

étapes: ■ ■

graphisme
design
image
création



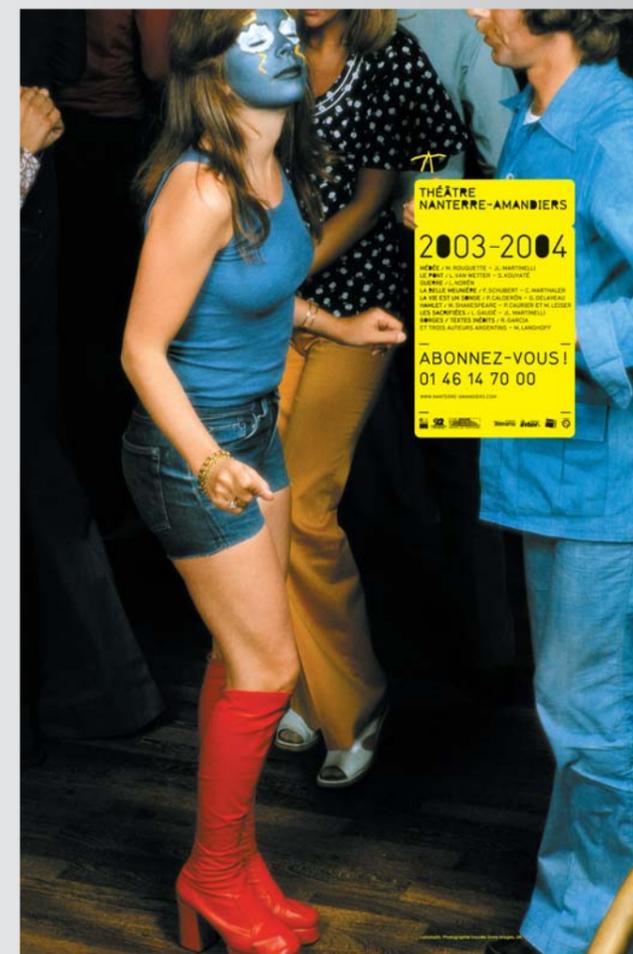
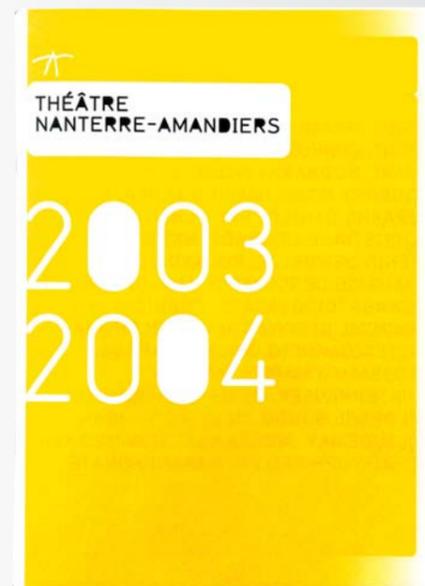
Conduites Bulldozer en état d'ambiguïté

Ultralab
Labomatic

Labomatic, Ultralab, Bulldozer, trois collectifs parisiens évoquant beaucoup mais dont les productions et les activités se révèlent être peu connues. Derrière une histoire compliquée, des rencontres tumultueuses et des projets épars, se cache un trio (qui souhaiterait garder l'anonymat) à l'origine des trois cellules : Frédéric Bortolotti, Pascal Béjean, P. Nicolas Ledoux. Si leur discours est assez fascinant, leur activité, version Labomatic, convaincante, ils composent dans le cadre d'Ultralab des processus plastiques d'un autre genre.

Les trois créatifs se sont rencontrés en 1992 autour d'une activité commune : la conception de revues, qu'ils pensent comme source de création, de rencontres et de culture. Alors que P. Nicolas Ledoux œuvre au sein de l'art contemporain, Frédéric Bortolotti commence seul le premier numéro de la revue graphique *Bulldozer* (réellement lancée en 1995). Même si les créateurs de *Bulldozer* se disent gens de dialogue plus que de rupture, ils revendiquent une exigence pointue, s'entourent et sont à l'origine d'écrits sérieux et ambitieux, aux accents présomptueux. En 1997, ces indépendants se coordonnent en un collectif où gravitent des free-lances en graphisme ou en multimédia – pour mieux structurer leurs activités – et prennent le nom de Labomatic. Chaque production conçue au cours de ces six années d'existence est

une affaire de collaboration et de compétences conjuguées. Jusqu'en 2002, Labomatic accueillait six ou huit personnes, rue du Faubourg-du-Temple. Aujourd'hui, ils sont revenus au trio originel, accompagné ponctuellement d'un développeur (Olivier Körner) et d'un graphiste freelance (actuellement Jean-Luc Lemaire), et fondent une SARL. Dans l'histoire du collectif, une commande fait date "Génération/s 2001". Elle incarne pour Labomatic une commande réelle mais expérimentale, un projet phare, parfait, sans équivalent, elle fut aussi un point de rencontres soudant l'équipe. Bien qu'abouti, Génération/s 2001, outil destiné aux jeunes artistes et médiateurs culturels commandé par l'Afaa, ne sera pas entièrement mis en service. Son innovation : un système graphique modulaire fondé sur des concepts d'échantillonnages et des principes de *freeware* et de *copyleft* (méthode simplifiée pour rendre un programme libre et le distribuer au grand public). Il reste de ce projet une force visuelle assez caractéristique, où est exacerbée leur technique du *mix*. L'identité, tout en ayant une unité, changeait en permanence de typo, de photos, de formes. Cellules elliptiques et évidées, lignes folles se cachant ou se surimprimant au texte, le graphisme *by* Labomatic manifeste une dynamique du regard. Envolées des lignes, dégradés de couleurs et mises en forme cherchent le décalage. Sans cesse, la structure tente de casser les conventions pour aborder un projet ou un ouvrage différemment (les chartes des livres sont bousculées, sans début ni fin). Ni classique ni ornemental, leur langage graphique exprime plus qu'il ne dit et se défie davantage des conventions



