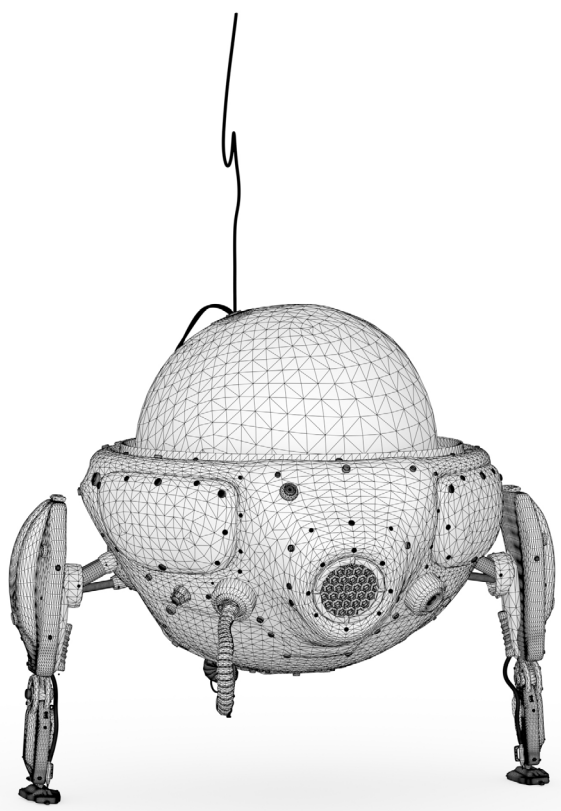


Everything Meat Dept.





Everything Meat Dept.

La ville de La Roche-sur-Yon met en lumière la création et la culture numériques à travers le cycle d'expositions *Constellation numérique* présenté dans l'espace d'art contemporain du Cyel. L'objectif est d'offrir une visibilité aux arts numériques, au foisonnement et à la diversité des pratiques actuelles. Il s'intensifie cette année grâce à la collaboration avec le Festival International du Film.

Pour l'édition 2019 du Festival International du Film, les organisateurs et la Ville ont donné carte blanche à Meat Dept., un collectif de trois artistes touche-à-tout : David Nicolas, Laurent Nicolas et Kevin Van Der Meiren, aussi à l'aise avec le dessin et la peinture, qu'avec l'animation 2D ou 3D. *Black Holes*, une de leurs dernières créations, met en scène des personnages fantaisistes : melon prétentieux, médecin sadique ou astronaute burlesque.

Plus qu'une rétrospective de leur travail, plus qu'une exposition de leurs œuvres, l'installation présentée dans la salle d'exposition du Cyel permet aux visiteurs de s'immerger dans leur univers fantasque, de découvrir les sources de leur graphisme rétro et inventif, mais aussi le soin et la délicatesse avec lesquels ils élaborent leurs univers. C'est leur studio, la matrice de leur créativité, auquel donnent corps les croquis, toiles, maquettes, accessoires et vidéos présentés au Cyel. Pendant la semaine du Festival, le public pourra croiser les artistes de Meat Dept. venus prendre possession de leur nouveau studio et travailler à certains de leurs projets.

Je remercie ici les artistes, les organisateurs du Festival International du Film, les partenaires de l'exposition, et les services culturels municipaux, qui ont permis cette exposition étonnante, et souhaite à tous beaucoup de plaisir dans la découverte de l'humour et de la fantaisie de Meat Dept.

Philippe Porté

Adjoint au maire de La Roche-sur-Yon
Musées, culture et patrimoine historique

Cette première exposition en France du collectif et studio Meat Dept. rassemble l'essentiel de leur travail depuis les premiers croquis jusqu'aux dernières expérimentations visuelles en 3D, et donne à voir l'évolution de leur recherche extrêmement singulière ainsi que la façon unique qu'ils ont d'appivoiser et de dompter la technologie. Cette dernière est, chez eux, beaucoup plus qu'un moyen d'expression: elle est un véritable savoir-faire, un artisanat, un art, à égalité avec la peinture et le graffiti dont ils sont issus.

Un air de paradoxe traverse leur univers, autant immatériel et fantastique que très incarné et hyper-réaliste dans les matières et les mouvements. La richesse des registres émotionnels et esthétiques de leurs oeuvres laisse entrevoir une fascination, constante depuis les débuts, pour le merveilleux, l'inattendu, le grotesque révélateur, ainsi qu'une impressionnante précision d'exécution technique.

Comme l'artiste irlandais David O'Reilly, dont le Festival International du Film de La Roche-sur-Yon organisait la première exposition en France en 2017 dans ce même espace, Meat Dept. réussit la prouesse artistique de s'emparer d'un moyen d'expression technologiquement complexe comme l'animation 3D, sans rentrer dans des dynamiques industrielles et tout en développant une approche qui permet au collectif un contrôle absolu de son œuvre.

En alliant savamment "terroir" (objets récupérés) et technologie, Meat Dept. fait se rencontrer formes, matières, objets, de différentes origines mais aussi de différentes époques, tout autant que réunit plusieurs structures, intégrant même le "spectateur" dans une exposition qui pourrait être une interprétation, immersive et contemporaine, du Mur de l'Atelier d'André Breton.

Cette exposition s'inscrit pleinement dans la volonté du Festival de poursuivre son exploration de nouvelles formes, de nouveaux langages et de futurs possibles du cinéma.

Paolo Moretti

Délégué général du Festival International du Film de La Roche-sur-Yon

Délégué général de la Quinzaine des Réalisateurs

Charlotte Serrand

Directrice artistique adjointe du Festival International du Film de La Roche-sur-Yon



Pied Goulté, film court, 2011

“Nous sommes optimistes dans notre pessimisme.”

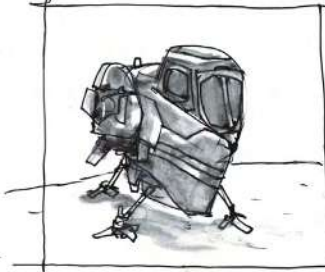
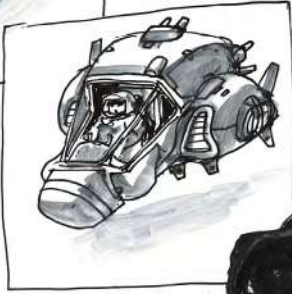
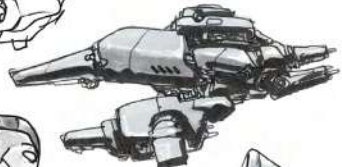
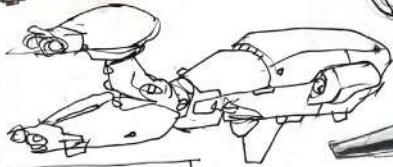
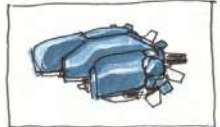
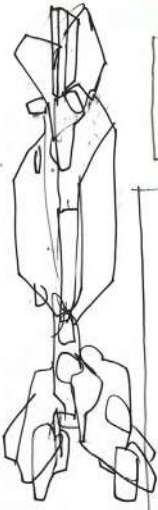
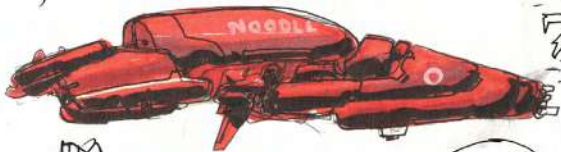
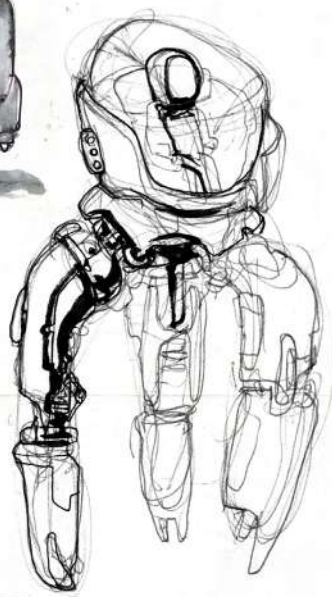
Un récit du parcours de Meat Department

Entretien avec Todd Brown

Meat Department, le collectif d'artistes qui partage son temps entre Paris et Los Angeles, est un cas à part dans le monde de l'animation. Largement dominé par Pixar et les studios mainstream, cet art, dont l'apanage devrait être une créativité sans bornes, apparaît aujourd'hui comme un medium fade, caractérisé par un certain conformisme dans le style et les aspirations graphiques. La plupart des productions actuelles, calibrées pour ne pas choquer le grand public, est devenue insipide et d'un ennui abyssal. Mais ça n'est pas le cas de Meat Department.

Leur nom est un premier indice. En labelisant leurs productions entièrement digitales “rayon viande”, avec tout le jus, les tripes et la moelle que cela suppose, les trois membres de l'équipe donnent le ton. Connus pour leur parcours dans le graffiti et le street art, David Nicolas, Laurent Nicolas et Kevin Van Der Meiren combinent l'énergie et l'audace de leurs racines avec un usage atypique des nouvelles technologies, pour des résultats fascinants, souvent absurdes et parfois brillants. Le travail de Meat Department est étrangement charnel et joyeusement étrange. Ils se délectent des distorsions charnues de l'humanité et de l'absurdité de la vie. Téméraire et imprévisible, Meat Dept. donne la vie avec ses machines.

Todd Brown





VROOM!

DIEU

UN ESPRIT SAIN
DANS UN PORCIN

HA VOUS
BTES LN

BRAS DE VIEILLE SAC DE
SAC DE BOUC ORGANIA

OH

SAC DE BOUC ORGANIA

Todd Et si nous commençons par le commencement, en abordant vos parcours respectifs. Comment vous êtes-vous rencontrés et où avez-vous étudié. David et Laurent, vous avez étudié le design et Kevin, tu as fait des études de droit. Avez-vous une idée d'où vous souhaitiez atterrir professionnellement ?

Kevin Laurent est en retard, il sera là d'une minute à l'autre... Personnellement je ne sais pas vraiment comment j'ai atterri en fac de droit. Je crois que j'ai suivi une fille ou quelque chose comme ça. Quand j'étais ado à la fin des années 1990 je faisais du graffiti et j'ai connu David à travers ses fresques extraordinaires. Mais mon truc c'était surtout le breakdance et je me souviens avoir bossé tout un été pour m'acheter une caméra vidéo, afin de capturer et décomposer les mouvements de danse. Je suis tombé amoureux de cette caméra et de fil en aiguille j'ai commencé à faire des petits films avec des amis, tout en poursuivant mes études à l'université. Je ne savais pas exactement où j'allais mais je savais que je voulais continuer à faire des films. Alors j'ai laissé tomber la robe d'avocat et j'ai rejoint un certain Quentin Dupieux qui avait besoin d'aide pour faire son film *Rubber*. C'est là que j'ai rencontré David en personne, parce qu'il aidait amicalement Quentin sur des effets spéciaux. Peu de temps après, on a tous déménagé à Los Angeles, j'ai commencé à travailler avec David et voilà... David, tu veux dire quelque chose sur...

David Sur comment j'ai rencontré mon frère ?

Kevin Oui. Où as-tu rencontré Laurent ?

David À la maison.

Laurent Je confirme ! Désolé pour le retard. Je n'ai pas d'excuse valable.

David Que dire ? On dessinait beaucoup quand on était petit. On était très compétitif. On a fait la même école d'animation à Paris, les Gobelins. Laurent, c'est plus le dessinateur de personnages de l'équipe et moi le peintre, l'artiste. Après l'école, j'ai totalement abandonné l'animation pour me consacrer à la peinture et continuer à faire des fresques sur les murs.

Laurent Pour ma part, j'ai continué dans le monde de l'animation. J'ai touché à pas mal de domaines comme le design de personnages, le storyboard, le layout et bien sûr la réalisation. David, de son côté, a recommencé à faire de l'animation quand les premiers ordinateurs pour le grand public sont arrivés.



Graffiti de Numéro6, Paris, 1992



Graffiti de *Numéro6*, Paris, 1989

Kevin Parce que quand tu as commencé la 3D, c'était le tout début, c'est bien ça David ?

David Ouais. Il y avait une option pour faire de l'animation 3D aux Gobelins, mais c'était il y a 25 ans. Il fallait une semaine pour faire une boule et un cube. C'était pas comme aujourd'hui. J'exagère mais je suis pas loin de la réalité. Mais quand les ordis sont devenus accessibles, je me suis ré-intéressé au sujet et j'ai commencé à créer des petits films arty. Je me suis amélioré petit à petit et avec Laurent, on a décidé de former un duo de réalisateurs en joignant nos compétences.

