



HAL
open science

Le Périscope

Sophie Turbé

► **To cite this version:**

| Sophie Turbé. Le Périscope. Sophie Turbé. Le Périscope, pp.68, 2017. hal-03242872

HAL Id: hal-03242872

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03242872v1>

Submitted on 7 Jun 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L
E

P
É
R
I
C
I
S
C
O
P
E

6 - 21
Portraits :
Caroline Oppus
Anne Delrez
Marie-Alix Fourquenay
Solenne Dumond

30 - 33
Droit et cyberpornographie :
des « cadres de l'expérience »
au « procès de civilisation »

40 - 43
La triple méprise

46 - 49
La dimension ludique du Geek Art
et sa réception auprès des publics

56 - 64
Souvenir du vide

65
Actualités

L
E
P
É
R
I
S
C
O
P
E

L'ustensilité du périscope est très utile à quiconque veut écrire sur l'art.

Elle rappelle à ceux qui n'appréhendent l'amour de l'art que comme une disposition inconsciente que le goût est un faire et, plus généralement, à tous ceux qui ne voient dans l'expérience artistique que l'exercice d'un regard, qu'il s'agit d'une expérience corporelle qui mobilise tous les sens. Tous les sens comptent en effet pour celui qui voyage en immersion, une situation qui fait de l'engagement personnel une expérience vitale. Ni télescope, ni microscope, le périscope est inséparablement un moyen de connaissance et un instrument de l'action. Pour tous ceux qui s'immergent dans une pratique artistique, il est le moyen de sortir la tête pour s'orienter, pour prendre acte du chemin parcouru, pour identifier d'autres objectifs à réaliser.

N
°
0

À sa manière, donc, le périscope représente excellemment l'approche pragmatique de l'art qui a présidé à la création du département Arts de l'Université de Lorraine et qui fait sa singularité par rapport à d'autres enseignements proposés aussi bien à l'intérieur de notre Université qu'à l'extérieur. Elle consiste à ne pas étudier le spectacle artistique comme un pur produit de la technique, sous le seul angle de la création artistique, mais en respectant son impureté fondamentale, qui fait son humanité, de technique du corps.

É
D
I
T
O
R
I
A
L

Cette nature hybride de l'événement artistique a constitué, pour ainsi dire, la charte de la création du département Arts dans ce qui n'était encore que l'Université de Metz. D'abord simple département d'arts du spectacle, mais présentant déjà l'originalité de refuser de séparer les enseignements alors dits d'études théâtrales et d'études cinématographiques, il s'est rapidement transformé en département Arts en intégrant l'enseignement des arts plastiques. Et, surtout, il s'est organisé définitivement comme un lieu de formation proposant un enseignement pluridisciplinaire – tant en termes de matières artistiques (théâtre, danse, cinéma, arts plastiques, musiques actuelles) que de disciplines scientifiques – et conjuguant une perspective

L
E
P
É
R
I
S
C
O
P
E

de recherche universitaire et un souci de formation aux métiers de la culture. Loin de lui être extérieures, en effet, création et transmission artistiques sont aujourd'hui les moteurs de l'industrie culturelle, qu'il s'agisse de l'industrie du patrimoine, de l'industrie musicale, de l'industrie littéraire ou de l'industrie audiovisuelle.

I
S
C
O
P
E
N
°
0

Dans ce contexte, la coopération entre toutes les sciences de la culture – le terme allemand est plus heureux, car il souligne l'appartenance de l'esthétique aux « sciences humaines et sociales » –, s'impose pour rendre compte de l'association et, souvent, de l'interpénétration des techniques artistiques dans l'expérience du consommateur. En même temps qu'elle permet de ne pas séparer a priori le texte et le contexte, l'œuvre et le corps du spectateur, l'art et la société, cette coopération facilite la combinaison d'attachement et de détachement affectif qu'exige de tout chercheur l'étude d'une technique artistique. Cette étude lui impose de composer avec sa propre expérience d'une technique artistique, de ne pas seulement combattre la distraction inhérente à la recherche du plaisir esthétique, mais aussi de reconnaître l'instrument de mesure et le savoir de la qualité artistique que procure le simple fait d'éprouver par soi-même ce plaisir esthétique.

É
D
I
T
O
R
I
A
L

En tant que réalité vécue, toute « œuvre d'art » – qu'elle repose sur un artefact, un texte ou une performance – désigne d'abord un « bien d'expérience » qui suscite le désir de le partager avec autrui. Dès lors que la production d'un savoir objectif sur une technique artistique reste inséparable du souci de transmettre sa propre expérience de la valeur artistique, l'écriture sur l'art nécessite de tout chercheur qu'il s'observe en train d'écrire. Ce n'est que de cette manière qu'il réussira, pour paraphraser Pierre Bourdieu, à parler d'un art au lieu d'être parlé par lui. Il ne s'agit pas pour lui de faire semblant de neutraliser sa subjectivité – ce qui est impossible lorsqu'on parle d'art –, mais de s'efforcer de domestiquer les enjeux affectifs et cognitifs d'une situation hybride, qui relève à la fois de la parole artistique et du discours scientifique, de la valorisation d'une émotion esthétique et de l'objectivation d'une technique artistique.

L
E
P
É
R
I
S
C
O
P
E

Le Périscope représente, dans cette perspective, un véritable « mot d'ordre », au sens de Deleuze et Guattari, qui permet de substituer aux ritournelles de « l'intermédialité » ou de « l'interdisciplinarité », un appel plus prosaïque à sortir la tête du milieu artistique que l'on étudie, pour prendre la mesure du vaste monde qui l'entoure et qui constitue son environnement vital. La reconnaissance de l'utilité de cet effort, du plaisir que procure, à quiconque est immergé dans une pratique, le fait de revoir l'horizon et de pouvoir calculer son orientation, est la conviction qui donne naissance à cette revue. C'est ce qu'elle vise à promouvoir, à travers l'échange interdisciplinaire et la valorisation de l'expérience du spectateur en tant que moyen de construction d'un savoir partagé. Reconnaître le lieu commun que constitue cette expérience de spectateur interdit de distinguer le critique professionnel ou le chercheur académique du « simple » spectateur. Symétriquement, elle oblige à reconnaître le danger de la spécialisation et de la formalisation, par le moyen de l'écriture, de son expérience de spectateur, qui nous fait passer subrepticement du cadre de l'échange social à l'échange académique ou professionnel et nous enferme dans la technicité de l'expertise.

N
°
0

É
D
I
T
O
R
I
A
L

Le Périscope espère donc aider ceux qui y écriront comme ceux qui le liront à ne pas simplement s'immerger dans un art, mais apprendre à le regarder du point de vue des autres arts ; à ne pas simplement explorer sa technicité, mais éprouver, et développer, sa valeur de sociabilité. Un mot d'ordre qui vaut tout autant pour l'« academic fan » qu'est, selon Jenkins, tout chercheur universitaire qui a fait un métier de sa passion, du fan qui rêve de le faire, et qui est souvent tenté d'oublier que l'art ne sert pas à devenir un artiste ou un intellectuel, mais à devenir soi-même en pratiquant les facultés de désirer, de connaître, et d'éprouver du plaisir, constitutives de notre humanité. Parés pour la sortie ?

