

Jérémy Piningre : Poster boy

Jérémy Piningre, qui a participé au Salon de Montrouge en 2013, organise des expositions dessinées où les sculptures cherchent à créer de l'empathie avec des smartphones. Il invente sa ville à plusieurs, adoptant une identité fluide entre bande dessinée, mode underground, fanzines et internet – l'impureté des cultures urbaines se construit hors des mythologies de l'« authenticité ». Il participe au magazine *L'Incroyable* sur Jim Shaw, présenté ce samedi chez agnès b, expose au salon de fanzines à Paris et au festival ActOral à Marseille. *Par Pedro Morais*



Jérémy Piningre,
WFW COMIX #2,
The art collector,
2016.

— Dans la mythologie fondatrice du hip-hop parisien, il y a un lieu central où se réunissaient en 1986 les différents crews et B-Boys de la périphérie : le terrain vague de La Chapelle. Visible de la sortie du métro aérien, il a été d'abord investi par les graffeurs, suivis par Dee Nasty qui escaladait le mur pour jouer des *free jams*, platines posées sur un frigo abandonné. Chaque samedi pendant quelques mois s'y sont réunis de nombreux pratiquants du graff, du breakdance ou du beatbox (y compris les figures incontournables de la décennie suivante), suffisamment en tout cas pour faire figure encore aujourd'hui de la scène primitive et fantasmée d'un hip-hop sans but lucratif, ni sponsors. À rebours de cette mythologie de l'« authenticité », ce terrain vague a fait office de scène de théâtre où chacun a pu créer de toutes pièces une autre identité, mélangeant culture d'origine et fiction, entre la banlieue de l'immigration, le 18^e arrondissement et le Bronx. Dans une histoire culturelle à écrire, plus inclusive et ayant affronté ses démons coloniaux, ce terrain vague pourra trouver sa place.



Jérémy Piningre,
Rêve Partis,
Résidence Rats,
avec Lætitia Bech,
2013.

Il y a des artistes influencés par la culture urbaine, puis il y a ceux qui participent activement à ce maelstrom intégrant le graphisme et la mode, au-delà du circuit restreint de l'art contemporain. De façon cyclique, pourrait-on dire, les artistes refusent l'asphyxie autoréférentielle et vont voir ailleurs. Cela peut prendre une forme désinvolte et épisodique – Robert Combas et

IL Y A DES ARTISTES INFLUENCÉS PAR LA CULTURE URBAINE, PUIS IL Y A CEUX QUI PARTICIPENT ACTIVEMENT À CE MAELSTROM INTÉGRANT LE GRAPHISME ET LA MODE, AU-DELÀ DU CIRCUIT RESTREINT DE L'ART CONTEMPORAIN

JÉRÉMY
PININGRE :
POSTER BOY

SUITE DE LA PAGE 11 comparses de la figuration libre, en prise avec les années new wave et graffiti – ou plus théorique – le post-modernisme insolent du groupe de design Memphis – mais il y est question de s'attaquer au royaume insulaire du modernisme. Ces deux références traversent le travail de Jérémie



Jérémie Piningre, *The Thrills is gone - Ruines*, Fanzine with Théo Mercier, RBK Warrior, Jacques, Flavien Berger, 2016.

Piningre, même si son attention est indubitablement plus tournée vers son époque. Il grandit dans le quartier de Belleville à Paris et devient proche des artistes Camille Blatrix et Théo Mercier dès le lycée (avec qui il collaborera plus tard) avant de partir se former à la bande dessinée aux Arts Déco de Strasbourg, pour se trouver rapidement publié chez L'Association, son éditeur rêvé. « Je n'utilisais que très peu de texte et les passages entre les séquences étaient inspirés du jeu vidéo Sonic, où le personnage avance latéralement dans un paysage sans lignes de fuite, avec des effets de profondeur rudimentaires », se souvient-il. Si sa cartographie fantasmée de la BD reste américaine (Chris Ware, Daniel Clowes et Charles Burns), il participera à dessiner une certaine scène parisienne en investissant plusieurs fronts, de la mode underground (Andrea Crews ou Krypt) à la musique électro-punk (Sexy Sushi) en passant par le graphisme (les soirées « Parkingstone » et la réactivation de l'esthétique gabber, un genre techno hardcore hollandais des années 1990). Jérémie Piningre intégrera autant le retour des fanzines, avéré ces dernières années, que l'émergence d'une scène

blog d'art contemporain culte dont le pouvoir prescripteur dépasse parfois celui la presse traditionnelle (son feuilleton BD pour « We Find Wildness »). Qu'est-ce qui caractérise cette génération ? Son aisance incorporée aux codes d'internet a détruit la notion même de goût esthétique (mettant à nu son caractère provisoire et factice), annihilé l'opposition entre *mainstream* et avant-garde (la critique préalable de la marchandisation et de l'aliénation ne permet pas de saisir sa puissance spécifique), et permis d'emprunter à la mouvance *queer* des outils pour rendre fluides les catégories de genre. D'ailleurs, les personnages des bandes dessinées de Jérémie Piningre sont plutôt des sculptures animistes informes que des humains. « C'est souvent un seul personnage qui change de forme en permanence : je contorsionne ce qui ressemble à une sculpture de Jean Arp pour la rapprocher des céramiques molles californiennes de Ken Price ou Ron Nagle ». Dans ses narrations, ces sculptures sont en quête d'affection, veulent être touchées, devant à des regardeurs transformés en smartphones (devenus l'interface omniprésente dans les visites d'expos). « Je dessine des peintures et des expositions où j'intègre des œuvres de certains amis comme Jonathan Binet et Neil Beloufa, dit-il. C'est l'inverse du geste de Bertrand Lavier empruntant ses expositions à Walt Disney, je fais rentrer l'art qui m'entoure dans le dessin ». À l'ère de l'indistinction entre vie réelle et virtuelle, le célèbre dialogue d'Ad Reinhardt se trouve ainsi actualisé : « Est-ce que tu existes pour de vrai ? », demande le spectateur-smartphone. « Et toi, tu existes pour quelque chose ? », lui répond la sculpture.

EXPOSITION PRÉTEXTE, avec Théo Mercier, jusqu'au 16 octobre, Festival ActOral, Friche de la Belle de Mai, 41 Rue Jobin, 13003 Marseille.

MAGAZINE L'INCROYABLE 2 – Jim Shaw, lancement le 8 octobre, Galerie du jour - agnès b, Paris, lincroyable-magazine.com

FANZINES ! Festival, les 15 et 16 octobre, Folie L5, Parc de la Villette, 75020 Paris, fanzinesfestival.fr



SI SA
CARTOGRAPHIE
FANTASMÉE DE
LA BD RESTE
AMÉRICAINE, IL
PARTICIPERA À
DESSINER UNE
CERTAINE SCÈNE
PARISIENNE EN
INVESTISSANT
PLUSIEURS
FRONTS, DE
LA MODE
UNDERGROUND
À LA MUSIQUE
ÉLECTRO-PUNK
EN PASSANT PAR
LE GRAPHISME

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.