

Sébastien Jacob, alias Scien, est l'un des principaux graphistes de TeamChman, l'une des plus fameuses équipes lilloises de web et game designers. Venu du graffiti, il se considère davantage comme un activiste culturel que comme un artiste. Sensible à toutes les formes d'images, il prône la qualité, la liberté d'expression – même face à des clients –, et souhaite populariser, commercialiser de l'avant-garde. Sans pour autant se prendre au sérieux.



may the style be with you

Depuis qu'il est tout petit, Sébastien Jacob griffonne. Adolescent, il découvre le graffiti, qui devient rapidement son principal champ d'action, et prend le pseudo de Scien. Il passe quatre ans à Saint-Luc, en Belgique, où il apprend les bases du dessin traditionnel. Il commence à se passionner pour le graphisme, achète un Mac, crée des pochettes de disques et un logo pour Waz Records – un label lillois de musiques électroniques –, réalise une multitude de flyers, passe deux ans à SupInfo-com à Valenciennes, et entre finalement à Chman **1** en 1998. Il signe entre autres une partie des visuels et de l'animation du site ChmanEvolution2, réalise quelques croquis et personnages pour «Banja» **2**, le célèbre jeu d'aventure communautaire de Chman, et supervise «Georges Bluth», une série animée en Flash qui met en scène un extraterrestre vert et difforme persécuté par un ignoble savant.

«*Tout s'est fait naturellement, se souvient-il. Mon intérêt pour le graphisme – et notamment les logos –, c'est un prolongement logique de ma passion pour le graffiti. Les graffeurs travaillent sur les lettres, en les déclinant sous une multitude de formes pour trouver leur style. À leur manière, ce sont des amoureux de la typographie. Et j'ai vite compris que je pouvais gagner ma vie comme graphiste plus facilement qu'en exposant des graffitis qui ne sont pas vraiment acceptés par le milieu de l'art.*» À ses débuts, Scien s'inspire de grands noms du graffiti mon-

dial comme Gor, Darco FBI, Mode2, Bando ou Seen, mais aussi, évidemment, des géants du graphisme que sont Neville Brody **3** et les Designers Republic **4**: «*Ces artistes ne m'ont pas tant influencé que motivé à faire quelque chose. Ils m'ont surtout donné envie de faire aussi bien. Mais je n'ai jamais eu d'idole particulière.*»

Made in Japan

C'est dans ce croisement entre l'art de la rue et l'art numérique que réside une partie de l'originalité du travail de Scien. Mais ses influences ne se limitent pas au graphisme et au graffiti. La pop-culture nipponne – mangas, dessins animés et produits dérivés – est une autre composante majeure de son univers: «*J'ai été marqué, entre autres, par Goldorak, Albatör, et maintenant les Gundams* **5**». Cet amalgame d'influences diverses est particulièrement visible sur son site **6**. L'internaute y est accueilli par un personnage qui, avec sa cape et sa visière transparente, semble tout droit sorti de la série «Gatchaman» **7**. En fond, l'utilisation abondante de flèches qui dynamisent et équilibrent la composition fait inmanquablement penser au graffiti, et certains éléments graphiques rappellent les plaquettes de plastique qui constituent les maquettes de robots japonais. Une visite plus approfondie révèle des *throw-ups* **8** vectoriels en relief dont les différentes parties s'agrégent dans d'étonnantes animations réalisées en Flash, mais aussi d'étranges personnages

dont le corps est surplombé de têtes démesurées façon SD – pour «Super Deformed» **9** – ou encore des photos de graffitis réels réalisés en *wild style* **10**. Quant à la page d'accueil du site Vector Lounge, que Scien a entièrement conçu, elle évoque une machine compliquée dont les différentes parties se déplacent et clignotent. Une inspiration technologique qui ne déplairait pas aux Designers Republic. «*En fait, je suis sensible et ouvert à tout ce qui est visuel, précise Scien. Que ce soit de l'illustration, de la mise en page, de l'architecture, du design industriel, du dessin animé, des flyers, des affiches, du web design, de l'animation en 3D, du cinéma... Tout peut m'interpeller, même le logo d'un camion sur l'autoroute.*»

