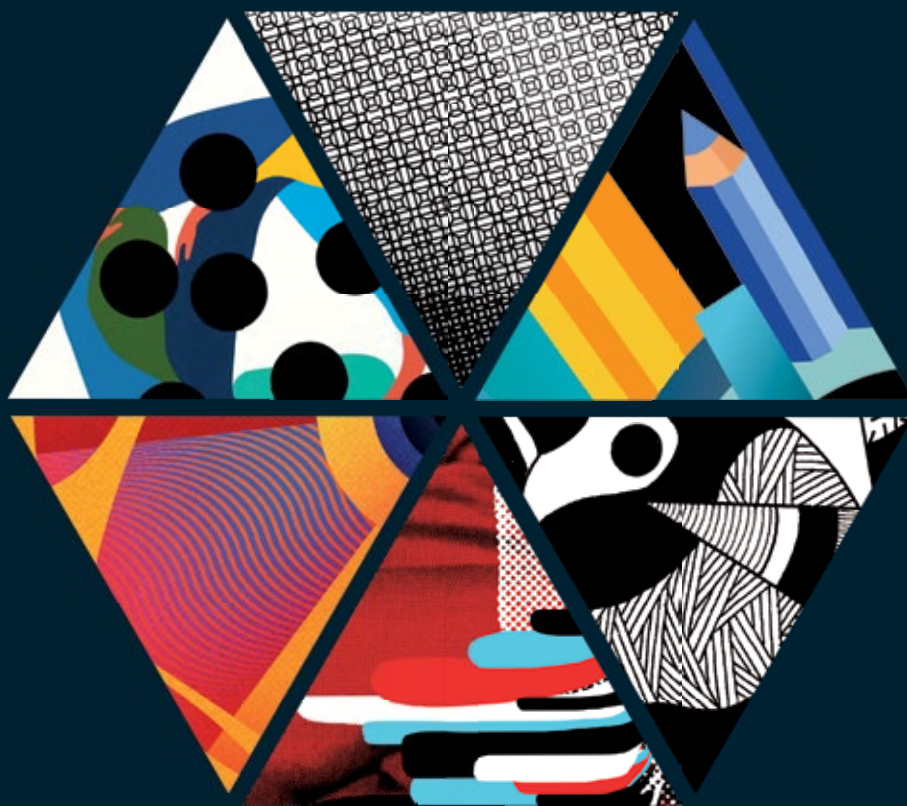


Espace lol.
présente:

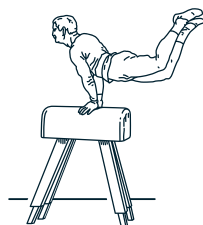
À CHEVAL

Entre design graphique et art contemporain



DU 11/02 AU 09/03 À L'ATELIE R
• VERNISSAGE LE 11/02 À 18H30 •

*ETIENNE BARDELLI / GUILLAUMIT
HELL'O MONSTERS / CODY HUDSON / LA BOCA
ET GEOFF MCFETRIDGE.*



• SOMMAIRE •

P4 : Contacts et informations

P5 : Communiqué de presse

P6 : Porteur du projet

P7 : Lieu

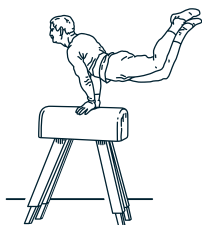
P8 : Historique

P9 : Objectif général

P11 / 12 : Artistes présentés

P13 > 26 : Sélection d'articles

P27 : Partenaires



• CONTACTS ET INFORMATIONS •

Espace LVL

1, rue du bâtonnier Yves Guinaudeau

44100 Nantes

<https://www.espacelvl.com>

<https://twitter.com/EspaceLVL>

<https://www.facebook.com/espacelvl>

<http://www.espacelvl.com>

Marie Groneau, programmatrice-coordinatrice

06 23 74 04 26

marie.espacelvl@gmail.com

Julien Pitaud, assistant de production et chargé de communication

espacelvl@gmail.com

L'Atelier

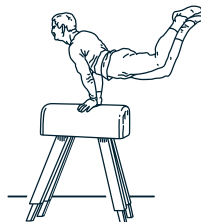
1, rue de Chateaubriand, 44000 Nantes

Du mardi au samedi de 13h à 19h et le dimanche de 10h à 15h.

Fermé les lundis et jours fériés.

Entrée libre

02 40 41 65 50.



• COMMUNIQUE DE PRESSE •

Du 11 février au 9 mars 2014, l'Espace LVL investira les locaux de l'Atelier à Nantes, pour une exposition collective exceptionnelle qui réunira pour la première fois en France une sélection d'artistes internationaux à cheval entre le design graphique et l'art contemporain.

Du 11 février au 9 mars 2014, l'Espace LVL investira les locaux de l'Atelier à Nantes, pour une exposition collective exceptionnelle qui réunira pour la première fois en France une sélection d'artistes inédite et ambitieuse, à cheval entre le design graphique et l'art contemporain.

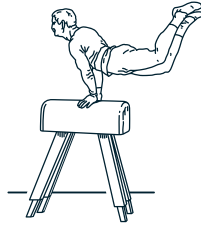
Depuis 2011, l'Espace LVL défend la création émergente à la lisière de ces deux disciplines. Composant indéniable de la culture, le design graphique conquiert peu à peu la place qu'il mérite et notamment dans les lieux d'exposition. Ainsi, il emprunte non seulement les lieux de l'art mais en croise de plus en plus le chemin. L'Espace LVL s'applique alors à mettre en lumière cette scène artistique alternative et dynamique internationale.

Au cœur de cette programmation se croiseront plusieurs composantes et plusieurs médiums. : Ainsi, la sculpture sera présente au travers des œuvres de Cody Hudson, le numérique avec Guil-laumit ou La Boca, l'installation avec Etienne Bardelli, le dessin et l'illustration avec Hell'O Monsters ou encore la peinture par le biais de Geoff McFetridge.

Si l'exposition met en lumière la pratique de plasticien de chacun de ces artistes, ces derniers sont également designers graphiques. Il est alors question de voir comment se croisent ces domaines, de révéler la porosité entre ces sphères, et de mettre en relief une scène aux références variées puisées dans les plus grands mouvements de l'histoire de l'art comme dans la culture populaire, du graffiti aux comics en passant par la publicité.

L'occasion est en outre de découvrir des artistes, pour certains pas ou peu représentés en France, tels que Cody Hudson ou Geoff McFetridge. L'événement se place d'autre part sous le signe de l'expérimentation puisque non seulement des travaux existants seront présentés mais aussi des productions spécialement conçues pour cette rencontre.

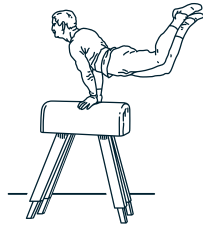
« A cheval, entre design graphique et art contemporain » promet donc d'offrir un panorama sur cette scène en pleine ascension, aux croisements des disciplines et des influences, témoin d'un monde saturé par l'image dont elle a su tirer le meilleur.



• PORTEUR DU PROJET •

Cette exposition est un événement proposé et organisé par l'association Espace LVL. Cette jeune association nantaise a été créée en 2011 de la rencontre de designers graphiques et d'une professionnelle de l'art contemporain. L'association a monté depuis sa création, près d'une dizaine d'expositions dont certaines en partenariat avec des structures d'envergure qui ont contribué à asseoir l'Espace LVL comme un acteur incontournable de la culture graphique et artistique de la nouvelle génération (Stereolux, le lieu unique, la Maison Régionale de l'Architecture des Pays de la Loire).

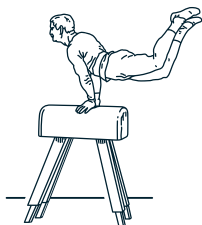




• LIEU •

L'exposition est présentée à l'Atelier situé dans le centre ville de Nantes, lieu d'exposition de presque 500m², propriété de la ville de Nantes. Cet espace dédié aux associations fonctionne sur une programmation d'expositions temporaires d'art contemporain et est connu des publics, des institutions et de la presse. Quant à la ville de Nantes, elle est aujourd'hui le symbole d'une ville dynamisée par la culture par les grandes manifestations créées, telles que le Voyage à Nantes ou Estuaire qui l'ont hissé sur la scène artistique internationale.



