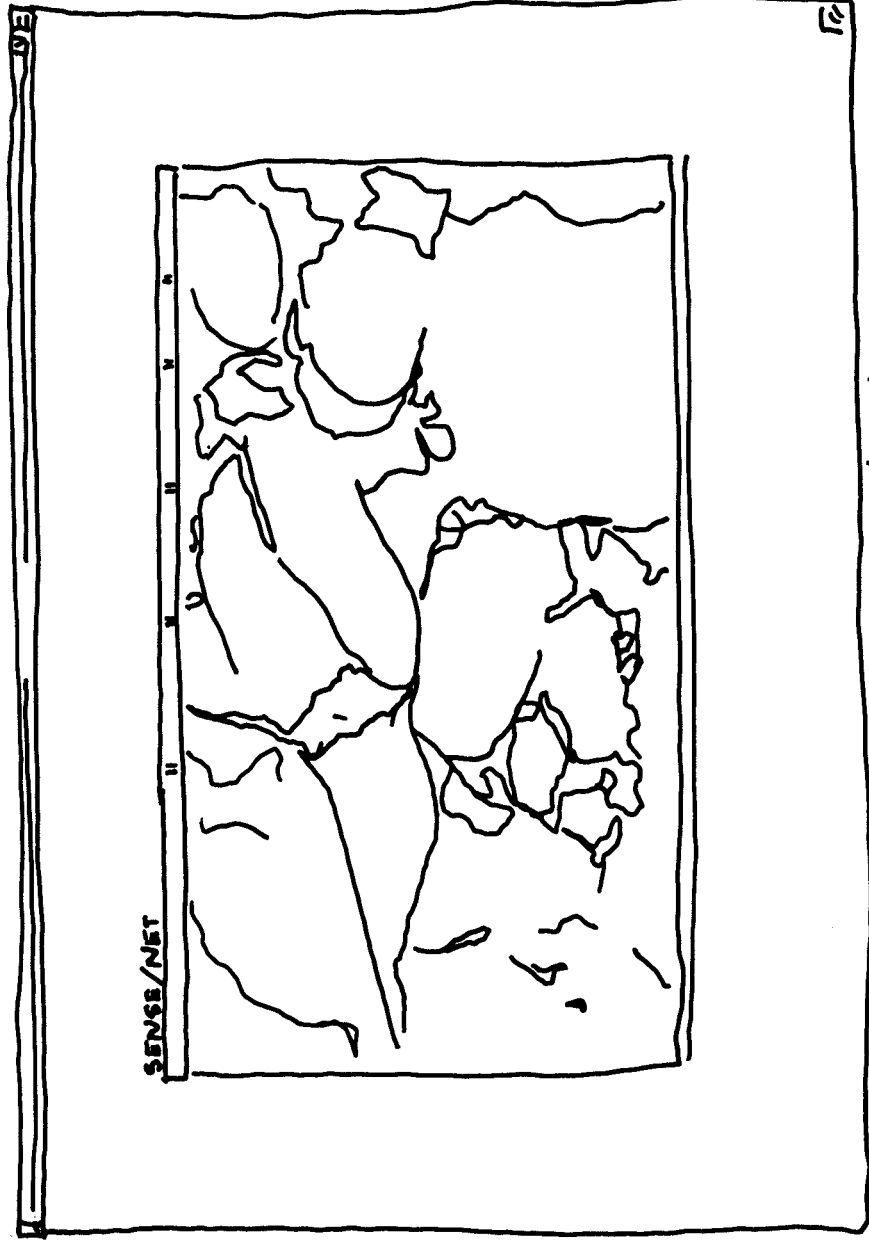
Zechner & Zechner

architects and landscape architects
and urban planning

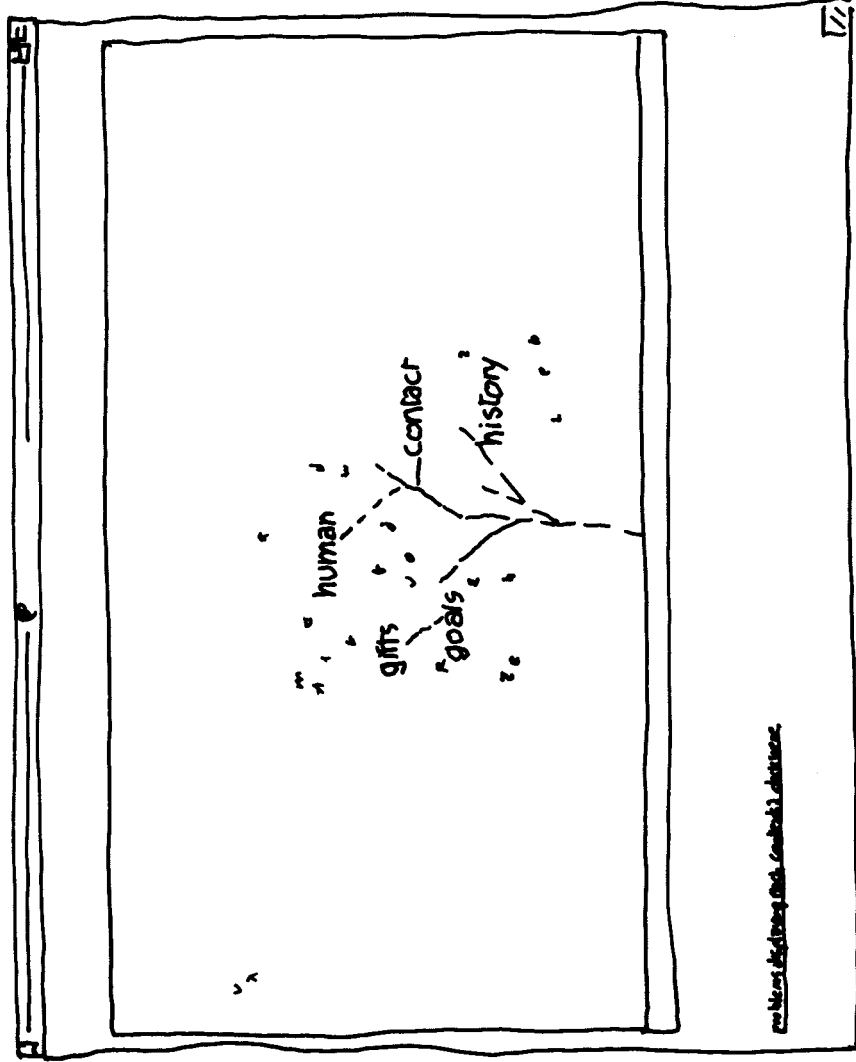


deutsch

