motion factory

Les ficelles du monde animé
Du 24 avril au 10 août 2014
à la Gaîté lyrique

Dossier pédagogique

LYRIQUE
RÉVOLUTIONS NUMÉRIQUES

sommaire

Avant-propos p. 5

L'exposition p. 7

Motion Factory, les ficelles du monde animé p. 7
Atelier *Kino Factory* p. 9
Yves Geleyn, réalisateur et commissaire invité p. 9
Les réalisateurs invités p. 11

Pour aller plus loin p. 13

Pistes de réflexion p. 13

Quelques repères p. 18

Bibliographie : annexe sur demande p. 24

Autour de l'exposition p. 25

Projections p. 25
Rencontres p. 26
Espace jeux vidéo et Centre de ressources p. 26
Ateliers p. 27
Livre p. 27

À venir à la Gaîté lyrique p. 29

Tanger Tanger p. 29

Informations pratiques p. 31

Teaser du festival du film d'animation de Bruz © Emma de Swaef & Marc James Roels

Oh Willy... © Emma de Swaef & Marc James Roels

avant-propos

Ce dossier a été conçu pour toute personne souhaitant préparer ou prolonger sa visite de l'exposition *Motion Factory*. L'équipe des relations aux publics est à votre disposition pour vous accompagner en amont et pendant la visite de l'exposition.

La Gaîté lyrique est un établissement culturel de la ville de Paris qui se consacre à la création à l'ère du numérique. Lieu pluridisciplinaire, sa programmation se décline à travers des thématiques, expositions, concerts, conférences, projections, rencontres, spectacles multimédia...

Jérôme Delormas, directeur de la Gaîté lyrique

« L'exposition *Motion Factory* traite des films d'animation, court métrages, clips, expérimentations, qui illustrent une tendance forte aujourd'hui. Toute une génération qui a grandi avec le numérique utilise de manière décomplexée et libre autant des techniques traditionnelles que des techniques numériques. Elle est une preuve de la capacité des créateurs, à l'ère de l'hyper technologie, de susciter des imaginaires hybrides, de la curiosité, de l'ouverture, de la passion et de l'émerveillement. »

« À partir d'une sélection effectuée par le réalisateur Yves Geleyn, le parti pris est ici de décortiquer un métier, d'identifier une industrie, de révéler les ficelles de productions quasi magiques, celles d'inventeurs d'histoires, de rêves et de mondes poétiques. Il est fascinant de voir et de comprendre comment c'est fait, comment ça marche. On peut alors avoir envie d'en faire soi-même, d'en voir plus, d'en savoir encore plus. »

Visites préparatoires de l'exposition
• Mardi 29 avril à 18h30
• Mercredi 30 avril à 14h

Réservations
• publics@gaite-lyrique.net
• 01 53 01 51 66/67

Sound of Horns, Candice Gordon © Conor Finnegan

l'exposition

Motion Factory, les ficelles du monde animé

Motion Factory, les ficelles du monde animé, imaginée par le réalisateur et commissaire de l'exposition Yves Geleyn, braque les projecteurs sur l'animation «tactile» (voir glossaire page 21) , une forme d'artisanat numérique au confluent de la création manuelle et de l'avant-garde digitale. En pleine explosion dans le film d'animation contemporain, et paradoxalement à une époque où la dématérialisation numérique permet des perfections sur fond vert, l'essor du «tactile» et son désir de tangible fait écho au raz de marée « do it yourself » qui s'empare de pans entiers de la création aujourd'hui.

Comme son titre le suggère, *Motion Factory, les ficelles du monde animé* nous parle de secrets et d'envers du décor. Elle nous invite à voir ce qui se passe derrière le rideau, au-delà de la scène, dans les interstices mystérieux où se fabrique chaque plan d'un film d'animation.

Cette exposition propose d'aller à la marge de ce qui se déroule sous nos yeux et de passer la tête dans le hors-champ du plateau. Ne dit-on pas d'une marge d'ailleurs, qu'elle tient la page ? C'est exactement le cas des artistes pionniers de *Motion Factory*, qui ont pour point commun de repousser perpétuellement les frontières techniques et artistiques de l'animation, ainsi que de sans cesse définir de nouveaux langages narratifs et visuels. Projet cher au cœur d'Yves Geleyn, au fil du temps s'est précisé chez lui ce désir de réunir physiquement tous les réalisateurs internationaux avec lesquels il collabore, entre en compétition parfois, ou tout simplement ceux qui le fascinent.

Panorama international d'artistes mais aussi de maisons de production, de la Corée à la Belgique en passant par l'Irlande, l'Angleterre, les États-Unis et la France, cette exposition événement réunit tout ce que la génération compte de plus passionné, d'innovant et de farfelu dans l'animation actuelle. Elle témoigne aussi de la gamme extrêmement variée et élastique des techniques d'animation expérimentées par ces Méliès des temps modernes, aussi à l'aise avec un ordinateur qu'avec une figurine.

Magiciens de l'hybridation et « image-makers » versatiles, les artistes invités empruntent tantôt aux beaux-arts tantôt à la bidouille du dimanche et piochent sans complexes dans la sculpture comme dans le dessin, dans la 2D comme la 3D, dans le design graphique comme la pâte à modeler, dans les poupées comme les ombres chinoises, dans les mécanismes comme le papier, dans le tissu comme le « motion design ».

Bounce Bounce, Hilary Hahn and Hauschka © Hayley Morris

Bounce Bounce, Hilary Hahn and Hauschka © Hayley Morris

Pour la mise en scène de cette exposition qui a pour ambition de dévoiler des secrets de fabrication, le studio 5.5 a choisi une scénographie reprenant à la fois les concepts « d'envers du décor » et d'usine.

Charlotte Léouzon
Chercheuse de talents et amie d'Yves Geleyn, commissaire de l'exposition.

Kino Factory

Dans le cadre de l'exposition *Motion Factory, les ficelles du monde animé*, la Gaîté lyrique invite KinoFabriK, l'association qui initie petits et grands au cinéma d'animation. Pendant toute la durée de l'exposition, dans la Petite Salle, un studio de tournage permanent est à découvrir : la Kino Factory. Il est ouvert à tous les réalisateurs en herbe, aux jours et horaires d'ouverture de l'exposition. Le public est invité à collaborer au premier film d'animation participatif réalisé image par image, en « stop-motion ».

Autour d'un décor en constante évolution, une course poursuite s'improvise entre les personnages préexistants et ceux créés par les participants. La caméra se déplace en cercle autour du plateau afin de donner l'illusion d'un travelling infini. Sur le principe du « cadavre exquis », les animateurs de l'association KinoFabriK complètent chaque jour avec l'aide du public, l'action commencée la veille.

KinoFabriK est une association parisienne qui propose au public amateur un ensemble d'activités qui permettent de découvrir l'univers de « l'image par image ».

www.kinofabrik.org

Yves Geleyn, réalisateur et commissaire invité

Yves Geleyn est un réalisateur parisien de 34 ans aux influences multiculturelles. Internationalement récompensé, il a débuté en 2003 en tant que graphiste freelance avant d'évoluer vers le monde de l'animation, pour lequel il a dirigé de nombreux projets.

