

A | D | A | M

BRUSSELS
DESIGN
MUSEUM

PUNK GRAPHICS.

Too Fast to Live, Too Young to Die

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

INTRODUCTION	2
CONSEILS UTILES & CONTENU DU DOSSIER	3
1. COPY AND PASTE: THE APPROPRIATED IMAGE	4
2. CUT 'N' PASTE: COLLAGE & BRICOLAGE	6
3. RIDING A NEW WAVE	8
4. ECCENTRIC ALPHABETS: PUNK TYPOGRAPHY	9
5. COMIC RELIEF	11
6. SCARY MONSTERS & SUPER CREEPS	12
7. DO IT YOURSELF: ZINES & FLYERS	13
8. FOR ART'S SAKE	17
9. BACK TO THE FUTURE: RETRO GRAPHICS	20
10. AGIT-PROP: POWER TO THE PEOPLE	21
11. BELGIUM AIN'T FUN NO MORE	23
GLOSSAIRE	24
CRÉDITS	25
INFORMATIONS ET RÉSERVATION	26

INTRODUCTION

Plus de quarante ans après l'explosion du Punk sur les scènes musicales new-yorkaises et londoniennes, son impact sur la culture au sens large se fait toujours largement ressentir. Né à une époque de malaise économique, le Punk a été une réaction, en partie, à une industrie du rock de plus en plus conventionnelle. L'énergie du Punk est devenue un puissant phénomène sous-culturel qui a transcendé la musique pour toucher d'autres domaines tels que les arts visuels, la mode et le graphisme.

Cette exposition explore le langage visuel unique du Punk tel qu'il s'est développé aux États-Unis et au Royaume-Uni à travers des centaines de visuels parmi les plus mémorables du genre – flyers, affiches, albums, objets promotionnels et fanzines – tirés principalement de la large collection d'Andrew Krivine. *PUNK GRAPHICS* présente le Punk à travers une série d'approches diverses et de styles éclectiques qui résistent à être réduits à une poignée de stéréotypes. L'appendice belge montre à quel point ces approches et styles ont également inspiré le graphisme punk continental.

Organisée par thème plutôt que par artiste, cette exposition quadrille l'histoire du Punk pour explorer diverses stratégies visuelles et techniques graphiques, comme le rôle des images appropriées ou empruntées, l'utilisation du collage et du montage ou encore les méthodes DIY (*Do It Yourself*) des flyers et des fanzines. Elle explore aussi l'influence des bandes dessinées et du genre de l'horreur ainsi que de l'art moderne sur les créations graphiques punk. De nombreux visuels ont adopté l'irrévérence grâce à l'humour, la satire et la parodie, tout en reflétant l'énergie et la spontanéité de la musique à travers des créations visuelles tout aussi vives et expérimentales. Couvrant une décennie de Punk et de post-Punk, l'exposition passe de la sobriété d'un minimalisme dépouillé aux vastes palettes de couleurs et aux formes expressives de la New Wave.

Les visuels punk ont concurrencé les pratiques artistiques postmodernes de l'époque en attaquant la culture populaire, en balayant l'histoire, en subvertissant les messages et en transgressant les lois esthétiques. Le Punk a nourri la scène musicale alternative qui allait émerger dans les années nonante, ainsi que les cultures actuelles DIY et « pro-am » qui troublent et effacent les frontières entre professionnels et amateurs. L'esprit transgressif du Punk a enhardi des personnes de tous horizons à se réinventer en tant que créateurs et acteurs d'une culture alimentée par la musique, l'art et le design.

Présentée pour la première fois en Europe, *PUNK GRAPHICS. Too Fast to Live, Too Young to Die*, est une exposition organisée par le Cranbrook Art Museum, Bloomfield Hills, Michigan, sous le commissariat de Andrew Blauvelt, Directeur, et avec l'assistance de Steffi Duarte et Andrew Krivine.

#punkgraphicsdesign
@adam.brusselsdesignmuseum

CONSEILS UTILES & CONTENU DU DOSSIER

Lorsque vous visitez l'exposition essayez d'utiliser tous vos sens. Notez la façon dont les pièces sont exposées. Y a-t-il des groupes spécifiques de pièces que vous pouvez distinguer ? Si vous aimez regarder une pièce plus qu'une autre, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

Voici quelques questions et suggestions à prendre en compte lorsque vous vous déplacez dans l'exposition :

Que peut-on objectivement observer ?

- Décrivez physiquement les documents ? Taille, échelle, matériaux utilisés, composition,
- Quelle iconographie, le cas échéant, est utilisée ? Dessins, mots, diagrammes, ...
- Quelles sont les caractéristiques formelles de la pièce ? Lignes, formes, couleurs, textures, ...

Que se passe-t-il dans l'esprit du graphiste/du designer ? Que pensent et ressentent les spectateurs ? Utilisez votre imaginaire créatif et des associations libres.

Comment la pièce est-elle liée au monde autour de nous ?

- Est-ce que l'objet raconte une histoire ? La pièce a-t-elle une signification politique ou sociale sous-jacente ? (Compréhension et pensée visuelle)
- Réfléchissez à ce qui se passait dans le monde lorsque la pièce a été produite. Développez de possibles interprétations de la pièce (théories et hypothèses)

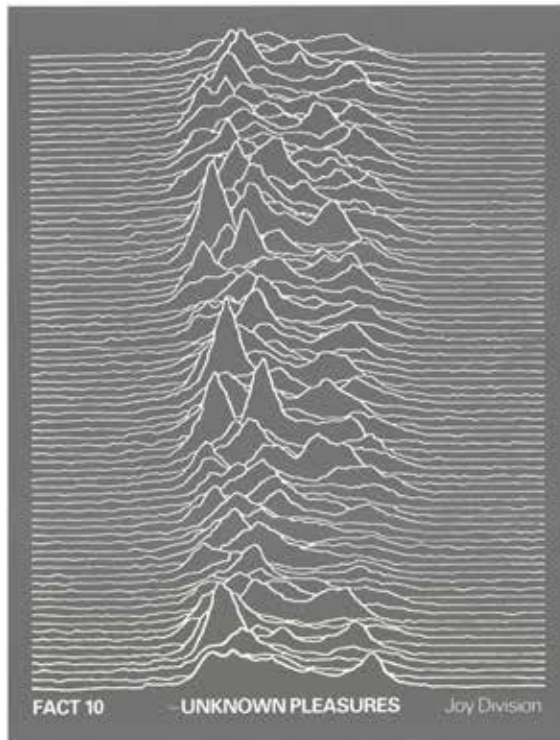
Contenu du dossier :

Ce dossier pédagogique est divisé en 11 parties comme les 11 sections de l'exposition. Certaines des parties mettent l'accent sur des concepts ou des notions caractéristiques du graphisme Punk, ou sont illustrées par des exemples représentatifs du graphisme du mouvement que vous retrouverez également dans l'exposition lors de votre visite. D'autres parties demandent plutôt d'utiliser votre sens de l'observation afin de mieux comprendre les pièces présentées et leur composition.