Théâtre des Amandiers, Nanterre, saison 2003-2004. Il était important pour nous d'avoir en charge la communication d'un théâtre, par amour des textes, pour poursuivre notre travail amorcé avec la création du site du théâtre de la Colline. Avec un théâtre, nous intégrons un circuit de diffusion plus large et augmentons notre visibilité. C'est travailler avec un milieu très discouteur et conservateur vis-à-vis des images. Notre travail pour le théâtre des Amandiers est à la limite de la communication, il empile les sens. Labomatic a sélectionné des clichés, choisis dans une agence qui rassemble des photos trouvées dans la rue. Malgré cet anonymat, les tirages sont chargés émotionnellement. Ces images du vécu évoquent avec force une histoire. www.amandiers-nanterre.com www.colline.fr

qu'il ne s'accommode des signes et des symboles en usage. Labomatic cultive une esthétique du *mix*, où la linéarité est une donnée dépassée, les formes se superposent et les supports se marient. De l'aridité ou de la fixité, il n'est pas question. Cependant, aucune constante ou dominante ne se dégage dans leur langage graphique. L'utilisation d'une certaine forme de photo donne une nouvelle dimension à leur répertoire visuel, visible récemment dans leur communication pour le théâtre des Amandiers. Le traitement photographique est davantage dans le minimalisme et la froideur, fait qu'ils constatent aussi et qu'ils mettent sur le compte de l'influence de l'art contemporain (déjà présent dans leur projet d'Ultralab, *Tu me manques*). Labomatic prospecte aux frontières de l'art, de la science et de la communication. La plasticité est aussi au service d'une ingéniosité technique, en éloge à la réalisation du site ArteRadio.

Cellule artistique

Pour aller au-delà des explorations, Labomatic fonde Ultralab en 2000, cellule qui crée ses propres commandes. Ultralab se consolide autour d'un projet fondateur *Ultracity*. Installation multimédia, *Ultracity* (2000) est une cité virtuelle invisible. La matrice qui permet de passer du monde réel au monde virtuel est dans Internet. L'interface est l'informatique. A partir de là, la fiction se met en place. Sur *Ultracity* se greffent d'autres créations, nommées "extensions", qui prolongent le projet initial. Ainsi, *GomiPark* s'intéresse à la profusion d'images et propose une poubelle

virtuelle accessible en ligne. Certes captivantes, les avancées technologiques et les nouveaux milieux et comportements qu'ils entraînent sont également perçus comme nocifs et les ondes d'angoisse de la pensée de Paul Virilio trouvent des échos dans ces projets. L'univers de la science-fiction et des jeux vidéo est particulièrement présent dans le film *366 Days*. Les productions d'Ultralab sont inénarrables, elles cultivent un caractère mystérieux. Ce sont davantage des expériences à vivre et des agencements à explorer. Les artistes concepteurs réalisent un travail d'interprétation et non d'explication ; rien de plus ennuyeux et infructueux qu'un monde expliqué. Ils racontent des histoires, extrêmement complexes, d'apparence hyperréaliste et dont la logique est défaillante. Très travaillé, le texte est poétique. Dans *366 Days*, ce texte est écrit conjointement avec une écrivaine, Anne Lille. Ni information ni message. La beauté est là, mais les sens trop divers, trop diffus pour être perçus. Au sein de l'art contemporain, leur production est atypique : Ultralab lie un conceptualisme fort à une image plasticienne sophistiquée. De plus, le collectif n'est pas une variable viable et les artistes se sont presque attachés à se séparer des images intelligentes, sophistiquées, un peu par fatigue, méfiance et esprit de différence. Ultralab réintègre un langage plastique peu prisé par l'art contemporain, davantage préoccupé par des questionnements sociologiques ou sociaux. Leur maîtrise professionnelle du discours et des médiums fait fi de leurs moyens financiers d'appoint.

www.labomatic.org www.ultralab-paris.org/



1



2

1 Double page du catalogue de l'exposition *Da adversidade vivemos* (Paris-musées, 2001). Le catalogue était double : d'une part, les écrits de l'artiste brésilien Hélio Oiticica et, d'autre part, les œuvres d'une quinzaine d'artistes d'Amérique latine réagissant sur la notion d'adversité. Le catalogue joue sur le dégradé de couleurs chaudes, évoquant la violence.

2 Double page du catalogue d'exposition *Urgent Painting*, (Paris-Musées, 2002) à l'ARC. Labomatic pour cette exposition au musée d'Art moderne de la ville de Paris avait conçu l'identité visuelle, le carton invitation et l'affiche. Le catalogue, au lieu de commencer par le sommaire, débutait et finissait par un "prégénérique", des doubles pages de peintures abstraites.

3 Série de brochures pour des expositions à la galerie Magda Danysz, dont la mise en forme et l'identité visuelle est de Labomatic.

> Entretien réalisé le vendredi 12 décembre de 10 heures à 14 heures.

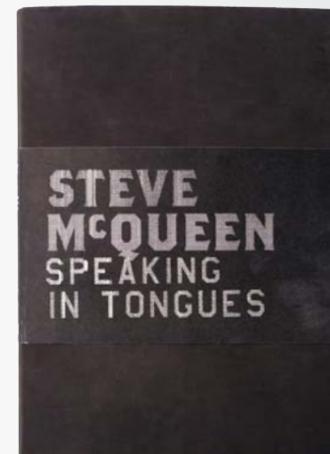
Vous sentez-vous plus proche de l'art contemporain que du graphisme ?

Nous sommes des deux côtés. En tant qu'individus, nous nous sentons pleinement graphistes et artistes. Nous passons au quotidien d'un champ à l'autre. Les passerelles, autrefois étroites, entre ces deux domaines se sont élargies. Il est devenu plus facile d'œuvrer ainsi. Nous nous employons à brouiller les frontières et à en jouer depuis dix ans, mais nous nous amusons aussi des contradictions inhérentes à la gestion de ces deux pratiques. Nous avons, malgré nous, adopté une position claire. Nous travaillons sous deux noms, Labomatic

