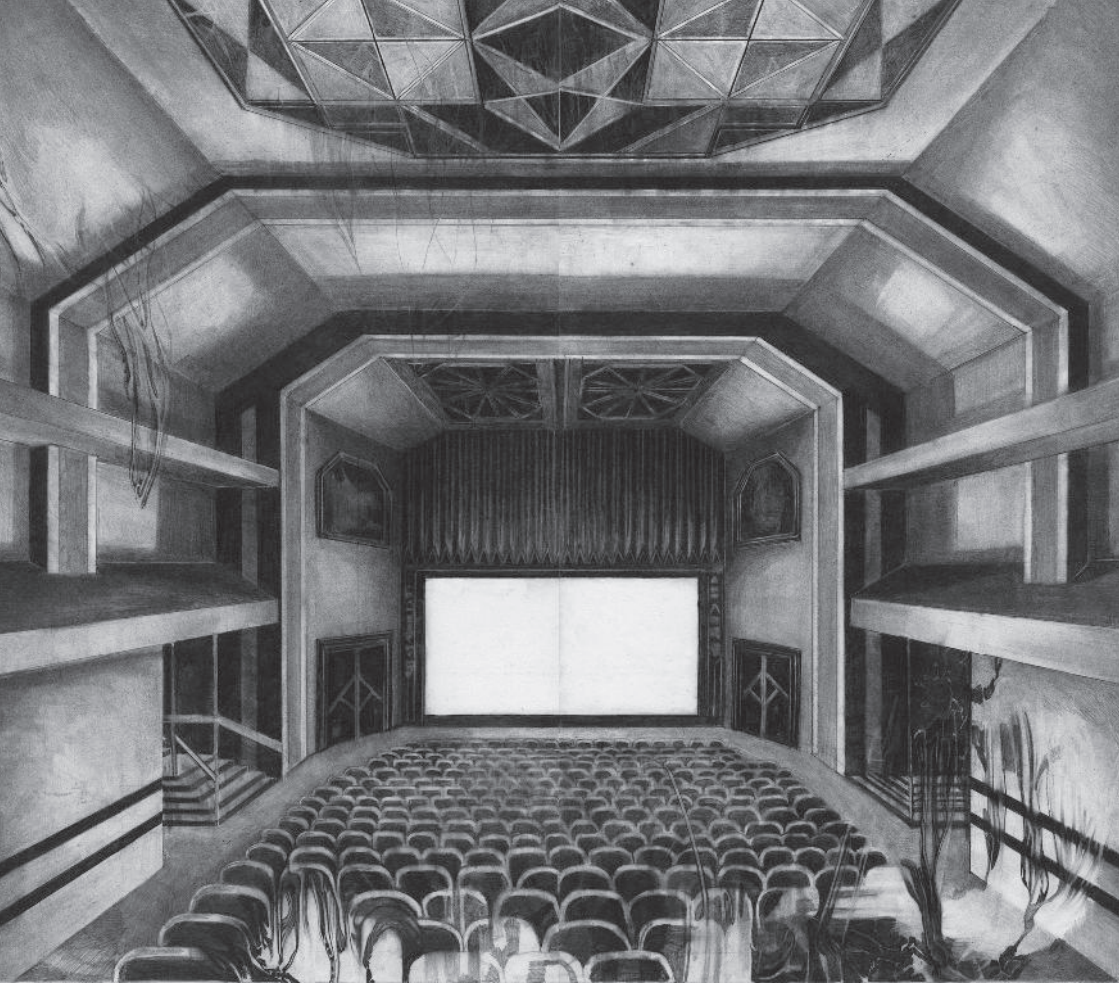

Marc BAUER

Cinerama

FRAC
Fonds régional d'art contemporain Auvergne

FRAC Auvergne

1er mars / 1er juin 2014

PARTENAIRES

Conseil Régional d'Auvergne
Ville de Clermont-Ferrand
Pro Helvetia, Fondation suisse pour la culture

MÉCÈNES

Laboratoires Théa
Crédit Agricole Centre France
Atalante Productions
GDAO
Restaurant Le Chardonnay