Todd À partir de ce moment là, vous avez passé beaucoup de temps à réaliser des séries et des publicités. Je suis curieux d'en savoir plus sur votre expérience dans ce monde-là. J'ai beaucoup collaboré avec des gens issus de la pub et ils en parlent encore avec une certaine intensité. D'un côté, c'est très bien payé et ça permet de développer sa technique, mais créativement, c'est suffoquant. Est-ce votre expérience également ?

David La pub a été une sorte de piège en fait, nous étions dans une frénésie créative et je pense qu'on a perdu de précieuses années en ne se laissant pas d'espace pour nos projets perso. Nous étions très sollicités et pour ma part je suis passé de quasi clodo à classe moyenne supérieure en 3 mois, c'était impossible de refuser les chèques mais avec le recul, ça te suce l'âme et tu finis par croire que tu es quelqu'un d'important, qui compte. Mais dans la réalité, tu perds la relation organique avec ton art.

Laurent Épuisant...

David C'est épuisant et quand tu rentres à la maison après une journée à faire des réunions sans toucher un crayon ou un soft 3D, t'as plus assez de jus pour créer, par contre tu en as pour dépenser en restos et fêtes ton pognon soudainement gagné. En tous cas, c'était comme ça pour moi. J'en garde quand même de bons souvenirs, mais créativement c'était une perte de temps.

Laurent Totalement d'accord, c'est un choix que nous avons fait sciemment, et qui nous a permis de bien vivre mais nos désirs de créations personnelles ont été laissés de côté. Car ça n'est pas en reproduisant des choses déjà faites parce que ça a marché auprès du public et qu'on vous demande de les refaire pour mieux vendre des céréales ou un crédit à la consommation, que vous allez vous épanouir artistiquement ou trouver l'inspiration.

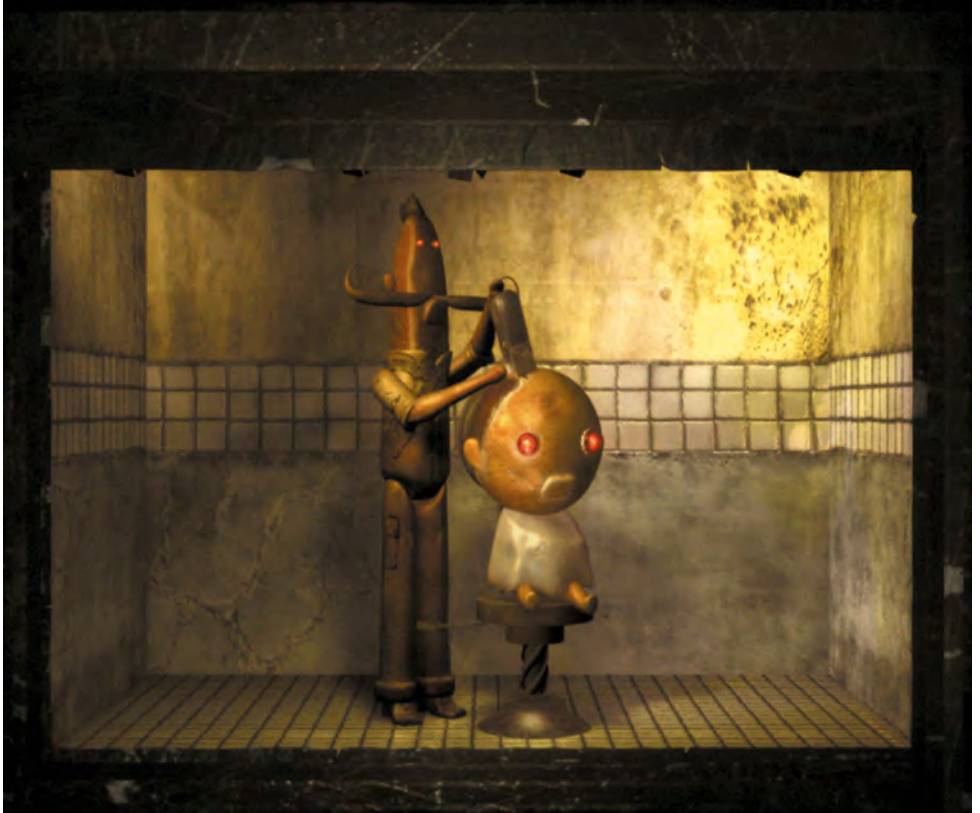
Todd Et même quand vous étiez chez Partizan ? Vu de l'extérieur ces années Partizan paraissaient être un Âge d'Or, il y avait tellement de talent dans cette écurie.



The Supermen Lovers, *Starlight*, vidéomusique, 2001



Super Furry Animals, *It's not the end of the world*, vidéomusique, 2002



Super Furry Animals, *It's not the end of the world*, vidéomusique, 2002



La Poste, publicité virale, 2009



Peppers, recherche graphique, publicité virale, 2010
[page suivante] *Black Holes*, recherche graphique, 2016



David Oui, on se plaint mais oui, être représenté par Partizan à l'époque, ça claquait, et travailler avec Georges Bermann, le boss, fait parti des bons souvenirs qui restent de cette époque. Il protégeait l'intégrité artistique de ses réalisateurs. On n'avait pas de compromis à faire sur l'esthétique, le style, etc... Il nous a d'ailleurs bien soutenu sur *Black Holes*, de manière désintéressée. Classe.

Todd C'est à ce moment là que vous êtes devenu ami avec Quentin Dupieux ? Parce que vous étiez ensemble chez Partizan ? Ou bien vous connaissiez-vous avant ?

David Nous étions amis avant, on s'était rencontré pendant la production des *Lascars*. J'avais fait des visuels animés pour son premier album et d'autres trucs. En fait c'est Quentin qui nous a présenté à Partizan.

Todd Votre départ à Los Angeles, c'était pour vous éloigner de l'industrie de la pub et reprendre votre liberté créative ?

David Un peu. C'était plus une histoire de tribu. Nous sommes partis avec Kevin, Quentin, nos femmes et mon fils. C'était surtout pour vivre une expérience nouvelle. J'avais fait le tour de Paris, j'allais souvent à New York et à Los Angeles pour y retrouver Lola, ma future épouse. Quentin avait tourné *Rubber* en Californie et adorait L.A. lui aussi. On a décidé de s'offrir cette expérience, de tirer profit de l'énergie incroyable de cet endroit et d'essayer quelque chose de nouveau.

Laurent Moi je suis resté à Paris, mais ça n'intéresse personne.

Kevin Mais c'est peut-être Todd qui a raison, en fait. On avait tous besoin d'un changement, et L.A. était le lieu parfait pour ça. On s'est installé en famille dans les collines d'Hollywood et on s'est mis à créer dans notre petite bulle. David se remettait de ce qu'il appelle ses "années perdues" dans la pub et il est revenu à ses racines: la peinture et la pure recherche stylistique. A l'époque j'étais obsédé par le langage cinématographique, la mise-en-scène, le montage, et naturellement on a commencé à faire des petites vidéos expérimentales ensemble.

Todd Le graffiti et le street art bénéficient d'une bien meilleure réputation aujourd'hui qu'il y a 20 ans, en tout cas ici aux États-Unis. Je crois que l'Europe était en avance à ce niveau là. Mais vous venez tous d'univers qui en général étaient plutôt perçus comme en dehors du monde de l'art, et parfois même en opposition directe à l'art. Kevin en particulier, avec sa formation d'avocat. Si l'artiste à un contraire, c'est probablement un avocat. T'as-t-il fallu lutter pour être reconnu dans cette nouvelle incarnation ?

Kevin En effet, il y a un grand écart entre le monde de l'art et le monde juridique. Mais personnellement, je n'ai jamais eu l'impression d'appartenir à un de ces mondes. En étudiant le droit, j'ai constaté le besoin obsessionnel qu'a l'Homme de codifier et de réguler chaque aspect de la vie. Et tu as complètement raison, l'art se situe à l'opposé... Après avoir regardé la vie à travers une grille de règles, j'avais besoin de toucher à l'essence des choses, d'aller au-delà des codes et des apparences. Mais je n'ai pas grand chose à dire à ce sujet, car pour moi la transition a été assez facile. Mes parents m'ont encouragé et j'étais entouré de grands artistes comme Quentin et David... David, tu veux en parler un peu ?

David Parler de tes études ?

Kevin Non.

David De quoi ?

Todd De ton expérience dans la pub et l'animation : tu as vécu l'émergence d'un nouveau medium. Comme tu disais au début de l'art digital c'était... voilà une boule, voilà un cube. C'était très basique, la 3D. Et même aujourd'hui les gens ont encore du mal à pleinement s'imaginer tout le potentiel. A-t-on... Est-ce qu'on commence à s'en approcher ?

David Au début, les gens étaient perplexes. J'ai presque arrêté de peindre les murs la seconde où le premier PC est arrivé vers 1995-1996. J'étais connu et apprécié pour ma peinture donc certains ont eu du mal à comprendre que je m'arrête subitement. Mes amis étaient confus mais pour moi, c'était évident parce qu'aux Gobelins, l'animation c'était un travail d'équipe avec des spécialisations. Là, je pouvais soudain faire un film tout seul sans parler à personne. Pour moi, c'était une révolution parce que j'étais un artiste solitaire avec un gros égo et il était hors de question de partager la gloire. C'est pour ça que j'avais arrêté l'animation après l'école mais avec ce nouvel outil, tout était différent. On pouvait faire un film tout seul et récolter tous les lauriers. La différence c'est que quand je faisais des fresques, les gens les voyaient dans la rue ou en photo, là, mes œuvres restaient dans la seule gloire de mon disque dur. Je suis passé d'un extrême à l'autre. Quand on peint un mur, on habite l'espace, on exécute de grands gestes, on marche, on rigole avec les potes, on vit. L'ordi, la 3D, en revanche, tu passes le plus clair de ton temps dans la même position, le nez sur ton écran à devenir marteau en essayant de comprendre comment ça marche, à fignoler des détails qu'à priori seul toi va discerner. T'as plus rien à raconter à part des histoires de plug-ins. Tu deviens un cafard, mais un cafard céleste, créateur d'univers. J'ai jamais ressenti un tel degré de satisfaction, de gratification que ce soit en peinture ou en