P

6

C
A
R
O
L
I
N
E

O
P
P
U
S

10

A
N
N
E

D
E
L
R
E
Z

14

M
A
R
I
E
-
A
L
I
X

F
O
U
R
Q
U
E
N
A
Y

18

S
O
L
E
N
N
E

D
U
M
O
N
D

S

O

T

R

I

T

R

A



La médiation culturelle est une notion qui s'est popularisée dans le champ de la culture depuis une vingtaine d'années environ. Malgré son apparente opacité, de nombreux professionnels s'en réclament aujourd'hui, quand bien même elle recouvre une grande homogénéité de pratiques et de conceptions. Caroline Oppus dessine à travers son jeune parcours les contours d'une vision personnelle et incarnée de la mise en relation des œuvres avec les publics, dans le cadre de sa pratique quotidienne au Musée de la Cour d'Or à Metz.

Entretien réalisé par Sarah Laurent (M2 EMC 2015-2016)

Le n
n'ap
des
aux
Il le
ce q
save

L
E
P
É
R
I
S
C
O
P
E
N
O
P
R
T
R
A
I
T
S

médiateur
comprend pas
ces
choses
pour
gens.
leur révèle
ce qu'ils
ont déjà. >>



© E. Valkauskas

*Caroline Oppus, chargée des publics
au Musée de La Cour d'Or de Metz*

Peux-tu présenter le parcours qui t'a amené à faire ce travail ?

Au lycée, j'ai choisi de faire une option Histoire de l'art. C'était très généraliste, ça m'a ouvert à plein de choses et m'a fait me rendre compte que j'aimais profondément l'histoire et que je voulais travailler dans cette discipline. Mais ce n'était pas très clair au début. Ensuite, j'ai fait un Master 1 Histoire contemporaine. On suit une formation généraliste jusqu'en Licence, puis on se spécialise. Je suis entrée en Master avec comme sujet de mémoire l'évolution du costume à la fin du XIX^e. Je voulais travailler dans un musée sur l'histoire du costume et la révolution qu'ont apportée les grands magasins. Après, grâce à ce mémoire, j'ai fait un stage au Musée Lorrain de Nancy. Pendant six mois, j'ai dû traiter un fonds documentaire de publicités des grands magasins. J'ai fait ce qu'on appelle du recollement et de la conservation préventive : dépoussiérer les publicités, les classer, les répertorier dans un logiciel spécial, etc. C'était intéressant, mais un peu laborieux. Je me suis rendue compte que c'était magnifique les recherches : les publicités étaient très belles et ça m'a appris énormément de choses. Mais, mon petit mémoire, toute seule dans mon coin, ça n'allait pas...

Je suis donc arrivée dans ce Master 1 à Metz, intitulé Conception et montage de projets culturels. J'y ai réalisé un stage au Musée de La Cour d'Or auprès de la conservatrice chargée des collections médiévales. Il consistait à faire des recherches documentaires pour monter une exposition sur le Graouilly. L'exposition a eu lieu l'année scolaire d'après. Je devais également faire des recherches documentaires pour la refonte muséographique d'une salle. J'ai donc été confrontée à la médiation culturelle, mais avec le regard d'une conservatrice.

J'ai retravaillé au Musée durant l'été pour faire des animations auprès du jeune public. C'était ma première réelle confrontation avec le jeune public. Ça a été très formateur, car j'y suis allée un peu la fleur au fusil !

Puis, j'ai été prise en Master 2 à Metz. J'ai fait un stage de six mois au Service Patrimoine culturel de la Ville de Metz où j'ai été bien formée, bien briefée et avais beaucoup de travail. J'en suis ressortie convaincue que c'était le domaine dans lequel je voulais travailler. J'étais un peu frustrée, je peux le dire avec le recul, parce que je faisais beaucoup de logistique et peu de création de projets. Je pense que ce que je préfère, même si la logistique est nécessaire, c'est la création de projets. Ensuite, j'ai de nouveau travaillé au Service Patrimoine culturel en tant que chargée de mission pour les Journées du Patrimoine 2010.

Ensuite, ça a été un peu plus difficile parce qu'il n'y avait pas de poste. J'ai fait des jobs alimentaires qui ont été très formateurs, car je suis quelqu'un de timide... J'ai aussi travaillé à la DRAC : pour la communication des Journées Européennes du Patrimoine 2011. Ça m'a permis de connaître les lieux culturels de la Lorraine, de constituer mon réseau. Et de me rendre compte de la réelle influence que pouvait avoir la DRAC, même si elle est plutôt dans le conseil en ce qui concerne le patrimoine.

Je suis finalement devenue vacataire au Musée de La Cour d'Or. Je m'occupais des visites scolaires et des animations. J'ai été énormément formée sur le contenu des visites, mais assez peu sur ce qu'est la médiation culturelle. Je pense que c'est en faisant et en m'interrogeant que ma démarche professionnelle s'est développée. Au bout de trois ans de vacation, j'ai été embauchée en tant qu'« animatrice du Patrimoine ». Ça veut dire que tu dois faire les visites, gérer le planning, faire du secrétariat, créer de nouvelles visites, etc. Un an après, j'ai tenté le concours d'assistante qualifiée de conservation du patrimoine. J'ai été admise. Maintenant, ça va bientôt faire trois ans que je travaille au sein du Service des publics. Chaque année change et apporte son lot de projets différents.

Peux-tu maintenant préciser les tâches que tu effectues à ce poste ?

Alors, ma fiche de poste est très large. C'est un peu pareil partout dans le secteur culturel. Mon travail de base, c'est l'animation du patrimoine au sens large. C'est tout ce qui concerne la gestion du service : répondre aux appels, aux mails, etc. Je m'occupe des publics et les renseigne. Je prépare le matériel pour les médiateurs. Je suis en lien avec le quotidien, ce n'est pas forcément très fun, mais c'est nécessaire, parce que c'est une machine qui doit être bien huilée et quand ça s'arrête, c'est problématique.

Mes fonctions précises, c'est de m'occuper surtout du public. Le public scolaire, celui de l'enseignement supérieur, des centres aérés et de loisirs. Je suis en lien avec les enseignantes détachées du service. C'est le Ministère de l'Éducation Nationale qui nous met à disposition cinq enseignantes (du premier et du deuxième degré) pour créer des visites et les livrets destinés aux scolaires. Je ne travaille pas vraiment avec elles – quoique ça dépend des projets. Elles travaillent un peu en autonomie et moi je fais surtout le lien avec le graphiste pour monter les documents. Je m'occupe également de faire des projets avec des enseignants lors des événements nationaux. Par exemple, pour La Nuit des Musées, l'Éducation Nationale a mis en place un projet qui s'appelle « La classe, l'œuvre ! ». Les élèves s'inspirent d'une œuvre pour réaliser un projet artistique qui sera exposé au Musée lors de l'événement. Je crée parfois des projets particuliers pour les scolaires. Tout cela demande d'être à l'écoute des attentes des enseignants. Et puis, être en contact avec les enseignants, permet de savoir si les visites se passent bien, s'il faut en changer, en créer des nouvelles. Ça paraît anodin, mais cela permet d'être réactif par rapport à la réalité des besoins.

Pour les centres aérés et de loisirs, il y a maintenant un an, j'ai refait toutes les visites. Je les ai rendues beaucoup plus rigolotes et plus attractives, j'espère, avec plus de manipulations et avec un aspect beaucoup plus ludique. Je prépare également le matériel de ces visites et je m'occupe de leur communication.

Je m'occupe également en partie de la communication du Musée : des communiqués de presse, mailing, page Facebook pour les événements du Musée.

Qu'est-ce qui différencie, selon toi, un médiateur d'un guide ?