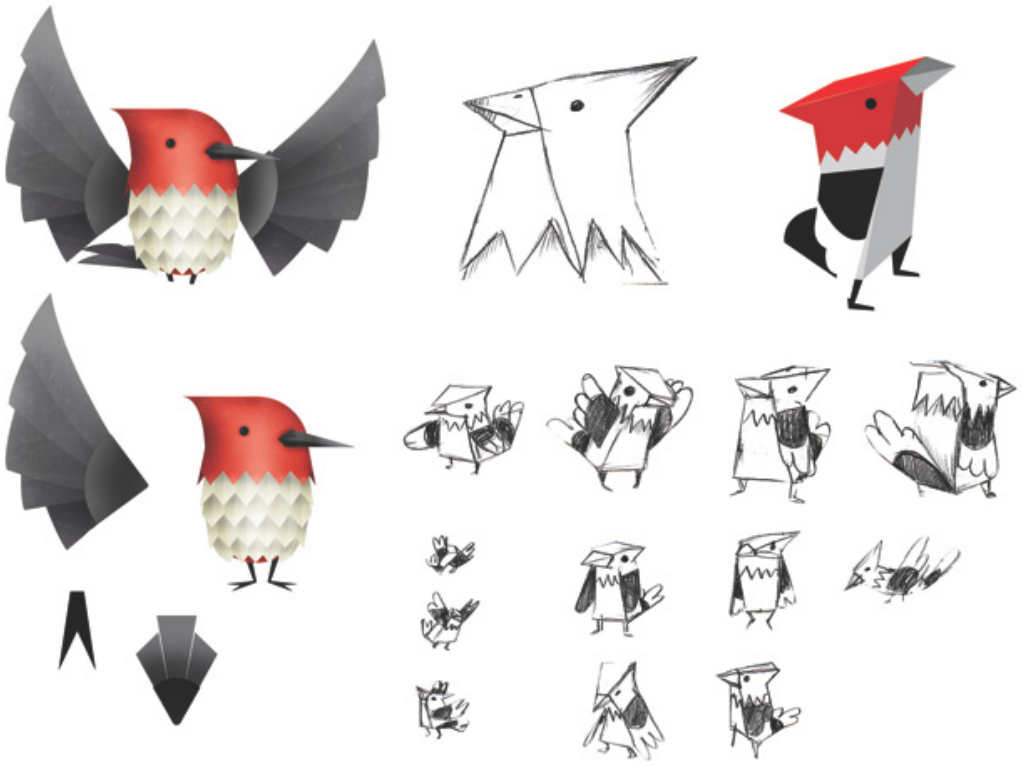
Dans son travail, il est inspiré par le Japon, la nature, les animaux, les peintures et tout particulièrement par les oiseaux, présents dans l'ensemble de ses productions. Yves ne se définit pas comme réalisateur mais comme un conteur, l'histoire et les personnages étant les fondements de tous ses projets. Passionné par les mélanges de style, il utilise la technique au service de l'histoire. Textures, couleurs, formes, motifs, illustrations, papier découpé et animation traditionnelle composent sa boîte à outils.

Entretien avec Yves Geleyn

Extrait de l'ouvrage Motion Factory, les ficelles du monde animé. *Propos recueillis par Stéphanie Vidal.*

Tu as conçu le film *La Gaîté lyrique se réveille,* pour l'ouverture du lieu, en animation 3D. Pour l'exposition *Motion Factory, les ficelles du monde animé*, tu as choisi de faire découvrir l'univers de l'animation «tactile». Comment est née cette exposition ?

Y.G. : Je me souviens d'avoir été un jour en compagnie de Peter Sluszka dans les locaux de la maison de production Hornet aux Etats-Unis. Nous étions dans l'entrepôt où l'on garde toutes les maquettes dans des cartons une fois les tournages terminés. Je me suis dit qu'il était dommage que tout cela reste dans des boîtes ; ces éléments sont des oeuvres en soi, les fruits de nombreuses heures de travail.



Colosse ©Yves Geleyn

Je pense qu'une partie des spectateurs de nos films ne se rendent pas compte que ces objets existent de manière tangible et qu'ils ont été conçus pour l'occasion par de véritables artisans. À l'heure actuelle, je suis persuadé que 90% des gens ne savent pas comment on fabrique un film. Les images animées ne sont pas générées par des machines seules : qu'elle soit traditionnelle ou numérique, l'animation requiert la créativité et la technicité de l'homme !

J'ai souhaité montrer qu'à l'ère digitale il existe une génération de réalisateurs qui profite des outils numériques – ces derniers améliorent la qualité du travail et le facilitent –, tout en utilisant des techniques plus traditionnelles telles que le papier découpé, le banc-titre, la maquette… Parfois, ils mélangent ces techniques au sein d'un même projet pour mieux servir la narration : aux prises de vue réelles s'associent des images entièrement conçues à l'ordinateur.

La 3D permet de figurer l'impossible, grâce à elle on représente des actions qui ne peuvent pas être tournées en conditions réelles – comme un humain qui saute du haut de la tour Eiffel et retombe posément sur ses pieds.

Elle parvient à incarner au plus près de ce qui nous paraît vraisemblable des personnages qui n'existent pas dans le monde dans lequel nous vivons, comme les dinosaures ou des êtres extraordinaires. Les films «tactiles» quant à eux ne cherchent pas un rendu réaliste mais développent un aspect graphique et organique, ils soumettent des imaginaires à rêver. C'est en s'éloignant du réalisme qu'ils se rapprochent de l'humain ; celui qui raconte les histoires et celui qui les regarde, celui qui façonne ses personnages à pleines mains et celui qui suit leurs aventures les yeux grand ouverts.

L'intérêt de *Motion Factory, les ficelles du monde animé* est de dévoiler les différentes étapes de la création des films d'animation «tactile» de court et moyen formats. Je voulais surprendre le public en lui montrant que ces films ont été faits avec une figurine de deux millimètres animée image par image ou avec une marionnette manipulée par deux techniciens en équilibre sur un pont surplombant le plateau de tournage. Ces

prouesses techniques se dissimulent toujours. Hors du champ de la caméra, ce sont des lumières, des câbles, des gens que l'on découvre et c'est là que l'on voit la magie apparaître. La magie de l'animation est aussi celle du retour en enfance et c'est pour cela qu'elle s'adresse également aux adultes.

Il y a quelque chose de viscéral et de tangible avec l'animation qui fait que les gens aiment et aimeront toujours les images animées. En plus avec le dispositif de *Motion Factory, les ficelles du monde animé*, on se rend compte que dans le monde du «tactile», on utilise de la colle, des cutters, du bois, du tissu, du papier… Quelque soit son âge, on se projette aisément dans ces activités qui évoquent les travaux manuels de l'enfance, les maquettes de la jeunesse, les chantiers de la vie et le bricolage des vieux jours.

Pourquoi as-tu choisi de parler d'animation «tactile» ?

Y.G. : Dans le monde des écrans connectés, le mot « tactile » s'est enrichi d'une nouvelle signification. Avant il définissait ce qui était de l'ordre du tangible et maintenant il désigne également ce qui s'active au contact du doigt. L'animation «tactile» est pour moi celle qui fait honneur à ces deux sens en regroupant les films qui ont nécessité une création manuelle pour ou pendant le tournage et qui sont diffusés à l'époque où les écrans réagissent quand on les touche.

Quels sont les métiers généralement impliqués dans la réalisation d'un film d'animation «tactile» ? L'animation est un travail d'équipe ?

Y.G. : Il y aura toujours des gens pour réaliser des projets tout seul mais en général on travaille en équipe. Dans l'animation «tactile», on fait appel à des corps de métiers très différents. Il y a ceux qui font la lumière, ceux qui filment et ceux qui fabriquent, à savoir des sculpteurs, des modeleurs, des marionnettistes, des ébénistes qui eux-mêmes ont leurs propres spécialités ! Je pense par exemple aux maquettistes experts de la fabrication de maisons. On peut donc être nombreux sur un plateau.

C'est d'ailleurs le foisonnement des compétences et la richesse des rencontres qui me font tant aimer mon métier. Je suis ébloui par tous ces talents qui se concentrent autour des projets. Chaque jour je suis en contact avec des gens passionnants qui me font découvrir des pratiques fabuleuses. Au fil des tournages, j'ai rencontré d'incroyables animateurs donnant vie aux choses, des directeurs de la photographie surdoués, des maquettistes aux doigts d'orfèvres. Je suis émerveillé de voir ce que le cerveau ou la main crée à partir de bric à brac. Les sources d'inspirations et de création sont partout. Il ne tient qu'à nous de rendre nos rêves tangibles.