english

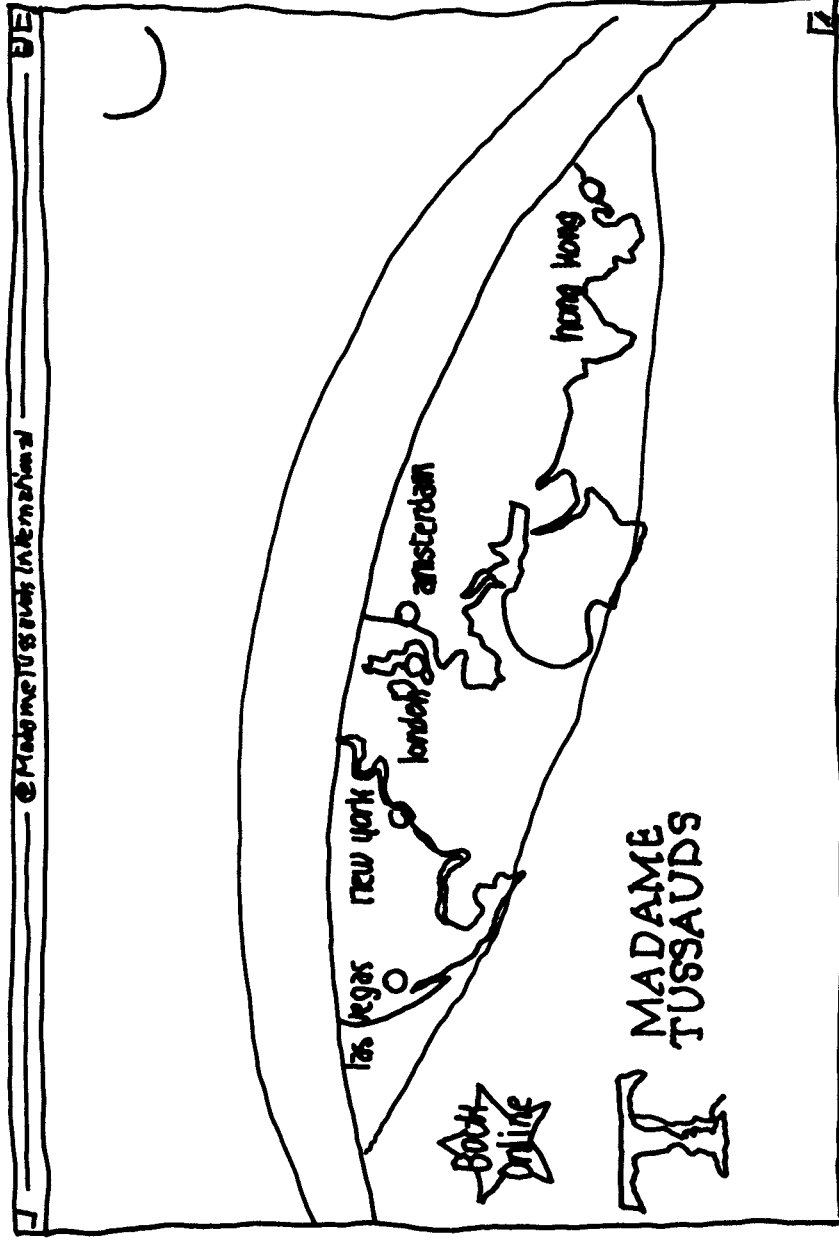


<http://www.sense-net.net>



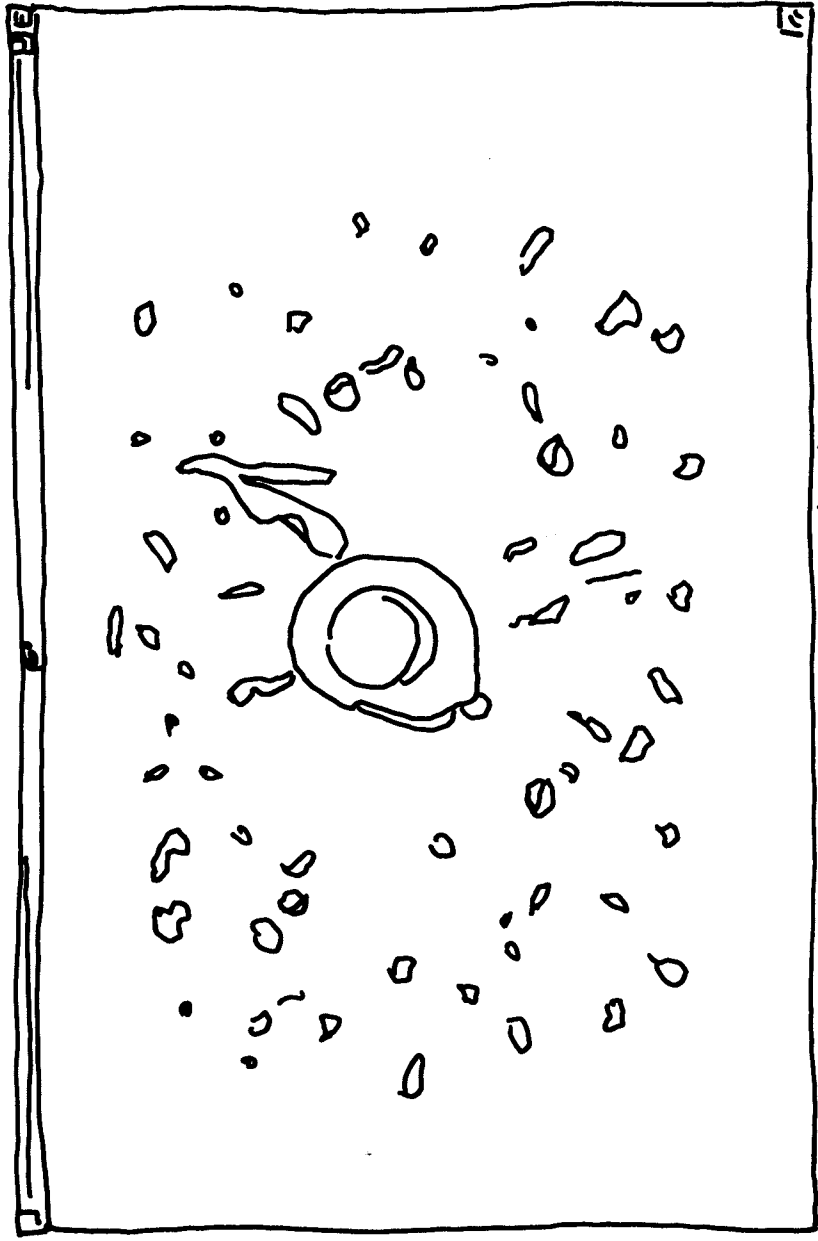
Free News & Information with Content Administration

