

A stylized, abstract illustration of a face in shades of blue, purple, and pink. The face has large, expressive eyes with thick purple outlines and black pupils. The lips are also stylized with thick black outlines. The background is a gradient of these colors, with some faint, larger-scale versions of the face's features.

27/01 → 11/03/2007

histoires animées

COMMISSAIRES : JUAN ANTONIO ÁLVAREZ REYES,
LAURENCE DREYFUS, MARTA GILI, NEUS MIRÓ

→ DOSSIER DE PRESSE

LE FRESNOY STUDIO NATIONAL
DES ARTS
CONTEMPORAINS

Histoires Animées

Commissaires : Juan Antonio Álvarez Reyes, Laurence Dreyfus,
Marta Gili, Neus Miró
Scénographe : Christian Kieckens

Exposition

du 27 janvier au 11 mars 2007

Vernissage le vendredi 26 janvier 2007 à partir de 18h30

Voyage de presse le vendredi 26 janvier 2007

Contacts presse

Michèle Vibert, Responsable de la communication
T : + 33 (0) 3 20 28 38 05

Christelle Dhiver, Assistante de communication
T : + 33 (0) 3 20 28 38 61

E-mail : communication@lefresnoy.net

Présentation générale	4
Par Josep F. de Conrado i Villalonga et Alain Fleischer	
Introduction par Marta Gili	6
Les soirées	9
Les artistes	11
Les œuvres	14
Activités Pédagogiques	47
Informations Pratiques	48
Prochainement	49

Les bandes dessinées, les dessins animés et les animations par ordinateur font aujourd'hui partie du monde de l'art. Ils constituent même l'un des médias les plus intéressants pour appréhender une réalité complexe qui se laisse de moins en moins représenter par des médias "objectifs".

Pendant une bonne partie du 20^e siècle, l'art engagé et la littérature critique se sont identifiés au réalisme. Écrivains et artistes se sont proposés de montrer ce qui se passait dans le monde avec la plus grande objectivité, en tâchant d'effacer leur personnalité et de faire disparaître leur style. On croyait alors que l'efficacité des événements reproduits de la façon la plus directe possible suffirait à éveiller la conscience critique chez le spectateur. Le visiteur d'expositions et le lecteur de romans devaient adopter un rôle actif et s'impliquer dans l'œuvre afin de finir de construire le sens. Aux antipodes de ce modèle d'art engagé avec la réalité, l'imagination et la fantaisie ont été considérées pendant très longtemps comme un art de l'évasion.

Au cours des années cinquante et, surtout, des années soixante, le contexte change : l'art intègre le discours des moyens de communication et les formes de culture populaires des sociétés industrialisées, et les utilise avec une finalité propre. Les images des bandes dessinées ou des films de dessins animés sont extraites de leur contexte et manipulées dans un processus d'inversion qui ouvre des possibilités extraordinaires à la critique sociale et à l'art politique. Le temps passe et il ne s'agit plus seulement de subversion : les images animées s'offrent à l'artiste comme un média, avec de formidables possibilités d'expression. L'utilisation des images objectives que font les grands journaux et les chaînes de télévision peut parfois en dénaturer le sens. Ainsi, de nombreux artistes se sentent parfois plus à l'aise avec des images issues de l'imagination et de la fantaisie qu'avec des documentaires. Leurs histoires ne constituent pas un échappatoire, bien au contraire : elles approfondissent les aspects les moins visibles de la réalité et les mettent en lumière, avec toute leur charge symbolique.

Pour expliquer ce processus fascinant et montrer la vitalité des images animées dans l'art actuel, la Obra Social "la Caixa", en collaboration avec Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, a organisé l'exposition *Histoires animées*, qui sera présentée au public à la CaixaForum de Barcelone, puis à la Sala Rekalde de Bilbao et au Fresnoy. Il s'agit d'une exposition toute en suggestions, qui présente au public des œuvres de plus de trente artistes jamais exposées conjointement, afin de dévoiler un phénomène émergent et une nouvelle sensibilité collective.

Histoires animées fait partie d'un ensemble d'expositions de la Obra Social "la Caixa", montées avec l'objectif de diffuser certains des aspects les plus innovants de la plastique actuelle et de les faire connaître à un public qui ne fréquente pas forcément les centres d'art contemporain. Le récent succès de l'exposition *Tiempos de vídeo 1965-2005* prouve que le public est favorable à ce modèle combinant recherche et audace formelle avec une volonté de divulgation et d'intégration.

Pour Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, cette exposition est une occasion de célébrer l'innovation esthétique et le croisement de diverses pratiques artistiques, deux de ses principes fondateurs. En plus de proposer une large variété de traitements plastiques, de formats et de genres, les œuvres sélectionnées posent un regard critique sur le monde qui nous entoure par le biais de moyens et de langages rarement utilisés dans cette optique. Dans son programme d'activités, qui comprend la formation, la production et la diffusion artistique et audiovisuelle des créations les plus contemporaines, Le Fresnoy se réjouit de pouvoir montrer à ses étudiants et son public intéressé par l'art la diversité, la vitalité et les possibilités esthétiques d'œuvres réalisées en animation. La présente exposition comprend une installation produite par Le Fresnoy et réalisée par un artiste professeur invité, Sven Pålsson.

La Fundació "la Caixa" et Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains tiennent à remercier tous les artistes présents à cette exposition et à souligner le travail des commissaires Juan Antonio Álvarez Reyes, Laurence Dreyfus, Marta Gili et Neus Miró, qui se sont chargés de la sélection et du montage.

Josep F. de Conrado i Villalonga
Directeur Général de la Fundació "la Caixa"

Alain Fleischer
Directeur du Fresnoy – Studio national des arts contemporains

La réalité ressemble de moins en moins à la réalité. Jamais les images n'avaient eu la capacité de véhiculer autant d'information et de désinformation dans une seule prise, un même cadrage, un seul pixel.

Le discrédit de l'image, soit-elle photographique, cinématographique ou numérique, en tant que certificat de la réalité, a ouvert la voie à de nouveaux moyens de diffusion des discours sur notre expérience de vie. Ces dernières années, l'art et le cinéma documentaire se sont rencontrés à de nombreuses reprises, avec des résultats très concluants. Tous deux ont remis en question avec véhémence des concepts tels que réalité, authenticité ou évidence, lançant un regard critique sur le régime de vérité universelle qui entoure depuis toujours les pratiques documentaires. "Redonner de la pertinence au documentaire revient – d'après Jean-Pierre Rehm, dans le texte de présentation du catalogue de l'exposition *Fictions documentaires* – d'abord à accepter qu'il ne soit plus le véhicule d'une supposée transparence. Cela revient encore à assumer que... lui-même se reconnaît en tant qu'objet d'étude, document parmi les documents, chaînon d'un processus d'interprétation livré à la liberté politique du spectateur"^[1].

Tout au long de l'histoire de l'art, "ce qui nous arrive" a connu des formes de représentation liées non pas à l'analogie, mais à la fantaisie et à la magie. Avec le même discours critique avec lequel l'art contemporain avait ouvert la porte au cinéma documentaire, il offre aujourd'hui une passerelle au cinéma d'animation. Par le biais de stratégies documentaires, on avait tenté d'explorer la construction de récits qui désarticulaient des notions telles que la transparence, la crédibilité ou la certitude. Aujourd'hui, en créant des univers animés, les pratiques artistiques contemporaines explorent le revers de la médaille, c'est-à-dire la désarticulation des politiques de la vérité, discréditant ceux qui s'érigent en interprètes autorisés de la vérité sociale.

Le cinéma d'animation sélectionné pour cette exposition entretient des liens particuliers avec les tactiques propres du média que sont la caricature, l'anecdote, la plaisanterie, la satire, le récit, la fable ou l'allégorie. Mais c'est peut-être bien la parodie, dans le sens que lui donne Giorgio Agamben, celui d'"opposé symétrique de la fiction", qui situe le mieux le cinéma d'animation entre la réalité et la fiction. "La parodie – selon Agamben – ne remet pas en question, comme la fiction, la réalité de son objet ; celui-ci est si insupportablement réel que l'on fait tout pour le tenir à distance"^[2].

Les récits de *Histoires animées* ne sont donc pas des fictions, mais des scissions entre le monde et sa représentation. Et comme la réalité est de plus en plus inénarrable, l'animation l'évoque ou la suggère, en recourant à des ruses parfois ironiques, parfois lyriques, souvent fantastiques. Dans *Histoires animées*, les artistes s'installent à la frontière entre ce qui peut et ce qui ne peut pas être dit, entre l'approprié et l'inapproprié, restituant à la fantasmagorie sa capacité à parier pour les différentes déclinaisons de la vérité. Ce qui est essentiellement une tâche politique.

[1] REHM, Jean-Pierre, dans "*Fictions Documentals*". Catalogue de l'exposition du même nom, dirigée par Jean-Pierre Rehm et Marta Gili, qui a eu lieu à la Caixaforum (Barcelone) de mars à juin 2004. P. 11. Ed.Fundació "la Caixa", Barcelone, 2004.

[2] AGAMBEN, Giorgio. "*Profanaciones*". P. 63. Editions Anagrama, Barcelone, 2005

Se retrancher dans l'univers de la parodie, où les crabes philosophent (Arthur de Pins), où un chef d'Etat danse le *rap* (Susanne Jirkuff), où les mannequins s'interrogent sur leur véritable identité en tant que sujets (Lev Yilmaz, Lars Arrhenius), est un réflexe qui protège de la nonchalance critique et du vertige du quotidien. Les enfants le savent très bien, qui attendent qu'on leur raconte une histoire avant de s'endormir pour figer la peur et se plonger dans un sommeil réparateur.

