

LIN : GEORGES LACROIX EN RÉSIDENCE

Le laboratoire d'imagerie numérique (Lin), composante du Centre national de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême, vient d'accueillir un troisième réalisateur. Georges Lacroix, pionnier de l'animation en images de synthèse, rejoint le comité pédagogique de l'établissement déjà composé de René Laloux, de José Xavier, tous deux auteurs-réalisateurs, et de Michel Fano compositeur et musicologue. Formé aux Arts décoratifs et aux Beaux-Arts, dessinateur BD, illustrateur..., Georges Lacroix s'est intéressé, dès les années 80, à l'image de synthèse animée. Au cours de la décennie 90, son studio parisien réalise et produit *Les Fables géométriques* ou encore *Insektors*. Cette dernière série, entièrement animée en images de synthèse 3D, recevra vingt-cinq prix internationaux. Au LIN, dix-huit étudiants-artistes préparent en ce moment-même un European media master of art (Emma), diplôme de troisième cycle. Au cours de cette formation à options (Animation 2D, 3D, Multimedia, Design, Jeux interactifs, Trucages et effets numériques), les jeunes créateurs apprennent à maîtriser l'écriture cinématographique et l'outil numérique à travers la réalisation d'une œuvre d'animation originale.



Claude Pauquet

Vincent Lagardère, 27 ans, est Rochelais. Il suit d'abord des études de médecine, se réoriente vers l'histoire de l'art puis entre à l'École supérieure de l'image. Il fait un premier cycle à Poitiers et rejoint Angoulême. Son travail, *Histoire de famille*, a décroché une mention au MIM 99 (Marché international du multimedia) de Montréal. Au cours de cette manifestation, des conservateurs de musée ont également jeté un œil intéressé sur son CD-Rom. L'objet sera-t-il œuvre d'art ou produit multimedia ?

Histoire née de famille inconnue

À partir de photos abandonnées, Vincent Lagardère, étudiant-artiste à l'École supérieure de l'image d'Angoulême, imagine une fiction polymorphe intitulée *Histoire de famille*. Plus tard, il y aura un objet : CD-Rom-coffret, carton à photos-CD-Rom, CD-Roman en boîte. Il y aura, quoi qu'il arrive, un contenant et un contenu intimement imbriqués. Un trésor d'images virtuelles et réelles à portée de main. Une invitation à fouiner dans un tiroir plein de souvenirs imaginés. Vincent Lagardère écrit une *Histoire de famille*. Sa création multimedia, première partie de l'œuvre, sert et utilise un prétexte énigmatique : 40 rouleaux négatifs abandonnés dans une poubelle et propriété d'une même famille. «Pourquoi une personne qui a fait des photos de famille pendant vingt ans les a-t-elle jetées ? Je n'avais pas d'explication sur l'abandon. Je me suis intéressé au hors champ de l'image pour l'imaginer.» L'étudiant invente alors l'histoire, mystérieuse et parfois violente, d'une famille qui se désagrège et jette au panier sa mémoire photographique. Souris en main, Vincent Lagardère dévoile son roman-puzzle. À l'écran,

120 photos digitalisées par ses soins composent un sommaire aléatoire. Déjà, le spectateur-cliqueur est confronté au choix : 60 images peuvent l'entraîner dans le récit. Une voie unique, à trouver, conduit au dénouement. «Le mystère vient du fait que les photos soient vraies», note le jeune artiste, séduit et troublé par le caractère privé du matériau. Et par l'évidence de la photographie : ces gens-là ont vraiment existé. Avait-il le droit de s'appropriier les images abandonnées ? De les transformer en fiction ? Vincent Lagardère a finalement accepté le geste de dépossession «très fort symboliquement» pour traiter le thème de l'éclatement familial. Sa recherche est née de l'intérêt pour la photo de famille, chronique de l'intime et sorte de généalogie objective. Il évoque les œuvres de Daniel Spoerri, Christian Boltanski, Jacques Villeglé... Comme ces artistes, il s'intéresse à l'aventure de l'objet et le met en scène. «Le CD-Rom m'a semblé un support adapté au sujet», reconnaît l'étudiant qui a souhaité préserver la vertu ralentissante de la photographie tout en jouant de la performance interactive.

Certes la photo digitalisée n'est plus cet objet de papier périssable. Mais elle est encore cette pose qui invite à la pause. C'est par l'image, composée de zones sensibles, que l'utilisateur du CD-Rom découvre le récit. Selon qu'il clique sur un visage ou sur un autre, il suit un chemin différent, éclairé par un texte morcelé. «Ces fragments correspondent bien aux secrets de famille. Ce n'est pas une écriture linéaire, les gens peuvent lire les textes dans n'importe quel ordre», explique Vincent Lagardère, passionné par les stratégies de navigation. Bientôt, le CD-Rom sera complété par d'autres photos de famille et de papier. Puis, les pièces de la fiction seront rassemblées, mises en boîte. «Je souhaite qu'une relation intime se crée entre le destinataire et l'objet, comme entre un lecteur et son ouvrage», confie l'auteur. *Histoire de famille* explore la forme et le fond du récit, le rôle du destinataire et la fragilité de la frontière qui sépare le privé du public. L'œuvre révèle aussi ce plaisir teinté de mélancolie qui lie chaque être à ses images. Sentiment qui, d'ordinaire, empêche l'abandon des précieuses photographies.