Les réalisateurs invités

Yves Geleyn a méticuleusement sélectionné les fers de lance d'une nouvelle génération de réalisateurs. Son choix s'est effectué par la diversité des techniques d'animation «tactile» qu'ils utilisent. Ces artistes offrent un panorama de la création la plus innovante et la plus respectée de l'époque. Ils présenteront leurs films, mais également les making of, photos de tournage, storyboards…

Kyle Bean, Kijek & Adamski, Johnny Kelly, Pic Pic André, Peter Sluszka, Jamie Caliri & Alex Juhasz, Sumo Science (Will Stud & Ed Patterson), Sean Pecknold, Kangmin Kim, Joseph Mann, Andrew Thomas Huang, Hayley Morris, Elliot Dear, Emma de Swaef & Marc James Roels, Mikey Please, Conor Finnegan et Yves Geleyn.

Back to the start / Chipotle © Johnny Kelly

pour aller plus loin

Pistes pédagogiques

Pistes proposées par Virginie Restain, professeur relais à la Gaîté lyrique.

Le parcours de l'exposition *Motion Factory, les ficelles du monde animé* : de l'envers du décor à la mise en abyme.

De l'affiche, à l'objet de l'affiche présenté en ouverture de l'exposition.

Avant la visite de l'exposition, un premier travail en amont peut être de questionner l'affiche de l'exposition : *Qu'y voit-on ?* A première vue, l'affiche est une photographie en couleur d'un appareil photographique en bois, fixé à un trépied. Quand on regarde de plus près cet appareil photo, on se rend compte qu'il a les caractéristiques d'un réflex numérique (forme du boîtier, objectif saillant) et qu'il est surmonté de trois entonnoirs colorés. Ces entonnoirs retournés desquels sortent des nuages de fumée font penser à une usine en miniature. Les trois points rouges (identité visuelle de la Gaîté lyrique), tout en jouant avec les « boules » de fumée, font des caches sur l'objet et le rendent ainsi plus énigmatique. L'objet photographié est un objet-valise, un joujou, une trouvaille, un objet surréaliste, une sculpture (un peu à la manière des objets absurdes mais poétiques de Carelman (voir *Catalogue d'objets introuvables*, éditions Le livre de poche).

Quel rapport peut-on faire entre le visuel de l'affiche et le titre de l'exposition *Motion Factory, Les ficelles du monde animé* ? L'objet-valise de l'affiche réfère au monde animé annonce quelques axes de l'exposition :

- Le monde animé est un monde fabriqué, factice et poétique qui sert à (se) raconter des histoires
- Montrer l'envers du décor pour comprendre comment ça marche
- La fabrique du mouvement fonctionne au doigt à l'œil d'un appareil photo
- Un film d'animation se fait image par image (entre 16 et 30 images par seconde).

L'exposition s'ouvre sur l'objet de l'affiche, un objet fabriqué par Kyle Bean, autant plasticien que réalisateur de films d'animation. Manière d' « ouvrir le bal » avec un objet qui nous regarde. Un objet qui nous introduit autant dans la fabrique du mouvement que dans la fabrique du regard.

Des films, à l'usine de fabrication des films : story-board, maquettes, poupées et making-of.

En phase avec le désir du commissaire d'exposition, Yves Geleyn, l'exposition cherche tout autant à nous montrer des films qu'à nous faire partager et comprendre le processus de création de ces films. Les dessins, les maquettes, les poupées témoignent du film, de l'esprit du film. Telles des reliques, elles montrent que leur existence physique a donné corps à l'histoire. L'ordinateur n'est finalement utilisé que dans un deuxième temps. C'est aussi ce dont rendent compte les nombreux making-of des films. Regarder le film du film nous met dans les secrets du magicien ; le plaisir de comprendre « comment ça marche » nous fait rêver d'autant plus. Voir le film, voir le making of et revoir le film nous permet, de façon pédagogique, de comprendre le processus de fabrication des images.

Regardez notamment certains making of sur Internet : du clip musical *Mutual Core* où Bjork est « modelée » comme une poupée par Andrew Thomas Huang ; du film *Eagleman* où le réalisateur Mickey Please nous montre avec humour son univers et son rapport au temps; du film *L'ours et le lièvre*,Yves Geleyn et Eliot Dear nous donnent à voir le mélange entre techniques traditionnelles et numériques.

Une scénographie allant au bout du concept de making of en dévoilant la façon dont l'exposition à elle-même été fabriquée.

La scénographie de l'exposition a été conçue par le studio 5.5. Nous pouvons constater les choix d'exposition des modules, des mises en perspectives des planches, des maquettes, des films, des films de films, des matériaux bruts utilisés pour mettre en scène le projet d'une fabrique du monde animé. Le choix scénographique renvoi au dispositif de mise en abyme à l'œuvre dans certains tableaux comme *Les Ménines* de Vélasquez.

Le livre éponyme de l'exposition, explore comment sont fabriquées les images animées en montrant les coulisses des films.

Le commissaire d'exposition nous fait suivre pas à pas la confection de son film d'animation *Colosse*, de la première à la dernière image.

Un film d'animation comme on réalise un tour de magie

Comment la technologie et le «tactile» se conjuguent et se nourrissent pour créer une nouvelle esthétique ?

Le «truc par arrêt» de la caméra reste le principe de base de l'animation (voir glossaire page 21). L'adage selon lequel les films d'animation se construisent dans l'intervalle qui sépare deux images reste aujourd'hui encore le ressort de toute animation. Les réalisateurs de l'image animée prennent plaisir à se montrer magiciens. Johnny Kelly, dans nombreux de ses spots affirment le tour de magie au sens propre. Les objets plastiques par un simple cut sont triés et recyclés *(Recycle Bot plastic)*. Dans les spots télévisées d'émissions éducatives, lors des transformations en stop motion de la pomme, Johnny Kelly laisse volontairement apparaître la main de l'animateur...(voir les spots pour *Het klokhuis*).

Animer, c'est créer du mouvement pour donner vie aux objets ou aux personnages inanimés comme dans les premiers temps du cinéma (voir « Les pionniers » dans les repères historiques page 18).

Johnny Kelly, dans ses séries sur le recyclage, personnifie les boîtes à recycler en les dotant de bouches et d'yeux. Le message écologique est transmis de manière très simple par un jeu de boîtes en carton qui parlent et qui transforment poétiquement les objets.

Dans *Fluffy Mac Cloud*, Conor Finnegan montre un nuage en peluche ou en polystyrène arrosant selon ses caprices un monde lilliputien en carton. L'histoire dégénère quand l'homme -en chair et en os- qui voulait bronzer se fait « doucher ». L'usage de la pixilation (voir

glossaire) renforce l'effet irréel mais poétique de cette histoire illustrant « après la pluie, le beau temps » et tous les petits désagréments d'un quartier pavillonnaire tranquille. On n'est pas loin de l'esthétique du long-métrage *Fantastic Mr Fox* de Wes Anderson qui recourt sans cesse à l'animation «tactile» à l'heure du tout numérique (le dessin de squelette s'incruste sur l'image pour montrer l' électrisation des personnages, la fumée est coton...). On peut penser aussi à l'univers du plasticien Pierrick Sorin faisant évoluer son alter ego dans un monde absurde et grinçant. Dans le film *Panique au village* de Pic Pic André, en faisant le choix de figurines immobiles, on peut constater encore que le symbolique prime sur le réalisme. C'est ainsi que le « fait main » de l'animation nous fait rêver tandis que la puissance illusionniste de la création numérique nous ramène à la réalité, nous donne la caution de la réalité. Fonctionnement dialectique du «tactile» qui rime avec onirisme, et du numérique, avec réalisme.

• Voir le développement de Michele Higa Fox « Quand l'innovation réanime la tradition » dans le livre de l'exposition.

Animer c'est aussi donner corps à une idée et imaginer l'impossible.

