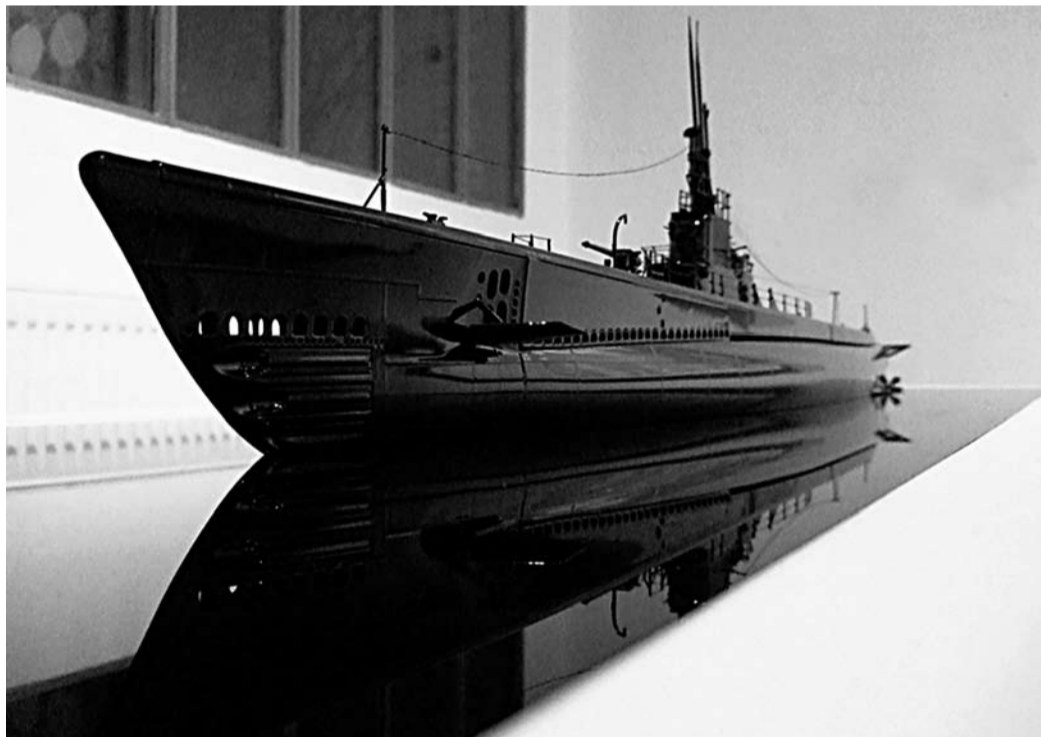


AMBITION / JEAN BEDEZ

NÉ EN 1976, JEAN BEDEZ FAIT PARTIE DE CETTE NOUVELLE GÉNÉRATION D'ARTISTES CITOYENS MAÎTRISANT PARFAITEMENT LES SIGNES CONTEMPORAINS, ET QUI CHOISIT DE S'EXPRIMER AVEC LE SOUCI CONSTANT D'UNE EXTRÊME PERFECTION FORMELLE.



2003, COLMAR, ESPACE D'ART CONTEMPORAIN.

Une structure de bois noir d'une hauteur de 90 cm reprend l'esthétique du podium des défilés de mode. En contrebas, le lieu est divisé en deux fosses, étrangement inaccessibles qui accueillent une centaine de sièges sur lesquels sont disposés des cartels au nom des représentants politiques et culturels de la région. Le fond de scène d'où surgissent habituellement les mannequins est occupé par le tirage photographique de 2x3m, d'une icône de la mode, empruntée à la presse. Toutes les indications de l'image ont été ôtées, par logiciel, pour ne laisser subsister que la marque « Andrée », devenue par analogie et, pour le visiteur, le prénom du modèle.

2005, PARIS, GLASSBOX

Trois étagères sur un mur blanc supportent chacune sept Pokémon, reproductions d'un des personnages les plus connus, un mignon petit rongeur qui dans la série possède des joues pouvant envoyer des décharges électriques. Ici, Pikachu abandonne la couleur jaune, devient une forme générique laquée noir pendant que son visage perd tous les artifices qui ont fait de lui le choucho des petits.

On rappellera que les Pokémon, dirigés par leur dresseur, doivent s'entraîner à la bagarre

afin d'être plus forts et qu'en se battant, ils gagnent des points et prennent une autre forme en acquérant de nouvelles techniques de combat.

2006, PARIS, CENTRE D'ART DU PLATEAU + LA GÉNÉRALE

AMBITION, peut-on lire, imprimé en lettres blanches sur les flancs de six sacs de voyage noirs, remplis de béton, de diverses tailles et pesant 255 kilos au sol de la salle expérimentale d'un centre d'art.

Au même moment et dans un autre lieu, une installation met en scène le symbole de la perfection et de la richesse ostentatoire, une sculpture blanche qui représente à l'échelle 1 le véhicule de la scuderia Ferrari, le célèbre modèle F2005, reposant sur des parpaings gris.

Inutile de continuer à décrire interminablement les œuvres puisque le remarquable site internet www.jeanbedez.com, régulièrement actualisé, répertorie avec de nombreux visuels l'intégralité des installations. Il semble configurer une sorte de matrice contenant les codes, des formes (toujours très épurées, souvent lisses) et couleurs (essentiellement le noir et le blanc), qui composent le travail passé mais peut-être aussi futur.