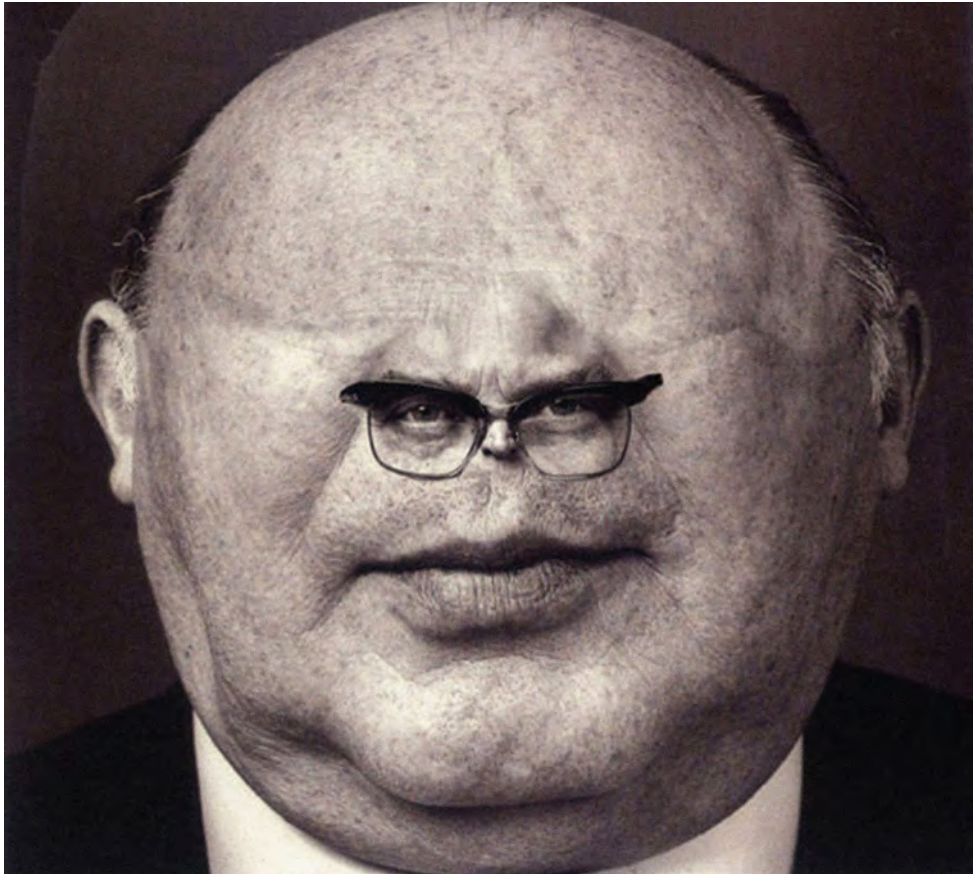
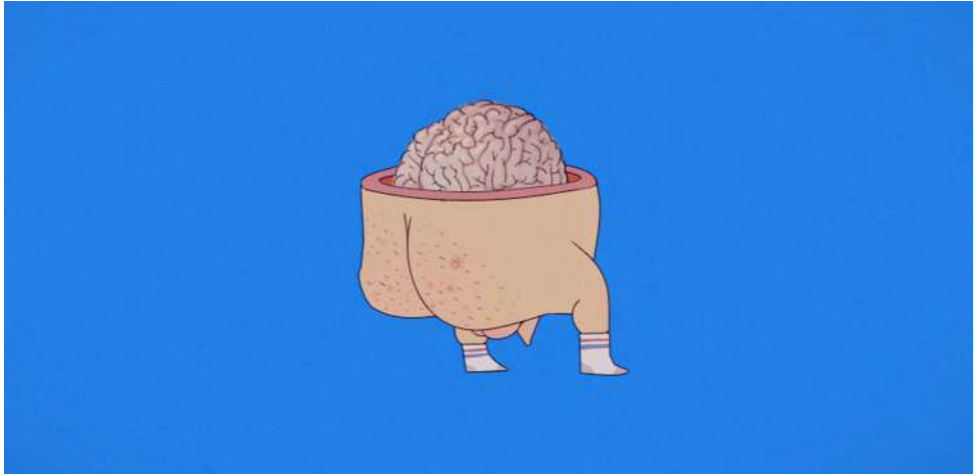
dessin. C'est particulièrement vrai sur *Black Holes*, où j'ai passé un an et demi collé à l'ordi. Je disais à peine bonjour aux gens qui passaient à la maison, j'avais honte vis-à-vis des copines de ma femme qui devaient la penser mariée à un autiste profond, mais sans le côté attendrissant. Mais je régnais sur cet univers en tant que Dieu tout puissant, et c'était totalement grisant. Je digresse là. C'était quoi la question ?

Kevin Donc tu ne t'es remis à l'animation qu'après l'arrivée des PC puissants ? Je ne savais pas...

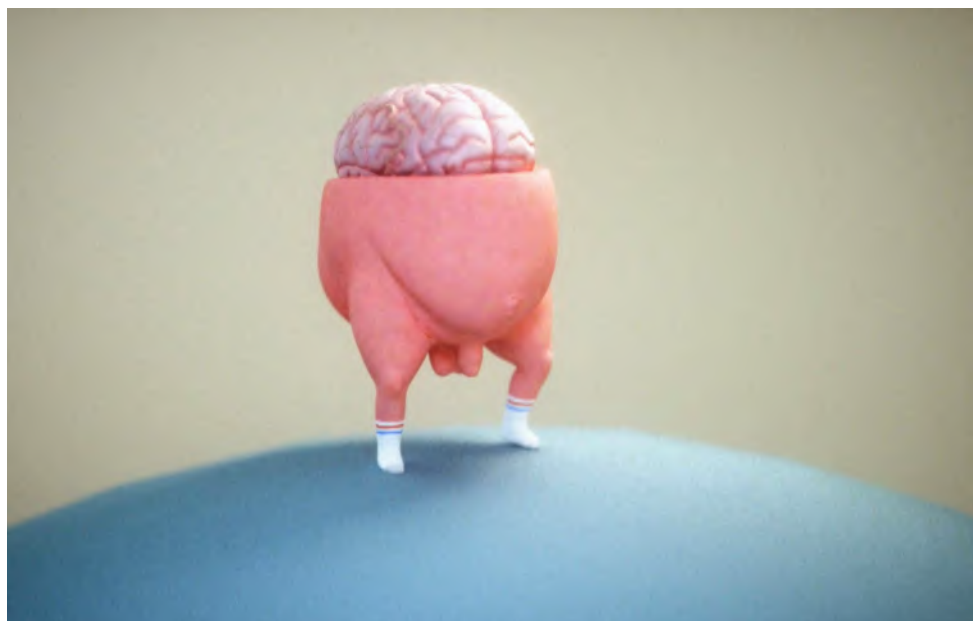
David Pas si puissants que ça à l'époque, mais ouais.



Chorby, modelisation 3D, 2011



Mister Subscription, recherche graphique, 2010
Pépé Bradock, pochette d'album, 1999

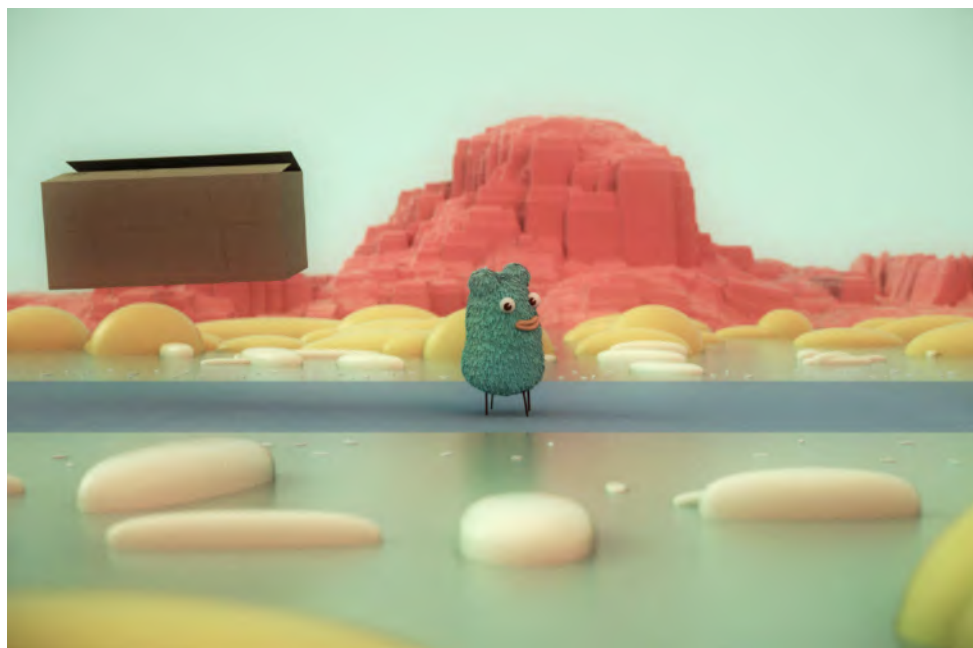


Good boy, carte de vœux Partizan, 2008

Mister Subscription fait des claquettes, film court, 2014



NæNæil, film court, 2007



Good Morning Coco, film court, 2016
Cancerous Horseman, film court, 2010

Todd J'ai l'impression qu'on se trouve à un moment intéressant pour l'art digital. J'ai un bon nombre d'amis réalisateurs qui sont entré dans le monde du jeu vidéo récemment. Et une des choses qu'ils disent, c'est qu'on construit toujours les jeux vidéos de la même manière parce que les joueurs sont habitués à ce que les histoires soient racontées d'une certaine façon mais qu'en fait ce n'est pas une fatalité. On peut créer un nouveau langage pour ce medium émergent et c'est la même chose pour la VR. Par exemple, au début de la VR, les gens pensaient "Ok, ça va être un court-métrage sauf que cette fois je suis dedans". On commence tout juste à comprendre que c'est un animal différent. On peut l'utiliser "traditionnellement" ou on peut inventer un tas d'autres approches. Et il en va de même pour l'art digital et l'animation. Pixar dominera toujours les débats sur l'avenir de l'animation, car ils ont énormément de succès. Mais la brèche est ouverte pour que quelque chose de radicalement différent apparaisse.

Kevin Totalement. La standardisation est le propre de toute industrie. Et en même temps, en période de crise, elle a cruellement besoin de créativité pour survivre et faire évoluer ses standards. En tant qu'artistes, c'est cette zone de l'industrie qui nous intéresse. Notre travail n'est pas comparable avec ce que font les gros studios ; qu'ils font très bien d'ailleurs, la question n'est pas là ; mais notre place est ailleurs, dans les tranchées. On est des "outsiders" qui flirtent de temps en temps avec l'industrie. En fait, voilà comment on travaille : on passe le plus clair de notre temps à bidouiller, expérimenter et à chercher des formes nouvelles, que ça soit dans le style ou dans le langage. Et quand on trouve quelque chose d'intéressant, on essaye de l'intégrer à un projet destiné à un public plus large. C'est là où la technologie joue un rôle important dans notre processus. C'est vrai que le moteur de l'animation, c'est l'innovation technologique. D'ailleurs, c'est ce qu'on remarquait avec David : on est autant enthousiasmé par la technologie que par l'art lui-même. La technologie engendre la créativité et l'expression et je pense que chaque projet que David, Laurent et plus tard Meat Dept. ont initié a été, à la genèse, appelé par l'excitation de jouer avec un nouvel outil. Donc c'était pas tant ce qui était exprimé, mais plutôt l'expression elle-même, rendue possible par un nouveau medium, qui nous motivait. C'est pour ça qu'on s'est aussi lancé dans la VR, avant même qu'Oculus Rift n'existe, parce que c'est un territoire vierge, sans règles, à explorer sans a priori.

David Rien à ajouter. T'as tout dit, Kevin.

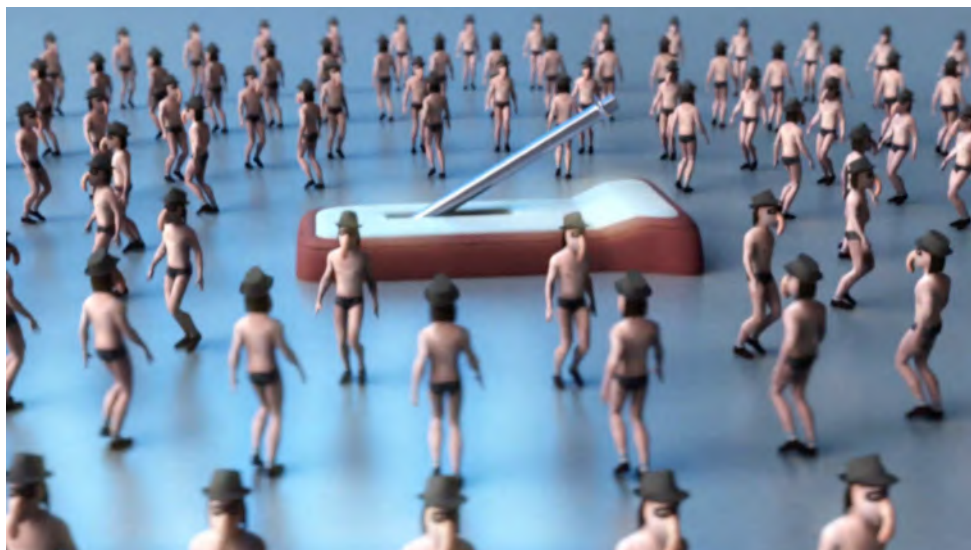
Laurent Moi non plus.