Dans cette acception du mot, l'animation est liée à une autre esthétique, proche du merveilleux et du fantastique. Il s'agit toujours d'animer l'inerte mais dans le sens de donner vie à l'irréel. L'animation numérique est alors convoquée. La perfection numérique avec son gage de réalisme ou d'hyper-réalisme est le garant de l'irréel ; le numérique rend l'impossible, possible. Des réalisateurs comme Mickey Please (avec *Marilyn Miller, Eagle Man*) ou Andrew Thomas Huang (avec *Solipsist*) sont probablement à rapprocher de l'esthétique fantastique de Tim Burton au cinéma. Parce que l'animation est « mixte », le film hybride qu' A. T. Hang parvient de manière aussi forte à rendre compte du solipsisme qui selon lui serait une manière de se manger de l'intérieur. « Je me suis amusé à mélanger les techniques en mixant action réelle et trucages, manipulation de marionnettes abstraites et conception en 3D ». Andrew Thomas Huang

L'animation est donc moins un genre qu'une technique ou un ensemble de techniques. Chaque réalisateur a sa « cuisine » pour raconter des histoires. « L'animation est souvent bien davantage commerciale que ne l'est l'expérimental, mais a contrario de nombreux expérimentateurs du cinéma utilisent l'image par image pour renouveler les formes visuelles ».

• Voir le livre très riche de Sébastien Denis pour approfondir, Le cinéma d'animation *(ed. Armand Colin).*

L'animation ou le sens de la contrainte plastique

Les réalisateurs de l'animation créent leurs films, leurs mondes à partir des objets du quotidien, à partir des matériaux divers et variés et travaillent souvent en se fixant des contraintes plastiques.

Dans *Everytime*, le couple de réalisateurs, Kijek et Adamski, fait la prouesse de réaliser tout le film par déplacement de bandes de papier obtenues par un destructeur de documents. Tous les plans du film se structurent par la bande de papier qui se déplace. Leur partie de tennis sur le grand mur de projection de la Gaîté est aussi un protocole devenant dispositif plastique de la métamorphose des formes. Le film a en effet été pensé pour être diffusé sur ce format singulier.

Dans *Land Rover Claynation*, Peter Sluszka ne se contente pas d'animer ses personnages en pâte à modeler, le paysage est pâte à modeler (1,5 tonnes de pâte modelées en 5 semaines). Tout bouge, le résultat est saisissant.

Dans *Oh Willy...*, Emma de Swaef et Marc James Roads utilisent 14kg de laine pour réaliser leurs personnages. Grâce à la laine, la nudité des personnages est rendue douce, sensible et permet de faire passer quelque chose de plus dur et inquiétant. Dans une interview filmée, la réalisatrice parle de la laine, comme Mary Poppins de la cuillère de sucre qui fait passer le médicament (« a spoon full of sugar makes the medecine go down »).

Sandy © Joseph Mann

Sandy © Joseph Mann

Dans le making of de *Eagleman*, le réalisateur Mikey Please se met en scène en dialogue avec Dieu (ou un autre lui même) et nous éclaire sur la genèse du film. En ouvrant un coussin, le réalisateur a découvert la plaque de mousse devenu alors son matériau de prédilection. Avec la mousse, il crée personnages, accessoires et décor. La mousse coupée au cutter et sa mise en lumière assez contrastée renvoient à une esthétique proche du cinéma expressionniste des années 30 (noir et blanc, formes découpées/ombres, mise en scène créant une atmosphère et une profondeur expressive).

Ces différentes exploitations plastiques des matériaux - ou les contraintes plastiques que se donnent eux-même les réalisateurs - nous permettent de constater que l'image animée reste fondamentalement liée à la matérialité et à l'expérimentation plastique. Convoquons ici les films fameux de Norman MacLaren, ou Jan Svankmayer ou d'autres du cinéma expérimental qui placent les arts plastiques comme le champ des possibles de l'animation.

• Voir notamment le livre de Patrick Barrès, Le cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques (L'harmattan)

L'animation : commande, contrainte économique et défi artistique.

La plupart des films présentés dans *Motion factory* ont été produits dans le cadre de commandes commerciales ou promotionnelles : la commande est alors un véritable moteur créatif.

Yves Geleyn a pris justement le parti de montrer des réalisateurs majoritairement anglo-saxons (Angleterre, USA) de la publicité. Ces derniers ont une plus grande liberté et une capacité de prise de risques plus importante qu'en France où les marques sont plus souvent frileuses. Voici quelques exemples de la créativité des spots publicitaires montrant que commande et création se nourrissent mutuellement.

Les publicités *Dot et Gulp* des réalisateurs Sumo Science pour Nokia ont remporté quinze prix pour le plus petit personnage en stop motion et la plus grande structure créée pour un film publicitaire. « L'animation «tactile» est simple, charmante et à la portée de tous. Elle puise ses matériaux dans les objets du quotidien, ce qui est un avantage indéniable contrastant avec les moyens convoqués par le cinéma ou la télévision ». Le making of de *Dot* est d'ailleurs très éclairant du fonctionnement d'un banc-titre en animation et de l'échelle lilliputienne du personnage du film pris entre aiguilles, boutons et fils de laine.

Le clip musical déchaîné *Mutual Core*, commissionné par le MOCA (musée d'art contemporain de Los Angeles) pour la chaîne youtube du musée d'art, est un exemple magistral d'une collaboration artistique bluffante entre deux artistes : la chanteuse Bjork et le réalisateur Andrew Thomas Huang. Le réalisateur place la chanteuse au centre d'un bac à sable originel comme une mère Nature au travail. Au paroxysme de la chanson, des farfadets crachant de la lave – résultant de quatre mois de travail méticuleux sur des marionnettes faites à la main pour les effets spéciaux - tombent et se désintègrent autour d'elle. La chanson d'amour, plongée dans un imaginaire fantastique, devient chant tellurique. L'amour est volcan. D'autres clip vidéos de Bjork montrent que le contexte d'une telle commande stimule l'imaginaire du réalisateur.

Finalement la limite entre animation de commande et animation d'auteur est ténue car non seulement les techniques sont les mêmes mais surtout toutes deux placent le spectateur dans une espace où réel et imaginaire s'interpénètrent.

Quelques repères

Histoire de l'animation

À partir du livre Le cinéma d'animation *de Sébastien Denis et le site très didactique permettant de voir des extraits de film : www.ciclic.fr/ressources/mister-frise/-du-cinema-d-animation*

L'animation a commencé à exister bien avant le cinéma. Le folioscope qui forme des mouvements lorsqu'on le feuillette, est l'une des premières méthodes d'animation. Il faut attendre le XIXe siècle pour voir l'apparition d'appareils optiques (appelés jouets optiques) qui permettent de voir des suites d'images animées.

1892-1914 : Les pionniers, d'abord en France

1892 : Le théâtre optique d'Emile Reynaud avec ses Pantomines lumineuses constitue la première projection de dessin animé, trois ans avant la première séance du cinématographe des Frères Lumière.

1896 : Par accident, Georges Méliès, invente le « truc par arrêt » de la caméra. En arrêtant puis en relançant la caméra, il crée des effets spéciaux (escamotage, métamorphose). Cette découverte rend possible la réalisation de films image par image.

1897-1907 : Dans la foulée de Méliès, certains réalisateurs systématisent l'usage du truc par arrêt de la caméra, au point de réaliser presque entièrement leur film image par image. Les premiers « personnages » animés sont des objets réels : Arthur Melbourne Cooper anime des allumettes dans une publicité (*Matches : an Appeal*, 1899), Segundo de Chomon et James Stuart Blackton mettent en scène des hôtels magiques (*El Hotel Electrico*, 1905 ; *The Haunted Hotel*,1907).

1906-1908 : L'arrêt de la caméra est ensuite appliqué au dessin. Dans *The Enchanted Drawing* (1900), James Stuart Blackton mélange dessin et animation d'objets, avant d'animer des caricatures à la craie dans *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Mais c'est *Fanstasmagorie* d'Emile Cohl qui est le plus souvent considéré comme le premier dessin animé de l'histoire du cinéma. Pour la première fois, l'image par image n'est pas utilisée pour des effets spéciaux mais pour raconter une histoire.

1914 : McCay est l'un des premiers à utiliser la boucle : il dessine un mouvement qui boucle sur lui-même pour pouvoir le répéter sans avoir à le redessiner. Il utilise aussi le système des poses clés : il dessine d'abord les phases importantes du mouvement, avant d'en dessiner les intervalles.