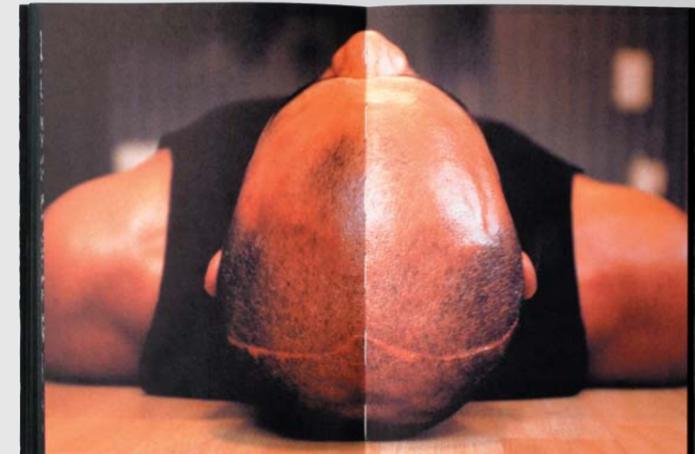
et Ultralab, à cause de la réaction de nos clients et des gens autour de nous, déstabilisés par cette absence de distinction. On nous demandait clairement de rester d'un côté de la barrière. En guise de réponse, nous avons choisi l'ubiquité. L'intérêt de naviguer entre ces deux pratiques réside dans la possibilité de nous situer au plus proche de la frontière. Le travail de la définition des limites est passionnant. Nous pouvons parfois obtenir des objets difficiles à identifier des deux côtés, des objets émergents. Dans notre groupe, les flux entre art et graphisme circulent dans les deux sens. Nicolas œuvrait au départ dans les arts plastiques, Pascal et Frédéric plutôt dans le graphisme et les arts appliqués. Nos parcours individuels montrent aussi cette hésitation entre art et graphisme.

Quelles sont vos relations avec les artistes et avec les graphistes ?

Les deux milieux sont très différents. Nous avons parfois l'impression que les artistes se méfient de nous parce que nous travaillons dans la communication. Pour les graphistes, nous jouons aux artistes. C'est un peu simpliste de le résumer de cette manière. Notre groupe s'est construit autour de la création d'une plate-forme menant à des rencontres et à des activités multiples. Notre structure est un lieu de passage, beaucoup d'étudiants en graphisme viennent nous voir, moins les étudiants en arts plastiques. Cette pratique de visite d'ateliers est peu répandue. Il n'en demeure pas moins que l'art contemporain est notre maison mère. Là où tout est né, où nous avons fait nos plus belles ren-



4



5



6



4 Couverture et double page du catalogue d'exposition *Steve McQueen, Speaking in Tongues*, (Paris-Musées, 2003). La couverture en papier d'émeri était entièrement noire car non imprimable. Un bandeau a donc été rajouté et le titre donnait l'impression d'être écrit à la craie.

5 Pochettes de CD de Jazz pour la maison d'édition Verve, illustré par des œuvres d'artistes, ici Icon Tada (é:94).

6 Pour *Bulldozer*, nous avons cherché un nom qui n'avait rien à voir avec le sujet. Et c'était le bon choix, assez décalé pour que les gens le retiennent vite. Il y avait aussi, au début, une certaine idée de la tabula rasa un peu radicale, avec une référence iranienne et grinçante à la fameuse exposition d'art moderne des bulldozers organisée en URSS dans les années 1950. Comme le premier numéro se référait beaucoup à l'avant-garde constructiviste des années 1920, ça nous paraissait approprié.

contres, où se mêlent complexité, enjeux et plaisirs. C'est un milieu plus mature, où une réflexion sérieuse peut s'approfondir dans le temps. Pouvoir discuter, avec Hans-Ulrich Obrist, Carlos Basualdo, commissaires d'exposition, Suzanne Pagé, directrice du musée d'Art moderne de la ville de Paris, ou encore Steve McQueen est une chance inestimable. Les enjeux se déplacent. Travailler avec les artistes, en tant que graphistes, est une bonne manière de nous cultiver, d'approfondir nos connaissances. C'est une immersion dans les problématiques qui nous tarabustent. Dans nos revues, nous avons cherché à mettre les gens en contact, à générer une véritable bouffée d'air. A cette époque, l'existence de chapelles était assez insupportable. D'un côté les Suisses, de l'autre, les adeptes de Grapus, pour résumer rapidement. Dans certaines écoles, les conflits de

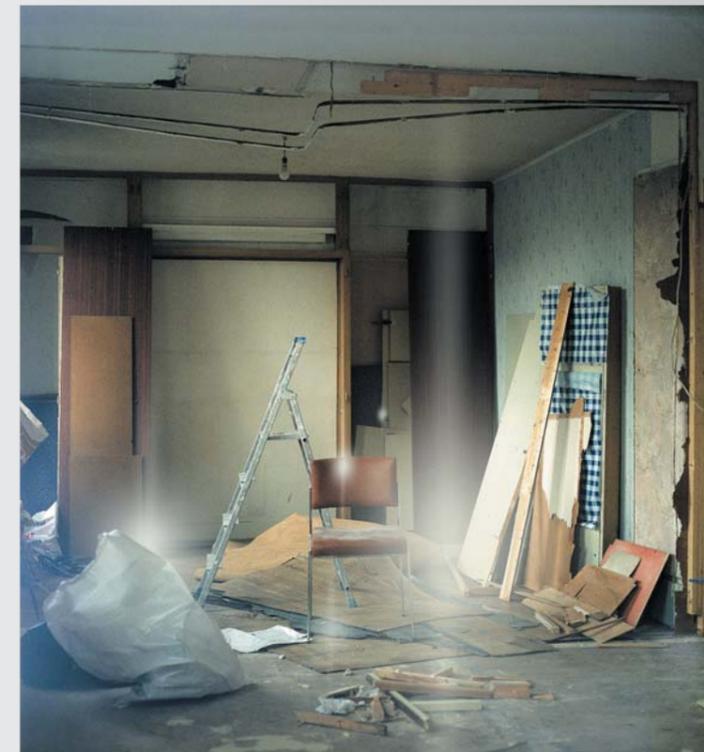
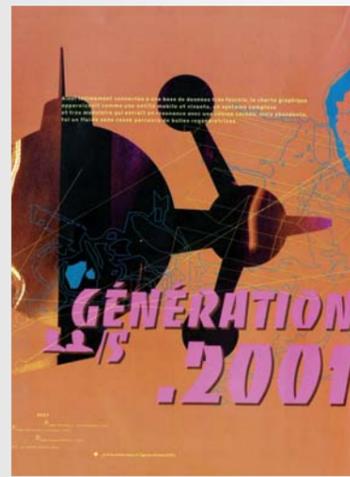
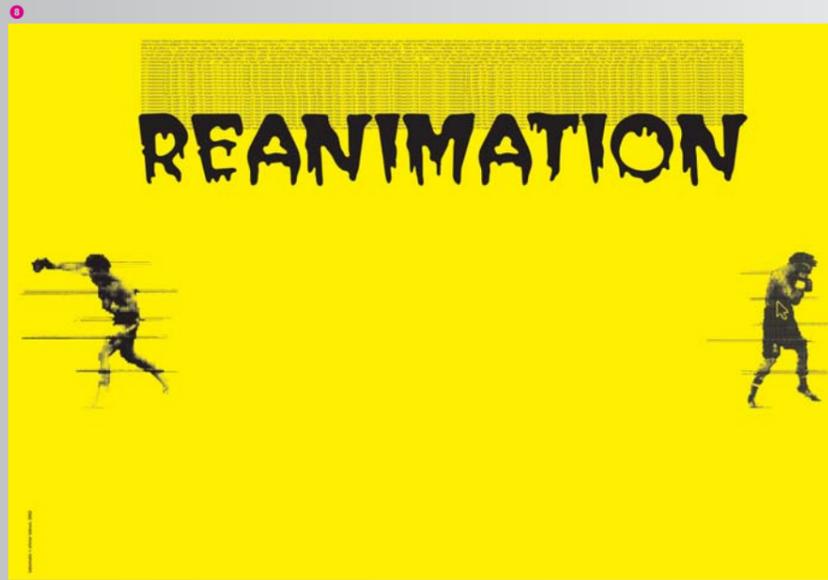
lourde. Maintenant, nous travaillons avec des invités, mais, nous avons appris à en limiter le nombre. A Paris, les graphistes ont assez peu de contacts entre eux. Il faut dire qu'il n'y a pas vraiment assez de travail pour tout le monde. La concurrence est plutôt rude. C'est un métier d'indépendants et de compétences pointues. Beaucoup de graphistes souffrent de l'absence de reconnaissance de leur travail. Ils se renferment parfois, s'agrippent. Il y a dix ou quinze ans, lorsque nous avons débuté, cette situation était plus pénible qu'aujourd'hui. Gravier au sein de l'art était une véritable bouffée d'air. A cette époque, l'existence de chapelles était assez insupportable. D'un côté les Suisses, de l'autre, les adeptes de Grapus, pour résumer rapidement. Dans certaines écoles, les conflits de