Boys Noize, *Stop !*, vidéo 360°, 2014
Black Holes - The Chase, réalité virtuelle, 2017
The Incident, réalité virtuelle, 2016

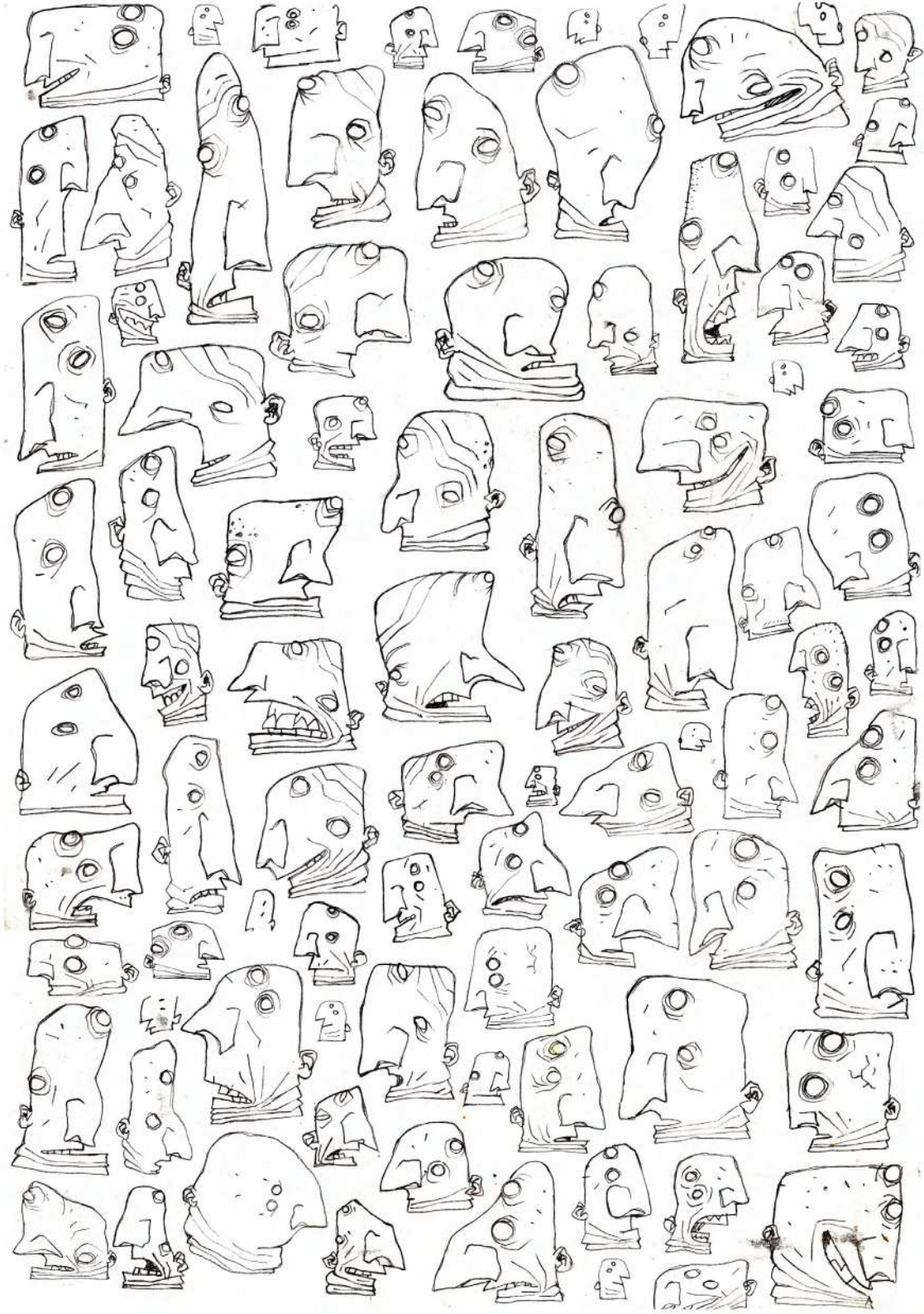


Handbraekes, *The Qat*, vidéomusique, 2009
Igorrr, *Very Noise*, vidéomusique, 2019



Handbraekes, *Bravo*, vidéomusique, 2014

Mr. Oizo & Charli XCX, *Hand In The Fire*, vidéomusique, 2016



Todd Ce qui m'amène à une de mes remarques que j'ai ici dans mes notes, qui est que lorsqu'on regarde votre "bande démo", on voit vraiment votre évolution, l'émergence d'un style, et tout particulièrement dans la manière dont vous jouez avec les figures humaines. Les traits exagérés, qui défient presque les lois de la physique. L'aspect ludique et surréaliste qui est distinctement le vôtre. On reconnaît immédiatement votre pâte et votre sensibilité qui semble très, très européenne. Personne aux États-Unis ne fait ça. Y-a-t-il des artistes qui vous ont influencé, ou desquels vous voudriez vous inspirer ? Ou bien c'est juste que vous avez dégoté un nouveau logiciel de physique et vous suivez le fil de ce qui vous fait rire ? Y-a-t-il une partie de vous qui regarde le travail des autres et qui décide consciemment "J'aime ce qu'il fait. Je vais essayer de le refaire à ma sauce". Ou bien est-ce plutôt le fait d'acquérir un nouveau jouet qui détermine la direction dans laquelle vous vous lancez ?

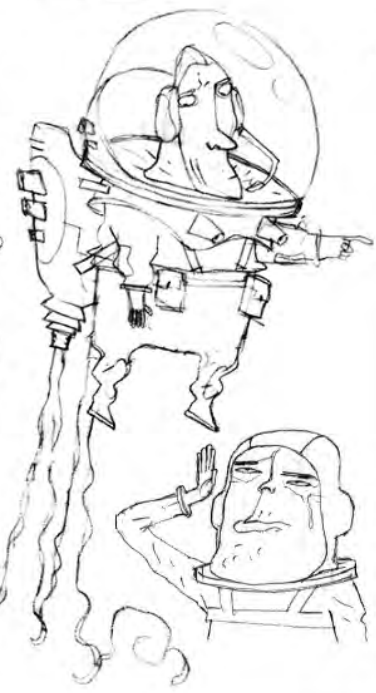
David En termes de style, mon frère et moi avons beaucoup, beaucoup d'influences. Mais en animation, c'est l'émergence de nouvelles technologies qui est cruciale, selon moi.

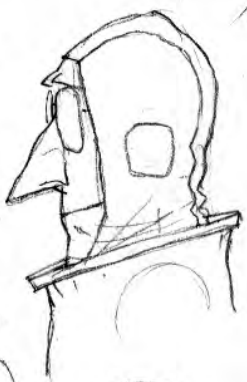
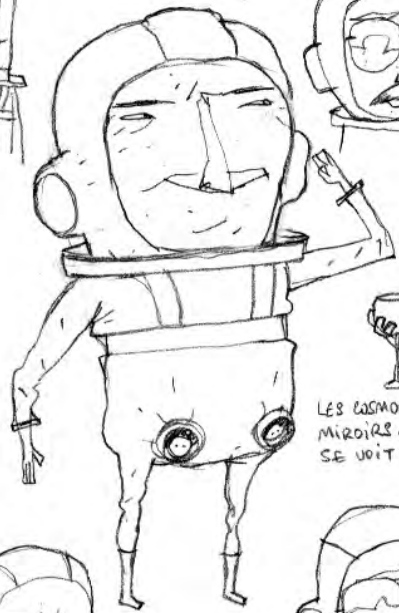
Laurent Avec David on partage beaucoup d'influences parce qu'on a lu beaucoup de BD, on a été exposé à l'art et vu beaucoup de films étant jeunes, la liste serait trop longue. Il me semble qu'on se nourrit tous les uns, les autres, sans s'en rendre compte parfois. C'est difficile pour moi de retracer la genèse de notre style car c'est quelque chose qui sort assez naturellement.

Kevin En tout cas c'est sûr que la technologie a conduit David et Laurent à s'émanciper de leurs influences et à créer quelque chose de nouveau. C'est difficile à exprimer mais l'idée en gros, c'est que la technologie permet de se réinventer tout en préservant son style.

Todd Un des éléments clef de votre style qui ressort immédiatement, c'est le traitement des figures humaines. Elles vivent à une intersection intéressante : d'un côté, elles sont manifestement artificielles, complètement digitales, avec des proportions improbables, mais de l'autre elles sont aussi quasiment palpables, avec des textures presque photo-réalistes. Et ces éléments réalistes mettent en relief l'humanité de ces personnages d'une manière très peu flatteuse. Mais ce n'est pas fait de manière cruelle et en tant que spectateur, on est intrigué, on cherche à définir et à comprendre ce que ça dit des humains. C'est fait avec un certain cynisme, c'est drôle et ça interroge le public à la fois. Êtes-vous optimistes sur le futur de l'humanité ? Ou bien pessimistes ? Quelque part entre les deux ?

David Je crois qu'on est très optimistes dans... Comment dire... Dans notre pessimisme ?





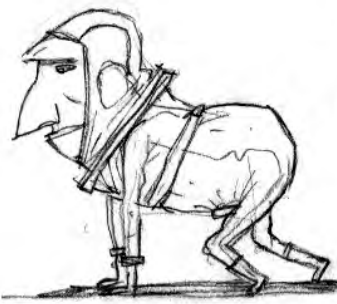
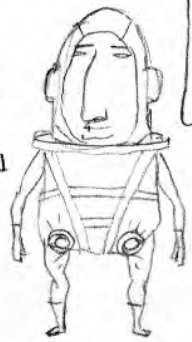
LES COSMONAUTES MIROIRS... ON SE VOIT DEDANS



LES COSMO. DE COCKTAIL



TOUS CES FRIMEURS DE COCKTAIL AVEC LEUR EQUIPEMENT INTEGRAL...





Le Pouvoir, film court, 2002





Doudou, film court, 2002
Adult Swim, TV ident, 2016



L' Abécédaire de François-Rémy Jeansac, pilote de série TV, 2007
La mobilité est la clé du succès scientifique à la surface de Mars, film court, 2005

David Exactement, si par pessimisme on entend le fait d'accepter la bêtise humaine. Mais il y a une forme de joie à prendre conscience de sa bêtise et de celle des autres. Surtout de celle des autres. C'est libérateur de la dépendre avec bienveillance. J'aime la bêtise humaine, elle est partout, c'est une fleur inspirante qui ne demande qu'à être cueillie. Elle concerne la plupart de nos interactions sociales, elle s'étale dans les chansons, chez les acteurs qui s'expriment hors de leur domaine de compétence, chez moi quand je tente de l'humour chez mon boucher. Le brouhaha des gens qui s'imaginent avoir une pensée originale est fascinant, je me mets dans le lot bien sûr. Parfois je me regarde rétrospectivement et je me trouve bête. J'aurai probablement honte de cet entretien d'ici 5 ans. Les seuls moments où j'ai la sensation d'y échapper, c'est en écoutant des astrophysiciens en podcast. J'aimerais en rencontrer dans la vraie vie pour voir si ce n'est pas juste une illusion. La bouillie de pensée est d'ailleurs le sujet de notre mini-série *L'Abécédaire de François-Remy Jeansac*, passée complètement inaperçue lors de sa sortie mais qui mérite quand même d'être vue.

Laurent C'est vrai. Et on retrouve ça dans tous nos projets. *Black Holes* est peut-être plus cartoon que certains travaux plus expérimentaux, mais c'est vrai que c'est ce qui rend perplexe et qui en même temps excite les spectateurs. C'est ce que tu disais, ce truc à la fois hyperréaliste et caricatural. C'est ce contraste entre le réalisme des textures, des peaux de l'éclairage et l'étrangeté des proportions qui interloque le public.

Kevin Au final dans nos films, on montre juste des humains en train d'interagir, il n'y a rien d'extraordinaire à cela. Mais on le fait à notre manière, en distordant les choses pour se rappeler, que nous, les humains, sommes des êtres bizarres et souvent ridicules. Mieux vaut l'admettre et en rire.

David À propos du style, je crois qu'il y a aux États-Unis, comme ailleurs, des habitudes dans le design, une même approche dans la façon de travailler. Et même si cette approche est géniale, c'est toujours la même. C'est très académique. Chaque personnage est abordé de la même manière, c'est ce que je ressens. Et je crois qu'une des raisons pour laquelle nos personnages sont si étranges, c'est qu'il sont inexpressifs et le boulot est fait par le cerveau du spectateur. On laisse un espace d'interprétation. Ne pas être tenu par la main en permanence est crucial pour l'expérience. Tu vois ce que je veux dire ?

Todd Oui.

David Cool, parce que moi je doutais.

Todd Dans votre travail, vous utilisez l'humour plus comme un outil, une arme ou un jouet ?

David Bonne question.

Kevin Je crois c'est plutôt un but. Moi c'est comme ça que je le vois. La mécanique du rire, essayer de comprendre ce mystère et ce qu'il nous apprend de nous-même. Je sais pas...

David Parfois c'est une arme aussi. Parce que c'est souvent la seule façon d'exprimer sa méchanceté.