1914-1935 : Industrie et avant-gardes coexistent

Après les expérimentations des pionniers, l'animation s'industrialise, grâce notamment à plusieurs inventions. Le Québécois Raoul Barré met au point la perforation standard des feuilles de dessin ainsi qu'un système permettant de ne pas avoir à redessiner à chaque image les parties immobiles. En même temps, Earl Hurd fait breveter le cel process, encore utilisé : on dessine les parties mobiles sur des feuilles de celluloïd transparent, appliquées sur les décors peints une fois pour toutes.

La division du travail, orchestrée aux États-Unis par John Randolph Bray, permet d'augmenter considérablement la production de dessins animés et engendre les premières séries comiques. Après le succès énorme de son personnage Mickey Mouse, Walt Disney va accélérer l'industrialisation dans les années 1930 (il a six employés en 1928, 1600 en 1940).

En marge de la standardisation dont Disney est le principal acteur, l'animation reste un espace d'expérimentations. De nouvelles techniques sont popularisées mais surtout, les artistes avant-gardistes en exploitent les possibilités, notamment non figuratives, aidés à partir de 1927 par l'arrivée du cinéma parlant.

Au début des années 1920, en Allemagne, des peintres, graphistes, architectes, s'emparent

du cinéma, notamment pour expérimenter les rapports entre l'image, la couleur et la musique, en particulier le rythme, comme l'indique le titre de leurs créations : *Rythmus 23* (Hans Richter), *Diagonal Symphonie* (Viking Eggeling) (Oskar Fischinger, qui travaille en 1940 sur le *Fantasia* de Disney)...

Aux États-Unis, Mary Ellen Butte prolonge ces recherches dans les années 1930 avec *Rhythm in Light* et la série *Synchromy*, tandis qu'en France ce sont des artistes proches du surréalisme qui utilisent l'animation pour leurs expérimentations visuelles, par exemple Fernand Léger (*Ballet Mécanique*, 1924), Man Ray (*Emak Bakia*, 1926) ou Marcel Duchamp (*Anémic Cinéma*, 1926).

1936-1957 : Toons grand public aux Etats-Unis et films d'auteur au Canada

Hors d'un champ dominé par la conquête du grand public et les logiques de studios (Disney, MGM, Warner...), l'animation d'auteurs est de son côté marquée par la création en 1939 de l'Office National du Film du Canada, dont les talents venus du monde entier vont prolonger les recherches des avant-gardistes, tant sur le plan formel que sur le champ des thèmes abordés. La figure majeure de l'Office National du Film reste le prolifique et inventif Norman McLaren, récompensé par une palme d'or à Cannes pour *Blinkity Blank*.

1958-1981 : Télévision, toujours plus de séries ; Europe de l'Est, les grands auteurs de l'animation

L'influence grandissante de la télévision provoque la baisse du nombre des films d'animation destinés aux salles de cinéma, tandis que les séries TV connaissent le succès à partir de 1958 avec *Huckleberry Hound*, réalisé par Hanna & Barbera, qui produisent massivement dans les décennies suivantes.

Sur la même période, en Europe, la reconnaissance de l'animation d'auteur est favorisée par la création de l'Association internationale du film d'animation (ASIFA) et des festivals d'Annecy (1961), Zagreb (1972) et Ottawa (1976), qui récompensent alors de nombreux talents venus d'Europe de l'Est.

Citons notamment le tchèque Jan Svankmajer pour ses films surréalistes, l'hongrois exilé Peter Foldès pour ses expérimetations à l'ordinateur et le russe Norstein pour le mélange virtuose des techniques.

1981 : Aux États-Unis, la chaîne MTV diffuse des clips musicaux où la créativité de l'animation marque les esprits.

MTV bénéficie d'un habillage par les plus grands réalisateurs du moment, favorise le développement de petites structures de production et aide à faire reconnaître le talent de nombreux animateurs à travers le monde.

1982-2002 : Début de l'animation sur ordinateur. La percée du Japon

En 1982 Disney produit *Tron*, échec commercial qui marque néanmoins les débuts de l'utilisation grand public de l'image de synthèse, c'est-à-dire générée par ordinateur. En 1995, le succès de *Toy Story*, réalisé entièrement sur ordinateur, sonne le glas, dans l'industrie américaine, du dessin traditionnel.

Les années 1980 sont marquées par l'exportation des séries de dessins animés japonais dans le monde entier. On ne connait alors que la partie émergée de l'iceberg, produite à l'économie. Mais la qualité et la diversité de l'animation japonaise est reconnue dans les années 1990, grâce aux sorties des longs métrages de Isao Takahata et Hayao Miyazaki, jusqu'à la consécration de ce dernier à Berlin, où il remporte l'ours d'or pour *Le Voyage de Chihiro* en 2002.

2002-2015 : L'animation partout

Le développement des technologies numériques et leur démocratisation provoquent une augmentation considérable de la production d'images animées. L'animation est massivement utilisée pour l'habillage des programmes télévisuels et des sites internet. Par ailleurs, bricolés à l'appareil photo et au téléphone à l'aide de logiciels libres, des films amateurs déferlent sur le net, utilisant souvent l'animation en volume (couramment appelée animation en stop motion). Au cinéma,

l'industrie des effets spéciaux continue de recourir à l'image par image, au point que bon nombre de films apparemment réalisés en prise de vues réelles relèvent peut-être davantage de l'animation. À la sortie de *Valse avec Bachir*, en 2008, on s'étonne qu'un documentaire puisse être réalisé en animation. En 2012, même dans un film apparemment homogène comme *Ernest et Célestine*, plusieurs techniques sont associées (dessin, peinture) et on associe des éléments hétérogènes (personnages / décors ; contours / couleurs) lors d'une étape devenue essentielle dans la majorité des films : le compositing.

L'animation se mondialise. La Corée du sud, les Philippines et l'Inde prennent une grande place dans les coproductions, notamment du fait du faible coût de leur main d'oeuvre, tandis que l'on voit surgir des longs métrages de pays inhabituels, comme l'Afrique du sud ou le Zimbabwe (*The Legend of the Sky Kingdom*, Roger Hawkins). L'Amérique Latine n'est pas en reste avec une émergence, encore fragile, du Brésil et de l'Argentine (*Mercano le martien* de Juan Antin 2001) notamment.

Métiers de l'animation

Les grandes étapes de la fabrication d'un film d'animation (hors écriture et travail du son) :
• la phase de préproduction, qui comprend création des modèles (personnages, décors, accessoires), storyboard, layout
• la phase de production, qui correspond à l'animation proprement dite et à la réalisation des décors
• la phase de post-animation, qui comprend la mise au propre, la mise en couleurs, le checking et la prise de vues.

La fabrication s'achève par une phase de postproduction image et son qui est souvent prise en charge par un prestataire spécialisé.

Liste des métiers, par ordre alphabétique

Sources : www.lesmetiersdudessin.fr et www.reca-animation.com

Animateur (2D ou 3D)
Il est spécialiste du mouvement dans le dessin animé. Dans l'animation traditionnelle, on distingue l'animateur clé de l'intervalliste : le premier dessine les images clés du mouvement d'un personnage, le second dessine les dessins manquants. L'animateur utilise le dessin pour animer des personnages ou anime en 3D sur ordinateur des images de synthèse en volume, grâce à des logiciels spécifiques. Dans les deux cas, il élabore la gestuelle, l'expression des visages... il choisit les textures, les couleurs et la lumière. Un animateur qui travaille sur un film d'animation est censé maîtriser toute les techniques d'animation : stop motion, clay animation (pâte à modeler), pixilation...

Décorateur / Chef décorateur
Il crée les décors et peut avoir besoin de spécialistes : ébénistes, couturiers, sculpteurs, plasticiens.

Designer sonore (conception sonore)
Il est chargé de l'organisation sonore ou de l'habillage sonore d'un film. Son champ d'action peut englober les fonctions traditionnelles de compositeur de musique, acousticien, monteur son, bruiteur, illustrateur sonore.

