



Abstract

In *Death Metal*, a lot of things can be difficult to understand, either it's the lyrics, identifying an instrument, or there are elements harder to comprehend: the graphic identity. The typography, logos, or album covers are extremes. While the goal of the graphic aspect of most music genres is to be easy and comfortable to read, here, it's the opposite. What is the goal of making logos or visuals hard to decipher and how can it make people appreciate the music even more?

This research demonstrated that *Death Metal* fans appreciate the genre for its aesthetic. The phenomenon is similar to overly graphically violent movies which are often loved for their special effects. To appreciate the genre, the fans detach it from the meaning or themes that can be taboo. Differed signs require an additional investment. From the outside of the scene, they can be seen as a warning sign. After 40 years of existence, the genre needs to find a new meaning by changing its codes or reevaluating what is shocking and «outside the norms» in 2025.

1. Les codes graphiques du Death Metal

7 1.1. Opposition à la pensée dominante

9 1.2. Horreur et violence esthétique

11 1.3. Le signe pour avertissement

2. Le signe au service de l'imagination

15 2.1. Le support physique

17 2.2. Le support numérique

18 2.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

3

Le *Death Metal* est un sous-genre dérivé du *Thrash Metal* et qui se caractérise par des sons de guitares et des basses distordus, du tremolo picking¹, une batterie agressive, des blasts beats² et un chant appelé le growl³. Le tout forme volontairement un chaos sonore, souvent accentué par des moyens d'enregistrement modestes ou, pour les pionniers du genre, des appareils d'enregistrement non adaptés au style musical. Mais comment penser au *Death Metal* sans imaginer ses logos déformés, illisibles et ses couvertures d'album fourmillant de détails, parfois de très mauvais goût ? D'ailleurs, quand on réfléchit à ces groupes musicaux, on pense d'abord à un logo, puis à une couverture et enfin quelques riffs ou une musique précise. La majeure partie du côté "provocant" se trouve dans l'identité graphique puisque les paroles sont souvent incompréhensibles. Les amateurs du genre apprécient de prendre le temps d'identifier chaque instrument et de traduire les motifs vocaux, en écoutant ; on ne fredonne pas les paroles, c'est la même chose pour l'identité graphique, on ne lit pas un logo, on identifie sa forme et l'idée qu'il renvoie. La compréhension de la couverture n'est pas immédiate, on perçoit d'abord son ambiance et ses couleurs.

Mais alors, dans quelle mesure différer la compréhension des signes peut-il participer à l'expérience musicale ?

