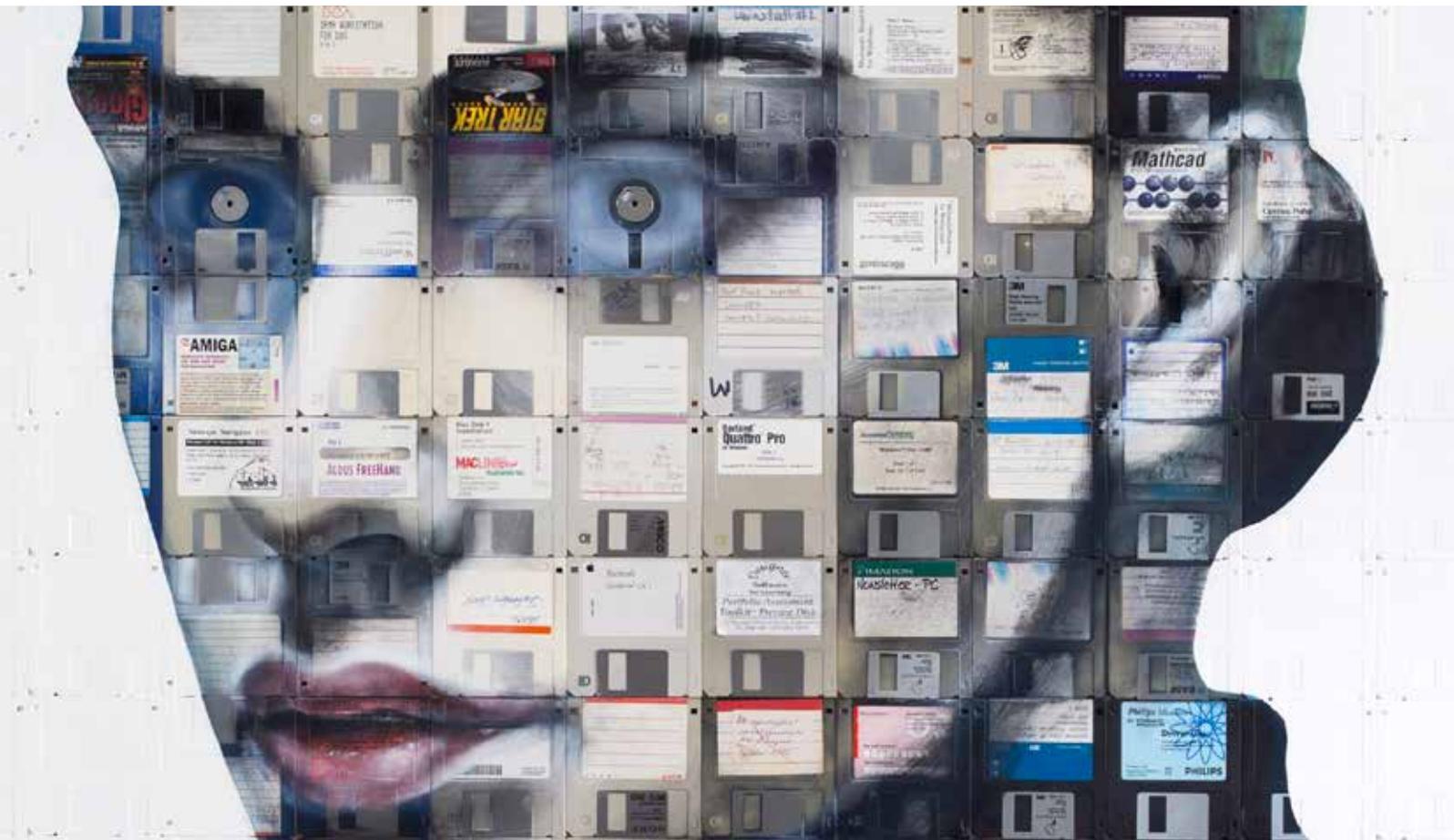


OPERA GALLERY



NICK GENTRY



Depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, les artistes n'ont de cesse de bouleverser leurs acquis et d'interroger les potentialités innovantes de leur pratique picturale par l'introduction de matériaux insolites. À la suite du premier acte de collage sur l'espace de la toile par Pablo Picasso en 1912, intitulé *Nature morte à la chaise cannée*, puis des constructivistes russes et des dadaïstes européens, l'artiste quitte sa fonction d'esthète pour celle, plus prometteuse, de bricoleur. La modernité, issue de l'industrialisation de la société, offre aux artistes la possibilité d'intégrer de nouveaux matériaux et une technologie contemporaine afin de revendiquer une conception autonome de l'œuvre, libérée du cadre de la tradition figurative classique. Détourner des objets du quotidien de leurs voies initiales devient un acte révolutionnaire qui bouscule le champ artistique et ouvre des horizons créatifs vertigineux.

Nick Gentry, artiste britannique âgé d'à peine 40 ans, s'inscrit dans ce courant qui promeut l'assemblage comme syntaxe visuelle, grâce à l'emploi de matériaux spécifiques à sa génération. Nommée Millennials ou Génération Y, Gentry appartient à cette jeune population née entre 1980 et 2000, qui a pour caractéristique d'avoir grandi au sein du développement accéléré des technologies digitales de l'information et de la communication. L'artiste collecte et assemble des unités de stockage sonores (disques vinyliques) ou écrites (la disquette informatique) qu'il organise en séries afin de faire jaillir un portrait à mi-chemin entre robot et être humain, dont les lignes directrices sont peintes à l'huile. Ses figures singulières, ancrées dans une peinture classique sensible et des outils manufacturés ready-made, interrogent notre approche des concepts de mémoire individuelle et collective. Par ce choix de matériaux devenus obsolètes en un bref laps de temps suite à l'accélération technologique récente, le présent chez Nick Gentry est envisagé à l'heure de la dématérialisation, comme une puissance inexorable et destructrice.

Le soutien à la jeune création contemporaine représente une des missions fondamentales de notre métier. Notre collaboration avec Nick Gentry est à notre sens un bel exemple de cet engagement pour le temps présent. Gageons que cette première exposition parisienne d'œuvres inédites soit l'occasion d'ouvrir les champs de l'avenir.

Gilles Dyan  
Fondateur et Président, Opera Gallery Group

Fatiha Amer  
Directrice, Opera Gallery Paris

*Since the start of the 19th century, artists have relentlessly disrupted their assets and questioned the innovative possibilities of their pictorial practice through the introduction of new materials. Following the first act of collage on canvas by Pablo Picasso in 1912 - a piece entitled *Still Life with Chair Caning* - and the work from the Russian Constructivists and the European Dadaists, artists left their role as aesthetes to embrace a more promising one: that of handymen. Modernity, which stemmed from the industrialisation of society, provided artists with the opportunity of using uncommon materials and contemporary technology. They could thus claim an autonomous conception of pieces of art that were freed from the restrictive frame of the classical figurative tradition. Hijacking objects from daily life and using them in a different way became a revolutionary act that shook up the artistic field and opened dizzying creative horizons.*

*A British artist in his late thirties, Nick Gentry is definitely part of this current that enhances the very act of assembling objects as a syntactic form through the utilisation of generation-specific materials. Referred to as «Millennials» or «Gen Y», the generation Gentry belongs to is composed of people born between 1980 and 2000 who witnessed the accelerated development of digital information and communication technologies. Gentry collects and puts together sound (vinyl records) or writable storage devices (floppy disks) he then organises in series so as to create portraits whose figures stand halfway between robots and human beings and whose main features are oil-painted. These singular figures, fixed in a sensitive classical approach of painting and ready-made manufactured tools, question the way one envisions the concepts of individual and collective memory. Through his choice of materials that have become obsolete in a short timeframe following the recent technological acceleration, Nick Gentry regards the present time through the lens of dematerialisation, as an inexorable and destructive power.*

*Supporting young contemporary creation is one of our field's essential goals. This collaboration with Nick Gentry thus could stand as a good example of our commitment to the present time. Let's hope this first Parisian exhibit featuring hitherto unseen pieces of art will open new fields for the future.*

Gilles Dyan  
Founder and Chairman, Opera Gallery Group

Fatiha Amer  
Director, Opera Gallery Paris



## L'ART À L'ÈRE DES RÉSEAUX SOCIAUX

### ANALYSE DE L'INGÉNIEUSE APPROCHE DU PORTRAIT CHEZ NICK GENTRY

par Paul Laster

« Nous façonnons nos outils puis ils nous façonnent à leur tour. » *Marshall McLuhan*

En faisant ce qu'il appelle « un art social basé sur de l'obsolète », Nick Gentry s'inscrit comme un artiste de choix pour marcher sur les pas de Marshall McLuhan, un spécialiste des médias. Lorsque le célèbre philosophe canadien a écrit son livre *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* en 1964 - soit seize ans avant la naissance de Gentry -, il devait s'attendre à ce qu'un jour sa théorie selon laquelle « le médium est le message » soit mise à l'épreuve. Le jeune artiste britannique utilise avec intelligence les supports démodés du passé pour construire une image sans équivoque de notre société contemporaine.

Né en 1980 à Londres, Gentry a étudié l'art au Central St. Martins dont il est sorti diplômé d'un master en 2006. Il expose son travail aux supports variés

## ART IN THE AGE OF SOCIAL MEDIA

### A STUDY OF NICK GENTRY'S INGENIOUS FORM OF PORTRAITURE

by Paul Laster

*"We shape our tools and then our tools shape us."*  
*Marshall McLuhan*

*Making what he dubs "social art from the obsolete," Nick Gentry is the perfect artist to fill Marshall McLuhan's media-savvy shoes. When the celebrated Canadian philosopher wrote his book *Understanding Media: The Extensions of Man* in 1964—sixteen years before Gentry was born—he must have anticipated that one day his theory that "the medium is the message" would be put to the test. In the hands of this young British artist, the outdated media of the past is being smartly used to construct a clear-cut image of contemporary society.*

*Born in London in 1980, Gentry studied art at Central St. Martins College, where he received his master's degree in 2006. Exhibiting his mixed-media work since 2009, he has often been associated with the international street art scene, but his imaginative*

# N I C K G E N T R Y

depuis 2009 et a souvent été associé à la scène internationale du street art ; son travail ingénieux transcende toutefois ces racines urbaines. Bien qu'il ait d'abord gagné en visibilité en dessinant des visages sur des disquettes usagées qu'il laissait ensuite dans les rues, sa formation en histoire de l'art et son vif intérêt pour la technologie inscrivent son travail original dans l'espace plus vaste de l'art contemporain.

Gentry s'est véritablement imposé en commençant à peindre des portraits d'individus sur des toiles composées de disquettes utilisées dans les années 80 et 90 pour le stockage de fichiers informatiques personnels et comme supports pour les premiers jeux vidéo. Plus récemment, Gentry a enrichi son œuvre originale de grands caissons lumineux où s'exposent des personnages semblables à des cyborgs créés à l'aide de négatifs analogues, de radios, de microfilms, de rushs et de peinture à l'acrylique. Considérées dans leur ensemble, ces techniques composent une vision de la vie qui se rapproche plus que jamais de l'avenir fictionnel dépeint par des films comme *Bienvenue à Gattaca* et *Ex Machina*. Le caractère unique de ce projet réside dans le fait que l'artiste n'achète pas les matériaux qu'il utilise ; les spectateurs, ses amis, des inconnus les lui donnent, ce qui - de manière ingénieuse - rend leur participation interactive au sens profond du terme.

