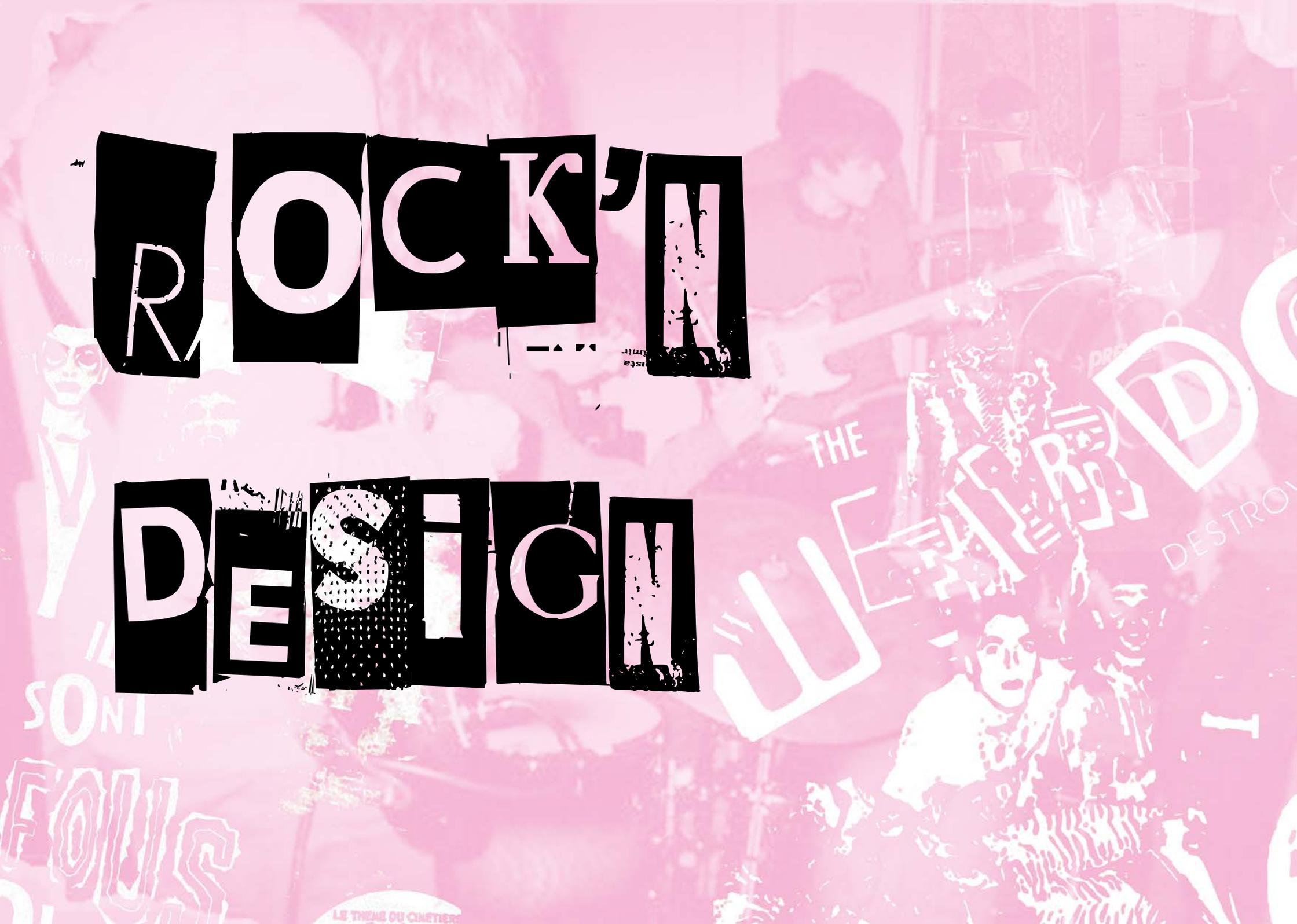


ROCK'N

DESIGN



SOMMAIRE

Introduction.....	p3
Un graphisme amateur nécessaire.....	p4
La proximité entre le design graphique du rock garage et la musique.....	p8
Jouer à l'amateur.....	p12
La copie comme mode de production...	p16
Conclusion.....	p19
Annexe.....	p20
Bibliographie.....	p26

