



Simon Poligné est né en 1981. Il vit et travaille à Rennes.

Il est diplômé de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne, site de Rennes en 2006 et est membre de La Presse Purée et du collectif Le Marché Noir depuis 2007.

Simon Poligné pratique la scénographie et la peinture, deux domaines artistiques qu'il combine et développe dans des installations où s'interpénètrent l'espace immersif du volume et celui du plan de la toile. Ainsi, en résulte une œuvre hybride et insaisissable dont la facture, à la fois picturale et sculpturale, s'accommode autant du tridimensionnel que du bidimensionnel. Accompagnée de la lumière comme le vecteur d'une pratique à la fois dynamique et douce, elle prend toute sa force grâce au pigment de la peinture et/ou de la source lumineuse. Comme détachées de la toile, les formes colorées des paysages abstraits de l'artiste prennent vie et s'accaparent la galerie d'exposition. Elles se recomposent dans l'environnement tels les vecteurs d'une image qui s'échappent de l'aplat de l'écran et s'émancipent dans l'espace de la réalité virtuelle. Car les paysages immersifs de Simon Poligné dans lesquels les spectateurs sont invités à se fondre, renvoient à l'esthétique de certaines scénographies numériques réalisées notamment pour des jeux de science-fiction. Les ambiances colorées aux lumières tamisées sont proches d'expériences graphiques et sensorielles proposées par ces images 3D.

Ces œuvres nous emmènent également "au coeur même du concret", idée qu'André Breton évoque en 1965 au sujet des œuvres d'Yves Tanguy. Ce "concret" caractérise une des approches du travail de Simon Poligné. Les couleurs et les formes sont superposées et juxtaposées dans les espaces clos de châssis ou d'environnements investis. Leurs factnalités exacerbées prennent le dessus sur la signification formelle, temporelle et territoriale de ces espaces peints et/ou scénographiés. Ainsi, face aux œuvres, les spectateurs sont transportés dans des espaces atemporels, des non-lieux qui louvoient entre décors théâtraux surréalistes et sculptures picturales immersives : "Si le théâtre, par la scénographie plutôt que le décor, renoue avec son essence première, l'ancrage dans le réel, sans lequel il ne peut y avoir de jugement critique, il semblerait que l'art immersif, à l'inverse, cherche à faire perdre ses repères au spectateur, en confondant la sphère du réel et celle du virtuel, en lui laissant croire qu'il entre dans une autre dimension."<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Marie-Noëlle Semet-Haviaras, *La scénographie théâtrale, un art contemporain*, dans *Nouvelle revue d'esthétique* 2017/2 (n° 20), pages 21 à 29