Un guide n'est pas professoral mais il est plus formel. Je pense qu'un médiateur culturel va apporter du jeu, va s'adapter à son public – ça paraît évident, mais ça ne l'est pas toujours. Il va apporter des manipulations, de l'expérimentation quand c'est possible, va proposer des choses plus ludiques. On peut très bien apprendre en s'amusant. Ça fait un peu slogan, mais à faire des choses très ludiques, on peut en ressortir en ayant appris quelque chose et aussi en ayant découvert le Musée au sens large. Pas forcément que la période gallo-romaine ou la chevalerie...

Pourrais-tu donner ta propre définition de la médiation culturelle ?

Le médiateur, c'est un humain qui aime le contact avec les autres, qui est dans une démarche d'échange et d'enrichissement mutuel. Dans ma vision de la médiation culturelle, le médiateur n'apprend pas des choses aux gens. Je dis toujours qu'il révèle aux gens ce qu'ils savent déjà. On part toujours de choses très simples comme l'observation ou l'écoute quand il y a du son, qui ne nécessite pas forcément d'avoir des connaissances en Histoire.

C'est aussi très intéressant de donner envie de faire revenir les gens au musée, et pas uniquement dans la structure dans laquelle on travaille. De faire naître la curiosité et de montrer que le musée est accessible à tous. J'essaie d'agir pour la démocratisation culturelle. Je fais des projets avec des quartiers dits sensibles parce que ce sont ces publics-là qui sont les plus intéressants à mon sens. C'est aller vers des gens qui n'ont pas forcément besoin de nous aux premiers abords. Mais finalement, ce qu'est pour moi la bonne médiation culturelle, c'est quand on n'est plus dans de la culture, dans de l'Histoire ou de l'Histoire de l'art, mais dans de l'humain. Je crois que quand on est dans cette démarche, on a tous ressenti ces moments où c'est juste de l'humain. Et ça, ça n'a pas de prix ! Quand les gens partent, les enfants ou les adultes, et disent : « C'est déjà fini ? » ou « On n'a pas vu le temps passer ! », c'est extrêmement gratifiant. Ce n'était pas un cours d'Histoire, c'était un moment passé avec quelqu'un.



Des cho abo par mer hist

Les albums de famille représentent la mémoire d'une histoire collective qu'on aurait pourtant tôt fait de jeter à la déchetterie. Mais c'est portée par la passion des images anonymes et orphelines qu'Anne Delrez fonde La Conserverie en 2008, un lieu unique dédié à la transmission d'un patrimoine populaire empreint d'une grande poésie. D'étonnants projets de valorisation de cet imposant fonds d'archives ponctuent ainsi l'activité de la galerie, tout comme le quotidien d'Anne Delrez - comme l'illustre par ailleurs l'exposition « Souvenir du vide » présentée au sein du cahier création qui clôture ce numéro.

Entretien réalisé par Doriane Rochedix-Cecchet (L3 CMOPC 2015-2016) et Elodie Valkauskas (Doctorante cinéma)

L
E

P
É
R
I
S
C
O
P
É

petites ses qui utissent fois à de veilleuses oires

N
°
0

P
O
R
T
R
A
I
T



© N. Tiennot

*Anne Delrez, directrice de La Conserverie
(galerie associative messine et Conservatoire
National de l'Album de famille) et présidente
du réseau LORA*



Quel est votre parcours ?

J'ai fait un bac littéraire option philosophie, ensuite je suis allée à la fac, en Licence « image, spectacle, audiovisuel », puis j'ai suivi une Maîtrise de cinéma à Marseille. Très vite, je me suis rendue compte que le cinéma était merveilleux, mais fort complexe. Il y a toute une économie, les choses sont très lentes à se mettre en place. Réaliser un court-métrage, cela prend quatre ans. Cela ne va pas assez vite pour moi. J'ai fait de la photographie de presse pour gagner ma vie, des portraits de personnalités plus ou moins connues, et à côté de cela je travaillais sur ma propre pratique en tant que photographe plasticienne, jusqu'à ce que je retourne vivre en Moselle, il y a sept ans. La première année, je me suis recentrée sur la photographie de famille. J'étais enceinte de neuf mois, avec une énergie débordante. J'ai donc monté le projet de La Conserverie durant ces neuf mois.

C'est un projet associatif. Bien évidemment, cela impose des contraintes : je ne suis pas certaine que cela va fonctionner l'année suivante. C'est un bien commun. Mais puisque ce n'est pas une galerie privée, je peux faire des choses qui ne sont pas rentables. Si ça avait été le cas, je devrais collaborer avec des artistes « bankables », alors que là on s'en moque. Je n'ai pas non plus une liberté totale. Je fonctionne avec l'argent public, éthiquement j'ai donc des comptes à rendre. Le projet de La Conserverie est dans l'air du temps, je n'ai rien inventé, je suis quelqu'un de ma génération qui, par diverses influences, a été amené à ouvrir un lieu dédié à la photographie de famille. De façon concomitante à l'apparition du numérique, ce qui était ancien reprend de la valeur et ainsi des auteurs, écrivains, sociologues, ethnologues se sont mis à penser la photo de famille.

Quel est votre rôle au sein de la Conserverie ?

Un peu tout : je suis directrice artistique, administratrice, monteuse d'expo, laveuse de vitres, distributrice de flyers, illustratrice... Parfois, je suis secondée par des personnes comme Éva [*Stagiaire au moment de l'entretien, ndlr*]. Le reste du temps je suis seule et je m'occupe des ateliers. Cela peut s'avérer contraignant, mais encore une fois je suis libre, je fais ce que je veux.

Est-ce que vous pouvez nous parler des ateliers ?

Cela se passe en fonction du public et en général, cela se passe plutôt très bien. Certains ateliers de deux heures portent sur l'exposition en cours. Je travaille avec six ou sept classes et cela va du CP au CAP, en passant par le collège et le lycée généraliste. Je les fais travailler sur un thème comme le mensonge, par exemple. Ils doivent alors choisir une photo, faire comme s'il s'agissait d'un de leurs propres souvenirs et mentir à son propos.

D'autres ateliers plus courts sont organisés sur du long terme avec des lycées professionnels, avec des enfants qui n'ont pas l'habitude que l'on s'intéresse à eux et qu'on leur demande plus de choses que ce qu'ils pensent savoir. Ils sont enthousiastes et pour eux, c'est super. On réalise le travail ensemble et c'est très gratifiant pour des personnes comme moi. Ce n'est pas prétentieux, ce sont des petites choses qui aboutissent parfois à de merveilleuses histoires.

Pourriez-vous nous décrire une journée ou une semaine type ?

J'ai beaucoup de réunions avec les collectivités, avec mes partenaires. Ici je suis directrice, mais je suis aussi présidente du réseau LORA [*Lorraine art contemporain, ndlr*]. Par semaine, je reçois en moyenne deux ou trois dossiers d'artistes qui voudraient exposer ici. Je reçois aussi une ou deux propositions pour travailler en partenariat avec d'autres personnes, d'autres structures ou des galeries. Je réponds également à la demande de quelques stagiaires, je reçois en moyenne trois courriers de demande de stages par semaine et je passe aussi beaucoup de temps à numériser des images. Actuellement, il y a ici 18 000 images. Je les indexe, c'est-à-dire que je les importe sur le site de La Conserverie et j'y indexe tout un vocabulaire en associant des mots-clés à chaque image. Il me vient parfois des idées de merveilleux projets et ensuite je me dis « Calme-toi, tu n'as pas l'argent ! ».