Publication du livre The Architect

Une coproduction FRAC Auvergne, FRAC Alsace, FRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur.
256 pages - français / anglais.
Texte de Jean-Charles Vergne, directeur du FRAC Auvergne.
Entretien entre Marc Bauer et Sophie Delpeux, maître de conférence à l'Université Paris I.
25 €

Sortie de l'album de Kafka L'Architecte

Musique du film *L'Architecte* créé par Marc Bauer.
Disponible en vinyle ou CD.
15 € / Livre + disque : 35 €

Du mardi au samedi : 14 h - 18 h. Dimanche : 15 h - 18 h. Sauf jours fériés.
6 rue du Terrail - Clermont-Ferrand - 04 73 90 50 00 - www.fracauvergne.com -
Entrée gratuite.

Couverture : *Cinema II* - Crayon gris et crayon noir sur papier - 2013 - 45 x 64 cm - Courtesy Freymond-Guth Fine Arts, Zürich.

Marc BAUER
Cinerama

ÉVÉNEMENTS LIÉS À L'EXPOSITION

Les samedis à 15 h et 17 h
Les dimanches à 16 h 30

VISITES GUIDÉES GRATUITES. Durée : 1 h.

VISITES GUIDÉES DÉTAILLÉES

Mardi 8 avril à 18 h
Mardi 22 avril à 18 h
Mardi 20 mai à 18 h

Une découverte approfondie de l'univers de Marc Bauer
Avec Jean-Charles Vergne, commissaire de l'exposition.
Visites gratuites, 45 places disponibles, sur inscription. 1 h 30.

RENDEZ-VOUS AU CINÉMA LES AMBIANCES

Du 5 au 18 mars — **Metropolis**, Fritz Lang (1927)

Du 19 mars au 2 avril — **Faust**, Friedrich W. Murnau (1926)

Jeudi 20 mars à 20 h — **Ciné-concert /** Kafka joue sur *Faust* de Friedrich W. Murnau

Du 9 au 22 avril — **Nosferatu**, Friedrich W. Murnau (1922)

Jeudi 10 avril à 20 h — **Un décryptage du film L'Architecte**
Projection du film de Marc Bauer,
suivie d'une présentation de Jean-Charles Vergne. Durée : 1 h 30.

Mercredi 30 avril à 14 h — **Ciné-goûter pour les 6-10 ans**
Projection aux Ambiances du film d'animation *Le Tableau*
(Jean-François Laguionie, 2011), précédée d'une présentation
par les animatrices du FRAC, suivie d'un goûter.

Du 26 avril au 6 mai — **Le Cuirassé Potemkine**, Sergeï Eisenstein (1925)

Du 7 au 20 mai — **Salò ou les 120 journées de Sodome**, Pier Paolo Pasolini (1975)

Du 21 mai au 3 juin — **La Question humaine**, Nicolas Klotz (2007)

Cinéma Les Ambiances
7 rue Saint-Dominique - 63000 Clermont-Ferrand.
Tarifs réduits sur présentation d'une contremarque
à retirer au FRAC à la fin de votre visite.
(5,70 € pour les films, 4,50 € pour le ciné-goûter).
www.cinema-lesambiances.fr

Le FRAC Auvergne a mené depuis plusieurs années une série de collaborations fructueuses avec l'artiste suisse Marc Bauer. Exposé une première fois en 2009, aux Écuries de Chazerat - lieu précédemment occupé par notre institution - Marc Bauer était alors un artiste méconnu en France et peu représenté dans les collections publiques nationales. Depuis, l'acquisition de ses œuvres par le Centre Pompidou et le chemin parcouru au niveau international ont confirmé l'importance de sa création et la précision de sa pensée.

En 2013, Marc Bauer était invité à concevoir l'exposition *La Révolte et l'Ennui*, à l'occasion du trentième anniversaire de la création des Fonds Régionaux d'Art Contemporain, successivement présentée à Clermont-Ferrand puis au musée des Abattoirs de Toulouse.
La même année, il terminait la réalisation du film *L'Architecte,* dont le FRAC Auvergne fut l'initiateur en provoquant la rencontre de l'artiste et des musiciens du groupe de rock Kafka, pour une remarquable création associant les préoccupations cinématographiques du premier avec les brillantes compositions des seconds. Sous sa forme scénique, présentée pour la première fois à la Comédie en janvier 2013, *L'Architecte* a d'ores et déjà été joué dans de nombreux lieux européens - scènes nationales, musées, centres d'art, etc. Ce film, dont le premier exemplaire a été acquis par la collection du FRAC Auvergne, est le point de départ de cette exposition qui, après Clermont-Ferrand, sera présentée au FRAC Alsace puis au FRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur.