ce type pouvaient devenir assez violents et aller jusqu'aux insultes. Pour cette raison, sans doute, nous nous sommes tournés vers le déconstructionnisme hollandais et américain, notamment vers la revue *Emigre*. D'ailleurs, la revue, dans sa première version pluridisciplinaire, a été à l'origine de *Bulldozer*. Notre idée, comme la leur, était de se servir du graphisme comme d'un point de passage, d'un véhicule idéal vers d'autres domaines.

Quels étaient les objectifs de votre revue graphique, *Bulldozer* ?

Nous avions, entre autres, l'ambition de relier les gens de ce métier entre eux. Au début, beaucoup de graphistes se montraient méfiants, pensaient que nous venions les voir pour nous faire mousser. Nous désirions

aussi promouvoir le graphisme d'auteur, donner à voir le vivant français. Expliquer comment tel ou tel projet avait été conçu, le décortiquer en espérant que cela puisse servir de source d'inspiration à d'autres. Parfois, nous avions un peu l'impression de plaquer des concepts existants sur leur boulot, concepts qui étaient là mais qu'ils ne parvenaient pas à formuler. Les graphistes sont plus dans le "faire". Cela explique peut-être ce retard théorique. Beaucoup de graphistes que nous rencontrions alors pleurnichaient, se plaignaient, mais leur difficulté à faire reconnaître leur travail venait aussi d'eux-mêmes, d'une certaine forme de paresse intellectuelle. Il y avait un problème culturel d'ouverture au monde et aux autres disciplines. Beaucoup de ces données ont changé aujourd'hui. La nouvelle



⑩ **Tu me manques :** proposition prospective d'un programme d'assistance psychologique assistée par ordinateur. L'individu en thérapie est placé dans un espace virtuel, un appartement en ruine et au fur et à mesure que le patient guérit, l'appartement se reconstruit. Mais le système peut aussi devenir diabolique et être dangereux pour le patient. Le projet est visible sous formes de tirages numériques (présentés lors des Semaines Européennes de l'Image à Luxembourg, 2002). Le site Internet est en cours d'élaboration.

⑪ **Société anonyme** (2003) est un projet conçu avec David Cheneau et a pour but la création de logos d'artistes. Première parution dans la revue *Rhinocéros*.



⑦ Le site Web ArteRadio, aussi captivant visuellement qu'auditivement, a été conçu en 2002 avec Olivier Körner et Olivier Lebrun. ArteRadio, dirigée par Sylvain Gire et mise en sons par Christophe Rault, développe un concept de radio en ligne non musicale, comprenant plus de 300 fichiers, dossiers ou bruits disponibles en ligne, à la demande. D'où cet aspect de laboratoire.

⑧ **Réanimations**, carton d'invitation pour une exposition de Samuel Bianchini à Annecy, en 2002. Le magenta ou ici le jaune, sont des couleurs privilégiées par Labomatic pour leur impact visuel. Actuellement, ils ont même tendance à revenir au fluo.

⑨ Captures d'écrans du site Thorgal pour les éditions Dargaud et Le Lombard (2002), avec Olivier Körner, Olivier Lebrun et Piotr Rosinski. Le site mêle illustration victorienne et photographies. www.thorgal.com

⑫ **Éléments de l'identité de Génération/s 2001.** L'œuvre collective multimédia commencée en 2000 a été réalisée avec la participation de nombreux collaborateurs et assistants. Le projet influa sur la mutation de Labomatic et des projets artistiques en décourent, dont un projet de générateur d'identités factices sur le Web, www.idikit.com (en cours de développement).

génération est plus débrouillarde et la France a comblé une partie de son retard en la matière. C'est venu par le biais de la musique, Daft Punk, la "french touch", etc. Ils étaient forts, rapidement très présents à l'étranger. Ça a décomplexé ; beaucoup de gens, dans des disciplines connexes à la musique, n'attendaient que ça pour avancer.

Vous déplorez souvent le manque de discours sur le graphisme en France ?

Le milieu de l'art, malgré l'actuelle crise de sa critique, dispose pour réfléchir, analyser, dépasser les questions de personnes, d'outils intellectuels, d'un appareil théorique qui n'existe guère sous une forme directement exploitable dans le domaine du graphisme. Pour plaisanter, Nicolas a mis

au point une grille très simple qui nous est finalement très utile et qui porte sur le classique équilibre entre sens et forme : essayer de jauger les projets en fonction de ce barème simplifié. A tel ou tel endroit, y a-t-il excédent ou déficit de sens, excédent ou déficit de forme ? D'après cette grille, nous pourrions généraliser sans trop de scrupules et affirmer qu'il y a, dans le domaine du graphisme, un fort déficit de sens combiné à un fort excédent de forme... Bien sûr, ça reste une généralité. En art, actuellement, la primauté est davantage accordée au concept. Parfois, nous sommes choqués par le manque de finition et les manières rudimentaires, en matière de "design", de certaines œuvres que nous admirons. Les sites de Claude Closky, par exemple. Mais son quasi-refus de tout design en la matière nous trouble.