Dessinateur (Designer) de personnages et de décor (character design)
Il dessine personnages, décors, accessoires divers, véhicules, animaux.. en fonction des descriptions du scénariste.

Développeur
Il développe le concept, faisant des recherches documentaires et recourant à des avis d'expert sur le sujet du film.

Directeur artistique
Il a en charge la direction de l'animation et de l'équipe d'animateurs. En collaboration avec le réalisateur et grâce au travail du story-boarder ou layout-man, il assure le suivi des animations. Son rôle est de définir l'ambiance, le style et le rythme des actions, le jeu des personnages...

Directeur de la photographie
ou chef opérateur (chef op)
Il est responsable, au tournage d'un film, de la prise de vues. Il coordonne les efforts de trois équipes : caméra, machinerie et lumière ou éclairage. Il peut aussi assumer le travail du cadreur (celui qui est derrière la caméra ou l'appareil photo).

Eclairagiste ou concepteur lumière
Responsable de la mise en place du matériel et des techniques d'éclairage, et de toutes les ambiances lumineuses.

Graphiste
À partir de la demande de l'auteur ou du réalisateur, il crée les décors ou les personnages dans les différents axes et il précise les constructions, expressions, et lipsyncs ; il peut aussi créer les accessoires et les véhicules s'il y a lieu. Cet ensemble constitue la référence des modèles pour l'équipe d'animation.

Layout (wo-)man
Il transforme le storyboard en une mise en scène 3D. Il va dissocier les plans du story-board en éléments indépendants : décors, personnages, éléments fixes... accompagnés d'informations précises pour faciliter le travail des animateurs par exemple. Le layout est un point d'ancrage entre la phase de pré-production, avant la conception cinématographique et la production ou la fabrication de l'image animée.

Marionnettiste
Manipulateur de marionnettes.

Modeleur
Il exécute des modèles d'après un objet ou un dessin de cet objet. Les premiers modeleurs ont certainement utilisé l'argile pour réaliser des objets d'art. Pour les techniques modernes, le modeleur utilise le bois, la résine ou les métaux pour réaliser des modèles qui serviront ensuite à la fabrication des moules. Le modeleur 3D conçoit par ordinateur un modèle. Le modeleur maquettiste travaille avec le styliste pour la réalisation de maquette. Le modeleur maquillage réalise des maquillages sur des personnes vivantes ou des «mannequins» utilisés dans les trucages.

Opérateur compositing
Il travaille à l'étape finale de fabrication qui consiste à assembler toutes les couches des décors, des personnages et à réaliser les effets de caméra, à animer certains déplacements.

Producteur
Personne ou entreprise qui produit ou contribue à produire le film. Le producteur peut influencer les choix artistiques du réalisateur.

Réalisateur
Il a l'idée du film et porte la responsabilité artistique, technique et économique du film. Il en assure la direction et supervise sa fabrication. C'est avant tout lui qui définit et choisit les orientations artistiques du film.

Scénariste
Il écrit l'histoire du film.

Storyboarder
Il réalise le scénarimage, ensemble des croquis des différents plans du film. Il assure ainsi la transition entre le scénario écrit et le tournage.

Vocabulaire de l'animation (Glossaire)

Animation n.f.

Qu'elle soit traditionnelle (« tactile », autrement dit « fait main ») ou numérique, l'animation se définit par le procédé cinématographique qui consiste à créer un mouvement, une forme d'action à l'aide d'une suite successive d'images.

Principales techniques : dessin animé (papier, pellicule, acétates ou celluloïds), manipulation d'objets 2D (sable, papier découpé, pâte à modeler en bas relief, peinture, écran d'épingles), animation en volume (marionnettes, figurines, pâte à modeler, objets divers 3D, pixilation ou live action), image de synthèse (animation 2D numérique, animation 3D). On parle d'animation « mixte » quand on associe techniques numériques et techniques traditionnelle.

Camera Factory © Kyle Bean

Principaux logiciels utilisés : After Effects (logiciel de compositing permettant de créer des effets spéciaux et des animations graphiques pour tous supports à partir de n'importe quelle source), Autodesk Maya (Maya signifie illusion en sanskrit. Logiciel pour les images de synthèse, fortement utilisé par les grands studios de post-production), Dragon frame (logiciel de stop-motion).

Anime n.m.
Parfois japanime, série ou film d'animation japonais.

Banc-titre (ou banc d'animation) n.m.
Dispositif constitué d'une ou deux colonnes supportant une caméra fonctionnant image par image et permettant des mouvements par rapport au plateau tels que : travelling, panoramique et rotation.

Compositing n.m.
Ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage.

Effets spéciaux n.m. (ou trucages)
Ensemble des techniques utilisées au cinéma ou en animation pour créer l'illusion d'actions et simuler des objets, des personnages ou des phénomènes qui n'existent pas dans la réalité ou qui ne pourraient pas être filmés au moment du tournage.

Gimmick n.m.
Dans le langage courant, un gimmick est une tournure de langage, de comportement ou de comédie récurrente, propice à identifier intrinsèquement son auteur.

Incrustation n.f.
Effet spécial vidéo ou cinéma consistant à intégrer dans une même image des objets filmés séparément. Utilisation du fond vert/bleu pour pouvoir découper les éléments filmés avant de les incruster dans l'image finale.

Interpollation n.f.
Création des images intermédiaires entre deux mouvements clés.

Making-of n.m.
Film documentaire relatant le tournage ou la fabrication d'un film, et parfois même la préproduction ou postproduction.

Motion capture n.f.
En français : capture de mouvement. Technique permettant d'enregistrer les positions et rotations d'objets ou de membres d'êtres vivants, pour en contrôler une contrepartie virtuelle sur ordinateur (caméra, modèle 3D, ou avatar). La version numérique de la chronophotographie.

Motion design n.m.
Industrie du design appliqué au clip, à la publicité, à l'identité graphique ou à l'habillage (télévisuel...).

Pixilation n.f.
Insertion d'acteurs en chair et en os dans des séquences animées.

Postproduction n.f.
Organisation de l'ensemble des opérations conduisant à la finalisation définitive d'un évènement audiovisuel enregistré, tourné ou capté.

Reflex numérique n.m.
Appareil photographique numérique de type mono-objectif utilisant un capteur numérique de grande taille ayant une visée reflex et permettant de changer d'objectif. L'appareil photographique de l'animation, reconnaissable par son boîtier épais et ses objectifs à dimensions variables.

Rotoscopie n.f.
Outil permettant de recopier en dessin animé des images réelles.

Stop-motion n.m.
Image par image dans l'espace tridimensionnel réel.

Story-board n.m.
Parfois francisé scénarimage, représentation illustrée d'un film avant sa réalisation.

Scénario n.m.
Description rédigée de l'action d'un film.

Script n.m.
Transposition pratique du scénario détaillant aux différents intervenants (décorateurs, éclairagistes, preneurs de son...) la mise en place du plateau pour préparer le tournage d'une scène.

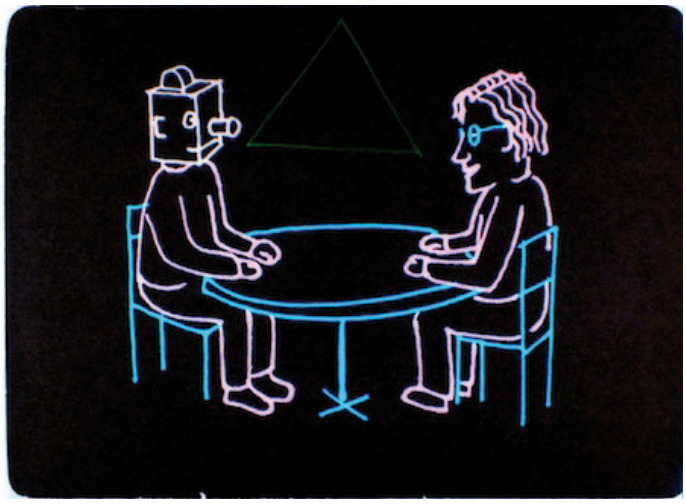
«Tactile» (animation) adj
Dans le monde des écrans connectés, le mot «tactile» s'est enrichi d'une nouvelle signification. Avant il définissait ce qui était de l'ordre du tangible et maintenant il désigne également ce qui s'active au contact du doigt. L'animation «tactile» fait honneur à ces deux sens en regroupant les films qui ont nécessité une création manuelle pour ou pendant le tournage et qui sont diffusés à l'époque où les écrans réagissent quand on les touche.

