

# JOCELYN VILLEMONT : DIGITAL HARD EDGE


PAR JULIE PORTIER

Jocelyn Villemont a participé au Salon de Montrouge en 2011. Diplômé de la Glasgow School of Art, en Écosse, il a développé un art - souvent fait main et plein d'humour - de l'hybridation des références et des postures à l'ère déjà tardive d'Internet. Il prépare plusieurs projets en France sous sa double casquette d'artiste et de commissaire, à Paradise à Nantes et au Parc Saint-Léger à Pougues-les-Eaux (Nièvre).

« C'est un objet postmoderniste, un gourdin, quoi ! ». L'adolescent considère l'objet grossièrement sculpté en le manipulant comme une batte de baseball, et poursuit aussi sérieusement : « c'est parce qu'il est un contemporain (...). Ce qu'il veut, c'est amener le regardeur à une relecture de ces objets standardisés ». La vidéo *Troublemakers* (2011) mettait en scène une improbable séance d'anthropologie esthétique entre deux boutonneux parachutés en pleine forêt. Et voilà comment « Joey » Villemont transfigure une de ses sculptures en objet mythologique, de la bûche de bois à la matière filmique. Car depuis que les formes se transmettent comme des virus et mutent de l'art au prêt-à-porter sans incubé plus de deux semaines dans la niche des contre-cultures, que le nivellement des genres et des disciplines est déjà une histoire ancienne, que le rythme du revival est bientôt plus rapide que celui auquel émergent les nouvelles tendances, la question est plus grave qu'une parodie de science-fiction : d'où viennent les œuvres d'art ? (Et que nous veulent-elles au juste ?). Au temps du post-Internet, les historiens d'art ne savent plus à quel saint se vouer, alors le paganisme 2.0 de Villemont distille les fétiches d'un anachronisme immanent, des apparitions faites main comme ces amphores plates invoquant l'antiquité et les arts du feu des années 1970 dans ce qui pourrait être un monument aux premiers jeux vidéo sur Game Boy (*The Cracks Path*, 2012). Son fameux smiley en granit (*Stoned Happy Face*, 2011) colporte d'autres (plausibles) élucubrations iconologiques quand, incarnant une déité médiévale dans la vidéo *Hard Times*, il s'entretient sur l'origine des folklores dans un champ humide avec un personnage qui semble revenir d'un *teknival*. Réfléchissant sérieusement aux conséquences esthétiques et anthropologiques de notre hyper connectivité, l'artiste propose des solutions faussement légères comme *Relax* : une déclinaison d'images, de mobilier et un site Internet offrant des instants de relaxation à l'usage des individus en proie au *burn out* digital. L'ironie réside dans le mimétisme d'une stratégie marketing primaire, qui emprunte tous les poncifs publicitaires de la détente (tasse de café, barre



Jocelyn Villemont, *Studies for A Collection*,  
vue d'exposition à l'Intermedia Gallery, Glasgow, 2014.  
Courtesy de l'artiste.

chocolatée, motifs de vague), et prétend remédier à un mal philosophique par un accessoire produit par le système qui en est la cause. Par analogie, on percevra une vision sévère du rôle de l'objet d'art dans la société et de l'artiste converti en « chef de produit ». Mais Joey Villemont cherche moins la subversion que l'expérimentation dans ces jeux de permutation. Pour son récent projet, *Studies for A collection* (présentée à l'Intermedia Gallery à Glasgow), il continue de mettre l'art et la mode à l'épreuve de leur ressemblance et jeux d'influences mutuelles, dans un showroom présentant le prototype d'une gamme de vêtements affichant quelques stigmates des avant-gardes révolutionnaires. Il s'agit encore d'observer la circulation des motifs et la mutation d'une forme en logo, puis en emblème d'un mode de vie - c'est ainsi que le consommateur de mode s'approprie une marque, pourquoi l'art n'appliquerait-il pas cette stratégie d'infiltration ? (Oui, on pense à Fluxus). Si le « display » est ici un enjeu crucial, Joey Villemont l'expérimente ailleurs, dans le réel et le virtuel, en compagnie de Camille Le Houezec avec qui il dirige la galerie indépendante SWG3 à Glasgow. Tous deux ont créé le providentiel *It's our playground*, « artist run space » en ligne, qui a peut-être déjà posé toutes les questions qui permettront d'envisager le devenir des œuvres d'art qui circulent moins vite que leurs reproductions sur le net. ■ 

<http://itsourplayground.com>

<http://www.joeyvillemont.net>

Texte publié dans le cadre du programme de suivi critique des artistes du Salon de Montrouge, avec le soutien de la Ville de Montrouge, du Conseil général des Hauts-de-Seine, du ministère de la Culture et de la Communication et de l'ADAGP.