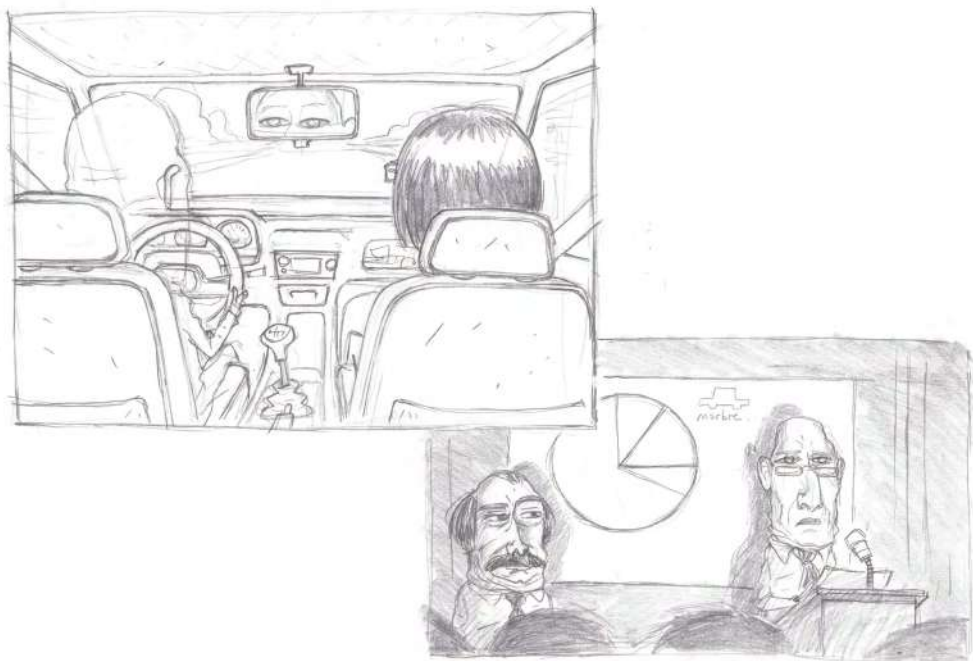
Kevin Mais je sais pas... C'est intéressant de... Et toi, comment tu ressens l'humour dans notre travail, Todd ?

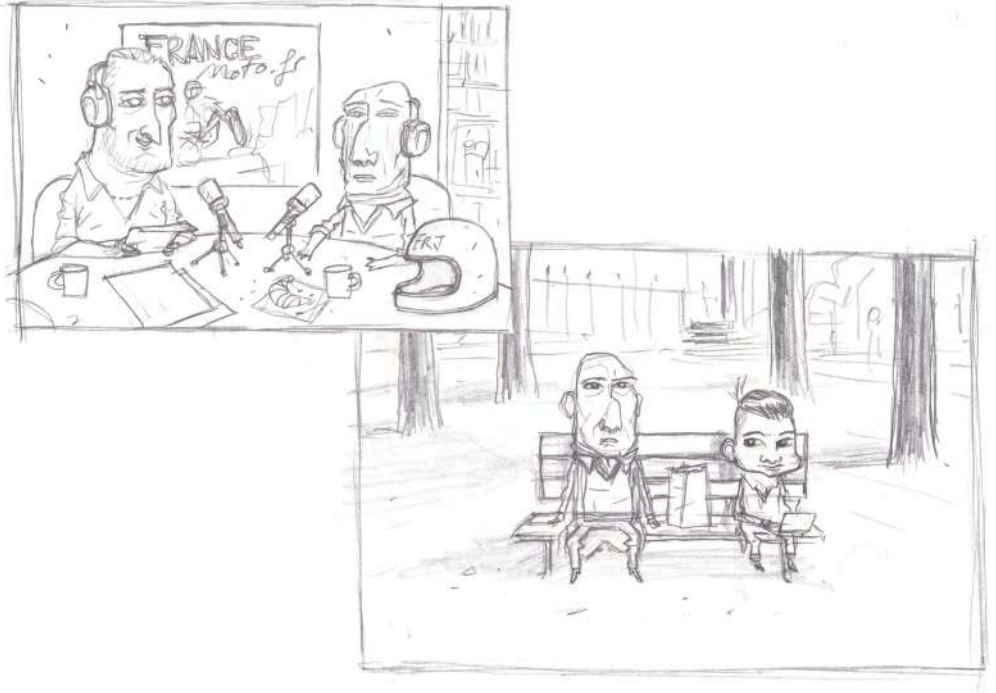
Todd Je le vois dans tout ce que vous faites mais dans *Black Holes* en particulier, vous utilisez l'humour comme Terry Gilliam dans *Brazil*. Et d'ailleurs visuellement, vous vous apparentez aussi. Il adore ses gros plans grotesques à travers le "fish-eye", il adore déformer ses personnages, toujours pour un effet satirique. Dans *Brazil*, Katherine Helmond se soumet à de plus en plus d'opérations de chirurgie esthétique qui ne font que la rendre de plus en plus affreuse. Il la rend de plus en plus monstrueuse mais de façon hilarante. Si il utilisait la parole pour exprimer sa colère face aux gens, on aurait l'impression de se faire crier dessus en permanence. Je vois des parallèles entre vous et lui.

Laurent Intéressant... Je corrobore.



Odalisque, peinture de David Nicolas, 2013





Todd Il y a dans votre œuvre un cas à part dont je voulais parler, ce sont les vidéos d'OVNIs, qui sont hyper réalistes. Elles sont apparues au tout début de YouTube quand on commençait à peine à comprendre ce qu'était une vidéo virale... Au même moment, Neil Blomkamp faisait *Welcome To Joburg*, qui lui a permis de faire son entrée dans le monde du cinéma. David, quand tu as commencé à faire ces vidéos, savais-tu que d'autres mecs d'effets spéciaux utilisaient YouTube pour s'infiltrer dans le cinéma ? Était-ce le but pour toi ou bien était-ce juste une expérience pour voir ce qui se passerait ?

David Non, je n'avais aucune intention de faire des VFX ou du cinéma, je venais d'arrêter la pub et je voulais me consacrer à mes petits projets perso. C'était le début de YouTube et avant la vidéo dont tu parles, *UFO Haïti*, j'en avait fait beaucoup d'autres. Je les postais sur mon compte, j'attendais que des gens les téléchargeaient et les repostent et après je supprimais mon compte. Je voulais voir si les vidéos pouvaient avoir leur propre vie sur internet et aussi voir les réactions des gens. Les gens étaient encore naïfs au début de YouTube. C'était assez cruel, car je me délectais en voyant les réactions et en lisant les commentaires, etc... C'était une autre époque. Si tu postes un canular aujourd'hui, même super réaliste, personne n'y croira. Bref c'était une expérience personnelle, pour moi, c'était de l'art. J'ai fait une trentaine de vidéos cumulant chacune entre 500,000 et 5 millions de vues. Et d'un coup, cette vidéo Haïti qui fait 20 millions, c'était énorme à l'époque. Le Los Angeles Times m'a appelé, la vidéo passait en boucle sur CNN, c'était un peu flippant, ces réactions.

Kevin Et ça rejoint ce qu'on disait tout à l'heure : David essayait un nouveau logiciel, c'est comme ça que ces vidéos sont nées. C'est pour ça qu'il a fait les vidéos, pour tester le soft et pour voir les réactions des gens sur YouTube au début du streaming de vidéos amateurs. D'ailleurs juste après ça, il s'est fait accoster par plusieurs studios et a refusé les offres.

Todd J'ai re-regardé la vidéo *UFO Haïti* hier... Ça faisait longtemps que je ne l'avais pas vu et elle a vraiment tenu le choc, toujours complètement crédible.

David Moi je ne vois plus que les défauts dans cette vidéo. Mais elle tient toujours le coup, c'est vrai.

Kevin Tu te souviens de ce film nul *Battle Los Angeles*, où ils ont repris le même OVNI, ils l'ont carrément copié.

David Je crois que c'est les mêmes mecs qui m'avaient demandé de superviser leur VFX. On était pas rentré dans les détails mais le pitch, c'était une invasion. Donc peut-être...

CALENDAR

WSC

Wednesday, August 22, 2007

calendarlive.com

Second in a series of occasional Web Scout mysteries, in which we investigate some of the questions haunting the Web entertainment world. In this installment, we get to the bottom of the UFO videos currently raging on YouTube.

By **DAVID SARNO**
Times Staff Writer

THOUGH the island in the Caribbean shared by Haiti and the Dominican Republic was spared a direct hit from Hurricane Dean this week, it may be that other, stranger entities made land-fall there.

Evidence "UFO Haiti" and "UFO Dominican Republic" -- two authentic-looking home videos recently posted on the "News and Politics" section of YouTube.

The films, which were uploaded from two different anonymous accounts, both appear to record close-up sightings of Area 51-type craft hovering above the island's beaches at sunset. As the ships pass eerily over, wind whips through the palm trees, dogs bark and a woman gasps in disbelief. All very real seeming. The jerky, amateur camera work could easily be that of a panicked Caribbean tourist.

The videos hummed to the top of YouTube's "Most Viewed" list, and from there invaded discussion forums and news aggregator sites across the Web, where debate raged about their origin and authenticity. Skeptics pronounced the videos a computer-generated fraud, probably part of some viral marketing ploy. Microsoft's Halo 3 was coming out soon, wasn't it? Or maybe it was for Nicole Kidman's movie "Invasion" -- or even the secretive new J.J. Abrams project about some kind of monster attack on New York.

Still, with all the cries of fraud and corporate opportunism, even the most steadfast doubters couldn't find anything in the footage that was obviously bogus. No matter where you stood, you had to agree that the quality of the movies was surpassing. More than a few observers in either camp called them "the best UFO videos ever." "Frankly I'm worried about this," wrote one observer on the conspiracy site AboveTopSecret.com. "If people feel it necessary to flood the Internet or the UFO community with increasingly more 'realistic' hoaxes, what will happen in the landing?"

They're fake, right? Right?!

With so many people scrutinizing every frame in the videos, it was not long before the first imperfections were spotted in the story's hull. For one thing, no one could find any reports of flying objects in the Haitian or Dominican press -- or anywhere else. Surely an extraterrestrial visitation would've at least merited a brief. Or, failing that, a blog entry?



INVASION: Viewers by the thousands are checking out "UFO Haiti" on the Internet video-sharing site Youtube.com.

Images from Youtube.com

WEB SCOUT

It came from outer space.

And yes, after a few viewings, "UFO Haiti" began to feel a little too real. In spite of the camerawoman's shaky hand and trouble keeping focus, she still manages a cinematically perfect tracking shot of the ship as it flies directly over her head. Moreover, her gasp is rather glaringly mistimed. It comes after she's already aimed the camera at the UFOs -- seconds after she's first seen them.

But it was the trees that aroused the most suspicion.

Freeze-frame the Haiti and Dominican Republic videos side-to-side, critics found, and you will see a palm tree in both videos that appears to be almost the exact same shape.

Aha! Wait. Two palm trees on the same tropical island? And they look really similar? Have you ever seen two palm trees that don't look really similar?



SEEING THINGS: Debate has raged about the origins and the authenticity of the "UFO Haiti" video.

That was the best the Internet crowd could do? Someone needed to look deeper. And perhaps that someone was named Web Scout.

The key would be to find the source of the videos. But there was a complication. For one thing, the videos had been posted and re-posted across the Net, and it was not trivial to identify which ones were the originals.

By the time I got in the game, there were several videos entitled "UFO Haiti" that actually predated the version that was on the "Most-Viewed" list. The best idea, then, was to contact the posters of several of the earliest "UFO Haiti" videos, including barzoff1814, whose 2.2 million-view video was listed as the fourth to be posted under that name.

[See Web Scout, page E5]

Right.





Todd Et juste pour ma gouverne, parce que c'est mon œuvre préférée parmi tout ce que vous avez fait : qui a eu l'idée du melon hyper intelligent et combien de temps avez vous rit quand vous vous êtes mis à l'écrire la première fois ?

David C'est arrivé spontanément. On a ri... on a beaucoup ri avec Laurent... Tu as vu la première version de *Black Holes : Pierre Le Cosmonaute* ?

