

CINEMA

Ne vous fiez pas aux apparences!

Présenté en compétition au dernier Festival de Cannes, le dessin animé "Shrek" des studios Dreamworks, a enthousiasmé toute la presse internationale, faisant de ce film la Palme d'Or du coeur.

Comme tous les contes de fée, le film débute par "il était une fois" sans toutefois refléter les sempiternelles rengaines des dessins animés Disney. On le sait, les studios Dreamworks sont les concurrents des studios Disney. Et, pour réussir leur coup, il fallait absolument montrer quelque chose de nouveau. Mission accomplie. Non seulement, ils nous ont évité les incontournables chansonnettes poussées pour un rien par les héros et le traditionnel Happy End, mais en plus, nous avons droit à des personnages tellement bien conçus que l'on peut voir, (et c'est une première) leurs sentiments, comme s'il s'agissait de véritables personnages.

Avec la qualité graphique, "Shrek" marque un premier point. Le second est décroché grâce au rendu des personnages et de leur voix off. Principalement Eddy Murphy dans la peau d'un âne, aurait amplement mérité le prix de l'interprétation. Le troisième point,

et ce n'est pas le moindre, est mérité parce que ce film a réussi à dérider toute la presse internationale lors de sa projection à Cannes, alors qu'en général la plupart sont des "culs coincés". Le quatrième point est attribué pour l'humour et la subtilité de différentes scènes qui sont des références à certains longs-métrages dits "sérieux" ou tout simplement des petites piques lancées au studio concurrent. Et enfin, si nous attribuons ce cinquième point pour atteindre le sans faute, c'est pour avoir pensé et conçu un dessin animé qui fera le plaisir des enfants mais aussi des parents.

Un ermite tout dégueulasse

Shrek est un horrible ogre vert tout dégueulasse représentant l'anti-héros par excellence comme les studios Disney les hait. Il vit en ermite dans les marais. Ce choix de vie n'est pas tout à fait le sien, mais son côté répugnant n'attire vraiment personne. Un jour, des créatures féeriques viennent squatter son domaine afin de se protéger contre le terrible Lord Farquaad. Furieux de voir sa vie paisible bousculée par tant de monde, Shrek décide d'aller voir le Lord pour lui proposer un marché. Il lui propose d'aller

délivrer des griffes d'un horrible dragon une jeune et belle princesse afin que le Lord puisse l'épouser et ainsi donner un héritier au trône. Mais une fois la mission accomplie, Shrek se rendra compte que la princesse possède un secret qui changera sa vie une bonne fois pour toutes.

Avec la venue de l'informatique dans le monde du cinéma, ce dernier a nettement évolué au niveau des effets spéciaux. Mais lorsque Pixar a débarqué sur le marché avec "Toy Story", le premier dessin animé entièrement conçu en image de

synthèse, le monde du dessin animé c'est vu renaître. Aujourd'hui, avec "Shrek", la technique va encore plus loin. Les personnages sont plus vrais que nature, les décors hyper-réalistes et le résultat l'est tout autant. Bien entendu, le dessin animé peut être d'un point de vue technique parfait, il ne serait rien sans un bon scénario. Dans ce cas précis, rien à redire non plus au niveau de l'histoire et encore moins sur l'humour, sans oublier la dimension psychologique que les auteurs ont su donner aux différents personnages. "Shrek" est un dessin

animé parfait même si certains vous diront que la perfection ne fait pas partie de ce monde.

Thibaut Demeyer

Aux Cinémas Ariston, Cité et Utopolis.



La belle et la bête: Shrek délivre la princesse des griffes du dragon.

EXPO

Au fil de l'eau

"Sous les ponts, le long de la rivière ..." présente à partir du 8 juillet, dix-huit contributions d'artistes sur un itinéraire reliant le Casino Luxembourg au site du futur Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean. WOXX s'est entretenu avec le directeur artistique du Casino Luxembourg et le curateur de l'expo, Enrico Lunghi.

WOXX: Pourquoi avoir choisi le concept d'une exposition en plein air?

Enrico Lunghi: En fait, l'idée d'une manifestation à l'extérieur existait depuis longtemps dans les têtes des organisateurs, mais le projet a pris des contours plus concrets lorsque le Casino Luxembourg, devant procéder à des travaux de transformation dans ses locaux cet été, a décidé une fermeture bimestre. C'était là l'occasion de réaliser ce dessein, où il s'agit pour nous de mettre en scène l'un des plus caractéristiques paysages du Grand-Duché, les vallées de la Pétrusse et de l'Alzette, pour en faire le support d'une réflexion artistique, mais aussi - et entre autres - historique. Spécialement conçus pour cet événement, les ouvrages participent chacun à un questionnement sur l'intégration de l'art dans un espace public, sur l'artificialité de la nature ainsi que sur l'importance du contexte historique.

D'autre part, ce parcours - et tout visiteur sera amené à le constater - témoigne de la distance infime qui sépare le

Casino du futur Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean, actuellement en voie de construction.

Justement, quelles sont les relations qu'entretient le Casino Luxembourg avec le nouveau musée?

Je dirais que l'échange qui lie nos deux institutions est fondé sur le soutien mutuel, d'une part, et sur le partenariat, de l'autre. Un musée, une galerie d'art sans artistes risquent fort promptement le déphasage. Les deux maisons souhaitent par conséquent, et tel que cela a déjà été le cas par le passé notamment dans le cadre du projet "ArtFiles", maintenir et développer une collaboration étroite. Ce ne

sera nullement un rapport de dépendance, mais plutôt une complémentarité, je pense, bénéfique à toutes deux.

Pas moins de dix-huit artistes, dont un Luxembourgeois et de nombreux auteurs issus des pays voisins, ont été invités à participer à cette manifestation. Ce choix d'une "pléiade" pluriculturelle a-t-il été délibéré?

Non, pas du tout. Nous avons sélectionné les artistes en fonction du milieu dans lequel chacun allait devoir oeuvrer. Certains sont plus à leur aise que d'autres dans des cadres déterminés. Les vallées nous ont fourni l'environnement pour la création artistique, les artistes, quant à eux, se sont adaptés et ont forgé

leur opus en tenant compte du milieu.

Et les thèmes abordés, sont-ils tout aussi variés que les origines des créateurs?

Tout à fait, mais je tiens à préciser que tous sont, d'une manière ou d'une autre, tributaires de la société grand-ducale. Ainsi, Jacques Charlier s'est inspiré de la légende de Mélusine; les Danoises Elsebeth Jorgensen et Sofie Thorsen ont disposé le long du parcours des panneaux illustrant la problématique du privé par opposition au public, de l'"officialisation" de plus en plus massive et machinale des sphères intimes, et ce par le truchement de photographies et d'historiques de plantes dis-

posées sur des bords de fenêtre, cette végétation symbolisant la frontière entre l'espace public et le territoire privé. A l'instar de ces concepts, les oeuvres restantes se sont, elles aussi, largement nourries du contexte social et historique du modèle luxembourgeois.

Interview réalisé par Sam Konsbrück

"Sous les ponts, le long de la rivière ...", une exposition organisée par le Casino Luxembourg et le Musée national d'histoire et d'art. Du 08 juillet au 14 octobre, vernissage ce samedi 7 juillet.



Christian H. Cordes: "Du aber bleibst", 2001.