

# SHEPARD FAIREY **VERSUS** WK INTERACT

## THE EAST/WEST PROPAGANDA PROJECT

[www.obeyvswk-agnesb.com](http://www.obeyvswk-agnesb.com)

galerie du jour agnès b.

GALERIE DU JOUR AGNÈS B. (PARIS) : 16 MAI - 30 JUIN 2007

44,rue Quincampoix, 75004 PARIS / T.+33(0)1 44 54 55 90 / [jour@agnesb.fr](mailto:jour@agnesb.fr) / [www.galeriedujour.com/](http://www.galeriedujour.com/)

 **tokyo wonder site**  
Institute of Contemporary Art and  
International Cultural Exchange, Tokyo

TOKYO WONDER SITE (TOKYO) : 22 MARS - 22 AVRIL 2007

1-19-8 Jinnan Shibuya-ku Tokyo 150-0041 / T.+81(0)3 3463 0603 / [www.tokyo-ws.org](http://www.tokyo-ws.org)

A l'occasion de « The East/West Propaganda Project », agnès b. réunit pour la première fois deux figures incontournables de la scène street art internationale, Shepard Fairey et WK Interact, en leur proposant de confronter leurs univers graphiques respectifs à travers une exposition conçue en duo.

Basé sur un principe d'émulation et de collaboration, ce projet initie entre ces deux artistes aux styles très différents mais étonnamment complémentaires, un dialogue visuel qui tient à la fois du dessin à quatre mains, du cadavre exquis et du ping pong graphique. Il donnera lieu à la production d'œuvres individuelles et collectives inédites.

Inaugurée dans un premier temps à Tokyo au Centre d'Art Tokyo Wonder Site (du 22 mars au 22 avril), l'exposition sera ensuite présentée à la galerie du jour agnès b. à Paris (du 16 mai au 30 juin). En plus des œuvres originales et des éditions de multiples produites spécialement pour l'exposition, l'accrochage s'enrichira de pièces murales in situ que Shepard Fairey et WK Interact réaliseront à Tokyo et à Paris, donnant au public l'occasion de constater que leur travail est aussi convaincant au sein d'un espace d'exposition que dans la rue.

Pour exister visuellement au milieu des jungles urbaines saturées de signes et d'images que sont les centre-ville des mégapoles dans lesquelles ils voyagent pour poser leurs images, ces deux artistes ont dû frapper fort et créer des artefacts graphiques puissants qui produisent un impact assez immédiat pour leur permettre de concurrencer la multitude d'autres stimuli visuels auxquels est exposée toute personne circulant dans la rue. A cette fin, chacun s'est forgé une esthétique caractéristique, efficace et aisément identifiable. En associant à leur propres codes visuels un certain nombre de procédés et de techniques graphiques ayant fait leur preuves à maintes reprises dans le passé, ils inventent et expérimentent quotidiennement dans le souci d'obtenir un impact maximal — notamment pour rivaliser avec la publicité omniprésente à laquelle nul ne peut échapper, et envers laquelle Shepard et WK se montrent globalement méfiants.

Au delà même de l'aspect purement visuel, une des qualités essentielles de leurs images, est de produire du sens, et par là même de susciter un questionnement. En effet, leurs images intriguent et leur but est souvent de déstabiliser le regardeur, de l'interpeller pour l'arracher, ne serait-ce que quelques secondes, à sa torpeur mécanique d'humain dans la ville. Ainsi l'injonction « Obey », dont Shepard Fairey a fait depuis une quinzaine d'année son leitmotiv en l'associant systématiquement à divers visuels, a-t-elle essentiellement pour but de faire réagir celui qui la lit. Dans le cas de WK Interact, cette volonté se manifeste de manière encore plus évidente à travers l'intégration du terme « Interact » dans son pseudonyme même, qui appelle sans équivoque à une interaction avec toute personne susceptible de regarder ses images.

L'axe Est/Ouest évoqué dans le titre de l'exposition fait référence à l'implantation géographique des deux artistes aux Etats Unis (WK Interact étant basé sur la côte Est, à New York, et Shepard Fairey sur la côte Ouest, à Los Angeles), mais aussi à l'axe de circulation de l'exposition (Tokyo/Paris). Le terme « Propaganda » renvoie quant à lui à une problématique centrale dans les travaux de ces deux artistes qui détournent fréquemment les codes esthétiques des affiches de propagande, et qui mènent à leur niveau (c'est à dire, dans leur cas, à l'échelle mondiale) une véritable guérilla visuelle.

[Jean-François Sanz](#) (commissaire de l'exposition)

**A l'occasion de cette exposition une série limitée de vêtements et d'accessoires sérigraphiés sera éditée par agnès b. en collaboration avec les artistes.**



# SHEPARD FAIREY A.K.A. OBEY GIANT

Né à Charleston, Caroline du sud, Etats Unis, en 1970. Vit et travaille à Los Angeles.