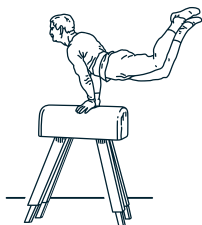


• HISTORIQUE •

Le design graphique connaît depuis quelques années une reconnaissance et une place à part entière sur la scène artistique d'aujourd'hui. En effet, ses acteurs ont largement éclaté le cadre strict du graphisme et ont ouvert les portes d'une nouvelle expression plastique tirée d'une culture urbaine et populaire associée à une culture savante. Ce glissement donne lieu à une scène jeune et émergente à laquelle sont consacrées des expositions à travers le monde. Elle jouit d'autre part d'une représentation croissante via une documentation de plus en plus présente attisant la curiosité des medias. Des expositions collectives de grande ampleur ont été montées telle que Graphic Design Worlds au musée de Milan en 2011 ou encore l'exposition itinérante Beautiful Losers créée en 2006 qui a fait également l'objet de la réalisation d'un film. L'actualité de l'édition depuis ces cinq dernières années témoigne également de l'intérêt croissant lié à ce mouvement au travers de la parution de nombreux livres et revues.

Ces nouveaux arts graphiques appartiennent désormais à notre culture visuelle. Les medias et les entreprises l'ont d'ailleurs bien compris. Les codes de cette culture sont la clé de leur crédibilité auprès des 15-35 ans et les maîtriser valorise alors leur image institutionnelle. Les vidéos-clips illustrent également ce phénomène. Un grand nombre d'entreprises fait référence à ce répertoire artistique et graphique : Les marques de street wear, d'accessoires de mode ou encore les compagnies automobiles investissent dans ces domaines. En France, un lieu totalement dédié au graphisme et à son essor artistique s'apprête à ouvrir ses portes à Chaumont.

Notre exposition rassemble des artistes déjà reconnus internationalement et la plupart ont déjà participé à des expositions de grande ampleur sur cette scène artistico-graphique. Par exemple, Guillaume a participé au festival Pictoplasma, événement phare proposé à la Gaîté Lyrique, Geoff Mc Fetridge compte parmi les artistes de l'exposition américaine Beautiful Losers, Hell'O Monsters est représenté par la très prisée galerie Agnès B (Paris et Hong Kong) après que celle-ci ait découvert le collectif à Nantes lors de l'exposition personnelle produite par l'Espace LVL. Quant à Etienne Bardelli, il a été plusieurs fois invité par le centre Pompidou de Metz .

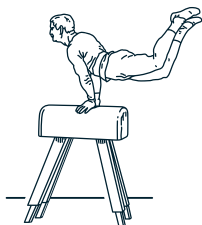


• OBJECTIF GENERAL •

L'association Espace LVL a été créée dans le but de mettre en lumière cette nouvelle scène artistique encore mal connue en France. Il s'agit alors pour la structure de contribuer à la reconnaissance de cette dynamique.

L'exposition dispose d'un caractère inédit, peu de structures s'étant penchées sur la question tandis que la problématique de la place de ces artistes dans le paysage de l'art contemporain se pose de plus en plus, comme en témoigne un article paru dans le magazine Télérama en juillet 2013 qui ouvre clairement le débat. Ainsi l'exposition arrive à un moment où ces interrogations sont amenées à prendre de l'ampleur.

D'autre part, un autre caractère exceptionnel vient s'ajouter à l'événement avec la venue des artistes américains Geoff Mc Fetridge et Cody Hudson dont la renommée est internationale et qui n'ont jamais été présentés en France. Leur seule venue fait de l'exposition un événement très attendu.



• ARTISTES PRÉSENTÉS •



Etienne Bardelli dit Akroe (France)

« Etienne Bardelli, alias Akroe, commence le graffiti au début des années 1990, et s'oriente parallèlement vers le graphisme, activité qu'il exerce en indépendant depuis bientôt une dizaine d'années. Les logos et motifs qu'il échafaude font appel à un vocabulaire graphique et typographique minimal, voisin de l'op art : gonflement, torsions, violents contrastes colorés ou noirs et blancs. Il allie à cette intelligence de la forme, un humour savoureux (...). Son travail personnel a fait l'objet de plusieurs expositions en France et à l'étranger, dont une à la galerie Off the Hook de Montréal en juillet 2007. »

(Etienne Mineur, Akroe, Pyramyd, coll. Design et designer, 2007)

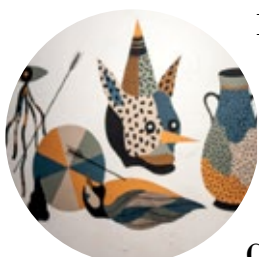
<http://www.etiennebardelli.com/>



Guillaumit (France)

Illustrateur, graphiste et réalisateur de films d'animation, Guillaumit travaille beaucoup en s'amusant. Il partage son temps entre un travail d'illustrateur et des concerts multimédia en sein des formations Gangpol & Mit et Carton Park. Avec Gangpol et Mit, il conçoit les vidéos tandis que Gangpol s'attache à la musique. Ils travaillent ensemble pour proposer un show mêlant mix musical et mix vidéo. Ils ont eu l'occasion de se produire dans différents pays comme le Mexique, le Japon, le Canada... Dans son travail plastique, il combine des formes géométriques à de grands aplats colorés et à des personnages cartoonésques. Il tente de créer un univers à la fois ludique et riche de sens. Son travail graphique a été exposé dans de nombreux lieux tels que : La Fondation Cartier, le Musée de Kanazawa (Japon), la Gaité Lyrique, le Centre Pompidou... Il a réalisé son premier livre pour enfants chez Thierry Magnier en 2009 puis un DVD monographique de Gangpol & Mit édité par Pictoplasma et récemment Costume Cravate, bédé éditée aux éditions les Requins Marteaux.

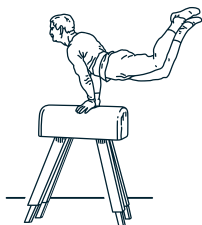
<http://guillaumit.tumblr.com/>



Hell'O Monsters (Belgique)

Jerôme Meynen, François Dieltiens et Antoine Detaille, réunis au sein du collectif Hell'O Monsters, se rencontrent autour de leur passion commune, le graffiti, à la fin des années quatre vingt dix. Après quelques temps de murs purs et durs, ils s'éloignent petit à petit de la discipline et abandonnent le lettrage au profit de l'illustration et surtout du personnage. C'est aussi leur technique qui évolue puisqu'ils ne se cantonnent plus aux sprays et se saisissent de plus en plus de feutres et pinceaux. Ils explorent de nouvelles pistes se tournant vers l'installation, la sculpture ou encore la vidéo. Ainsi, ils intègrent petit à petit les espaces d'expositions, multipliant les projets à travers le monde.

<http://www.thehellomonsters.com/>



Cody Hudson (USA)

Né en 1971, Cody Hudson vit et travaille à Chicago. Il a su associer son activité de designer graphique à sa pratique de plasticien et agit également sous l'entité Struggle Inc. Son récent travail renvoie au modernisme tout en gardant une esthétique et des références urbaines par les matériaux employés et ses interventions au sein de la ville. Son travail a été diffusé dans le monde entier par ses expositions ou installations mais aussi par ses collaborations avec diverses marques telles que Stüssy, Analog, Upper Playground ou Sixpack.

<http://struggleinc.com/>



La Boca (Royaume-Uni)

Créé en 2002, le collectif La Boca, composé de deux membres, Scott Bendal et Alain de la Mata, s'est spécialisé dans le design plastique et graphique pour le monde du cinéma, de la musique et de la mode. L'univers développé par la Boca se caractérise en outre par l'influence jouée par le mouvement de l'Architecture Radicale qui marque nettement leur travail. Le studio fête ses 10 ans d'existence en 2012, années au cours desquelles il aura su toucher un éventail large de clients internationaux (20th Century Fox, Studio Ghibli, Sydney Opera House...), obtenu de nombreuses récompenses comme l'Annual Design Awards en 2011 pour les affiches de Black Swan, conçu certaines des plus belles pochettes de disques de ces dernières années (dont Resistance de Muse en 2009) et multipliant les expositions.