Un glossaire accompagne également ce dossier.

1. COPY AND PASTE: THE APPROPRIATED IMAGE

Peter Saville
Joy Division,
Unknown Pleasures,
1979



L'**appropriation** est l'acte d'emprunter des images, des symboles ou des objets préexistants pour les réutiliser et parfois les modifier dans un contexte différent. L'image empruntée reste parfois telle quelle : c'est le cas du diagramme des ondes sonores d'un pulsar trouvé dans un manuel d'astronomie et utilisé par Peter Saville pour l'album *Unknown Pleasures* de Joy Division, ou des nombreux portraits de célébrités utilisés sur les pochettes des The Smiths, qui les préféraient aux photographies de groupe typiques. Dès les années 1980, le terme « appropriation » a été utilisé pour décrire le travail d'une nouvelle génération d'artistes contemporains qui réutilisaient des images provenant de médias de masse tels que des journaux, des publicités et des films.

APPROPRIATION

Jamie Reid
Sex Pistols,
God Save the Queen,
1977



Jamie Reid est sans doute le graphiste le plus connu de la scène punk. Il est à l'origine de l'identité visuelle unique des Sex Pistols.

Jamie Reid a créé son affiche emblématique pour *God Save the Queen* l'année du jubilé d'argent (1977) de la reine Élisabeth II, qui a marqué les vingt-cinq années de son accession au trône en grande pompe dans tout le Royaume-Uni, incluant le chant de l'hymne national britannique *God Save the Queen*. Tout au long de 1977, l'anniversaire a été célébré avec des fêtes et des défilés à travers le Royaume-Uni et le Commonwealth. Reid s'est approprié le portrait officiel de la reine immortalisé par le photographe Cecil Beaton, auquel il a ajouté deux bandes noires sur les yeux et la bouche de la reine, puis collé sur celles-ci des caractères sortis tout droit d'une lettre de rançon : une image satirique à la hauteur du single antimonarchique du groupe.

👁️ **Observez et explorez**

Regardez attentivement le poster ci-dessus :

- Pourquoi l'artiste a-t-il combiné l'image de la Reine et le drapeau du Royaume-Uni ?
- Comment pensez-vous que ce poster a été réalisé ? Gardez à l'esprit que c'était avant Photoshop ou d'autres technologies numériques.
- Que vous suggère le fait de cacher les yeux et la bouche d'une personne sur une photo ?
- Qu'est-ce qu'une note de rançon ? Qui utilise ce type de note et pourquoi ? Sont-elles habituellement signées ?

DÉTOURNEMENT

L'irrévérence du Punk a eu recours à la **parodie** et à la **satire** pour se moquer des institutions, saper l'autorité et ridiculiser la culture, même la sienne. Par exemple, Reid a parodié une publicité d'American Express pour rendre transparentes les relations complices dans l'industrie musicale, tandis qu'Hipgnosis fait la satire du marketing sur la pochette culte de l'album *Go 2* d'XTC. L'utilisation de la satire et de la parodie dans le Punk allait ouvrir la voie à d'autres formes de « **détournement** culturel », notamment le « brouillage culturel », une tactique de renversement de la publicité et d'autres messages officiels des médias grand public et des politiciens dans les années 1990.

Jamie Reid
Sex Pistols,
*The Great
Rock'n' Roll Swindle*,
1979



Reid a adopté la technique **situationniste** du détournement culturel. Dans cette affiche destinée à promouvoir le film *The Great Rock 'n' Roll Swindle*, Reid s'approprié la campagne publicitaire des cartes de crédit American Express (« Your Name Here »). L'industrie de la musique elle-même devient la cible (« l'arnaque »), incluant l'artiste (« le prostitué ») et la maison de disques (« le proxénète »). Les affiches ont été retirées par Virgin et la plupart des exemplaires détruits suite aux menaces de poursuites lancées par American Express.

2. CUT 'N' PASTE: COLLAGE & BRICOLAGE

Designer unknown
X-Ray Spex,
Identity,
1978

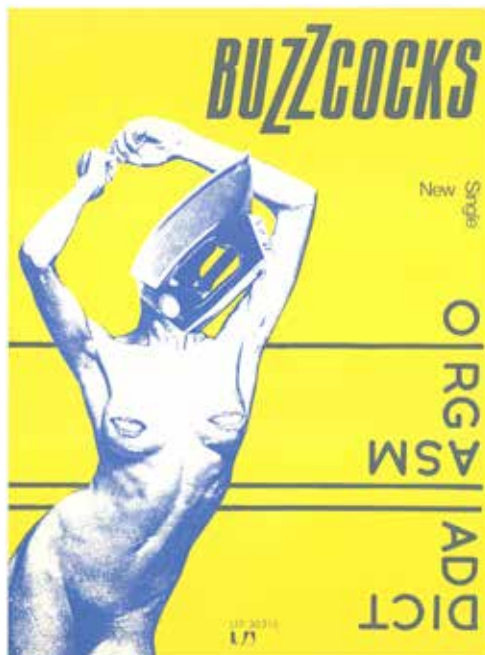


L'univers graphique du mouvement Punk relève d'une culture du couper-coller : des extraits de textes et d'images existants sont sélectionnés, assemblés et transformés pour créer une nouvelle œuvre. Armés de ciseaux et de colle, les graphistes punk ont fouillé les livres, les magazines et les journaux qui leur passaient sous la main à la recherche d'éléments intéressants. Ils concevaient leurs visuels comme de véritables bricoleurs, proposant un équivalent graphique au son punk spontané de garage, qui privilégiait l'inventivité amatrice et les expérimentations inachevées au détriment d'un professionnalisme maîtrisé et de solutions optimisées.