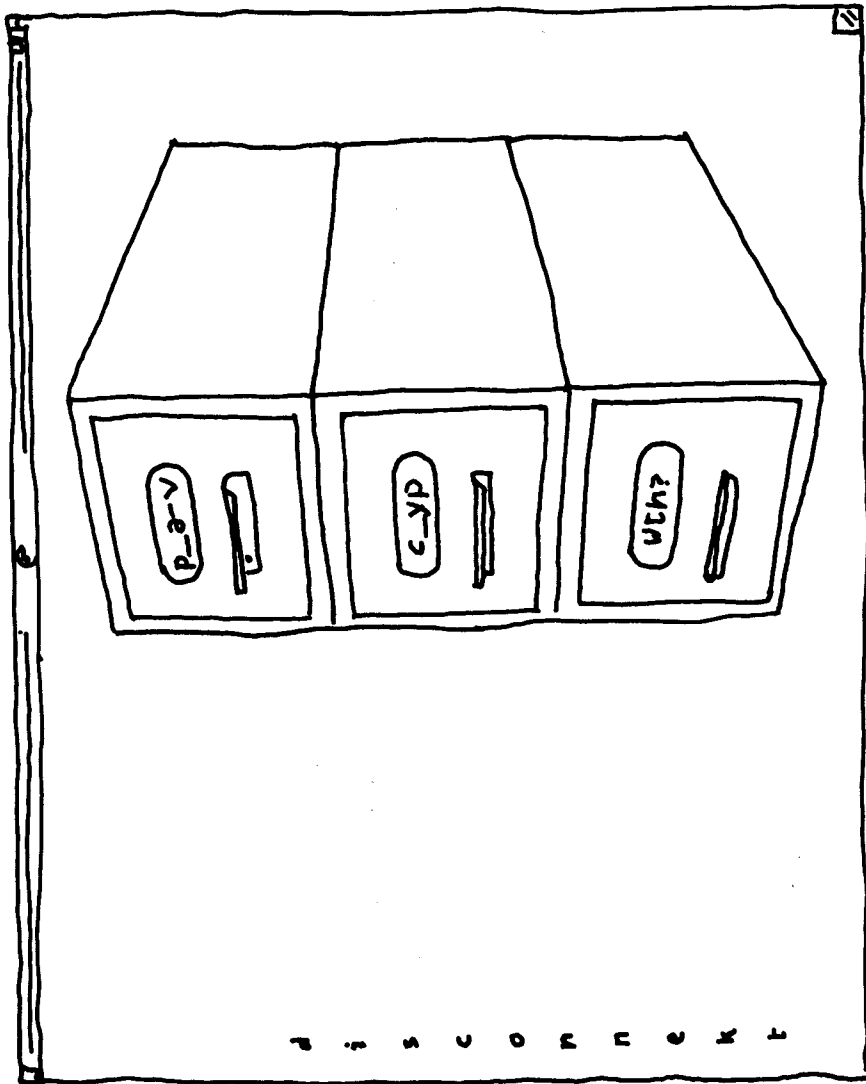
<http://www.beingsmart.com>

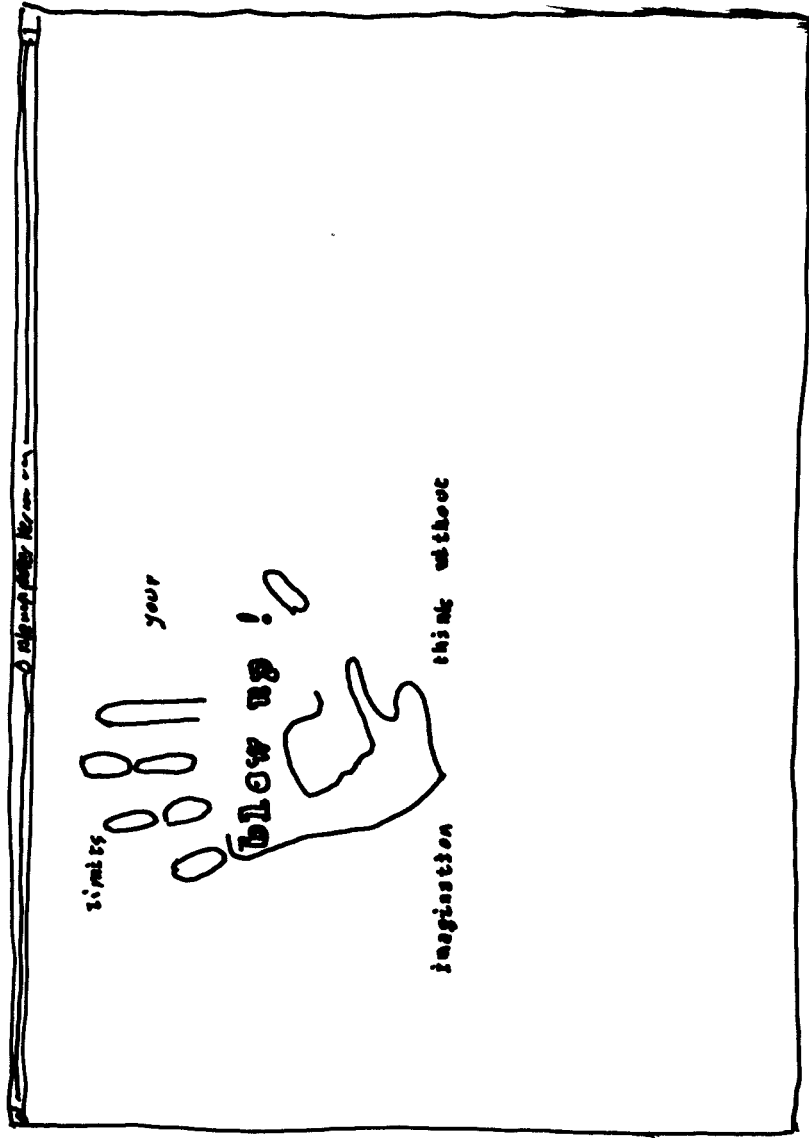


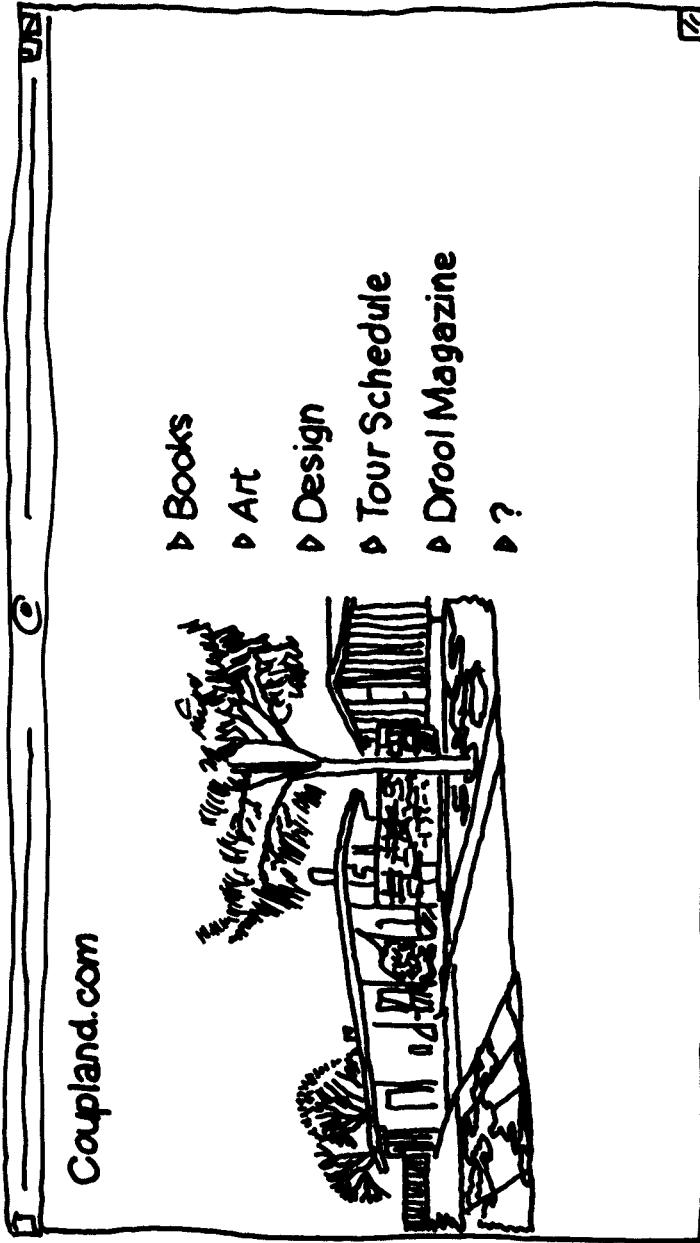
© Madame Tussauds International