1. Les codes graphiques du Death Metal

1.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

1.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

2. Le signe au service de l'imagination

2.1. Le support physique

2.2. Le support numérique

2.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

4

4.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

4.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

5. Le signe au service de l'imagination

5.1. Le support physique

5.2. Le support numérique

5.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

5

5.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

5.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

6. Le signe au service de l'imagination

6.1. Le support physique

6.2. Le support numérique

6.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

6

6.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

6.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

7. Le signe au service de l'imagination

7.1. Le support physique

7.2. Le support numérique

7.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

7

7.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

7.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

8. Le signe au service de l'imagination

8.1. Le support physique

8.2. Le support numérique

8.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

8

8.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

8.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

9. Le signe au service de l'imagination

9.1. Le support physique

9.2. Le support numérique

9.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

9

9.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

9.2. Horreur et violence esthétique

Des groupes comme *Cannibal Corpse*, *Gorgasm*, *Mortician*, *Regurgitation* et d'autres vont exhiber l'horreur. On se rapproche parfois des splatters⁹ mettant l'accent sur le gore et la violence graphique, qu'il s'agisse de mutilation, torture, meurtre, viol ou tout à la fois. Certains groupes rendent hommage au cinéma d'horreur de manière explicite en intégrant des extraits de films d'horreur en intro, outro ou pendant la musique, mais aussi en s'inspirant du cinéma pour leurs visuels. Le film *Ultimo Mondo Cannibale*, par exemple, sert de modèle pour l'album *Ultimo Mondo Cannibale* d'*Impetigo*. Selon Michelle Phillipov¹⁰, dans *Death Metal and Music Criticism* les instruments et les paroles difficilement identifiables permettent à l'auditeur de se détacher de ce qui est raconté. Le même principe est utilisé pour l'identité graphique, les signes dont la compréhension est différés ; c'est-à-dire qu'ils demandent un effort ou un investissement supplémentaire de la part du public pour être décryptés, compris et assimilés. Ce phénomène permet à l'auditeur de se détacher du sens et d'apprécier l'objet de manière esthétique. Par exemple, la couverture de *Tomb of the Mutilated* de *Cannibal Corpse*, pour son aspect provocant, exagéré et ses couleurs plutôt que par la représentation d'un cannibale entre des zombies décharnés. Le tout, étant encore plus comique lorsque l'on voit le logo d'autorisation parentale "Explicit Lyrics", la couverture d'album n'ayant thématiquement laissé aucun doute sur la nature des thèmes abordés par le groupe.

10. Le signe au service de l'imagination

10.1. Le support physique

10.2. Le support numérique

10.3. Inclure le public

Annexes

22 Étude de cas

27 Interview avec Ryan Baker

31 Bibliographie

10

10.1. Opposition à la pensée dominante

Les artistes et graphistes de la scène *Death Metal* s'inspirent de la musique pour la traduire graphiquement. Souvent, les logos sont créés par des membres des groupes eux-mêmes, ils échappent alors au bon goût, aux règles et aux conventions du graphisme. Quand les professionnels s'emparent de ces logos ; l'objectif est souvent de faire oublier qu'il s'agit d'un nom ou d'un mot. L'accent est mis sur la forme et l'idée que le logotype renvoie comme pour ceux de Jon Zig⁴ ou Christophe Szpajdel⁵. C'est aussi le cas des couvertures d'albums, Vincent Locke⁶, par exemple, en s'inspirant des paroles alors que d'autres comme Dan Seagrave⁷ ne se basent que sur les sons.

1.3. Le signe pour avertissement

Le genre utilise donc des visuels provocants ou choquants afin de repousser les limites du tolérable ; les curseurs sont poussés à l'extrême généralement depuis une perspective masculine. Même si certains groupes féminins inversent la violence, comme **Emasculator** ou **Castrator**, les violences sexuelles envers les femmes sont presque omniprésentes tout comme la mutilation du corps humain ou des visuels et symboles offensants à l'égard des religions.

Comme le montre Sonia Vasan¹¹ dans **Gender and Power in the Death Metal Scene**, les femmes qui adhèrent au genre se détachent des visuels associés en adoptant des comportements plus masculins pour mieux s'intégrer. Elles font abstraction des paroles et des visuels pour apprécier la musique. La compréhension différée du signe peut accentuer ce phénomène de détachement. Le foisonnement d'informations permettrait d'isoler certains détails.

Sur la couverture de l'album **Dechristianize** de **Vital Remains**, il est difficile de comprendre ce qu'il s'y passe. Le titre est pratiquement illisible et les couleurs brouillent les informations. Il est complexe de distinguer les soldats romains des femmes, qu'on peut supposer subir un viol, ou d'un Jésus se faisant transpercer au second plan. Les idées qui en ressortent sont assez primaires, un rouge omniprésent, des visuels violents et des symboles blasphématoires très agressifs.

Si l'on est chrétien et/ou mal à l'aise avec ces sujets, il est plus que probable que le contenu musical ne soit pas à notre goût. Dans ce cas-là, il suffit de reposer le disque dans son bac et de ne pas l'acheter.

Dans la plupart des cas, seuls les fans sont exposés à ce genre de visuels, alors provoquent-ils réellement une réaction du public extérieur, où sont-ils simplement là pour satisfaire les amateurs de **Death Metal** ?