L'approche DIY punk s'intéressait aux collages et aux **photomontages** du début du XX^e siècle, s'inspirant de courants artistiques modernes tels que le **dadaïsme**, le **surréalisme** et le **constructivisme**. Découper ou effacer des parties d'une image, notamment la tête et les yeux, symboles de l'identité personnelle, était une autre stratégie favorite du mouvement Punk. Par exemple, l'affiche de la chanson *Identity* de X-Ray Spex, qui présente des membres du groupe avec des barres sur les yeux, fait écho aux paroles de sa chanteuse somalo-britannique Poly Styrene : « Identity is the crisis you can't see ».

PHOTOMONTAGE

Malcolm Garrett
(designer) and
Linder (Sterling)
(artist), Buzzcocks,
Orgasm Addict,
1977



L'artiste Linder (Sterling) a créé la célèbre image qui orne la pochette de l'album *Orgasm Addict* des Buzzcocks en collant un fer à repasser sur la tête d'une femme nue dont elle a déniché la photo dans un magazine masculin, mêlant sexualité et domesticité à une politique de genre. Elle marche ainsi dans les traces d'artistes dada tels que Hannah Höch, qui a travaillé sur les représentations de la nouvelle « femme moderne » allemande dans les années vingt.

Observez et discutez

- Dans son image, Linder mêle deux éléments, le corps d'une femme nue et un fer à repasser. Pourquoi pensez-vous que l'artiste mêle ces deux éléments ? Quel message veut-elle faire passer à travers cette association ?
- Musicienne et artiste plasticienne, Linder doit sa popularité à ses montages qui combinent souvent des images tirées de magazines masculins et féminins pour explorer les représentations féminines du corps en tant qu'objet. Dans ce cas-ci, un fer à repasser – un appareil domestique – remplace la tête de la femme, la rendant anonyme et sans visage.

« À l'époque, les magazines pour hommes se limitaient au bricolage, aux voitures ou à la pornographie. Les magazines féminins parlaient de mode ou de maison. Alors, devinez leur dénominateur commun : le corps féminin. J'ai pris la forme féminine dans chaque type de magazine et réalisé ces puzzles insolites mettant en valeur les différentes monstruosité culturelles que j'avais l'impression de voir à l'époque », explique Linder.

Activité : couper-coller, le photomontage

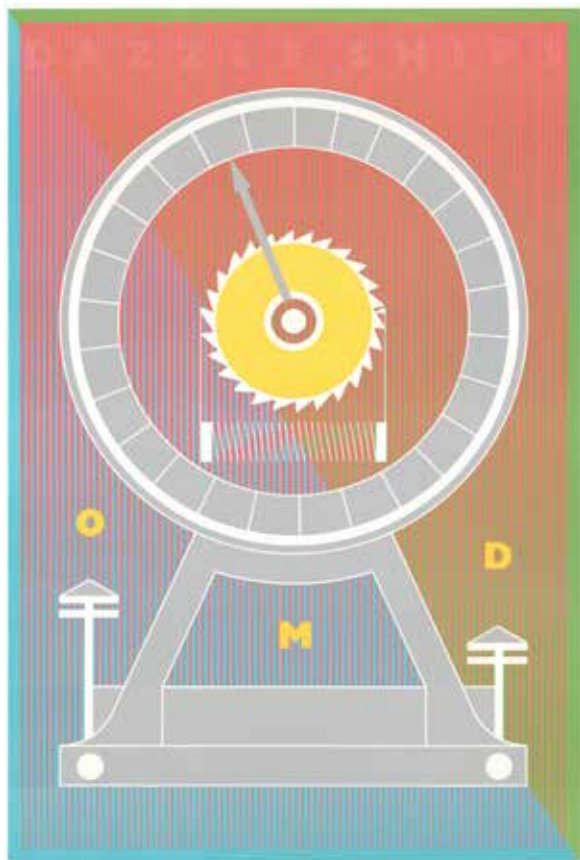
Matériel :

- Ciseau
- Colle
- Journaux, magazines, illustrations
- Feutres (optionnel)

1. Demandez aux élèves de parcourir les journaux, magazines et illustrations et de choisir des images qui leur parlent, avec lesquelles ils veulent créer, imaginer, ...
2. Distribuez des ciseaux, des bâtons de colle et les feutres.
3. Choisissez une thématique sur laquelle travailler ou laissez le champ libre à l'expérimentation.
4. Demandez aux élèves de modifier les images choisies, de les combiner. Encouragez les élèves à expérimenter autant qu'ils peuvent et à créer leur propre photomontage.
5. Si certains élèves se sentent à l'aise, ils peuvent utiliser un ordinateur pour créer leur réalisation.
6. Présentez les photomontages au reste de la classe et demandez aux élèves d'expliquer leur choix, la ou les significations de leur photomontage.

3. RIDING A NEW WAVE

Peter Saville
Orchestral Maneuvers
in the Dark,
Dazzle Ships,
1983



Pour aller au-delà de l'accent mis par le Punk à ses débuts sur une instrumentation limitée à l'essentiel et à un son épuré, de nouveaux genres ont englobé une série d'influences musicales plus vastes : musique électronique, musique synthétique, rythmes dub, funk, disco et reggae d'inspiration afro, expérimentations avant-gardistes autour du bruit et du son. En tant que nouvelle vague musicale, le post-Punk s'est étendu au-delà des préoccupations des Blancs, des hommes et de la classe ouvrière pour s'étendre à de plus vastes questions de genre et de sexualité.