introduction

La musique du latin « musica » est un élément constamment présent dans notre quotidien. Dans le métro, dans la voiture, à la TV et autres, nous sommes amenés à être immergé au sein de celle-ci à maintes reprises lors d'une journée.

La musique n'est pas seulement liée aux sons mais aussi à l'image. Le visuel et le sonore sont deux domaines différents faisant chacun intervenir deux perceptions sensorielles distinctes : la vue et l'ouïe. Cependant, comme tous sens, ces deux processus cognitifs peuvent entretenir des liens et se mêler (c'est d'ailleurs la définition de travaux dit « audiovisuels »). Les meilleurs moyens d'accompagner la musique par le visuel restent les pochettes de vinyles, les clips ainsi que l'identité visuelle des artistes. Aux alentours des années soixante ce fût l'essor du design des pochettes de vinyles mais également le début du rock garage. Celui-ci est un style musical caractérisé par l'inexpérience et la jeunesse des musiciens, leur manque de moyens les obligeront à répéter et enregistrer dans les garages familiaux, ce qui donnera à leurs productions un son amateur brut. Le caractère amateur du rock garage n'est d'ailleurs pas seulement présent dans la musique mais aussi il est aussi dans son design. Pochette d'album créée grâce au collage, clip réalisé avec la caméra familiale, logotype dessiné au feutre : **le design graphique amateur est-il le reflet du rock garage ?**

Un Graphisme amateur nécessaire

La principale source de l'amateurisme dans le rock garage est le manque de moyens financiers et techniques.

Le rock garage est souvent pratiqué par les jeunes, payer un graphiste est alors impossible, l'amateurisme va donc entrer en jeu. Tout d'abord, donnons une définition de l'amateurisme¹, l'amateurisme est le caractère de quelqu'un qui pratique une activité en amateur, sans parvenir à la maîtrise professionnelle.

Bien que le terme amateur soit le plus souvent connoté de manière péjorative, la réalité en est tout autre et faire avec peu de moyens ne signifie pas mal faire. Prenons exemple avec les Dynamite Shakers, un jeune groupe de rock garage vendéens, leur clip *Blow my Mind* a été entièrement filmé par le père du chanteur du groupe. Celui-ci n'a utilisé que son téléphone pourtant le résultat est qualitatif. De plus, économiser ouvre les portes à la créativité et à l'imagination. L'amateur va réfléchir davantage sur la façon dont il va procéder pour réaliser son identité graphique ainsi que ses clips et ses pochettes d'album afin de réduire les coûts.

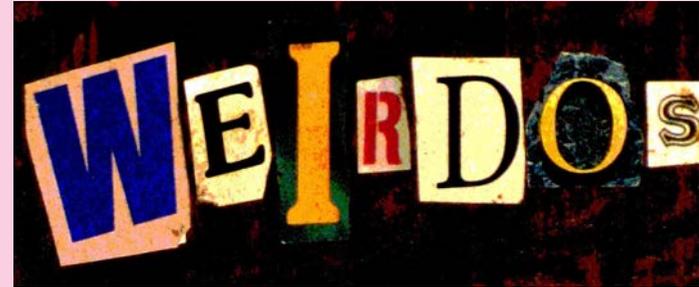
Chez l'amateur l'authenticité est donc d'autant plus présente, il représente ce qu'il a entièrement envie de représenter de son groupe et de sa musique.

¹ Définition d'après le dictionnaire Larousse.

Le manque de moyens n'est pas que financier mais aussi technique ce qui va amener les amateurs à innover ainsi qu'à s'essayer à de nouveaux outils. Cette différence est notamment due au manque de matériels et d'expérience.