Les seules personnes exposées à ces signes sont déjà familiers avec, dans ce cas-là, la partie graphique du style musical ne sert-elle qu'à amplifier le plaisir d'écoute des initiés sans réellement provoquer quiconque comme le genre peut parfois s'en vanter ?



Gorgasm - Sadichist
Jon Zig - 2024



Mortal Decay - Sickening Erotic
Fanaticism
Anthony Ipri - 1997



Vital Remains - Dechristianize
Jaromir Bezruc - 2003

¹¹ : Sonia Vasan, chercheuse.

2. Le signe au service de l'imagination

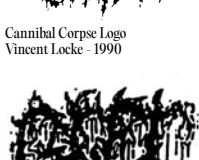
2.1. Le support physique

Ici, le signe inintelligible, et qui, de ce fait, est censé dépasser sa notion de signal devient un avertissement. Les fans du genre accordent une grande importance à l'image d'un groupe, mais aussi à son degré de violence ou d'illisibilité qui se reflète dans son identité. Un groupe avec un logotype trop accessible ou humoristique ne sera pas pris au sérieux musicalement et sera vu comme un groupe commercial.

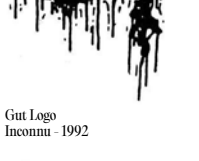
Comme le suggère Cynthia Freeland¹², «Une fois que le spectacle visuel graphique est désengagé de sa fonction narrative, les plaisirs de l'horreur n'ont pas besoin d'être liés à un sens du monde»¹³. Le genre doit s'apprécier de manière esthétique, musicalement et graphiquement. Les couvertures et les logos s'apprécient pour leur foisonnement et leur complexité ou l'ambiance qu'ils dégagent.

Le visuel accompagne la musique et les paroles, le logotype retranscrit, lui aussi, la sonorité d'un groupe. Le premier logo de **Cannibal Corpse** fait immédiatement penser à une giclée de sang, celui de **Gut** à des tripes ou celui de **Mortal Decay** à un amas de chair en décomposition.

L'objet graphique finit par se détacher de la musique pour devenir un objet à collectionner à part entière.



Cannibal Corpse Logo
Vincent Locke - 1990



Gut Logo
Inconnu - 1992



Mortal Decay logo
Inconnu - 1992

¹² : Cynthia Freeland, philosophe de l'art.
¹³ : The Naked and the Undead : Evil and the Appeal of Horror, Boulder, Westview, 2000

2.2. Le support numérique

Mais à l'ère du numérique quant est-il du graphisme et de ces signes illisibles ? Sur un écran, la partie graphique d'un album est nettement moins importante. Il est presque impossible de percevoir un signal clair et le temps de compréhension et de digestion du signe est censé être plus long, mais est ici écourté par le mode de consommation musical.

Les plateformes de streaming, en plus de ne pas rendre hommage à la musique en la compressant, ne font pas non plus honneur au graphisme.

Pour apprécier la musique dans son entièreté, faudrait-il la détacher du média physique ? Le logotype et la couverture, ne prennent-ils pas malgré tout une part importante de l'imagination ou au contraire, sont-ils aussi importants que la musique elle-même ?



Morgue - Artgore
Sur l'interface de Bandcamp

2.3. Inclure le public

Lorsque l'on voit un disque pour la première fois, il doit ménager une attente. Dans le cas du **Death Metal**, l'attente est amplifiée quand le logotype est illisible. Les informations ne sont pas données directement à l'auditeur, il doit investir du temps pour identifier et comprendre l'information. À un concert, si le groupe ne s'annonce pas, le seul moyen de l'identifier sera grâce au son, ses signes ; si le logo est visible, il ne sera pas lisible et les paroles seront incompréhensibles, le sens de la musique est donc laissée au public et à son imagination. Lorsque l'on achète un disque, l'exact opposé se produit, on imagine sa musique, et ses paroles grâce à sa dimension graphique, qui induit une narration. On raconte quelque chose à l'auditeur, ou plutôt, on lui montre. Semblable à un film d'horreur de série b, le scénario, ici le sens, est secondaire, mais la musique et les visuels s'apprécient pour leur complexité et leur agressivité.