La magie est une façon de donner du sens à la réalité, surtout quand celle-ci est excessive (Cecilia Lundqvist). Le terrifiant récit à la première personne, de vive voix, des expériences d'un enfant pendant la guerre des Balkans (Sheila M. Sofian) n'est pas assorti d'un flux de photographies redondantes du conflit. On ne peut présenter, encore une fois, une réalité fragmentée, déconnectée ou inachevée. Dans ce cas, le trait, le geste et le dessin franchissent le seuil séparant le mot de l'image et nous accompagnent jusque dans les profondeurs de la douleur et de l'absurde. Il ne s'agit probablement pas de jeter un sort sur les images photographiques, car "les images ne te demandent rien, elles admettent juste que le monde est plein d'atrocités" (Susan Sontag/Kota Ezawa), mais de tenter d'imaginer l'inimaginable. Comment représenter l'absence, la terreur ou le déracinement ? (Carlos Amorales, Zilla Leutenegger, Sven Pålsson, Sara Serrano et Eduardo Balanza, Magnus Wallin.) De quelle façon se construisent, à l'époque du capitalisme culturel, les notions de communauté et de subjectivité ? (Benoît Broisat, Shelley Eshkar et Paul Kaiser, Simon Faithfull, Ruth Gómez, Basim Magdy, Joshua Mosley, Yusuke Sakamoto, Catherina van Eetvelde et Abigail Lang, Martijn Veldhoen.) Comment mettre à l'index les politiques de spéculation et de dévastation de l'environnement ? (J. Tobias Anderson, Donna Conlon, Till Novak, Hans Op de Beeck, Miguel Soares.) Enfin, comment récupérer les histoires niées de l'Histoire ? (Cristina Lucas, Feng Menbo).

Histoires animées a la volonté non pas de déployer le grand éventail de recours que la technologie numérique met au service de l'animation, mais d'explorer de quelle façon ces stratégies créatives sont capables d'assumer des responsabilités critiques face à l'hégémonie de la *désinformation* audiovisuelle.

Il plane, à la fois sur l'exposition et probablement sur la société en général, un certain air de mélancolie politique, un sentiment profond de perte de quelque chose que nous ne saurions décrire, une crise du sens. Les théories sont nombreuses à ce sujet, aussi nombreuses que le point de départ pour lequel on opte : religieux, psychologique ou politique. Des mots comme "subversion", "révolution", "imagination", "information", "connaissance" ou "création" sont tombés dans le giron de personnes qui s'en servent avec la même frivolité que celui qui mélange un grand cru classé avec de l'eau minérale, ou qui les commercialisent comme des denrées exotiques à recycler et à consommer sur le champ.

Mais il n'existe pas d'ennemi identifiable à qui l'on pourrait attribuer tous ces maux, ni de dictateur unique à attaquer. Il s'agit d'un courant qui est en train de s'enkyster dans notre Histoire, dans lequel les produits symboliques, c'est-à-dire la culture, sont produits et proposés comme des marchandises, où l'on encourage la brièveté au détriment de la contemplation, la trivialité avant la réflexion. "*Tout cela 'respire ensemble', souffle dans la même direction d'une société où toute critique perd son efficacité*", écrivait Cornelius Castoriadis. Mais s'il est vrai, comme le reconnaît Castoriadis, que "les gens sont encore capables de suivre un discours argumenté", il est tout aussi vrai que "le système et les médias 'forment' (ou plutôt déforment systématiquement) les gens de telle façon qu'ils ne puissent plus s'intéresser à rien qui dépasse quelques secondes, ou au maximum quelques minutes"^[3].

Cette exposition est destinée "à tous les publics", mais elle souhaite secouer cet euphémisme suranné. Il s'agit d'une proposition lancée à la sphère publique, avec la volonté d'entrer en résonance ou de se connecter avec le côté imperceptible ou invisible – lire symbolique – qui habite chacun des individus composant la communauté. C'est une définition culturelle, cela va de soi. Or, nous savons tous qu'à l'heure actuelle, les biens symboliques sont tous étroitement liés à l'économie politique.

La mission de contrecarrer la civilisation de la consommation et du divertissement facile et rapide est pratiquement impossible. Nous sommes englués dans un système dans lequel l'artiste comme le spectateur ne fantasment plus sur des actes héroïques qui secouent les pratiques sociales de domination ou de subordination. Mais nous pourrions toujours ressentir une certaine libération, à la façon de Don Quichotte, en jouant dans la sphère des représentations symboliques.

Le seul exploit que nous puissions éventuellement nous permettre, dans ce cas, serait celui de marquer notre désaccord avec l'imagination et la force qui, paradoxalement, naissent de notre incertitude. Et "que devons-nous faire de nos imaginations ?, se demande Agamben, non sans lucidité. Les recomposer, les croire au point de devoir les détruire ou les falsifier. Mais à la fin, quand elles se révèlent vides, insatisfaites, quand elles dévoilent le néant dont elles se nourrissent, elles nous font payer le prix de leur vérité, comprendre que Dulcinée – que nous avons sauvée – ne peut pas nous aimer"^[4].

Mais avant que la révélation de cette vérité ne nous rende à la raison, nous pourrions arpenter les chemins tracés par notre délire et y découvrir certaines vérités que la sagesse est incapable de supporter.

Marta Gili, mars 2006

^[3] CASTORIADIS, Cornelius. "*Ciudadanos sin brújula*". P. 99. Editions Coyoacán. Mexique, 2005

^[4] AGAMBEN, Giorgio. "*Profanaciones*". P. 124. Editions Anagrama, Barcelone, 2005

Lundi 5 février 2007 – 19h : Soirée Norman McLaren

En présence d'André S. Labarthe, cinéaste, fondateur avec Janine Bazin de la collection « Cinéma, de notre temps »

Norman McLaren tient une place essentielle dans l'histoire du cinéma d'animation, mais également de l'art moderne. Définissant le cinéaste d'animation comme un peintre dans son atelier, il privilégie les techniques légères comme le dessin sur pellicule et le papier découpé. Il mène une réflexion permanente sur le cinéma, sa nature et sa spécificité, ce qui le fait apprécier d'artistes comme Picasso, Pierre Boulez, François Truffaut. La très grande qualité de son travail lui vaut une reconnaissance internationale avec plus de 200 prix dont un Oscar en 1952 pour *Voisins (Neighbours)* et la Palme d'or du court métrage du Festival de Cannes en 1955 pour *Blinkity Blank*. Son œuvre continue, aujourd'hui encore, de séduire les jeunes générations.

Discours de Bienvenue de Norman McLaren, 1961 / 6'53

Norman McLaren d'André S. Labarthe, 2001 / 55'

Blinkity Blank, 1955 / 5'15

La poulette grise, 1947 / 5'32

Caprice en couleurs (Begone Dull Care) de Evelyn Lambart et Norman McLaren
1949 / 7'47

Il était une chaise (A Chairy Tale) de Claude Jutra et Norman McLaren, 1957 / 9'52

Étoiles et Bandes (Stars and Stripes), 1940 / 2'

Voisins (Neighbours), 1952 / 8'06

Fiddle de-dee, 1947 / 3'22

McLaren par McLaren, 7'56

Jeudi 15 février 2007 – 19h : Soirée privée, organisée pour les Amis du Fresnoy

Visite privée de l'exposition, en présence de Laurence Dreyfus, commissaire et des artistes Benoit Broisat et Camille Henrot, qui présenteront leurs œuvres et leur démarche artistique.

Jeudi 1^{er} mars 2007 – 20h : *Le Nord s'anime 2*

Soirée en partenariat avec Les films du Nord (Arnaud Demuynck) et le CRRAV

Créés en octobre 1995 par Arnaud Demuynck et Laurence Deydier, Les Films du Nord sont devenus en quelques années l'une des plus importantes sociétés de production de courts métrages en dessins animés en France.

A l'occasion de l'exposition *Histoires animées*, Le Fresnoy vous invite à découvrir une sélection des productions de cet acteur majeur du cinéma d'animation de la Région Nord-Pas de Calais. Cette soirée de projection présentera des courts-métrages inventifs combinant expérimentations techniques et propos artistiques originaux. Au programme : une trilogie de dessins animés chorégraphiques d'Arnaud Demuynck, et d'autres surprises inédites.

Courts-métrages

Recto Verso, *Le Pont* (en cours de tournage), *Signes de vie* (trilogie), *Irinka et Sandrinka*, *A l'Ombre du voile* (trilogie), *Vos Papiers !*, *L'Evasion* (trilogie)

Vendredi 9 mars 2007 – 20h : *L'histoire caché du Petit Poucet*

Soirée en partenariat avec l'Opéra de Lille

Hans Op de Beeck, artiste flamand, 35 ans, est exposé dans les meilleures galeries de Belgique, des Pays-Bas, Berlin, New York, Belfast, ...

Il présentera en avant-première des images réalisées pour l'Opéra multimédia « Le Petit Poucet », composé par Georges Aperghis et programmé l'automne prochain à l'Opéra de Lille.

Hans Op de Beeck évoquera également l'ensemble de son travail et plus particulièrement son œuvre *Place (Gardening 2)* présentée dans l'exposition *Histoires animées*. **10**

Son univers est imprégné d'une douce désolation, d'une solitude ironique. Non pas dénonciation révoltée d'un monde féroce, mais exploration calme d'un univers où nous sommes en exil, en attente d'un événement qui ne surviendra pas, habitants de villes qui s'effondrent sans bruit et sans larmes.



Carlos AMORALES → Né au Mexique en 1970, vit et travaille à Amsterdam.

Dark Mirror. Vidéo, couleurs, 6'14", 2005

Manimal. Installation vidéo, noir et blanc, 5'30", 2005

J. Tobias ANDERSON → Né en Suède en 1971, vit et travaille à Stockholm.

Whereto I Go. DV Cam/DV, noir et blanc, 4'36", 2005

Lars ARRHENIUS → Né en Suède en 1966, vit et travaille à Londres.

The Man Without Qualities. Installation vidéo, couleurs, 8' (filmform), 2003

Benoît BROISAT → Né à Bonneville en 1980, vit et travaille à Paris.