<http://www.madame-tussauds.com>









Coupland.com

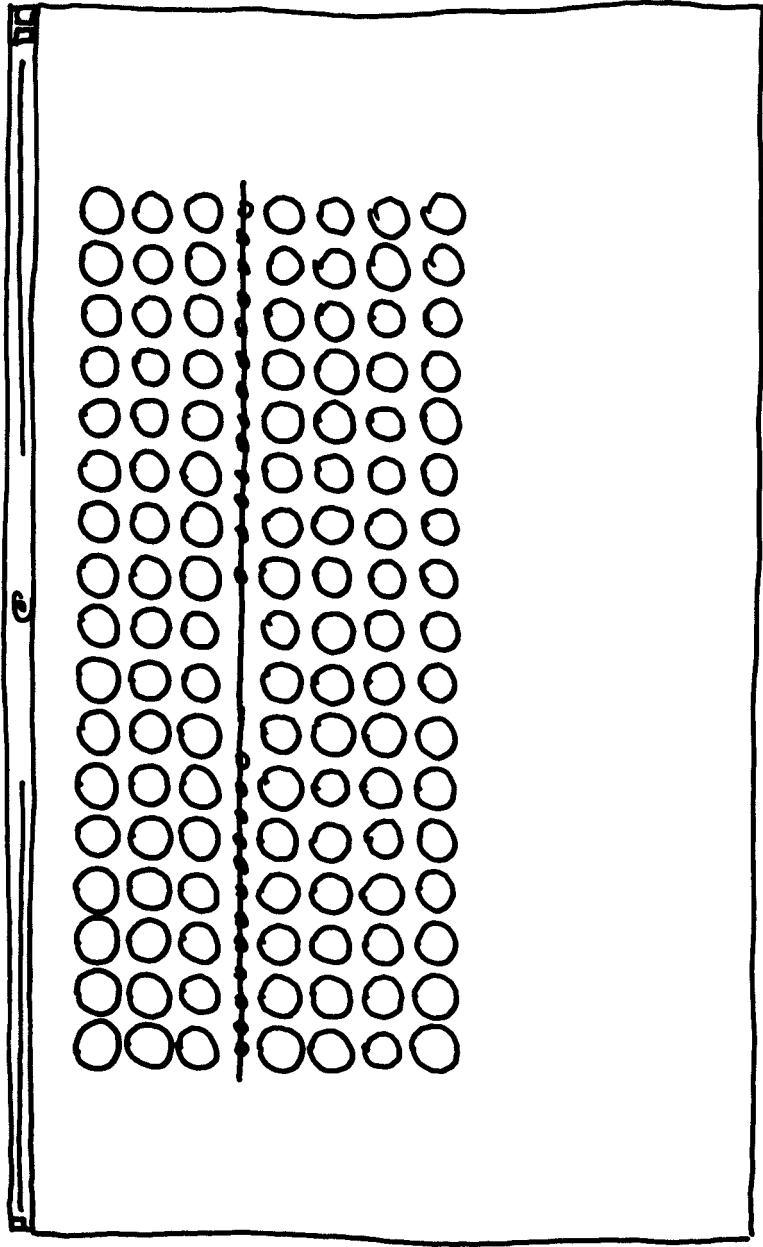
- ▷ Books
- ▷ Art
- ▷ Design
- ▷ Tour Schedule
- ▷ Drool Magazine
- ▷ ?

