

Jonathan Zawada

Un petit détour par le site internet de l'australien Jonathan Zawada vous fera rapidement comprendre qu'il a plusieurs cordes à son arc. Lorsqu'il ne travaille pas en tant que graphiste, illustrateur, directeur artistique ou encore animateur, Jonathan crée des œuvres personnelles qui semblent défier les lois de la nature. À l'aide de son crayon, il modernise les techniques classiques du dessin en puisant dans ses influences numériques. Il propose ainsi sa réalité, sorte de futur antérieur, entre inspiration geek et dessin ultra-réaliste.

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

Jonathan Zawada* Lorsque j'étais petit et pendant mon adolescence, je dessinais tout le temps, mais c'était plus du genre science-fiction/fantastique/humoristique. Ensuite, pour certaines raisons, j'ai arrêté pendant quelques années. À un certain moment, j'ai décidé de reprendre de nouveau mon crayon. Et j'aime vraiment cela ! En tant que médium, c'est bien parce que ça permet de réaliser des détails très précis, c'est très simple et immédiat et ça ne requiert pas une grosse préparation avant de commencer.

*C*On peut percevoir dans tes dessins certains effets comme si tu y avais appliqué un filtre Photoshop.*

Est-ce d'une certaine manière une rencontre virtuelle entre ta main et les techniques numériques ?

JZ*C'est exactement ça ! Tous les travaux que j'ai fait et exposés ces dernières années traitaient de cette manière de m'approprier mes expériences numériques d'une façon personnelle et palpable. Je sens que le dessin - qui peut prendre beaucoup de temps, être un travail intensif et compliqué - est pour moi une façon de transférer des expériences numériques éphémères et transitoires dans le monde physique.

Le dessin remplit les interstices de l'humanité qui sont laissés vides par la technologie (...)

*C*Tu sembles être très inspiré par les mathématiques et la science en général, peux-tu nous en parler ?*

JZ*Il n'y a rien de plus intéressant et passionnant que cela. Je n'ai jamais été bon à ça à l'école et j'y suis revenu seulement après avoir quitté l'école, principalement parce que j'avais besoin de comprendre tout ça pour écrire du code. Le fait de découvrir à quel point c'est à la base de tout dans l'univers - même si c'est une évidence - est quelque chose qui ne cesse de me fasciner. Les relations entre toutes ces choses dans le monde réel qui peuvent être physiquement mesurées en science et en maths, me semblent avoir des parallèles évidents avec l'abstraction artistique et l'art conceptuel. Il s'agit avant tout de rendre le monde réel abstrait pour mieux le comprendre et l'utiliser.

*C*De quelle manière prépares-tu tes dessins ?*

JZ*Généralement, je fais quelques croquis de composition dans un petit format avant de commencer les plus grands. J'utilise principalement comme référence des images trouvées sur internet. Je collecte tout un tas d'images d'un objet, mais je ne dessine jamais exactement l'objet d'une photo. Le fait d'utiliser des images de Google en complément de la perception réelle des objets, fait vraiment partie du processus. Évidemment, ma compréhension des objets utilisés est corrompue et modifiée par le filtre d'internet, et intégrer ensuite ces objets ensemble, dans leur propre réalité avec leurs formes spécifiques et leur propre lumière m'aide à me les approprier.

*C*De quelle manière penses-tu que les techniques numériques (3D, Photoshop...) ont-elles influencé ton dessin «manuel» ?*

JZ*Tous mes travaux commencent avec des éléments qui proviennent de l'environnement numérique et j'adore coder et travailler avec ce médium numérique, donc c'est forcément au cœur de mes influences. Même si j'aime travailler numériquement, dans la plupart des cas, il y a quelque chose qui me semble être trop facile, et de la même façon, il y a une étrange dévaluation du médium numérique lorsque tu penses à l'art dans le monde réel. J'ai souvent l'impression d'être tiraillé entre deux directions et j'essaie constamment de rassembler ces deux choses ensemble.

*C*Quels sont les artistes ou les mouvements artistiques qui t'inspirent ?*

JZ*Désormais, je ne m'inspire plus vraiment d'illustrations mais au début, j'ai vraiment été inspiré par le mouvement photo-réaliste et le travail d'artistes comme Chuck Close. J'aime toujours autant et je reste inspiré par les travaux d'artistes comme Ed Ruscha, Matthew Barney et Ricky Swallow.



*C*Il y a un parallèle évident entre ta série de dessins «Boolean Value», et les natures mortes classiques en peintures. Tu mélanges les sujet récurrents de ce thème à des objets très modernes...*

JZ*Les nature-mortes de la série «Boolean Value» traitaient vraiment de l'étrangeté d'avoir de nombreuses expériences dans notre vie qui ont lieu comme des processus numériques totalement passagers, effacés. La tradition des natures-mortes met en avant le caractère éphémère de la vie et la menace permanente de la mort à travers l'usage de la physique et d'objets réels ayant une signification ou de l'importance pour l'artiste. Pour moi, la plupart de mes activités qui ont de l'importance ont lieu sur mon ordinateur et ne laissent aucun de ces artefacts, car dès qu'ils sont apparus, ils sont aussitôt morts et enterrés, mais une partie de moi-même sent que l'expérience a eu lieu. C'était particulièrement intéressant pour moi du point de vue de la culture du jeu où de nombreuses émotions et expériences humaines arrivent et créent votre vie, mais ne laissent absolument aucune trace.

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

JZ*Le dessin me semble avoir eu une grande renaissance ces dix dernières années et je pense qu'en 2010, il a atteint un point où il ne semble plus aussi distinct et séparé des autres médiums. Je pense qu'il y a quelque chose dans la rapidité d'exécution et l'universalité du dessin qui est approprié et lié à notre monde actuel de l'information rapide et de réponse immédiate, et en même temps, le dessin remplit les interstices de l'humanité qui sont laissés vides par la technologie, et je pense que l'intérêt du dessin réside dans cela.