« À l'ère de l'électronique, nous nous voyons de plus en plus traduits sous forme d'informations et nous allons vers une extension technologique de la conscience. »

En 2015, son œuvre sur caisson lumineux *Switch* se servait d'une radio de cage thoracique pour figurer les cheveux d'un personnage ; des morceaux de négatifs photo découpés et de peinture en composaient les traits distinctifs. La peinture venait réhausser son teint et ses vêtements, tout en reproduisant les bords d'une pellicule et en saluant une forme de cubisme. De la même façon, *Solitude*, toujours en 2015, utilisait une radio pour représenter le t-shirt du sujet, des rayures de négatifs de couleur pour signifier ses cheveux et des négatifs noir et blanc empilés et agrémentés de délicates couches de peinture pour définir son visage.



*art transcends these urban roots. Although he initially gained exposure by stenciling figures on discarded computer disks and leaving those paintings on city streets, Gentry's art historical background and strong interest in technology place his inventive work in the broader realm of contemporary art.*

*His big break came when he began painting portraits of individuals on a canvas comprised of floppy disks, which were used in the 1980s and '90s for the storage of personal computer files and as a distribution device for early video games. More recently, Gentry added large light box images of cyborg-like characters—created with analog film negatives, X-rays, microfilms, film footage and acrylic paint—to his distinctive oeuvre. Taken together, these ways of working construct a view of life that's edging closer than ever to the fictional future of movies like *Gattaca* and *Ex Machina*. What makes the project even more unique is that he doesn't buy the materials he uses; his viewers contribute them, which resourcefully makes their participation interactive in the truest sense of the word.*

*"In this electronic age we see ourselves being translated more and more into the form of information, moving toward the technological extension of consciousness."*

*His 2015 light box piece *Switch* employs an X-ray image of a rib cage to represent a figure's hair and bits of cut film negatives and paint to form its striking features. Its colourful complexion and clothing are accented by brushwork that mimics the shape of the film frames while simulating a variety of Cubism. Likewise, *Solitude*, also from 2015, uses an X-ray to signify the subject's shirt, strips of colour film negatives to suggest its hair and a lively layering of black-and-white film negatives and delicate strokes of paint to define its face.*

*His mysterious, 2016 version of the *Mona Lisa*, titled *Photo Opportunity Number 1*, cleverly captures *La Gioconda* by Leonardo da Vinci (an artist that Gentry admires for his aesthetic and scientific skills) with an expressive array of paint and film negatives. For this particular piece, Gentry created his own photographic negatives by documenting tourists taking pictures of and "selfies" with the masterpiece at the Louvre. Meanwhile, his 2014 piece *Metropolis*, whose title references the seminal sci-fi silent movie about a futuristic urban dystopia, utilises a minimal amount of paint, relying primarily instead on X-rays and film elements to construct a technical citizen from communal memories.*

# L'ART À L'ÈRE DES RÉSEAUX SOCIAUX

Sa mystérieuse version de la Mona Lisa, datée de 2016 et intitulée *Photo Opportunity Number 1*, capture intelligemment La Joconde de Léonard de Vinci (un artiste que Gentry admire pour ses qualités esthétiques et scientifiques) au gré de vibrantes touches de couleur et de négatifs photo. Pour cette œuvre, Gentry a créé ses propres négatifs photo en photographiant des touristes qui prenaient des clichés du chef-d'œuvre du Louvre ainsi que des « selfies ». *Metropolis*, une œuvre de 2014 signée de l'artiste, dont le titre fait référence au film de science-fiction muet précurseur, dystopie urbaine futuriste, utilise une quantité minime de peinture, en se basant principalement sur des radios et des éléments de pellicule pour construire un citoyen technique à partir de souvenirs communs.

La nature bionique des sujets sophistiqués de l'artiste se fait d'autant plus évidente dans les peintures sur disquettes par la façon dont il place les yeux en rondelles de métal caractéristiques de ces objets. *Chameleon*, œuvre de 2016, représente un personnage robotique portant un chemisier butyreux créé par une accumulation de disquettes jaunes en plastique. *Morpheus*, sa peinture de 2015, emploie des disquettes de couleur pour définir les ombres sur le visage d'un androïde et composer son haut noir. Curieusement, le nom Morpheus fait référence et au dieu des rêves issu de la mythologie grecque et à l'un des derniers humains libres de *Matrix*, un film qui traite d'un monde virtuel au futur généré par ordinateur.

« Nous nous élançons vers le futur avec pour seule perspective notre rétroviseur. »

En créant une nouvelle forme de portrait influencé par le développement de la technologie, de l'identité et de la cyberculture au sein de la société contemporaine, Gentry ne considère pas les visages qu'il forme comme sujets. Les corps des avatars qu'il crée deviennent des vecteurs d'informations venues du passé. Il ne consulte pas le contenu des disquettes mais il serait légitime de se demander s'il ne devient pas fasciné par les images spectrales présentes sur les bouts de pellicule qu'il assemble, étant donné qu'on a l'impression qu'il ne s'agit que de données dans un jeu conceptuel.

Après avoir réalisé des photographies de jeunes gens de sa génération, Gentry élabore des croquis pour planifier la réalisation de ses portraits psychologiques. Il travaille ensuite de façon intuitive pour reproduire une ressemblance à l'humain via un



**“NICK GENTRY COMPREND VÉRITABLEMENT SON ÉPOQUE. (...) IL FAIT PARTIE D'UNE GÉNÉRATION DU PRÉ-NUMÉRIQUE QUI VOIT LA FAÇON DONT LE MONDE CHANGE ET INVENTE UNE MANIÈRE INGÉNIEUSE D'EN RENDRE COMPTE”.**

*The bionic nature of his sophisticated subjects becomes even more evident in the paintings on floppy disks because of the way he aligns the eyes with the round metal hubs on the floppies. Chameleon, from 2016, pictures a robotic character in a butterfly blouse that's created by an accumulation of the yellow plastic disks. His 2015 painting Morpheus devotes coloured disks to defining the shadows on an android's face and to composing its black top. Curiously, the name Morpheus references both the mythological Greek god of dreams and one of the last free humans in the movie The Matrix, a fictional film about a virtual computer-generated world of the future.*

groupe d'éléments variés choisis parmi des supports recyclés. Commentaire sur l'ère du numérique, son travail artistique fait écho à notre utilisation des ordinateurs pour définir notre identité personnelle via les réseaux sociaux, où nous rendons compte de nos vies de manière quotidienne.

Nick Gentry comprend véritablement son époque. Ayant grandi avec la photographie analogique tout en jouant aux jeux vidéo sur des supports numériques, il fait partie d'une génération du pré-numérique qui voit la façon dont le monde change et invente une manière ingénieuse d'en rendre compte.

*Citations extraites des écrits de Marshall McLuhan*

*“We drive into the future using only our rearview mirror.”*

*Creating a new form of portraiture that's influenced by the development of technology, identity and cyberculture in contemporary society, Gentry doesn't consider the faces he forms to be the subject matter. His avatars' bodies become vehicles for information from the past. He doesn't look at the content on the floppy disks, but one has to wonder if he becomes enraptured by the ghostly images on the filmstrips he montages together, as it all appears to just be data in a conceptual game.*

*Building off his own photographs of young peers, Gentry makes sketches to map out the construction of his psychological portraits. He then works intuitively to reproduce a human likeness from a diverse group of elements culled from recycled media. A commentary on the digital age, his artwork mirrors our use of computers to define personal identity through social media sites, where we digitally document our lives daily.*

*Nick Gentry truly understands his time. Growing up with analog pictures of family and friends while playing computer games on devices driven by digital means, he's part of a pre-digital generation that sees the way the world is changing and has created an imaginative way to convey it.*

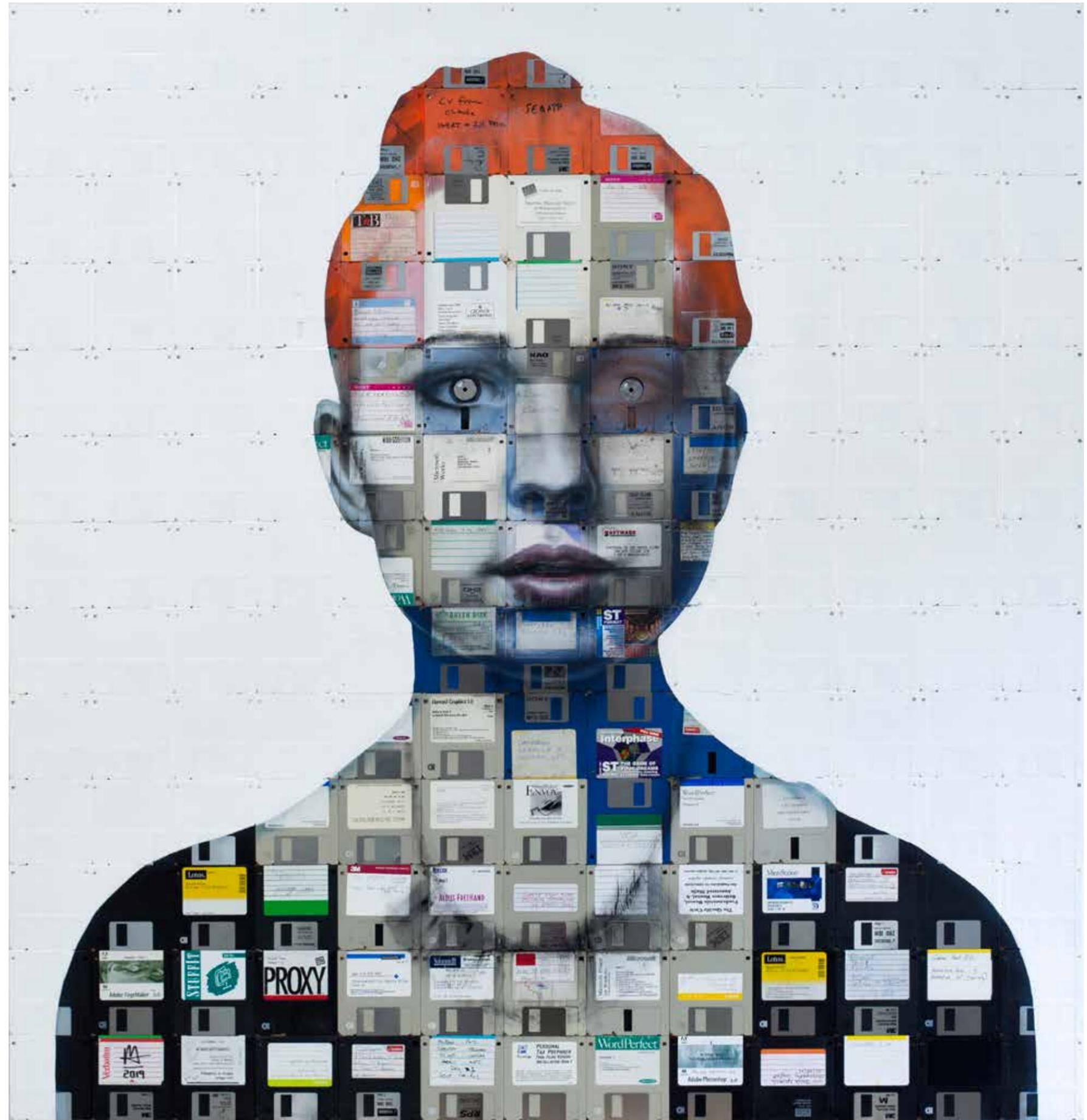
Quotes from the writings of Marshall McLuhan



### The Unidentified Number 7, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
122 x 117 cm | 48 x 46.1 in

Provenance  
Artist's studio



## ENTRETIEN

Quand avez-vous compris que vous vouliez devenir artiste ?