Bonneville. Vidéo, film sonore, noir et blanc, 12'30", 2005

Place Franz Liszt. Installation vidéo, couleurs, 2006

Donna CONLON → Née à Atlanta (USA) en 1966, vit et travaille à Panama.

Espectros urbanos. Vidéo, couleurs, 2'34", 2004

Arthur DE PINS → Né en France en 1977.

La révolution des crabes. Film d'animation, noir et blanc, 5', 2004

www.metronomic-productions.com

Shelley ESHKAR → Né en 1970 à New York (USA), vit et travaille à New York

et Paul KAISER → Né en 1956 à Munich (Allemagne), Vit et travaille à New York.

Pedestrian. Installation vidéo, 13', 2002

Kota EZAWA → Né en Allemagne en 1969. Vit et travaille à San Francisco.

The Simpson Verdict. Vidéo, 3', 2002

Lennon, Sontag, Beuys. Vidéo, 2', 2004

Simon FAITHFULL → Né en Grande-Bretagne en 1966, vit et travaille à Londres.

13. Film d'animation, couleurs et noir et blanc, 5', 2005



Ruth GÓMEZ → Née en 1976 à Valladolid (Espagne).
Animales de compañía. 2'50, 2005

Camille HENROT → Née en 1978 à Paris, vit et travaille à Paris.
The Minimum of Life. Installation vidéo, 2006

Susanne JIRKUFF → Née en Autriche en 1966, vit et travaille à Vienne.
Feel It. Vidéo, 5'25'', 2004

William KENTRIDGE → Né en Afrique du Sud en 1955, vit et travaille à Johannesburg.
Shadow Procession. Vidéo projection, 1999

Zilla LEUTENEGGER → Née en Suisse en 1968, vit et travaille à Zürich.
Oh mein Papa. Installation vidéo, 3', 2003

Cristina LUCAS → Née en Espagne en 1973, vit et travaille à Madrid.
El eje del mal. Film d'animation, couleurs, 3', 2003

Cecilia LUNDQVIST → Née en Suède en 1971, vit et travaille à Stockholm.
Making Pancakes. Installation vidéo, couleurs, 4'58'', 2005

Basim MAGDY → Né en Egypte en 1971, vit et travaille au Caire.
Two days to Apocalypse. Vidéo d'animation, 3'40'', 2003

Feng MENGBO → Né en Chine en 1966, vit et travaille à Pékin.
Phantom Tales. Installation vidéo, 3 animations de 5' chacune, 2001

Joshua MOSLEY → Né au Texas en 1974, vit et travaille à Philadelphie.
A Vue. Vidéo d'animation, couleurs, 7'30'', 2004

Till NOWAK → Né en Allemagne en 1980, vit et travaille à Mainz.
Delivery. Film d'animation 3D, couleurs, 9', 2004



Hans OP DE BEECK → Né en Belgique en 1969, vit et travaille à Sint-Lukas.
Place (Gardening 2). Film d'animation, noir et blanc, 5'38'', 2004

Sven PÅHLSSON → Né en Norvège en 1965, vit et travaille à Oslo et à New York.
Balling Games. Installation vidéo, 2005

Yusuke SAKAMOTO → Né au Japon en 1985, vit à Sagami-hara City.
Yakisakana no Uta (La chanson du poisson grillé). Film d'animation, 4'36'', 2004

Sara SERRANO → Née en 1974 en Espagne
 et **Eduardo BALANZA** → Né en 1971 en Espagne
ATTA Airlines, Security Kit. Vidéo d'animation, 8'50'', 2004

Miguel SOARES → Né au Portugal en 1970, vit et travaille à Lisbonne.
Space Junk beta 1.0. Vidéo projection 3D, couleurs, 4'42'', 2001
Place in Time. Vidéo d'animation 3D, couleurs, 11'30'', 2005

Sheila M. SOFIAN → Née aux Etats Unis en 1962.
A conversation with Haris. Installation vidéo, couleurs, 6', 2001

Catharina VAN EETVELDE → Née en Belgique en 1967, vit et travaille à Montreuil.
 et **Abigail LANG** → Née en Allemagne en 1970, vit et travaille à Paris.
Cruise, a sluice project. DVD couleurs, 7'48'', 2004

Martijn VELDHOEN → Né à Amsterdam en 1962.
Momentum. Vidéo expérimentale, couleurs, 5'50'', 2003

Magnus WALLIN → Né en Suède en 1965, vit et travaille à Malmö.
Anatomic Flop. Installation vidéo, 3', 2003

Lev YILMAZ → Né en 1970 à San Francisco (USA).
Tales of Mere Existence: Protégé. Vidéo, 1'10'', 2000



Le loup, en tant que métaphore de l'homme, est récupéré par Carlos Amoraless pour parler de la situation mondiale de chaos apparent, de guerre, de terrorisme, d'affrontement et de mort. Si "l'homme est un loup pour l'homme", tel que l'avancait Plaute, puis, plus tard, Thomas Hobbes, la condition humaine collective, ses relations après le 11 septembre, seraient dominées par une culture de la peur et de la terreur. Les avions, symboles d'une communication rapide à l'échelle mondiale, sont devenus des allégories de la menace. Comme dans le film de Hitchcock, ce sont des oiseaux passés du statut de sympathiques témoins de la vie humaine à celui d'animaux menaçants et rebelles susceptibles de nous attaquer. Oiseaux, avions et loups, autant d'emblèmes de la violence symbolique à laquelle le citoyen est soumis dans le concept du "choc des civilisations".

Dark Mirror est une installation d'un écran en diagonale sur lequel sont projetées deux vidéos en vis à vis. Celle qui fait face au public propose une animation simple qui parle de la terreur individuelle face à un ennemi sans visage. En longeant la projection, on constate que la musique provient d'un pianiste, José María Serralde, qui joue un morceau composé spécialement pour cette œuvre, ce qui décuple l'intensité émotionnelle. C'est un clin d'œil aux premières années du cinéma, où l'animation jouait un rôle central.

Manimal, sa dernière production, est une animation directe en noir et blanc racontant le combat de deux meutes de loups qui s'affrontent pour le contrôle d'un territoire, qu'il s'agisse d'un paysage calciné, d'un parking d'avions ou d'une ville. Le succès ou l'échec de chaque meute ne change rien, car même la perspective d'une fuite massive ne pourrait adoucir l'atmosphère de guerre et le climat de terreur. Paradoxes de la situation actuelle ?

Juan Antonio Álvarez Reyes



Dans *Where to I go*, Anderson s'approprie à nouveau un extrait de film dans lequel on assiste à une confrontation pour le moins inquiétante. L'acteur principal rencontre son sosie, à moins que ce ne soit son ombre, et tous deux s'engagent dans une conversation altérée par de petites variantes qui accentuent le côté étrange. En fait, l'identité du personnage apparaît comme quelque chose de flexible, en construction. Il s'agit de scènes tirées de films américains des années 30, 40 et 50. Le spectateur les reconnaîtra facilement : il s'agit d'œuvres d'Alfred Hitchcock et de scènes jouées par Cary Grant.

Neus Miró



Ce film décrit, en plusieurs séquences inscrites dans un modèle narratif cause - conséquence, la vie anonyme d'un personnage anonyme. On découvre toutes les pages importantes de sa vie, depuis sa naissance jusqu'à sa mort : la jeunesse, le mariage, le travail, l'infidélité, la solitude, la maladie, etc. La bande sonore est une juxtaposition d'onomatopées qui traduisent l'état d'âme et les réactions des personnages. Un portrait aigre-doux d'une vie tout ce qu'il y a de banal.

Neus Miró

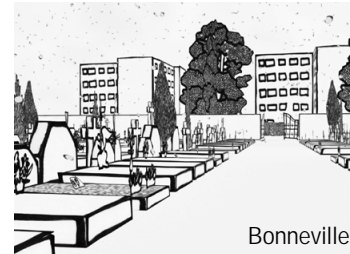


A la recherche d'une homologie perdue, Broisat montre que l'espace ne peut se réduire au lieu qu'il occupe. Ni accident ni esthétisation de la forme, ce n'est pas fomenter un complot au regard de la représentation que de mettre en image. Le constructivisme de Benoît Broisat restitue la représentation d'un lieu parisien – la place Franz Liszt – à partir des 43 témoignages écrits de ses habitants. Sans jamais user d'un quelconque matériel photographique autre que l'activité participante de l'image-en-récit de ses correspondants, Broisat recompose l'image et le(s) regard(s) au singulier-pluriel. A y regarder de plus près, en composant avec l'image et le regard – ce que d'un regard il reste dans l'image, ce que d'une image il reste dans un regard – Broisat aventure la subjectivité dans l'espace. Comme en musique, c'est la disjonction qui fait l'écoute, non l'avènement d'un accord.

Le [Projet Place Franz Liszt](#) est conçu comme une matrice visant à une représentation en mouvement. L'espacement des regards, l'irréductibilité des égards au réel, la brisure des visions dessinent les limites d'une cartographie intime et publique.

Dans [Bonneville](#), qui est aussi sa ville natale, il restitue un rapport sensible et intérieur aux souvenirs des espaces. Il initie une promenade mentale parmi les signes noirs de cette écriture contre l'oubli. Il n'y a pas, chez Broisat, de dissolution de l'image dans le hiatus répété des apparitions. La représentation n'est pas mise en demeure. Elle n'est ni une cartographie, ni une vacuité ni un au-delà qui s'affranchirait de la matérialité, mais un effort continu de penser l'espace comme immédiatement disponible et médiatement appréhendé. Un effort d'intelligence.

Union impensable et impossible divorce, la représentation est faite de l'image des autres et d'une "vision intuitive intérieure" elle-même contrariée, rectifiée, complétée. Coupée en différents états, espacée dans le temps, fantasmée, enfin confrontée aux récits de ses habitants, elle est en devenir. Place interdite et refusée à l'artiste – un tabou est précisément un non-lieu –, elle est l'objet d'une minutieuse enquête qui cherche à identifier des repères, à situer les points aveugles de l'armature urbaine de façon à faire coopérer la mémoire et la géométrie, le langage et l'image, l'effort d'imagination et le tissu du réel.