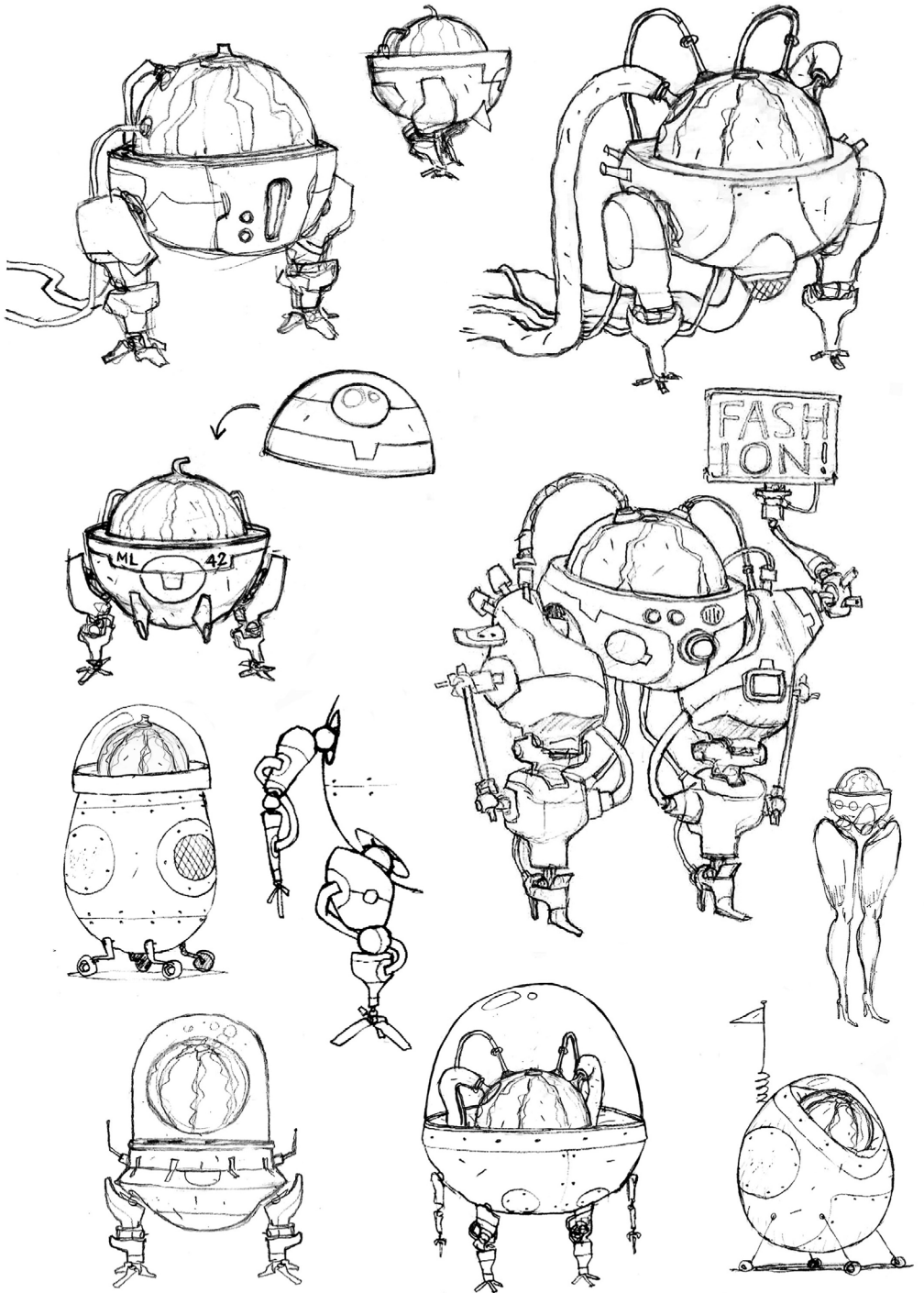
Todd Oui. Oui, je l'ai vu.

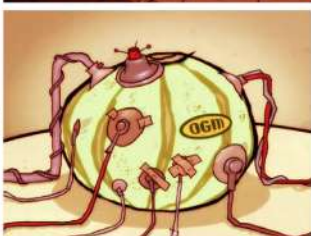
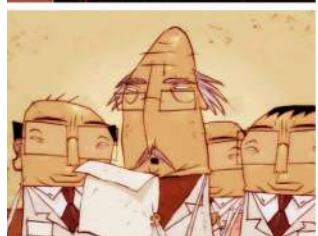
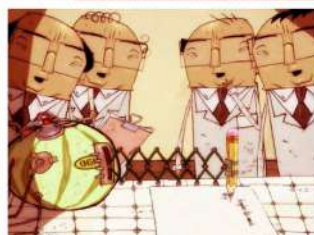
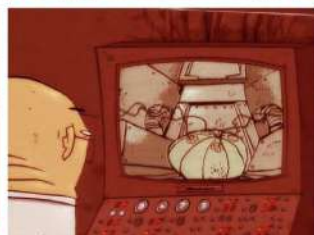
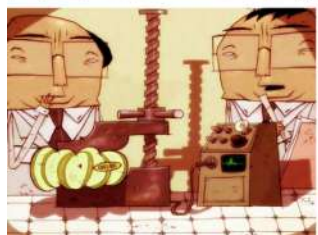
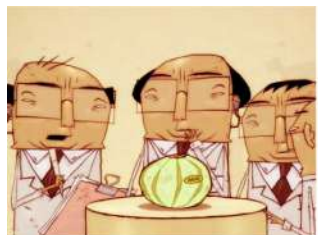
David C'est assez vieux maintenant. On l'a fait en 2000, je crois. Je ne me souviens plus comment l'idée est venue, juste que j'écrivais le script à la terrasse d'un café. À l'époque, je voulais tester After Effects pour faire de l'animation alors que ça n'était pas fait pour ça. C'était un logiciel de compositing... Bref, le film est né de ça, mais je ne saurais pas te dire exactement comment m'est venu cette idée de melon intelligent.

Todd Ça me fait penser à votre optimisme dans le pessimisme. Et au fait que la virilité soit si fragile qu'on puisse se sentir menacé par un fruit.

David Je ne l'avais pas envisagé sous cet angle, c'est un sujet qui n'était pas en vogue alors, c'était beaucoup plus léger, de l'ordre de l'absurde. Mais ça devient pertinent dans le cadre de la série que nous sommes en train d'écrire. Ça colle tout à fait à l'époque.

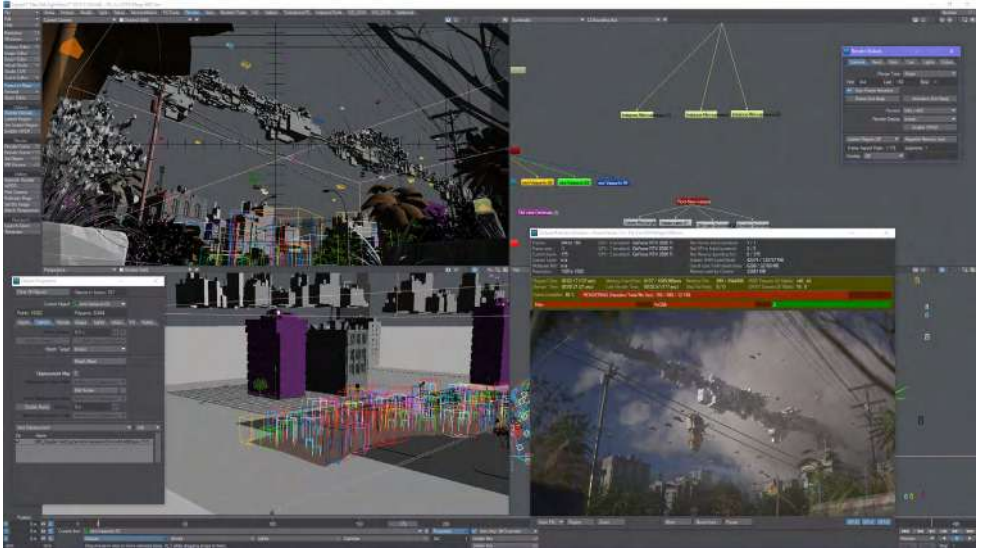
Kevin Maintenant qu'on écrit la série, on fait tout pour préserver cette spontanéité. C'est de la haute voltige car il faut travailler l'arc des personnages, les tensions dramatiques, etc... sur 12 épisodes, tout en laissant de la place pour ces moments de grâce qui viennent d'on ne sait où. C'est ça qui est précieux.







[page précédente] *Pierre Le Cosmonaute*, film court, 2001
Black Holes, film court, pilote de série TV, 2017



Flying Lotus Invasion, loop, 2019



Post Traumatic Fantasy, loop, 2019
Franky Zapata en CDI à la NASA, loop, 2019

- 1999 *Lascars*, TV series
- 2000 *Pierre le Cosmonaute*, short film
- 2001 Supermen Lovers, *Starlight*, music video
Super Furry Animals, *It's not the end of the world*, music video
- 2002 Supermen Lovers, *Hard Stuff*, music video
Coca Cola, TV commercials
Halifax, TV commercials
- 2003 *Crackers Belin*, TV commercials
- 2004 *Quick*, TV commercials
- 2006 *Comme à la maison*, TV series pilot
- 2007 *UFO*, viral video experiment
Lascars, Season 2, TV series
- 2009 *McDonald's*, TV commercials
La Poste, viral commercials
- 2010 *L' Abécédaire de François-Rémy Jeansac*, TV series
- 2011 *Whirlpool*, viral commercials
- 2012 Handbraekes, *The Qat*, music video
Boys Noize, *Stop!*, 360° music video
- 2013 Flying Lotus, *Dream about me*, music video
- 2014 Handbraekes, *Bravo*, music video
- 2015 *Life Tutorial*, video art installation
Indylab, virtual reality
The Incident, virtual reality
- 2016 Mr. Oizo, *Hand In The Fire*, music video
Dom Perignon, virtual reality
Adult Swim, TV idents
F is For Family, TV series
- 2017 *Black Holes*, short film & TV series pilot
Flying Lotus - *Kuso*, feature end sequence
- 2018 *Follow the white rabbit*, short Film
- 2019 Mr. Oizo, *Rythme Plat*, viral music videos
Igorrr, *Very Noise*, music video

David et Laurent Nicolas ont étudié le design et l'animation aux Gobelins. David s'est fait connaître dans les années 1990 comme artiste graffeur, sous le nom de *Numéro6 (PCP)*. Après Les Gobelins, Laurent a commencé à travailler comme *character designer, storyboarder* et assistant réalisateur, tandis que David commençait à expérimenter avec les nouveaux logiciels d'animation. En 1999, les deux frères se retrouvent pour la série animée culte *Lascars*, créée par David et quelques amis de la scène *Hip-Hop* et réalisée par Laurent. Par la suite, ils ont créé *Pierre le Cosmonaute* (2000), l'ancêtre du futur *Black Holes*. David et Laurent ont réalisé les clips *Starlight* et *It's not the end of the world* (2001), récompensés à Annecy et Imagina. Georges Bermann engage aussitôt David et Laurent pour réaliser des spots publicitaires chez Partizan, aux côtés de Michel Gondry et Quentin Dupieux. En 2005, Laurent quitte Partizan pour Passion Pictures. En 2007, David se lasse de la publicité et commence son expérience sociale sur les observations d'OVNI, qui cumule des millions de vues sur YouTube, la Une du LA Times, CNN News, etc... En 2009, David quitte Partizan et crée une nouvelle série pour Canal+ : *L'Abécédaire de François-Remy Jeansac*. En 2010, David apporte son aide à Quentin Dupieux sur les effets spéciaux du film *Rubber* et rencontre Kevin Van Der Meiren.

Kevin Van Der Meiren a étudié l'art à la Sorbonne et le droit d'auteur à Assas, tout en réalisant des courts métrages et des vidéoclips. En 2009, il commence à collaborer avec Quentin Dupieux, notamment en tant qu'assistant réalisation, caméra et montage, producteur et post-producteur. En 2011, David, Quentin et Kevin s'installent à Los Angeles. David se consacre à la peinture (deux expositions en 2012 et 2014), tandis que Kevin collabore avec Quentin Dupieux sur les longs métrages *Wrong*, *Wrong Cops* et *Réalité*. Naturellement David et Kevin commencent à collaborer sur des vidéos d'art expérimental et des clips pour Boys Noize, Flying Lotus, Mr. Oizo, etc... Pendant ce temps à Paris, Laurent réalise la série *F is for Family* pour Netflix. En 2017, David et Kevin se réunissent avec Laurent pour réaliser le pilote de série *Black Holes* et développer d'autres projets aux États-Unis. En 2018, Meat Dept. signe le développement et la production de la série *Black Holes* avec un studio major hollywoodien.