Quel est votre rapport à l'écrit ? Pourquoi donnez-vous une telle importance aux textes dans votre travail ?

Nous avons toujours beaucoup pratiqué l'écriture (Nicolas avec ses journaux intimes, Frédéric avec *Bulldozer*), notre culture est avant tout littéraire. Nous nous sentons bien dans le langage écrit. Il nous est capital. Nous avons toujours oscillé entre l'écrit et le visuel. Nous sommes incapables de réfléchir sans écrire. Nous écrivons pour arriver à voir. L'écrit est comme une nourriture, il est un processus nécessaire à notre graphisme. Nous nous envoyons beaucoup de mails. Nous jouons depuis quelque temps avec l'idée de discours rodés et calibrés. Nous sommes un collectif et nous sommes habitués, obligés, d'une certaine façon, de discuter. Du coup,

l'impulsion a parfois tendance à devenir un peu trop concertée et analytique.

Comment définiriez-vous la singularité de votre démarche ?

Nous ne nous prétendons pas être singuliers, mais nous pouvons créer des objets qui se distinguent, peut-être à cause de nos théories, de nos modes de vie et de notre rapport aux textes. Nous préférierions lutter contre le singulier. Le graphiste lambda peut faire bouger des choses. Seul le travail compte, pas les personnalités. D'ailleurs, nous ne réalisons pas tant de projets que cela. Nous n'en faisons souvent qu'à notre tête et choisissons des projets qui nous plaisent. Nous nous mettons en danger financièrement et encaissons des coups, mais nous en donnons aussi. Nous sommes dans l'alternative. D'où nos conditions

de vie un peu "limite" parfois, mais c'est excitant. Nous recherchons une autre manière de travailler pour quitter les schémas trop bien définis. Et, nous ne cachons pas notre double activité même si cela nous porte préjudice. Certains artistes bien que connus et reconnus ne vivent pas de leur art et ils deviennent, durant certaines périodes, consultants dans des boîtes de communication ou graphistes. Mais, comme dans leur œuvre ils critiquent le système, ils ne disent rien, pour des raisons stratégiques, de cette activité parallèle. Pour nous, cette double activité a un sens en soi. Afficher ce double jeu nous semble plus honnête et permet de rendre compte de nos contradictions. Cela rejoint notre attrait fondamental pour le multimédia : il correspond à notre manière de penser, de fonction-

ner et à l'économie de notre structure. Nous pensons plus en termes d'arborescence que selon une linéarité cartésienne. Le livre d'Aby Warburg, *l'Atlas Mnémosyne* expérimentait déjà d'une certaine manière, dans les années 1920, les hyperliens. Il engrangeait, croisait les images, sans ordre, sans début ni fin. De ces confrontations naissent des correspondances. Notre mur à images (visible dans l'atelier) nous aide à réfléchir. Nous cherchons à partir des images mêmes, un mode de réflexion visuelle qui soit autre chose que des mots et de l'abstraction. Mais cette méthode idéale nous échappe toujours.

Pourquoi tous ces copyrights sur vos œuvres ?

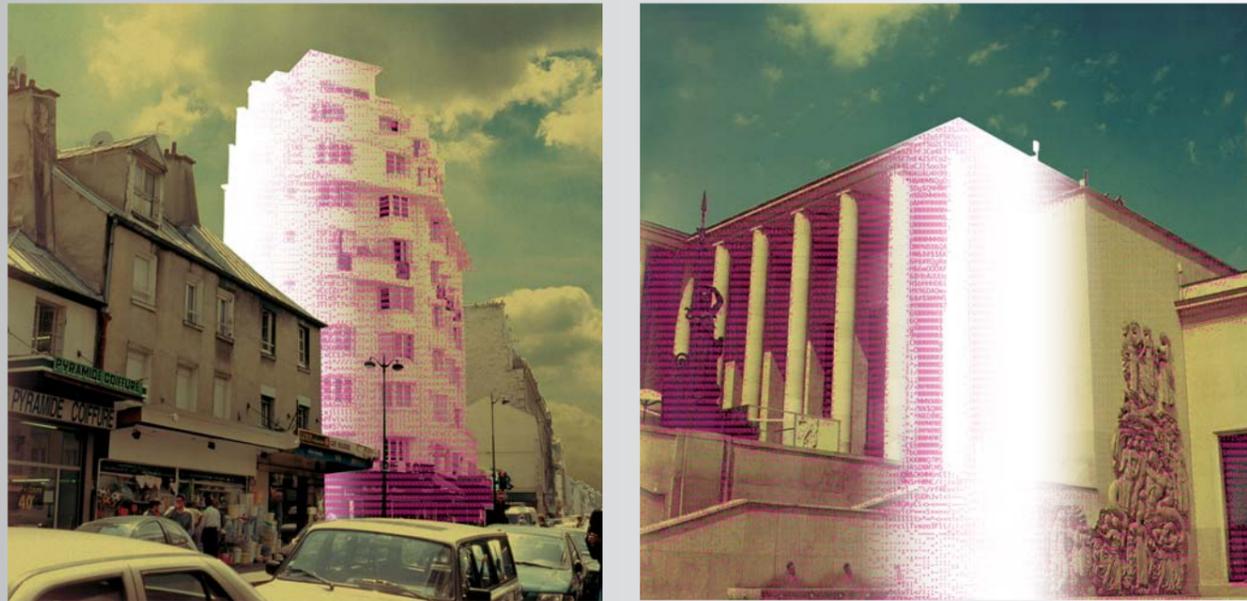
Éparpiller tous ces © et ces ™, c'est une coquetterie, un maniérisme. Nous

martelons quelque chose sans rien dire et poussons la logique de la marque jusqu'à l'absurde. Tout est estampillé. Ces petits poils à gratter énervent tout le monde et on croit que nous déposons tout. Au départ, nous n'avons pas de stratégies cohérentes, c'est une astuce qui est venue plus tard. Nous avons souvent changé de formes, de noms, de supports. Nous avons tendance à saccager régulièrement, pour faire cesser tout systématisme qui pourrait s'établir. A partir de 1997, nous avons commencé à réfléchir à une stratégie pour chacune de nos activités. Dorénavant, nous jouons le jeu, nous tentons de comprendre les mécanismes de diffusion et d'en user tout en les optimisant au maximum. Notre fantasme ultime c'est ce qui est arrivé au début de la techno. Tous les disques étaient

13



14



13 Vues de l'exposition et du projet GomiPark, *Projet de design global pour une décharge de données usagées sur le réseau*. Bien que numérisé, le projet possède une interface physique avec le monde réel via ce boîtier, puissant aspirateur (fictif) de données usagées. Ultralab imagine souvent des appareils à réalité virtuelle utilisant les circuits et les langages d'informatique, d'Internet et des jeux vidéo pour s'introduire dans d'autres mondes, d'autres "espace-temps" dotés de règles, comportements et angoisses différents.