Les techniques de l'amateur et du professionnel sont forcément différentes autant dans la création que dans l'impression. L'amateur a plus tendance à utiliser la technique du dessin, de la décalcomanie et du collage, par exemple avec l'un des tout premiers logotypes du groupe *The Weirdos* [Fig. 1], a été réalisé par eux-mêmes en découpant des lettres dans des magazines, ce qui donne un mélange typographique qui reflète bien l'esprit du rock garage. Mais aussi, la pochette d'album de *13th floor elevator* [Fig. 2], l'une des pochettes les plus connues, qui a été réalisée entièrement grâce au dessin. Le professionnel, lui, a accès à plus de matériels tels que des caméras équipées, du matériel de dessin professionnel, il dispose également d'un trait plus affirmé grâce à son expérience.

Du côté de l'impression, le professionnel aura recours à des techniques telles que la sérigraphie et de la lithographie contrairement à l'amateur qui lui va s'orienter vers un photocopieur.



[Fig. 1] Premier logo du groupe *The Weirdos*.



[Fig. 1] Pochette d'album de *13th floor elevator*, 1966.

La proximité entre le design Graphique du Rock Garage et la Musique

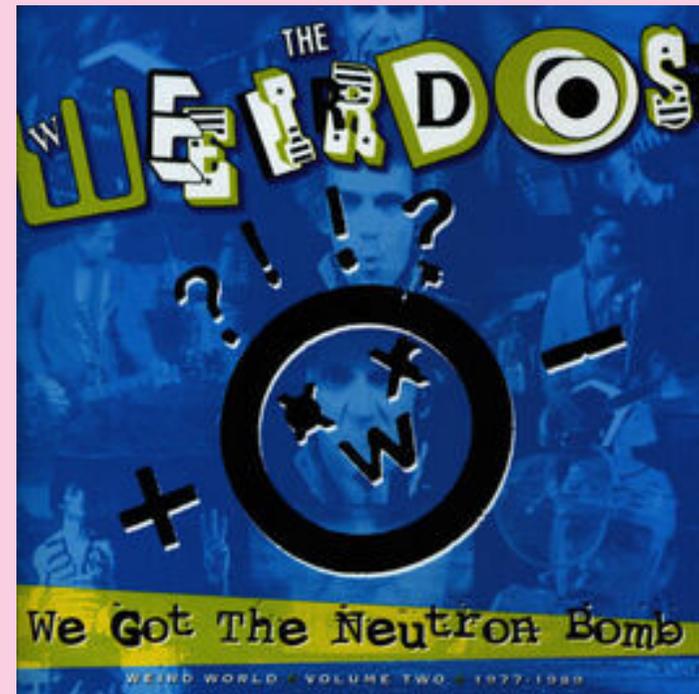
Le design graphique du rock garage et la musique présentent de nombreux points communs, le plus évident reste la passion. Le graphiste, comme le musicien, doit avant tout sa pratique à la passion. Cependant, la passion n'est pas signe de professionnalisation, certains préfèrent rester dans une pratique amateur. Devenir professionnel implique de pratiquer tout le temps et cela risque de lasser l'amateur de sa passion.

Le graphisme et la musique sont liés, le graphisme va permettre d'identifier le style musical et de communiquer sur la musique ainsi que de l'accompagner. Le rock garage est d'ailleurs assigné à un certain style graphique, quand on parle de ce style musical, on imagine directement des affiches réalisées de façon amateur avec de la typographie collée ainsi que des images retouchées vulgairement et des clips réalisés grâce à un vieux caméscope.

Les codes graphiques et musicaux dans le rock garage sont en retrait.