David and Laurent both studied design and animation at Les Gobelins. David became a groundbreaking graffiti artist in Paris in the 1990s known as *Number6 (PCP)*. After Les Gobelins, Laurent quickly started working as character designer, storyboarder, assistant director, while David was experimenting with new animation softwares. In 1999 David and Laurent reunited for *Rascals*, a cult animated series created by David and few friends from the Paris Hip-Hop scene and directed by Laurent. After that, they made *Pierre The Astronaut* (2000), the ancestor of *Black Holes*. Then David and Laurent directed music videos such as *Starlight* and *It's not the end of the world* (2001) awarded in Annecy and Imagina. Right after that, Georges Bermann hired David and Laurent in his hip commercial company Partizan to direct commercials alongside Michel Gondry and Quentin Dupieux. In 2005, Laurent left Partizan for Passion Pictures. In 2007, David started being very frustrated by the advertising world, and started his viral social experiment about UFO sightings, which ended up with millions of views, front page of LA Times, CNN News, etc... In 2009, David left Partizan and created a new series : *Life According to François-Remy Jeansac*. In 2010, David helped Quentin Dupieux on the VFX of the feature film *Rubber* and met Kevin Van Der Meiren.

Kevin Van Der Meiren studied art at Sorbonne and copyright law at Assas, while directing short films and music videos. In 2009, he started collaborating with Quentin Dupieux as assistant director, camera and editing, producer and post-producer. In 2011, David, Quentin and Kevin moved all together to Los Angeles. David decided to focus on painting (two exhibitions in 2012 and 2014), while Kevin collaborated with Quentin Dupieux on the feature films *Wrong*, *Wrong Cops* and *Reality*. David and Kevin naturally started working together on experimental art videos and music videos for Boys Noize, Flying Lotus, Mr. Oizo, etc... Meanwhile in Paris, Laurent directed the series *F is for Family* for Netflix. In 2017, David and Kevin re-united with Laurent under Meat Dept. to make the series pilot *Black Holes* and develop other series and features projects in the US. In 2018, Meat Dept. signed the development and production of the series *Black Holes* with a major studio in Hollywood.

“We’re Optimists In Our Pessimism.” An Oral History of Meat Department

Interview with Todd Brown

Splitting time between Paris and Los Angeles, acclaimed production outfit Meat Department are an outlier in the world of digital animation. With the mainstream of the digital animation world so thoroughly dominated by Pixar and other major studio players, the art form – one which should be marked by limitless possibility – has increasingly become a monotone world of blandly uniform character design and style. The vast majority of digital art that we come across on a day to day basis is quite simply so dedicated to being safe that it has become deeply boring. But not the Meat Department.

Their name is the first clue, the playful irony of branding their entirely synthetic creations as a butcher shop – with all of the juices and smells and mess that implies – is very much an intentional move from this three man outfit. With their background in street art the three principals – David Nicolas, Laurent Nicolas and Kevin Van Der Meiren – take the raw energy and rule breaking spirit of their roots and filter that energy through cutting edge technology with fascinating, often absurd, and frequently award winning results. Meat Department’s work is weirdly tangible, and often gleefully weird. They delight in their fleshy distortions of humanity and the absurdity of daily life. Bold and unpredictable, Meat Dept. create life from their machines.

Todd Brown

Todd Let’s start at the obvious place, right at the beginning and talk a little bit about your backgrounds. How you met and where you went into school. David and Laurent, you studied design and Kevin, you went to school for law. Did you have a sense of where you wanted to end up?

Kevin Laurent is late, but he’ll join us in a bit... Personally I don’t know how I got lost in law. I think I followed a girl in the university or something like that. Anyways, as a teenager, in the 1990’s, I was doing graffiti and I remember seeing David’s murals without knowing who he was, thinking “Damn, I want to be as good as that”. But I was more into breakdancing and one summer I did stupid jobs to be able to buy my first videocamera, because I wanted to capture and understand dance movements. I felt in love with that camera. So later, while I was studying law at University, I was also making short films on my free time with my friends. I had no idea of where I wanted to end up but I knew I wanted to keep making films. So I dropped the robe and joined Quentin Dupieux who needed some help to make his film *Rubber*. This is how I finally met David in the flesh, as he friendly helped Quentin on the visual effects of the film. Then, shortly after that, we all moved together to Los Angeles and I started working with David and here we are... What do you want to say, David, about your...

David My meeting with my brother?

Kevin Yes. Where did you meet?

David At home.

Laurent I concur! Sorry for my tardiness. I have no good excuse.

David What can I say? We used to draw a lot when we were kids. It was a competition. We did the same studies: Les Gobelins animation school in Paris. Laurent is more the character designer in the team and I’m more the painter, the artist. After school, I dropped animation completely and just did paintings and murals. Laurent and I pursued the animation world, studying character design, layout and of course directing and David began to

experiment with computer animation and 3D with the first home computers.

Kevin Because when you started 3D animation, it was the very beginning right David?

David Yeah. You could take 3D animation courses at Gobelins but it was 25 years ago, and it was ridiculous. To do a ball and a cube took a week's work. I'm only slightly exaggerating. It wasn't the same as today. But after the democratization of home computers, I began to revisit the subject and to teach myself 3D and make little animation stuff. It was more arty stuff, and that's it. After that, I became better and better and Laurent and I decided to join forces and become a directing team.

Todd And then from there, you obviously spent a lot of years in commercials and doing series work. I'm curious about the commercials experience. I've worked with a lot of people that have come out of the commercials world and it tends to provoke very strong reactions in them. On one side it's great for the paycheck. It's great to develop technique, but it can be very stifling creatively. Was that your experience as well?

David Doing commercials ended up being kind of a trap, actually. We were in a creative frenzy and I think some years were lost because we left no space to nurture our personal projects. We were very solicited and as far as I'm concerned, I went from a quasi vagrant to upper middle class in 3 months. It was impossible to turn down the money and relinquish our newly acquired buying power but looking back, it was a devil's bargain. When you're directing animation for commercials, you're the guy who says "no" or "okay", and you even start believing that you're somebody important. But in reality, you lose the organic bond with the creative act.

Laurent Exhausting...

David Exhausting for the soul and when you get home after a day of meetings without touching a paint brush of a 3D software, you've got no energy left to work on creative stuff. But you do have some to go spend that quickly earned buck on restaurants and parties. That was my experience, I have a lot of great memories from that time but from a strictly creative perspective, it was a waste of time.

Laurent I completely agree. We took that step knowingly and it was comfortable

but we yearned for creative fulfillment. You're basically asked to stick to what's worked with consumers before so they'll keep buying cereal and taking mortgages and that's not very conducive to innovation or creative breakthroughs.

Todd And that's even the case having worked in a company like Partizan. From the outside looking in, the years you were at Partizan was like a golden era. There were amazing talents there.

David Yes, we complain, but being at Partizan back then was the bee's knees, and working with Georges Berman, the boss, remains one of my fondest memories of those days. He protected the artists. We didn't have to make too many compromises. He actually gave us a lot of support with *Black Holes* with no strings attached. A real class act.

Todd Is that the period when you met and became friends with Quentin Dupieux? Because you all were at Partizan at the same time, or was that relationship already before that?

David He was a friend before, we met during the production of *Rascals*. I did some animated visuals for his first album and stuff. In fact, Quentin introduced us to Partizan.

Todd Was the move to Los Angeles and that whole transition about regaining creative control and stepping out of that commercial industry that you'd been so much a part of?

David Kind of. But It was more a tribe affair. We moved with Kevin and Quentin and all the family, wives and son. It was more for a new experience. I was becoming bored of Paris, and I used to go to New York and Los Angeles a lot to visit Lola, my future wife. Quentin had shot *Rubber* in California and he loved L.A., too, and we decided to all move there together, to have a different experience, to live there and get inspired by the incredible energy, to try something new.

Laurent I stayed in Paris but nobody cares.

Kevin I think Todd is right actually. Unconsciously we all needed a change, and L.A. was the perfect place for that. We settled in the Hollywood Hills and lived as a colony in a bubble, doing nothing but creating stuff. David was recovering from what he used to call his "lost years"

in advertising and came back to his roots: painting and experimentation. At that time I was obsessed with cinematic language, experimenting with framing and editing, and naturally we started making short experimental videos together.

Todd Graffiti work and street art is looked at differently now than it would've been 20 years ago, certainly here. I think Europe was ahead of North America in that regard. But you all come out of backgrounds that in general, have been seen as really outside of the art world and in some cases, even opposed to art. Kevin, in particular, having trained as a lawyer – if you imagine the exact opposite of being an artist, it's probably a lawyer. Did you have to fight for recognition within that space, and how have you seen things change and the response to your work in the worlds you come out of change over the years?

Kevin Yes the step between the legal world and the art world is pretty big. But personally I've never had the impression of belonging to any of these worlds. As I was studying law, I realized the human obsession for codifying and regulating all aspects of life. And you're absolutely right, art is at the extreme opposite. After looking at life through a grid of rules, I really needed to unveil the essence of things, hidden behind codes and appearances. But I don't have a lot to say about that because for me the transition was pretty easy. My parents were very supportive and I was surrounded by great artists like Quentin and David so... I don't know, David what you want to say about it.

David About your studies?

Kevin No.

David About what?

Todd About how you were as somebody coming out of commercials and out of animation. You've basically lived the emergence of a new medium. Like you were saying, at the beginning of digital art, it really was just... here's a square, here's a circle, here's... it was very, very basic in digital 3D animation and even now do people even fully understand what can be done with it yet? Are we still... have we gotten there?

David At the beginning I think people didn't understand what I was doing. I almost totally stopped painting on walls when the first personal computer came around 1995-1996 . Because I was

appreciated for my art, a lot of people didn't understand why I stopped painting. It was a strange decision for some of my friends. To me it made perfect sense because when I was in Gobelins, animation really was a team project with a certain compartmentalization and specialization. With the beginning of home computers, suddenly you could make an entire film by yourself. For me, it was a revolution because I was a lonely artist with a big ego and sharing the glory wasn't an option. That's why I stopped animation after the school. But with that new tool, everything was different. You could do an entire movie by yourself and keep the glory the big difference being that when I painted, people saw my work on the streets or in magazines, now the only glory my work got was from the hard drives it was stored in. I went from one extreme to the other: when you're painting a wall, you pace, you make big movements, you crack jokes with your buddies, you can have a whole life while you're doing it. With 3D, you barely move, you're locked in to your computer, nose to the screen, losing your mind trying to figure out how it works, finessing details that probably no one will ever notice but you. All your jokes now revolve around plug-ins. You become a kind of roach, but a divine roach, who creates worlds. I've never felt such an intense degree of satisfaction as when it goes well. And particularly with *Black Holes*, where I spent a whole year glued to the computer. I barely said hi to people who came by, my wife's friends who probably thought she'd married an Asperger case. But in my world, I was an all-powerful God, the master of my Universe, it was thrilling. But I digress. What was the question?

Kevin You decided to go back to animation only after powerful PCs came? I didn't know...

David Not all that powerful at the time, but yeah.

Todd It feels like we're in an interesting moment in digital art right now. I have a number of friends who are filmmakers that have started crossing into the gaming world. And one of the points they make a lot is that we're still making games a certain way because that's the way that narratives have been understood and people are just starting to understand that it doesn't actually have to be that way, that it's the emergence of an actual new medium. And we need to create a new language with it, and I think something similar is happening in VR. As an example,

where the early experiments in VR, people have walked into them and they think, okay it's going to be like a short film except all around you. And we're only just starting to understand it's a complete different medium. And you can use it that way, but you can also do a lot of other things. And it feels like there's something similar happening in all digital art, and digital animation as well. Pixar is always going to dominate so much of the conversation of what digital animation can be because they make so much money. But it can also be something radically different than that.

Kevin Totally. Industry is synonymous with standardization. And at the same time it needs innovation, disruption and creativity to survive and evolve. As artists, that's the sweet spot for us. We're not in the same league as what the studios are putting out – and they're very good at it, by the way, that's not the point – but we live elsewhere, on the edge. We're outsiders, we're merely flirting with the Industry. Here's how we work: we spend most of our time tinkering, noodling, trying stuff out, whether it be stylistically or through what we're saying. And when we hit something interesting, we try to integrate it into a bigger audience project... This is where technology plays a very important part in our process. It's true that animation is at the core of the evolution of technology, and when... Actually this is something we noticed with David. We are as much excited about the technology as the art itself. The technology is a real engine for creativity and for expression and for example, I think every project David, Laurent and then Meat Dept. has initiated has been, at the beginning, driven by the excitement of playing with a new technology. So it was not about what is expressed, but the expression itself with this new medium. This is also why we got interested in VR - even before the Oculus Rift came out - this is still virgin territory, with no rules, that we can explore freely.