Le terme New Wave a été appliqué aux approches graphiques progressives postmodernes au cours des années 1980. Le design post-punk explorait des **compositions** moins rigides, moins ordonnées, plus dispersées et plus ludiques, utilisant des formes géométriques de base qui se chevauchaient souvent pour créer une illusion de profondeur. Il a réagi à la domination de la grille moderne contrôlant le positionnement du texte et des images sur une page en rendant cette grille – auparavant un réseau invisible de coordonnées – visible et en plaçant des éléments de travers sur celle-ci. Les traces manuelles sont devenues un atout important pour contrer l'esthétique machinale du modernisme, comme en témoigne l'utilisation d'éléments tels que les marques gestuelles, les bords de papier déchirés, les éclaboussures de peinture, les formes et les images dessinées et coloriées à la main. La vaste palette de couleurs du mouvement New Wave est devenue l'une de ses caractéristiques principales, avec ses couleurs fluos, ses teintes non primaires et ses pastels doux, dont un rose apparemment omniprésent. Les textures et les motifs recouvraient les surfaces, et le concept de « colour-blocking » – qui consiste à combiner des rectangles de teintes opposées – fragmentait le plan pictural.

4. ECCENTRIC ALPHABETS: PUNK TYPOGRAPHY

Julie Gorton
Teenage Jesus
and the Jerks,
Orphans,
1978



Les affiches punk conçues par des professionnels et issues de productions commerciales reflétaient elles aussi le style typographique fait maison des magazines et des flyers, y compris l'utilisation de caractères dessinés à la main, de typographies s'inspirant des lettres de rançon et de textes dactylographiés, souvent considérablement agrandis. Les règles typographiques telles qu'elles avaient évolué au fil des siècles ont été repensées et consciemment enfreintes. Les lignes de pied irrégulières, la typographie dimensionnelle et les caractères inclinés, renversés et en miroir reflétaient une approche beaucoup plus expérimentale. Le mouvement Punk a bouleversé le secteur graphique en brouillant les frontières entre travail professionnel et amateur. Si la musique Punk exaltait les amateurs et leurs talents bruts, alors la typographie professionnelle ou « qualifiée » des graphistes post-punk devait, elle aussi, être désapprise ou « déqualifiée ».

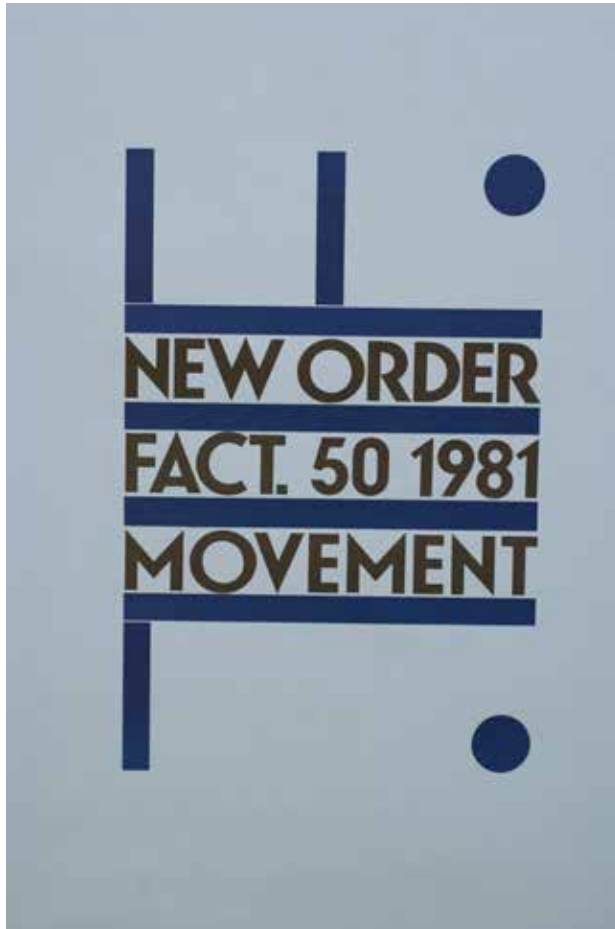
Observez

Regardez l'image ci-dessus :

- Décrivez l'image ? Quelles techniques l'artiste a-t-elle utilisée ? Pensez à la composition, aux couleurs, au contraste, au rythme, ...
- Quel est le rapport entre l'image et le texte ?
- Comment décririez-vous l'atmosphère générale de cette affiche ?

Julia Gorton est connue pour ses photos en noir et blanc de musiciens et autres personnalités de la scène punk new-yorkaise. Dans cette affiche, elle a combiné une de ses photographies avec une typographie punk classique.

Peter Saville
and Grafica
Industria
New Order,
Movement,
1981



Activité : pas de règles typographiques

Matériel :

- Ciseau
- Colle
- Feutres
- Journaux ou magazines
- Pochoir ou tampon encreur (optionnel)

1. Demandez aux élèves de parcourir des journaux, d'aller sur un ordinateur ou sur un téléphone pour trouver un titre ou une sélection de texte.
2. Distribuez des ciseaux, des bâtons de colle et des feutres.
3. Distribuez des supports optionnels tels que des journaux, des magazines, des pochoirs ou des tampons encreurs.
4. Demandez aux élèves de modifier le texte sélectionné en ajoutant et/ou soustrayant des lettres et en changeant la taille ou la formulation. Encouragez les élèves à expérimenter autant qu'ils peuvent et à rompre avec les conventions (par exemple, la taille, les lignes droites, ...) tout en gardant une lisibilité.

5. COMIC RELIEF

Napoleon Bolero
(Raymond Pettibon)
Black Flag,
My War,
1984



Le Punk a été qualifié de **mouvement nihiliste**, profondément sceptique envers les institutions sociales et tout aussi cynique par rapport à la vie. Cependant, l'attitude souvent sombre et grave du Punk cache beaucoup l'humour noir, l'esprit et le sarcasme qui ont envahi la scène. Les bandes dessinées et les comix (bandes dessinées pour adultes apparues dans les années 1960) ont inspiré et nourri de nombreux graphistes punk. Les parodies retrouvées dans le magazine *MAD* ou l'humour transgressif des Zap Comix ont exercé une influence déterminante sur la perfection du comique punk. Comme certains artistes pop avant eux, les graphistes punk ont emprunté certaines conventions graphiques à l'univers des dessins animés et des bandes dessinées, utilisant des **onomatopées** pour visualiser les effets sonores ou des bulles de pensées ou de paroles pour apporter des éclairages narratifs. Certains groupes tels que Black Flag étaient connus pour leur humour noir et leur esprit grâce à l'artiste Raymond Pettibon. Joey Ramone des Ramones et Debbie Harry de Blondie ont été parmi les premiers musiciens punk à être dépeints en tant que personnages de dessins animés dans *The Legend of Nick Detroit*, une bande dessinée épisodique du magazine précurseur *Punk*.