Astrid Deroost



STEINER LE CORPS

Fuyant le régime répressif hongrois, André Steiner immigré en 1918 en Autriche. A Vienne, cet ingénieur électricien s'intéresse à la photographie dès 1924, en amateur. Epris d'une belle Autrichienne, il réalise une première série de nus de Lily, qui deviendra sa femme. La double quête des nus intimistes et de l'expression du mouvement à travers le sport perdurera tout au long de son œuvre. Champion universitaire de décathlon, il deviendra, à Paris, l'un des pionniers de la photographie sportive à la fin des années 20. Ses photographies de plongeurs et de skieurs fixent les attitudes de sportifs libérés de la pesanteur.

Puis, après avoir exploré la photographie d'architecture, il conjugue ses métiers d'ingénieur et de photographe pour sonder le champ médical et chirurgical.

André Steiner, l'homme curieux, par Christian Bouqueret, édité par Marval. Exposition au musée Sainte-Croix, Poitiers, jusqu'au 27 février. Tél. 05 49 41 07 53

DU PÔLE IMAGE À MAGELIS

Le Pôle Image d'Angoulême s'appelle désormais Magelis. Le concept tridimensionnel, qui consiste à rassembler en un même territoire des entreprises, des formations et des loisirs liés à l'image, a donc délaissé une première appellation trop générique. Magelis évoque, selon les concepteurs d'images de marque, l'univers des voyages, les grandes découvertes, la conquête d'un nouveau territoire. Un imaginaire en harmonie avec les ambitions du département et de la ville d'Angoulême.

Kirikou dope le moral du dessin animé français

« Il y aura un avant et un après Kirikou », affirmait début décembre Paul Mourier, directeur général des services du département de la Charente, lors d'une soirée parisienne dédiée tant au succès-anniversaire de *Kirikou et la Sorcière* qu'à la projection de *Princes et Princesses* du même auteur, Michel Ocelot, qui doit bientôt sortir en salles. Lesquels délicieux petits contes, primés dans des festivals et bien antérieurs à Kirikou, n'auraient jamais eu la chance d'être montrés au public sans lui, soulignait pour sa part leur créateur... C'est tout le mérite de ce long-métrage d'animation français auquel on n'osait prévoir un destin aussi brillant, pris en sandwich entre les super-productions made in US, *Mulan* et *Le Prince d'Égypte* (lire

le dossier de *L'Actualité* n° 43, « De la BD à la 4D », janvier 1999) Les chiffres font rêver : un million d'entrées en France un an après son lancement, 100 copies encore en exploitation, 300 000 cassettes vidéo vendues, sans parler des albums, DVD et autres produits dérivés. Après avoir séduit une trentaine de pays – dont les États-Unis fin mars – Kirikou est en passe de devenir une légende dans un secteur trusté par les Américains et les Japonais. Le producteur – les Armateurs, basés à Angoulême – et les distributeurs n'en espéraient pas tant. Même si, a posteriori, ils s'attribuent tout le mérite du choix d'un réseau de distribution plus confidentiel : une soixantaine de salles, essentiellement d'art et d'essai pour un objectif fixé à 300 000

entrées. « Il fallait que le Kirikou reste suffisamment longtemps dans les salles pour qu'il puisse avoir une chance », note Didier Brunner, patron des Armateurs. Le bouche à oreille a fonctionné, au-delà de toute espérance. Mieux : le courageux petit Kirikou semble avoir fait grimper la confiance dans les productions françaises. Didier Brunner, aussi vice-président du syndicat des producteurs du cinéma d'animation, a trois longs-métrages en chantier. Et tout le monde s'attache aux pas de Michel Ocelot, afin de l'inviter à réaliser son prochain long-métrage, en phase finale d'écriture en France. Angoulême est au premier rang, dopée par la signature d'une convention entre le CNC (Centre national de la cinématographie), la région Poitou-Charentes et le département qui se traduit par une aide de 10 MF par an pour la création et la production cinématographique, audiovisuelle et multimédia. Magelis espère convaincre l'artiste en lui donnant les moyens : un studio spécialement dédié au long-métrage, avec la création d'une équipe permanente. Michel Ocelot se dit intéressé. Une vingtaine de ses contes se détériorent dans des tiroirs, en attendant de briller dans les salles obscures...

Laurence David



Studio Gribouille : l'atout 3D

Gribouille, studio de modélisation et d'animation 3D récemment installé à Angoulême, vient de participer à la réalisation d'un CD-Rom ludo-éducatif. Créé par la société de production Dramaera, co-produit par la Réunion des musées de France et par Canal + multimedia, ce jeu d'aventure intitulé *Paris 1313, le disparu de Notre-Dame*, a été modélisé et animé par dix des vingt artistes-infographistes de l'entreprise charentaise. En avril dernier, les personnages imaginés par Dramaera sont arrivés au studio à l'état de statues de

plâtre. Ils en sont repartis six mois plus tard tridimensionnés, doués de vie et prêts à se transformer en meneurs de jeu. L'intrigue proposée par le CD-Rom se déroule dans un Paris médiéval minutieusement reconstitué.

Modélisation de 15 décors, de 26 personnages, création de 30 000 images, mise en mouvement, en lumière, mapping... Les salariés de Gribouille ont travaillé en respectant scrupuleusement la création graphique initiale et le story-board. « Ce type de travail représente 50% d'un objet CD-Rom », explique le directeur, Pierre Méloni.

Choisie pour la qualité de son savoir-faire en trois dimensions, la petite entreprise s'était déjà fait remarquer, entre 1992 et 1994, en capturant les gestes et la voix de l'acteur Richard Borhinger. Il s'agissait alors de réaliser un pilote d'animation sur le thème de *20 000 lieues sous les mers*.

Gribouille porte en ce moment un énorme projet qui se concrétisera en 2001 : la modélisation et la réalisation d'une série TV animée 3D, composée de 26 épisodes de 26 minutes. Son titre : *Xcalibur*, avec Philippe Druillet dans le rôle du directeur artistique. A. D.