En rassemblant ainsi des éléments dépaysés par la différence des points de vue et des discours, Broisat propose un simulacre de Paris. Ces points d'histoire, de pierre et d'espace, une fois posés par les récits et l'intelligence intuitive de l'artiste ont à être vérifiés par les tenants du lieu. L'image ainsi dessinée est-elle conforme à ce qui est regardé ? A travers la demande qui lui est faite, le résident lui-même inaugure un nouveau regard sur cet espace qui lui était auparavant si familier.

Le [Projet Place Franz Liszt](#) et [Bonneville](#) sont des jeux de construction qui travaillent le sens en cherchant la forme. Les vidéos ne présentant ni début ni fin et les actions ne suivant pas une quelconque structure narrative, l'expérience ressemble à une pause de quelques minutes sur un banc public : le flâneur regarde le tumulte de la ville, les gens qui passent et autres petits incidents de "l'infra-ordinaire".

Soumettre les équivoques du discours à l'univoque de l'image n'est pas une simple façon de s'appropriier le réel, c'est redonner à l'espace ce qu'il offre au regard, une certaine liberté. Le lieu n'est pas un mirage. Le langage n'est pas qu'une Babel dissonante. En un mot comme en mille, quelque chose a bien lieu qui tient à l'espace. Encore faut-il interroger notre confiance à l'égard de la perception et ne pas économiser l'effort d'imagination. De la sorte, l'espace est toujours au bord de recevoir un supplément d'information. En incitant les habitants du lieu à rectifier ou à compléter une représentation de moins en moins spéculative – l'espace est à l'image de l'intensité de ses allers-retours, la description est le relais d'une analyse conceptuelle qui donne du temps à l'espace, c'est la durée elle-même qui devient architecture – le [Projet Place Franz Liszt](#) montre que l'espace n'est pas un simple donné qui pourrait se réduire au lieu qu'il occupe ; que médié, il n'existe qu'à proportion des mémoires qui l'animent et des perceptions qui le brisent, et que son évidence tient au paradoxe qu'il s'installe sur place en rejetant la possibilité même d'un emplacement.

Regard, objet regardé et regardant, symbole de tout ce que l'homme met en lui, l'espace ne sachant pas tenir en place, sa restitution est un aléa inachevé. Il est le signe ouvert "à travers lequel les hommes exercent la grande fonction de l'imaginaire".



Conlon recourt à une technique d'animation très rudimentaire pour dévoiler sa vision des grandes métropoles. Sur l'écran, on découvre de prime abord un paysage urbain qui pourrait correspondre à n'importe quelle ville. Au premier plan, un alignement de gratte-ciels. Ensuite, progressivement, le spectateur voit des amoncellements de tôles ondulées et de bouchons en plastique se superposer aux gratte-ciels, bientôt remplacés par de petits tas d'ordures.

Neus Miró



Après des études d'animation aux Arts-déco, il réalise *Géraldine*, son premier court-métrage, suivi de *l'Eau de Rose* en 2003 et de [La Révolution des Crabes](#) en 2004. Avec humour et dérision, l'ensemble de ces animations sont cocasses, à l'esprit critique cynique et vif. Partagé entre les films publicitaires et des films d'auteur sans commanditaires, il varie les plaisirs dans des sujets souvent humanistes. [La Révolution des Crabes](#) est un petit bijou de film, plusieurs fois récompensé.

L'histoire est la suivante :

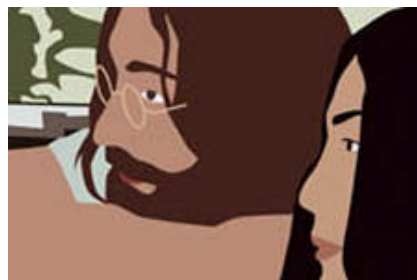
Dans l'estuaire de la Gironde, certains résidents ont une sérieuse infirmité qui tient à leur condition de "Pachygrapsus Marmoratus" appelés plus communément "chancres mous" ou "crabes dépressifs". Evoluant dans les anfractuosités rocheuses du littoral, entre les rochers repeints de fioul et les sables vaseux, nos crustacés dépressifs n'ont d'autre destin que de marcher droit – marcher en crabe –, en se déplaçant latéralement, poussant sur les pattes d'un côté et tirant avec les pattes opposées, toute une métaphore.

[La Révolution des Crabes](#) est un film d'animation 2D-3D en noir et blanc de 5 minutes réalisé par Arthur de Pins en 2004 et couronné par le Prix du Public au Festival d'Annecy en 2004. [La Révolution des Crabes](#) est une fable cynique sur le conformisme. Peu favorisés par leur condition de minorité industrialo-vaseuse, méprisés des tourteaux qui ont le privilège de leur direction, indifféremment écrasés enfin par les carcasses des pétroliers, le sort des crabes est peu enviable. Certains tournent en rond, mutilés par des enfants qui n'auront eu que faire de leurs revendications pendant que d'autres se font absurdement piétinés par les hommes. Mais le feu couve sous la cendre et une révolution se prépare. Poussé par la nécessité et une envie de philosophie, l'un d'entre eux entreprend de susciter une conscience de classe capable de porter les revendications révolutionnaires de la petite classe prolétarienne du littoral. « Les tourteaux ont le privilège de la direction, mais nous, si nous allons tout droit, du moins on va quelque part ». Projet d'émancipation et de liberté, révolte anarcho-syndicaliste... rien de cela n'y changera quelque chose. Ce n'est pas le discours philosophique qui convainc nos crabes à emprunter des chemins de traverse. C'est le jour où, sauvé in extremis par le naufrage d'un navire, le jour donc où il manque de se faire écraser comme une vulgaire crêpe, qu'un crabe réalise l'impossible, pivoter ingénieusement sur lui-même sauvant ainsi sa carcasse à la consternation générale de ses camarades. Contredisant surtout le préjugé qu'un crabe ne pouvait pas changer de direction. Conscience sociale ou fin de l'histoire, c'est que nos crustacés ne sont pas familiers des libertés. Mais la révolution est de courte durée et notre crabe miraculé réintègre aussitôt les rangs. La révolution est avortée. [La Révolution des Crabes](#) est un film d'animation vif, alerte, épuré, drôle, tendre et cynique à la fois, une fabula contre le conformisme où les connotations politiques ne vont pas sans un certain cynisme et humour noir.



A l'instar de l'œil qui voit tout, celui de dieu ou celui du satellite qui nous surveille, le spectateur se retrouve confronté à une projection par terre dont les images animées figurent des personnes déambulant dans des lieux publics. La vision zénithale, à laquelle le cinéma et les journaux télévisés nous ont tant habitués, fait de nous des êtres curieux, ou encore des dieux : les personnages, de la taille des fourmis, rappellent les Lilliputiens des Voyages de Gulliver, même s'il faut d'abord accepter d'entrer dans la projection. La vidéosurveillance, désormais monnaie courante dans nos villes, a été imposée sous prétexte d'accroître la sécurité. Attention, vous êtes filmé. *Pedestrian* nous invite à en prendre conscience, non sans un certain voyeurisme, par le biais d'un jeu d'interrelation où l'espace public devient un espace contrôlé. La ville et l'architecture, depuis le Paris de Haussmann, sont conçues par nos dirigeants comme des lieux où les relations sociales sont réglementées. Comme le disait Henri Lefebvre : « les œuvres d'architecture créent ou altèrent les corps qui les habitent ».

Juan Antonio Álvarez Reyes



Kota Ezawa est un artiste de son temps. Diplômé d'un master des Beaux-Arts de la prestigieuse Université de Stanford (2003). Ses dernières expositions en 2005 sont "Matrix", au Musée Wadsworth Atheneum à Hartford ainsi que "Project Room II" à Santa Monica. En 2004, il participe aux biennales de Shanghai et de Californie ; en 2005, il participe à l'exposition "I still Believe in Miracles/Drawing Space", au Musée d'Art moderne de la Ville de Paris. Observateur distant et amusé de la société américaine, héritier du pop art, Ezawa n'en galvanise pas pour autant la culture. Contre le pop art dégénéré des designs chics des années 90, il assume un univers pop influencé par la célébrité, les médias et la vie de tous les jours. Son dessin coloré mais épuré au maximum, comme décanté, presque décevant d'être schématique reste cependant foncièrement stylisé et réaliste.

Dans [The Simpson verdict](#), l'animation se focalise sur les principaux personnages du retentissant procès d'O.J. Simpson, ce noir américain soupçonné d'avoir assassiné sa femme, une blanche américaine, et finalement innocenté. Comme toujours chez Ezawa, l'animation est réduite à quelques plans essentiels : focus sur les personnages, prééminence des gestes mis en relief et comme découpés, séquences schématiques aux vagues relents de trivialité assumée... tout indique, dans ces trois minutes de sentence, la stylisation d'un programme télévisuel devenu virtuel (mais non conceptuel) par superposition d'aplats pop et colorés sans profondeur. Ezawa métamorphose ici un jugement de justice en perplexité iconique et transforme un rendu télévisuel en véritable morceau d'anthologie de la culture américaine. C'est de la même façon qu'il joue encore avec la célébrité dans [Lennon, Sontag, Beuys](#) où il réunit un célèbre chanteur avec une intellectuelle engagée décédée l'année dernière et le plus iconique des performers pour lequel Warhol ne cachait pas son admiration, trois personnalités – trois stars – qui ont profondément influencé la pop culture. Un certain sens de l'humour et de l'à-propos s'articule à un univers dérisoire, solitaire, marqué par la futilité de la révolte. Inspiré des films de série B et d'un graphisme à la South Park, Ezawa est une figure légèrement ironique de la pop culture qui, pour la moquer, sait très bien aussi s'y reconnaître.