Jamie Reid
and Trevor Key
(graphistes)
and M. Hirsch
(illustrateur)
Sex Pistols,
*The Great Rock
'n' Roll Swindle*,
1979



👁 **Observez**

Observez les images ci-dessus :

- Que représente les images ? Comment sont-elles composées ?
- Qu'est-ce qui se démarque le plus au premier regard ?
- Qu'est-ce qui vous semble important ?

6. SCARY MONSTERS & SUPER CREEPS

Designer unknown
Siouxsie and
the Banshees,
Once Upon a Time,
1981



En se plaçant, comme le chantait Patti Smith, « en dehors de la société », les Punks étaient des marginaux sociaux et des parias culturels, des bêtes curieuses et des excentriques autoproclamés. Pour souligner cette position, le Punk a fréquemment eu recours à diverses tactiques de choc visant à confronter son public de fans et de passants : vêtements en cuir à clous ou accessoires fétychistes, vêtements et peau percés avec des épingles de sûreté, cheveux dressés, rasés ou teints dans des couleurs vives, maquillage excessif. Ces actes permettaient de rendre l'artifice visible. Certains genres de musique post-punk incluaient des éléments d'horreur, d'occultisme et de science-fiction. Dans ces visuels, des créatures à la Godzilla menacent la civilisation alors que le spectre de l'Armageddon nucléaire est invoqué. Tout comme les artistes dada après la Première Guerre mondiale, les horreurs de la guerre moderne sont déployées comme des avertissements antimilitaristes. Le mouvement gothique a adopté le look des morts-vivants pour exprimer sa fascination pour les zombies et les vampires. Même des choses apparemment normales et quotidiennes comme les poupées et les clowns ont acquis de nouvelles associations effrayantes grâce à leurs étranges apparences humaines.

7. DO IT YOURSELF: ZINES & FLYERS

Tony Fletcher
Jamming I,
#11,
January 1981



Le vaste panorama du Punk a été recensé dans les pages de centaines de fanzines publiés par des fans et des critiques passionnés, ainsi que dans les milliers de flyers créés pour annoncer des concerts dans des salles locales à travers le pays. Vecteurs de partage d'informations sur les nouveaux groupes et les sorties récentes et de tissage des liens avec des Punks partageant les mêmes valeurs, les fanzines étaient le pendant littéraire et visuel de la musique. Souvent réalisés à la va-vite, la plupart des fanzines étaient le fruit d'un enthousiasme débordant tandis que la qualité de l'édition et de la production laissait à désirer. Conçus à l'aide de machines à écrire, d'écriture manuscrite et de caractères décalqués, les fanzines ont été imprimés en petits tirages et bon marché sur des photocopieuses et des machines miméographiques, avant d'être diffusés chez des disquaires, lors de concerts, ainsi que par le biais d'abonnements et d'échanges avec d'autres éditeurs de fanzines. Avec la musique punk, qui a inspiré la formation d'un millier de groupes de garage en abaissant les barrières de l'expertise musicale, les fanzines et les flyers partagent un état d'esprit fait maison (DIY). Ce statut glorifiant l'**amateur** (qui vient du terme latin *amator* signifiant « amoureux ») régnait tant dans l'univers de la musique que du graphisme punk.

Mick Bladder
Ivor Anarchist, #2,
1984



Observez et discutez

Regardez attentivement les fanzines ci-dessus, ainsi qu'à l'ensemble des flyers et fanzines dans l'espace d'exposition. Demandez aux élèves de partager leurs observations, de les écrire au fur et à mesure que vous avancez dans la salle :

- Quels types d'images constituent la composition globale ?
- Quelle est la relation entre le texte et l'image dans ces documents ?
- Quelle aurait été la fonction de ces documents graphiques ?
- Dans quel contexte vous attendriez-vous à voir quelque chose comme ça ?

Ces fanzines et ces flyers se distinguent des affiches promotionnelles commerciales comme les grands formats émis par les salles de concert pour annoncer des événements. Vous trouverez également dans cette salle de nombreux exemples d'affiches sérigraphiées qui arborent une typographie et des couleurs fortes mais manquent d'images, en contraste avec les affiches promotionnelles punk, qui reflètent souvent les motifs de la pochette du dernier album du groupe ou prennent la forme de portraits photographiques saisissants. Ces œuvres ont été conçues comme de véritables « pin-ups », qu'elles soient destinées à être exposées dans les magasins de disques ou dans un cadre domestique.

- Quelles sont les similarités et/ou différences entre les fanzines/flyers et les affiches promotionnelles ?

Activité : un fanzine

En suivant les instructions ci-dessous, demandez aux élèves de créer leur propre fanzine avec un seul morceau de papier. Le fanzine pourrait célébrer un musicien ou une autre personne ou une chose dont les élèves sont fans. Demandez-leur d'utiliser des stratégies de bricolage comme couper, coller, utiliser des pochoirs et d'écrire pour créer des fanzines à la main. Les étudiants peuvent travailler ensemble ou faire des projets individuels.

Les élèves peuvent utiliser du papier blanc standard (format A4), mais n'importe quel autre type de feuille de papier rectangulaire fera l'affaire. Une fois que les élèves ont terminé de travailler sur les images du fanzine, ils peuvent décider d'en imprimer plusieurs copies et de les partager.

