

Note d'intention

DUMORTIER Arsène

Contexte :

Le Death Metal est un genre qui n'a pas pour volonté de se réinventer, la plupart des fans étant assez élitistes, on remarque depuis quelques années une stagnation du genre, elle est avant tout musicale mais aussi visuelle et graphique. Aujourd'hui, la communication se fait numériquement, ce qui participe davantage à uniformiser les groupes, pour certains, l'image peut passer avant la musique et pour communiquer, les groupes les plus populaires, vont se servir de mêmes. Ces groupes vont donc utiliser leurs logos illisibles de manière humoristique et le "gagnant" de ce jeu, sera le groupe au logo le plus illisible. Comme cela peut être le cas avec le groupe Sanguisugabogg. Ces groupes participent ainsi à un certain appauvrissement de l'identité graphique du genre. En voulant se démarquer, tous les typogrammes en deviennent similaires, plus numériques et parfois plus froids, ici, il serait donc question de s'en détacher au maximum.

Objectif :

Pour ce projet de fin d'études, l'objectif serait de proposer un livret d'explorations graphiques retranscrivant les sonorités d'une catégorie du Death Metal, l'article l'ayant abordé dans sa globalité. En se concentrant ici sur le Proto Death et le Proto Grind, sous-genre ancré dans les années 80, et plus particulièrement de 1985 à 1990 ; où l'élément central de la consommation musical et graphique de la scène se faisait grâce aux cassettes, échanges de démos, de fanzines, ou bien sûr, en assistant à des concerts locaux.

Là où pour l'article, il s'agissait de démontrer en quoi le fait de différer la compréhension des signes pouvait participer à l'expérience musicale, ici, il sera toujours question d'accentuer cette expérience, mais en retranscrivant graphiquement le genre sans forcément s'attacher à un groupe particulier.

Différents labels sont plutôt enclins à ce genre de projet comme le label italien F.O.A.D. Records qui accorde une attention particulière aux éditions et à la documentation sur les groupes ou les sous-genres. Le résultat du projet serait donc un objet destiné aux fans les plus dévoués.

Démarche :

Le but serait dans une première partie d'explorer les codes et moyens techniques et graphiques utilisés par la scène de l'époque et dans un second temps de les adapter à l'actualité sans toutefois tomber dans la parodie, la caricature ou l'imitation "hommage" où les accidents provoqués deviennent des clichés.

Une autre possibilité pourrait être explorée en répliquant cette notion d'accident aux outils de création graphique actuels, mais aussi d'associer certaines sonorités et/ou instruments à des notions, par exemple :

Chant saturé : typographie illisible (brouillée)

Saturation des guitares : bruit de l'image

Agressivité : saturation graphique (seuil, nombre d'éléments et tailles)

Samples : récupération de productions existantes (photos par exemple)

Explorer la texture graphique et le bruit produits par le genre musical tout en accentuant cette illisibilité grâce aux moyens techniques disponibles.

Finalité :

Le projet regroupera donc un livret d'explorations graphiques accompagné de posters sérigraphiés, stickers, mais aussi de t-shirt, l'une des caractéristique du genre étant de capitaliser énormément sur leur identité graphique et plus particulièrement leurs typogrammes qui peut être imprimée sur toute surface si elle peut se vendre. Le livret serait aussi complété en intégrant des interviews des musiciens et graphistes de l'époque, le plus souvent amateurs ; afin de rester fidèle à la vision du genre de ses fondateurs.