

## Comparaison Serpent d'océan et Mobile Matrix

Mobile Matrix est un ready made de Gabriel OROZCO datant de 2006. Cette œuvre est exposée à Mexico à la Biblioteca Vasconcelos pour l'exposition au Moma de New York. Tandis que Serpent d'océan est une sculpture de HUANG Yong Ping datant de 2012. Cette œuvre a été créée dans le cadre du parcours Estuaire, située à Saint-Brevin-les-Pins sur la Pointe de Mindin en Loire-Atlantique.

Tout d'abord, ces deux œuvres représentent deux choses différentes mais assez similaires. Serpent d'océan représente un serpent géant, il ne s'agit donc pas de quelque chose de réel. Mobile Matrix lui représente le squelette d'une baleine, animal marin de la vie réelle. La matérialité et la représentation de ces deux œuvres sont différentes. En effet le rapport au réel est accentué par Gabriel OROZCO suite au matériel utilisé. Cette œuvre est issue d'un véritable squelette de baleine, cela intensifie donc le rapport au réel de l'œuvre avec sa matérialité. Tandis que Serpent d'océan est fait d'aluminium, il n'y a donc pas de rapport au réel aussi fort par rapport à sa matérialité. Ensuite, dans la mise en place des deux œuvres, le sentiment de grandeur et de mouvement est le même mais il n'est pas représenté de la même manière. Pour Mobile Matrix de Gabriel OROZCO,

le squelette de la baleine est suspendu en l'air, obligeant donc aux spectateurs de devoir reculer et de lever la tête pour pouvoir admirer la grandeur de la baleine. Cette mise en place donne du mouvement à la baleine, comme si cette dernière venait de sauter hors de l'eau ou tout simplement qu'elle est entrain de nager, ce qui donne une illusion encore plus forte de grandeur et de mouvement. Pour *Serpent d'océan*, étant une création située à l'extérieur, le jeu recherché par HUANG Yong Ping était de dévoiler la grandeur de cette œuvre en utilisant la marée. En fonction du niveau de la marée, l'eau se trouvait soit au niveau de sa queue ou soit au niveau de sa tête. Avec ce travail sur le niveau de la marée, l'eau donne une illusion de grandeur, comme si le serpent sortait de l'océan progressivement. Le fait que le serpent soit mis en « zig-zag » donne un effet de mouvement, comme s'il rampait sur le sol pour venir jusqu'à nous.

Ainsi, ces deux œuvres permettent un lien entre l'art, les sciences et la technologie. *Serpent d'océan*, lui permet le dialogue entre les deux. Pour pouvoir créer cette œuvre, l'artiste a dû mêler l'impression 3D pour pouvoir créer les composants de sa sculpture. Il a donc mêlé le domaine de l'art et celui de la science en créant cette œuvre. Huang Young Ping a donc prouvé qu'il était possible de créer de l'art en utilisant la technologie. *Mobile Matrix*, lui permet l'hybridation entre ces deux domaines. Il mêle le

réel, l'authentique, en utilisant un vrai squelette de baleine avant de détourner sa nature en utilisant des matériaux plus modernes et « technologique » en utilisant de la mine de plomb et un squelette métallique. Il mêle donc deux techniques, l'une plus traditionnelle avec une beaucoup plus moderne, permettant donc l'hybridation entre l'art, les sciences et la technologie.