La seule règle est l'absence de règles. Harmonie peu ou pas présente, absence de grille graphique³, le bien fait n'est pas une obligation. Cela est de même pour la musique, pas besoin de savoir chanter, de connaître tous les accords musicaux, l'harmonie n'est pas toujours présente. Chacun fait ce qu'il veut, c'est ce qui fait l'authenticité du rock garage. Reprenons l'exemple du groupe The Weirdos mais cette fois avec leur pochette d'album *We got the neutron Bomb* [Fig. 3], cette pochette ne présente aucune harmonie, les couleurs ne vont pas ensemble et les mélanges typographiques sont excessifs surtout dans leur logo. Bien que l'absence de règles soit présente, la pochette représente bien les musiques sur le disque.

³Élément déterminant de la mise en page, permettant de structurer un format.



[Fig. 3] Pochette de l'album « *We got the neutron bomb* » du groupe The Weirdos, 2003.

Jouer à l'Amateur

Bien que l'amateurisme soit une pratique non professionnelle, certains designers n'hésitent pas à piocher dans celle-ci, que ce soit pour des clips, pour des pochettes ou autres identités graphiques. Les artistes tiennent en général à garder les racines du rock garage, l'aspect amateur est alors un des critères les plus demandés quand ils font appel à des professionnels. Le professionnel va alors s'orienter vers la transgression⁴. C'est le cas du réalisateur Yohan Gérard avec le clip *What's Goin' On* des Dynamite Shakers, celui-ci a utilisé un ancien caméscope afin d'obtenir des images avec un aspect amateur pixelisées et sans stabilisateur.

Cependant le graphiste ayant des connaissances dans le domaine du design ne parviendra pas à avoir un résultat comme s'il ne connaissait rien dans ce domaine, il y aura toujours une part de professionnalisation dans son travail. Cela en est de même pour l'amateur qui va essayer de copier le professionnel.

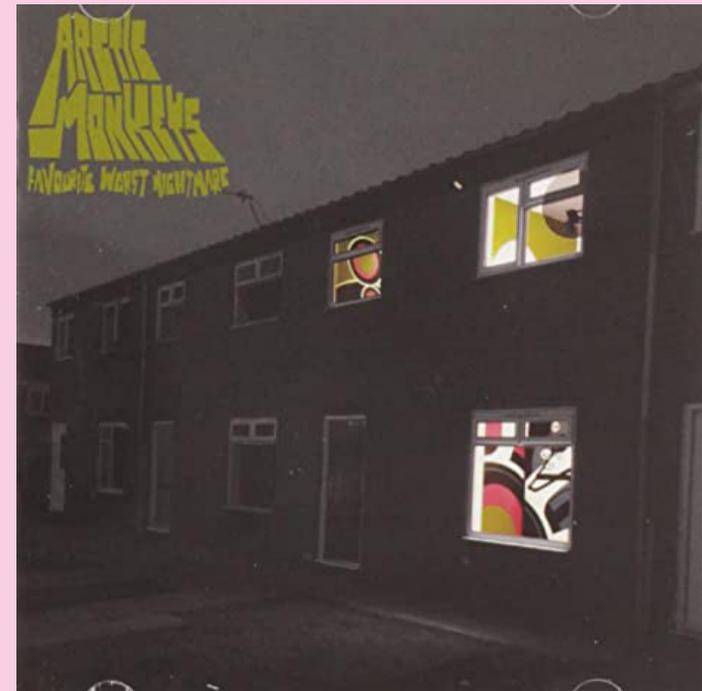
⁴ Action d'aller à l'encontre d'une loi, une règle ou bien encore d'un ordre. Définition d'après Linternaute.

La transgression bien que cela peut paraître péjoratif offre en réalité de nombreuses vertus.

Transgresser donne l'impression de liberté et peut fasciner le spectateur. Bien souvent assimilé à la rébellion et à la provocation, la transgression a en réalité plusieurs facettes. La destruction est un moyen de créer sans contraintes, aller au-delà des codes offre une nouvelle liberté. L'absence de normes peut créer de nouvelles normes.