L'œuvre de Marc Bauer repose sur une interrogation qui concerne la manière dont s'écrit l'Histoire lorsqu'elle est traversée par l'histoire de ceux qui l'écrivent ou lorsqu'elle est partiellement falsifiée par la contamination d'éléments inventés. L'Histoire est toujours traitée dans ses œuvres comme une archéologie lacunaire, comme une matrice à narration, comme un champ poétique, où les événements font l'objet de réappropriations, sont soumis au bégaiement d'une mémoire trouée, faite de bribes éparses à assembler avec la colle des souvenirs personnels. Cette exposition, intitulée *Cinerama*, prolonge les recherches de l'artiste en les plaçant du point de vue du territoire cinématographique, dont le film *L'Architecte*, basé sur le film de F.W. Murnau, *Nosferatu, une symphonie de l'horreur* (1922), est un aboutissement. Avec ses 60 dessins préparatoires, ses 700 peintures sur Plexiglas, il synthétise magistralement les thèmes croisés qui structurent l'art de Marc Bauer.

Jean-Charles Vergne
Directeur du FRAC Auvergne, Commissaire de l'exposition

IMAGE

CINEMA II / En 2009, à l'occasion de sa première exposition au FRAC Auvergne, Marc Bauer avait réalisé *Cinema*, un dessin de deux mètres par trois représentant une salle de projection dont les sièges semblaient se dissoudre devant un écran d'une blancheur luminescente. Pour *Cinerama*, deux remakes de ce dessin ont été produits : le premier est un petit dessin intitulé *Cinema II*, reproduisant la même scène, placé au premier étage, en toute fin d'exposition ; le second est une reproduction du petit dessin sous la forme d'un grand sticker autocollant qui couvre l'intégralité d'un mur, placé quant à lui au tout début du parcours. Les deux versions de *Cinema II* ouvrent et ferment l'exposition. Elles encadrent les autres œuvres, tels un prologue et un épilogue, mais dans un ordre contre-nature puisque la grande reproduction devance son original.

Dans une salle de projection, un écran vide, étrangement lumineux, indique qu'il ne s'agit pas tant d'une absence de projection que d'un « trop plein » d'images. *Cinema II* est conçu selon une forme comparable à celle des photographies de salles de cinéma d'Hiroshi Sugimoto présentées dans l'exposition précédente, *L'Oeil photographique*. En s'inspirant de cette idée mais en la transposant en dessin, Marc Bauer déplace le propos. Il ne s'agit plus de constater l'impossibilité pour l'appareil photographique d'enregistrer la succession des images mouvantes, mais d'affirmer l'impossibilité pour la mémoire de reconstituer authentiquement le fil des événements de l'Histoire ou des histoires.

PORTRAIT EN SPHINX, MATHIEU AMALRIC / Avec cette œuvre, Marc Bauer s'intéresse au statut du comédien et de la relation particulière qui lie l'acteur à son réalisateur. Lors de sa rencontre avec l'acteur Mathieu Amalric en décembre dernier, il a pu recueillir son témoignage sur ce qui se joue réellement dans l'esprit d'un comédien lorsqu'il interprète un rôle pour un réalisateur, sur l'écart entre le texte dit et les pensées qui le traversent au même instant, sur la distance qui sépare le monde intérieur de l'acteur de ce qu'il joue au moment où il le joue.

DREAD / Réalisé en 2004, soit onze ans avant le film *L'Architecte*, ce portrait annonçait déjà la physionomie du jeune protagoniste du film, terrorisé par la vision prophétique qui le frappe durant la projection du film *Nosferatu* de Murnau. Ce portrait est caractéristique des nombreuses représentations de l'enfance qui jalonnent l'œuvre de Marc Bauer depuis ses débuts. L'enfance est toujours, chez lui, la source première et confuse des souvenirs de l'âge adulte, l'origine d'une mémoire mature mais toujours incertaine, fondée sur le mélange incontrôlé de vrais et de faux souvenirs, de peurs archaïques et inconscientes.