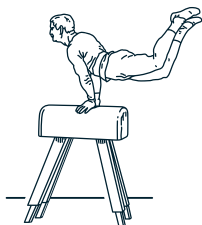
<http://site.laboca.co.uk/>



Geoff Mc Fetridge (USA)

Mc Fetridge est un artiste vivant et travaillant à Los Angeles. Né en 1971 au Canada, il suit une formation à l'Alberta College of Art et au California Institute of the Arts. Il participe à la fameuse exposition collective Beautiful Losers et diffuse ses expositions personnelles à travers le monde. Instinctivement, il fait fi des frontières entre les disciplines et Mc Fetridge s'affirme comme un artiste aux multiples facettes. De la poésie à l'animation, du graphisme à la 3D, du textile à la tapisserie en passant par la peinture, Mc Fetridge se promène aisément entre ces divers domaines. Pendant 2 ans, il fut le directeur artistique du fameux magazine underground des Beastie Boys, Grand Royal. Depuis, il a créé l'agence de design graphique Champion Graphics et a su jouer sur les deux tableaux, entre commandes commerciales et réalisations plastiques personnelles, mêlant les disciplines et influences dans la plupart des projets qu'il a su développer.

<http://championdontstop.com>



• SELECTION D'ARTICLES •

Les artistes

Etienne Bardelli

« Qu'est-ce qui a initié ton intérêt pour l'art ?

Akroe : Les légos.

Quand et comment as-tu découvert le graffiti?

Akroe : Comme tout le monde, comme une magnifique claque dans la figure, c'est le propre du graffiti, c'est une signature qui s'impose à toi, tu n'as pas le choix. Ça te dérange ou tu obtempères. J'ai commencé à tagger jeune, vers 12 ans, je faisais du skate, c'était comme ça pour rigoler. Et puis dans ma petite ville du Jura, des redskins, sont venus poser des brûlures, des flops et des tags trop stylés, la première vraie pression. Ensuite il y a eu une grosse mode partout avec le rap, les rappatitudes, les 93 NTM, Mondino qui shoot Mode 2, et des tas de trucs, même dans les magazines de filles, c'était fun. Mais alors quand j'ai commencé sérieusement à m'y mettre, j'ai vite compris la violence de la chose, tu te fais courser, tu te planques dans des trous infectes, tu apprends ta ville par coeur, tu caches des trucs sur toi, t'es toujours sale, tu flippes de la police constamment, et t'as envie de peindre à chaque instant. Voilà, t'es dans le bain en 10 secondes et ça ne te lâche plus. J'ai des montagnes de souvenirs, des troupeaux d'histoires dingues, c'est toute mon adolescence.

De là, comment t'es-tu orienté en parallèle vers le graphisme?

Akroe : Grâce à mon frère, qui m'a parlé d'un baccalauréat spécialisé, arts appliqués. Dédicace Bro. Ensuite, c'est la typo, le dessin et la photo, que je pratiquais déjà avec le graffiti, qui m'ont conduit vers le graphisme, très naturellement.

De quelles façons le graffiti a-t-il influencé ton travail de graphiste?

Akroe : C'est une question qu'on me pose souvent, et aussi dans le sens inverse. Je ne pense pas qu'un domaine ou une pratique puisse en influencer profondément une autre, je pense que c'est la personnalité et les envies qui dominent le tout. Évidemment, la pluridisciplinarité peut favoriser une aisance dans la réalisation, dans la forme et la maîtrise d'une technique peut influencer ta démarche créative. Mais je pense vraiment, que ce soit devant un mur ou devant un écran, que tes aspirations créatives sont les mêmes, et que tu t'exprimes de la même manière. Ce sont juste les outils qui diffèrent.

Quelles sont tes influences et tes inspirations ?

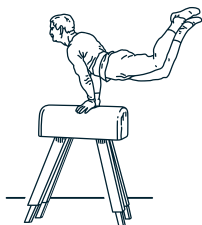
Akroe : C'est très vaste, je peux te citer des centaines de noms, et des travaux précis qui m'ont marqué, des détails ou des réflexions, tous domaines confondus, et puis je peux te dire aussi « plastique, huile, tôle » et te parler de la charge émotionnelle de certains objets. Voilà, l'influence pour moi ne se restreint pas à une petite liste magique. Être créatif c'est pour toute la vie, c'est réagir à tout, c'est être ultra sensible.

Quels sont les supports et les outils que tu utilises?

Akroe : Ton oeil. Ton oeil fatigué, parce que franchement je pense que ça se voit.

Prends-tu autant de plaisir avec un travail de commande qu'avec un travail personnel?

Akroe : La motivation est la même, un projet et une idée provoquent chez moi toujours le même enthousiasme, la même excitation. Ensuite, quand tu réalises un travail de commande, tu arrives assez bien à imaginer vers quelle finalité tu dois te rendre. Pour un travail personnel, c'est complètement différent. C'est comme si tu tenais une ficelle dans le noir et au fur et à mesure que tu tires, tu découvres des choses, des idées, une forme, puis une idée collée à



cette forme, et tu repasses par un bout de ficelle précédent, mais tout est re-mélangé, c'est infini Et il y a aussi un autre aspect très différent, c'est l'appropriation du résultat. Dans une commande, la personnalité de ton commanditaire se retrouve irrémédiablement au sein de ta création. Ce n'est pas une oeuvre purement personnelle, même si elle est super réussie. Dans un travail perso, c'est très différent, le résultat est ton propre reflet, comme un miroir. Si tu veux, le plaisir est toujours présent lors de la réalisation, que se soit un projet perso ou une commande, mais un des plus grands plaisirs c'est de parvenir à s'exprimer pleinement et faire en sorte que ta personnalité et ton intention soient clairement lisibles. J'ai donc un peu plus de satisfaction à la vue de mes propres productions.

Travailles-tu de façon spontanée ou as-tu plutôt tendance à intellectualiser ta démarche artistique?

Akroe : Les deux. Là, c'est un peu comme si tu me demandais si je choisis entre fond et forme. Pour moi, on lit le fond dans la forme, inévitablement, et la forme, aussi dépouillée soit-elle, aura toujours une influence sur le fond. Dans mes recherches, je ne choisis pas, parfois je me laisse guider par un dessin, une matière ou une forme et l'alchimie peut se faire seule. Parfois je me retourne sur une peinture avec un oeil très analytique, je reprends l'idée, l'améliore, et tente de trouver l'équilibre fond/forme qui me correspond. S'il y avait une méthode clé, je crois que ce ne serait plus aussi intéressant.

Tu es depuis pas mal de temps le graphiste attitré du label Institubes. Qu'est-ce qui fait que cette collaboration perdure ?

Akroe : Je pense que c'est lié à une sorte d'osmose. Je comprends assez bien les projets et les personnalités du label, ça s'est toujours fait de manière assez naturelle, sans brief et sans jamais d'immense remise en question du travail. Travailler librement avec ses amis, ça peut donner de belles choses.

Quelles sont tes ambitions en tant qu'artiste, que se soit à court terme à l'échelle d'un projet ou à long terme à l'échelle d'une vie?

Akroe : Je veux vivre humblement dans une tige de lin, au fond d'une grotte et manger des fourmis en méditant.

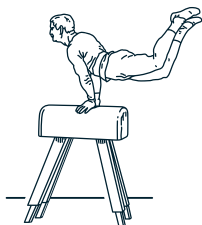
Tu gagnes ta vie : correctement, bien ou très bien?

Akroe : Je m'en fous. Ça veut dire que ça va plutôt bien.

Quel est le projet que tu as réalisé dont tu es le plus fier?

Akroe : Quand tu as deux petites filles magnifiques comme les miennes, tu n'as plus autant de fierté pour tes projets. C'est fini. »

Source : Brain Magazine - 1 juin 2006



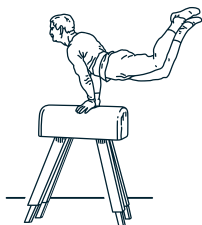
Guillaumit

« Guillaumit, plus qu'un graphiste : C'est un artiste multimedia qui décline son univers à travers tous les medias possibles .

