

RENAUD JEREZ

Visite d'atelier par Aline Bouvy

Renaud Jerez (°1982) vit et travaille à Bruxelles. Étant temporairement sans atelier, c'est sous la forme d'une flânerie d'un mercredi après-midi, de Games Workshop au Mediamarkt, qu'il me propose de s'entretenir de sa pratique. Muni de son appareil photo qu'il n'arrête d'activer à tout bout-de-champ sur des objets, ou plutôt fragments d'objets, des plus banals aux plus incongrus, il arrive à faire éclater en un seul cadrage des juxtapositions sémantiques troublantes tels des collages trouvés.

Renaud Jerez On ne va pas aller par là, les trottoirs sont trop propres...

Aline Bouvy Tu voulais prendre en photo des trottoirs ?

RJ Non, je regardais juste si il n'y avait pas des tuyaux qui sortaient du trottoir. Tu vois quand il y a plein de tuyaux qui sortent des trottoirs et des murs, j'aime bien ça!

AB Dans tes travaux, il y a beaucoup de tuyaux. Les tuyaux, ce sont les circuits?

RJ Oui, les circuits, mais aussi la structure des choses, comme dans la circulation interne d'objets ou de machines qui est cachée et souvent mal cachée d'ailleurs.

AB Tu m'avais dis un jour que tu voulais essayer de faire des sculptures-fontaines aussi? Je trouvais ça assez intéressant par rapport aux circuits des tuyaux, la fontaine comme circulation fermée, l'eau comme élément transporteur, transparent.

RJ Ce que j'aime bien dans le tuyau c'est qu'il y a toujours une connexion potentielle à autre chose et ensuite sa forme assez bionique, presque androïde, quand on pense par exemple aux tuyaux d'intubation utilisés dans le domaine médical, le raccordement humain aux machines. J'ai abandonné l'idée des fontaines parce que finalement leur structure est trop autonome. Je préfère les circuits passifs, ce côté "machine morte" qui n'aurait plus spécialement de raison de circuler sur soi mais plutôt avec un corps.

AB Je me rends compte soudainement que tes sculptures ou assemblages sont souvent à taille humaine.

RJ Oui, je n'ai pas envie que mes sculptures fassent figure d'autorité. J'aime ce rapport au corps, que ce soient des entités qui pourraient venir s'y greffer, comme par exemple dans le travail de Franz West.

AB Des extensions.

RJ Oui.

AB Quand tu étais aux Beaux-Arts, tu faisais plutôt de la peinture.

RJ Vers la fin de mes études, j'ai utilisé la peinture comme médium. J'en avais envie parce que personne n'en faisait. Il y avait un préjugé énorme sur la peinture. Mais c'était pour un projet spécifique, dans un contexte spécifique, avec une attitude réactive plutôt qu'auto-créatrice.

AB Est-ce que ce projet de peinture était déjà empreint des ces intérêts qui sont les tiens aujourd'hui, à savoir tout ce qui touche aux nouvelles technologies, au numérique, au digital, au bionique...?

RJ À cette époque-là, je collectionnais et imprimais beaucoup d'images, c'est d'ailleurs une pratique que j'ai toujours eue, mais je n'utilisais pas encore ces images comme telles. Dans un premier temps je ne faisais que les repeindre car la transposition d'une image contemporaine dans un médium plus ancien m'intéressait. C'étaient des images de jeux vidéo comme par exemple "Shoot them up" que je repeignais très vite et assez

mal. J'en faisais énormément, avec des monstres, des corps qui brûlaient, des explosions, des images de guerre principalement.

AB Ca me fait penser à combien l'esthétique de certains jeux vidéo est proche de la peinture du Quattrocento, dans les thèmes comme dans les personnages, les décors, la violence aussi. Mais, comment es-tu passé alors de la peinture à un travail d'assemblage plus sculptural?

RJ J'ai commencé à faire des recherches autour des différentes techniques d'impression digitale, principalement sur des films transparents que j'appose ensuite sur des plaques de plexiglass. Je reviens encore souvent avec de la peinture que j'applique sur ces films imprimés, ou avec d'autres éléments que je colle dessus qui pour moi équivalent à des touches de peinture même si ce sont des adhésifs que je dessine moi-même ou que je trouve dans les grandes surfaces. Les objets que je présente au final sont quand même des sculptures assez planes, des surfaces.