CINEMA

SKELETTHAUS / Cet ensemble composé de 29 dessins, dont 13 ne comportent que du texte, a été transféré sur diapositives. Ces images se succèdent et se répètent en boucle sans que le spectateur ne sache où se situent le commencement et la fin des images et des textes. Les notions de commencement et de fin sont rendues caduques par un dispositif de montage destiné à abolir le fantasme d'un temps que l'on voudrait se représenter comme une ligne continue allant du passé au futur.

Dans cette œuvre apparaissent successivement une image extraite du dessin animé *Pinocchio*, la reproduction d'une scène du film *Salò ou les 120 journées de Sodome* de Pier Paolo Pasolini, une sculpture du XIX^{e} siècle d'Innocenzo Fraccaroli représentant Achille blessé, le bunker d'Adolf Hitler après son suicide, une salle de projection agencée comme un lieu d'interrogatoire, une vieille publicité pour une marque de cigares, une maison dans laquelle un meurtre a été perpétré en Suisse, le portrait d'un jeune homme figé par l'effroi, la charpente d'une maison en construction, etc.
Dans le diaporama, ces dessins apparaissent en alternance avec des dessins «sans» dessin, qui ne comportent que des éléments textuels. Les textes assemblent des bribes de narrations, laissent supposer que les images puissent être mises bout-à-bout pour former une fiction dont on ne sait si elle contient de véritables éléments autobiographiques.

METROPOLIS SCENERIES, 1927 / Les 17 peintures sur Plexiglas de cette œuvre reproduisent les décors du film *Metropolis* réalisé par Fritz Lang en 1927. Elles utilisent la même technique que celle qu'a employé Marc Bauer pour le film *L'Architecte* présenté au premier étage. Mais, ici, pas de mouvement, pas de film, pas de narration, seuls subsistent les images imparfaites de ces décors célèbres : le cinéma est réduit à l'état de souvenir flou.

CALL OF DUTY / Ces deux dessins sont des reprises d'images extraites du célèbre jeu vidéo multijoueur *Call of Duty* créé en 2003, dont l'action se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Par son réalisme et en faisant appel à de vrais acteurs de cinéma (comme Jason Statham) pour incarner les avatars des joueurs, *Call of Duty* annonçait la portée cinématographique du jeu vidéo comme genre artistique à part entière. Si l'univers du jeu vidéo a souvent pris appui sur le cinéma, l'inverse est tout aussi vrai et de nombreux jeux font désormais l'objet d'adaptations au cinéma (Tom Raider, Warcraft, Resident Evil, Silent Hill...). La reproduction de ces images hautement technologiques par les moyens du dessin est en soi une forme d'archaïsme qui répond aux interrogations qui parcourent l'œuvre de Marc Bauer au sujet du rapport de l'homme à l'Histoire, perçu sous l'angle de sa relation à la technique.

ARCHÉOLOGIE

MONUMENT / ROMAN ODESSA / Ces dessins sont inspirés de souvenirs personnels mêlés à des scènes du *Cuirassé Potemkine* réalisé par Sergeï Eisenstein en 1925, à propos de la révolution manquée de 1905. L'hommage rendu à Eisenstein n'est pas surprenant dans la mesure où Marc Bauer utilise des techniques similaires à celles du réalisateur russe, tant du point de vue du montage que du point de vue de la relation particulière qu'un film doit générer avec son spectateur. Le montage chez Eisenstein est toujours fondé sur un système d'oppositions. *Le Cuirassé Potemkine* se divise ainsi selon des lignes d'oppositions multiples, qu'elles soient quantitatives (un homme/plusieurs hommes, un navire/une flotte, un coup/une salve…) ou qualitatives (mer/terre, mouvement ascendant/mouvement descendant…). Ces oppositions se retrouvent tant dans le film que dans les images prises individuellement. Le montage selon Eisenstein est un « montage des attractions » où l'attraction correspond à un moment agressif, un moment qui fait subir au spectateur une pression sensorielle ou psychologique. Pour Eisenstein, le cœur de la relation entre un artiste et son spectateur se situe dans l'agression et la violence. Ces idées sont récurrentes chez Marc Bauer où l'on passe sans cesse d'un état à un autre, d'un paysage bucolique à un texte effroyable, d'une référence au totalitarisme à une évocation de l'enfance, du beau au laid, du poétique au bestial, de l'intime à l'historique, de l'authentique au fictif…

