

David Haines

Lorsque l'on regarde les dessins monumentaux de l'artiste anglais David Haines, on ne peut qu'être bousculé par l'ultra-réalisme d'aussi grands formats mais également par ce qu'il nous donne à voir : emballages de fast-food, logos de marques, et surtout jeunes «Scally» du Nord de l'Angleterre et leurs baskets élevées au rang d'objet fétiche. Au-delà de nous montrer des éléments de la culture moderne, David Haines cherche également une structure mythologique sous-jacente dans chacun de ses dessins. S'inspirant d'images trouvées sur internet, il mélange ainsi culture d'aujourd'hui et mythe passé, et nous propose de découvrir le monde à travers ses yeux.

*Clark*Comment es-tu venu au dessin et pourquoi avoir choisi ce médium en particulier ?*

David Haines*J'ai toujours dessiné, donc je n'ai jamais vraiment choisi cette voie. Tous les enfants dessinent, la plupart des gens s'arrêtent en grandissant, mais moi je n'ai jamais arrêté.

*C*Pourquoi as-tu choisi de travailler à partir de photos trouvées sur internet ?*

DH*Pour moi, dessiner consiste à comprendre une chose à tel point que, d'une certaine façon, tu rentres dedans, tu te l'octroies, tu la contrôles. Dessiner des images trouvées en ligne est une extension de tout ça. Les tous premiers dessins que j'ai exposés représentaient des visages d'hommes avec qui j'avais discuté sur des sites de rencontres. Dessiner la photo qu'ils m'avaient envoyée pendant notre discussion était une façon de me rapprocher de ce qu'ils étaient vraiment, sans jamais les avoir rencontrés. Depuis ça, tous les dessins que je fais ont comme point de départ les images que je trouve sur le net. Les dessins sont maintenant trop grands pour que je travaille directement sur le fichier jpeg, donc je les redimensionne et je les mixe parfois avec d'autres images pour créer une nouvelle composition.

*C*Tes dessins font référence à la culture de la jeunesse avec les logos de marques, les emballages de fast food...*

DH*Les logos m'intéressent, mais pas nécessairement d'un point de vue politique. Les motifs récurrents sont rassurants car ils donnent de la structure à notre chaos. Je suis influencé par les écrits de personne comme Claude Lévi-Strauss. Son analyse de la mythologie explique comment on obtient du réconfort à travers la structure et la répétition de thèmes et de sujets. Les logos me semblent être l'équivalent contemporain de cette idée.



*C*D'ailleurs, peux-tu nous expliquer pourquoi tu as choisi de mélanger dans tes dessins culture moderne et mythes anciens ?*

DH*Pour faire simple, les mythes peuvent être vus comme une sorte de langage humain universel. Je pense que j'essaie de faire ressortir le fait qu'Internet peut être vu de la même façon. Quelqu'un a dit, une fois, que je comparais la réalité virtuelle du passé avec celle du présent, j'aime cette analogie.

*C*Comment as-tu découvert cette culture fétichiste autour de la basket et pourquoi as-tu voulu l'inclure dans tes dessins ?*

DH*J'ai découvert ça dans plusieurs sex-club à Amsterdam et à Anvers ! Je n'ai pas pris consciemment la décision d'inclure ça dans mon travail, c'est juste venu comme ça. J'ai commencé à m'intéresser à chaque aspect des baskets, du nom au design, à l'utilisation et à l'odeur, etc., et j'y fais référence dans mon travail. Au final, la basket a prit un rôle central dans ce que je fais. Oh, oui, et plusieurs noms de marques de baskets font référence à la mythologie ancienne, ce qui est plutôt une drôle de coïncidence.

*C*Les titres sont très importants dans tes œuvres et permettent une lecture particulière de l'image, avec encore une fois des références à la mythologie...*

DH*Oui, les titres sont très spécifiques. Je cherche à trouver dans chaque image une structure mythologique sous-jacente. Lévi-Strauss a vu la pensée mythologique comme une manière de « toujours faire progresser la conscience des oppositions vers leur résolution ». Les titres que j'utilise s'y réfèrent et confrontent souvent deux éléments contradictoires.

*C*Tu disposes parfois sur la surface de tes dessins des matériaux inhabituels comme des moustiques, du chewing-gum, du sang...*

DH*Pour moi, le dessin, encore plus que tous les médias que j'utilise (ceux qui ne relèvent pas de la performance) laisse transparaître directement la présence de l'artiste. L'addition de mon ADN à travers de telles substances est un moyen de le souligner.

*C*Tes dessins sont très «propres», délicats, mais leurs sujets semblent plus complexes. Cherches-tu à faire passer un message ?*

DH*Je ne pense pas que l'art consiste à faire passer un message spécifique. Si je regarde une œuvre qui me plaît, je pense plutôt à me mettre à la place de l'artiste, à voir le monde à travers ses yeux un instant et à connaître son monde. Si les gens regardent mon travail et ressentent ça, alors je serai très heureux. Je pense que la quantité d'amour qui passe dans le travail est un moyen d'encourager ce comportement chez le spectateur.

*C*Que représente pour toi le dessin en 2010 ?*

DH*Je pense que, dans cette ère de communication numérique, avec ces milliers d'images qui nous bombardent chaque jour, il doit y avoir une place pour quelque chose de différent. Mes dessins sont tous uniques, ils sont difficiles à photographier - tu dois les voir en chair et en os pour vraiment les vivre - et ils mettent entre deux et quatre mois à être réalisés. Dans ce sens, le dessin est une façon de confirmer l'humanité, et je pense que c'est le cas pour pas mal de forme d'art, c'est pour ça que nous en avons besoin, c'est pour ça que nous sommes accros.



▲ Dissolving Prophecies (2007) Pencil and chewing gum on paper 140 x 120 cm

▼ New Balance Sneaker vs KFC Bucket (2008) 140 x 216.5 cm MCS Collection Portugal