Simon Faithfull a développé une technique basée sur l'utilisation d'un Palm Point en guise de carnet de croquis. Ce système lui permet d'enregistrer aisément des éléments du monde qui l'entoure, tels que des panneaux routiers, des immeubles, son chien, des gens, etc. Le film retrace le chemin de retour d'un chien sur l'A13, de Londres jusqu'à Barking. Un road movie qui n'est pas exempt de mélancolie, dans un paysage qui s'éparpille parmi les pixels.

Neus Miró



C'est la jungle. Les relations personnelles, sociales, professionnelles, politiques, etc. sont toutes régies par la loi de la jungle, sorte de "tous contre tous" conjuguant le "sauve qui peut" et le "que le meilleur gagne". Ou le plus malin peut-être... Tel est le substrat de la compétitivité capitaliste. La persécution racontée dans cette œuvre d'animation est déséquilibrée. Dans cette lutte pour la survie, seul vaut le chacun pour soi. Pas de place ni pour la solidarité ni pour le travail en groupe.

Juan Antonio Álvarez Reyes



Langage et cinéma d'animation, en référence aux origines du cinéma, font partie des préoccupations principales de Camille Henrot. Elle complexifie la relation au cinéma contemporain en explorant ses codes de représentation et, en travaillant sur la matière même du film, elle joue avec les possibilités sans fin de représenter et transformer la réalité. Utilisant parfois des films déjà existants comme supports de ses œuvres, elle travestit leur univers en y apposant sa marque. A travers un travail artisanal de gravure, de dessin ou de grattage de la pellicule, elle met à jour la réalité matérielle, tactile du film.

Dans [The Minimum of Life](#), Camille Henrot explore au microscope l'état de conscience primitif qui précède la formulation de la pensée. L'œuvre livre des formes inconstantes, en mutation, comme, par exemple, ces amibes, êtres vivants aux formes changeantes, qui glissent les unes à la suite des autres dans un mouvement continu sur l'écran.

« Cette installation remet en question l'idée de progrès associée à l'évolution, pour transformer un schéma de représentation totalisante (la frise de l'évolution), en vision empirique. A travers le détournement de l'esthétique scientifique, [The Minimum of Life](#) offre l'image d'un état de conscience vidé de toute intelligence et de tout projet déterminé, abandonné à sa seule fonction perceptive. »

C. Henrot

Ici, dans [The Minimum of Life](#), tout l'imaginaire du scientifique est circonscrit par une forme qui n'est pas prédéfinie. L'œuvre évoque un état indéterminé, "en devenir", un état chaotique amplifié grâce à la musique de Joakim, inspirée du hard rock industriel qui, au cours des 40 minutes de diffusion de l'image, procure un sentiment de brutalité et d'inquiétude. La pièce souligne la difficulté à trouver un sens, une orientation à l'évolution naturelle et l'impuissance à formuler, littéralement "mettre en forme", l'image de la nature. C'est en ce sens que l'ébauche de narration développée par Camille Henrot apporte une vision subtile à *Histoires Animées*.

Laurence Dreyfus



Feel It constitue l'une des animations les plus simples de Susi Jirkuff. Le dessin fait apparaître un espace connu, le Bureau ovale de la Maison Blanche, et des personnalités historiques, George Bush, Condoleezza Rice et Colin Powell. Tous les trois sont en effet à l'origine de la décision d'attaquer l'Irak et de lancer l'opération post 11 septembre baptisée "Justice infinie". Jirkuff, avec une bonne dose d'humour, propose l'une de ces séances de discussion dans lesquelles l'ordre mondial est interprété comme une chanson de rap, intitulée comme l'animation, tirée de l'album *Welcome To Our World* de Timbaland et Magoo. Le nouvel ordre mondial leur appartient, et ils le savent. Bush tient lieu de soliste, tandis que Condoleezza et Colin s'occupent des chœurs, le vice-président Dick Cheney et d'autres personnages de la "révolution conservatrice" chantant parfois à l'unisson. Monté comme un vidéoclip, un genre dans lequel l'animation gagne toujours plus de terrain, le film joue aussi sur le terrain de la parodie politique, se terminant par quelques-unes de ces interminables - et souvent très drôles - phrases de remerciement, dont la dernière se trouve être : « Je remercie l'Amérique de m'avoir donné l'inspiration de réaliser cette vidéo ».

Juan Antonio Álvarez Reyes



L'artiste sud africain William Kentridge, à la fois dessinateur, graveur, metteur en scène de théâtre et d'opéra, concepteur de spectacles de marionnettes et cinéaste d'animation, consacre une grande partie de son travail aux questions sociales et politiques de l'apartheid.

Inspiré de ses précédents dessins retravaillés, [Tide Table](#) est le neuvième film d'animation d'une série mettant en scène le personnage de Soho Eckstein. « Dans mon enfance, les plages d'Afrique du Sud étaient évidemment blanches ; la ségrégation raciale s'étendait jusqu'au front de mer. Ce n'est plus le cas maintenant où les plages sont devenues des lieux de mixités – où les amateurs de soleil côtoient les pêcheurs, les groupes religieux et même les troupeaux de vaches. Je savais que Soho rencontrerait un jour ces groupes sur la plage. Je n'avais pas prévu qu'il irait à la rencontre de sa propre jeunesse et de sa vieille gouvernante – je veux dire de ma propre vieille gouvernante. Ce qui s'annonçait comme un film à dominante sociale – Soho sortant de lui-même pour s'aventurer dans le monde – s'est finalement transformé en un essai plus évidemment personnel. » William Kentridge

[Shadow Procession](#) [Procession d'ombres] (1999) diffère des films d'animation habituellement réalisés par William Kentridge. Le dessin en effet laisse ici la place à un travail de découpe de formes et de personnages divers en papier et à une intervention d'objets tridimensionnels qui le situent dans la tradition du théâtre d'ombre et de marionnettes. Les silhouettes défilant de gauche à droite et la musique qui composent la parade entourent l'œuvre d'une aura d'étrangeté et de mystère. Trois séquences différentes viennent structurer le film d'animation.

La première met en scène une procession de personnages divers, dans lesquels se distinguent, par leurs outils, les travailleurs des mines. La procession est accompagnée d'une musique de rue, mélancolique, interprétée par Alfred Makgalemele, chanteur populaire de Johannesburg.

La deuxième séquence bascule dans l'effroyable : un acteur costumé interprète le personnage d'Ubu, présent dans un autre dessin animé de William Kentridge. La référence à la pièce de théâtre *Ubu roi* (1896) d'Alfred Jarry, qui décrit la chute d'un souverain cruel et dérisoire, sert à parodier la figure du pouvoir autoritaire et grotesque. Personnage monstrueux, ses grosses mains miment le lancer d'une grenade, puis le jet du fouet. Le chant militant sud africain d'insurrection appelé *toyi-toyi* ponctué par des slogans politiques fait entendre des chœurs virulents, sur un rythme soutenu de percussions.



Au début de la troisième séquence, le chant *toyi-toyi* se fait entendre à nouveau, suivi par la musique d'une fanfare joyeuse, sorte de sarabande endiablée, avec apparitions de créatures ou d'objets délirants proches des assemblages surréalistes, comme cette femme-cafetière. Des scènes étranges interpellent notre imagination : une danse érotique d'un chat noir zébré de blanc, le surgissement d'un globe oculaire. Ces figures d'ombres proposent une sorte de défi poétique et dérisoire de Carnaval ; mais la réalité est toute autre, il s'agit en fait d'un flux de réfugiés qui transportent le peu de biens qu'ils possèdent. La forme du théâtre d'ombre n'est pas anodine : la concomitance du noir et blanc qui donne naissance aux silhouettes est réenvisagée sous un autre jour lorsqu'elle concerne cette fois-ci les discriminations raciales.

Ce film se propose comme une mémoire de l'histoire tumultueuse de l'Apartheid en Afrique du Sud, en rappelant, par ce défi dramatique le dur labeur du peuple noir dans les mines, mais aussi leur résistance. La présence récurrente d'un mégaphone dans le défi renvoie aux marches et rassemblements politiques des années 1990 en Afrique du Sud.

A l'image de l'œil qui nous regarde, William Kentridge endosse le rôle de témoin et souhaite que ne disparaissent pas les traces de la tragédie dont a souffert son pays. Si ce film fait référence à certains événements précis, il n'en reste pas moins parlant à tous, en ce qu'il donne à voir des silhouettes anonymes, emblèmes d'une souffrance universelle.



Zilla Leutenegger fait partie de cette jeune génération du Zurich des années 90 qui, en travaillant le dessin et la vidéo à partir de la mise en scène de leur propre corps ou de leur propre personnage, ont construit une mythologie décalée de leur propre personne.

Diplômée de l'Ecole des Arts visuels de Zurich, elle travaille depuis de nombreuses années sur les films d'animation et le dessin. En 2004, elle expose à la Galerie Stampa. Les "video drawings" de Leutenegger sont autant d'installations pleines de naïveté et d'humour, de candeur et d'ingéniosité. Elles sont tissées d'instantanés hors du temps, comme suspendus, au plus proche du quotidien mais en même temps plein de grâce et d'un je ne sais quoi fantaisiste. Zilla joue un peu à la manière d'un enfant qui découvrirait son propre corps. Cette exploration, Leutenegger la veut drôle et tendre à la fois, un peu comme une bulle de savon s'aventure dans un monde improbable.

Dans *Oh Mein Papa*, elle met en scène son kidnapping par une tractopelle. Une projection vidéo de cinq minutes sur mur accompagne des moniteurs posés à même le sol. L'image, en circulant ainsi du petit au grand, est diffractée en autant d'esquisses, ébauches, études, compléments d'un spectacle projeté. De la sorte, le spectateur oriente son regard selon une image ou une autre et élabore une séquence personnelle qu'il construira dans un va-et-vient permanent entre la projection murale et les écrans. L'effet graphique est simple mais alors d'une simplicité presque rustre, réduite à des lignes et à des contours, contrainte surtout à un scénario minimal. Il y a peu de narration chez Leutenegger. Il y a encore moins de sophisterie. En offrant ainsi des installations en devenir où le spectateur est lui-même sollicité à choisir son regard sans pour autant être inséré dans une esthétique participative, Leutenegger travaille une pratique de la vidéo qui est loin d'être évidente.