14 Tirages numériques sur papier photographique de 1,50 x 1,50 m issus d'implants, extensions VII d'Ultracity (2001) qui a fait l'objet d'une brochure d'une dizaine de pages. Il s'agit de vues de paysages en partie effacés et modifiés par des surimpressions de codes informatiques. Les clichés renvoient à une fiction développée autour d'une invasion fictive des armées "d'Inasie" à Singapour.

blancs, on ne connaissait pas les visages des auteurs, les noms étaient faux. Dans un système où la starisation est permanente, dire : "vous ne nous verrez jamais" et "nous ne revenons pas un ego artistique", n'est pas sans danger. S'effacer entièrement derrière notre seul travail, c'est ce qu'on souhaiterait le plus. Et cela est impossible, les boulots ne viennent que si on signe et martèle notre nom. Nous avons besoin de reconnaissance et de visibilité pour obtenir des commandes. Nous utilisons une stratégie tout en fantasmant sur une autre. Un jour, nous serons peut-être suffisamment forts pour ne plus signer.

Pensez-vous qu'un graphiste de 40 ans ait un avenir ?

Le talent, ce n'est pas une question d'âge, non ? C'est dans la tête que cela

se passe. Quand je débutais, j'ai tout de suite été surpris par le fait qu'il n'y avait pas de vieux dans les agences, notamment chez les maquettistes. C'était angoissant. Notre métier nécessite que nous soyons sensibles à l'air de temps. Pour développer un bon graphisme, il faut une sensibilité extrême, des capteurs partout ; avec l'âge, il y a érosion. Alors, on travaille avec des gens plus jeunes qui sont chargés de ramener l'air du temps. Et nous relativisons : en art contemporain, un artiste est jeune à 45 ans, sa carrière commence. C'est vrai qu'en graphisme le milieu réclame de la chair fraîche. On commence à vivre les effets pervers de ce type d'attitude. Dans les années 1990, on a écarté les vieux, c'était le temps des start-up, etc., mais il a fallu les rappeler parfois, certains savoirs s'étaient perdus.

Plus tu vieilliss, moins la société te donnera ta chance. Un mauvais graphiste à 50 ans n'a aucune chance, à 30 ans, il pouvait faire illusion. Savignac, à la fin de sa vie, a connu des problèmes d'argent, malgré sa gloire, il n'avait plus beaucoup de commandes. Paul Virilio dit que l'écran c'est l'oubli et, en effet, notre grand problème, c'est la mémoire : notre société oublie les gens expérimentés. Mais, c'est un avantage de vieillir et c'est même rassurant. Ce qu'on perd en énergie physique, on le gagne en maturité, compétences, connaissances du monde. Nous travaillons deux fois moins qu'au début mais mieux et plus vite, et les rapports de force sont plus intéressants. Aujourd'hui, les clients peuvent être plus jeunes que nous, mais cela nous donne confiance. Nous aimerions être graphistes à 85 ans, à la manière de

15



16



15 Les Jardins invisibles du leurre, projet de plan-guide du Havre pour une exposition collective en 2001 est un dépliant sur le quartier portuaire de l'Eure prenant modèle sur les cartes d'orientation distribuées dans les stations d'essence dans les années 1960.

16 Ultralab et Labomatic collaborent régulièrement avec la galerie Magda Danysz, dont Labomatic a désigné certains cartons d'invitations et brochures présentant les artistes invités. Ultralab représente et organise les activités artistiques en solo de ses membres et celles d'Icon Tada, de Gosia Galaset et de David Cheneau.

John Lee Hooker, toujours actif et impulsant des collaborations. Oui, comme Sinatra.

C'est plutôt agréable d'entendre un discours optimiste, pourtant vous êtes dans une situation fragile...

Nous sommes des pessimistes constructifs. Se plaindre revient à ne pas assumer les choix que nous avons pris. Notre activité à Ultralab ne nous rapporte pas d'argent et elle nous prend cinquante pour cent de notre temps. On vit dans un système pervers, sophistiqué, toxique, comme dirait Brody, où, sans cesse, notre société nous propose des kits de confort tentants, menant à certaines formes d'endormissement et nous essayons d'opposer d'autres formes d'existence. Nous ne gagnons pas

beaucoup d'argent, nous sommes très loin d'une vie bourgeoise et ces choix ne sont pas faciles à assumer face à notre famille, enfants, belle-famille, amis. Cela paraît présomptueux, mais c'est relativement humble. Nous nous disons que nous sommes peut-être cons, que ce serait plus facile si on lâchait. Mais le collectif nous maintient. Les pressions sont légitimes, nous avons des responsabilités, notamment en tant que père. Lâcher, cela peut venir un jour ou l'autre. Nous pouvons fatiguer. Mais jamais, nous ne nous sommes levés un matin sans avoir envie de venir à l'atelier.

Beaucoup de gens sont surpris par votre âge et vous pensaient plus jeunes, croyez-vous que cela soit dû à votre style ?