Très jeune, j'ai su que je voulais faire de l'art. J'ai été très chanceux car ma famille, mes amis et mes professeurs m'ont apporté beaucoup de soutien dans la concrétisation de mes aspirations.

Quelles sont vos influences artistiques majeures ? Avez-vous des maîtres auprès desquels vous puisez de l'inspiration ?

Beaucoup de choses se trouvant hors de la sphère artistique m'inspirent mais, au sein de celle-ci, c'est Léonard de Vinci qui m'influence le plus. Il ne s'agit pas seulement de ses œuvres mais aussi de sa vision, de sa croyance très forte que tout est lié de façon inhérente. C'était avant tout un chercheur et un explorateur de la vie ; il passait son temps à décrire son expérience de la réalité.

Parlez-nous de votre technique. Comment en êtes-vous venu à travailler avec des supports dont on s'est débarrassé ?

Peut-être y a-t-il là un rapport avec l'enfance. Dans les premières années de notre vie, nous créons des liens intimes avec des personnes et objets qui sont proches de nous. Et puis, soudain, quelque chose peut être déplacé, voire disparaître complètement, ce qui m'amène à me poser la question de l'obsolescence. Un être humain peut-il devenir obsolète ? Plus je vieillis, plus ma relation au temps prend de l'ampleur. Celui-ci est entouré de beaucoup de mystère mais aussi d'une grande poésie. J'ai toujours été quelqu'un d'assez songeur et il me semble que le fait de regarder en arrière permet de trouver de la perspective sur le moment présent. Cela nous aide à trouver de nouvelles façons de décrire l'époque dans laquelle nous vivons et on peut, en un sens, considérer qu'il s'agit là de l'un des rôles fondamentaux de l'artiste. L'art doit témoigner des changements de la société.

Disquettes, CDs... Votre approche artistique s'appuie sur des moyens et supports technologiques qui frisent désormais l'obsolescence ou sont complètement démodés. Comment les avez-vous choisis ?

J'ai vécu avec l'ensemble de ces objets. Nous sommes tellement entourés par ces supports qu'il est facile d'oublier qu'ils ont un jour joué un rôle vital dans nos vies. Lorsque ces objets disparaissent soudainement de l'espace public, j'ai le sentiment d'un changement radical sur lequel il est bon de



*When did you realise you wanted to become an artist?*

*I knew at a very young age that I wanted to make art. I have been fortunate as I had a lot of support and encouragement from my family, friends and teachers to realise my aspirations.*

*What are your main artistic influences? Do you have inspirational masters?*

*I am inspired by many things outside of the art world - but from within, Leonardo da Vinci interests me the most. Not just for his artworks but also for his outlook and his prevailing sense that everything is inherently interlinked. He was primarily a researcher*

## INTERVIEW

réfléchir. C'est une caractéristique en évolution au sein de notre culture en développement ; elle fait partie de notre environnement et de notre identité collective.

Comment trouvez-vous tous ces objets ?

Des personnes des quatre coins du monde m'envoient des objets que j'utilise dans mes œuvres d'art. Le fait que des gens du monde entier prennent le temps de m'envoyer leurs objets - qui sont souvent très personnels, d'ailleurs - avec, parfois, un mot écrit à la main, est source d'inspiration et d'exaltation. Cela représente pour moi une façon novatrice et internationale de travailler, chose qui, en un sens, n'est devenue possible qu'assez récemment.

Voyez-vous votre pratique artistique comme individuelle ou collaborative ?

Elle est assurément collaborative. J'ai l'impression d'être un chef d'orchestre. Il est certes agréable de raconter ma propre histoire mais je trouve plus intéressant de montrer les anecdotes et histoires interconnectées des autres. Je me donne pour défi de combiner ces matériaux disparates pour en faire une nouvelle identité, quelque chose qui représente le plus grand nombre via une forme nouvelle et complète.

Quelles sont les étapes dans l'élaboration de vos œuvres ? Quelle partie de votre processus créatif préférez-vous ?

La plupart des œuvres d'art suivent un processus de création traditionnel que je vois comme linéaire tandis que je travaille de manière cyclique. Les gens regardent mon travail et comprennent qu'il est ouvert et collaboratif. C'est ainsi qu'ils me contactent et m'envoient les objets. Je les assemble ensuite pour créer une forme unifiée et ajoute de la peinture seulement aux endroits où c'est nécessaire. Les œuvres sont exposées et vues au sein d'une galerie, sur les réseaux sociaux ou dans des lieux publics et le processus se poursuit. Dans la nature, tout fonctionne par cycles.

*and explorer of life, continually describing his experience of reality.*

*We would like to know more about your technique. How did you first come up with the idea of using discarded media?*

*Perhaps it is linked to childhood. In our early years we form intimate bonds with people and objects that are close to us. Then suddenly something can be displaced or disappear entirely, which lead me to ask questions about obsolescence. Can a human become obsolete? As I get older I feel time more deeply. There is a great mystery and poetry to the simple passage of time. I have always been quite reflective and find that looking back is useful to gain perspective on the current moment. It helps us to find novel ways to describe the times we live in and in a sense that can be considered one of the fundamental roles of an artist. As society shifts, so art must respond.*

*Floppy disks, CDs... your art seems based on technology means and supports that are now either on the verge of obsolescence, or completely outmoded. How did you choose this medium?*

*These are all objects that I have lived with. We experienced this media in such abundance and it's easy to forget that it actually once played a vital role in our lives. When those objects quite suddenly disappear from the public realm, for me that is a dramatic change and worth reflecting on. It's an evolving characteristic of our developing culture, so in that sense it forms part of our background and collective identity.*

*How do you source all this material?*

*Members of the public from all over the world send me objects to use in the artworks. It's inspiring and uplifting to me that people take the time to send me their often very personal objects, sometimes with an accompanying handwritten note. It feels like a fresh, global way of working, which in a sense has only relatively recently become possible to undertake.*

*Do you consider your art an individual or a collaborative practice?*

*It's definitely collaborative. I feel like I'm the conductor of an orchestra. It's nice if I can tell my own story - but I feel it's more interesting to show the stories and interconnected histories of others. My challenge is to combine those disparate materials*

## ENTRETIEN

Les supports plus récents (disques durs, téléphones portables...) sont-ils sources d'inspiration pour vous ?

Tout ce qui est nouveau m'inspire. Je dois conserver une certaine sensibilité aux changements. Les développements peuvent prendre place rapidement et il peut arriver que j'ai une réaction immédiate face à un nouveau support technologique ; cette réaction n'incarne toutefois qu'une base pour des travaux à venir. Il faut du temps et une réflexion sérieuse pour que se développent les meilleures idées. Dans ce monde qui va à toute vitesse, à l'ère de l'ubérisation des services, la patience semble constituer une denrée extrêmement rare. Ce n'est que via le passage du temps que nous comprenons ce qui est pertinent et porteur de sens.

Que pensez-vous de la dématérialisation du stockage de données ? Considérez-vous que la raréfaction des supports de stockage va influencer vos œuvres dans l'avenir ?

J'apprécie la physicalité des supports démodés mais je n'ai aucun problème avec leur « dématérialisation ». Il s'agit un peu d'une illusion étant donné que le stockage de données se fait désormais dans des lieux immenses et éloignés. Nous n'avons plus besoin d'avoir ces données entre les mains comme c'était le cas autrefois. Il est toutefois clair que ce développement constitue un aspect important de notre transition vers une ère numérique.

La génération actuelle évolue dans l'ère numérique dès la naissance, entourée par les réseaux sociaux, les jeux vidéo et les ordinateurs. Quel regard portez-vous sur cet état de fait ?

La rapidité des changements est telle qu'il est clairement difficile de s'adapter. Comment détermine-t-on collectivement ce qui est utile parmi les produits de nouvelle technologie et ce qui est



*into a new identity, something that represents the many in a new and complete form.*

*What are the stages of the elaboration of your artworks? Which part of your creative process do you like the most?*

*Most of art has traditionally been created in what I see as a linear process, but mine is cyclical. People experience my art and understand that it is open and collaborative. From that point they make contact and send me the artefacts. I then assemble them into a unified form and add paint only where necessary. The works are then seen and experienced in the gallery, social media or in public areas - and the process continues. In nature everything moves in cycles.*

*Do you find more recent supports (hard drives, smartphones...) inspiring at all?*

*I'm inspired by everything new. I have to maintain a certain sensitivity to changes. Developments can happen quickly and I may have an instant reaction to a new piece of technology, but this response would only constitute the seeds for inspiration. The best ideas take time and considered reflection to come to fruition. In a fast, uber-efficient world*

*patience seems to represent something of an increasingly rare commodity - but it is only through the passage of time that we work out what is relevant and meaningful.*

*How do you feel about the dematerialization of storage technology? Do you think the rarefaction of storage support is going to influence your art in the future?*

*I enjoy the physicality of outdated media, but I have no issues at all with it being 'dematerialised'. This is in fact something of an illusion as all of the data storage is of course now in huge remote facilities, only now we have no need to hold them in our hands as we once did. It's clear enough though that this development constitutes a significant aspect of our transition into a digital age.*

## INTERVIEW

dangereux, ce qui menace notre existence ? Nous devons trouver de nouvelles façons de réagir et de nous adapter aux changements technologiques. La première étape ? S'arrêter un instant et poser des questions. La course du progrès est incroyable mais il faut veiller à ne pas se perdre en route. Nous devons nous donner de l'espace pour accueillir patience et joie. Nous est-il possible de ralentir ? Le niveau de dévotion accordé au développement technologique est désormais si élevé que l'idée d'un ralentissement du « progrès » pourrait être considérée comme une demande absurde. Les jeunes sont particulièrement vulnérables étant donné qu'ils sont nés dans ce monde et qu'ils ont innocemment intégré toute cette technologie comme normale. En ce sens, ceux qui détiennent une connaissance du monde pré-révolution numérique ont une grande responsabilité sur les épaules.

Vous travaillez en lien étroit avec la technologie. Vous considérez-vous comme un connaisseur ? Quelle part de votre quotidien y consacrez-vous ?

Je suis complètement accro à la technologie, comme la grande majorité des personnes qui vivent en ville ! À vrai dire, je dois être honnête envers moi-même et reconnaître que j'y suis très attaché et que j'en dépends énormément. Sur les dix dernières années, j'ai été incapable de me défaire de mon téléphone pendant plus de quelques jours consécutifs, par exemple. C'est une situation dont la gravité est très difficile à évaluer. Il y a beaucoup d'aspects qui me plaisent et qui semblent améliorer la vie dans les nouvelles technologies. Il s'agit toutefois de quelque chose dont les humains pourraient perdre toute compréhension, probablement quand l'Intelligence artificielle commencera à redéfinir de façon fondamentale sa propre architecture et sa fonctionnalité. Pour la première fois, nous pourrions vivre avec des machines dont le fonctionnement serait complètement incompréhensible pour l'homme.