<http://www.coupland.com>

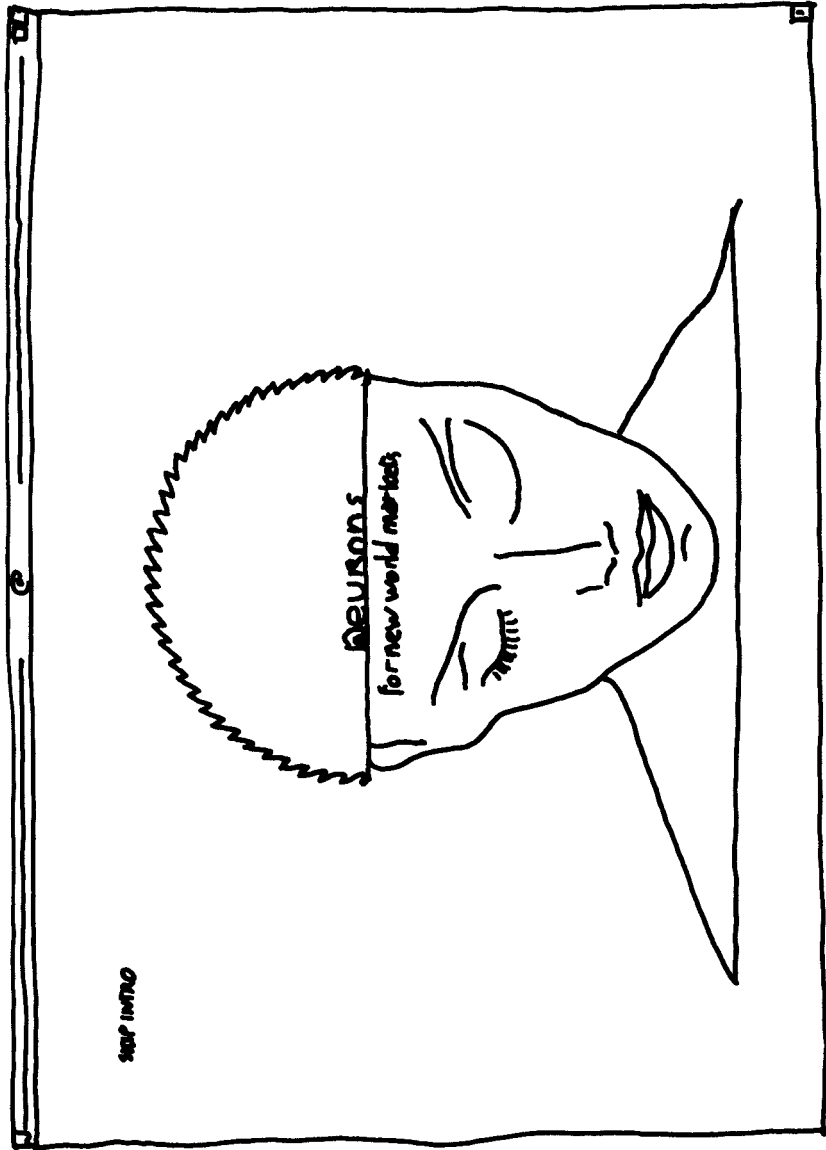
OSWALD KAUFMAN
1907 PRESS INC. YORK



© 1907

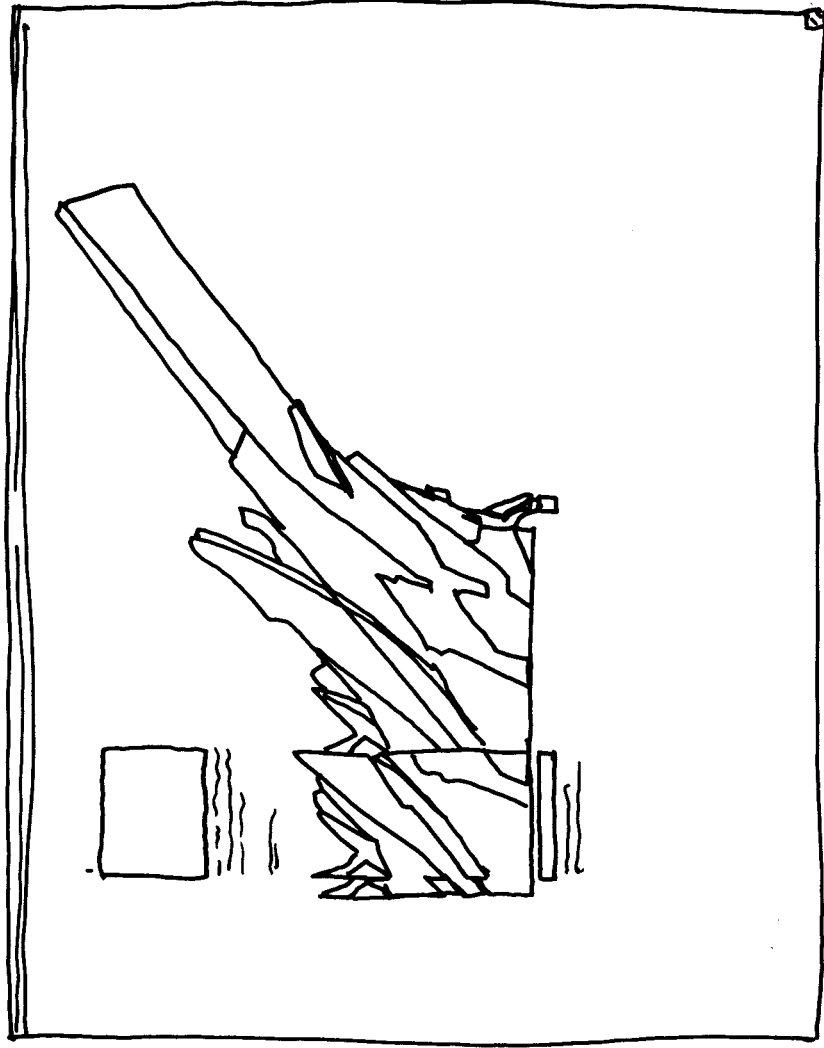


<http://www.aaschool.ac.uk/projects/review/pr2001>

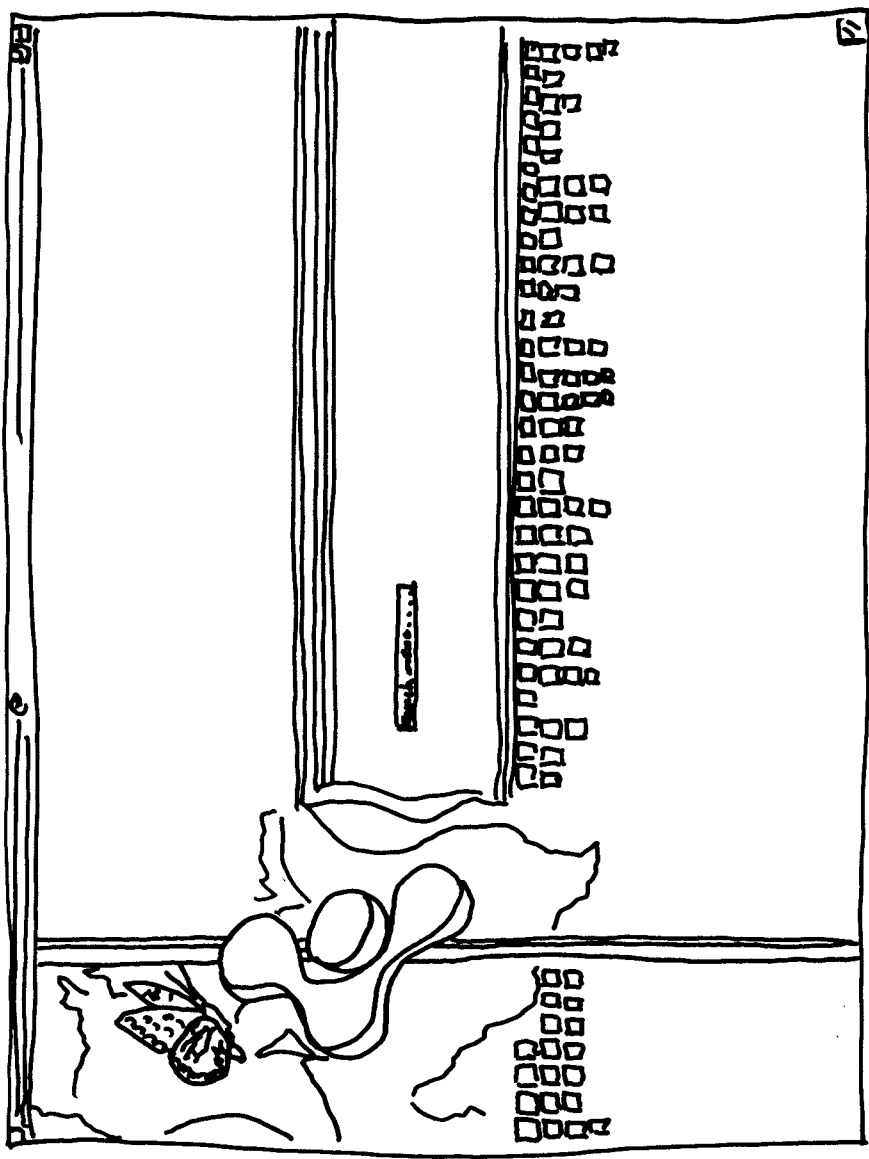