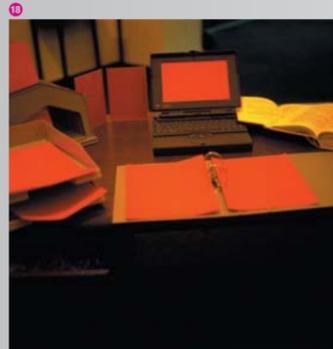
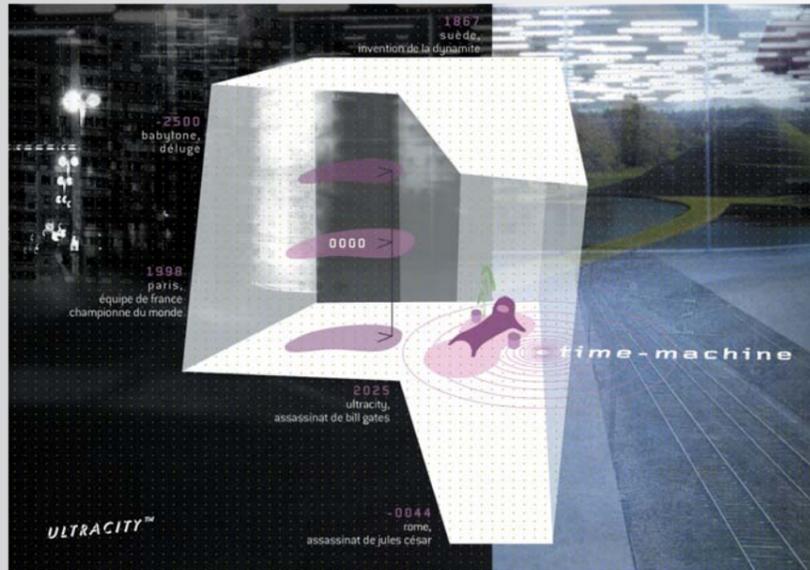
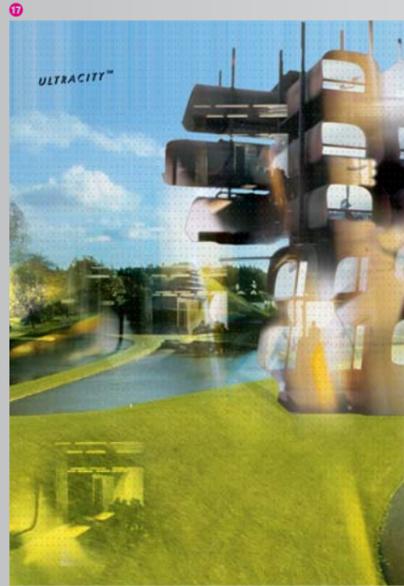
Nous aimerions être identifiables par

nos processus plus que par un style. Au départ, le style était une notion absolument primordiale, puis, avec la maturité, nous avons compris qu'elle est une impasse. À une époque, nous avons poussé le style aussi loin que nous le pouvions. Ce fut notamment le cas de Frédéric avec le numéro zéro de *Bulldozer*. Puis, vint le temps d'une remise en question de ce type de postulat. La forme, pour nous, maintenant, doit se marier avec des significations. Nous n'avons plus voulu avoir de style, ou plutôt nous montrer capables d'adopter des styles graphiques différents. Nous nous voulions caméléons. Nous n'avons pas réussi, nous avons donné une pâte à ce que nous réalisons. La dichotomie entre ce que nous avons envie d'atteindre et ce que nous réalisons transparaît encore. Nous avons tou-

jours eu une prédilection pour un style baroque. Nous aimons les *mix* et le flamboyant. Avant Labomatic, nous pensions à un autre nom "Minimum baroque". Le style, c'est aussi une question de marché, un produit qu'il faut mettre sur le marché au bon moment, quand il n'est plus trop novateur ni encore trop dépassé. Notre histoire, sur ce point, est celle d'un timing foireux.

Comment vous répartissez-vous les taches au sein du collectif ?

C'est une question qu'on nous pose souvent, mais qui est secondaire pour nous. Elle est pourtant intéressante. Nous utilisons au mieux nos compétences respectives. Nous faisons en sorte d'être à égalité même si, dans la pratique, cela ne peut pas toujours être le cas. Nous prenons soin de ne



17 Vues d'Ultracity (deux cartes postales). Cette installation multimédia, dont une partie est accessible sur un site Internet a été présentée pour la première fois à Buenos Aires en 2002, lors de l'exposition *A la surface des villes* de Pierre Ponant. L'histoire commence ainsi : "Mythique ville transparente disséminée dans toute la chair abstraite du réseau, Ultracity fut imaginée dans des années 1930 par un petit groupe hétéroclite de nomades électroniques..."

18 Bureau I, extension III d'Ultracity, installation réalisée à Metz en 2000. Prospection sur un environnement de travail interactif utilisant les propriétés des futurs écrans ultrafins sur papier. Le bureau administratif rouge semble tout droit sorti de l'univers kafkaïen. Ce projet traite d'un sujet qui nous tient à cœur, à savoir la nature intrinsèquement "autoritaire" de tout système d'identité visuelle un peu sophistiqué.

pas surévaluer ou dénigrer telle ou telle fonction par rapport à une autre. Pour nous montrer plus concrets, Frédéric s'occupe plus ces derniers temps des relations avec nos interlocuteurs et de la direction de création tandis que Pascal dirige plutôt l'ensemble de notre production visuelle. Nicolas, quant à lui, navigue entre ces deux pôles. Le leadership varie à chaque projet. Pour chaque client, nous nommons un chef, nous le rassurons ainsi. Les gens ont besoin d'une hiérarchie, c'est presque un jeu de rôle, il y a celui d'entre nous qui sera le méchant (le plus radical) et le gentil (qui se montrera le plus conciliant). Commercialement, notre numéro semble assez au point. Nous sommes à la fois rassurants et provocateurs. Le groupe est un outil merveilleux. Petit à petit, nous parvenons même à

intégrer les petites bulles de nos divers projets solos. Toutes les tensions du collectif viennent de cette gestion entre ne pas implorer pour des problèmes d'ego et à la fois ne pas castrer l'ego. Il existe entre nous une admiration et un respect mutuel. Nous nous nourrissons de notre histoire d'amitié. Nous nous engageons souvent comme seuls de vrais amis se le permettent. Beaucoup d'affectif, c'est bien sûr un risque, mais nos relations ne sont pas fusionnelles.