**« J'APPRÉCIE LA PHYSICALITÉ DES SUPPORTS DÉMODÉS MAIS JE N'AI AUCUN PROBLÈME AVEC LEUR « DÉMATÉRIALISATION » ».**

*Today the young generation is growing up in the digital era, surrounded by social media, video games and computers, what is your point of view on this?*

*The speed of the changes are so rapid that it is clear now that we are struggling to adapt. How do we collectively ascertain what is useful in the new technology and what is dangerous and therefore a threat to our existence? We need to find new ways to react and adapt to the technological changes. The first stage of that is to pause and ask questions. The rate of progress is astonishing, but we must take care not to lose ourselves. We need to give ourselves space for patience and joy. Is it possible for us to slow down? The level of devotion to technological development is now so ubiquitous that perhaps the very notion of slowing 'progress' could be deemed an absurd request. The young are especially vulnerable as they are born into this world, innocently accepting everything as normal. In that sense there is a great responsibility on the shoulders of those with experience of the world before the digital revolution.*

## ENTRETIEN

On décrit parfois votre travail comme « art social ». Qu'en pensez-vous ?

Les définitions sont utiles sur le moment mais je les considère généralement comme temporaire. Pour l'instant, le terme « art social » est une façon assez précise de décrire mon travail, étant donné que celui-ci serait tout bonnement impossible sans les contributions d'un grand nombre de personnes. Les gens ont besoin de voir des éléments d'eux-mêmes dans les œuvres artistiques. J'utilise ma pratique artistique pour rendre le lien qui nous unit tous plus visible et concret. En cette période de grands changements et de division, nous avons plus que jamais besoin de nous sentir connectés les uns aux autres de façon créative et exaltante.

Vous réalisez principalement des portraits de femmes. Qui sont les personnes que vous peignez ? Faites-vous appel à des modèles vivants ?

Je peins des figures. Ce sont des êtres. Les vrais identités sont cachées et je ne veux pas donner plus de précisions, autrement la forme de l'individu pourrait éclipser les matériaux collectifs. Ces figures semblent être principalement des femmes et présentent une ressemblance aux humains, ce qui ne veut pas dire qu'elles le sont réellement. Nous avons des idées préconçues sur la beauté et le genre. L'Histoire nous a dotés d'une prédisposition à recréer des formes idéalisées (particulièrement dans le domaine de l'art) et c'est encore plus vrai avec les nouvelles technologies. Qu'est-ce qui détermine que quelque chose est beau et qu'autre chose est laid ? Je m'intéresse au changement que subit actuellement l'idée de genre et à la façon dont nous nous identifions en tant qu'humain, qu'être organique ou même comme machine.

Quelle importance accordez-vous au titre d'une œuvre ?

Je trouve souvent les titres de mes œuvres sur les étiquettes des objets que j'utilise. Un titre utile agit comme un stimulus qui permet de considérer l'œuvre sous un nouvel angle. Cela ne doit toutefois pas empêcher les interprétations alternatives ; c'est la raison pour laquelle mes titres sont relativement simples.

*You work closely with technology. Would you consider yourself a tech-savvy person? How much of your daily life do you dedicate to it?*

*I'm completely stuck on technology, just like the vast majority of people that live in cities! I actually have to be honest with myself and say that I am addicted and utterly reliant on it. In the past 10 years I have been unable to disconnect from my phone for no more than a few days at a time. It's a very difficult predicament to assess. There are many aspects to it that I love and feel are life-enhancing. It is however something humans may eventually lose our comprehension of, probably when Artificial Intelligence begins to fundamentally redesign its own architecture and functionality. For the first time we could live with machines - of which no human will have any understanding of how they work.*

**"JE M'INTÉRESSE AU CHANGEMENT QUE SUBIT ACTUELLEMENT L'IDÉE DE GENRE ET À LA FAÇON DONT NOUS NOUS IDENTIFIONS EN TANT QU'HUMAIN, QU'ÊTRE ORGANIQUE OU MÊME COMME MACHINE."**

*Your work is sometimes defined as "social art" - How do you feel about it?*

*Definitions are useful in the moment, but I generally regard them as something temporary.*

*For now 'Social Art' is quite an accurate way to describe what I am doing, as it simply wouldn't be possible without the input and contributions of so many. People need to see elements of themselves in the art. I am using my art to make the links between us all more visible and tangible. In these times of great change and division we need more than ever to feel connected to each other in inspirational, creative and uplifting ways.*

*You mainly depict portrait of woman. Who are the people you paint? Do you resort to living models ?*

*I paint figures. They are beings. The true identities are hidden and I don't like to be any more specific than that, otherwise the form of the individual could overshadow the collective materials. They appear to be mostly female and they are also humanlike - but that is not to say that they certainly are the way they appear. We have preconceptions about beauty and gender. Historically we have a predisposition to recreate idealised forms (especially in the art world) and that is even more evident with new technology. What determines something as beautiful and another thing ugly? I'm interested in how gender is changing and how we identify as human, organic or even machine.*

## INTERVIEW

*How important do you think the title of an artwork is?*

*I often find the titles for my works on the labels of the pieces. A useful title acts as a stimulus to consider the work in a novel way. It certainly shouldn't obstruct any alternative interpretations though, so I keep the titles relatively simple.*

*What is your opinion on McLuhan's 1969's citation: "My work is designed for the pragmatic purpose of trying to understand our technological environment and its psychic and social consequences"?*

*I think it's an incredibly worthwhile and important cause. Not enough people are actually assessing the intrinsic value of all that we create. The artist must constantly ask 'what will we accept?' but never forget to also ask 'what must we reject?' We live in an age where technology promises so much, not least convenience for the individual. We increasingly outsource so many of our thought processes to machines, yet rarely do we consider the consequences of each and every step.*

*What has been the moment so far that you feel has been decisive for your artistic career?*

*There are major moments in life, for example the death of a loved one. Around the sadness there is a compelling feeling that you must cherish everything you have or have ever had. Going forward it transforms you, if you accept it. It energises and provides inspiration to seize the moment and the wonderful opportunities that have been given. There is no time to waste!*

Que pensez-vous de la citation de McLuhan, datée de 1969 : « Mon travail est conçu avec la visée pragmatique d'essayer de comprendre notre environnement technologique ainsi que ses conséquences psychiques et sociales » ?

Je pense qu'il s'agit d'un objectif incroyablement important et utile. Les gens qui évaluent la valeur intrinsèque de tout ce que nous créons sont encore trop peu nombreux. L'artiste doit constamment poser la question « Qu'allons nous accepter ? » sans jamais oublier de demander « Que devons-nous rejeter ? ». Nous vivons à une époque où la technologie nous promet beaucoup plus, et pas moins, de praticité pour l'individu. Nous confions de plus en plus nos processus de réflexion à des machines et pourtant nous ne pensons que rarement aux conséquences de chacune des étapes engagées.

Quel a été le moment qui, selon vous, a été décisif dans votre carrière artistique ?

Il y a des moments déterminants dans la vie, dont la disparition d'une personne proche par exemple. La tristesse amène ce sentiment puissant qu'on doit chérir tout ce que l'on a ou tout ce que l'on a eu. Cela a un effet transformateur si on l'accepte. On y puise de l'énergie et de l'inspiration pour profiter de l'instant présent et des belles opportunités que l'on nous donne. Il n'y a pas de temps à perdre !

Quel type d'environnement est propice à la création ?

Je puise l'inspiration dans toutes sortes de choses présentes en ville mais, pour créer, j'ai besoin d'un endroit calme entouré de nature. Le chant des oiseaux m'aide à me concentrer.



*In what kind of environment do you create?*

*I'm inspired by all sorts of things living in the city, but in order to create I need a calm place, somewhere with an abundance of nature. The sound of birds helps me to focus.*