Guillaumit est un illustrateur dont le coup de patte est reconnaissable au premier coup d'oeil. Ses personnages sont constitués de formes géométriques aux multiples couleurs, assemblées minutieusement. Dans ce jeu de construction, la perspective et les polygones sont rois. Je vous invite à découvrir son site riche en travaux à la fois naïfs et violents. Son talent lui a ainsi permis d'exposer son univers à travers le monde, notamment en travaillant sur des affiches de groupes de musique (Apes & Androids à NYC) ou de festivals (Mawazine au Maroc, Poster festival au Luxembourg...). Par ailleurs, il est fort possible que vous puissiez vous procurer un de ses t-shirts ou hoodies, de quoi faire fureur sur les dancefloors... »

Source : Zestforart.com – 4 décembre 2009

Interview à récupérer dans Clark : <http://guillaumit.tumblr.com/image/517855128>



Hell'O Monsters

« Mur d'inspiration par Hell'O Monsters »

« Vous l'avez sûrement remarqué, l'Art contemporain, c'est désormais 90% de «performances multimédia transversales», «installations vidéo tous supports» et autres projets mixtes pas forcément très clairs. A l'heure où les discours officiels sur l'Art deviennent toujours plus jargonneux, Brain décide de faire simple et lance une nouvelle rubrique : le mur d'inspiration. Chaque mois, un créateur nous résume tout ce qui l'influence dans son travail, selon le principe du mood board visuel. A la fois collage, sujet libre et pot-pourri, l'exercice tient un peu de la présentation PowerPoint. Mais sans cravate. Et sans PowerPoint. Après Panteros 666, c'est aujourd'hui les trois Bruxellois de Hell'O Monsters qui nous présentent le pourquoi du comment de leurs oeuvres.

Les vanités : un thème primordial dans notre travail. L'inéluctabilité de la mort est un sujet présent dans quasiment toutes nos créations. Et nous sommes tout particulièrement fascinés par les crânes.

Les «motifs ethniques» : les motifs ethniques africains référant à l'idée de clan, de tribu, présentent pour nous un intérêt pictural particulier, non seulement pour leur attrait esthétique propre mais aussi parce que nous formons nous-mêmes un collectif ; ainsi, le terme de «clan» est, toutes proportions gardées, aussi important pour nous que pour une tribu d'Afrique.

Le «Memphis design» : il s'agit d'un mouvement italien, à la fois réactionnaire et très humoristique, qui voulait contrecarrer les clichés du design de l'époque (ce qu'il fit avec une grande fraîcheur visuelle). Les objets qui furent créés dans ce cadre nous attirent plus pour leurs motifs et contenu que pour leur forme en elle-même.

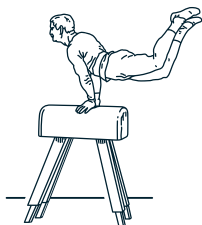
Ne rien voir, ne rien entendre, ne rien dire : les singes de la sagesse sont un symbole d'origine asiatique constitué de trois petits singes dont chacun se couvre une partie différente du visage avec les mains - le premier les yeux, le deuxième la bouche et le troisième les oreilles. C'est un peu dans le sens de la maxime picturale qu'ils illustrent que nous structurons nos compositions : nous souhaitons «raconter par le dessin». L'image des trois singes comporte pour nous un côté autobiographique et correspond assez bien à l'état d'esprit du collectif.

L'Op-Art : ce courant artistique nous plaît spécifiquement pour son emploi novateur des vibrations, des variations et du noir et blanc, et pour l'impression de mouvement et de psychédéisme qui se dégage des oeuvres. L'oeil ne se contente pas de simplement «regarder» l'oeuvre, mais il devient acteur à part entière : toute oeuvre est évidemment faite pour être vue, mais ici, en la faisant surgir aux yeux du spectateur, c'est le cerveau humain qui conditionne la raison d'être de l'oeuvre.

Les oiseaux : récurrents dans notre univers, les oiseaux sont le symbole de la liberté, des rêves, de la nature et du désir, mais ils peuvent aussi se révéler être de fragiles proies. La dualité et l'ambiguïté de cet animal correspond tout-à-fait à notre propre démarche.

L'hybridité : le métissage des espèces homme/nature, homme/animal, animal/nature... Déshumaniser nos sujets et les rendre hybrides constitue un élément crucial de nos dessins, peintures, sculptures et autres créations.

Les héros : personnages réels ou fictifs, les «héros» de notre génération constituent dans notre travail une influence peut-être moins directe que le reste, mais ils occupent une place à part dans le collectif, collant bien à notre mentalité.



Les «classiques» : voici ici une petite sélection de films des années 80/90 traitant avec humour de l'image du «monstre». Ces films nous ont tous les trois bercés avant la naissance de notre collectif, et ils s'imposent toujours autant dans nos vies et dans nos créations. Comme tout bon Belge qui se respecte, nous avons un certain penchant pour l'absurde et le surréalisme, ce qu'illustre parfaitement cette sélection.

Le smiley : symbole du new beat, mouvement musical des années 80 bien installé en Belgique, le smiley correspond à une période où nous étions tous trois enfants. S'infiltrant partout, il s'agit en quelque sorte d'un élément épidémique de notre jargon pictural.

La brique, le bois et les cordes : directement ou indirectement liés à la construction et/ou la déconstruction de nos compositions, ces trois éléments architecturaux sont des ingrédients que l'on retrouve périodiquement dans nos créations.

La BD underground : nous vouons une grande admiration aux cartoonists contemporains tels que Daniel Clowes, Robert Crumb, Pierre La Police, Kyle Platts, Charles Burns et Chris Ware. Des artistes incontournables qui n'ont de cesse de nous inspirer !

La danse macabre : réflexion sur la vie et la mort, ce thème est l'un de ceux que nous abordons le plus fréquemment dans nos dessins. La vie, la mort et le destin s'y entremêlent à notre attirance graphique pour la fête et les déguisements.

Jérôme Bosch : l'hérésie, le mysticisme, le chimérique, l'hybride... dans les oeuvres de Jérôme Bosch, l'Enfer fait corps avec le Paradis, et le satirique avec la morale. Le travail de Hell'O Monsters s'articule autour d'une optique similaire, aussi bien dans le fond que dans la forme. »

Source : Brain magazine, mars 2013

http://www.brain-magazine.fr/article/news/13509-Mur-d_inspiration-par-Hell_O-Monsters

“Proches d'un groupe de musique”

« À l'invitation de l'Espace LVL, le collectif belge, masculin et à trois têtes Hell'O Monsters, 30 ans de moyenne d'âge, investit la galerie de la rue Bâtonnier Guinaudeau et le lieu unique. Deux salles, pour une ambiance, entre street art, belgitude et Jérôme Bosch.

Comment vous êtes-vous rencontrés ?

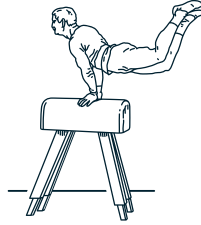
Via le graffiti au début des années 2000 dans les environs de Mons. On peignait des murs. Notre envie était de travailler à trois et de travailler davantage pour des expos.

Pourquoi avoir décidé de lâcher les murs ?

Nous avions envie de faire autre chose que des pièces au spray, du graffiti conventionnel. À la fin, on travaillait à la peinture acrylique. Nous avions besoin d'aller vers plus de finesse.

Aviez-vous fait le tour de la discipline ?

Loin de là. Mais la Belgique ne permet pas de faire du graffiti tous les jours. Et plus nous dessinions, moins on graffait.



Comment s'organise votre travail à six mains ?

Comme un cadavre exquis. Très vite, on s'est fait confiance. Au début, malgré la différence de lignes artistiques, nos styles étaient proches. Aujourd'hui, il est impossible pour le public de savoir qui fait quoi dans Hell'O Monsters. Ce côté troublant nous intéresse.

Y a-t-il des contraintes à travailler à plusieurs ?

Ils nous arrivent de laisser des idées qui n'entrent pas dans la ligne Hell'O Monsters. Mais ce n'est pas plus contraignant que ça. Nous sommes proches d'un groupe de musique. Chacun a son instrument et se met au service de l'autre.

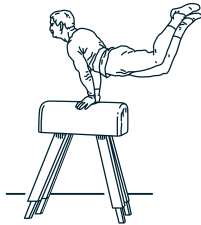
Modern Ghosts a lieu dans deux espaces bien distincts. Cela a-t-il changé votre façon de voir cette expo ?