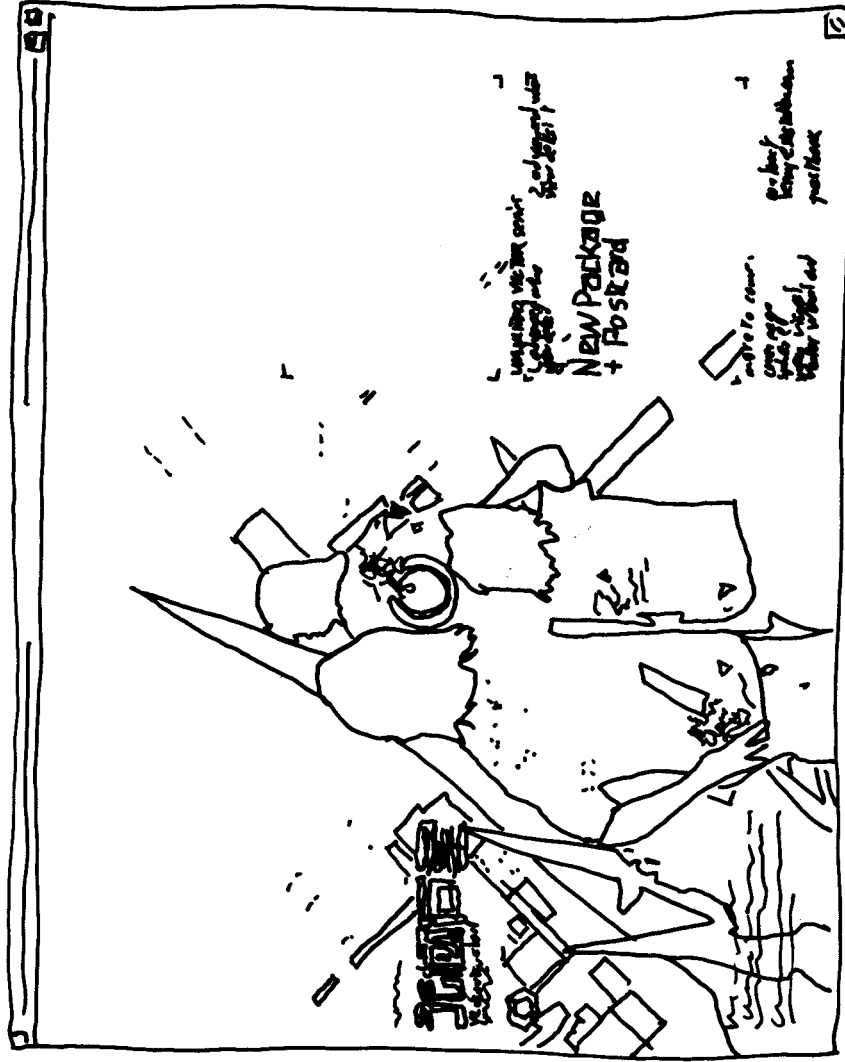
STEP INTRO

<http://www.thecampbellgroup.com>



<http://mashpage.noos.fr/degrec>





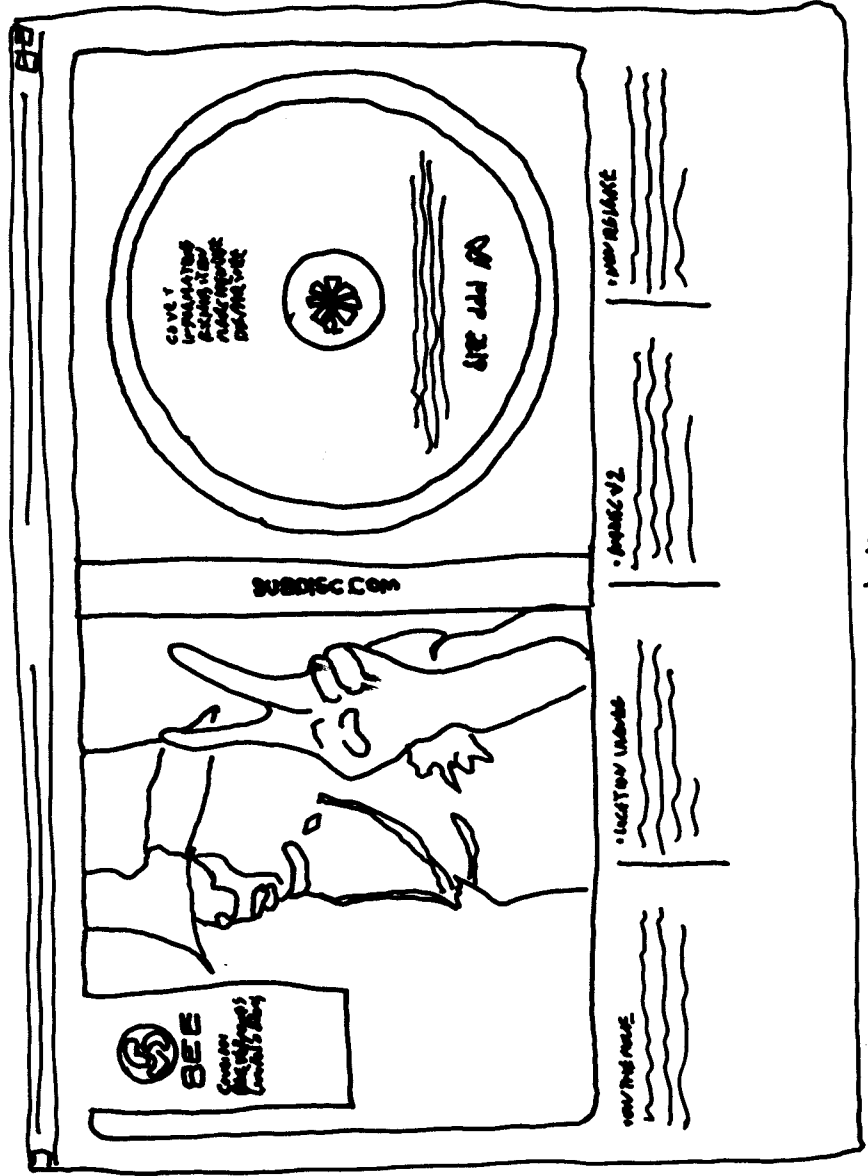
Handwritten note: "Handwritten note: '...and ...'"