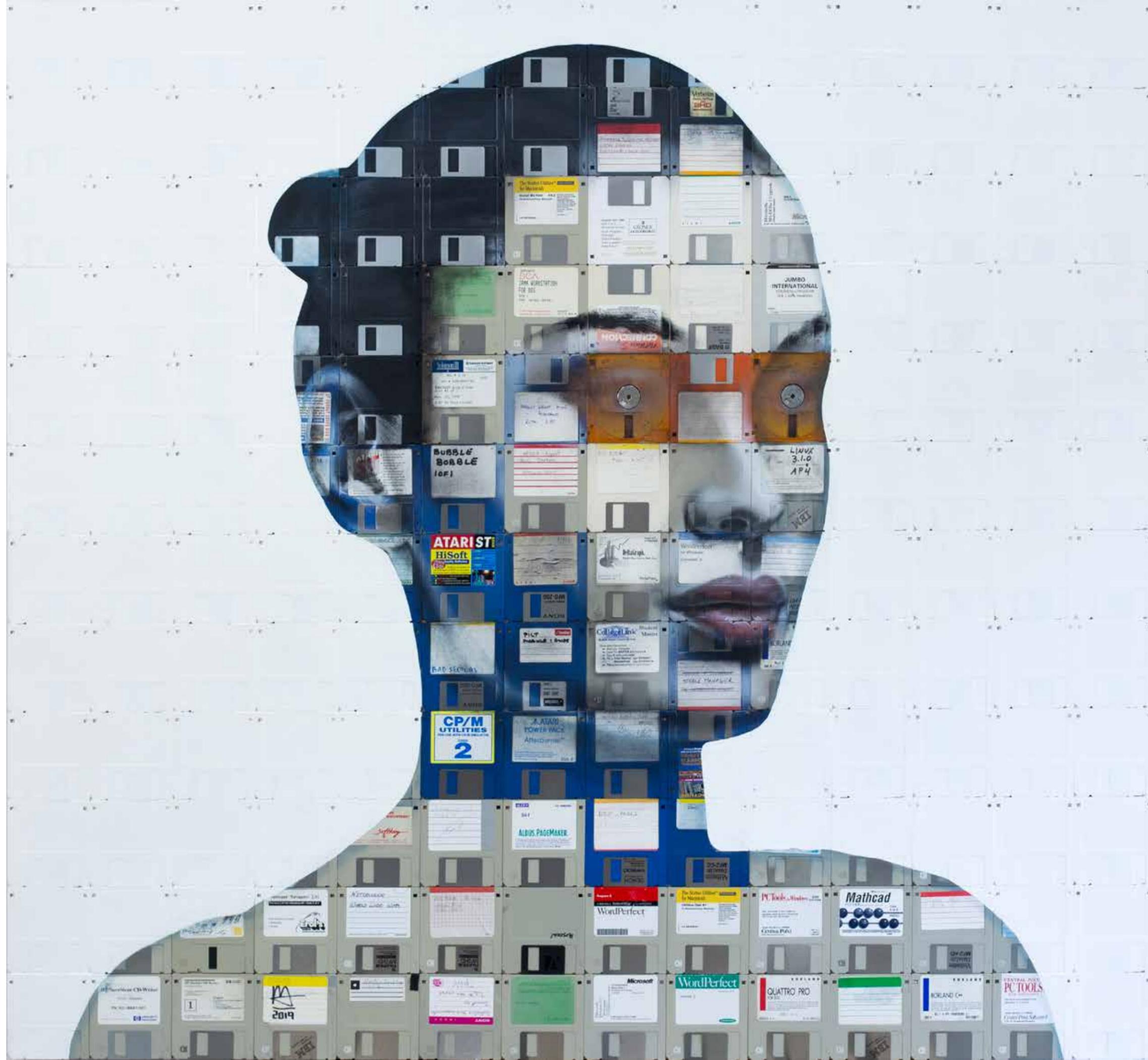




### Digital Montage Number 16, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
113 x 126 cm | 44.5 x 49.6 in

Provenance  
Artist's studio





### Digital Montage Number 17, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
103 x 72 cm | 40.6 x 28.3 in

Provenance  
Artist's studio





**ID to Merge (Certified), 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
160 x 135 cm | 63 x 53.1 in

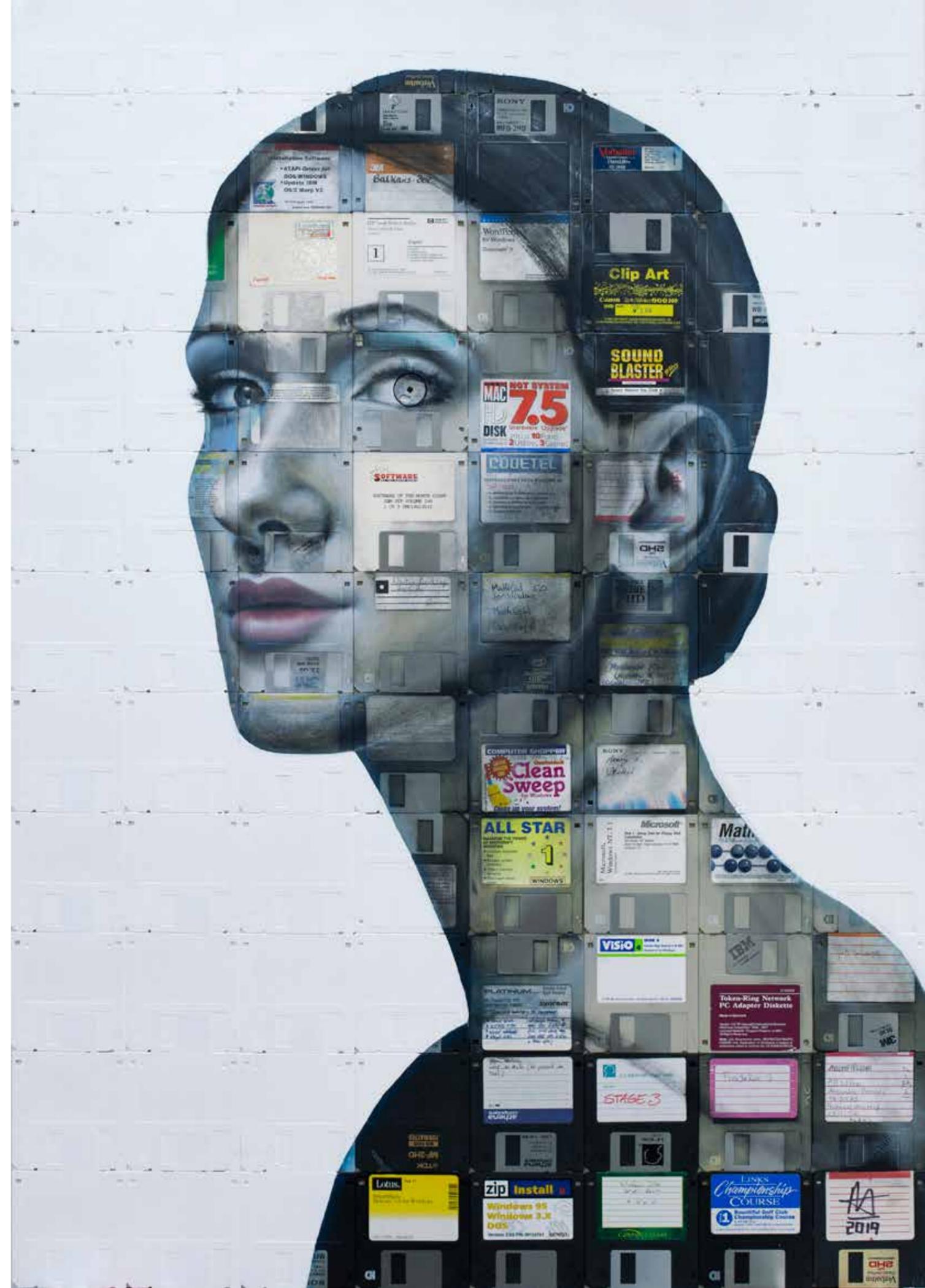
Provenance  
Artist's studio



**Manuscript, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
103 x 72 cm | 40.6 x 28.3 in

Provenance  
Artist's studio



### Pieces, 2019

Oil paint and used vinyl record sleeves on wood  
186 x 155 cm | 73.2 x 61 in

Provenance  
Artist's studio





Profile Number 18, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
85 x 81 cm | 33.5 x 31.9 in