De plus, les tendances sont un éternel recommencement, il est donc important de piocher dans le principe de transgression afin d'être tendance. Tout redevient un jour ou l'autre au goût du jour. Ainsi le vintage devient contemporain. Par exemple, la pochette *Favourite Worst Nightmare* [Fig. 4] du groupe Arctic Monkey, bien que celle-ci ait été réalisée en 2007, elle reprend les codes des années soixante, avec la présence de motifs psychédéliques et un logo qui semble être réalisé à la main.

On peut alors parler aussi de copie des professionnels sur les amateurs des années soixantes.



[Fig. 4] Pochette de l'album « *Favourite Worst Nightmare* » du groupe Arctic Monkey, 2007.

La copie comme mode de production

« Copier c'est mal. Amasser de l'argent ou se couvrir de gloire grâce au travail créatif d'autrui, c'est moralement répréhensible et, en principe, interdit par la loi. Mais les choses sont-elles vraiment si simples ? Une copie ou quelque chose qui y ressemble fort peut émaner d'une source tout à fait inattendue et conduire à de nouvelles considérations.⁵ »

Cette citation de Chris Meplon explique que copier n'est pas réellement immoral, cela permet d'apprendre, de créer et d'innover.

Dans le monde du design, de la musique et de l'art la notion de copie est fortement présente. L'amateur copie le professionnel et le professionnel copie l'amateur. L'élève copie le maître pour apprendre mais par la suite, copier va l'inciter à innover en reprenant certains aspects pour les modifier. À force de voir un principe se multiplier, la population va être amenée à apprécier un produit, un style musical, un style graphique etc. La copie permet donc de créer une tendance.

⁵ Ceci n'est pas une copie, Meplon Chris, 2016

De nos jours, la copie est facilitée par la démocratisation des logiciels et des canaux de diffusion numérique.

N'importe qui aujourd'hui peut s'essayer au graphisme et à la musique grâce aux logiciels en libre accès tels que Photofiltre, Canva, Music Editor, Audacity, etc. Cependant ceux-ci restent moins performants que les logiciels professionnels payants.

Toutefois, le prix peut être un frein pour quelqu'un qui souhaite se professionnaliser. C'est la raison pour laquelle de plus en plus de personnes ont accédé à ces logiciels illégalement : en 2018, 32% des logiciels en France seraient piratés. Les logiciels de créations tels que la suite Adobe sont les plus touchés. Le design amateur peut donc être pratiqué avec des logiciels professionnels mais sans pour autant avoir des connaissances et des compétences sur ceux-ci.

⁶Source : Statista



Conclusion

En conclusion, le design graphique amateur reflète le rock garage, cela provient dans un premier temps du besoin d'économiser et du manque de matériel qui va pousser à créer et innover avec d'autres moyens. Cependant l'amateurisme n'est pas péjoratif mais nécessaire pour représenter ce style musical qui provient lui-même d'une pratique amateur. Même quand le manque de moyens n'est pas présent, l'amateurisme est recherché que ce soit par les amateurs eux-mêmes mais aussi par les professionnels lorsque les artistes du rock garage font appel à eux.

De plus, le rock garage et le design graphique ont de nombreux points communs notamment la passion qui va pousser l'amateur à ne pas aller vers la professionnalisation. On retrouve dans le rock garage et dans son design la notion de transgression qui va faire avancer et amener à innover, tout comme la copie. A l'heure d'aujourd'hui la pratique amateur est facilitée par la démocratisation des logiciels et la facilité d'obtenir des logiciels professionnels illégalement.



Interview des Dynamite Shakers, groupe de rock garage.

1/ Présentation du groupe

Nous sommes les Dynamite Shakers : 4 musiciens de 20 ans (Elouan à la guitare et au chant, Calvin à la guitare, François à la batterie et Lila-Rose à la basse). On joue du rock garage et on existe sous cette formation depuis 2 ans. Elouan et François (les pionniers du groupe) se connaissent du conservatoire, Calvin et moi faisons partie d'un autre groupe. Calvin a rejoint en premier car Dynamite Shakers avait besoin d'un deuxième guitariste et moi j'ai remplacé le bassiste quelques mois plus tard.