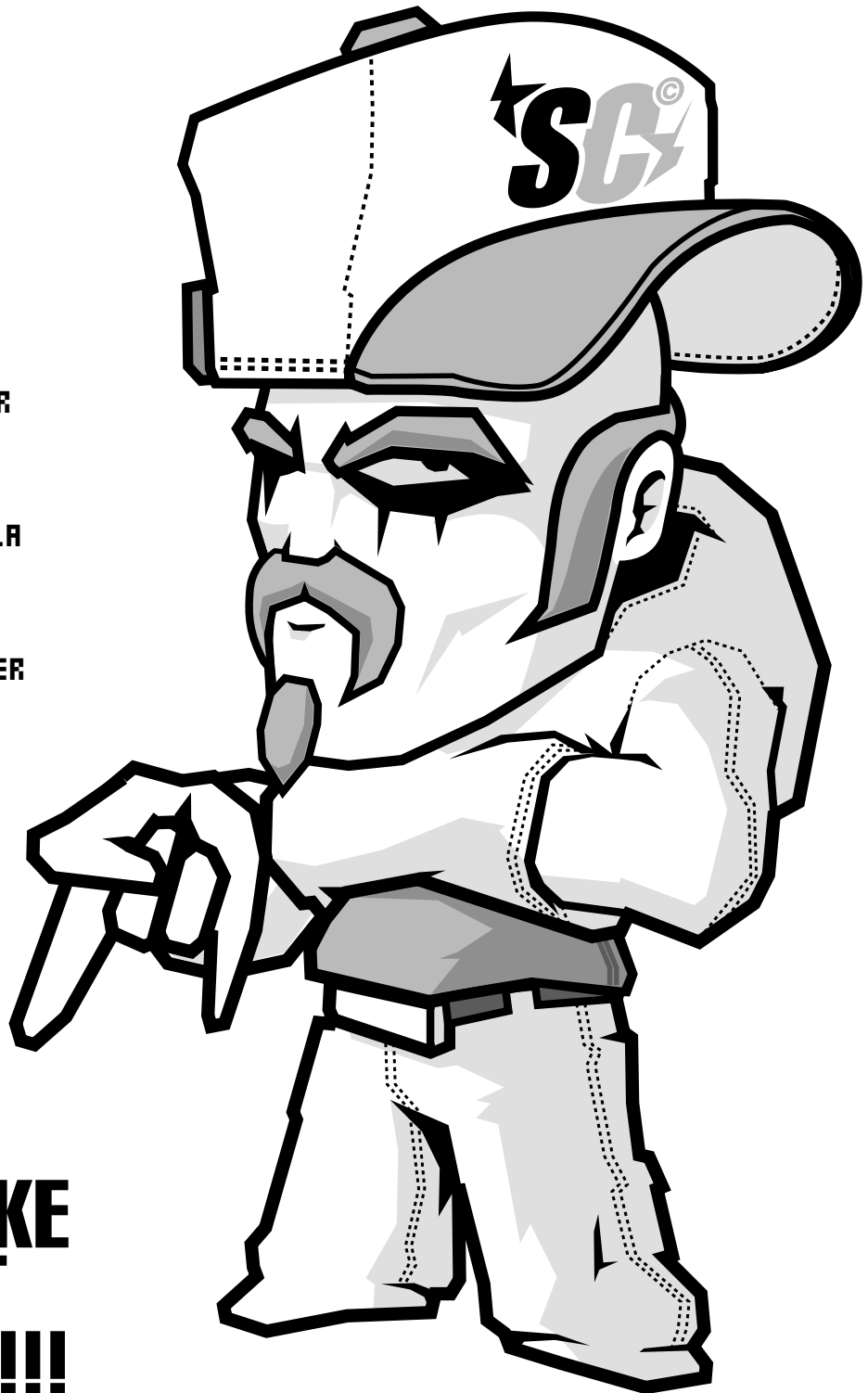
Le style avant tout

Contrairement à certains graffeurs et graphistes dont le travail revêt un net aspect contestataire, Scien ne revendique rien, sinon la qualité et la liberté d'expression, même face à des clients. Ce qui lui importe le plus, c'est le style. «*Je ne travaille pas à partir de concepts, détaille-t-il. Je crée comme un musicien qui compose un morceau parce qu'il est sensible à un certain type de notes et de sons. Je m'efforce de faire quelque chose qui soit esthétiquement pensé et structuré. Il peut ne rien y avoir derrière, c'est simplement beau. La mise en page, et le graphisme en général, consistent avant tout à savoir gérer un espace et des éléments. Après, d'un œil* ▶▶▶



1 www.chman.com **2** www.banja.com **3** Premier directeur artistique du magazine *The Face*, Brody est un précurseur dont les recherches typographiques ont grandement influencé toute une génération de graphistes. **4** Groupe de graphistes anglais connus, entre autres, pour leurs pochettes de disques (Age of chance, Pop will eat itself ou The Orb) et pour leur travail de direction artistique sur les trois jeux WipEout. Leur style sophistiqué a maintes fois été copié. **5** Les Gundams sont des robots géants tirés du dessin animé éponyme.

