

Clark magazine #33, noviembre - diciembre de 2008

# BLARK

-DEC 2008  
5€  
#33

STREETCULTURE-GRAPHISME-MUSIQUE

MAGAZINE

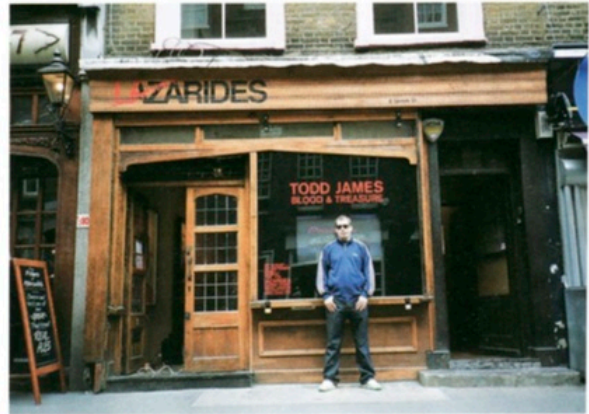


# MEGAFACE

INTERVIEW MIAMI 3000 • PHOTOS DR.

Il est des artistes dont le parcours force le respect. Todd James fait partie de ceux-là. De ses débuts sur les wagons du métro new-yorkais sous le nom de REAS, jusqu'à sa consécration par les meilleures galeries planétaires, son art a traversé les époques et les tendances avec une insolente désinvolture.

ALIVE  
with  
PLEASURE



## TODD JAMES EVERYBODY LOVES REAS

Todd James arrive à New York en 1976. Tous les matins sur le trajet de l'école, il découvre dans le métro une forme d'art alors en pleine explosion : le graffiti. C'est à cette période que les bases de la discipline sont posées. Les lettrages se diversifient. Le flop est inventé. Les signatures se mettent en scène dans des œuvres plus grandes et certains artistes commencent à introduire des personnages dans leurs compositions. Le jeune Todd, né avec un crayon dans la main et élevé à la culture cartoon est fasciné par ce qu'il voit. Fan de Blade et Doze, il décide de se lancer dans la compétition. Nuit blanche après nuit blanche, wagon après wagon, il va progressivement gravir les échelons du jeu de la street célébrité. Le nom de REAS commence à s'installer sur toutes les lèvres, notamment grâce à «Eat Shit», une pièce cynique et grinçante aux allures d'immense parodie publicitaire.

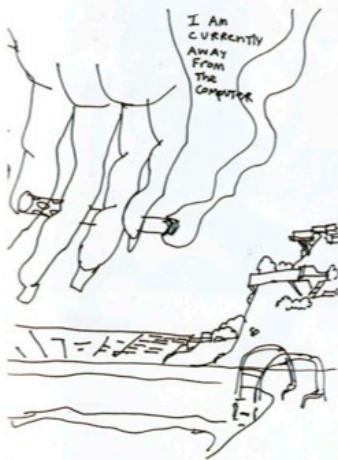
Les choses vont par la suite se compliquer. La MTA, l'autorité responsable du métro, fini par obtenir de la ville les crédits nécessaires à l'éradication de cet art vandale. L'opiniâtreté de la police, le risque de s'exposer à des peines de plus en plus lourdes, mais aussi la violence qui s'installe entre les artistes en décourageant plus d'un. Au milieu des années 80, la bataille fait rage. Successivement chassé du métro puis de la rue, le graffiti est contraint d'évoluer. Certains se tournent vers les galeries. Trahison ou marque de reconnaissance, cette transition est en tout cas l'occasion pour les artistes de rue d'explorer de nouveaux territoires. 1987. Todd James se lance dans diverses collaborations commerciales. Il signe avec son ami Dave Scilken le logo du magazine The Source. L'industrie du hip-hop recrute alors en interne. De connexions en connexions, REAS est amené à mettre en lettres les noms de Mobb Deep, Redman, des Beastie Boys, et plus tard Eminem. Parallèlement à ces commandes, il développe une œuvre personnelle et fait ses premières apparitions dans les galeries. En 2000, il met sur pieds avec Barry McGee (TWIST) et Stephen Powers (ESPO) l'exposition Street Market à la Deitch Gallery. Les trois vétérans y questionnent à travers une installation monumentale la pratique du graffiti, le statut de writer et la notion de célébrité. Un véritable hommage à la culture visuelle de la rue, entre publicité et vandalisme. Immense succès critique, le show sera par la suite invité à la biennale de Venise et voyagera jusqu'au Japon.