Conclusion

Au sein du **Death Metal**, qu'il soit professionnel ou amateur, le graphisme a une place extrêmement importante, il doit rendre l'identité graphique difficile à décrypter, mais facile à mémoriser en traduisant une sonorité. En différenciant la compréhension des signes, les musiciens permettent au public de s'inclure davantage dans l'expérience musicale. Cette compréhension à retardement permet de donner à l'auditeur un sentiment différent d'une identité lisible, même si cela peut mener à un certain élitisme, l'auditeur à ici l'impression de faire partie des rares à comprendre ce qui se passe graphiquement. Ce sentiment est accentué par l'aspect offensant des visuels, le public comprend qu'il se passe quelque chose de dérangeant, mais décide de l'apprécier pour son esthétique plutôt que pour son sens. L'expérience musicale n'est plus que musicale, elle s'en voit amplifiée par des signes et signaux que seuls les plus dévoués arriveront à déchiffrer.

Dans la plupart des cas, seuls les fans sont exposés à ce genre de visuels, alors provoquent-ils réellement une réaction du public extérieur, où sont-ils simplement là pour satisfaire les amateurs de **Death Metal** ?

Les seules personnes exposées à ces signes sont déjà familiers avec, dans ce cas-là, la partie graphique du style musical ne sert-elle qu'à amplifier le plaisir d'écoute des initiés sans réellement provoquer quiconque comme le genre peut parfois s'en vanter ?



Étude de cas

Afin de définir un peu mieux les codes graphiques utilisés et leur importance au sein du genre musical, nous allons nous appuyer sur la couverture de **Reck of Putrefaction** de **Carcass** ainsi que **Effigy of the forgotten** de **Suffocation** ; tous deux des albums qui vont définir un sous-genre. Le **Goregrind** pour **Carcass** et le **Brutal Death Metal** (et le **Slam**) pour **Suffocation**.



Carcass
Reck of Putrefaction

couverture
avant/arrière



Carcass, formé en 1986 est un trio constitué de **Frenzied Fornicator of Fetid Fetishes and Sickening Grisly Fetes** à la basse et de **Gratuitously Brutal Asphyxiator of Ulcerated Pyoxanthous Goitres** à la guitare ainsi que **Grume Gargler and Eviscerator of Maturated Neoplasm** à la batterie, les trois membres s'occupant du chant. Les noms de scène montrent donc un certain degré d'autodérision. Le groupe est originaire de Liverpool et se voit donc fortement influencé par la culture **Punk** et **Rock** anglaise de l'époque ; musicalement, graphiquement et idéologiquement. On peut voir à travers la couverture de l'album, faite à partir de collages récupérés dans des livres de médecine, un aspect "do it yourself" très présent. La qualité des images est assez irrégulière et n'a pas vraiment de sens, mis à part le visage formé par différents morceaux de chair au centre, vomissant des jambes putréfiées. Ce visuel assez brut reflète à la fois la composition assez primitive de ce premier album mais aussi sa qualité d'enregistrement très modeste. L'album est sorti en 1988 et **Reck of Putrefaction** était sans doute l'un des albums les plus extrêmes de cette époque et les moyens d'enregistrement n'étant pas encore adaptés. Cet album posera les bases musicales et graphiques du **Goregrind**. Le genre fera se rencontrer le côté brut et rapide du **Punk** et la lourdeur du **Death Metal**. Les centaines de groupes qui découleront de cet album reprendront le côté illisible et brouillon du logo de **Carcass**, des couvertures faites d'image "gore" ou de collages similaires ainsi que des titres inutilement complexes et longs qui augmenteront encore la difficulté de compréhension du signe graphique