2/ Pour vous qu'est-ce que le rock garage et qu'est-ce qui le qualifierait ?

Pour nous, le rock garage est la définition de l'énergie. Les morceaux sont souvent composés de riffs plutôt simples; mais justement pour nous, le but c'est de complexifier ces accords simples pour en faire ressortir un morceau arrangé et plein d'énergie.

3/ D'où vous vient cette passion pour le rock ?

Les origines de notre passion du rock sont différentes. Elouan tient cette passion particulièrement de son père qui a une énorme collection de vieux vinyles de rock garage mais aussi de tout autres styles comme rockabilly ou punk. Elouan est également un énorme fan des Arctic Monkeys. Calvin est un grand fan des Rolling Stones. Il tient cette passion de son grand-père et de toute sa famille qui écoute beaucoup de groupes rock 60's comme les Beatles ou les Who. Lila-Rose a d'abord découvert les Beatles toute seule en se baladant sur YouTube puis a continué à alimenter sa culture musicale rock en faisant ses recherches toute seule et surtout en intégrant le groupe. François a une passion pour la musique qui va au-delà du rock. Ses parents l'ont beaucoup influencé à travers des CDs Best-OF d'artistes (surtout funk) qu'ils écoutaient tels que James Brown, Earth, Wind & Fire, etc...

4/ Enregistrez-vous vos musiques dans un studio ou dans un lieu tel qu'une chambre ou autres ?

Notre première démo sortie en avril 2021 a été enregistrée dans notre salle de répétition. Certains singles disponibles sur YouTube ont été enregistrés directement en live lors d'un concert et notre EP « Split Brain » sorti en août dernier a été enregistré dans un studio d'enregistrement non loin de Rennes.

5/ Quel est votre lieu principal de répétition ?

Jusqu'à cette année, nous répétons uniquement chez Elouan, car son père a fait construire une petite salle de concert privée dans son jardin. Cette année, nous avons tous bougé à Tours pour nos études et nous répétons dans un local de répétition mis à disposition sous abonnement au Temps Machine à Tours.

6/ Comment votre logo a-t-il été conçu ? Par un professionnel, un amateur ou bien par vous-même ?

Notre logo a été conçu par un professionnel à qui nous avons donné nos idées et nos pistes pour sa confection.

7/ Pouvez-vous expliquer ce qu'il évoque ou représente ? Est-ce votre choix qu'il soit essentiellement Typographique ?

À l'époque où nous avons fait confectionner notre logo, nous écoutions énormément les Fleshtones. Leur logo, un peu style garage party, nous plaisait bien. Nous avons aussi été inspirés par d'autres groupes garage 60's. Nous avons décidé de choisir une typographie car nous n'avions pas d'idée de dessin ou symbole pour notre groupe.

8/ Vous est-il déjà arrivé de concevoir vous-même des conceptions graphiques pour le groupe (clips, logo, cover...) ? Si oui par quels moyens et comment avez-vous procédé ?

Nos premières covers sorties en novembre 2020 ont été filmées dans notre salle de répétitions par le père d'Elouan avec son téléphone. Le son a été pris sur la table de mixage de la salle.

Nos clips ont tous été tournés par des professionnels. Par contre, nous faisons nous-même notre communication avec des photos généralement prises avec un appareil jetable et nous commençons maintenant à prendre nos vidéos avec un vieux caméscope. Nous comptons faire notre prochain clip nous-même avec ce caméscope. La pochette de l'EP « Split Brain » a été prise par moi-même lors d'un concert à Paris au Bus Palladium.

9/ Est-il important pour vous graphiquement de garder l'aspect « fait main » et amateur des débuts du rock garage dans vos clips ? Et dans votre identité graphique (photos, logo ...) ?