Provenance  
Artist's studio



Temptations, 2019

Oil paint and used vinyl record sleeves on wood  
186 x 155 cm | 73.2 x 61 in

Provenance  
Artist's studio





### The Reproduction Number 8, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
190 x 135 cm | 74.8 x 53.1 in

Provenance  
Artist's studio

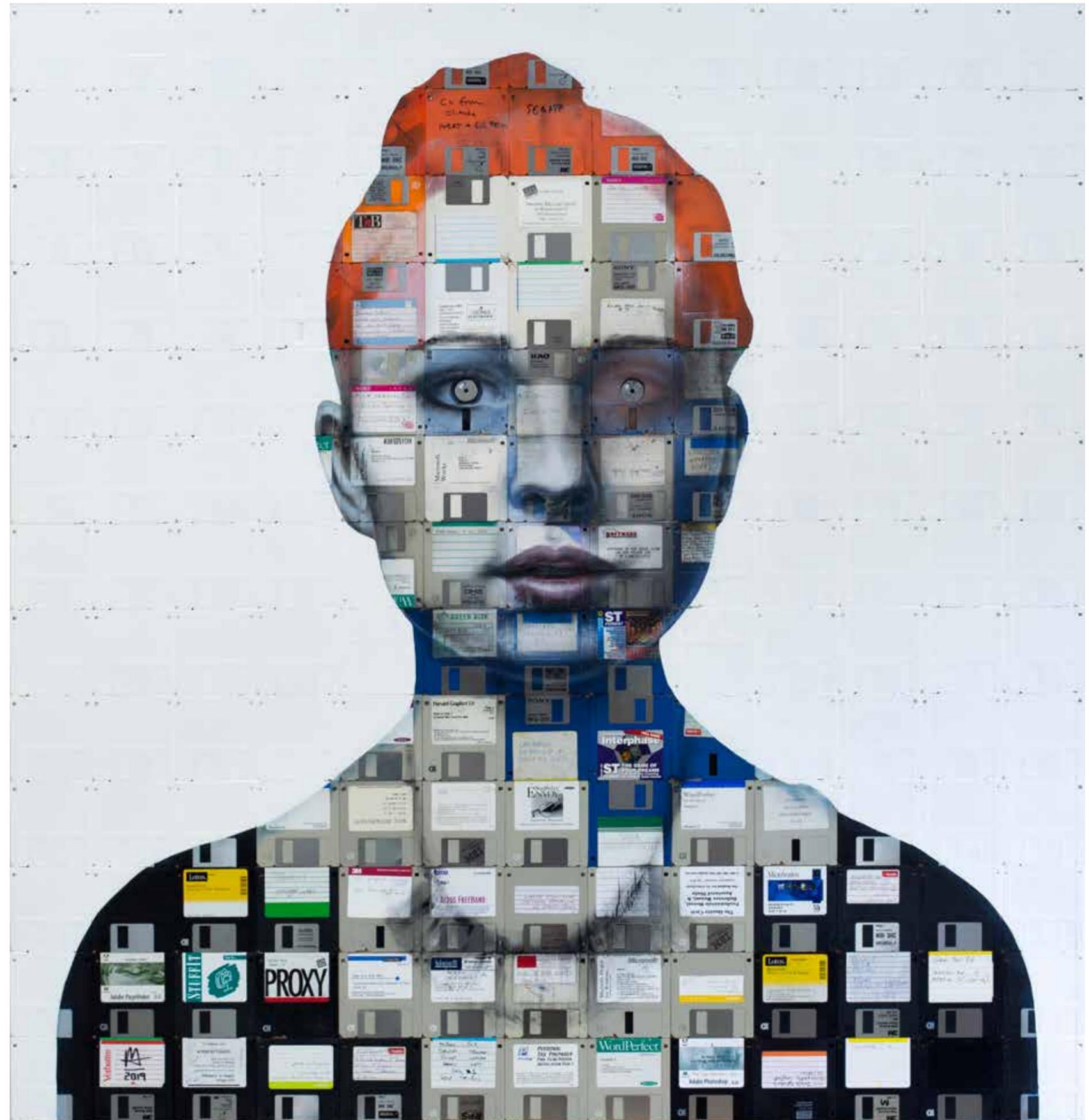


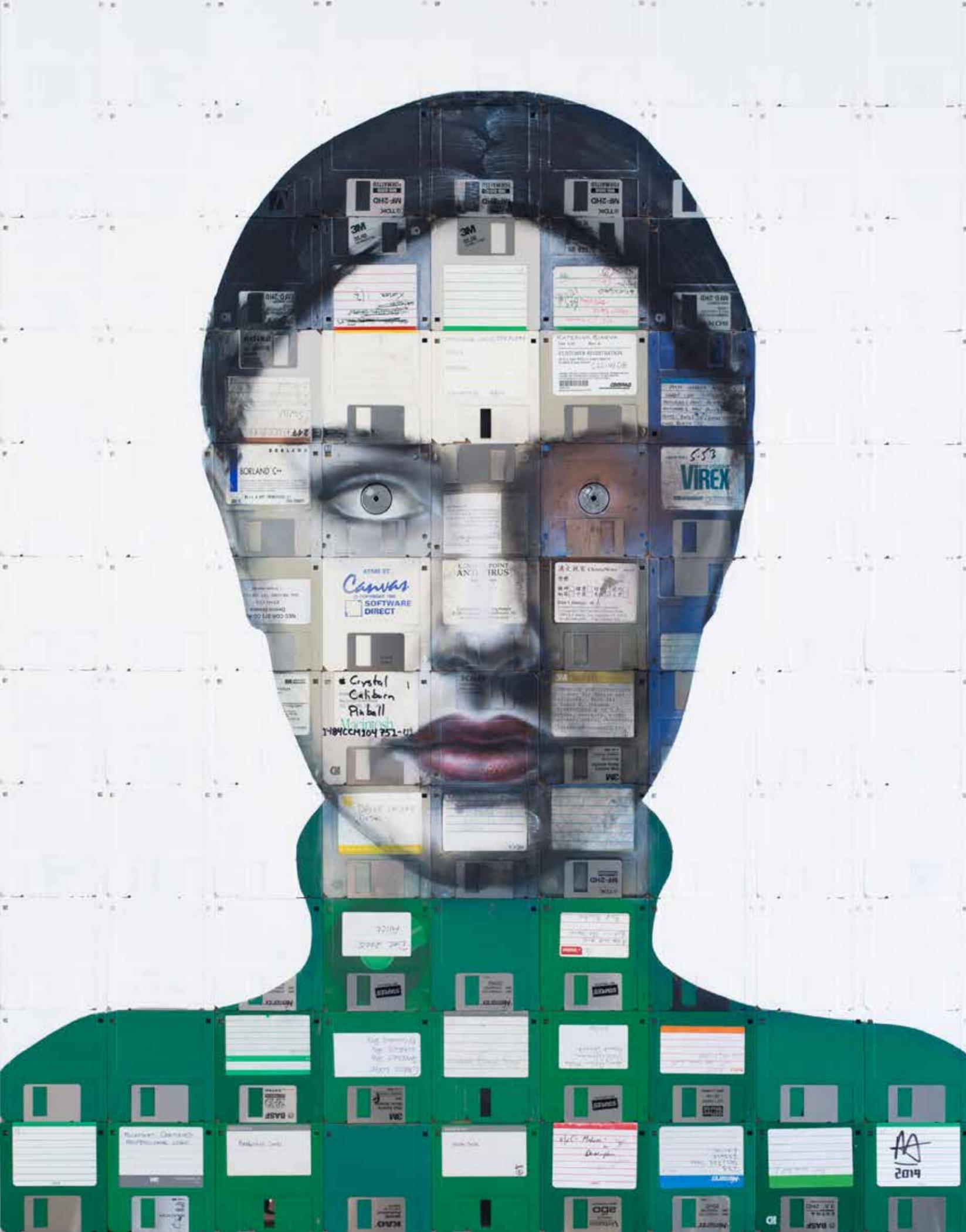


**The Unidentified Number 7, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
122 x 117 cm | 48 x 46.1 in

Provenance  
Artist's studio





Whisper, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
103 x 81 cm | 40.6 x 31.9 in

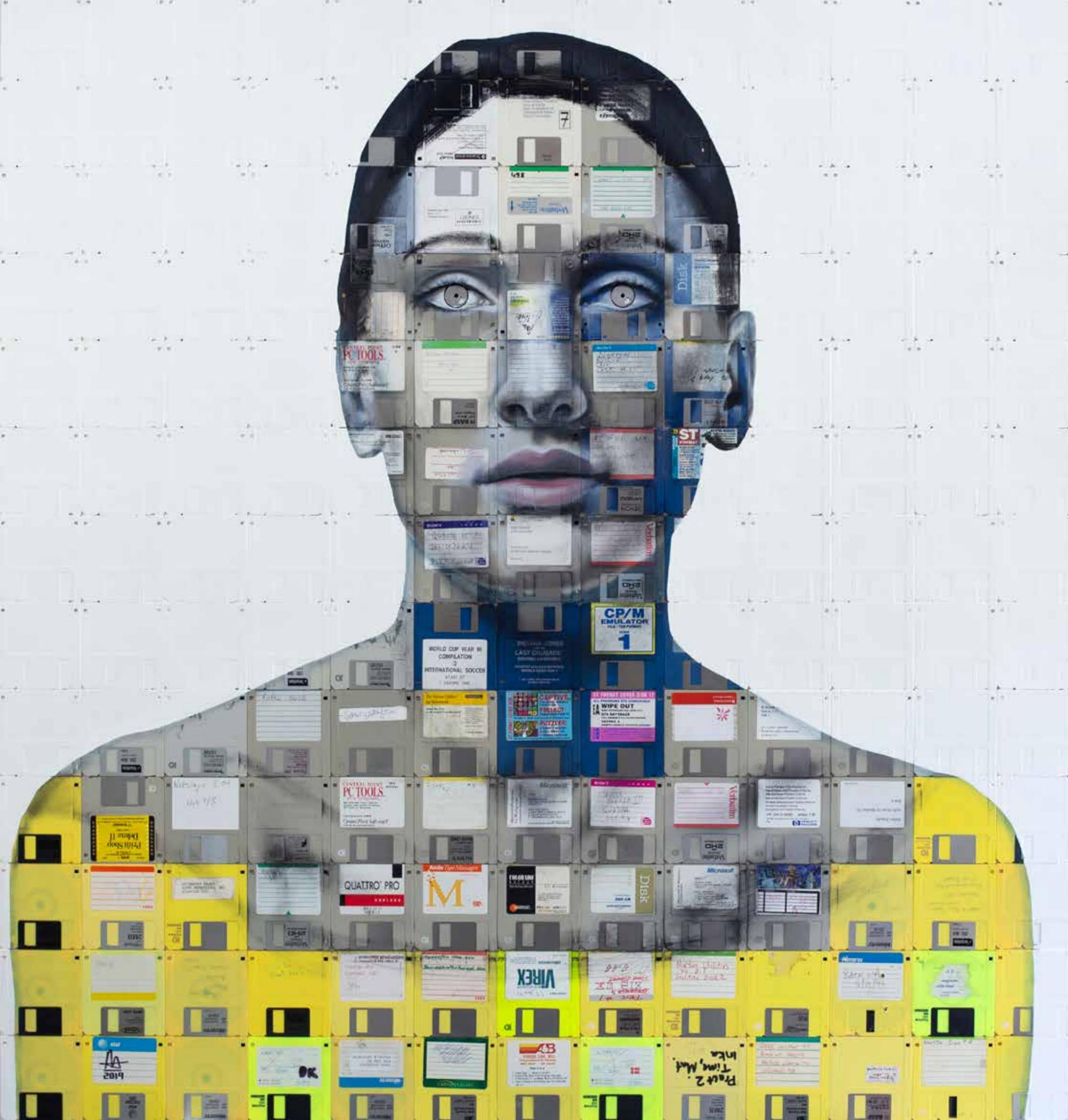
Provenance  
Artist's studio

### Serial, 2016

Oil paint and used computer disks on wood  
113 x 90 cm | 44.5 x 35.4 in

Provenance  
Artist's studio





The Unidentified Number 6, 2019

Oil paint and used computer disks on wood  
122 x 117 cm | 48 x 46.1 in

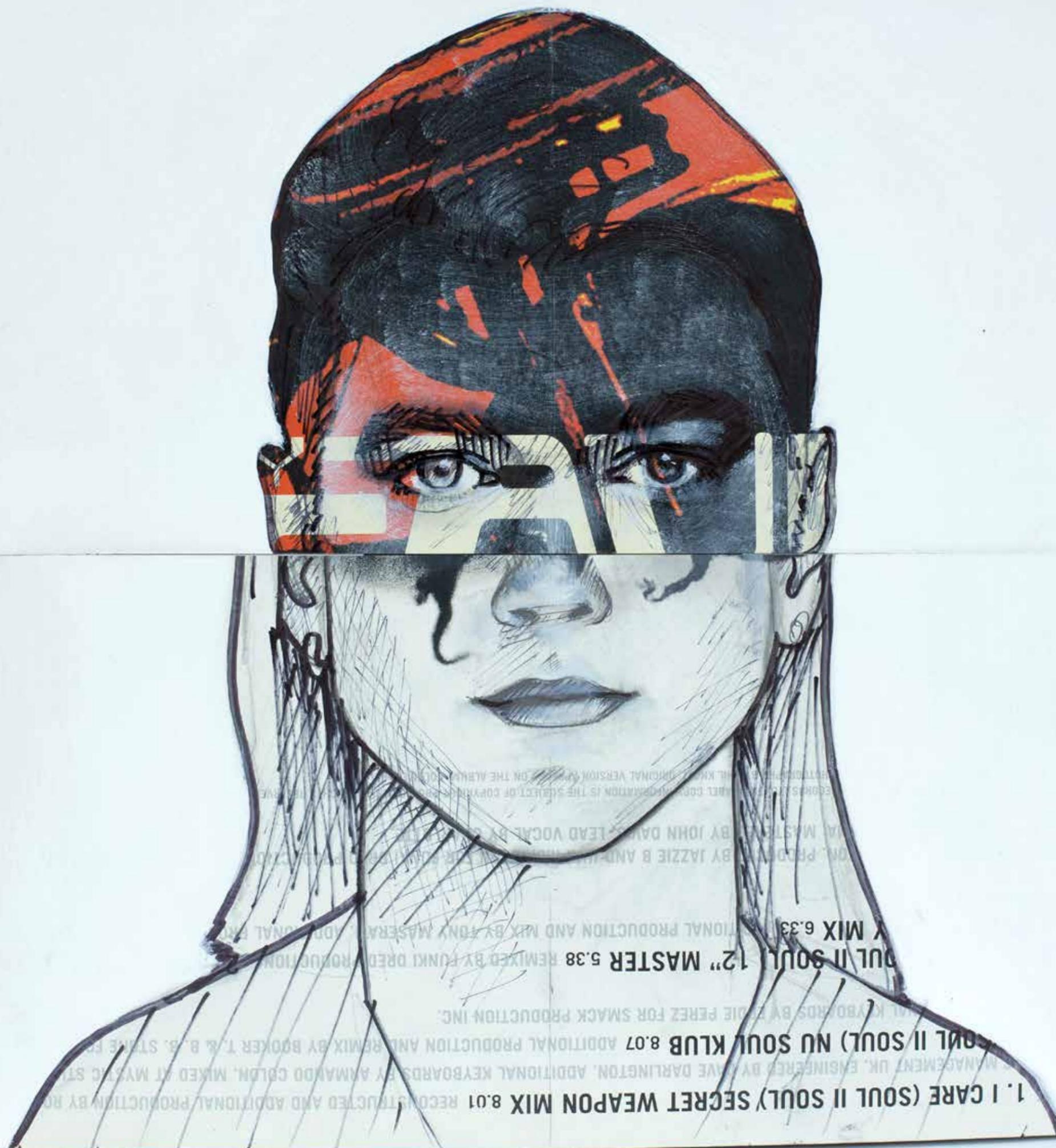
Provenance  
Artist's studio



Digital Montage Number 14, 2019  
Oil paint and used computer disks on wood  
122 x 90 cm | 48 x 35.4 in