Un transistor diffuse les dernières nouvelles concernant l'avancée des troupes étrangères en Irak, pendant qu'une mère et sa fille nettoient une salle de bains. Dialogue entre le nettoyage et la nécessité d'éliminer les germes nocifs. Même si le parallélisme entre le discours de la mère sur le besoin de désinfecter et la politique du gouvernement conservateur américain peut sembler simpliste, la vidéo fait apparaître d'autres éléments, tels que la propagande, la transmission d'idéologies ou de connaissances entre les générations et la pérennité du machisme.

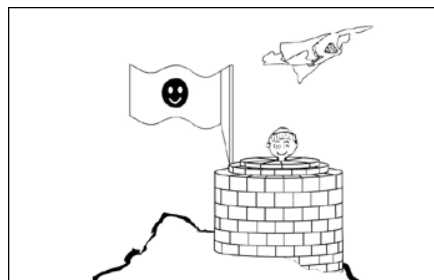
La version espagnole y ajoute une réflexion sur les relations professionnelles, car les voix de la mère et de la fille sont jouées respectivement par la galeriste, Juana de Aizpuru, et par l'artiste, Cristina Lucas. Par conséquent, le discours moralisateur cherche à préserver le statu quo en le reproduisant. Cette animation conjugue une certaine rigidité formelle avec le côté goguenard de l'interprétation vocale. A la fin, une fois le nettoyage et la désinfection terminés, le sujet sur la guerre prend fin, laissant la place à une musique gaie.

Juan Antonio Álvarez Reyes



Cette œuvre présente une relation homme / femme fortement déséquilibrée, tant dans les rôles que dans les rapports de force, qui aboutit à des scènes de violence. Le personnage de l'homme, sûr de lui, imbu de sa personne, requiert pourtant l'approbation constante de la femme. De son côté, la femme mène à bien les tâches quotidiennes et effectue tout ce que son mari lui demande, du mieux qu'elle peut. Pourtant, la violence entre les deux personnages semble inévitable.

Neus Miró



De nombreux artistes habitués au dessin se permettent aujourd'hui des incursions dans le monde de l'animation, comme Basim Magdy, qui va au-delà de ces médias, employant également les fresques, la peinture, la vidéo ou la photographie. Il s'en sert pour réfléchir sur des questions conflictuelles relayées par les moyens de communication.

En Egypte, les héros construits par l'industrie visuelle et idéologique américaine sont perçus autrement. C'est ainsi que la silhouette de Superman est comparée à celle d'un avion de guerre de l'US Air Force, alors que les slogans publicitaires traduisent la notion de conflit. A l'aide d'outils extrêmement simples, usant de la candeur et de l'ironie, les deux journées pour l'Apocalypse sont très différentes de celles proposées par les médias occidentaux : habitués qu'ils sont à voir les avions de "l'axe du Bien" déverser leurs bombes dans cette partie du monde, ils ne peuvent les considérer comme des vecteurs d'espoir et de liberté. Si la fin est proche et que la peur, du coup, se diffuse, Magdy tente de nous proposer des actions très simples : attraper le super-héros ou pénétrer sans complexe l'imaginaire de l'industrie américaine de l'animation.

Juan Antonio Álvarez Reyes



En 1991, il obtient son diplôme de la fameuse et prestigieuse Académie Centrale des Beaux-Arts de Pékin où il enseigne aujourd'hui. En 1994, il expose *Game Over: Long March* à la Galerie Hanart TZ à Hong Kong. En 2002, il expose *Q4U* à la Renaissance Society de Chicago et participe à la Documenta 11 de Kassel en 2002. Feng Mengbo est un artiste engagé à la renommée mondiale qui, outre son travail sur l'animation, le film et l'électronique, est aussi un excellent peintre. Artiste complet qui compose la plupart de ces musiques et qui conçoit tout dans son atelier maison à Pékin. Il a reçu en 2004 le prix Ars Electronica dans la section CyberArts. Contre le réalisme social, trempé d'héroïsme romantique que les appareils d'état ont ordonné en Chine à des fins de propagande, les animations de Feng Mengbo proposent un dessin sombre et violent, sans concession, au contenu évidemment politique. De la peinture aux CD-Roms, en passant par l'Internet et le jeu vidéo, ses animations dressent un réquisitoire sans complaisance de la Révolution Culturelle : guerre et désolation, obsession de la mort, du sang et de la misère, autant d'images qui accusent la violence faite au peuple et dénoncent ses bourreaux.

Dans *Phantom Tales*, l'animation renoue avec un sens aigu de l'engagement. Fait de trois films de cinq minutes chacun exposés uniquement sur l'Internet, *One silver Dollar*, *The Bloody History of the three Stones*, *The Technology of Slide Shows*, *Phantom Tales* revisite une histoire nationale chinoise étrangère à l'histoire officielle, une histoire donc où le désarroi du peuple est traité avec un grand réalisme. En noir et blanc, l'animation relativement narrative dans *One silver Dollar* – l'histoire d'une famille tuée par l'armée nationale en 1949 – rappelle un certain réalisme social à la Käthe Kollwitz dont Mengbo aurait pu s'inspirer. Quelques techniques cinématographiques, dont le zoom en particulier, participent à un rendu dynamique et incisif. Mais dans *The Bloody History of the three Stones* qui raconte la condition des ouvriers chinois dans les années 40, le dessin est moins narratif, plus superposé, en alternance avec des photographies, mais tout autant suggestif. *The Technology of Slide Shows* offre enfin une combinaison réussie d'images florales, d'illustrations militaires, de paysages et de formes plus ou moins colorées. Avec *Phantom Tales*, Mengbo se défend d'un art politique mais plutôt culturel où la mémoire du peuple serait réhabilitée. C'est ainsi que, lorsqu'on lui demande les raisons de son usage de l'Internet, il répond sans prophétie : « Peut-être qu'un jour l'ensemble de nos souvenirs se rencontreront, formant ainsi progressivement une masse opaque, à la fois chaotique et ouverte ».



Le genre d'animation que réalise Mosley se caractérise par une complexité formelle et conceptuelle de ses travaux, qui dégagent pourtant une certaine clarté, de la simplicité et de la poésie. Sur le plan formel, l'artiste utilise diverses techniques d'animation. Ici, il juxtapose des aquarelles, qui constituent les différentes ambiances, les protagonistes, des mannequins photographiés numériquement dans leurs activités, ainsi qu'une sculpture en bronze. Le tout est réuni par des outils 3D. Quant à l'histoire, elle montre l'influence du travail sur la vie personnelle et fait ressortir l'idéologie biopolitique sous-jacente. Le titre, un terme utilisé dans le domaine de l'escalade, décrit une ascension réalisée sans connaître le chemin. Il faut le relier à la fois au métier du protagoniste, chargé de l'entretien du monument, et à celui du personnage représenté sur ce monument, George Washington Carver, un héros local connu pour avoir inventé le beurre de cacahouètes et diffusé de nouvelles formes d'agriculture dans le sud des Etats-Unis. Ledit monument, exemple de réalisme socialiste, présente un comportement exemplaire, de visionnaire, d'explorateur et d'initiateur de nouvelles routes, affrontant des situations différentes des relations professionnelles actuelles.

Juan Antonio Álvarez Reyes



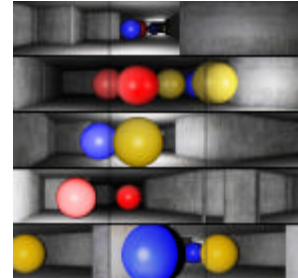
Spécialiste du 3D et de l'animation Web, Nowak a développé des formats courts extrêmement soignés et sophistiqués. [Delivery](#) propose une fable futuriste en forme d'apologue. L'aspect futuriste de la mise en scène rejoint l'univers cinématographique de la science-fiction. Si un créateur – quelque chose comme un Dieu mal foutu, un jardinier céleste – décide de changer de monde, c'est que la vue offerte depuis son balcon n'est pas la plus réussie. Elle lui offre même un triste paysage à l'allure un peu carcérale, un univers futuriste, hyperindustrialisé et bruyant au possible. Reçu par la poste, ce monde en perdition et asphyxié par ses fumées d'usine sera arraché à la petite cuillère et installé en rebord de balcon comme une vulgaire culture, remplacé sans remord, dans le monde réel, par une plante en fleur. [Delivery](#) est fait d'allers-retours entre un intérieur fictionnel qui serait la maison du Créateur et un univers concentrationnaire ultra mécanisé géré par une technologie avancée. Till Nowak revisite ici le mythe post-édénique d'un monde où l'homme cultivait lui-même la terre, privé de son jardinier divin. Mais dans la science-fiction de Nowak, le jardin originel s'est transformé en monde industriel, simple décorum nauséabond. Voilà donc non sans clin d'œil un Dieu botaniste au balcon et un paysage plus beau d'avoir substitué la nature à l'industrie, accompagné d'une musique héroïque aux accents épiques.

Laurence Dreyfus



Cette animation s'appuie sur des dessins en noir et blanc réalisés par l'artiste, lesquels se fondent successivement les uns avec les autres. Les dessins décrivent des lieux imaginaires. On ne voit aucune silhouette humaine, mais l'homme est bel et bien présent, en tant que agent actif des changements. En témoignent les traces. Le paysage, le lieu sont en constante évolution.

Neus Miró



Balling Games explore les thèmes du jeu et de l'expérience de jouer telle qu'elle se déroule à la fois dans le monde réel et dans le monde virtuel. **Balling Games** étudie les différents aspects du monde du ludique vécus et ressentis par les utilisateurs de différents types de jeu.

Dans la société actuelle, tout le monde joue ou est amené à participer à des jeux d'une manière ou d'une autre. Dans les affaires, au travail, et dans la plupart des situations quotidiennes, nous devons développer des stratégies et "jouer les bonnes cartes" pour gagner ou progresser socialement dans un contexte de compétition toujours plus fort.