Time-lapse n.m.
En français, Intervalle de temps. Il s'agit de photographier un phénomène selon un intervalle de temps régulier. Toutes les photos mises bout à bout et projetées à la vitesse habituelle (24 ou 25 images par seconde) montrent ce phénomène en accéléré.

Fear of Flying © Conor Finnegan

Bibliographie : annexe sur demande

Faire la demande par email à l'adresse publics@gaite-lyrique.net ou au 01 53 01 51 66/67



© Michel Gondry

autour de l'exposition

Les projections, rencontres, l'espace jeu vidéo et le centre de ressources sont accessibles gratuitement sur réservation à publics@gaite-lyrique.net ou 01 53 01 51 66/67

Projections

Conversation animée
***avec Noam Chomsky* de Michel Gondry**

En avant-première de sa sortie en salle, le cinéaste Michel Gondry propose de découvrir son nouveau documentaire en animation.

• Le 26 avril à 20h
Projection suivie d'une rencontre avec Michel Gondry
Invitations à gagner en ligne ou à retirer à l'accueil

Les Projections de Canal+

Les programmes courts de Canal+ s'associent à *Motion Factory, les ficelles du monde animé* et proposent une sélection de films en stop-motion !

• Le 4 mai : Panique au village, les courts et la bûche de Noël, *de Pic Pic André (Stéphane Aubier et Vincent Patar)*
• Le 1er juin : L'Œil de links en stop-motion
• Le 6 juillet : Une programmation des programmes courts
• 3 août : En cours de programmation
• Chaque 1er dimanche du mois - 15h > 16h - Auditorium - Gratuit sur inscription

Battle de Stop-motion
L'Œil de Links proposera une Battle spéciale Stop-motion le 6 mai au Plateau Média dans le cadre des 19h19

Carte blanche à GOBELINS, l'école de l'image

La Gaité lyrique invite, pour la 2ème année consécutive, GOBELINS, l'école de l'image pour fabriquer des courts métrages en stop-motion. L'occasion pour les étudiants de découvrir et renouer avec les méthodes traditionnelles utilisées dans le cinéma d'animation. Projection des films réalisés et du making of puis rencontre avec les équipes de tournage.

• En partenariat avec GOBELINS, l'école de l'image et Manuel Cam.
• Le 27 mai à 19h30 - En accès libre

Stop. Look. Listen.
Une sélection de courts métrages par Claire Cook

Pour cette sélection internationale de courts métrages Claire Cook a choisi plusieurs films récompensés à travers le monde et rarement présentés, en lien avec *Motion Factory*.

• En accès libre au 2e étage de la Gaîté lyrique
Tous les jours hors programmation exceptionnelle.

Rencontres

Meeting the Factory

À l'occasion de l'exposition *Motion Factory*, la Gaîté lyrique propose un temps de rencontres et d'échanges autour des coulisses de l'industrie de l'image animée. Construit autour de trois thématiques, ce cycle de trois conférences permettra aux professionnels, amateurs ou étudiants de venir échanger chaque soir sur l'actualité d'un secteur en pleine effervescence.

• Du mardi 3 au jeudi 5 juin - Gratuit sur inscription.
• La modération des conférences est assurée par le journaliste indépendant musique et culture Pascal Bertin.
• Liste des intervenants sur www.gaite-lyrique.net

Session 1 : réalisation
Comment les réalisateurs travaillent-ils ? Quels sont leur univers ? Comment se positionnent-ils face au marché de l'animation ?
• Mardi 3 juin à 19h30

Session 2 : fabrication
La fabrication d'un film nécessite la mise en synergie de nombreux talents et corps de métiers. Quel sont les rôles de ces artisans de l'image ? Quels sont leurs savoir-faire ?
• Mercredi 4 juin à 19h30

Session 3 : production
Comment l'industrie de l'image animée et du stop-motion fonctionne-t-elle aujourd'hui ? Existe-t-il des spécificités territoriales ? Quels sont les marchés les plus importants, les nouveaux marchés ? Quelle est la place de la France ?
• Jeudi 5 juin à 19h30

Espace jeux vidéo et Centre de ressources

Sur la durée de l'exposition, l'espace jeux vidéo propose plus de trente jeux regroupés en sélections thématiques autour des univers de l'animation et de la création en stop motion. Retrouvez parmi eux InSynch, jeu musical exposé avec toutes ses sculptures en papier, Dominique Pamplemousse un jeu-opéra entièrement chanté, Armikrog, le jeu du légendaire créateur d'Earthworm Jim. Jeux de demain, jeux d'hier, animations...

• Liste des jeux sur demande.

Dans le centre de ressources, une programmation dédiée à *Motion Factory* est proposée.

Ateliers

Kino Factory

Dans le cadre de l'exposition *Motion Factory, les ficelles du monde animé*, apprenez les bases de la réalisation de films en stop-motion lors de cet atelier avec KinoFabrik.

• Tous les mardis de 19h à 21h30 - Ateliers dès 15 ans
• Nous consulter pour le tarif groupe.

Livre

Découvrez comment sont fabriquées les images animées dans les coulisses des films qui vous font rêver.

Motion Factory, les ficelles du monde animé : ce livre présente à travers plus de 200 images et documents – dessins, photos de tournages, esquisses de travail… – une génération de réalisateurs qui associe avec ingéniosité des pratiques artisanales et des technologies numériques. Il est le premier titre d'une collection lancée en coédition avec Pyramyd.

• En vente à la boutique de la Gaîté lyrique à partir du 24 avril 2014.

Futur en seine

Festival de l'innovation et du numérique - Du 12 au 15 juin 2014 - 5ème édition

Ateliers, rencontres, exposition, conférences autour de la thématique « Made with ». Des ateliers avec l'association de culture scientifique et technique « Les petits débrouillards » autour du stop-motion vous seront proposés dans le cadre du festival. La classe du futur : les éditions Nathan, Bordas, Retz et l'ENSCI - Les Ateliers présenteront un travail de réflexion sur l'évolution des équipements scolaires, dans le cadre du festival. Dans vingt ans, que deviendront les pupitres et les encriers ? C'est la question à laquelle réfléchit le groupe Editis notamment, qui exposera sa vision.

• À la Gaîté lyrique et au Conservatoire National des Arts et Métiers
• Gratuit sur réservation

• Accueil de classe possible pour les ateliers
(renseignements à publics@gaite-lyrique.net)

© Vincent Cavaroc

à venir à la gaîté lyrique

Tanger Tanger

• Du 25 au 28 septembre 2014

Quel est le point commun entre William Burroughs, Eugène Delacroix, Jimi Hendrix, Marguerite Yourcenar, Roland Barthes, Yves Saint Laurent, Keith Richards, Henri Matisse, Jim Jarmusch ou encore Jean Genet ? Réponse : TANGER. Objet de fascination pour les uns, sujet et source d'inspiration pour les autres, celle que l'on nomme la Ville du Détroit a fait couler beaucoup d'encre et dérouler des kilomètres de pellicule.

Alors que l'Europe d'après-guerre se remettait de ses blessures, Tanger devint la ville des étrangers, attirant une population interlope en manque de décadence. C'est dans ce contexte, au milieu des années 50, que William Burroughs y écrivit son chef d'œuvre, Le festin nu, dans la chambre N°9 de l'Hôtel El Mouniria, accolé au désormais légendaire Tanger Inn.