Provenance  
Artist's studio

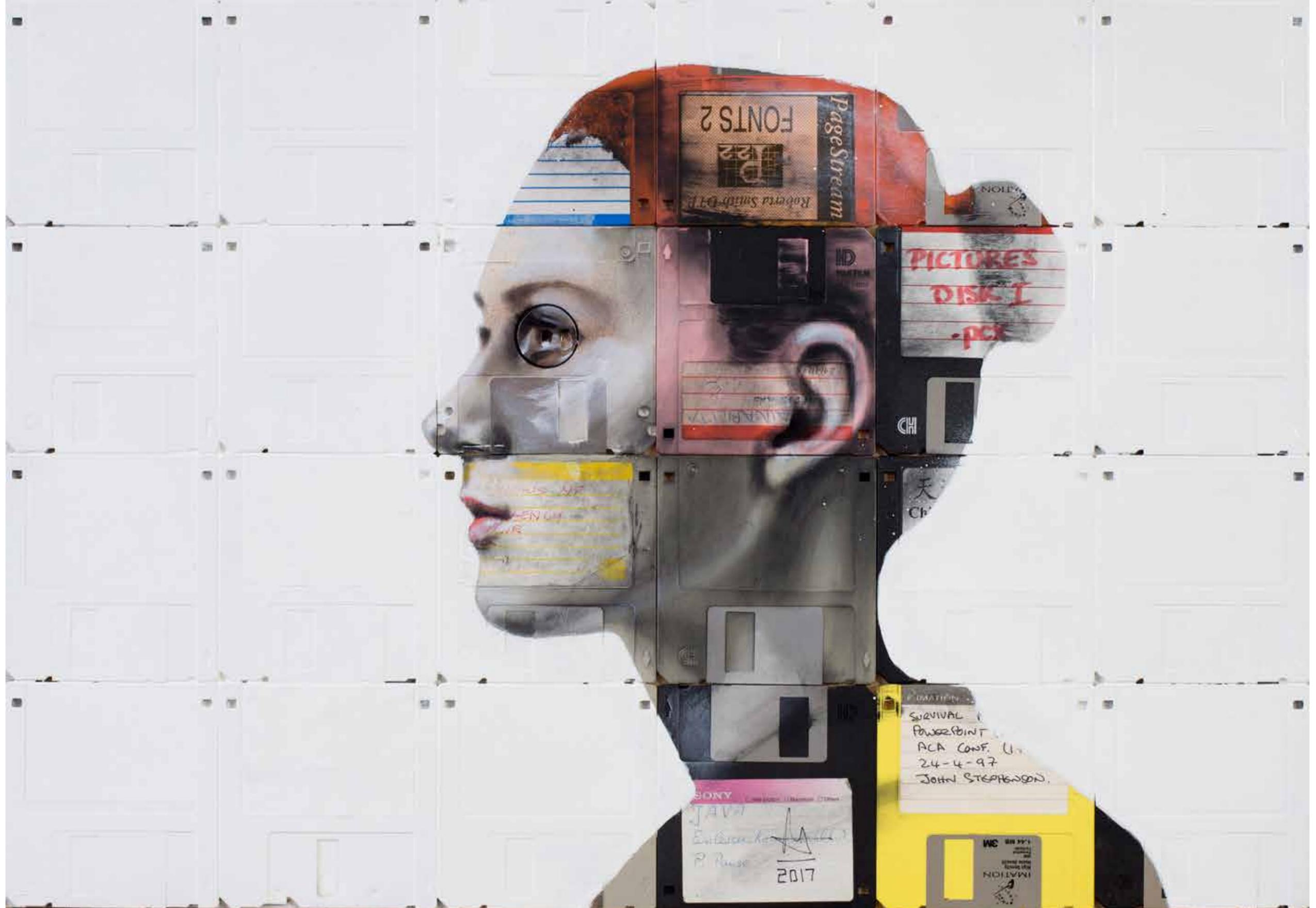




### ID 3, 2019

Oil paint and pen on used vinyl record sleeve  
31 x 31 cm | 12.2 x 12.2 in

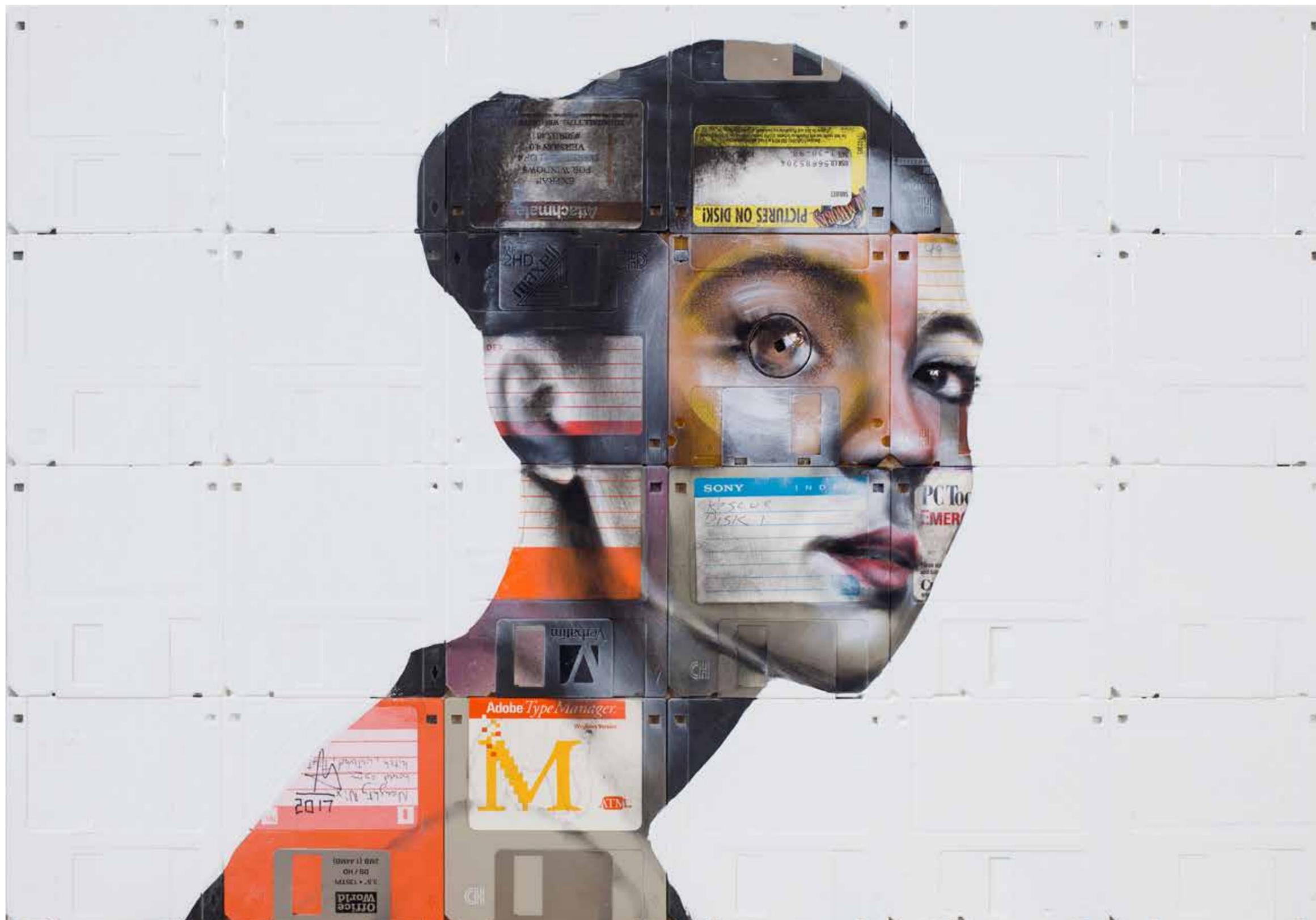
Provenance  
Artist's studio



Profile Number 15, 2017

Oil paint and used computer disks on wood  
38 x 54 cm | 15 x 21.3 in

Provenance  
Artist's studio



**Digital Montage Number 13, 2017**

Oil paint and used computer disks on wood  
38 x 54 cm | 15 x 21.3 in

Provenance  
Artist's studio

## B I O G R A P H I E - B I O G R A P H Y

Artiste britannique né à Londres en 1980, où il vit et travaille.

Après des études à la Ridge Street School of Art & Design, il poursuit sa formation artistique au Liverpool College of Art puis obtient son diplôme en 2006 dans la célèbre Central Saint Martins College of Arts and Design de Londres.

Gentry puise ses influences parmi les grandes problématiques de la société contemporaine : développement, consumérisme, progrès technologique, concept d'identité, traitement des données personnelles.

Il fait partie de ce que les sociologues appellent les « Millenials », ces jeunes gens nés entre 1980 et 2000, à l'ère de l'analogique, puis plongés brusquement dans celle du numérique. C'est donc sa génération, autrement dénommée Génération Y - à cheval entre l'ancien et le nouveau millénaire - qu'il peint dans ses œuvres, utilisant comme supports des media considérés désormais comme obsolètes : disquettes d'ordinateurs, négatifs photographiques, cassettes VHS, disques vinyles, etc. Ces vestiges réunis contiennent en eux la mémoire du siècle précédent. Il s'agit de supports réels que l'artiste collecte auprès de ses connaissances ou d'inconnus, sur internet, sur les brocantes. Une attention toute particulière est portée ici au concept de récupération et de réutilisation de ces objets contenant les souvenirs personnels d'individus, comme autant de témoignages anonymes. Figés à l'intérieur, conservés, ils sont paradoxalement perdus à jamais.

Le matériau peut être laissé intact ou au contraire détruit et réutilisé de façon presque moléculaire : l'artiste gratte par exemple la surface réfléchissante de CD qui, une fois réduite en poudre, sera intégrée à un liant pour lui servir de peinture. Ainsi, les données sont atomisées, déconstruites, puis restituées au sein d'un mélange nébuleux d'informations. La mémoire est alors transmise, tout en étant remodelée.

*British artist born in London in 1980. He currently lives and works in London.*

*After studying at Ridge Street School of Art & Design, Nick Gentry was admitted to Liverpool College of Art and graduated from the prestigious Central Saint Martins College of Arts and Design in London in 2006.*

*He draws inspiration from the great issues of contemporary society: development, consumerism, technological progress, identity, personal data processing...*

*Gentry belongs to what sociologists call "Millenials", i.e. people who were born between 1980 and 2000, in the analogical era, and found themselves brutally thrown into the digital one. He portrays his very generation - which is also called "Y Generation" and stands between the old and new millenary - using devices that are now considered obsolete: floppy disks, film negatives, VHS tapes, vinyls, etc. The remains he gathers bear the memory of the past century. These are real materials the artist collects from acquaintances or anonymous, on the Internet, at second-hand trade... Nick Gentry is particularly drawn to the concept of salvage and reutilisation of items holding the personal memories of different people, as each of them can be seen as an anonymous testimony. Frozen and preserved, the latter also are paradoxically lost forever.*

*The material is sometimes left untouched or destroyed and reutilised in an almost molecular manner: the artist may for instance scratch the reflective surface of a CD that will later be integrated - in powder form - to a binder used as paint. The data is thus blown apart, deconstructed and then restituted as part of a clouded mix of information. This allows memory to be transmitted while being remodeled at the same time.*

*Through the conversation created by the analogical and digital processes, as well as past and future techniques, Nick Gentry deals with mixed up points of reference. His work thus questions the major contemporary area of unease: identity loss. The latter stands as the very*

Par la conversation créée entre processus analogique et digital, technique passée et future, Nick Gentry traite ainsi la notion de mélange des repères. Il est donc bien question dans son œuvre du malaise contemporain majeur, à savoir la perte d'identité. Conséquence du brouillage des références et de la difficulté de se définir dans une époque, dans un territoire, dans un peuple, dans une sexualité.

Bien que ses portraits soient précis et harmonieux, le spectateur ressentira sûrement un certain degré d'inconfort. Les visages, idéalisés, quasiment androgynes, apparaissent froids et à distance, laissant planer le doute sur leur nature : sont-ils humains ou robots ? Sont-ils des célébrités de l'ère digitale ou des personnages disparus emprisonnés par leurs alter-egos virtuels ?

À moins de 40 ans, Nick Gentry a déjà vu ses œuvres exposées dans de nombreuses galeries et institutions à l'international, aux côtés d'artistes prestigieux comme Mark Quinn ou Gavin Turk lors de l'exposition *The Tusk Rhino Trail* à Londres en 2018. Une sculpture monumentale, constituée de plus de 500 disquettes d'ordinateurs, a été érigée à Saint-Pancras à cette occasion.