Pour nous, le côté « amateur » est très important car c'est ce qui nous plait et c'est aussi ce qui plait au public qu'on vise. Nous ne voulons pas que notre identité soit super moderne, nous aimons garder ce côté vintage notamment dans nos tenues et notre communication. Et nous aimons beaucoup faire notre communication nous-même, sans l'avis de professionnels. Nous voulons rester authentiques.

10/ Si vous faites appel à un professionnel pour une conception graphique, lui demanderez-vous de copier l'amateur (C'est-à-dire de transgresser dans les codes graphiques afin de revenir à cet aspect fait main) ? ou lui demanderez-vous quelque chose de plus contemporain qui ne reprend aucun code de l'amateur ?

Oui, nous avons justement demandé au réalisateur du clip de « What's Goin' On ? » de donner un effet vintage et amateur au clip. Nous avons aussi insisté sur le fait de rester naturel et authentique, nous refusons de jouer des rôles.

11/ Pour vous, l'amateurisme est-il le reflet du rock garage ?

Pour nous, l'amateurisme est important car nous ne voulons pas être vus comme ces autres artistes commerciaux avec leurs clips parfaits, leurs photos parfaitement retouchées, etc... Nous sommes jeunes et nous voulons que notre public le ressente en nous écoutant et en nous voyant. Nous écoutons aussi très peu d'artistes récents à part les Arctic Monkeys (surtout leurs premiers albums) et c'est pourquoi nous aimons beaucoup tout ce qui est vintage.

12/ Quelles sont vos inspirations graphiques ? Un clip vous a-t-il particulièrement marqué ?

Arctic Monkeys - Teddy Picker
(Elouan)

Arctic Monkeys - Fake Tales Of San Francisco (Calvin)

Sonic Youth - Kool Thing (François)

Idles - GROUNDS (Lila)

13/ Pour vous, à quoi ressemblerait votre pochette d'album idéale (motifs, typographie, couleurs, technique...) ?

Nous aimerions beaucoup avoir une pochette dans le même style que Oasis « Definitely Maybe » ; c'est-à-dire un salon où l'on pourrait nous voir ainsi qu'une table avec pleins d'affaires personnelles et lambdas comme des clopes, un cendrier, des vinyles, etc... Nous avons pleins d'autres idées différentes mais celle-ci en est une sur laquelle nous travaillons un peu plus.

14/ Avez-vous une pochette d'album de rock garage qui vous a particulièrement marqué ?

La pochette du premier album des Arctic Monkeys est parfaite.

БІБЛІОГРАФІЯ ET SITOGRAPHIЯ

Réflexion sur la musique :

- Hirt André, La condition musicale, 2018.
- Wolff Francis, Pourquoi la musique ?, Francis Wolff, 2019

Interrogation sur le graphisme dans la musique :

- Clermont Camille, le Flow, mémoire dsaa, 2019
- Index Grafik, accompagner le son par le visuel - <http://indexgrafik.fr/accompagner-le-son-par-le-visuel/>
- Kibлинд Magazine, numéro 08, cover édition, 2022

Le graphisme dans le rock :

- Grushkin Paul, Rock Art, 2009

Notion de la copie et de l'imitation :

- Dynamite Shakers, What's Goin' On ? - <https://www.youtube.com/watch?v=rCQ2PXd7mF4>
- Meplon Chris, Ceci n'est pas une copie, 2016

Notion de transgression :

- Bertrand Yoann, Tout le monde est graphiste, 2008
- Désar Noémie, Transgression, mémoire dsaa, 2015
- Guignard Julie, Tout est normal, mémoire dsaa, 2019
- Nebinger Louis, Système tuning, mémoire dsaa, 2016
- Poynor Rick, Transgression, graphisme et postmodernisme, édition, 2003
- Teal Triggs, La révolution du DIY, 2010
- Verbeck Manon, graphisme public, mémoire dsaa, 2013