AB Le plexiglass semble être un matériau récurrent dans ton travail. Au Mediamarkt, tu me parlais de ta fascination pour les 'skins', c'est-à-dire l'habillage graphique de l'interface des logiciels ou tout simplement l'enveloppe des objets créés en 3D que l'on peut changer, modifier à souhait en rajoutant des matières ou en les déformant. On pourrait presque dire que la surface d'une toile c'est une 'skin' aussi, tout comme tes plaques en plexiglass qui réfèrent, il me semble, à l'écran des ordinateurs, des télévisions, des smart phones...

RJ Oui, c'est cette partie la moins active que j'isole de l'écran, ce verre, ce support. Pourtant ce qui m'intéresse le plus au-delà de la technologie de ces dispositifs, c'est de confronter des univers différents, de réfléchir à la vibration entre deux entités qui sont confrontées ou superposées, à ce qu'il y a dans l'entre-deux, comment ça s'imbrique. J'y retrouve ce qui est de l'ordre du fantasme : ces projections que font les gens à l'intérieur de choses qui ne sont pas leurs vies, que ce soit dans le cinéma ou plus particulièrement dans les jeux vidéo parce que l'identification au contexte est beaucoup plus forte. Actuellement, avec le développement des technologies qui fait de plus en plus partie de notre quotidien, je vois un nouveau rapport à l'imaginaire, de plus en plus adapté et adaptable au corps, à travers l'interface ou comme tu disais au Mediamarkt, en parlant des souris et des joy sticks, ces 'devices' qui deviennent des prolongations, des extensions de la main, le truc tactile avec les smart phones, faire défiler les images du bout du doigt.

AB Certains de tes assemblages me paraissent comme la vision en condensé d'une accélération de plusieurs heures de 'browsing'. Par rapport à la multitude de signes qui défilent, de fenêtres qui s'ouvrent et se ferment, le choix de retenir certains éléments plutôt que d'autres, de bouleverser la hiérarchie de l'information, de retenir le logo Facebook ou le personnage de Hello Kitty plutôt qu'autre chose, est-ce que c'est de la dérision? C'est juste une question... Ou tiens, Woody de Toy Story qui est présent trois fois dans un assemblage que tu as présenté dernièrement chez Catherine Bastide, tu l'aimes vraiment ?

RJ Oui je l'aime bien! Pour moi, Woody c'est le cow-boy Marlboro mais en 'next step', il est post-post-moderne, numérisé, infantilisé. Dans la sculpture dont tu parles, je l'ai mis en relation avec des habits de guerrier, du filet de camouflage, des éléments plus violents. Dans cet assemblage, je présente l'armure du soldat hyper contemporain : son vrai camouflage, c'est le pixel numérique 3D qui ne fait pas de bruit, quasi invisible à l'oeil nu. L'image de Woody est répétée comme si elle était constitutive de cette idée là, c'est une peinture bionique.

AB Et quand tu utilises les fleurs artificielles?

RJ Les fleurs artificielles, le camouflage militaire ou les tissus imitation peau de serpent par exemple m'intéressent beaucoup comme représentations contemporaines de la nature. Je confronte souvent leur fonctionnalité ou application guerrière décorative, avec des objets technologiquement très avancés. Ce sont les signes d'une nature médiatisée, synthétisée, tournée en dérision par l'homme. La question de l'emprise de l'homme sur la nature et vice versa m'interpelle forcément à cette époque de grande avancée technologique. Le réchauffement de la planète, les guerres, la perte de confiance pour les temps à venir, la mondialisation, etc tout ça nous projette presque dans le Moyen-Age où l'incompréhension de certains phénomènes climatiques

ou autres étaient expliqués par la magie. Aujourd'hui, le monde est tellement cartographié qu'il n'y a presque plus d'espace vierge. Le seul endroit sauvage dans le monde, il n'est plus dans le monde, il est dans l'espace! Dans les univers numériques, les jeux vidéo, ce qui tient en haleine c'est de se confronter à l'inconnu. Mais cet inconnu est complètement artificiel vu qu'il a été créé. Personnellement, je suis assez pessimiste sur l'avenir des choses, c'est peut-être pour cela que j'aime utiliser des images assez joyeuses, comme celles des pubs, du marketing, du window display, du commerce, c'est-à-dire les images de la propagande du système économique et politique en place qui asservit les gens. Tous ces trucs de technologie, d'interface, de science-fiction... C'est comme si la science-fiction était l'outil du capitalisme et du coup c'est ça qui m'intéresse, les faux-bambous, le feng-shui, le bien-être à la maison avec Internet comme seule fenêtre ouverte sur la sauvagerie humaine.