New Package + Postcard

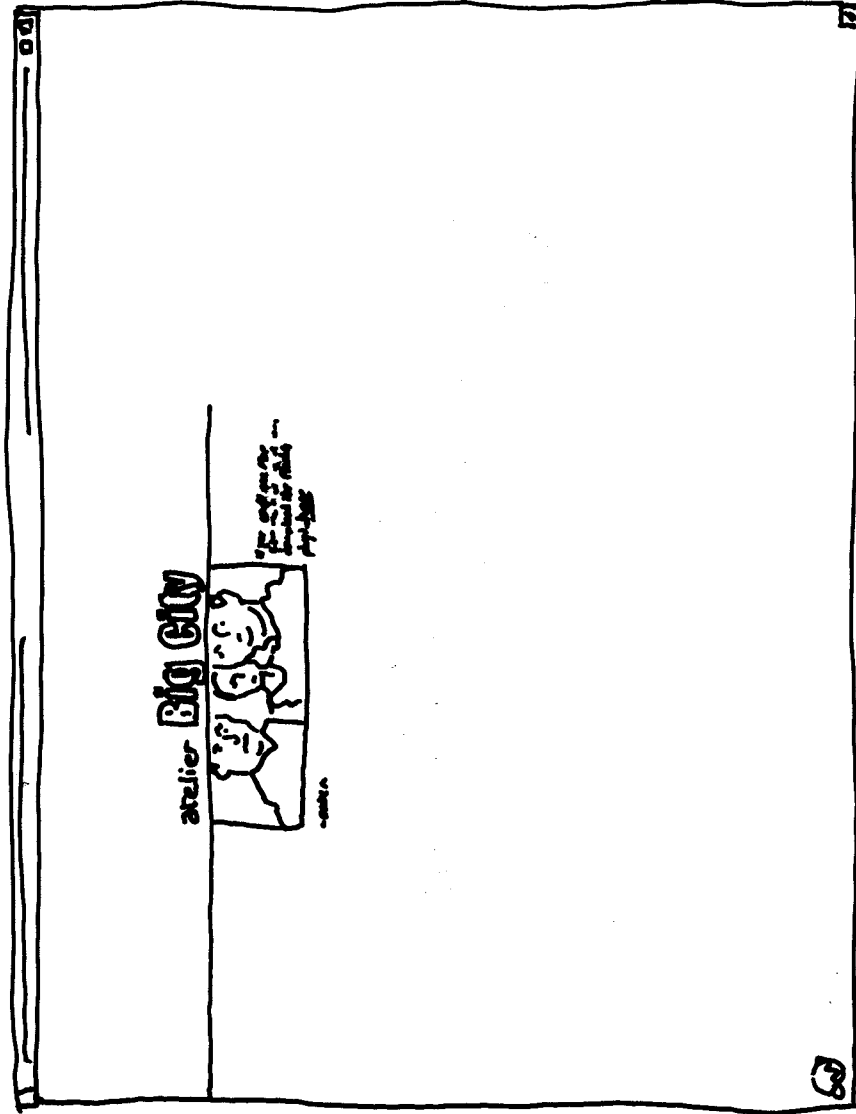
Handwritten note: "Handwritten note: '...'"

Handwritten note: "Handwritten note: '...'"

<http://www.sixstation.com>



<http://www.subdicc.com>



Atelier Big City



The Big City
is a place where
you can find
everything you need

83

<http://www.atelierbigcity.com>

Web Paintings by Valéry Grancher

If you look art history and how it is dealing with paintings, you can perceive that the main topic is always the subject painted on canvas: From Giotto to today. Paintings has dealt with physical subject, dealt with sometimes narration or no narration, and has interacted with other media like photography or with just its materiality and iconology...

For artist from my generation, we grew up with video games and computers. The first iconology I perceived were icons from interface and software. The screen has defined a new window and has killed the camera obscura. The screen is not reflecting and diffracting the light like pigment but is generating electronic light. So today how to paint something ? The skill doesn't matter. The main topic is to paint something that nobody painted before you (Miltos Manetas (1)). And in my case, I would like to add: to paint something by defining a new iconoly (painting semiology)...

Some peoples from my art public were surprised on 1998 to see that a conceptual artist like me who was one of the first to use internet media on 1994, 4 years later during the time when Net Art was really the most successfull art practice, is taking brush to produce images on canvas !

I would say that I always perceived internet as a dynamic process, a network space where nothing may be freezed. Internet is dealing with new concept of time and space, and is defining on another way human identity and phenomenology. Net art is a process. This media has evolved from 1998 until today to a huge market where we cannot find any TAZ (Hakim Bey (2)) like on 1994 when net art was conceived! The web and internet is today a

space where branding icons are bringing a new kind of consumerism (the hyperconsumerism) where also language may be commercialized ("google adwords", C. Bruno (3)) , a new kind of 'pop' with its visual signs, logo, VIP and so on, so on...

Like Vuk Cosik (the father of net art) is saying, NET ART IS DEAD ! (4) it is dead because the context where net art was produced doesn't exist anymore...

But on the other hand I still think that some art form would and will be produced in interactions with Internet, but we cannot call it 'net art' anymore ! I do and I will also...

But at the same time I decided to jump into the most 'prestigious', 'serious', 'outdated' and 'unpolitically correct' media on an ironical way: 'Paintings' ! Many artist came from paintings to net art by using on the screen the paintings iconology and metaphor (5), in my case I felt clearly that the only thing to do was to reverse the process:

How should be paintings during internet time ? How to use computer iconology in paintings ?

I think quite differently than some painters of my generation: I said that we should paint something which was never painted before... that is true... but painting is also a language and is not dealing with just images and subject and that's why I'm talking about iconology. I deeply think that the only way to paint a painting in our internet time should not be to paint computers objects (still life) but what computers has brought in our reality theater, to paint what computer technology has changed in our way of seeing. That's why I choosed to paint website screens, computer screens, computer codes, software screens. By doing this, I try to show that the computer iconology is changing all the time and paintings are perfect Flat Dead Things which are freezing the topics painted. The result is that the paintings produced are always reflecting dead icons: The design of the website are changing all the time, the software are changing also, and this is the same for the codes...

Otherwise, I would say that the internet screen are little bit like landscape and still life. These pictures are osbsolete, and were used so much that we cannot define anything specific, but at the same we are always fascinated by them. This is like a sunset, this is a stupid and very kitsch 'cliché', but all the time by facing this natural phenomenon we are

always fascinated because a specific and undefined detail inside this phenomenon is catching us: Miltos Manetas is calling it "Neen"(6).