«JE SUIS CONTRE LES STRATÉGIES MARKETING MÉPRISANTES QUI CONSISTENT À PRÉSENTER AU GRAND PUBLIC DES TRUCS LAIDS ET CONS EN PRÉTENDANT QUE C'EST LA SEULE CHOSE QU'IL VEUT ET QU'IL APPRÉCIE. JE SUIS POUR POPULARISER ET COMMERCIALISER DE L'AVANT-GARDE.»



SMOKE THAT SHIT!!!



⑥ www.123klan.com ⑦ «Gatchaman» est un vieux dessin animé japonais de science-fiction. ⑧ Graffitis rapidement exécutés où les lettres possèdent des contours épais. ⑨ Figure de style humoristique courante dans les BD et dessins animés nippons. ⑩ Style de graffiti complexe, mélangeant lettrage et formes divers comme des flèches par exemple. ⑪ www.vectorlounge.com



extérieur, ce que je fais peut paraître abstrait ou confus, mais en réalité, c'est toujours le résultat de beaucoup de retouches, de corrections, de tâtonnements, de recherches. Globalement, je travaille quand même assez spontanément. Je commence par improviser en traçant les grandes lignes de la composition. Ensuite, petit à petit, tout se construit.»

Sans concept ne veut donc pas dire fait n'importe comment. D'autant que le graphisme est aussi un art appliqué : en matière de mise en page et de typographie, il est impossible d'ignorer certaines exigences fonctionnelles (informations indispensables, codes spécifiques à tel ou tel milieu...). Mais au-delà de ces contraintes, Scien met la barre haute en termes de qualité : «Je pense qu'il faut que les gens puissent avoir accès à des travaux de qualité pour qu'ils acquièrent et développent une sensibilité. Je suis contre les stratégies marketing méprisantes qui consistent à présenter au grand public des trucs laids et cons en prétextant que c'est la seule chose qu'il veut et qu'il apprécie. Je suis pour populariser et commercialiser de l'avant-garde.»

Promouvoir une culture

Pour Scien, le web design mérite d'être défendu comme une culture à part entière, riche et bigarrée, et porteuse de certaines valeurs : gratuité, convivialité... «Quand tu es graffeur ou que tu fais des flyers, ce que tu réalises, tu le donnes aux gens, indique-t-il. La même mentalité prévaut sur Internet. Le réseau permet une accessibilité instantanée à l'univers du graphisme et du web design. Chaque jour, il est possible de trouver de nouvelles créations intéressantes qui sont l'expression d'une personnalité. Quand j'observe le travail des autres web designers, j'ai parfois l'impression de voir ce qui se passe dans leur crâne.»

Suite logique de ce désir de promouvoir une culture, Scien est aujourd'hui directeur artistique et coordinateur de Vector Lounge, un événement de création improvisée dont les résultats sont visibles sur Internet 11. Le principe ? Des web designers venus du monde entier se réunissent, et, dans un temps limité (24, 48 ou 72 heures), créent quelque chose ensemble. Une démarche fréquente dans le milieu des graffeurs, mais inédite dans le monde du web design. L'expérience s'est vite avérée passionnante : «Pour les web designers qui habituellement communiquent en ligne, la rencontre physique démultiplie la motivation, explique Scien. Tout le monde part en vrille et s'entraîne mutuellement. Par ailleurs, la scène du web design est un peu trop sérieuse actuellement : conférences, événements professionnels... C'est bien, il en faut. Mais il faut aussi des manifestations plus conviviales, plus fun, qui s'adressent aussi bien aux créatifs qu'au grand public. Quelqu'un qui va sur le site de Vector Lounge peut prendre le pouls d'une partie de la création mondiale.»

Retour au papier

Le succès de Vector Lounge ne se dément pas depuis la première édition au Centre Pompidou, à Paris, en avril 2000. Le planning de l'année 2002 est déjà complet, avec des «jams» prévues à Singapour (avril), à Chicago (juin), à Paris (septembre) et à Lille (novembre). Prochaine étape : la sortie d'un livre, prévu pour fin 2003, que Scien souhaite dense et évidemment agréable à l'œil. Mais il ajoute : «Même si cet art book comprendra des visuels originaux réalisés par

chacun des invités, je n'ai pas envie que ce soit simplement un beau livre d'images. Il y aura beaucoup de textes : nous reprendrons en détail chaque session de Vector Lounge, avec des mini-bios des participants, et nous détaillerons également notre démarche et la réflexion qui nous y a menés. C'est une vraie culture qui doit être expliquée intelligemment, et je crois que cela passe obligatoirement par le livre : l'histoire est dans les bouquins.»

Pierre Gaultier