Même si les espaces sont différents, nous y avons mis la même énergie. Le lieu unique, de par sa surface, nous a juste permis de développer un peu plus notre travail. Nous avons déjà travaillé dans un espace comparable. C'était en 2007 au Palais des Beaux-Arts de Bruxelles. Mais à l'époque, nous n'avions pas les épaules assez larges pour ce lieu.

Même si vous n'êtes pas forcément affiliés à cette scène, avez-vous conscience que les street artistes sont aujourd'hui les rois du pétrole ?

Oui, ils sont en haut du panier. Mais jusqu'à quand ? »

Source : Wik, Octobre 2012



Cody Hudson

(Uniquement en anglais)

« Cody Hudson, a prolific commercial graphic designer and head of his own design firm, Struggle Inc., is also a talented fine artist in his own right. Cody generously donated an awesome drawing for the Juxtapoz 15th Anniversary Art Auction, “The Big Payback”.

Elise Hennigan: What did you donate for the Juxtapoz 15th Anniversary Auction? Can you put the piece in context for us?

Cody Hudson: It is a drawing from a series of hot air balloon inspired drawings I have been doing for the last few years. The series of drawings originated from the idea of trying to envision vehicles that this imaginary cult I was fascinated with had made to try to get themselves closer to a fulfilled spiritual life. They thought that the higher up they would go, the closer to enlightenment they would be.

Ever thought of abandoning commercial graphic design work to focus on fine art, or do you enjoy working on a combination of the two?

I like working on both too much. Also I think I might go crazy if I had to just paint all day long every day. I like the combo of both as it gives me breaks from each side when needed and helps balance my mental state out a bit.

Do you have an ultimate dream design project that you would kill to work on?

I would like to design the graphics on the side of an airplane or maybe a Neil Young album cover. Although I doubt I would kill someone to get either. I'm not really into the idea of going to prison.

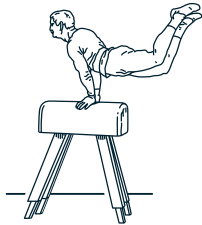
Do you have a ritual that gets you into work mode? i.e. listening to certain music, drinking specific beverages, wearing lucky socks, etc.?

Wake up. work. eat. sleep. wake up.

Anything new and exciting coming up for 2009/2010?

Working on a multi city art tour with Sixpack France for next year that has me excited to make a lot of new graphic works. Also, I got married recently which was fun. Other than that 2010 would be great to catch up on some sleep maybe? »

Source : Juxtapoz , Septembre 2009



La Boca

Membre fondateur et directeur artistique de La Boca, Scot bendall nous raconte son histoire et livre quelques secrets de fabrication. Spécialisé dans l'illustration et production d'images, Ce studio de design graphique base à Londres et à Amsterdam collabore principalement avec les industries musicale et cinématographique mais pas seulement...

Salut Scot, pour commencer peux-tu nous raconter l'histoire de la boca ?

J'ai fondé le studio à Londres en 2002 avec mon partenaire alain de la mata, originaire de bordeaux. Nous avons commencé à travailler avec les industries cinématographique et musicale et pendant longtemps nous avons exclusivement collaboré avec elles. Au départ, nous opérons comme une agence de design graphique traditionnelle puis de l'encre nous nous sommes dirigés vers l'illustration et aujourd'hui nous nous concentrons principalement sur ça et la production d'images. Nous sommes très fiers de pouvoir à l'heure actuelle composer avec différents types de clients, petits ou grands, quelle que soit la nature du projet.

Pourquoi avez-vous choisi ce nom ?

Le nom du studio est à la base inspiré par la bocca, petite ville de la banlieue cannoise. C'est où l'on installe en général lorsqu'on ne peut pas rester à Cannes durant le festival. Que cela représente quelque chose de petit et moins aisé à côté de quelque chose de plus grand et riche nous a plu. Une parfaite métaphore pour notre agence à l'époque où aussi la boca se traduit par la bouche, ça sonnait bien pour un studio de design. C'est une pure forme de communication. Il est difficile de cataloguer

Le style de la boca. Comment le décrirais-tu ?

C'est un véritable choix de notre part à vrai dire. Nous avons toujours été conscients de ne pas développer un style fort reconnaissable sur l'ensemble de notre travail nous aurions pu effectivement construire une vraie identité la boca mais je pense que cela n'aurait pas été très funky. Je pense que tout le monde s'ennuierait très rapidement si nous devions nous répéter tout le temps. Je suis conscient que certaines créations suivent parfois un modèle (comme jouer avec et que plusieurs concepts sont récurrents, mais j'airne également essayer différentes idées et techniques.) E refuse souvent des projets si le brief implique la répétition de ce que nous avons déjà mis en oeuvre par le passé. Selon moi, il est primordial de trouver du plaisir et un intérêt à concrétiser les projets sans être trop limité par les demandes du client.

Tu vis et travailles à Londres, quelle est l'influence de la ville au quotidien ?

Je voudrais d'abord apporter une petite précision. Aujourd'hui, la boca est divisée en deux studios, l'un est installé à Londres et le second est basé à Amsterdam. Chaque studio travaille en relation étroite avec l'autre à distance.

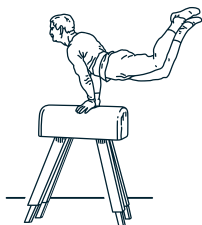
Je suis né et j'ai grandi à Londres, donc la ville en elle-même a inévitablement une grosse influence sur moi personnellement. Le me demande souvent si l'utilisation des couleurs vives sur nos créations est une réaction directe à l'environnement gris dans lequel nous vivons mais je ne suis pas sûr cependant, je n'ai pas l'impression de faire partie d'une scène graphique londonienne. Probablement plus d'amis graphistes à Paris qu'à Londres.

Peux-tu nous parler de la collaboration avec Ray-Ban pour la campagne Never Hide ?

Ce fut un projet super intéressant pour nous. Nous avons été approchés directement par Ray-Ban qui était sur le point de sortir un nouveau modèle de Wayfarer baptisé la boca. La marque a pensé que ce sera vraiment cool que nous participions à la

De la série Never Hide/ donc nous avons imaginé selon le concept de couches révélatrices de la personnalité. L'idée étant d'affirmer sa propre individualité et ne pas être un caméléon dans la vie. Peu après, Ray-Ban a commandé une animation pour

Donner vie à l'affiche, ce qui était assez étrange pour nous car nous n'avions jamais vu auparavant notre travail



décliné de cette

Quel est le processus de création pour les pochettes d'albums et les affiches de films. Est-il le même ? Es-tu inspiré par la musique. L'artiste lui-même. Les personnages ou le type de film ?

Le processus est assez similaire de manière générale mais il existe tout de même une différence. Pour les tu crées une affiche pour quelque chose qui a déjà une forme visuelle tandis que pour la musique tu dois créer une pochette pour quelque chose de complètement invisible pour les yeux. D'une certaine manière, nous avons pour rôle la création du lien visuel entre la musique et le public ce qui représente un sacré défi pour moi. Généralement (mais pas toujours), les projets musicaux sont plus personnels. J'ai vraiment besoin de comprendre la musique ou l'artiste avant de pouvoir imaginer l'artwork. La création de films est plus compliquée dans le sens où il est nécessaire de prendre en compte les contraintes commerciales. Il est difficile de s'inspirer simplement du film car doit avoir pour objectif principal d'attirer le public. Idéale est celle qui rajoute quelque chose à l'expérience et qui ne se contente pas de visualiser uniquement la scène ou d'un personnage. Il faut faire en sorte qu'elle accompagne le film et qu'elle étende la connexion émotionnelle sans être seulement un outil de vente.

Avec quel artiste ou label aimerais-tu collaborer ?