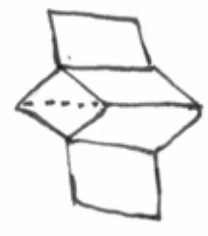
1.
PLIEZ EN HUIT
(LIGNES POINTILLÉES)

**COUPEZ LA LIGNE
CONTINUE**

2.
**DÉPLIEZ PUIS PLIEZ
EN DEUX SUR
LA LONGUEUR**



3.
**PINCEZ
AU MILIEU**



4.
PLIEZ



8. FOR ART'S SAKE

Barney Bubbles
(designer) and
Chris Gabrin
(photograph)
Nick Lowe,
Live Stiff Tour,
1979



Il existait une relation réciproque entre le monde de l'art et la scène musicale punk, notamment à New York et à Londres. Les styles artistiques avant-gardistes du début du XXe siècle, tels que le mouvement néerlandais De Stijl ou le **constructivisme russe**, ont été ressuscités par des graphistes punk. Le **pop art**, et Andy Warhol en particulier, a été une autre influence majeure. Le langage visuel du pop art était une source naturelle pour les artistes punk car ils partageaient un intérêt pour les formes vives, des aplats de couleur, des images détournées et des répétitions. Par exemple, les portraits signés Barney Bubbles de musiciens tels qu'Elvis Costello, Nick Lowe et Ian Dury doivent beaucoup au magazine *Interview* de Warhol. L'avant-garde new-yorkaise mélangeait librement l'art et la musique, en particulier lorsqu'ont émergé des artistes associés à la scène de l'East Village. Par exemple, Patti Smith a écrit et interprété de la poésie, Jean Michel-Basquiat a joué dans le groupe de noise Gray et les trois membres des Talking Heads ont étudié l'art avant de former leur groupe.

PASTICHE & RÉPÉTITION

The Clash,
London Calling,
1979
(cover album)

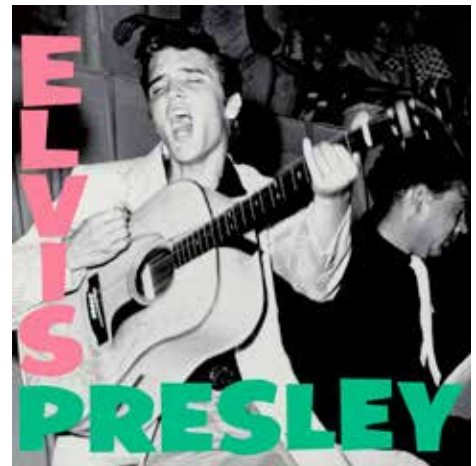


Cette image est l'une des plus emblématiques du rock. La photographe Pennie Smith a immortalisé le bassiste de The Clash, Paul Simonon, écrasant sa guitare contre la scène lors d'un concert donné au Palladium à New York en 1979. L'image est encadrée par une typographie rose et verte imitant celle du premier album éponyme d'Elvis Presley, sorti en 1956. Il s'agit d'un exemple de **pastiche**, un travail artistique où l'artiste imite en partie ou totalement celui d'une autre œuvre, un artiste ou une période.

À GAUCHE
The Clash,
London Calling,
1979
(cover album)



À DROITE
Elvis Presley,
Elvis Presley,
1956
(cover album)



Observez

Regardez attentivement les deux images ci-dessus :

- Faites une liste de tous les éléments que les deux images ont en commun.
- Quelles différences remarquez-vous ?
- Connaissez-vous d'autres pastiches ? (Ex. : James Montgomery Flagg, "I Want You")

Ray Lowry
(designer) and
Pennie Smith
(photograph)
The Clash,
London Calling,
1979



Malgré ces deux éléments visuels forts (typographie et pastiche), cette affiche promotionnelle doit beaucoup à l'artiste Andy Warhol et à son usage de la répétition. La répétition horizontale du motif confère un effet animé au geste frénétique de Simonon tout en faisant également allusion à la série de toiles d'Elvis de Warhol, allant d'une simple pose emblématique à des combinaisons de plusieurs portraits du chanteur.

9. BACK TO THE FUTURE: RETRO GRAPHICS

Tony Wright
(as "Sue Ab Surd")
and George DuBose
(photographe)
B-52s,
The B-52s,
1979



Avant l'explosion du Punk en 1976, les Teddy Boys, première sous-culture rock adolescente dans les années 1950 à Londres, ont connu une renaissance. Les Teddy Boys se distinguaient par leurs cheveux gominés et leurs vêtements extravagants, rappelant la période édouardienne avec leurs longues vestes, leurs pantalons fuselés et leurs chaussures épaisses appelées « Brothel Creepers ». Parmi les autres renaissances qui ont marqué l'époque pré-Punk, citons le look « zoot suit » américain des années 1940. Ces vêtements rétro étaient notamment vendus dans les boutiques de King's Road à Londres, dont *Too Fast to Live, Too Young to Die* de Malcolm McLaren et Vivienne Westwood, et *Acme Attractions* de John Krivine et Steph Raynor.

Le graphisme rétro, qui a prospéré pendant la période post-Punk et New Wave, s'est inspiré de périodes antérieures de l'histoire du design, notamment des premières images du rock 'n' roll, comme le look Buddy Holly d'Elvis Costello dans les années 50 ou le style *mod* élégant de Blondie pour *Parallel Lines* dans les années 60. D'autres graphistes ont emprunté le côté dramatique du film noir des années 1940 et 1950 en utilisant des projecteurs lumineux et des ombres profondes. Les États-Unis d'après-guerre, dans les années 1950, ont fourni de nombreuses sources d'inspiration à des groupes tels que les B-52s, les Go-Gos et Devo, qu'il s'agisse de coiffures et de vêtements, de rôles de genre normatifs ou d'images de l'ère spatiale de l'époque. En Angleterre, Barney Bubbles a estampillé l'aspect graphique des années 1950 avec des illustrations fantaisistes, des polices de caractères d'époque, des motifs en losange et des formes biomorphiques. Dans le graphisme rétro, les allusions peuvent être ambiguës : s'agit-il d'un retour en arrière nostalgique ou d'une attitude ironique ?

10. AGIT-PROP: POWER TO THE PEOPLE

David King
Anti-Nazi League,
*Carnival Against
the Nazis!*,
1978



Combinant les termes « agitation » et « **propagande** », l'**agitprop** décrit des formes officielles de persuasion utilisées par les gouvernements, en particulier les régimes communistes, pour influencer leurs citoyens. La période post-Punk des années 1980 a commencé à s'identifier à certaines causes sociales et politiques progressistes en réaction aux politiques du président américain Ronald Reagan et de la première ministre britannique Margaret Thatcher. Les musiciens punk ont apporté leur soutien à diverses causes, notamment aux travailleurs en grève et aux prisonniers politiques, ainsi qu'à des questions de justice sociale telles que les droits des personnes gays, le mouvement anti-apartheid et des initiatives comme *Rock Against Racism*.