*Auteurs : Juliette Bouffanet et Thomas Tournemine, Opera Gallery Paris*

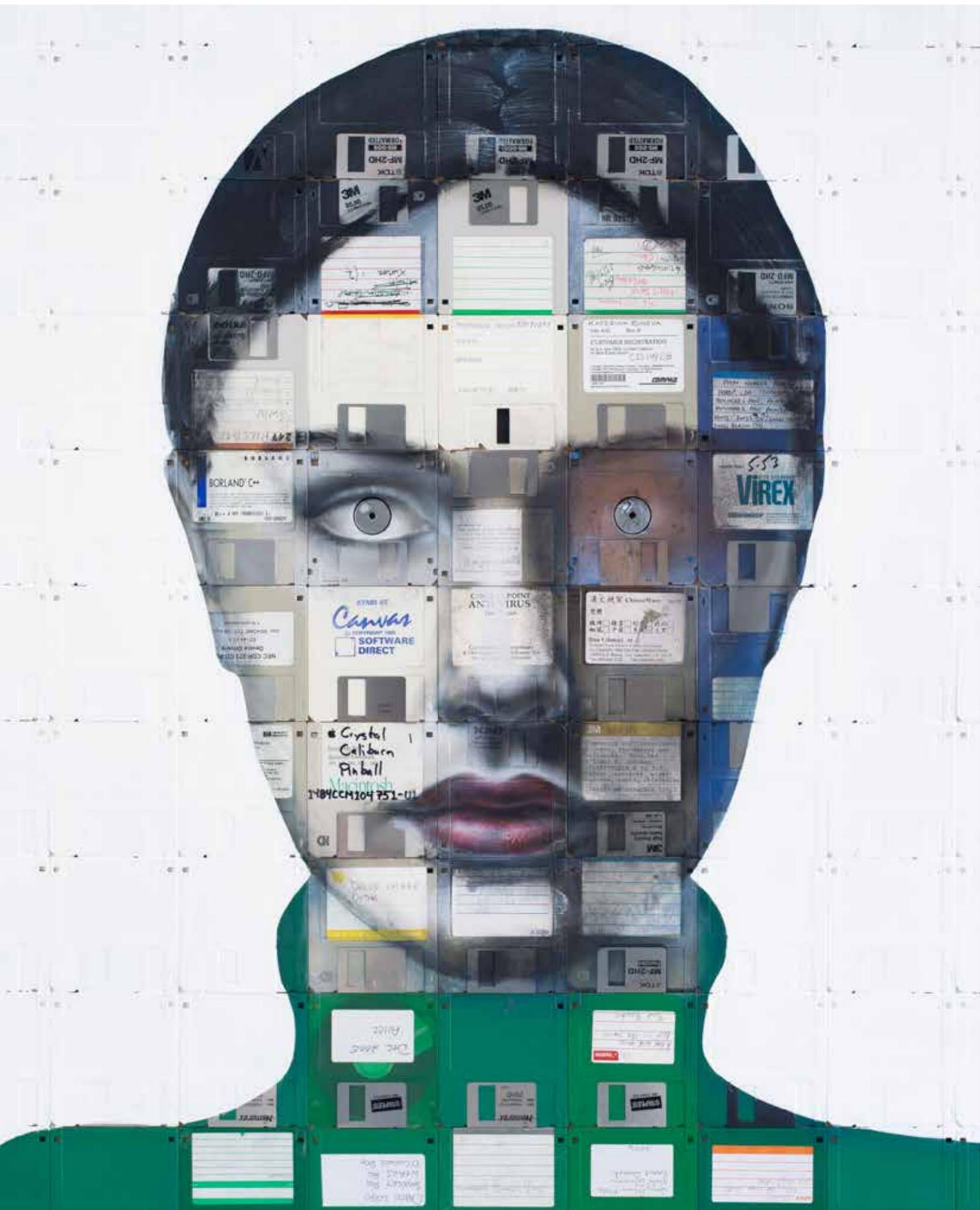


*consequence of traditional standards being blurred and the difficulty of defining oneself in a time, a territory, a people, a sexuality...*

*Although his portraits are precise and harmonious, they will probably leave the viewer with a certain degree of discomfort. The idealised and almost androgynous faces look cold and distant, allowing some lingering doubt on their nature: are they humans or robots? Are they celebrities from the digital era or characters from the past who were made captive by their virtual counterparts?*

*Nick Gentry, who still is in his thirties, has seen his work exhibited in numerous galleries and institutions around the world, alongside established artists such as Mark Quinn or Gavin Turk (on the occasion of *The Tusk Rhino Trail* exhibit in London in 2018). A monumental sculpture, made from over 500 used compact disks, was then on display in St. Pancras.*

*By Juliette Bouffanet and Thomas Tournemine, Opera Gallery Paris*



## EXPOSITIONS-EXHIBITIONS

2019

Face of London, Opera Gallery, Londres, Royaume-Uni

As a Matter of Illusion, Opera Gallery, Beirouth, Liban

2018

Human Connection, Opera Gallery, Londres, Royaume-Uni

Tusk Rhino Trail, St. Pancras Station, Londres Royaume-Uni

2017

3890 Tigers, Collaboration avec WWF & Tiger Beer, Singapour

64 Bits, Here East, Londres, Royaume Uni

2016

Britartnia, Opera Gallery, Londres, Royaume-Uni

2015

What's in your DNA? Barbican, Londres, Royaume-Uni

Teknology, Galeria Impakto, Lima, Pérou

2014

Forward Looking, Southampton Solent University, Southampton, Royaume-Uni

2013

X-Change, Robert Fontaine Gallery, Miami, États-Unis

Misuse: Creating Alternatives, The Cass Gallery, Londres, Royaume-Uni

London Portraits, Galerie Flash, Munich, Allemagne

2012

Collective Memory, Robert Fontaine Gallery, Miami, États-Unis

Urban Masters, Opera Gallery, Londres, Royaume-Uni

1 Jahr, Galerie Flash, Munich, Allemagne

2011

Dataface, Whisper Gallery, Londres, Royaume-Uni

Artefacts, Selfridges, Londres, Royaume-Uni

Residency, Pantocrator Gallery, Barcelone, Espagne

2010 - 2007

In/Human, Rook and Raven Gallery, Londres, Royaume-Uni

Cut-Copy, T&P Fine Art, Philadelphie, États-Unis

Untagged, Adam Lister Gallery, Fairfax, États-Unis

Auto Emotion, Studio55 Gallery, Londres, Royaume-Uni



**Clues, 2019**

Oil paint and used vinyl record sleeves on wood  
186 x 155 cm | 73.2 x 61 in  
Pages 16-17



**Digital Montage Number 16, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
113 x 126 cm | 44.5 x 49.6 in  
Pages 18-19



**Digital Montage Number 17, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
103 x 72 cm | 40.6 x 28.3 in  
Pages 20-21



**Profile Number 18, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
85 x 81 cm | 33.5 x 31.9 in  
Pages 28-29



**Temptations, 2019**

Oil paint and used vinyl record sleeves on wood  
186 x 155 cm | 73.2 x 61 in  
Pages 30-31



**The Reproduction Number 8, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
190 x 135 cm | 74.8 x 53.1 in  
Pages 32-33



**ID to Merge (Certified), 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
160 x 135 cm | 63 x 53.1 in  
Pages 22-23



**Manuscript, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
103 x 72 cm | 40.6 x 28.3 in  
Pages 24-25



**Pieces, 2019**

Oil paint and used vinyl record sleeves on wood  
186 x 155 cm | 73.2 x 61 in  
Pages 26-27



**The Unidentified Number 7, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
122 x 117 cm | 48 x 46.1 in  
Pages 8-9



**Whisper, 2019**

Oil paint and used computer disks on wood  
103 x 81 cm | 40.6 x 31.9 in  
Pages 36-37



**Serial, 2016**

Oil paint and used computer disks on wood  
113 x 90 cm | 44.5 x 35.4 in  
Pages 38-39



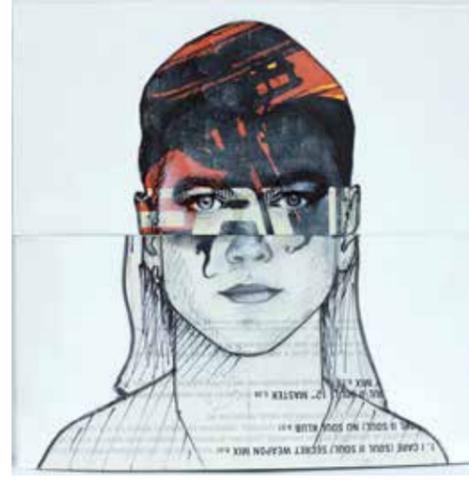
**The Unidentified Number 6, 2019**

Oil paint and used computer disks  
on wood  
122 x 117 cm | 48 x 46.1 in  
Pages 40-41



**Digital Montage Number  
14, 2019**

Oil paint and used computer  
disks on wood  
122 x 90 cm | 48 x 35.4 in  
Pages 42-43



**ID 3, 2019**

Oil paint and pen on used vinyl  
record sleeve  
31 x 31 cm | 12.2 x 12.2 in  
Pages 44-45



**Profile Number 15, 2017**

Oil paint and used computer disks on wood  
38 x 54 cm | 15 x 21.3 in  
Pages 46-47



**Digital Montage Number 13, 2017**

Oil paint and used computer disks on wood  
38 x 54 cm | 15 x 21.3 in  
Pages 48-49

## REMERCIEMENTS - THANKS

Opera Gallery tient à remercier tout particulièrement Nick Gentry pour sa confiance et son enthousiasme lors de la préparation de cette exposition à Paris en novembre 2019.

Commissariat général : Fatiha Amer  
La scénographie a été conçue par : Fatiha Amer  
Coordinateurs : Fatiha Amer,  
Aurélie Heuzard  
Auteurs : Fatiha Amer, Juliette Bouffanet,  
Paul Laster, Thomas Tournemine  
Traduction : Laura Pertuy  
Graphiste : Raphaëlle Vinon  
Corrections : Juliette Bouffanet, Thomas  
Tournemine

*Opera Gallery would like to warmly thank Nick Gentry for the trust and enthusiasm he put in the preparation of this Parisian exhibition, which opened in November 2019.*

*Curation: Fatiha Amer  
The scenography was conceived by: Fatiha Amer  
Coordinators: Fatiha Amer, Aurélie Heuzard  
Authors: Fatiha Amer, Juliette Bouffanet,  
Paul Laster, Thomas Tournemine  
Translator: Laura Pertuy  
Graphic Designer: Raphaëlle Vinon  
Proofreaders: Juliette Bouffanet, Thomas  
Tournemine*

Tous droits réservés. Sauf pour but d'un compte rendu, aucune partie de ce livre ne pourra être reproduite, enregistrée dans un système numérique, ou transmise, par tous moyens et toutes méthodes, dont électronique, mécanique, reprographique, enregistrement ou autre sans la permission préalable de l'éditeur.

*All rights reserved. Except for the purposes of review, no part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.*

OPERA GALLERY

62, rue du faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris  
operagallery.com