WARSHIP / Ce navire de guerre a une histoire longue. Il fut d'abord réalisé sous forme d'un petit dessin en 2008, avant d'être transposé en un immense papier-peint à l'occasion de la première exposition de Marc Bauer au FRAC Auvergne en 2009. En 2014, c'est une nouvelle version de l'œuvre que l'artiste réalise, éphémère, sur un mur, marquant ainsi le statut sans cesse changeant de ses images dans le temps. *Warship* est la représentation générique du navire de guerre. Il est le symbole de la conquête territoriale dans ce qu'elle a de plus ancien, renouant avec les tous premiers affrontements pour la maîtrise des mers à l'époque où le contrôle des océans était synonyme de pouvoir économique, lorsque les gouvernements employaient les services de sociétés pirates - en leur octroyant le statut temporaire de corsaires - pour piller et détruire les navires commerciaux des pays concurrents. Du *Cuirassé Potemkine* au voyage spatial induit par le petit film *The Astronaut* également présent dans l'exposition, le « vaisseau » est avant tout chez Marc Bauer le véhicule de l'idée de pouvoir.

L'ARCHITECTE

« C'est l'histoire d'un garçon qui, saisi de terreur durant la projection du film Nosferatu le vampire, a une vision sur son futur.
F.W. Murnau présenta son film *Nosferatu le vampire* en 1923 à Berlin. Ce film est perçu comme la prémonition de l'avènement du Nazisme en Allemagne.
Murnau se tua dans un accident de voiture en Californie, au Nouveau Monde en 1931. »

STORYBOARD / Les 39 dessins de *Storyboard* (acquis par le FRAC Auvergne en 2013) constituent la toute première phase de création du film *L'Architecte*, réalisée lors des sessions de travail effectuées par l'artiste avec le groupe Kafka. Ils permettent de prendre la mesure de l'univers voulu par l'artiste, des éléments qui dès le départ donnent corps au film en devenir (la physionomie de l'enfant et de son double, les décors, les zooms sur certains détails), révélant aussi comment certaines choses ont pu être récupérées de dessins antérieurs, à l'instar de cette vue du double dans l'étang, directement inspirée d'un dessin plus ancien, *Boy*, également présenté dans l'exposition (salle suivante).

ABENDLAND VII (DOG) / En regard du storyboard, un grand dessin de 2006, terrifiant dans sa fausse naïveté, figure la leçon d'un maître chien à des écoliers. Il donne la mesure des thèmes récurrents qui parcourent l'œuvre de Marc Bauer depuis des années : enfance, pouvoir, relation à la domination, totalitarismes, souvenirs, etc.

FILM STILLS / Des dizaines de plaques de Plexiglas peintes sont présentées, rescapées du tournage de *L'Architecte*. Le processus de création de ce film fut aussi un processus de destruction de ses images. En effet, le mouvement du film est obtenu par brossage, effacement, dilution des peintures encore fraîchement appliquées sur les plaques. Sur les 700 plaques initialement utilisées, la moitié subsiste à l'issue de la réalisation, les autres ayant subi trop de détériorations pour pouvoir être conservées. Ici se rejoue, sur un autre mode, le principe d'éphémérité des dessins muraux de Marc Bauer, dont le grand dessin du fond de la salle est un exemple remarquable.

BOY / Ce garçon, dont le corps fait la jonction entre les eaux noires d'un marais et la compacité torturée du ciel, annonce la malignité destructrice de l'enfant de *L'Architecte*. Traversé par six raies lumineuses, il naît de la boue, au milieu d'une végétation toxique, sous un ciel dont l'épaisseur noire devance celle des cieux bitumeux du film. Transpercé par les flèches du temps, ses cheveux semblent pousser de la nuit, son coude gauche se fond avec le décor pestilentiel, les eaux sales tournent tel un vortex autour de son pied droit. Il est la créature enfantée par une nature pervertie.