De manière générale, le jeu est basé sur la simulation d'une situation selon des règles prédéterminées, souvent dérivées de la réalité. Les jeux vidéos sont capables d'amener l'aspect de simulation encore plus loin en offrant à l'utilisateur une expérience visuelle et audible plus complète.

Ceux-ci vont du jeu de simulation exact et précis, tel que le simulateur de vol, au jeu qui crée un environnement de pure fantaisie. Historiquement, le jeu s'est probablement développé selon l'évolution des cultures et des sociétés modernes.

Balling Games explore différents aspects de l'expérience de jeux tels que les jeux traditionnels, les jeux vidéo, les jeux de simulation, ou les jeux de pari/de gain.

Balling Games se présente sous la forme d'une installation à trois moniteurs au format panoramique, alignés pour créer une vision horizontale très étendue. Les trois écrans sont synchronisés pour former une image continue, les deux moniteurs extérieurs servant à explorer et à visualiser les éléments de vision périphérique. Ceux-ci ne montrent pas qu'une extension de l'écran central, mais montrent ce qui se passe à 90 degrés, les images latérales semblant ainsi "s'éplucher" de l'image centrale à laquelle elles sont reliées. Ceci permet donc une expérience plus complexe dans laquelle on perçoit effectivement les actions d'un côté ou de l'autre avant qu'elles ne pénètrent dans l'écran central. Nous atteignons ainsi ce "Saint Graal" du jeu virtuel, une expérience visuelle en immersion complète.

Yakisakana no Uta (La chanson du poisson grillé)



Yusuke Sakamoto est un jeune artiste tkyoite de vingt ans, "l'âge de toutes les aventures". Il est actuellement étudiant à la Tokyo Zokei University. Invité au Festival « J'en rêve » de la Fondation Cartier pour l'art contemporain qui a réunit en 2005, plus de 100 jeunes talents des quatre coins du monde, Sakamoto est l'un des artistes les plus novateurs de sa génération.

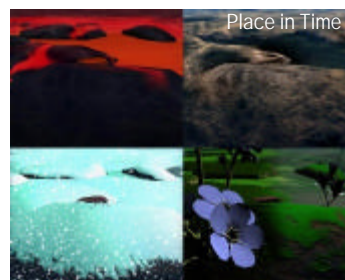
Dans *Yakisakana no Uta, Chanson du poisson grillé*, film d'animation, Sakamoto met en scène un poisson narrateur qui raconte sa capture et sa mise en boîte. Au pays du Soleil levant, *Yakisakana no Uta* retrace le destin d'un poisson grillé, des horreurs de la Seconde Guerre Mondiale au feu doux du four qui le cuit à point avant dégustation. Il raconte ainsi en chanson sa pêche et sa mise en boîte, son transport dans un caddie jusqu'à son agonie en chanson. Le trait de Sakamoto est fin, précis, figuratif, chaleureux. Le décor est solaire et comme enveloppé d'une tendresse orangée. Le destin animal et anecdotique du poisson grillé se fait sans violence et sans satire. Elle se teinte d'onirisme, d'insouciance et de gravité, d'humour et de légèreté. A croire que finalement le récit du poisson est un portrait de la jeunesse.

Laurence Dreyfus



Issus de milieux hybrides associant les performances, les expériences scéniques et les arts visuels, Serrano et Balanza ont imaginé cette animation dans le cadre d'un projet expérimental présenté pour la première fois en 2004 à Madrid, lors du Festival Escena Contemporánea. Ce travail fait partie d'un projet à grande échelle dans lequel le spectateur est un voyageur à part entière. La vidéo parodie les démonstrations de sécurité projetées dans les avions, à grand renfort d'humour potache. La peur grandissante face aux attentats terroristes et aux avions, désormais vus comme des armes potentielles, a engendré ce que l'on peut considérer comme une paranoïa sécuritaire, sur laquelle seuls l'humour et la satire peuvent avoir prise. Le chaos qui nous guette est justement celui de la généralisation obsessionnelle de la peur dans une culture du terrorisme, comme l'a signalé Chomsky. La violence symbolique, selon les termes de Bourdieu, "extorque des soumissions qui ne sont même pas perçues comme telles". Sara Serrano et Eduardo Balanza lui répondent par l'ironie.

Juan Antonio Álvarez Reyes



L'évolution du milieu naturel, les transformations et les dégradations liées à l'activité et à l'action humaines sont recueillies en toute simplicité par l'artiste portugais Miguel Soares. Ses animations 3D oscillent entre l'esthétique du jeu vidéo et celle des dessins animés de dernière génération, où l'on distingue une certaine tendance vers de plus en plus de réalisme. Cette alternance entre construction de la fiction et volonté de ressemblance favorise une efficacité communicative qui multiplie les outils traditionnels dont dispose l'animation en tant que genre cinématographique, ce qui accroît sa crédibilité.

Dans *Space Junk*, la désormais classique vision de la Terre depuis un satellite offre une perspective différente lorsqu'elle se transforme en une espèce de Saturne entouré par des anneaux d'ordures spatiales. Des produits de consommation comme des cannettes ou des appareils photographiques, ainsi que des avions, des satellites désaffectés et des composants informatiques, se combinent avec des navettes spatiales et des soucoupes volantes. L'espace extérieur, celui qui accueille la plupart des fantaisies et rend possible l'existence d'autres mondes, n'est plus pur. Il a été envahi et contaminé par les poubelles humaines.

Dans *Place in Time*, sa toute dernière animation, une vallée est parcourue, à travers le temps, à l'aide d'un travelling en L. Cet effet cinématographique, allié à une approche parfois plus réaliste, traduit une perception pessimiste du passage du temps, à la fois en ce qui concerne l'avenir et l'action de l'homme. Pour résumer ce travail, on pourrait reprendre l'affirmation selon laquelle tout évolue (en pire) et rien ne demeure.

Juan Antonio Álvarez Reyes



Dans le cas d'une guerre, les belligérants utilisent l'expression "Dommages collatéraux" pour désigner, non sans euphémisme, les morts et les assassinats en masse, les orphelins et les personnes déplacées, la destruction matérielle et sociale. La guerre civile en ex-Yougoslavie a écrit l'une des pages les plus sombres de l'histoire européenne récente. Ce conflit, de par sa proximité dans le temps, fait désormais partie de l'imaginaire social commun.

Sheila M. Sofian s'arrête sur l'un des épisodes "collatéraux" de cette guerre, qui a eu pour théâtre la Bosnie. L'un de ces sinistrés, un garçon de 11 ans qui a émigré aux Etats-Unis après l'assassinat d'une grande partie de sa famille, répond aux questions de l'auteur dans le cadre d'une conversation : le voyage en avion vers Baltimore, les sentiments d'étrangeté et de solitude, le souvenir de la perte de sa famille, ses commentaires sur les assassinats et sur la Serbie...

L'auteur n'hésite pas à mêler réalité et imaginaire, associant deux styles que tout semble opposer au premier abord : le documentaire basé sur la voix et le son, aux côtés de l'animation comme interprétation de ce que répond l'enfant, élevé, par la fantaisie du dessin animé, au rang de témoignage récent et personnel.

Juan Antonio Álvarez Reyes



Le monde par quatre chemins

Catharina Van Eetvelde a étudié l'histoire de l'art à l'Université de Gand puis à l'Académie royale des Beaux-arts d'Anvers en 1992. En 1994, elle publie *Gilgames*, vingt dessins à l'encre. Une première bouture de sa théorie du dessin, *On drawing II, Fraction, Vector, Zone*, est exposée au Drawing Center de New York de 2001 à 2003.

Créé en 2003 avec le soutien du programme européen Vibratis et montré une première fois à l'occasion de l'exposition "Loop 2004" à Barcelone, [Cruise, a sluice project](#) explore les relations problématiques et complémentaires du mot et de l'image, du langage et du dessin. *Cruise*, film animé de 8 minutes de dessins et de textes d'Abigail Lang, constitue le cinquième chapitre d'une série de 24 œuvres intitulée [Sluice](#). Ce projet constitue une plateforme en mouvement visant à investir plusieurs médiums dont le film d'animation, le livre, l'objet et la performance. Cette collaboration inaugure la mise en place d'une plateforme commune de travail créée par Catharina van Eetvelde et Abigail Lang, [Sluice](#), qui a pour objectif d'interroger et de se faire rencontrer les formes et les règles de leurs arts respectifs. Ingéniosité réciproque du dessin et du mot, de l'image et du texte, [Sluice](#) est chorégraphie inventive plus que bipartition. *Sluice project one: Cuise et Atlas* (2003); *Sluice project two: Slice et Slice, a flipbook* (2005) sont les résultats de cette collaboration.

[Sluice](#), en français écluse, du latin *exclusa aqua*, est la métaphore d'un dispositif à entrée et sortie, un lien d'échange qui met en forme l'informe, contient, retient, canalise puis déverse. Il s'agit d'un mécanisme de mise en communication d'univers qui explore les différentes façons qu'à la conscience humaine de percevoir le monde. Avec [Cruise](#), il s'agit selon les mots de l'artiste d'une "fantaisie géostratégique". A travers une rêverie sur les cartes et mappemondes, [Cruise](#) explore les limites de la représentation et l'instabilité des identités. [Cruise](#) est un exercice de tri et d'arrangements de données et propose "une représentation schématisée mais articulée et fluide de potentialités parallèles". Son rythme lent marque le défilement de quelques 1300 cartes dessinées à l'aide de moyens traditionnels puis numérisées de telle façon à former un petit film d'animation. La superposition avec un texte indépendant écrit par Abigail Lang, postérieur au dessin, conçu pour donner à lire le film sans jamais le refléter, confère à [Cruise](#) cette extraordinaire agilité d'une œuvre qui allie l'imagination visuelle à l'imagination poétique-textuelle.