Créer des visuels un peu fous pour un artiste ultra commercial comme Lady Gaga par exemple. Sinon en termes de style musical, le hip-hop a toujours fait partie intégrante de ma vie mais je n'ai jamais travaillé de près ou de loin pour cet univers. Quelques visuels pour le label Stone Island seraient géniaux s'il vous plaît

Lancement de la série spéciale mag. Les sneakers portées par Michael J. Fox dans Retour vers le futur 2. Était quelque chose de spécial de travailler sur ce film qui fait partie d'une des trilogies de science-fiction les plus célèbres. Les gens qui ont vu le film voulaient avoir les chaussures et l'hoverboard

Ah oui, un projet très spécial pour moi me rappelle étant plus jeune avoir été obsédé par les mag et l'hoverboard lorsque le film est sorti. Tout le monde fêtait d'ailleurs ! C'est un moment qui a marqué profondément mon enfance. Mis à part ces souvenirs, je suis aussi un grand fan de sneakers donc tout ce qui a un rapport avec Nike est captivant pour moi. Nous avons aussi reçu deux hoverboards avec ce projet mais nous n'avons pas encore trouvé la place pour les accrocher sur les murs de l'agence. Pour le moment, ils sont encore dans

Tu es venu à Nantes il y a plusieurs mois pour une exposition consacrée comment était-elle et

Qui. Regardez-les sur la scène ?

Jamais venu à Nantes avant et j'ai été très surpris par l'engagement que notre travail

A permis de rencontrer plusieurs acteurs du graphisme en France. Il existe des grands talents chez vous ! Venez profiter pour passer le bonjour à nos amis de Ill Studio et Lvl Studio !

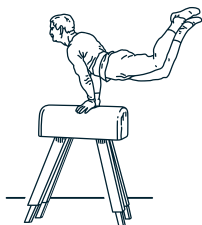
Trouver des nouvelles idées. As-tu un petit truc pour stimuler ton imagination ?

Comme tous les créatifs, je suis toujours en train d'observer ce qui m'entoure. Il ne faut jamais cesser généralement autour de moi que je recueille de la matière. La clé, c'est de noter tout ce que tu peux pour avoir le maximum d'éléments auxquels tu peux ensuite te référer. Principalement l'application Evernote pour organiser mes idées et trouver l'inspiration plus tard.

Quels sont les actuels et futurs projets du studio ?

Nous sommes très occupés en ce moment et tant mieux ! Nous travaillons avec les très sympathiques allemands de Booka Shade et le groupe indie anglais Bombay Bicycle Club. Et puis nous avons des projets super cool en cours avec nos vieux amis parisiens du label Versatila

Un dernier mot : carpe diem !



Geoff McFetridge

« Tu as passé ton enfance à Calgary, comment pourrais-tu décrire cette ville et le temps que tu as passé là-bas ?

Geoff McFetridge: Calgary est un endroit très intéressant pour y grandir. Je suis arrivé ici de St. Albert, Alberta, une ville encore plus petite, où je passais beaucoup de temps dans les prairies à jouer dans les marais (appelés «slews») et les hautes herbes. Je me souviens d'une année où tout le quartier a été envahi par des chenilles. Quand nous sommes arrivés à Calgary, on vivait dans une banlieue qui venait juste d'être construite, derrière nous il y avait des pâturages à l'infini... Il n'y avait que des routes, aucune maison à certains endroits. Après, la banlieue s'est de plus en plus étendue. J'ai vraiment grandi au milieu de nulle part. Il n'y avait pas d'histoire, quant à la culture il fallait vraiment le vouloir pour la trouver, ce que j'ai fait. Skateboard, musique hardcore, ce genre de choses s'est développé en dehors des banlieues dans toute l'Amérique du Nord.

C'est vrai que la plupart des Canadiens détestent les Québécois (ou est-ce seulement le cas du musicien Mac DeMarco qu'on a interviewé récemment)?

Oh non, je ne pense pas. Calgary était tellement isolé de quasiment tout le reste du Canada, c'est l'équivalent du Texas pour les États-Unis, ou quelque chose du même ordre. Il y avait de gens de partout à Calgary, mais ils étaient tous ingénieurs. Des gens très ennuyeux qui venaient d'Alberta violer la terre pour l'huile et le charbon. Personne parmi ceux que je connaissais ne détestait les Québécois, Calgary était surtout influencé par les US. Le seul endroit qui m'intéressait, c'était la Californie.

Écoutes-tu des groupes canadiens (excepté Céline Dion bien sûr) ?

Bien sûr, la musique live a été très importante pour moi dans ma jeunesse. J'ai vu des petits groupes locaux incroyables qui valent la peine d'être «googlés» : The Smalls, Beyond Possession, SNFU, No Rebate, Bad Housekeeping... Plus tard, ça a été Sloan, New Pornographers & Neko Case - et bien évidemment Arcade Fire.

Qu'est-ce qui t'a plu dans l'art ?

J'ai toujours dessiné, mais l'élément déclencheur a vraiment été de faire des magazines au lycée. Ça m'a ouvert à quelque chose qui n'était ni commercial, ni intégralement issu des Beaux-Arts.

Quels sont les artistes que tu admires le plus ?

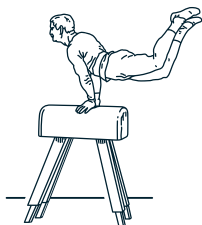
Saul Steinberg, David Hockney, Barry McGee, Chris Johanson, Bruce Nauman (ses propos plus que son travail), Keith Haring, Alex Katz, John Wesley...

Si tu avais passé ton enfance à New-York, penses tu que ton art aurait été différent ? Penses tu que l'environnement influence la création ?

Bien sûr que mon art aurait été différent, et je pense aussi que j'aurais envisagé mon travail d'une toute autre manière... J'aurais été entouré plus tôt d'artistes, et j'aurais peut-être choisi cette voie plus tôt. Je n'en connaissais aucun, je pensais d'une certaine manière qu'il me fallait trouver un métier et j'avais vraiment besoin d'inventer une vie qui me correspondait. Mais j'ai été surpris à maintes reprises par le fait que les gens sont vraiment ce qu'ils sont, indépendamment de leur milieu. Beaucoup de mes amis sont de New-York ou de Los Angeles, et on a grandi en aimant les mêmes choses, on se ressemble tellement... alors que je viens pour ma part du trou du cul du monde. On a fait beaucoup de choses similaires au même moment. Si j'avais grandi à New-York, je n'aurais pas été un aussi bon skieur par exemple.

Tu as déménagé à Los Angeles. A quoi ressemble le milieu artistique là-bas comparé à celui de New-York ?

Je ne sais vraiment pas, je ne suis pas sûr de faire partie du milieu artistique de là-bas. Je connais beaucoup de gens



qui font des trucs, mais c'est plus comme un donut où le milieu artistique serait le trou central.

Tu as été le directeur artistique du Grand Royal Magazine durant deux ans. Qu'est-ce que cette expérience t'a appris ?

1) Je ne suis pas un vrai graphiste dans le sens «mise en page de magazine».

2) Pouvoir me connecter à quelque chose que les gens ont compris (les Beastie Boysss !) m'a ouvert des opportunités que mon travail en lui-même ne me permettait pas. Le monde de la culture qui connecte, s'étend et irradie, a été une chose puissante à voir en action. Le Grand Royal Magazine m'a vraiment ouvert des portes. J'ai vu que c'était quelque chose dont je devais me servir.

3) J'ai du prendre une décision sur ce que j'allais faire en tant qu'artiste. J'avais besoin de me focaliser sur ce dans quoi j'étais bon.

Comment étaient les Beastie Boys ? Honnêtement ?

J'ai seulement rencontré Mike D. Je crois qu'on a échangé des mails avec Yauch une fois il y a quelques années. Mike voulait vraiment devenir un businessman, peut-être construire un empire ? Les personnes que j'ai rencontrées grâce au magazine et qui ont eu un vrai impact sur moi n'ont pas été les Beastie Boys. Ce sont Mark Lewna ou Sofia Coppola et, bien après, Spike Jonze. J'ai rencontré certains de mes meilleurs amis (Ian Rogers et Paul Hastings) grâce au magazine.

Est-ce que ces années ont été des années sauvages ou des années de boulot ?

Les deux. C'était vraiment fou, avec du travail et beaucoup de fun. Je vivais avec 10 000 dollars par an. J'ai rencontré ma femme actuelle et eu ma première exposition. Je faisais de l'Art et du skate tout le temps, je ne dormais jamais.

Tu as bossé avec Sofia Coppola, c'était comment ?