SALO / Inspirés par les quatre fascistes du film de Pier Paolo Pasolini, *Salò ou les 120 journées de Sodome,* ces portraits sont une quintessence de la représentation du pouvoir. Ils utilisent les codes traditionnels du portrait politique ou aristocratique et prennent pour modèles les figures archétypales voulues par Pasolini pour produire la synthèse la plus effroyable de l'oppression. Chez Pasolini, les quatre dignitaires pervers sont nommés par leurs titres honorifiques – Président, Duc, Excellence, Monseigneur – qui circonscrivent à peu près toutes les formes de pouvoirs dans les différentes zones où ils s'exercent : politique, aristocratie, diplomatie, religion. Le film de Pasolini s'organise à partir de la fusion fictionnelle entre la république de Salò fondée par Mussolini en 1943 et le livre du Marquis de Sade, *Les 120 journées de Sodome*.
Dans *L'Architecte*, le nazi incarne tous les pouvoirs et toutes les déviances. Autorité planificatrice du camp en construction, il est le suzerain tout-puissant de prisonniers réduits à l'état de serfs, le représentant des hautes instances politiques auxquelles il prête allégeance. Il est aussi le guide spirituel et idéologique du jeune garçon et de son double, qu'il manipule en alternant paternalisme et injonctions sadiques.

THE ASTRONAUT

Réalisé juste après *L'Architecte*, ce film 16 mm de trente-sept secondes monté en boucle utilise la même technique de peinture à l'huile sur Plexiglas. Le film est une ascension depuis les abysses océaniques vers la surface d'un astre. Aussi tremblant et gauche que pourrait l'être une vieille prise de vue amateur, il n'emploie presque aucun élément figuratif, à l'exception des contours du paysage et du dessin plus élaboré de l'étendue cosmique. Tout se joue dans une accumulation d'effets, ces mêmes effets qui permettent au mouvement d'advenir dans *L'Architecte*, créant l'espace en même temps qu'ils l'explorent tout en le détruisant l'instant suivant : rayures, effacements, brossages, stries, repentirs, aspersions de diluant, soustractions de matière picturale encore fraîche, rapports entre onctuosité et sécheresse, etc. Une seule plaque de Plexiglas a été utilisée pour cette réalisation qui concerne aussi bien la conquête de l'espace dans son sens le plus large (les voyages exploratoires, les grandes découvertes, les terres inconnues, la conquête spatiale, etc.) qu'une pensée tournée vers la question de la surface de l'image cinématographique, autre espace, autre conquête.

LA PERTE D'UN MONDE

TRIUMPH / Ce dessin monumental réalisé en 2009 produit un lien tout à fait pertinent entre les préoccupations plus anciennes de Marc Bauer (fascisme, pouvoir, oppression) et les thèmes qui habitent aujourd'hui son travail. Les caractéristiques de cette piscine vue depuis le fond de son bassin vide évoquent assez directement les réalisations architecturales propres aux styles totalitaires (à l'origine, le dessin s'intitulait *Trionfo* et s'insérait dans une série consacrée à la période mussolinienne). Le «triomphe» du titre est ici à comprendre comme triomphe du pouvoir et de ses conceptions prétendument modernes de la pensée et de la création. Rappelons que dès 1925, Adolf Hitler avait dessiné l'ébauche du futur Arc de Triomphe de Germania, la nouvelle capitale allemande qui apparaît à la fin du film *L'Architecte*. La piscine figurée par Marc Bauer est avant tout le lieu de la performance physique, de la victoire (avec ses plongeoirs organisés comme un podium), de la glorification du corps envisagé comme miroir d'un esprit purifié et vindicatif.

LANDSCAPE I ET II / Les deux dessins presque jumeaux de *Landscape* produisent la perspective d'une humanité n'ayant pas su contrôler sa maîtrise de la technique. Ces grands dessins, qui annoncent ceux de la dernière salle, représentent le même paysage volcanique et lacustre avec, dans le premier, un diplodocus et, dans le second, une ruine en béton armé en lieu et place de l'animal préhistorique. Ce diptyque met en regard l'extinction d'une espèce avec la ruine programmée d'une autre, dévastée par ses propres excès. Depuis quelques années, des scientifiques affirment que l'humanité serait entrée, depuis la fin du XVIII^{e} siècle, dans l'ère de l'anthropocène, c'est-à-dire dans une ère de changements environnementaux et géologiques radicaux liés à l'activité humaine et au développement endémique de la technique. Les traces de l'activité humaine demeureront présentes pour des dizaines de milliers d'années et constituent un bouleversement sans précédent qui, pour certains chercheurs, annonce l'extinction inéluctable de l'espèce humaine.