Dans son manifeste de 1990 Shepard Fairey conçoit son travail en terme de campagne d'affichage. Alors qu'il n'est encore qu'étudiant à la Rhode Island School of Design, ce passionné de skate-board et de musique punk s'approprie une image de mauvaise qualité représentant le visage d'un catcheur français, André Roussinof, connu sous le nom d'« Andre the Giant » qu'il reproduit de manière stylisée sur des stickers et affiches dont il recouvre peu à peu les murs de la ville. Invoquant le concept de phénoménologie développé par Heidegger comme fondement de sa démarche, il utilise cette image énigmatique associée à une formule à la Orwell («Obey Giant») pour parasiter l'espace public et ainsi stimuler la curiosité et le sens critique du regardeur potentiel. En parallèle à ce projet qu'il n'a cessé de développer sur les dix-huit dernières années, l'artiste a élargi son répertoire iconographique à de nombreux autres personnages (politiques, activistes, intellectuels, rock stars...), diffusant ses images à l'échelle internationale par le biais d'expositions ou d'affichages sauvages qu'il continue de pratiquer dans diverses grandes villes. Il a également fondé le magazine Swindle ainsi que sa propre ligne de vêtements, Obey Clothing. L'esthétique de sa production fait clairement référence à l'iconographie et aux codes visuels utilisés par les régimes autoritaires, et plus généralement aux documents de propagande politique.

[www.obeygiant.com/](http://www.obeygiant.com/) [www.obeyclothing.com/](http://www.obeyclothing.com/) [www.swindlemagazine.com](http://www.swindlemagazine.com/)

---



# WK INTERACT

Né en 1969 à Caen, France. Vit et travaille à New York.

Dès le plus jeune âge, WK Interact manifeste un intérêt prononcé pour la représentation du corps humain en mouvement. Lycéen, il passe son temps dans des cours de danse, à faire des croquis des danseurs en action. Capturer et restituer à travers ses dessins la vitesse et la trajectoire des corps en mouvement deviendront une problématique récurrente de son travail. Cela l'amène à expérimenter une technique qui consiste à photocopier un dessin original en faisant bouger l'image pendant le processus de reproduction mécanique. Ce procédé, qui permet de synthétiser plusieurs attitudes du corps humain en une image fixe, confère à ses visuels leur caractère hybride et leur esthétique si spécifique. C'est au début des années 1990 que ses images commencent à recouvrir les murs de Downtown Manhattan. Pour autant sa démarche ne se situe pas initialement dans la mouvance du graffiti. Le fait d'installer ses images dans la rue s'est imposé à l'artiste tout naturellement, dans la mesure où les murs de la ville et les divers mobiliers urbains semblaient en effet le support idéal pour mettre en scène ses personnages, tout en accentuant et en donnant du sens à la notion de mouvement. Ses interventions dans l'espace public prennent la forme de grandes peintures murales ou de séries d'affiches découpées qui constituent de courtes séquences narratives. Elles sont toujours réalisées in situ en fonction du type de lieu choisi et des interactions possibles avec l'environnement urbain.

[www.wkinteract.com](http://www.wkinteract.com)

---



44, rue Quincampoix 75010 Paris



## ALEXIS CLADIÈRE A.K.A. 36

Né en à 1976 Bagnolet. Vit et travaille à Paris.

« REMIX »

A travers un travail polymorphe et en constante évolution formelle, 36 développe une approche transdisciplinaire des arts plastiques qui intègre aussi bien l'architecture, le design et l'ingénierie, que la sculpture, le graphisme ou la culture skate. Son énigmatique pseudonyme, 36, fait référence au nombre de rotations de 10 degrés nécessaires pour décrire un tour complet sur un axe fixe, et ainsi obtenir une vision panoramique globale à laquelle aucun détail n'échappe. Directeur artistique et designer dans une agence d'architecture, il mène parallèlement à sa carrière une intense activité de parasitage visuel du milieu urbain en collant à même les murs de grands tirages numériques noir et blanc sur papier prédécoupés. Ses images hybrides, inspirées notamment par l'esthétique industrielle et générées grâce à la combinaison de divers logiciels, représentent des structures difficilement identifiables qui oscillent entre pures abstractions high-tech et machines improbables dont on ignorerait encore les fonctionnalités potentielles. Ces formes, à la fois mystérieuses et étrangement familières, quittent parfois le plan bidimensionnel pour s'étaler sur des objets (caissons lumineux, planches de skate, etc.) Elles peuvent également se déployer dans l'espace, sous forme de structures en volume constituées de tiges de métal soudées ou de pièces détachées récupérées sur du matériel informatique obsolète, agrémentées de néons dans certains cas, qui évoquent des sortes de squelettes modélisés à l'aspect mécanique autant qu'organique. A l'occasion de son exposition dans le project room de la galerie du jour, 36 propose une installation in situ fonctionnant sur la complémentarité et l'interaction entre structure en volume et éléments bidimensionnels.

[www.36recyclab.com](http://www.36recyclab.com)

[www.galeriedujour.com](http://www.galeriedujour.com)

---