I will finish by saying that this is the first time in history that human is consuming language and iconology like daily products:

I defined my own way of seeing by being confronted to my generation computer iconology, but my son will get another way of seeing by being confronted to other technologies iconology.

We jumped from the 'nature' phenomenology based on nature perception to cyber-phenomenology based on technologies interactions with our perception !

Valéry Grancher 1998 - 2004.

Notes:

1-Miltos Manetas "Photoshop and real brushes"

2-Hakim Bey "TAZ" english version; "TAZ" french version.

3-Christophe Bruno "Google adwords"

4-Vuk Cosik "Net Art per se"

5-Miltos Manetas "Jackson Pollock"; Mark Napier "Potato-land"; Mai Ueda "Philosophy in the bedroom", Carlo Zanni "Ebay landscape"...

6- "Neen"

Web Paintings by Valéry Grancher

Si vous regardez l'histoire de la peinture, vous vous apercevrez que cette histoire s'est toujours définie au travers des sujets peints: De Giotto à nos jours. La peinture a toujours eu à faire avec le sujet peint qu'il soit physique, narratif ou non, ou avec le sujet au regard d'autres médias comme la photographie par exemple, ou encore avec sa matérialité, son iconologie...

Pour les artistes de ma génération, nous avons grandi avec des jeux vidéos et des ordinateurs. la première iconologie à laquelle j'ai été confronté fut celle des interfaces et des logiciels. l'écran a défini une nouvelle fenêtre et a supprimé la 'camera obscura'. L'écran ne reflète et ne diffracte pas la lumière comme les pigments mais génère une lumière électronique. Alors aujourd'hui quoi peindre? La technique importe peu. Le plus important est de peindre quelque chose que personne n'a jamais peint (Miltos Manetas (1)), et dans mon cas j'ajouterai qu'il faut peindre en définissant une nouvelle iconologie (une sémiologie de la peinture)...

Quelques personnes de mon public furent très surprises en 1998 de voir qu'un artiste conceptuel comme moi qui fut l'un des premiers à utiliser le net dans sa pratique en 1994, se soit mis quatre années plus tard à utiliser des brosses et des toiles pour produire des images peintes !

Je dirais que j'ai toujours perçu internet comme un 'process' dynamique, un espace réseau ou rien ne peut être figé. Internet a modifié les concepts de temps et d'espace, et a défini d'une autre façon l'identité humaine et sa phénoménologie. Le Net Art est de la même façon un 'process'. Ce média a évolué depuis 1998

jusqu'à nos jours vers un giga-marché où nous ne pouvons plus définir des TAZ (Hakim Bey (2)) comme cela a pu être fait en 1994, contexte dans lequel est né le Net Art. Le web est aujourd'hui un espace où seules les icônes des marques priment et définissent une nouvelle économie apportant un nouveau consumérisme (l'hyper-consumérisme), où même le langage devient bien de consommation ("Google adwords", C. Bruno (3)), une nouvelle culture 'pop' avec ses visuels, ses logos, ses VIP ect... est alors définie

Comme Vuk Cosik (le père du Net Art) l'a annoncé: LE NET ART EST MORT ! (4) Il est mort car le contexte dans lequel il est né n'existe plus aujourd'hui...

D'un autre côté, je suis de ceux qui pensent que des formes seront toujours produites en interaction avec internet, mais on ne peut plus appeler ces formes 'net art' ! J'en produis aussi et je continuerai à en produire...

Mais en même temps que je pense cela, j'ai décidé de faire un saut vers la discipline artistique la plus 'prestigieuse', la plus 'sérieuse', la plus 'has been' et la plus 'politiquement incorrecte', qui soit, sur un mode ironique: La peinture ! Beaucoup d'artistes sont venus de la peinture au Net Art en utilisant tout son cortège de métaphores et d'icônes(5) dans mon cas, j'ai clairement eu l'intuition que la seule chose à faire était de renverser ce processus:

Comment devrait être la peinture au temps d'internet? Comment utiliser l'iconologie de l'industrie informatique dans la peinture?

Je pense un peu différemment de certains peintres de ma génération: J'ai dit que l'on devrait peindre quelque chose qui n'a jamais été peint auparavant... c'est vrai mais peu important... mais surtout, la peinture est un langage et pas seulement une image ou un sujet sur un support, et c'est pourquoi je parle d'iconologie. Je pense vraiment que la seule façon de peindre à l'époque d'internet est de ne pas peindre des objets de cette industrie (ce ne serait que des natures mortes), mais de peindre ce que cette industrie a changé dans notre façon de 'voir'. C'est pourquoi j'ai choisi de peindre des des écrans de site internet, des codes sources, des écrans logiciels. En faisant cela j'essaye de montrer que l'iconologie informatique évolue en permanence, n'a aucune pérennité et se trouve être un bien de consommation. Les peintures sont également des objets parfaitement morts qui figent à jamais les sujets peints. Les résultats produits ne sont que des icônes mortes: le

design des sites web évolue en permanence, les logiciels changent de versions, les codes sources également...

D'autres part les écrans internet sont un peu comme les paysages ou les natures mortes, ce sont des images désuètes, usées mais qui nous fascinent perpétuellement: Il n'y a pas plus stupide et usé qu'un coucher de soleil, mais on est toujours captivé par ce genre de phénomène et tout en conscience du degré kitsch véhiculé par cette image, on nourrit cette fascination: Miltos Manetas a nommé ce phénomène Neen(6)...

Je finirai par dire que c'est la première fois dans l'histoire de l'humanité que l'homme utilise les langages et leurs iconologies comme biens de consommation courante:

J'ai défini ma façon de 'voir' au regard de l'iconologie informatique de ma génération, mais mon fils définira la sienne au regard d'une iconologie issue d'autres technologies que celles que j'ai subies.

Nous avons fait un saut quantique de la phénoménologie naturelle basée sur la perception de la nature vers la cyber-phénoménologie basée sur les interactions technologiques avec notre perception.

Valéry Grancher 1998 - 2004.

Notes:

- 1-Miltos Manetas "Photoshop and real brushes"
- 2-Hakim Bey "TAZ" english version; "TAZ" french version.
- 3-Christophe Bruno "Google adwords"
- 4-Vuk Cosik "Net Art per se"
- 5-Miltos Manetas "Jackson Pollock"; Mark Napier "Potatoland"; Mai Ueda "Philosophy in the bedroom", Carlo Zanni "Ebay landscape"...
- 6- "Neen"

Webserf / Notepad :

Valéry Grancher
"Internet Drawings"
onestar press

Edition limited to 250 numbered copies.
20 copies deluxe limited edition of this book,
accompanied by an original watercolor by the artist
is available from onestar press.

Drawings and layout: Valéry Grancher

Printed and bound in France

© 2004 Valéry Grancher & onestar press

onestar press
16, rue Trolley de Prévaux
75013 Paris France
info@onestarpress.com
www.onestarpress.com