On l'aura compris, ce jeune artiste ne fait pas partie des plasticiens qui après la perte des utopies et la fin des croyances en l'éman-

icipation par l'art, ont adopté un art modeste, si peu décalé de la vie ordinaire qu'on finit par les confondre.

Les installations, souvent importantes par leur volume et leur poids, forment des allégories, c'est-à-dire des idées revêtues d'un aspect matériel, plutôt qu'un ensemble de signes destinés à évoquer des idées. Cette distinction reste utile pour différencier les artistes actifs des artistes réactifs. Ces derniers, que l'on peut supposer pleins de bons sentiments, rament presque toujours leur cible en maîtrisant insuffisamment leurs réflexions. (Ceux qui ont vu l'exposition d'Abel Abdessemed au Plateau en septembre 2006 comprendront mieux mes propos).

Les allégories de Jean Bedez, conscientes de leurs incapacités à modifier radicalement les rapports de force, n'ont pas renoncé à éclairer les mécanismes de domination. Même si l'ironie, l'humour ou encore l'étrange remplacent la rage du lancer de pavé ou pour être plus actuel, l'incendie de voitures.

Certains polémistes reprochent à l'art critique de se tromper de cible, de mettre en lumière les phénomènes d'exploitation alors que ce qui manque aux dominés, ce n'est pas la conscience d'être exploité, mais la confiance en la possibilité de modifier les choses. C'est un mauvais procès. Il est tout simplement nécessaire de faire dialoguer confiance et conscience, sans prédéterminer l'ordre de leur apparition. « Je n'ai pas d'activité militante mais participative, je ne suis pas un donneur de leçons, mes œuvres sont le reflet d'une société dans laquelle je vis avec des préoccupations citoyennes, au niveau des droits, mais aussi au niveau des devoirs et d'ailleurs ma prochaine exposition, à la Blanchisserie, s'appelle *Citizen Corps*. »

Le cinéaste Robert Bresson, connu pour sa neutralité esthétique et dramatique, avait inventé une métaphore pour parler de son travail. Il expliquait que l'électricien doit toujours dénuder les fils électrique de leur gaine pour les assembler. Bedez, comme cet ouvrier, dépouille les formes de leurs signes de reconnaissance pour créer une sorte de dédramatisation plastique. A l'instar de l'auteur de *Pickpocket*, il gomme rigoureusement toutes les impuretés de la représentation pour construire des formes génériques. De plus, il emboîte des signes hétérogènes qui nous contraignent à chercher les liens cachés entre des mondes apparemment étrangers voire opposés mais assemblés par une unité formelle. *European dream* est une œuvre qui reprend le drapeau de l'Europe à l'identique, mais à la place des douze étoiles d'or inscrites sur fond azur, elle présente, plantées dans le tissu, douze armes traditionnelles

japonaises en forme d'étoile, des shuriken. On se rappelle que ce drapeau symbolise les peuples d'Europe, le cercle représentant leur union et le chiffre la perfection et la plénitude, comme les douze apôtres ou les douze signes du zodiaque. Ici les pointes affûtées déterminent des frontières, des lieux d'inaccessibilité. Les étoiles, tranchantes, deviennent des zones franches dangereuses, même si, contrairement aux idées reçues, cette arme est relativement peu efficace, très peu fiable en combat direct et plutôt utilisée afin de distraire l'adversaire.

Il n'y a pas d'image ou d'objet inventé dans l'univers de cet artiste. Il y a des installations conçues à partir de signes empruntés au répertoire des formes populaires du contemporain : Pokémon, Formule 1, haltères, drapeaux, sacs de voyage, photos d'actualité ou de mode, bateaux de guerre, « Je souhaite m'approprier les objets et leurs codes pour les déjouer, les dénaturer dans d'autres contextes avec mes matériaux de prédilection et mes codes couleurs pour créer des dispositifs plastiques très précis ». Ce qui peut surprendre le plus chez cet artiste, c'est le soin extrême qu'il met à ses réalisations. Il délègue au minimum et s'applique comme un compagnon du devoir à réaliser des objets et installations souvent de grandes dimensions, énigmatiques, parfois encombrantes, visuellement irréprochables. Il me dira à quel point le contact avec Chen Zhen fut déterminant durant ses années de formation et même si l'artiste chinois ne l'a pas influencé dans sa forme de pensée, il lui a inculqué la nécessité formelle de l'œuvre, comme, d'ailleurs, une autre de ses influences, Matthew Barney.

Pour Jean Bedez, c'est toujours la même exigence qui préside à l'élaboration à la main d'une Ferrari de 4.98 x 1.47m, en bois enduit et peinture, ou bien de 144 Pokémon en plâtre de 50 cm laqué noir. Jusqu'à l'extrême parfois, comme pour ce dessin monumental à la mine de plomb de 3.50 x 1.40m représentant les membres du G8 au sommet d'Evian où les visages ont été supprimés et remplacés par le logo « Marque Repère » des Centres Leclerc. L'œuvre a nécessité plus de mille heures de travail. « Je ne mets pas en avant le temps passé à élaborer l'œuvre. Il fait tout simplement partie du processus de fabrication, ni plus ni moins, et s'il faut un temps très long pour réaliser une pièce, je le prendrai. »

PAR ALAIN BERLAND

IMAGES (DE HAUT EN BAS) :

– JEAN BEDEZ, *LEARDER*, DRAWING 01 2007. 350 X 140 CM.

– JEAN BEDEZ, *SUBMARINE*, 2007. 180 X 60 X 60 CM.

© LA BLANCHISSERIE GALERIE