Actuellement, il me faut également terminer la liste de toutes les librairies pour y déposer le dernier livre que l'on vient de sortir. Il faut que je l'envoie à chaque partenaire financier et que je mette tous les fichiers PDF sur le site de la galerie. Ensuite, je renseigne les actualités de Giulia Andreani sur notre site, qui est en ce moment en résidence ici et qui expose fin avril. Aujourd'hui par exemple, il faut que je fasse de la compta... Et s'il fait beau, il faudra laver les vitres !

Qu'est-ce qui fait la spécificité de la Conserverie ?

Depuis cinq ans, j'ai fait cinq ou six expos participatives. Je lance une thématique très simple, de façon à n'exclure personne, et les gens me prêtent une photo que je leur rends ensuite. Ces expositions autour de la photographie « pauvre » sont celles où il y a le plus de visiteurs. Ce sont les expos où les visiteurs restent le plus longtemps parce qu'ils se cherchent. Et ces gens reviennent voir d'autres expositions, même lorsque ce sont des photographes contemporains. Et puis ils osent dire « C'est flou, je préférerais celle d'avant ! ». Tu as le droit de dire « j'aime » ou « je n'aime pas » pour de la musique, alors pourquoi est-ce qu'on n'aurait pas le droit de le faire avec de la photographie ou de l'art contemporain ? Effectivement, il y a aussi des trucs ennuyeux et tu n'es pas obligé d'avoir tout un bagage culturel pour t'en justifier, on s'en fout.

Comment concevez-vous une exposition ?

Sans réfléchir. Je suis mes envies et je fais. Je ne peux pas trop vous décortiquer cela. J'ai des envies et je trouve des moyens. Je ne suis pas une théoricienne. J'ai des idées et je trouve comment y aboutir intellectuellement, plastiquement et physiquement, mais je ne projette pas une idée. Je bidouille avec mes pensées.

Qu'est-ce qui vous motive le plus ?

Le papa de ma meilleure copine Hélène disait : « Hélène, invente ton métier ! ». Je suis autonome, c'est un travail solitaire. J'agis à ma vitesse. Pour l'actuelle exposition [*L'Album étalon, ndlr*], à partir du moment où j'ai reçu cet album cet été et le moment où il est parti chez l'imprimeur, il s'est passé six mois. Dans les grosses machines, cela prend trois ans. À vrai dire, je ne sais même pas ce qu'il va y avoir en septembre, et c'est très bien comme ça. C'est un super endroit d'essai, je peux essayer et faire plein de choses. J'ai 18 000 images ici et je ne pensais pas qu'il y en aurait autant, si vite. Je suis contente que cette idée qui m'a prise un matin en me réveillant ait pris forme.

C'est aussi un rapport aux images qui se construit en fonction de ce que je reçois. Je passe donc mon temps à regarder des images, à imaginer ce que je peux en faire ou pas. La seule chose galère, ce sont les histoires d'argent qui font que, tous les ans, je sais qu'il me manque 6 000 euros pour terminer l'année. Et c'est quand même beaucoup.

Des choses à ajouter ?

Mes années d'études ont été pleines. Avec mes colocs, on se levait, on faisait des films. C'était un truc fort et riche. J'aimerais donc dire aux étudiants : ce n'est pas toute votre vie que vous allez être étudiants. Profitez-en !



La Lorraine regorge de lieux et de décors, spectaculaires ou du quotidien, d'intérieurs et de paysages, qui possèdent une valeur cinématographique assez méconnue. Valoriser ce territoire dans le cadre du cinéma, aussi bien en termes de talents humains que de lieux de tournages, est une des missions quotidiennes de Marie-Alix Fourquenay au Bureau d'accueil des tournages de Lorraine.

Entretien réalisé par Sophie Turbé (Doctorante sociologie) et Elodie Valkauskas (Doctorante cinéma)

Moi c
pas d
régio
suis t
amou
grâce

L
E
P
É
R
I
S
C
O
P
E
N
O
P
E
N
O
P
E
R
E
U
S
E
A
I
T
S
à ce travail

qui ne viens
de cette
n, j'en
ombée
reuse
à ce travail



© France 3 Lorraine

*Marie-Alix Fourquenay,
responsable de la cellule cinéma
et audiovisuel du Conseil Régional de Lorraine*



Quel est votre parcours ?

Après mon bac littéraire, j'ai fait de la philo jusqu'en Maîtrise, ensuite un DEA d'anthropologie à Aix-en-Provence, puis un DU d'études cinématographiques à Strasbourg. En même temps, j'ai fait six mois de stage chez Viastoria, une boîte de production institutionnelle, et six mois au Bureau d'Accueil des Tournages de Strasbourg. Cette année-là, j'ai présenté le concours de la Fémis : c'était une formation de douze mois spécialisée dans les coproductions franco-allemandes et plus globalement européennes. On devient un peu des experts de la coproduction une fois que l'on est sorti de ces douze mois de travail : c'est une formation où il y a six français, six allemands et six européens. On est obligé de se mettre en binôme et de produire un film pour Arte, dans les conditions réelles. Je suis sortie de cette formation en 2006 et j'ai postulé ici. J'ai intégré le poste en 2007. Il fallait tout monter, le bureau n'existait pas. Il y avait un fonds d'aide pour les tournages, mais il n'y avait pas de bureau d'accueil. Il fallait tout mettre en place, ce qui était assez valorisant et très intéressant.

Le recrutement s'est fait via *talents.fr*. Il y a beaucoup de postes de la fonction publique qui sont publiés sur la Gazette, où tout le monde peut postuler. Mais la priorité est donnée aux gens qui ont le concours. Pour ma part, je n'avais pas le concours, mais comme c'est un poste technique, on estime qu'il faut avoir des connaissances techniques dans le cinéma. Le concours correspondant était celui d'attaché de cadre A, qui est de niveau bac +3. Évidemment, ceux qui le passent ont plutôt bac +5. De mon point de vue, il vaut mieux tenter de passer le concours de catégorie A dès que l'on a un bac +3, plutôt que le concours de catégorie B, parce qu'on voit que dans les collectivités, il y a un peu moins de postes de catégorie B et davantage de catégories A et C.

Au quotidien, quels sont les types de tâches à effectuer ?

Le bureau d'accueil, c'est deux choses : c'est d'abord beaucoup de travail en extérieur. Le travail de bureau consiste surtout à enregistrer les données que l'on a ou que l'on reçoit, telles que la liste des techniciens, comédiens et figurants locaux qu'il faut enregistrer sur une base de données ; ou encore les décors que l'on a pris en photo, afin de les faire exister sur un site internet pour qu'ils puissent être repérables. Lorsque je suis arrivée en 2007, rien n'avait été fait en termes de décors, il fallait se déplacer partout. La mission qui m'a été donnée était de montrer que l'on pouvait tout tourner en Lorraine : des films romantiques, des comédies, des drames, des téléfilms historiques, des films qui n'ont pas forcément une attache avec l'histoire industrielle et militaire qu'on connaît par cœur et dont le patrimoine est déjà présent sur internet.

La seconde chose est de rencontrer des professionnels : d'une part, on aide les techniciens locaux qui commencent leur carrière à créer leur CV, et d'autre part, comme on représente la région en termes de décors et de talents locaux, on les met en valeur par des Educ'tours. C'est-à-dire qu'on fait venir une dizaine de professionnels, on leur fait passer deux ou trois jours sur le territoire, durant lesquels ils découvrent des lieux et des personnalités atypiques pour leur donner des idées de scénario. L'objectif est qu'ils reviennent tourner des films en Lorraine.