PLANET OF THE APES / Ces dessins sont inspirés par le film *La Planète des singes* réalisé par Franklin J. Schaffner en 1968 (lui-même inspiré du livre de Pierre Boulle écrit en 1963). C'est en voyageant à la vitesse de la lumière que des astronautes, partis en 1972, se retrouvent en l'an 3978 sur une planète dominée par des singes à l'intelligence supérieure. La découverte d'un vestige de la statue de la Liberté, enlisée dans le sable, révèle la véritable nature de l'astre sur lequel ils se sont échoués. Le film fonctionne sur un registre temporel semblable à celui de *L'Architecte*, dont l'une des scènes montre le dôme gigantesque de la Volkshalle de Germania, indiquant que nous sommes en 1950 (date initialement prévue par Hitler pour son achèvement) et que les nazis ont gagné la guerre.

MELANCHOLIA

Z1, 1936 (0,176KB MEMORY) - MELANCHOLIA 1 / Il y a dans le travail de Marc Bauer un questionnement relatif au rôle de la technique dans la production des images (dessin, cinéma, diaporama, etc.). Plus largement, son œuvre peut être abordée selon une perspective historique où l'espèce humaine aurait dès son commencement pour vocation de domestiquer son milieu et d'accéder à une maîtrise de la technique, cette maîtrise permettant à terme de réunir les conditions d'accès au pouvoir. Le face-à-face entre le grand dessin intitulé *Z1, 1936 (0,176Kb memory)* et la tapisserie *Melancholia 1* est une façon remarquable de traiter le sujet. Le grand dessin *Z1* représente le premier ordinateur, créé en 1936 dans un but militaire par l'ingénieur allemand Konrad Zuse. Cette préfiguration primitive de l'ère informatique (l'ordinateur occupait une salle entière pour une mémoire de la taille d'un email) est confrontée à la grande tapisserie, dont la réalisation artisanale par un maître lissier de la Cité Internationale de la Tapisserie d'Aubusson aura demandé plus d'une année de travail pour composer, fil après fil, cette œuvre inspirée par Albrecht Dürer. Cette tapisserie, réalisée à l'issue d'un concours dont Marc Bauer a été le lauréat, est présentée ici pour la toute première fois.

SUPERNOVA / Symbole de l'extinction, de la disparition cataclysmique, la supernova renvoie autant à la catastrophe finale exprimée dans les deux dessins de *Landscape* (salle précédente) qu'à la manière dont le temps se contracte dans les œuvres de Marc Bauer. L'exemple de la vision de Murnau, à la fin de *L'Architecte*, suffit à comprendre le phénomène : la succession des images en noir et blanc de la vision qui frappe le réalisateur quelques instants avant sa mort, provoque un effondrement du temps sur lui-même qui, telle une étoile mourante, se replie, se condense, jusqu'à n'être plus qu'un infime point ultra dense où coexistent tous les temps, à l'image de ce ciel qui se replie sur lui-même dans la première partie du film puis explose en une nappe huileuse et noire qui absorbe l'image.

Tous les textes de ce livret sont extraits de l'essai «Cinerama», publié par Jean-Charles Vergne dans le livre *The Architect* édité à l'occasion de cette exposition.

« J'ai toujours eu l'impression que l'on me mentait et que sous tout ce qui était joli se cachait en fait quelque chose de pourrissant. Très souvent, le point de départ de mon travail est la mémoire ; que ce soient des souvenirs personnels ou des photographies de mon grand-père faites pendant la Seconde Guerre mondiale. Je prends des événements, je les remets en ordre.

L'Histoire devient juste une ré-interprétation d'événements qui les inscrit dans une cohérence. Qu'il s'agisse d'une histoire personnelle ou de l'Histoire, c'est une ré-écriture et ce n'est donc qu'une question de point de vue, tout comme la morale. »

Marc Bauer