AB En même temps l'humanité n'a jamais semblé plus unie qu'aujourd'hui!

RJ Tu veux parler des réseaux sociaux?

AB Entre autres, à l'impact du web et à la mondialisation de la communication surtout. Quand j'ai commencé mon post-graduat à Maastricht en 1999, l'institution avait mis en place une cellule "nouveaux médias" dans le département de design et il y avait ce groupe de personnes qui venait des 4 coins du monde pour réfléchir à l'influence du web sur la connaissance et la culture, l'épistémologie du web en quelque sorte. Dans mon département, celui des arts visuels, on trouvait ça ringard, à mon avis par snobisme, parce qu'on n'y comprenait rien! J'aurais mieux fait de m'asseoir plus souvent à leur table à la cantine d'ailleurs... C'est étrange cette étiquette qui semble aujourd'hui encore coller à la dénomination "nouveaux médias". A ce propos, j'ai été étonnée d'apprendre d'un prof d'un établissement artistique bruxellois qu'il n'avait que 3 étudiants inscrits à son cours de nouveaux médias.

RJ Fin des années 90, le seul fantasme par rapport aux nouveaux médias, c'était l'interactivité! En France, ils trouvaient ça génial parce qu'ils pensaient qu'ils allaient amener plus de gens dans les musées! De toute façon, les oeuvres d'art intéressantes qui parlent de la digitalisation, de l'évolution des médias, ce sont des travaux qui ont été faits bien avant.

AB Nam June Paik...

RJ Exactement. Et ce sont des formes bien plus autoritaires et pas du tout interactives. Le média numérique est quelque chose d'extrêmement autoritaire. C'est un outil technique, c'est un outil dogmatique et du coup l'interactivité du spectateur à l'intérieur de ces oeuvres dites "interactives" ne conduisait à rien d'autre qu'à des comportements complètement conditionnés par l'utilisation de la technique et pas du tout intéressants artistiquement parce qu'en fait chaque spectateur utilisait l'objet exactement de la même manière. Ma génération a un peu connu ça et on a bien compris ces erreurs. Je pense qu'on utilise cet outil d'une manière complètement différente aujourd'hui. Peut-être qu'il y a des gens qui ont encore beaucoup de mal à imaginer la création artistique à travers ce filtre-là, il y a toujours le fantasme de la sculpture, de la peinture... C'est comme si c'était trop déconnecté, alors qu'il y a un réservoir énorme de formes, une masse de données gigantesque à l'intérieur de ce monde et l'envahissement des images n'a jamais été aussi important qu'aujourd'hui justement à cause de la création numérique.

AB Les banques d'images existent depuis longtemps, sous forme imprimée bien sûr. Feuilletter un almanach de photographie publicitaire des années 80 c'est à peu de chose près la même expérience que de browser aujourd'hui n'importe quel site de banque d'image en ligne, même la présentation graphique en thumbnails est similaire. A part l'évolution technologique de la photographie, j'ai l'impression que ces images sont les mêmes, elles présentent toutes ce magnifique vide aspirant.

RJ C'est un peu ce que faisaient déjà tous les archivistes, comme les Becher, tout le mouvement de la photographie objective. C'est en fait toute cette problématique de l'objet tellement sorti de son contexte, totalement objectifié qu'il en devient complètement vide. Personnellement, ce qui m'intéresse le plus c'est les 'gimmicks'

de création, d'images ou de systèmes de communication.

AB Un 'gimmick' c'est un semblant ?

RJ C'est un faux, le réflexe de rendre faux les choses, de la publicité, du graphisme, du branding, des marques, du logo... La violence contenue de ces choses-là m'interpelle beaucoup dans ma pratique, l'aspect guerrier, propagandiste, et dans un sens liberticide. Baudrillard explique bien tout ce phénomène d'hyperréalité, ce qui est plus réel, c'est la représentation de l'objet plutôt que l'objet lui-même.

AB L'objet comme illusion du monde.

Une camionnette d'entreprise de lettrages quasi entièrement recouverte d'une 'skin' adhésive aux dessins flashy passe devant nous.

RJ "Signs Now", c'est bien ça! Ca résume assez bien tout ce dont on a parlé cet après-midi !