Des hauteurs de la Kasbah, il suffit d'observer les phares des voitures circulant sur les côtes espagnoles pour saisir à quel point Tanger, à moins de 14 km de l'Europe et au carrefour de l'Océan Atlantique et de la Mer Méditerranée, occupe une place bien à part au Maroc et dans l'Afrique tout entière. L'Occident à portée de vue se frotte à la culture orientale, les courants alternatifs s'hybrident au contact des formes traditionnelles, telle que la musique gnawa et les danses de transe.

C'est sous l'angle de ces regards croisés entre Tanger et le reste du monde, mais aussi entre ses mythes et son actualité la plus contemporaine, que cette Ville Invitée sera abordée à la Gaîté lyrique. La Cinémathèque de Tanger déménagera le temps d'une semaine à Paris pour aborder la ville sous divers angles, à travers une riche programmation de films et de rencontres. L'ambiance si particulière de la médina envahira la Gaîté lyrique à travers un grand souk de jeunes créateurs. Des musiciens occidentaux issus des scènes électro, hip-hop et rock hybrideront leur pratique dans un jeu de ping pong avec des musiciens tangérois. Une belle et longue nuit musicale nous transportera jusqu'à la transe. Quant à la tradition du couscous du vendredi, elle sera respectée et agrémentée par quelques performances…

Vincent Cavaroc et Vincent Carry
Programmateurs de *Tanger Tanger*

Bat for lashes © Peter Sluszka

38°-39° © Kangmin Kim

informations pratiques

Organiser votre venue en groupe

• *publics@gaite-lyrique.net*
• *+33 1 53 01 51 66/67*

Visites préparatoires
• Mardi 29 avril à 18h30
• Mercredi 30 avril à 14h
• Sur inscription par email

Horaires

• Le mardi de 14h à 22h
• Du mercredi au samedi de 14h à 20h
• Le dimanche de 12h à 18h
• Durée de la visite : 1h environ

Il est possible de prolonger la visite de l'exposition par une séance de recherche au centre de ressources de la Gaîté lyrique et/ou une session de jeu à l'espace jeu vidéo.

Adresse

• 3 bis, rue Papin - 75003 Paris

La Gaîté lyrique est située au cœur de Paris, entre les quartiers Marais, République et Grands Boulevards.

Réseaux sociaux

Retrouvez-nous sur Facebook, Twitter, Foursquare, Flickr, Vimeo, Tumblr, Instagram.

Tarifs

Visite accompagnée de l'exposition
• 3€ par personne
• 1€ pour les publics du champ social

Visite accompagnée de l'exposition et atelier
(atelier sous réserve de places disponibles)
• 5€ par personne
• 3€ pour les publics du champ social

Rencontres et projections de *Motion Factory*
• Gratuit sur inscription
• Gratuit pour un accompagnateur pour 12 personnes

En accès libre
• Le vestibule et le foyer historique de la Gaîté lyrique, tous deux classés à l'inventaire supplémentaire des monuments historiques.
• Les espaces café du rez-de-chaussée et bar foyer historique, ainsi que la terrasse donnant sur le parvis.
• Le centre de ressources et l'espace jeux vidéo
• La boutique
• Le plateau média

Accès

Métro
• Réaumur-Sébastopol – Lignes 3, 4
• Arts et Métiers - Lignes 3, 11
• Strasbourg Saint-Denis – Lignes 4, 8 et 9

RER
• Châtelet les Halles (A,B,D) (10 min à pied)

Bus
• Arrêt « Réaumur-Arts et Métiers » – Lignes 20, 38, 47, NOCT-E, NOCT-F, NOCT-P

Vélib'
• Station n° 3012
(face au 8, rue Salomon de Caus)
• Station n° 2003 (189, rue Saint-Denis)

Parking
• Parking Vinci Saint Martin à l'angle des rues Réaumur et Saint-Martin

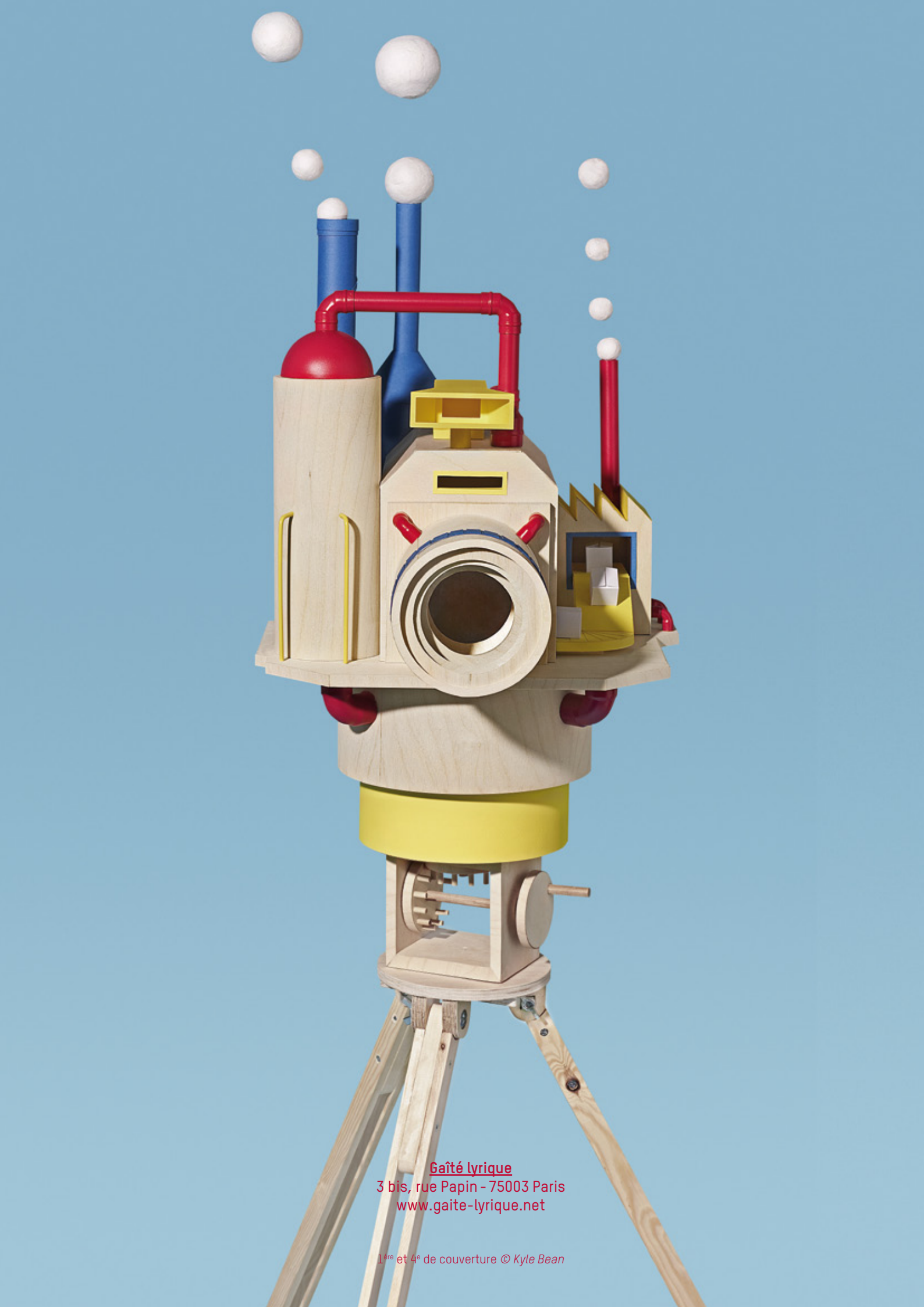
Équipe des relations aux publics

Aurélie Sellier
Responsable des relations aux publics

Emmanuelle Corson et Irène Stehr
Chargées des relations aux publics

Julia Magnin
Assistante des relations aux publics

• ***publics@gaite-lyrique.net***
• ***+33 1 53 01 51 66/67***



Gaîté lyrique
3 bis, rue Papin - 75003 Paris
www.gaite-lyrique.net

1ère et 4e de couverture © *Kyle Bean*