Sofia est incroyable. J'ai travaillé avec elle des années. Je faisais des designs pour Milk Fed, sa ligne de vêtements. C'était génial de bosser avec elle, de voir sa créativité prendre forme. En dehors de ça, j'ai vu le manifeste de Virgin Suicides, et après j'ai pu travailler dessus, faire des posters etc. C'était une expérience incroyable.

Quel est ton film préféré de Coppola ?

Virgin Suicides.

Y a-t-il un directeur qui t'inspire particulièrement ?

Werner Herzog. Je l'ai vu parler au Cal Arts et ça a changé ma vie. Spike Jonze est l'une des personnes qui compte le plus pour moi ainsi qu'un ami, mais il m'a aussi énormément influencé durant des années et fut d'un grand soutien.

Dans tes travaux, tu sembles être obsédé par les mains. Pourquoi ?

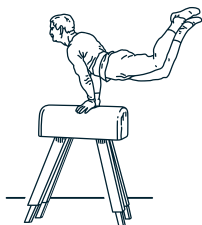
J'imagine que je suis à la recherche d'images qui seront des sources inépuisables de sens différents. Des images qui sont si familières qu'elles en deviennent triviales... Des objets qui font presque partie de l'alphabet. Qu'est-ce qui pourrait être plus quelconque que le bout de nos bras ? Je suis si lassé des mains, mais elles reviennent en permanence dans mon travail.

C'est comme ça que tu définis ton travail : «être totalement réducteur». Est-ce que tu te forces à ne pas aller trop dans le détail ? Est-ce plus difficile ?

Non, ça me vient très naturellement. Je suis plus productif quand je simplifie.

Est-ce que tu travailles de la même manière lorsque tu fais des clips musicaux ?

Les clips sont issus de l'écriture et écrire est un travail de simplification. Il y a tellement de mots dans la langue. A



partir de l'écrit, je dessine des storyboards détaillés. Je n'utilise aucune autre référence et je ne connais vraiment rien de la réalisation, alors mes vidéos sont des sortes d'extraterrestres. Si je pouvais mener deux vies (et que je n'avais pas d'enfant), j'en passerais une à travailler plus sur la vidéo, mais j'ai dû mettre ça un peu de côté pour ne pas être trop occupé dans ma première vie.

Est-ce que tu as aimé le film Beautiful Losers ?

Je l'ai aimé. Je m'intéresse vraiment à ces gens. Ce sont mes semblables. J'aurais aimé qu'Aaron (Rose, ndlr) mette sa vie, son parcours dans le film. C'est comme un grand trou béant dans la narration. Son histoire est vraiment folle, et pourtant c'est une histoire vraie. Je ne lui en ai jamais parlé, c'est quelqu'un de réservé et je respecte ça.

Est-ce que tu te sens proche des autres artistes dans le film comme Shepard Fairey, Ed Templeton ou Harmony Korine ? Est-ce que tu as le sentiment d'avoir fait partie – et peut-être de faire encore partie – d'une certaine scène ? Ed, Chris, Barry, Brian (Kaws, ndlr), Thomas Campbell, Jo Jackson, Spike et Mike Mills sont réellement mes amis, même si je ne vois pas beaucoup certains d'entre eux. On peut voir comment les membres de cette scène prennent leur indépendance. Nous partageons toujours des galeries, mais les gens ont tendance à se disperser avec le temps. C'est intéressant de le constater, nous savions tous que ça allait arriver. Je sais que ce que je fais a beaucoup changé depuis l'époque de Beautiful Losers. J'ai l'impression que je commence tout juste à aller à l'essentiel et à faire de mon travail quelque chose de vital, alors que Brian, Barry et Chris le faisaient déjà de manière aboutie à cette période.

Dirais-tu que l'Art est utile ?

Yeah. Je pense que l'Art nous relie.

Dans ton travail, tu dois souvent être seul. Es-tu un homme solitaire, toujours calme et regardant au loin, comme Heath Ledger dans Brokeback Mountain ?

Quel film fantastique ! Une chose à savoir sur moi : je souris beaucoup. Si je pouvais être solitaire, je le serais, mais j'ai une famille, un assistant, des gens passent en permanence dans mon studio et mon studio a très peu de murs. Alors je suis comme Heath Ledger, je regarde au loin, mais je suis en train de parler au téléphone et il y a des snacks dans mon sac à dos.

Y a-t-il des artistes français que tu aimes ?

Louise Bourgeois... Je tiens juste à le dire : j'aime la France. Nous allons à Biarritz tous les ans pour surfer.

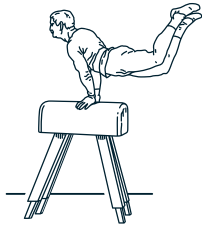
Est-ce que tu as peur du manque d'inspiration parfois ?

Je ne dirais pas vraiment «peur»... Cette pression, pour avoir de l'inspiration, c'est ce que j'utilise... comme inspiration.

Quels sont tes projets pour l'année prochaine ?

Je prépare une exposition dans la Galerie V1 qui ouvre ses portes en mars à Copenhague. »

Source : Brain magazine, janvier 2014



Le design graphique

« Graphistes en colère : pourquoi ils ne veulent plus “fermer leur gueule” »

Les graphistes français n'en peuvent plus du manque de considération à leur égard. Ils expriment ici les raisons de leur mécontentement.

Tout est parti d'une affiche. Celle de la dernière Fête de la musique, pour laquelle des graphistes ont travaillé dans des conditions « inacceptables » et qui a finalement été confiée à une agence de communication. S'en est suivi un texte, signé par près de 1 600 personnes, dénonçant les conditions dans lesquelles se déroule la commande publique en France et, plus généralement, l'absence de considération du graphisme dans notre pays, alors que 35 à 50 000 professionnels pratiquent ce métier. Que se passe-t-il exactement ? Quatre graphistes expliquent pourquoi ils n'en peuvent plus.

Un manque de culture

« Il n'y a aucune culture graphique dans ce pays, estime Vincent Perrottet. On n'apprend jamais à décoder les signes et les images. Toutes celles qui sont posées dans l'espace public sont indécodables, incriticables, car non cultivées ». Les images graphiques, c'est une conjugaison de photographie, d'illustration, de typographie, d'imprimerie, d'occupation des espaces urbains.

Or, les responsables de communication sont rarement en mesure de passer des commandes intelligentes. De plus en plus, ceux qui avaient une formation artistique « sont remplacés par des personnes parlant stratégie, business, images sexy... », raconte un graphiste que nous appellerons Dr Pomme.

Une dégradation de la commande publique

Aujourd'hui, jugent de nombreux graphistes, seule la rentabilité entre en ligne de compte. « Il y a quatre ou cinq ans, raconte Pierre Bernard, le Louvre m'a contacté pour revoir son identité graphique. On s'est fâchés assez vite. Ils voulaient que je fasse des affiches à la con, en appliquant des méthodes marketing que je ne supportais pas. Or, pour moi, le Louvre devrait être à l'avant-garde de l'expression de masse. »

« Sur les affiches, on n'ose plus rien, ajoute le Dr Pomme. Au Théâtre d'Orléans, les images disparaissent au profit d'une typographie destinée à faire passer le message en gros. C'est de la déco. »

En France, jusqu'à maintenant, « seule la commande publique avait développé un rapport intelligent au graphisme, estime Pierre Bernard. Dans les pays anglo-saxons, même certaines entreprises privées y sont sensibles, mais dans notre pays, les responsables marketing en restent à la vision la plus grossière qui soit. Ils se moquent complètement de la dimension culturelle de ce travail ».

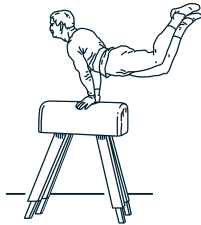
Un autre graphiste, que nous appellerons Brody, est plus nuancé : « Tout comme dans le public, certains responsables privés sont très intelligents dans leur demande. L'intelligence ou le manque de culture sont répartis de façon égale des deux côtés. »

Des conditions de travail indignes

S'il était rétribué normalement, le tarif moyen d'un atelier de création graphique serait de 70 à 75 euros de l'heure, soit 500 à 750 euros la journée, ce qui correspond grosso modo à celui d'un artisan indépendant. On en est loin.