David I have nothing else to say, for real. You're right Kevin.

Laurent Me neither.

Todd That leads to one of the points I made in my notes here, is that when you look through the history of your reel and as things were developing, it's pretty easy to see a really distinct style emerging especially when you're playing with your human figures. You get those exaggerated features and the physics of it. And there's this playfulness and a surreal element to it

that I think is really distinctly yours. It's not hard to tell that is you, and also feels very, very European in origin. There's nobody in America doing this sort of things. Are there particular artists that you would point to as influences, as things that you're looking to incorporate or is it more that you've got a new physics engine and something strikes you as being funny? How much is it you looking at other people and influences and saying, I think that's someone who's really interesting and I want to put my own spin on it and how much is it you've got this new tool and new toy and you're just playing?

David I think in term of style, I have, and my brother too, we have a lot of different influences. But to make it special in animation, the emergence of new technology is crucial.

Laurent With David we share a lot of influences because we read a lot of comic books and watch a lot of art and films when we were young, the list would be too long. I think we all feed on each other, without realizing it sometimes. It's hard for us to trace the genesis and say what makes our style different because to me it's something that comes out naturally.

Kevin I'm sure technology has a role to play in the way David and Laurent surpass their influences and create something new. It's hard to say, but the idea is that the technology is a cool way to reinvent yourself while keeping your style alive.

Todd I think one of the really key elements of your style that stands out immediately is the way you approach your human figures. They exist in a very odd combination of being very obviously artificial - they're definitely CG and the proportions are odd and exaggerated - but then with some elements that are almost photo real layered in. And those photo real elements exaggerate the humanity of the characters in ways that almost always are very not flattering. But it's not mean, it's playful and I think as an audience, it leaves you in this really unusual spot where you're looking at it, trying to define it, and how that's reflecting humanity and people. It's cynical but it's also very fun and it leaves you, as an audience, questioning. Are you optimists about people? Are you pessimists? Are you something in between?

David I think we are very optimistic in our... How do you say... Our Pessimism?

Todd You're optimistic in your pessimism?

David Exactly, if by pessimism you mean being resigned to human stupidity. But there is joy in accepting one's stupidity and that of others. Especially that of others. And to portray it with benevolence can be very liberating. I love human stupidity, it's everywhere, it's a beautiful flower demanding to be plucked and admired. It imbues all our social interactions, it is displayed in popular songs, spoken by actor who utter opinions far beyond the realm of their expertise, and in myself when I try to make jokes at my butcher's. The constant hum of opinions emitted by people convinced they have an original thought is fascinating, myself included of course. Sometimes I reminisce over my younger self and I am struck by how stupid I was. I'll probably be ashamed of this interview in 5 years. The only time I feel shielded from it is when I listen to astrophysicists on podcasts. I'd like to meet some live ones to see if that's just an illusion. In fact, constant unedited flow of thoughts is the subject of our series *The World According to François-Remy Jeansac*, which went by mostly unnoticed but it sure to delight.

Laurent It's true. This is something you find in every piece. *Black Holes* is maybe more cartoony than some more experimental works, but there is something very exciting and confusing about this. What you said, the caricature way of making something hyper real. The contrast between the realistic aspect of the textures, of the lighting, of the skin, combined with the weird proportions makes something really strange for the eye of the public.

Kevin In the end, in our films, we're just showing humans interacting, there's nothing special about this. But we do it a certain way, we shift things to remind ourselves that we, humans are strange and have ridiculous behaviors sometimes. And we just decided to laugh about it.

David I think that in United-States and in every country, there are habits in design. There is always the same basis in the work. Even if it's great, there is only one way to draw characters. It's very academic. Every character is the same. I feel that. I think the reason why our characters are so strange and profound is because they are inexpressive and a big part of the job is done with your brain which leaves some room for interpretation. You're not lead by

the hand the whole way through. I think that's a crucial aspect of the experience. Am I making sense?

Todd Yes.

David Cool, cause I wasn't sure.

Todd In your work, do you see the way that you use the humor as more of a tool or as a weapon or as a toy?

David Good question.

Kevin I think it's a goal. I see it as a goal. What makes us laugh, the mechanics and the mystery behind it and what we can learn from it about ourselves. I don't know.

David Sometime, it's a weapon, too, because it's often the only decent way to express something mean.

Kevin But I don't know... It's interesting to... How do you perceive the sense of humor from your point of view, Todd?

Todd I see it in many cases, talking about *Black Holes* in particular. I think the way you use humor there is very similar to how Terry Gilliam uses it in *Brazil*. And I think there's some design overlaps as well, like how Terry loves his really grotesque fish eye close ups and he loves to distort the faces of his characters. He does it to accent the grotesque in service of satire. In *Brazil*, Katherine Helmond, how she keeps having these horrible plastic surgeries that are just making her look worse and worse and worse and worse. He definitely makes her look worse every time, but he makes her look worse in really funny ways. So if you were just to say bluntly how angry he is at people, you would just feel like you were being shouted at all the time. To me, there's some parallels there.

Laurent Interesting... I agree.

Todd Speaking about your body of work, there's one really obvious outlier that I wanted to ask about. The one really different piece is back at the beginning, the UFO sightings videos made by David, which are very hyper real. They came at a time when people were only just beginning to understand viral video right at the beginning of the YouTube era. This was the same time that Neil Blomkamp made *Welcome To Joburg* and used that to launch himself in to features. When you made those UFO videos were you aware of those other VFX guys moving to features?

Is that something you were hoping for or was it more an experiment to see what you could do and what would happen?

David No I didn't want to do make VFX or get into movies, I had just stopped doing commercials and I wanted to focus on small personal projects. It was the very beginning of YouTube. Before the one you're talking about, the *UFO Haiti* video, I did a lot of fake videos and posted them on my profile, waited for other people to download them and repost them and then deleted my profiles. It was like an experiment to see how these videos could live on the internet and how people would react to them. It was the beginning of YouTube and people were very naïve. It was cruel because I was laughing at the reaction. I loved to see the comments, et cetera, et cetera. It was a total different era. Today, if you post a fake video, even if it's super realistic, I don't think anybody would believe in it. But it was part of personal experiment. For me, it was art. I did, I don't know, maybe 30 fake videos like that with a lot of views, each one between 500,000 and 5 million views. And suddenly, I did this Haiti video that hits 20 million views and it was crazy for the era. The Los Angeles Times called me, there were television shows reporting about this video and I was a little bit frightened by the reaction. I was just living in my little flat and doing this stuff and there was this video playing on a loop on CNN. It was really strange.

Kevin This is connected to what we said earlier. David was actually testing a new 3D software out. This is how he made these videos. He really wanted to try this new software and at the same time, he had this idea of experimenting people's reactions on YouTube at the beginning of amateur video streaming. I think he just did it for that reason, because right after, some studios asked David to supervise visual effects designs on science-fiction movies and David declined the offers.

Todd I just watched the Haiti video again yesterday. First time in a long time that I'd watched it, and it still looks amazing. It really holds up.

David I just can see all the errors in this video but it's still great. It's still great.

Kevin You remember this stupid film, *Battle Los Angeles*. They actually copied that UFO, from the Haiti video.

David I think it was the guys who asked me to supervise the special effects. I'm not sure because we didn't talk about the movie in details, but they just said that it was about an invasion. Maybe it's that.

Todd Just for my own curiosity, because it's my favorite thing that you've ever done, in *Black Holes* who came up with the idea of the hyper intelligent melon and how hard did you laugh when that first got written down?

David It was very spontaneous. It was funny... it was very funny with Laurent... Did you see the first version of *Black Holes: Pierre The Astronaut*?

Todd Yes. Yes I have.

David Now it's pretty old. It was done in 2000, I think. I don't exactly remember how the idea came, I only remember writing the script in the terrace of a cafe. At the time I wanted to test After Effects to do an animation film and it wasn't created for that. It was just a compositing software... Anyways, the film came from that, but I don't exactly remember how the idea of a sentient melon came.

Todd To me it seems to come back to that idea of you being optimistic about your pessimism. That masculinity is so fragile that you can be drawn into a competition with a piece of fruit.

David I hadn't thought of it that way, it's a topic that wasn't so hot back then. It was a much lighter, absurdist intention. But it's very timely now that we're writing the series. Totally in the Zeitgeist.

Kevin Now that we're writing the series, we are doing everything we can to keep that spontaneity. It's complicated because we have to write a show that lasts 12 episodes with dramatic tensions, characters arcs and so on, but we are really trying to keep some space for these spontaneous ideas to come up, without really knowing where they come from. This is precious.

Todd Brown

Programmeur de festivals de films et fondateur du site ScreenAnarchy.com (à l'origine TwitchFilm.com), Todd Brown a rejoint XYZ Films en 2009 comme responsable des acquisitions internationales. Au cours de sa carrière chez XYZ, Brown s'est concentré sur les talents et les territoires émergents et a été producteur ou producteur exécutif d'un large éventail de titres sélectionnés à Cannes, Toronto et Sundance tels que *The Raid*, *Spring*, *Bushwick*, *XX*. En dehors de ses activités chez XYZ, Brown est également à la tête du Macao Project Market, un marché international de coproduction axé sur des projets qui relient les éléments asiatiques et occidentaux dans le cadre du International Film Festival And Awards Macao.

Todd Brown

An experienced film festival programmer and founder of international and independent film focused website ScreenAnarchy.com (originally TwitchFilm.com), Todd Brown joined XYZ Films in 2009 as Head of International Acquisitions. In his time at XYZ, Brown has shown a strong focus on emerging talent and territories and has served as a producer or executive producer on a wide range of Cannes, Toronto and Sundance selected titles such as *The Raid*, *Spring*, *Bushwick*, *XX* and many more. Outside of his work at XYZ, Brown is also the head of the Macao Project Market - an international co-production market focused on projects that bridge Asian and Western elements that operates as part of the International Film Festival And Awards Macao.

Ce catalogue est publié à l'occasion de l'exposition *Everything Meat Dept.* présentée du 15 octobre au 16 novembre 2019 à l'Espace d'art contemporain du Cyel, dans le cadre du 10e Festival International du Film de La Roche-sur-Yon.

Commissariat : Charlotte Serrand et Paolo Moretti
 Coordination : Anne Cadiou
 Montage : Vanessa Petit, Émilie Rodière, les équipes du Cyel et du Musée municipal

Éditeur : Festival International du Film de La Roche-sur-Yon
 Direction artistique : Warner Brosse
 Remerciements : Cyrielle Gulacsy, Claire Maurer
 Crédits images : © Meat Dept.
 Traduction du texte : Lola Delon
 Coordination éditoriale : Charlotte Serrand et Jean Pierre Caillet

L'exposition *Everything Meat Dept.* est organisée par Le Festival International du Film de La Roche-sur-Yon et la Ville de La Roche-sur-Yon.

Avec le soutien de la Loco Numérique, de la NEF Animation, de Samsung et de Emmaüs.

Achévé d'imprimer en octobre 2019 sur les presses de l'imprimerie Belz
 Cette édition est gratuite et ne peut être vendue. Reproduction interdite.

Dépôt légal : octobre 2019
 ISBN : 978-2-9562191-1-8



MEATDEPT.



Composé des artistes David Nicolas, Laurent Nicolas et Kevin Van Der Meiren, le collectif Meat Department, basé entre Paris et Los Angeles, œuvre dans le domaine de l'animation, des arts graphiques, de la peinture, de la publicité, de la réalité virtuelle et de la création numérique. Issu du milieu du street art, Meat Dept. a développé un style unique, burlesque et élégant, qui puise profondément ses racines dans l'art et dans le langage cinématographique. Le trio est notamment connu pour la création et la réalisation de séries comme *Lascars* (1999), *L'Abécédaire de François-Rémy Jeansac* (2010), la réalisation des clips de Supermen Lovers *Starlight* (2000), de Super Furry Animals *It's not the end of the world* (2001) ou de Mr. Oizo & Charli XCX *Hand In The Fire* (2016), ainsi que pour leurs collaborations avec le réalisateur Quentin Dupieux. Leur court-métrage d'animation *Black Holes* (2017) a été présenté dans de nombreux festivals dont Sundance et le Festival International du Film de La Roche-sur-Yon, et est actuellement en cours d'adaptation en série télévisée d'animation avec un studio *major* hollywoodien.