À partir de 2010, je me suis également occupée du fond d'aide et de la politique cinéma. Il s'agit d'un boulot plus administratif dans lequel, deux fois par an, on lance des appels à projets et pour lesquels les producteurs déposent leur scénario. Un comité de sélection composé de neuf personnes, professionnels locaux ou pas, de France et du Luxembourg, statuent sur la qualité artistique du projet et sur sa faisabilité financière et artistique. On accompagne aussi les associations d'exploitation pour qu'elles puissent diffuser des films classés « art et essai » partout en Lorraine. Ces associations promeuvent d'ailleurs les films que l'on a soutenus. On a également mis en place un fonds d'aide au développement. Notre politique transfrontalière nous permet donc de travailler avec le Luxembourg, la Sarre, la Rhénanie-Palatinat et la Belgique germanophone.

La semaine de travail est aussi rythmée par les urgences. Des structures nous sollicitent pour des subventions. Parfois, nous sommes davantage sur le terrain, notamment au moment des festivals de cinéma où l'on coordonne l'équipe des festivals avec les élus. En ce moment, avec la fusion des régions, nous travaillons essentiellement sur l'aménagement des dispositifs pour qu'ils soient communs à l'ensemble de la Grande Région. Historiquement, on soutenait souvent des projets entre l'Alsace et la Lorraine. On a ainsi soutenu un projet de long-métrage avec l'Eurométropole de Strasbourg. C'était *Party girl* de Claire Burger, qui a été nommé au Festival de Cannes. La nouvelle région est très variée en termes de décors, nous avons une capacité de tournage très intéressante. Finalement, le bureau d'accueil des tournages s'ancre dans la médiation, puisqu'il est une interface entre les élus de la collectivité et les professionnels. Il informe, aide et accompagne.

Qu'est-ce qui vous rend attachée à ce travail ?

Moi qui ne viens pas de cette région, j'en suis tombée amoureuse grâce à ce travail. Mais ce que je trouve le plus passionnant, c'est d'être à la fois du côté rassurant des personnes qui financent, de pouvoir suivre le film en train de se faire, et de le voir exister sur les écrans. Ce métier me plaît aussi parce qu'il est un carrefour entre les élus qui font la politique, qui donnent une couleur à leur territoire, et les professionnels. L'un ne va pas sans l'autre, il faut des professionnels et des élus, l'équilibre entre eux permet que les choses existent : les élus définissent un système avec le CNC - qui est très dépendant de l'État - et les professionnels font remonter leurs besoins, leurs remarques. C'est ce qui fait la richesse du paysage cinématographique français. Ce qui est agréable aussi, c'est de voir que tout le monde cogite, que ça travaille tout le temps et que l'on met des choses en place. On pourrait croire que tous les ans on fait les mêmes festivals, mais ce n'est jamais la même chose, il y a toujours différentes façons d'aborder les choses. On essaie de compléter lorsque l'on se rend compte qu'il manque des choses, et si ça ne fonctionne pas, il faut que l'on comprenne pourquoi. Nous sommes constamment dans une visée dynamique et c'est ce que j'aime dans ce métier.

« L'év
la c

con
à fa
de r
cito

Élargir et rajeunir les publics du théâtre et de l'opéra ressemble à un défi, qu'il s'agisse de conquérir de nouveaux spectateurs tels que les catégories socio-économiques moins favorisées, ou encore d'aller à la rencontre des plus jeunes, pour le former et en faire le public de demain. Solenne Dumond revient ici sur les conditions pratiques de son engagement au quotidien et sur la mise en place d'actions spécifiques à l'intention des publics de l'Opéra-Théâtre de Metz.

Entretien réalisé par
Doriane Rochedix-Cecchet
(L3 CMOPC 2015-2016)

L
E
P
É
R
I
S
C
O
P
E
N
O
P
O
R
T
R
A
I
T
S

œil à l'art, culture, tribue ire meilleurs yens

>>



© S. Grivel

*Solenne Dumond, chargée
des publics et du Club-Partenaires
d'entreprises à l'Opéra-Théâtre de Metz*

Pourriez-vous nous expliquer ce qui vous a amenée à devenir chargée des publics à l'Opéra-Théâtre ?

J'ai fait un bac L option théâtre, car j'ai su très jeune que je voulais travailler dans le spectacle vivant même si je ne savais pas quelle fonction je souhaitais occuper. J'ai étudié à l'Université de Lorraine : DEUG Médiations Culturelles et Communication, Diplôme Universitaire d'Étude Théâtrale (DUET), puis j'ai continué avec une Licence pluridisciplinaire et enfin une Maîtrise de Lettres Modernes. Ensuite, j'ai essayé d'entrer dans des Masters pour me former spécifiquement aux métiers de la culture. Lors des oraux, on m'a reproché de ne pas avoir assez d'expérience professionnelle dans le secteur culturel. J'ai donc cherché du travail et je n'ai jamais retenté d'accéder aux Masters.

J'ai travaillé pour la compagnie professionnelle *La Valise* - marionnettes, arts de rue et art du cirque - pour laquelle je me suis occupée de la diffusion, de la production des spectacles et de l'administration, puis pour le Théâtre Gérard Philipe à Frouard. Souhaitant acquérir de nouvelles compétences, j'ai ensuite travaillé pour ARTECA (Centre de ressources sur la culture en Lorraine) sur des missions d'organisation et de coordination dans tous les domaines de la culture. Au bout de quatre années, j'ai souhaité retrouver une structure de création et de spectacle vivant.

L'Opéra-Théâtre recherchait une personne en charge des publics. Le défi m'intéressait : c'était une création de poste où il y avait tout à faire. J'occupe cette fonction depuis 2009, mais mes missions ont évolué avec la mise en place d'un club d'entreprises qui soutiennent financièrement l'Opéra-Théâtre et le développement de nouveaux outils de communication (site internet, réseaux sociaux...). Au bout de 6 ans et demi, nous avons un taux de remplissage de 80 %, les moins de 26 ans représentent 25 % du public sur 28 000 spectateurs par saison.

Notre Club-Partenaires d'entreprises compte 33 membres et d'autres nous rejoindront bientôt. Nous sommes ravis.

En plus de mes fonctions à l'Opéra j'interviens auprès de la Licence Assistants de Gestion, de Diffusion et de Développement Culturels (AGDDC) et avec Caroline Philippe de l'Orchestre national de Lorraine auprès des étudiants de Musicologie.

Comment votre travail s'organise-t-il au quotidien ?

À l'Opéra, le tempo est donné par la saison artistique et tout le fonctionnement en découle. Je dois organiser mon temps de travail entre les temps de médiation avec le public, la coordination des projets, leur conception et les aspects de communication.

En ce qui concerne le jeune public, nous accueillons les établissements scolaires pour des visites le matin, deux à trois demi-journées par semaine. Les après-midis nous leur ouvrons une quinzaine de répétitions dans la saison. Nous proposons également une dizaine de rencontres avec des artistes dans la saison : choristes, danseurs, comédiens, metteurs en scène... Enfin, trois ateliers pédagogiques destinés aux professeurs et un blog de ressources pédagogiques complètent notre accompagnement.

Évidemment, nous proposons également ces mêmes actions, mais à d'autres moments aux étudiants, familles, adultes, associations caritatives, entreprises... Les journées portes ouvertes « Tous à l'Opéra » et les moments où nous lançons la saison sont des temps forts.

Quotidiennement, il me faut trouver le juste équilibre entre faire, prévoir, mais surtout faire savoir. Je passe de plus en plus de temps à communiquer sur les actions destinées au public. Je vois bien évidemment tous les spectacles de la saison et suis donc présente régulièrement en soirée.