Suffocation
Effigy of the forgotten

couverture
avant/arrière



Suffocation, groupe New-Yorkais formé en 1988 est constitué de **Frank Mullen** au chant, **Terrance Hobbs** à la guitare, **Mike Smith** à la batterie, **Doug Cerrito** pour la seconde guitare et **Josh Barohn** à la basse. Le groupe est ici influencé par la scène **Death Metal** de l'époque mais aussi par des éléments **Blues** ou **Hip-Hop**. **Suffocation** se montre, déjà pour son premier album, assez technique, sérieux et professionnel. La couverture de l'album est une peinture de l'artiste **Dan Seagrave**. Pour sa réalisation, le groupe a donné au peintre une totale liberté. L'artiste dira d'ailleurs en interview que c'est sa façon favorite de travailler, en peignant uniquement à partir de la musique, sans demandes plus précises. La couverture fourmille de détails, et comme pour **Carcass**, fera preuve d'un maximalisme qui rend plus difficile encore l'identification des multiples éléments, même si les différents plans sont visibles au premier coup d'œil. Le logo de **Suffocation** est l'élément qui ressort le plus de cette couverture aux tons plutôt verdâtres grâce à un rouge et une légère ombre. Encore une fois, musicalement et graphiquement, le groupe définira bon nombre de groupes de Brutal Death Metal et popularisera le **Slam Riff**, (présent au bout de 2 minutes 51 de **Liege of Inveracity**). Des groupes réutiliseront ce type de riff mais pour la durée d'un album entier créant ainsi le **Slamming Brutal Death Metal**.

Ces deux albums sont donc fortement influencés par leur contexte géographique et social, néanmoins, l'idée est la même. L'objectif est de repousser les limites musicales de l'époque en créant quelque chose de nouveau. **Suffocation**, moins investi politiquement, livrera un visuel moins provocant que **Carcass** mais dans les deux cas, l'accent est mis sur le maximalisme et la difficulté d'identification et de compréhension des signes. **Carcass**, met l'accent sur le "fait maison" avec une identité brute et imprécise, parfois hésitante ; **Suffocation** aura un visuel complexe et précis mais qui hiérarchise tout de même les informations sans les rendre pour autant trop facilement lisibles. Ces albums laisseront tous deux une empreinte indélébile dans l'histoire graphique et musicale du **Death Metal**.

Interview avec Ryan Baker

New Standard Elite Records (NSE) est un label situé aux États-Unis dans l'Ohio. Le label a été fondé en 2010 par **Dan Osborn** avant d'être repris en 2023 par son ami **Ryan Baker** avec qui j'ai pu faire cet entrevue. Le label est spécialisé dans les sous-genres les plus extrêmes du **Death Metal** comme le **Brutal Death Metal (BDM)** et le **Slam**. À travers la communication du label, on peut voir qu'il a pour objectif de se cantonner à ces genres et d'y rester fidèle. Pas question d'intégrer des groupes de **Deathcore** comme beaucoup de labels ont dû le faire pour survivre ces dernières années à la montée en puissance de genres plus « commerciaux ». Le label signe à la fois de nouveaux et d'anciens groupes, pas moins de 116 à l'heure actuelle. Le label s'est imposé comme le plus prolifique en termes de **BDM** ces dernières années et a même organisé la première édition de son festival cette année, en novembre 2025.

Interview réalisé par mail le 06 novembre 2025.

So that the label remains loyal to itself, but also to its fans, do you manage to refuse some bands based on their graphic identity (cover, logo, etc...), or does this aspect not count when signing new bands ? What aspect do you focus on when selecting, only the music or also their overall image ?