De nombreux visuels conçus pour ces causes ont adopté le style des visuels révolutionnaires politiques : poses héroïques, foules imposantes et compositions dynamiques à la typographie audacieuse et aux formes et couleurs primaires.

David King (1943-2016) a conçu cette affiche pour la marche *Carnival Against the Nazis!*, qui s'est terminée par un concert au Victoria Park de Londres le 30 avril 1978. L'événement était organisé par l'Anti-Nazi League et Rock Against Racism, deux groupes formés en réponse au racisme croissant et au nationalisme blanc en Grande-Bretagne prôné par des groupes d'extrême droite comme le National Front.

David King s'est tourné vers le constructivisme de la révolution russe pour des commandes telles que le logo de *Rock Against Racism*. Étoile à cinq branches entourée d'un cercle, le logo est une ode à l'étoile rouge du communisme, qui symbolise les cinq continents du monde ou les cinq doigts de la main d'un ouvrier.

Logo
Rock Against Racism



Pour créer ces affiches percutantes, King s'est inspiré de recherches sur la politique du début du XX^e siècle. Le logo de King pour l'Anti-Nazi League, la flèche rouge, fait référence au symbole des trois flèches orientées vers le bas utilisées par le Front de fer, une organisation antifasciste allemande des années 1930 qui combattait les nazis.

👁 **Observez et discutez**

- Quels sont les éléments de l'image qui attirent votre attention ?
- Pourquoi pensez-vous que l'artiste a représenté deux flèches ?
- Quelles questions vous viennent à l'esprit quand vous regardez l'affiche ?
- Que pouvez-vous dire de l'utilisation de ces symboles ? Comment s'inscrivent-ils dans l'idéologie punk ?

11. BELGIUM AIN'T FUN NO MORE

First Belgian
Punk Contest,
March 1978
(Record sleeve)



La vague punk est arrivée relativement tard en Belgique. C'est seulement à la fin de l'année 1976 que les premiers groupes locaux ont commencé à se bâtir une réputation. Des groupes bruxellois tels que Chainsaw et Hubble Bubble ont été les premiers à sortir un disque, suivis de près par The Kids, basé à Anvers.

La plupart de ces nouveaux groupes, comme les premiers groupes de Punk, sortait des albums en respectant les principes du DIY. Peu d'entre eux signaient des contrats avec des maisons de disques de plus grande envergure, préférant fonder leurs propres labels indépendants (Digital Records, Antler Records, Les Disques du Crépuscule).

C'est seulement après l'édition de 1977 de Jazz Bilzen, premier festival européen à mêler jazz et musique pop, parfois nommé la « mère de tous les festivals européen », où Elvis Costello, The Damned et The Clash ont clôturé la journée d'ouverture du festival par des performances énergiques et choquantes que le Punk est devenu relativement connu en Belgique et que de nombreux groupes ont vu le jour. L'un d'entre eux, Stagebeast, basé à Ostende, a enregistré le single *Belgium ain't fun no more*.

Designer
unknown
Eddie and
the Hot Rods,
Concert at
Théâtre 140,
Brussels,
1976



Les affiches annonçant les concerts de groupes punk britanniques et américains programmés en Belgique par des organisateurs tels que Clean-X et Sound & Vision restent visuellement sobres, tant par leur utilisation du noir et blanc que par leur composition formelle. Souvent, des groupes belges assurent l'avant-programme de ces groupes internationaux relativement connus lorsqu'ils se produisent dans des salles de concert belges telles que le Cirque Royal, le Théâtre 140 et l'Ancienne Belgique.

GLOSSAIRE

Agitprop

Acronyme du Département pour l'agitation et la propagande, organe des comités centraux et régionaux du Parti communistes de l'Union soviétique. Cet organe créait du contenu culturel pour expliquer les politiques du Parti communiste afin de persuader le grand public à partager ses valeurs et buts. Aujourd'hui, le terme est utilisé pour décrire tout type d'art hautement politisé.

Amateur

Vient du latin *amator* qui signifie « amoureux ». Personne qui s'adonne à une activité artistique, sportive, etc.. pour son plaisir et sans en faire profession. Personne qui manque de compétence, de qualification dans ce qu'elle fait.

Appropriation

Action d'emprunter des images, des objets, des textes ou des idées préexistantes à des fins d'œuvre d'art, ou stratégie de reprise de styles d'œuvres d'art antérieures connues.

Avant-garde

Qui est novateur, qui devance, qui rompt avec la tradition, qui entend donner une impulsion au développement des idées, des techniques.

Bricolage

Construction ou création à partir d'un large éventail de choses.

Collage

Composition artistique réalisée par le fait de coller ensemble divers matériaux (tel que le papier, le tissu ou le bois).

Composition

La disposition ou l'agencement des éléments d'une œuvre d'art.

Constructivisme russe

Courant artistique non figuratif né au début du 20^e siècle en Russie se concentrant sur la composition géométrique rigoureuse.

Dadaïsme ou Dada

Mouvement artistique, intellectuel et littéraire du 20^e siècle qui a cherché la rupture avec la culture, les valeurs et les formes d'expression traditionnelles, tout en questionnant tous les aspects de la société y compris l'art. Les artistes Dada ont eu recours à l'**appropriation** et au **collage**.

Détournement

Pratique artistique qui consiste à transformer l'usage d'un objet, d'une œuvre, en modifiant d'une manière visible son apparence. Inventé par le mouvement **Internationale situationniste**.

Internationale situationniste

Alliance du milieu du 20^e siècle d'artistes et d'écrivains dont les œuvres critiquaient le capitalisme. Ils contestaient la distinction entre artiste et consommateur, afin de faire de la production culturelle une partie de la vie quotidienne. Le mouvement est connu pour son utilisation de l'**appropriation** et du **détournement**.

Juxtaposition

Action de rapprocher ou de placer plusieurs éléments de façon très proche et souvent avec un effet contrastant.

Mouvement nihiliste ou Nihilisme

Doctrine ou attitude, enclavée sur la négation de toutes valeurs, croyances ou réalités substantielles ; caractérisé par le rejet des valeurs et des croyances traditionnelles.

Onomatopée

Catégorie d'interjections inventée pour imiter un son (être, animal, objet) et le retranscrire.

Parodie

Forme de **satire** qui utilise le cadre, les personnages, le style et le fonctionnement d'une œuvre ou d'une institution pour s'en moquer.