REAS publie également cette année-là *Attitude Dancer*, un cahier de dessins à colorier soi-même, et commence à travailler pour la télévision. Il dessine pour Comedy Central la série animée *Raptoons*, puis les super-héros de *Minorityteam*. Le gamin fan de *Hanna-Barbera* et *Jack Kirby* est aujourd'hui passé de l'autre côté de l'écran. Il ne se contente plus de regarder les programmes, il les fabrique ! Au fil des expériences, son univers artistique ne cesse de s'enrichir. Un univers drôle, souvent sexy, très coloré mais qui peut également s'avérer sombre et inquiétant. Sa signature : un humour grinçant servi par un style à la croisée du graffiti et du cartoon. En février 2007, il présente à la galerie VI de Copenhague une nouvelle série composée de scènes de guerres hystériques et colorées. Le décalage entre la gravité du sujet abordé et la bonne humeur qui se dégage des toiles pointe du doigt la scénarisation hollywoodienne des conflits. Ou comment le pouvoir vend à travers les médias sa politique de conquête en l'enrobant sous une couche de glamour télévisuel. La couverture du numéro de Clark que vous tenez entre les mains est la continuité de cette série. Les bimbo guerrières de REAS posent des questions certes complexes, mais abordées avec la légèreté et l'humour qui caractérisent sont point de vue : cynique, mais sans aucune prétention moralisatrice. Malgré la variété de ses influences, l'art de Todd James a quelque chose d'immédiatement saisissable. Ses dessins sont capables de parler à chacun. Aujourd'hui loin de la rue, il est devenu un artiste pop à part entière. Et il n'a pas dit son dernier mot.



## Les ordinateurs personnels étaient choses rares et ce qui se rapprochait le plus d'un forum de discussion était le graffiti dans le métro.

**Clark\*** Pour commencer, peux-tu nous parler de la couverture que tu as réalisée pour ce numéro ?

Todd James\* En ce moment je fais ces peintures sur le thème de la guerre qui ont une très forte influence cartoon. Je me suis servi de cette imagerie pour réaliser votre couverture. Comme l'idée était d'en faire deux versions avec des couleurs différentes, j'ai du revenir à mon ancien style beaucoup plus propre, avec des couleurs à plat pour qu'on puisse les changer facilement. Du coup, cette couverture se rapproche plutôt de ce que je pouvais faire à l'époque de l'expo *Street Market*, en 2000. Le temps passe vite.

**C\*** Justement, à propos du temps qui passe... Quand tu as commencé sur les métros new-yorkais, en 82, certains de nos lecteurs n'étaient pas nés. Que peux-tu leur raconter sur cette époque ?

TJ\* Ça me semble remonter à une éternité. Il ne reste quasiment plus aucune trace de ce à quoi New York, et même le monde entier, ressemblait à cette époque. Au début des années 80, l'ère numérique n'était qu'à ses balbutiements, avec des choses très simples comme *Space Invaders* et *Pac Man*. Nous vivions encore dans un monde analogique. Il n'y avait pas de téléphone portable ; on se servait de cabines publiques et on faisait en sorte d'arriver à l'heure à un rendez-vous. Les ordinateurs personnels étaient choses rares et ce qui se rapprochait le plus d'un forum de discussion était le graffiti dans le métro.



**C\*** Cette recherche de la « fame » qui était à l'époque la motivation des artistes graffiti s'est considérablement accélérée aujourd'hui avec internet et les blogs. Qu'en penses-tu ? Ce jeu de la célébrité n'est-il pas devenu trop... facile ?

TJ\* C'est vrai. Tout cela remonte selon moi à partir du moment où on s'est mis à faire des magazines de graffiti. La réalité n'y était pas toujours bien représentée. On te montrait des centaines de graffs pour te faire croire que le mec avait déchiré la ville entière. Mais en réalité, ces pièces avaient bien souvent été exécutées à seulement quelques mètres de distance. Il est certain que de nos jours non seulement les writers, mais aussi toutes sortes de gens, obtiennent la reconnaissance et la crédibilité beaucoup plus rapidement. À l'époque, cela prenait du temps et demandait plus de travail. Et puis tu n'avais pas accès à toutes ces photos. Donc quand tu découvrais une superbe pièce dans le métro, tu prenais bien ton temps pour la regarder, car la fois d'après tu ne savais pas si elle serait encore là. De toute façon, les appareils photos n'étaient pas aussi répandus à l'époque, tout le monde n'avait pas accès à ça. Et je ne te parle pas de numérique. Tu avais vingt huit pauses sur ta pellicule, donc tu coup tu faisais beaucoup plus attention à ce que tu prenais en photo. Enfin... je pourrai parler de tout ça pendant des heures.