Abigail Lang, ancienne élève du poète et mathématicien Jacques Roubaud, docteur es lettres et agrégé d'anglais, a astucieusement prêté ses forces à ce projet hybride. Le tracé fin, élégant, inventif du dessin accompagne un poème, une armature poétique de mots incantatoires, de syntagmes terriblement suggestifs et comme enlacés à un souffle continu de création.

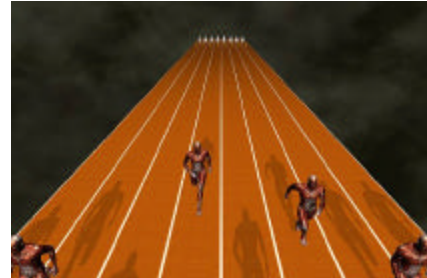
En jouant de la relation entre le dessin et le mot, *Cruise* crée un espace mixte où le sens, au lieu d'être toujours-déjà trouvé, est en quête de lui-même. La coexistence du texte et de l'icône montre l'échange qui s'opère entre les modes d'organisation et les modes d'interprétation de l'un et l'autre signe : le mot, même poétique, aide à lire une image en même temps qu'une image peut être lisible et peut aider à voir un texte. La valeur de *Cruise* tient à ces forces, à ces tensions qui surviennent entre le mot et la figure. L'élégance décantée du dessin, la finesse des coloris, l'anamorphose des cartes, la distorsion des pays aménagent une méditation esthétique sur les territoires. Une écologie poétique. En mettant les pays là où ils ne sont pas, selon une tectonique impertinente et comme lancée à la dérive, Catharina van Eetvelde travaille l'idée de frontière, d'utopie et de fantasme. *Cruise* est un Atlas qui fait plus que déplacer les mondes, il les interpelle.

Laurence Dreyfus



Les dernières œuvres de Martijn Veldhoen explorent une dimension que seule (ou presque) l'animation autorise : la construction de quelque chose de souhaité mais d'irréel, quelque chose qui appartient au monde fantastique. Dans [Momentum](#), Veldhoen enchaîne une série d'espaces vides de toute présence humaine, ne serait-ce que de façon provisoire, car ces espaces semblent habités.

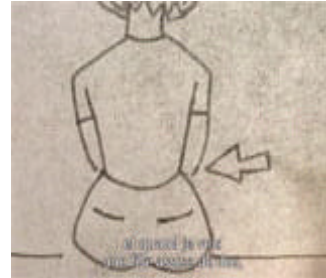
Neus Miró



Dans un monde irréel, comme le nôtre, une piste d'athlétisme est suspendue dans un espace sans repères. Huit coureurs, à l'anatomie conforme aux canons actuels, sont prêts à courir un cent mètres. La course commence, puis recommence indéfiniment : les athlètes, avant de traverser la ligne d'arrivée, sont projetés violemment. A la fin, nous découvrons un sablier doté d'ailes puissantes, symbole de la peste noire au moyen âge, qui interrompt la course et déclenche, mille et une fois, le début d'une quête impossible.

Magnus Wallin revisite le mythe de Sisyphe, condamné par les dieux à un châtimeur éternel pour avoir révélé leurs secrets, et contraint à faire rouler un rocher en haut d'une montagne. Chaque fois qu'il approche du sommet, le rocher dévale la pente, le forçant à recommencer l'opération ad vitam aeternam. Albert Camus avait dit de ce mythe qu'il constituait le châtimeur le plus terrible, "celui d'un travail inutile et sans espoir", et présentait des similarités avec le péché originel judéo-chrétien. Dans les deux cas, la condamnation divine de la volonté de savoir conduit à une obligation : « Tu gagneras ton pain à la sueur de ton front ». C'est-à-dire à la nécessité de travailler pour survivre. L'éclairage de Wallin met au jour l'inutilité de l'effort, irrémédiablement condamné à l'échec, tout comme son caractère inéluctable.

Juan Antonio Álvarez Reyes



Les [Tales of Mere Existence](#) sont des compilations de courts-métrages d'animation – ils existent aussi en format BD – qui dépassent le stade du gag et qui provoquent chez le spectateur beaucoup plus qu'un simple sourire. Le personnage principal de ces histoires est un jeune homme qui expose des doutes, certains absolument banals, d'autres plus cocasses. L'histoire concrète de Protégé voit le protagoniste traverser une crise d'identité constante, durant laquelle il imite toute personne de son entourage qui semble avoir du succès.

Neus Miró

Le service éducatif et culturel vous propose de découvrir l'exposition *Histoires Animées* au travers d'activités adaptées à vos publics (scolaire et hors temps scolaire, sur réservation)

Pour les enseignants

Mercredi 17 janvier 2007 à 14h30, présentation du projet de l'exposition et des prolongements pédagogiques possibles. Lors de cette présentation, quelques-uns des films présents dans l'exposition seront projetés aux enseignants.

Mercredi 31 janvier à 14h00 : Visite réservé aux enseignants

Pour les groupes

Visite guidée (1h00), À partir de 6 ans

Cette visite est l'occasion pour tous les publics d'aborder les problématiques artistiques contemporaines. Accompagné d'un guide, votre groupe passera 1 heure dans une découverte des œuvres adapté au public et basé sur l'observation et l'écoute dans un échange entre le groupe et le guide.

Visite enquête (1h30), pour les 8 - 14 ans

Le Fresnoy vous propose d'expérimenter une autre forme de découverte avec une formule visite / enquête. Un questionnaire sera remis aux élèves et au enseignants qui pourront ainsi découvrir les différents films d'animation et installations au fil d'une enquête. Un guide animateur accompagnera le groupe et animera un temps de restitution à l'issue de la visite.

Visite guidée de l'exposition sur réservation

Informations / réservations

bvillain@lefresnoy.net

T : +33(0)3 20 28 38 04

Contacts Presse

Michèle Vibert, Responsable de la communication
E : mvibert@lefresnoy.net
T : +33(0)3 20 28 38 05

Horaires d'ouverture

Mercredi, jeudi : 13h - 19h
Vendredi, samedi : 14h - 21h
Dimanche : 14h - 19h
Tous les dimanches, accès libre et présence de médiateurs

Tarifs Exposition / Soirées

Tarif normal : 3,80 euros , Tarif réduit : 3 euros,
Tarifs de groupe : 1,50 euros (plus de 10 personnes)
Forfait groupe visite guidée : 35 euros / 30 pers maximum
Gratuité le dimanche
Le prix d'entrée des soirées donne accès à l'exposition (avant le début de la soirée).

Réservations groupes

Du lundi au dimanche

Librairie Bookstorming

La librairie est accessible aux horaires d'ouverture de l'exposition.

Informations / Réservations

T : +33(0)3 20 28 38 00 / E : communication@lefresnoy.net

Comment se rendre au Fresnoy ?

Métro Alsace, ligne 2

De Paris ou Lille : Autoroute A22/N227 direction Villeneuve d'Ascq / Tourcoing, sortie 11 vers voie rapide (N 356) direction Tourcoing blanc-seau et sortie n°9 « Le Fresnoy - Studio national ».

De Gand ou Bruxelles : Autoroute A22/N227 direction Lille, sortie 13 a vers Croix-Wasquehal, puis direction Roubaix, et sortie n°9 « Le Fresnoy - Studio national ».

Restaurant

Le restaurant Le Festival est ouvert tous les jours de 12h30 à 14h30 et de 19h30 à 22h30 (accès par le grand escalier), T : +33(0)3 20 28 39 75

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

22 rue du Fresnoy B.P. 179 59202 Tourcoing cedex
T : +33(0)3 20 28 38 00 / F : +33(0)3 20 28 38 99
E : communication@lefresnoy.net
www.lefresnoy.net

CONCERT BERNARD CAVANNA – *Un jour pas si ordinaire*

24 mars 2007 – 18h30

Dans le cadre d'une collaboration avec l'Orchestre National de Lille, le compositeur contemporain Bernard Cavanna, dirigera dans l'espace magique de la grande nef du Fresnoy, une série de concerts les 22, 23 et 24 mars 2007.

Ces concerts reprendront deux des compositions les plus renommées de Bernard Cavanna : *Messe un jour ordinaire* qui a obtenu le Prix SACEM de la meilleure création contemporaine en 1998 et le *Concerto pour violon*, Victoire 2000 de la musique contemporaine.

Messe un jour ordinaire, œuvre pour voix, chœurs et instruments, s'inspire du personnage de réel de Laurence, aujourd'hui disparue, jeune femme à la dérive, toxicomane et dont Jean-Michel Carré avait fait le sujet d'un document filmé intitulé "Galères de femmes". Une œuvre forte, dont Dominique Druhen écrivait dans *Le Monde de la Musique* : "La messe de Bernard Cavanna a cette peau hérissée qu'ont les œuvres qui nous agrippent" (Dominique Druhen).

Cette œuvre sera présentée dans une version inédite, fruit d'un véritable travail transdisciplinaire mêlant musique et vidéo : un dispositif de projection accompagnera l'œuvre, présentant des images vidéos réalisées par Bernard Cavanna au Fresnoy spécialement pour ce concert.

Nicolas Krüger *direction*, Noémie Schindler *violon*, Isa Lagarde *soprano*,
Anne Constantin *soprano*, Fabrice Dalis *ténor*

PANORAMA 8

Du 2 juin au 15 juillet 2007

Commissaire : Dominique Païni

Lieu d'effervescence dans le domaine de la création numérique, cinématographique, photographique et vidéo, Le Fresnoy accueille depuis 1997, des artistes professeurs invités et des étudiants de haut niveau qui produisent chaque année une œuvre exposée lors de *Panorama*, rendez-vous de la création la plus actuelle.

Panorama 8 présentera ainsi plus de 50 œuvres inédites - films, vidéo, installations interactives, photographies et performances - produites pendant l'année.

Panorama, c'est aussi un programme festif de soirées et d'événements divers, en partenariat avec des acteurs culturels de la région ou d'ailleurs, des présentations d'œuvres hors et les murs.