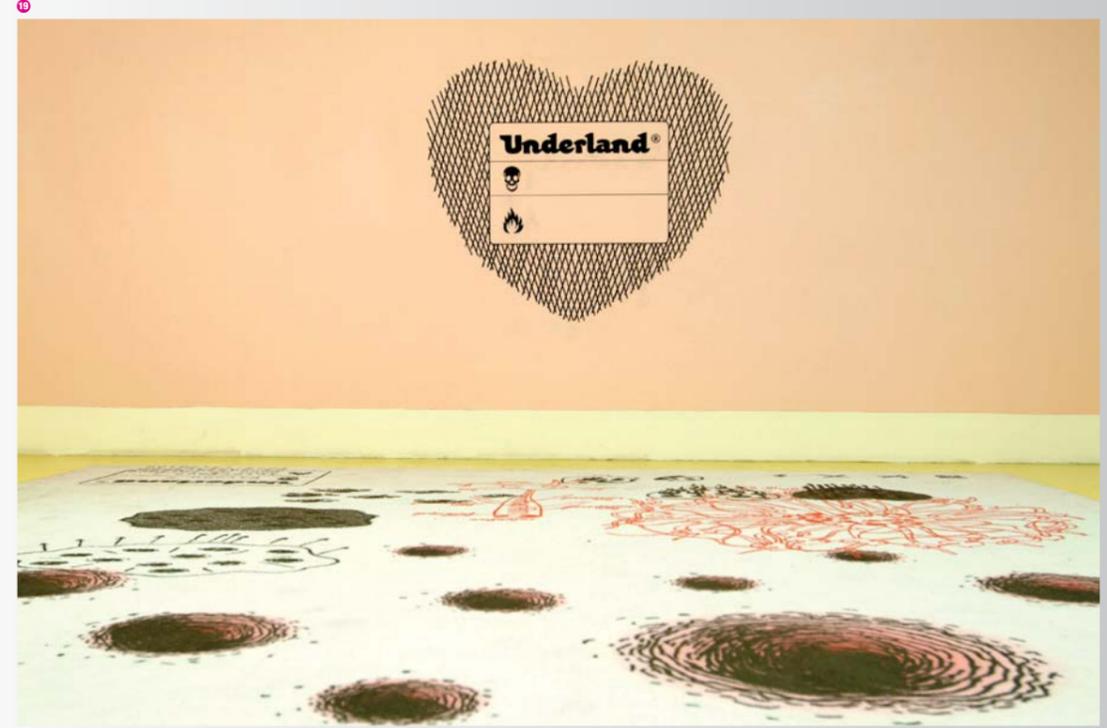
En parallèle de votre travail pour l'art contemporain, le théâtre (domaine cher à Frédéric), le pavillon de l'Arsenal (Nicolas est diplômé en architecture), la musique (Pascal a commencé le graphisme dans des agences spécialisées en pochettes de

disques), quels sont les terrains que vous aimeriez explorer ?

Nous avons trop tendance à nous disperser. A la suite à de la dernière exposition d'Ultralab, où nous présentions *366 Days*, nous aimerions continuer à faire des films, ce médium rassemble tout ce qui nous tient à cœur : texte, son, image. Nous souhaiterions retourner à un amour de jeunesse négligé, les jeux vidéo. Nous avons débuté un projet de jeu, mais les compétences et les moyens à engager dans ce type d'entreprise sont tellement colossaux que cela prendra du temps pour réunir une équipe et des financements.

Quelle est votre position face à l'engagement du graphiste ?

C'est un sujet épineux. L'éthique relève pour nous de choix très personnels, intimes, et cette conscience transpa-



19 Vues de l'exposition *The Holes in your Heart* et de l'installation *Underland* à la galerie Magda Danysz. Forts de ses deux pratiques (design et art), Ultralab conçoit ses agencements scénographiques.

20 Extraits de *366 Days* (film vidéo de 58 minutes) et plus spécialement de séquences où l'on perçoit les références à un jeu vidéo. Le projet a été possible grâce au studio d'un des clients de Labomatic. ArteRadio a prêté pendant quelques heures à Ultralab leur studio d'enregistrement pour la voix off. Une nouvelle version devrait être tournée avec d'autres connus. En raccourci, le film relate les dédales et répercussions de la névrose d'un P.I., programme intelligent.

raît forcément dans nos projets. Nous voulons croire que notre engagement se traduit plus au quotidien, dans une action de proximité. Nous n'avons pas de message à faire passer. Quand Beuys a voulu faire de la politique, il n'a pas fait de nouvelle œuvre. Il a créé le parti Vert. Notre credo en la matière, même s'il est un peu plus complexe pourrait se résumer à "si tu veux faire de politique, deviens politicien!" ou "si tu veux faire de l'art, deviens artiste". C'est trop facile d'incorporer un autre champ de l'extérieur. Nous n'avons pas de réponse toute faite, pas plus que de doctrine à ce sujet. Nous savons que notre travail s'intègre dans un contexte, qu'il a une portée difficile à évaluer et presque impossible à maîtriser complètement. Le graphiste, comme l'artiste dans un autre domaine, a un pouvoir. Il dépend aussi

de certaines déontologies, comme dans à peu près n'importe quel métier. Quelle peut être notre portée, à l'intérieur de ce cadre ? Avec Labomatic, ce serait, par exemple, de promouvoir la beauté, l'harmonie, d'embellir la vie collective, parler juste. Au sein de notre pratique artistique, il s'agirait de poser des questions plus intrigantes, plus abstraites, parler juste, à nouveau, mais dans un tout autre registre. La problématique du virtuel, celle du simulacre, nous est devenue très importante car elle cristallise bien, à elle seule, nos diverses fascinations et angoisses. L'œuvre d'art s'empare des problématiques réelles pour mettre en exergue leur part d'irrationnel. Nous jouons sur des effets de lenteur, de complexité, avec de nombreuses références croisées. Nous livrons quelques problématiques,

quelques sources, sans aucune immédiateté. Nous posons des choses sur la table, mais sans connaître les réponses. Dans les travaux d'Ultralab, planent une certaine lourdeur, une confusion, une densité. Nous produisons de la complexité, sciemment. L'art n'est pas obligé de se justifier ni de s'expliquer. Accumuler les couches de complexité chaotique, c'est aussi réagir face au simplisme de certains messages. Bien sûr, nous interpellons le spectateur, mais modestement. La réflexion est quelque chose de fabuleux mais c'est une démarche personnelle. Nous créons un espace où nous pouvons nous arrêter et immobiliser les gens : la lenteur est devenue un luxe.

Cela concerne un public restreint ? Les expériences n'ont jamais concerné beaucoup de monde sur le moment.

A quelques exceptions près. De Stijl a bien conçu des timbres étonnants en Hollande, dès les années 1920. Mais pour un exemple de ce type, combien de contre-exemples ? Regardez la différence entre les timbres hollandais et les nôtres, quel péché avons-nous commis pour mériter une telle médiocrité dans les timbres français. Pourquoi se priver de ce genre de minuscule plaisir, au quotidien ? C'est assez pathétique et pitoyable, dommage...