*C\*Certains street artistes historiques sont aujourd'hui ultra-reconnus, y compris par les galeries et les musées. Les prix s'envolent lors de ventes aux enchères. Quel est ton sentiment sur cet engouement, qui n'est certes pas nouveau, mais qui semble avoir franchi un nouveau cap avec la folie Banksy, par exemple ?*

TJ\*En matière de graffiti, tu cherches d'abord la reconnaissance auprès de tes pairs. Ce sont eux qui te jugent. Il n'y a pas d'œil extérieur. C'est ça la grande différence entre la rue et les galeries. Les artistes graffiti ne demandent pas la permission à qui que ce soit pour s'exprimer et n'ont pas à soumettre leurs idées pour validation. Ils font leur chemin avec et pour les leurs. C'est sans doute pour cela que bon nombre de ces artistes n'ont pas réussi à faire la transition vers les galeries. Parce que ce sont deux manières de faire totalement différentes, des systèmes de valeurs opposés. En ce qui concerne Banksy, il a toujours travaillé selon ses propres règles et ce qu'il a accompli jusqu'ici est tout simplement énorme. Ce type a placé la barre très haut.

*C\*Ce qui caractérise tes dessins, c'est notamment ce style très brut, explosif qui semble exécuté très rapidement, dans l'urgence. Ça vient d'où ?*

TJ\*À vrai dire, j'ai toujours dessiné comme ça même s'il est vrai qu'à l'époque du graffiti, je faisais plus attention à la précision, avec un trait plus régulier. Aujourd'hui encore je peux faire des boulots super propres, mais ce n'est pas ce qui me vient naturellement. Je ne sais pas... Je suis quelqu'un d'assez impatient. J'essaie toujours de faire jaillir l'idée le plus rapidement possible.







**C\*Parle-nous de Mascots & Mugs, ce livre que tu as édité et qui est consacré à l'art du personnage dans le graffiti.**

TJ\*Il s'agit d'un projet que j'avais en tête depuis plusieurs années. La dimension cartoon dans le graffiti est très importante et à ce jour personne n'avait réellement examiné cet aspect en profondeur. Avec Dave, on a passé deux ans à effectuer les recherches et à compiler toutes ces informations. Je suis vraiment heureux que le travail de ce genre d'artistes sur les personnages soit enfin reconnu.



**C\*Dans ton travail, il y a toujours ce sens de l'humour, débordant d'énergie, souvent érotique... mais tu abordes aussi des thèmes plus sombres, par exemple avec tes dernières séries vues chez V1 et Lazarides.**

TJ\*Mais l'humour est toujours là. Et tu sais, mes premiers boulots avaient aussi cet aspect sombre. Disons qu'avec cette dernière série sur la guerre, c'est juste plus évident. L'idée d'explorer ce thème m'est venue en regardant les infos. Je fais de l'art avant tout pour me divertir, donc j'ai fais ces peintures pour rire de tout ça plutôt que d'en pleurer.

**C\*Avec le recul sur ton propre parcours, quel conseil pourrais-tu donner à un jeune artiste qui débute ? Quel est le secret (à part le talent, bien sûr) de ta longévité ?**

TJ\*Ne fais que ce dont tu as vraiment envie !

**C\*Sur quoi travailles-tu en ce moment ?**

TJ\*Je viens de terminer une gigantesque toile pour l'expo Lazarides Outsiders à New York. L'expo va se déplacer en Angleterre à la New Art Gallery de Walsall en décembre prochain. En janvier, j'ai un show en Australie chez Monster Children, un autre en Italie au printemps, et cet été je fais la galerie V1 à Copenhague. Je bosse aussi pour la télé. J'ai dessiné les marionnettes pour une émission avec Kanye West qui s'appellera Alligator Boots. Si le projet va jusqu'au bout, cela va me demander pas mal de boulot.

**C\*Merci Todd, un dernier mot pour les lecteurs de Clark ?**

TJ\*Rendez-vous sur mon nouveau site web [www.toddjames.com](http://www.toddjames.com). D'ici la fin de l'année je vais y publier pas mal de nouvelles choses. •

• Les ouvrages «Mascots & Mugs» et «Todd James», édités par Testify Books, sont disponibles chez The Lazy Dog, Paris.

**C\*Peu de gens savent que tu dessines des séries et même des marionnettes pour la télévision. Tu aimes prendre des risques, te mettre en danger...**

TJ\*Minoriteam était un projet génial. Visuellement, ce n'est pas le genre de truc que je ferai de moi-même mais en regardant bien on y retrouve vraiment ma patte. Pour cette série, on s'est inspiré de ces anciens dessins animés Marvel réalisés à la va-vite : Hulk, Thor, Captain America, ce genre de trucs. Quand j'étais gosse, je les détestais parce qu'ils n'arrivaient pas selon moi à la hauteur du talent de Jack Kirby. La qualité de l'animation était vraiment désastreuse. Puis en grandissant, j'ai appris à passer outre leur aspect low tech et à les apprécier, et donc on s'est basé là-dessus. En ce qui concerne Crank Yankers, ce projet a été une grande opportunité pour moi et une super expérience. On m'a proposé de faire le design des marionnettes. Etant quelqu'un qui aime essayer différentes choses, je ne pouvais pas refuser ! Je pense que le vrai risque, ce serait de faire toujours la même chose. Même quand je peins, je commence différents artworks à la fois et puis je m'arrête, j'y reviens.