(Ryan Baker) : I do not refuse any bands based on any graphic artwork, logo, lyrics, etc. I only sign bands that I personally like. If I don't believe in the music, I can't get passionate about working with them, so I just sign bands that I enjoy. There is one other disqualification: we do not accept any bands with a drum machine or drum programming. You must have a real drummer to be on NSE. As far as being disqualified for extreme, violent, or controversial art or lyrics.....I do not believe in any censorship, so graphic artwork or controversial lyrics do not bother me at all.

Artists like Jon Zig seem very prolific within the BDM but especially within the label. Does he have affinities with NSE, or is there another reason ? Do you have a designated graphic designer for the label or each band takes care of its own identity ?

(Ryan Baker) : Jon Zig does a lot of the cover art for NSE bands, I think his style and willingness to work with bands ideas and concepts is a major reason why he is so sought after. We have many different artists that are used for our bands cover art. Each band has total control over their cover art and what artist they choose.

Do you regret the «do it yourself» aspect of the album covers and logos of the BDM in the 90s, and that the bands today may be more visually uniform and that all this melts together ?

(Ryan Baker) : I have been in this scene for over four decades now, so I don't regret any of the early primitive, cut and paste, or basic cover art of the late 80's and early 90's. There was a genuine feel and originality to many of those early extreme metal covers. I would rather see covers like: **Obituary-Slowly We Rot**, **Possessed-Seven Churches**, **Venom-Welcome to Hell**, **Destruction-Eternal Devastation**, ect over allot of this AI art garbage that many bands are using today. NSE will NEVER use AI art for any of its releases. We only support actual artists.

What about the state of the physical format ? From my point of view, the genre is still very attached to the physical format, especially CDs. Is it always the case or is the new audience more oriented towards Bandcamp or streaming platforms ?

(Ryan Baker) : Physical collecting has been picking up over the last few years, I think many fans want something they can hold, read, and collect. The feedback we get from our fans...is that they enjoy looking at the cover art, reading lyrics, thanks lists, ect so That drives them to buy CD's, LP's, and even Cassettes. It is true that many of the younger fans use streaming , mainly due to the convenience and cheaper cost. But I try to explain to them, if you want to listen to the actual recording, the way it was supposed to be listened to....you need to buy the physical recording. Streaming platforms are compressing the files so badly now, that you're not getting anything close to the original recording.

Bibliographie

Ouvrages :

Michelle Phillipov, *Death Metal and Music Criticism: Analysis at the Limits*, Lexington books, 2014, 180 pages.

Quentin Boëton, "Maxwell", *Kodex Metallum : L'art secret du metal décrypté par ses symboles*, Gallimard, 2020, 192 pages.

Christian Delorme, *Le Logo*, Les Éditions d'Organisation, 1991, 148 pages.

Stevo Dobbins, *Impetigo: Ultimo Sezione Cadaver Six Years of Sickness*, FOAD records, 2024, 100 pages.

Essais :

Sonia Vasan, *Gender and Power in the Death Metal Scene A Social Exchange Perspective*, 2016, 16 pages.

Kirk N. Olsen, Josephine Terry, William Forde Thompson, *Psychosocial risks and benefits of exposure to heavy metal music with aggressive themes: Current theory and evidence*, 2016, 19 pages.

Podcast :

The Growl Movie, "Stevo (Impetigo)", *The Growl Series*, 5 juin 2020. [consulté le 23 octobre] : <https://www.youtube.com/watch?v=lhPo-SipBn7s&t>

Garza Podcast, "SIX FEET UNDER | Chris Barnes: Cannibal Corpse, Horror & Death Metal Legacy | Garza Podcast 164", *Garza Podcast*, 16 février 2025. [consulté le le 2 septembre] : <https://www.youtube.com/watch?v=LW7d4ilEy30&t>

Aurora Eclipse Production Ltd, "AuroraCast #13 - Christophe Szpajdel | Illustrator and Lord of the Logos", *Aurora Cast*, 29 septembre 2020. [consulté le 18 septembre] : <https://www.youtube.com/watch?v=1DhpMqPVB5g>