J'essaie de participer régulièrement à des réunions qui permettent d'échanger entre professionnels : groupe des relations publiques de Lorraine ou mes homologues des Opéras de la Grande Région. Enfin, pour le compte du Club-Partenaires, je suis le réseau professionnel des Dirigeants Commerciaux de France.

Quelles sont les qualités nécessaires pour un tel métier ?

Rigueur, culture générale, qualités relationnelles et rédactionnelles, aisance à l'oral... mais surtout passion et inventivité ! Il me semble important de développer une pratique artistique soi-même ou de l'avoir eu pour pouvoir être capable, quand on est face à des artistes, mais aussi à un public, de pouvoir tenir compte de ces deux aspects. Une bonne dose d'adaptation est impérative. Chaque saison, il faut s'approprier le contenu artistique et réfléchir à comment le transmettre au public. Quelles médiations proposer ? Quels sont les spectacles qui sont moins attendus par le public et qui doivent faire l'objet d'actions spécifiques ?

Avec quelles personnes travaillez-vous au quotidien ?

Nous sommes un peu plus 90 permanents à l'Opéra-Théâtre, c'est une institution culturelle importante. Mes deux supérieurs hiérarchiques directs sont le Directeur administratif et financier et le Directeur artistique. Je travaille avec une enseignante chargée de mission, déléguée par l'Éducation Nationale quelques heures par semaine, en ce qui concerne les parcours pédagogiques pour le jeune public scolarisé. Deux médiatrices vacataires sont en charge des visites, il y en a 150 par saison. Pour le Club-Partenaires, j'échange avec la responsable mécénat de Metz Métropole, auquel est rattaché l'Opéra-Théâtre. Enfin, avec ma collègue chargée de Communication, je participe à la conception des supports en collaboration avec le service communication de l'agglomération. Dans l'Opéra, mes collègues de la billetterie, mais aussi la Chef de Chœur, le Maître de Ballet et les techniciens sont évidemment des personnes avec qui je me dois d'être en contact. Dans la journée, j'échange aussi

bien avec des enseignants, des chefs d'entreprises, des artistes ou des institutions partenaires comme le Musée de la Cour d'Or- Metz Métropole, le Conservatoire ou l'Orchestre national de Lorraine.

Je crois en la nécessité de transmettre la culture. Cette volonté de partager, d'ouvrir les portes est un engagement de société. La culture, l'éveil à l'art contribue à faire de meilleurs citoyens, j'en suis certaine. Se connecter à son humanité permet de mieux faire société. Les gens qui franchissent les portes de l'Opéra-Théâtre ne sont pas des consommateurs, mais des spectateurs, des individus, des citoyens, des parents.

Je dis souvent qu'on lutte contre les « 3 C » : le fait que l'Opéra-Théâtre serait Chic, Chiant et Cher. Je reste fascinée par le fait que les gens acceptent de rentrer dans une salle, de s'asseoir à côté d'un grand nombre d'inconnus, que la lumière s'éteigne, que le spectacle démarre sur une histoire qu'ils ne connaissent pas et que les gens restent. C'est toujours magique. Un rapport profond au plaisir d'enfant que l'on a à se raconter des histoires, à penser et à réfléchir.

É

24

UN CHORÉGRAPHE
PLASTICIEN SUR LES TRACES
DE LA PHOTOGRAPHIE :
LES PHOTOGRAMMES DE JOSEF NADJ

T U

DROIT ET CYBERPORNographie :
DES « CADRES DE L'EXPÉRIENCE »
AU « PROCÈS DE CIVILISATION »

30

D E

34

PIERRE MOLINIER, N'ÊTRE ENFIN

S

Un chorégraphe plasticien sur les traces de la photographie :

Les Photogrammes de Josef Nadj

Par Julie Gothuey, Docteure en Arts
(2L2S), spécialiste des arts du spectacle
et de la danse contemporaine

Depuis la fin du XX^e siècle, l'intensification de la circulation des hommes, des techniques et des œuvres déclenche une cascade d'effets dans les mondes de l'art : multiplications et hybridations des disciplines, transmissions et déconstructions des techniques, métissages culturels, déplacements et réinterprétations des œuvres caractérisent désormais une production artistique en quête d'identité.

C'est dans ce contexte dynamique que le chorégraphe plasticien Josef Nadj développe ses créations. Depuis son installation en France dans les années 80. La pluridisciplinarité de cet artiste originaire de Voïvodine s'exprime à travers des spectacles, des performances, des expositions de dessins et de photographies.

Cet article analyse le processus de création des *Photogrammes*, série de travaux bidimensionnels nés suite à la découverte par Nadj d'un ancien procédé de réalisation d'images à l'origine de la photographie, et révèle comment certaines techniques, esthétiques et thématiques circulent entre les différentes pratiques artistiques de l'artiste. Cette méthode permet également de rendre compte de la persistance de la notion d'origine, récurrente, mais toujours réinterrogée par l'artiste au cours de ses recherches.

Le parcours singulier d'un artiste venu « de l'Est »

Chorégraphe et interprète de plus d'une trentaine de créations scéniques, Josef Nadj est arrivé à Paris au début des années 80. Depuis, il n'a jamais cessé de rappeler ses origines, à savoir hongrois de Voïvodine, province autonome au nord de l'actuelle Serbie.

En danse, on trouve notamment dans les parcours d'Anna Halprin, Martha Graham, Simone Forti et Steve Paxton – entre autres – des traces d'un questionnement sur l'humanité, l'animalité, les liens avec la nature et ses éléments. Néanmoins, la démarche de Josef Nadj se différencie en deux points : d'une part, il est initialement plasticien. Formé aux Beaux-Arts de Budapest dans sa jeunesse, il a arrêté sa pratique du dessin et de la peinture pour se consacrer aux possibilités expressives du corps en scène. Depuis 1989, il pratique également la photographie et réalise des films vidéo, principalement dans sa région d'origine. En 1995, alors qu'il est nommé directeur du Centre Chorégraphique National d'Orléans, Nadj reprend une activité régulière et ininterrompue de plasticien. Il réalise ainsi une série d'*Installations* en parallèle à la pièce *Les Commentaires d'Habacuc* (1995), dessine une cinquantaine de *Miniatures* en marge des *Philosophes* (2001) et essaie



© Josef Nadj

1 - *Dernier Paysage - Josef Nadj par Josef Nadj*, réalisé en 2006 par le chorégraphe, durée 52 minutes, coproduit par Arte et Les Poissons Volants.

2 - Josef Nadj, propos recueillis par Véronique Blin, [En ligne] <http://www.intercineth.com/interviews/nadj.html>

3 - Georg Simmel, « Philosophie du paysage » (1912), in *Jardins et Paysages : une anthologie* - textes colligés par Jean-Pierre Le Dantec, Paris, éd. De la Villette, coll. Penser l'espace, 1996, 2003 / SOURCE / Georg Simmel, *la Tragédie de la culture et autres essais*, chap. : « Philosophie du paysage », traduction de S. Comille et P. Ivernel, Paris et Marseille, éd. Rivages, 1988.

4 - *Ibid.*

différentes techniques comme les frottages au contact d'écorces. Ces diverses expérimentations recourent ou évoquent presque systématiquement la nature ou ses éléments, en particulier les végétaux, qui réapparaîtront par la suite dans les *Photogrammes* notamment.