« On nous propose parfois 500 euros pour une étude d'identité graphique qui va au minimum prendre dix jours, explique Vincent Perrottet. A des gens qui ont fait cinq années d'études minimum, complétées de formation post-diplômes et de stages à l'étranger, on demande de travailler quasiment pour rien, ou à des prix inférieurs au montant horaire payé en usine. »

Plus de deux cents graphistes ont signé une lettre de refus envoyée en cas d'appel d'offres incorrect. Brody donne un exemple : « Un grand musée décide de lancer une consultation pour réaliser un catalogue, dans le cadre d'un marché public. Il choisit ce projet comme un meuble dans un magasin, en contactant trente ateliers de graphisme et en leur demandant de faire une proposition, sans les rémunérer. Mais remplir le dossier administratif demande déjà une journée de travail, et la réponse à l'appel d'offres deux à quatre jours ! »



Or, rien n'oblige une institution à travailler ainsi : la consultation n'est pas obligatoire en dessous de 15 000 euros. Et en dessous de 90 000, le marché peut être conclu sur simple devis. Au lieu de faire travailler trente personnes pour rien, une pratique « à la limite de l'esclavagisme, alors que l'Etat et les collectivités devraient être exemplaires », Brody plaide pour un choix sur dossier suivi d'un dialogue. Mais cela demande un minimum de culture visuelle...

Le poids de la publicité

En Angleterre, aux Pays-Bas, en Suisse, voire en Allemagne, là où se sont développés des mouvements comme le Bauhaus, De Stijl, Ulm, le graphisme jouit d'un certain respect. Dans notre pays, il peut revendiquer une histoire ancienne et très riche, faite de fulgurances, mais il est marginalisé depuis trois générations. « La raison, c'est que la publicité a pris possession des médias de masse à partir de 1970, rappelle Pierre Bernard. La France est soumise à la domination de l'industrie publicitaire la plus puissante d'Europe. C'est le marketing qui décide, y compris dans la majorité des institutions. »

Or, toucher « à cette énorme industrie qu'est la publicité, dont on parle très rarement en terme de poids économique alors qu'il est colossal, c'est toucher à un mode de vie, à la question de la représentation de la société de consommation et des objets qu'on consomme, c'est reposer la question de tous les modes de production, et cela, ça gêne tout le monde », constate Vincent Perrottet.

Pas de lieu d'expression

La profession se bagarre depuis plusieurs années pour obtenir un lieu pérenne. A Chaumont, les premiers travaux du Centre international du graphisme doivent commencer fin 2013 pour une livraison en 2015. Il doit poser les fondations d'une culture graphique populaire, comme le fut un temps la galerie du Jeu de paume pour la photographie. « Mais on peut aussi se demander pourquoi, dans les collections du centre Pompidou, il n'y a aucune acquisition en graphisme », relève Vincent Perrottet...

Des interlocuteurs fantômes

« La situation ne peut plus durer, martèle Pierre Bernard. Il nous faut maintenant nous adresser au plus haut niveau. Convaincre que le design graphique est une donnée importante de la culture, et qu'il faut en défendre une vision progressiste. Pour l'instant, on ne nous a pas répondu. Seule la ville de Rennes, il y a trois semaines, nous a dit qu'elle allait porter un regard bienveillant sur notre affaire. Mais au niveau du ministère de la Culture, nous ne sommes pas encore compris. »

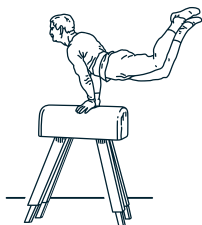
« Nos interlocuteurs, au ministère, sont des fantômes, ajoute Vincent Perrottet. Ils espèrent toujours que ça va se tasser, qu'on va fermer notre gueule, mais là, c'est devenu insupportable pour tout le monde.»

L'Alliance française des designers a envoyé, début mai, une lettre sur le sujet à Aurélie Filippetti, la ministre de la Culture. Son président, François Caspar, attend un rendez-vous de principe dans les jours prochains.

« Nous avons fait adopter une charte des marchés publics en 2012, explique-t-il, mais avec la nouvelle équipe, paf ! Nous repartons de zéro. Il n'existe aucune vision du design dans les services. Ce qui est en contradiction avec les discours de la ministre sur l'importance de se doter d'une vision politique du design. »

Xavier de Jarce

Source: Télérama, juillet 2013



« En 2014, le graphisme fait la fête, et aussi la fête »

Affiche réalisée pour l'éditeur new-yorkais Clay & Gold, impression numérique, 102 x 153 cm, 2008 par Luba Lukova. © Luba Lukova

Retournement complet de situation pour le graphisme français : voilà quelques mois, il se plaignait, non sans raison, d'être ignoré et méprisé par les pouvoirs publics et les commanditaires. Mais ça devrait changer en 2014, puisque pas moins de deux grands événements vont le placer en haut de l'affiche. L'un plutôt public, l'autre privé.

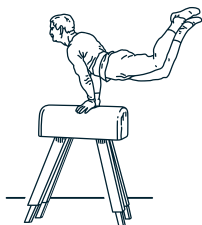
Côté public, à partir de janvier, pour les 20 ans de sa revue Graphisme en France, le Centre national des arts plastiques (qui dépend du ministère de la Culture et de la Communication) organise Graphisme en France 2014. Plusieurs manifestations sont prévues tout au long de l'année : numéro spécial de Graphisme en France, création d'une police de caractère en libre utilisation, salons, colloque international... Elles se raccorderont à la Saison graphique du Havre, au Festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont, au Mois du graphisme d'Echirolles...

Côté privé, mais destinée à un très large public, la première Fête du graphisme se déroulera du 8 janvier au 5 février 2014 à Paris. Organisée par Artevia, une « agence de développement de projets culturels », et avec pour commissaire général l'affichiste Michel Bouvet, elle sera surtout basée aux Docks, cité de la mode et du design. Dans sa désormais fameuse ambiance vert granny smith, on pourra voir, entre autres, une exposition d'affiches de cent onze graphistes du monde entier, un tour de France des réalisations de jeunes créateurs, mais aussi un retour sur cinquante expositions de la défunte galerie Anatome.

Toujours dans le cadre de cette fête, on a aussi hâte de découvrir, dès le 8 janvier, dans les rues parisiennes, puis sur les Champs-Élysées, l'expo Célébrer Paris, pour laquelle quarante affichistes internationaux montreront leur vision de la Capitale. A priori, on est là clairement dans l'affichage commercial puisque JC Decaux est partenaire. Le roi du panneau 4 par 3 et de la marchandisation de l'espace public serait-il enfin sensible à l'impact visuel de son métier?... Quel lien entre les deux manifestations ? Certains graphistes regrettent que la dénomination Fête du graphisme apparente l'événement à la Fête de la musique, alors que cette dernière est une initiative publique. D'autres s'interrogent sur une possible concurrence avec Graphisme en France 2014. Mais ses organisateurs précisent bien que la Fête du Graphisme est une manifestation « associée ». Les deux événements parviendront-ils à faire reconnaître enfin en France le graphisme comme un métier à part entière, à hauts enjeux artistiques et citoyens ? On croise les doigts.

Xavier de Jarcy

Source : Télérama, novembre 2013



• PARTENAIRES DE L'EXPOSITION •

L'Espace LVL est soutenu par : La Ville de Nantes, le département de Loire Atlantique et la région des Pays de la Loire.

En outre, l'événement est soutenu par La Samoa-Quartier de la création, l'agence Aimko, Lila-box, La Contre-Etiquette, l'hôtel Pommeraye et Grolsch

Les partenaires médiatiques de l'exposition sont Fubiz et Vice.

Autres partenaires de l'Espace LVL :



Espace LVL
1, rue du bâtonnier Yves Guinaudeau
44100 Nantes
<https://www.espacelvl.com>
<https://twitter.com/EspaceLVL>
<https://www.facebook.com/espacelvl>
<http://www.espacelvl.com>

Marie Groneau, programmatrice-coordinatrice
06 23 74 04 26
marie.espacelvl@gmail.com

Julien Pitaud, assistant de production et chargé de communication
espacelvl@gmail.com

L'Atelier
1, rue de Chateaubriand, 44000 Nantes
Du mardi au samedi de 13h à 19h et le dimanche de 10h à 15h.
Fermé les lundis et jours fériés.
Entrée libre
02 40 41 65 50.