Pastiche

Travail artistique où l'artiste imite en partie ou totalement celui d'une autre œuvre, un artiste ou une période.

Photomontage

Technique de collage consistant à assembler différentes photographies afin de créer une nouvelle photo.

Pop art

Mouvement artistique qui a émergé au milieu du 20^e siècle en Grand-Bretagne et aux États-Unis, caractérisé par des thèmes et des techniques tirés de la culture de masse populaire, tels que la publicité, les bandes dessinées et les objets culturels mondains.

Propagande

Ensemble d'actions et stratégies destinées à influencer ou embrigader la pensée et les actes d'une population.

Satire

Utilisation de l'humour, de l'ironie, de l'exagération, ou du ridicule afin d'exposer et critiquer la stupidité ou les faiblesses de quelqu'un ou quelque chose, en particulier dans le contexte de la politique contemporaine et d'autres questions d'actualité.

Surréalisme

Mouvement littéraire, philosophique et artistique du 20^e siècle caractérisé par le refus de toutes constructions logiques de l'esprit et reposant sur les valeurs de l'irrationnel, de l'absurde, du rêve, du désir et de la révolte. Comme les **dadaïstes** avant eux, les surréalistes ont fait usage d'objets trouvés et de techniques de collage.

CRÉDITS

Chairman Atomium + ADAM – Brussels Design Museum : **Zoubida Jellab**

General Director Atomium + ADAM – Brussels Design Museum : **Henri Simons**

Deputy Directors : **Julie Almau Gonzalez, Johan Vandenperre**

ADAM – Brussels Design Museum Director : **Arnaud Bozzini**

Curator : **Andrew Blauvelt** with the assistance of **Steffi Duarte** and **Andrew Krivine**

Curator Belgian section : **David Vermeiren** with the assistance of **Cristina Bargna**

Scenography: **Cristina Bargna**

Conservation Officer : **Amélie Van Liefferinge**

Activities Coordinator : **Terry Scott**

Press + Communication : **Rachel Van Nevel**, BE CULTURE

Technical Team : **Johan Vandenperre, Kris Van den Winckel, Exhibit International,**

Isabelle Pauwelyn, Benoît Police

Graphic Design : **Ekta**

“Too Fast to Live, Too Young to Die: Punk Graphics, 1976–1986” (original title) is organized by Cranbrook Art Museum and curated by Andrew Blauvelt, Director, with the assistance of Steffi Duarte, the Jean and Ralph Graham Collections Fellow.

REMERCIEMENTS

Thanks to Arno Arnouts, Stéphane Barbery, Mieke Delagrange, Lieven De Ridder, Leen Hammenecker, Felix Huybrechts, Patrick Lemin, Ludo Mariman, Ruud Martens, Nadine Milo, Kurt Overbergh, Per W, Claude Stassart, Touki, Luc Van de Poel, Pierre-Emmanuel Vandeputte, Etienne Vernaeve, Sasha Vernaeve, Christian Verwilghen.

INFORMATIONS ET RÉSERVATION

Terry Scott
Public et Activités

T. +32 2 669 49 21
@ info@adamuseum.be
<http://adamuseum.be/punk-graphics>

ADAM – BRUSSELS DESIGN MUSEUM

Le ADAM – Brussels Design Museum est un lieu dédié au design et à son histoire initié suite à l'acquisition du Plasticarium par l'Atomium. Depuis lors, la collection du musée de design de Bruxelles évolue et offre à ses visiteurs une réflexion singulière sur le design plastique des années 1950 à nos jours.

Enrichi par un programme d'expositions temporaires, le ADAM – Brussels Design Museum explore aussi bien d'autres champs de la création en design et ses impacts sur la société et notre vie quotidienne.

À travers ses expositions mais aussi ses visites guidées, ses workshops, ses conférences et ses événements, le Brussels Design Museum ambitionne de rendre le design compréhensible et accessible à tous.

EXPOSITIONS À VENIR

CHAISE. STOEL. CHAIR. DEFINING DESIGN.

13.05.2020 > 04.10.2020

Par utilité, par expérimentation, par ironie, par revendication, par simple besoin ou envie, la chaise apparaît comme un des incontournables du parcours de beaucoup de designers. Avec l'ambition de concilier fonctionnalité, confort et esthétique, elle ne cesse de s'adapter aux habitudes de la société et à l'évolution des différentes manières de s'asseoir. Objet du quotidien par excellence, elle est conçue pour épouser notre corps selon nos besoins. Déclinant matériaux et textures, le concept prend alors forme : chaise, siège, banc, tabouret, chaise longue, chaise de bureau, chaise à bascule, pouf ou chaise pliante. De la *Wassily* de Marcel Breuer à la *Myto* de Konstantin Grcic, en passant par la *Tube Chair* de Joe Colombo, la chaise traduit la matérialisation d'un bagage culturel, technique, historique et social.

Issu des collections du Design Museum de Londres, du ADAM – Brussels Design Museum et de Galila's Collection (Bruxelles), l'exposition *Chaise. Stoel. Chair. Defining Design* retrace l'univers du design de ces 100 dernières années par le biais de cet objet – la chaise – en constante redéfinition, réaffirmation et hybridation.

GEVERS. DE LA MATIÈRE À L'OBJET

22.10.2020 > 14.03.2021

À l'aube des Golden Sixties, la TBA Chair, auréolé du Signe d'Or en 1959, marque l'entrée de Christophe Gevers dans l'univers du design et de la décoration d'intérieur. Né en 1928, cet autodidacte artisan se singularise par l'emploi de matériaux bruts que le temps ne cesse d'embellir. Avec cette patine toute particulière qui marque son travail, il est le designer des intérieurs publics et aussi privés à Bruxelles pendant près de 30 ans. De la Taverne des Beaux-Arts (1958) au Quick de la Porte de Namur (1984) en passant par le Vieux Saint-Martin (1968), Christophe Gevers apporte un regard audacieux toujours d'actualité. En charge du cours de « Mobilier et Agencement » à l'École de La Cambre, il y partage également son expérience de 1960 à 1993. L'exposition *Gevers. De la matière à l'objet* retrace le parcours d'une figure majeure du design belge du 20^e siècle.