D'autre part, qu'elles soient scéniques, plastiques ou photographiques, les recherches menées par Nadj sont toutes marquées par son parcours d'artiste exilé et ses réflexions sur la notion d'origine. Le film qu'il réalise en 2005, *Dernier Paysage*¹, en témoigne explicitement. Sur le mode de l'autoportrait, ce film propose une sorte de bilan personnel à travers une prise de parole directe à destination du spectateur invité à entrer dans le secret du processus. Nadj y confirme la place prépondérante de l'image bidimensionnelle, d'abord sous la forme de prises de vues photographiques et filmiques dans le paysage de son enfance, puis dans l'atelier, par les dessins qu'il réalise face caméra. Grâce au montage parallèle, *Dernier Paysage* permet ainsi au spectateur de saisir comment Josef Nadj convoque ses différentes pratiques artistiques pour construire un spectacle vivant.

Le regard photographique d'un plasticien sur ses origines

Comprendre la façon singulière dont le regard de Josef Nadj se porte sur le paysage et les éléments naturels permet non seulement de découvrir une partie du processus de création du spectacle *Paysage après l'orage* (2005), mais offre également des clés de lecture pour appréhender ses réalisations ultérieures, telles que les *Photogrammes*.

*« Réapprendre à écouter la symphonie, le mouvement de la nature, la pluie, la neige, les animaux, la végétation, dans toute leur pureté, m'a beaucoup aidé à revisiter mon propre intérieur; à laisser un peu de côté les références intellectuelles ou autres, pour me retrouver comme ça, de manière brute, primaire, pour voir quel type de sensations emmener avec moi dans cet endroit-là. »*²

En effet, les images filmées dans *Dernier Paysage* témoignent visuellement des différents dispositifs et cadrages explorés par Nadj, depuis les herbes hautes aux côtés des animaux qui y vivent, à travers la transparence de l'eau, mais aussi sur les empreintes des peuples passés par là, par exemple le mur recouvert de traces de charbon, témoin de l'activité humaine passée. Le regard posé par Nadj sur ce paysage devient une trace pérenne, dont la durée dépasse l'expérience de la représentation scénique. Ce regard, dirigé à la fois vers l'extérieur et l'intérieur, vers le visible et l'intime, constitue une clé de lecture offerte au spectateur pour comprendre le cheminement des images depuis le paysage jusqu'au plateau. En effet, comme le souligne Georg Simmel, la vision dépend de la valeur affective accordée au paysage : « *La nature, qui dans son être et son sens profond ignore tout de l'individualité, se trouve remaniée par le regard humain - qui la divise et recompose ensuite des unités particulières - en ces individualités qu'on baptise paysages.* »³ Parce qu'il résulte d'une construction individuelle, le paysage apparaît différemment selon l'œil et la *Stimmung*⁴ du sujet. Au-delà de ce qu'il révèle du processus de création de *Paysage après l'orage*, *Dernier Paysage* apporte donc également un nouvel éclairage sur la démarche de l'artiste pour qui l'art - au travers ses différents médias - permet d'interroger ce qui relie l'homme à son environnement et à son passé.

5 - « Depuis une vingtaine d'années, c'est un rituel auquel Josef Nadj ne déroge jamais. A chacun de ses retours en Pannonie, dans le nord de la Voïvodine, il part arpenter sa région natale au volant d'un 4x4 russe hors d'âge, un Nikon posé sur le siège passager. Là, il photographie "dans un état de présence au monde qui s'accorde à la sensibilité des lieux, la conscience entièrement absorbée dans la contemplation de la nature et de l'instant pur". En résulte une série de photos réalisée dans des fermes isolées, délabrées, laissées à l'abandon dans les vastes plaines des terres natales de Josef Nadj, au nord de la Voïvodine, ce "triangle de la région qu'on appelle le coin des tempêtes". »

Présentation de l'exposition photographique « Les Jours », Collégiale Saint-Pierre-le-Puellier, Orléans du 2 décembre 2016 au 8 janvier 2017 par le bureau de production Plato. <http://bureauplato.com/portfolios/josef-nadj/>

6 - Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), traduit par Frédéric Joly, préface d'Antoine de Baecque, Paris, éd. Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, 2013.

Au-delà de ce film, l'intérêt de Nadj pour les vestiges qui témoignent d'une histoire commune au cœur de la Pannonie a donné lieu à deux séries de clichés, *Les Fermes* et *Les jours*⁵, qui saisissent également les traces du temps sur les constructions anciennes. Josef Nadj joue ainsi des cadrages fixes et mobiles pour déplacer les habitudes perceptives du spectateur et lui faire remarquer les qualités plastiques de ces vestiges. Par ce procédé, il parvient à révéler une temporalité propre à la nature tout en réinvestissant l'histoire passée du lieu de ses origines.

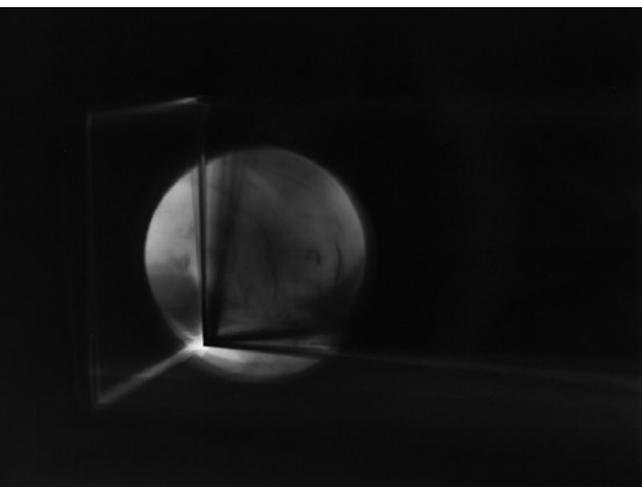
Des origines géographiques aux origines de la photographie

Nadj ne se contente pas de filmer ou de photographier les effets du temps sur les vestiges de sa région natale. Il prolonge sa réflexion sur le passé à travers une recherche sur les techniques ancestrales d'impression en négatif à l'origine de la photographie qui ont donné lieu à plusieurs séries de photogrammes. À l'heure où la reproductibilité technique⁶ de l'œuvre d'art a franchi le pas du numérique, où l'appareil photo est intégré aux *smartphones* et où la diffusion des clichés se fait de manière instantanée et illimitée, Josef Nadj remonte le cours de l'évolution technologique à contre-courant pour « fabriquer » des images artisanales et uniques.

Revenons un instant sur le procédé technique. On appelle « photogramme » l'image produite sur un plan-film ou papier photosensible d'un ou plusieurs objets éclairés selon une durée déterminée. La lumière projetée (la lumière incidente) éclaire les objets, les traverse selon leurs qualités de transparence et impressionne la surface sensible. L'altération moléculaire des sels d'argent présents dans l'épaisseur du support photosensible produit une image latente invisible. Cette transformation ne devient perceptible pour l'œil qu'après le bain de révélation contenant de l'hydroquinone (couramment appelé le développement) qui fait apparaître une image argentique composée de noirs et de gris. Ce dispositif permet donc en quelque sorte « d'enregistrer » les contours, les transparences et les motifs créés par réfraction de la lumière sur le papier photosensible. Selon le temps de pose et la qualité des objets, les effets enregistrés offrent des images plus ou moins nettes, plus ou moins noires. Dans tous les cas, l'image obtenue après la révélation est une image négative du dispositif initial : le blanc signale la présence de l'objet, le noir signale le vide, un peu à la manière d'une empreinte de pas. L'image ainsi obtenue donne à voir la forme des objets à l'échelle « une », en taille réelle, par report direct. On parle alors de « format contact » ou « tel quel », ou encore d'« image-contact ».

Les différentes expérimentations menées au début du siècle ne permettent pas de dater ni de situer précisément les origines du photogramme. Retenons l'un des pionniers, qui par ailleurs partage des origines géographiques très proches de celles de Nadj : László Moholy-Nagy. En 1925, dans son livre *Malerei. Fotografie. Film* (« Peinture. Photographie. Film »), il appelle « photogramme » ses « photos sans appareil ». Pour l'artiste hongrois :

*« L'ennemi de la photographie, c'est la convention, les règles rigides du "comment faire". C'est dans l'expérimentation que la photographie trouvera son salut. S'agissant de la photographie, l'expérimentateur n'a aucune idée préconçue. [...] Il se permet d'appeler "photographie" tout résultat pouvant être obtenu par des moyens photographiques, avec ou sans chambre noire [...] »*⁷



© Josef Nadj

7 - László Moholy-Nagy, *Vision in Motion* (1947), Chicago, éd. Paul Theobald and Company, 1965, p. 149.

8 – Entretien avec Josef Nadj, le 20 avril 2013 au CCNO.



© Josef Nadj

9 – Entretien avec Josef Nadj le 22 janvier 2014 au CCNO.

10, 11, 12 – *Ibid.*

13 – Georges Didi-Huberman, *La ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Paris, édit. de Minuit, coll. Paradoxes, 2008, p. 27.

Cette volonté de reconnaître un lien inaliénable entre les arts, la technologie et la vie apparaît explicitement dans le programme pédagogique de l'École du *New Bauhaus*. En fondant cette école en 1937, il insiste sur l'importance de l'interdisciplinarité. Josef Nadj et László Moholy-Nagy partagent ainsi un goût certain pour l'expérience, la recherche, mais aussi pour la multiplication des tentatives. De manière plus générale dans le parcours de Nadj, comme chez Moholy-Nagy, l'entreprise de recherche semble infinie puisqu'elle n'est que l'expression de l'interpénétration de l'art et de la vie. Qu'il s'agisse d'art ou d'identité, l'homme, selon Nadj, « [...] a trouvé mille formes valables... mais rien ne le fige parce que l'homme ne se fige pas, ne se calme pas. »⁸

De la plasticité des éléments à la matérialisation de l'invisible

À son tour, en 2010, Nadj s'intéresse aux photogrammes et multiplie les expérimentations en apportant des variations aux différents éléments du dispositif. Pour la première série, les objets ne sont exposés qu'à une seule source de lumière blanche, électrique. Pour la seconde, les contraintes liées aux voyages et les brefs séjours dans les hôtels l'ont conduit à expérimenter un dispositif plus sommaire, à l'aide d'un objet commun tel que le briquet ou l'allumette. Il constate alors que « la flamme dessine la lumière différemment »⁹. Au regard de plasticien attentif à ces variations aléatoires s'ajoute ainsi celui du chorégraphe, résolument concerné par le mouvement et la possibilité d'en saisir une trace habituellement invisible à l'œil nu. Ainsi, avec la flamme, le mouvement vient à la fois de la source (tenue par une main), et de l'objet tenu par l'autre. Le geste concerne l'objet et la source qui en révèle la trace sur le papier : le mouvement est double.

En plus des différentes possibilités permises par la lumière, Josef Nadj expérimente la trace laissée par des objets de formes, tailles, matériaux, textures et degrés d'opacité différents, tel que les débris ou objets en verre, les pièces métalliques, le clou, le grillage... Il y a des variations perceptibles, par exemple en bougeant l'objet le plus proche de la source lumineuse vers le papier : « *J'explore l'espace entre la lumière et le papier, la distance, ce qui crée un dessin à plusieurs niveaux* »¹⁰. On retrouve son intérêt pour la nature et ses éléments, végétaux et minéraux, notamment dans l'emploi du cristal de sel qui « [...] a cet intérêt plastique qu'il ne laisse pas passer la lumière de façon uniforme »¹¹. Par sa mise en scène avec un objet rond, « un morceau de verre cassé que j'ai fait tourner sur lui-même pour qu'il bouge tout seul pendant l'exposition à la lumière »¹², Nadj introduit de nouveau le mouvement au centre du processus de création de certains photogrammes. Grâce à la technique du photogramme, chaque essai matérialise les traces d'un instantané et témoigne de l'empreinte, qui, comme le rappelle Didi-Huberman : « [...] suppose un support ou substrat, un geste qui l'atteint (en général un geste de pression, au moins un contact), et un résultat qui est une marque, en creux ou en relief. Il s'agit donc d'un dispositif complet »¹³. À travers ses *Photogrammes*, l'intérêt de Nadj pour les mystères du visible se confirme et rejoint la problématique du temps à travers la possibilité de produire simultanément du mouvement et l'image. Et si le papier photosensible semble être le support idéal pour recueillir ces empreintes, l'artiste plasticien, qui n'en demeure pas moins chorégraphe, va transposer ce dispositif au plateau.

14 - Dans le cadre
d'une commande pour
l'année France-Russie.



© Josef Nadj

15 - Umberto Eco,
L'Œuvre ouverte, Paris,
éd. du Seuil, coll.
Points, 1965.

Résonnances scénographiques et chorégraphiques

Les prémices des *Photogrammes* remontent à la période de création du spectacle *Cherry Brandy*, en 2010. Durant les phases de recherches, avant le passage au plateau, Josef Nadj réalise presque toujours des expérimentations plastiques qui prennent place (ou non) dans le dispositif scénographique. Dans *Cherry Brandy*, deux scènes en particulier témoignent ainsi de la relation entre lumière et obscurité dans la création de l'image.

La première est la scène d'ouverture. Après la lecture du poème de Mandelstam dans l'obscurité la plus totale, une série d'images, comme des flashes, est exposée au public. La lumière se fait en douche sur des corps contorsionnés, retournés, malmenés, torturés... Ces images offertes au regard du spectateur l'amènent à se questionner sur la nature de ce qu'il voit, donc du réel. De plus, les formes données à voir sont loin de correspondre à une vision traditionnelle d'un corps dansant ; la mise en place des corps, leur mouvement et l'éclairage donnent lieu à de nouvelles formes soumises à la libre réception par le public. Soulignons que bien qu'il n'y ait pas d'écran à proprement parler, les corps évoluent dans des surfaces limitées à la fois par l'éclairage et par du sable noir répandu sur le sol, qui accueille l'empreinte de ces corps malmenés. Le dispositif rappelle celui des *Photogrammes* puisqu'image et mouvement sont saisis au même instant, grâce à l'éclairage découpé.

La transposition scénique du procédé photographique apporte du sens : avec cette séquence, Josef Nadj opère un retour dans l'histoire de la Russie, où est créé le spectacle¹⁴. Après avoir évoqué les périodes sombres de la déportation et des camps de travail en lisant dans le noir total le poème de Mandelstam, ces images opèrent comme des visions ressurgies du passé, et les réactualisent.

L'influence des recherches de Nadj à travers les *Photogrammes* est encore perceptible dans la deuxième scène de *Cherry Brandy*. Après avoir percé l'obscurité de la lumière des bougies, les corps semblent disparaître. Derrière un écran assemblé en direct, les interprètes offrent alors une série d'images construites sous forme d'ombres. Cette fois, la lumière vient de l'arrière des écrans et des corps. Le procédé change, mais de nouveau, l'illusion opère ; avec les ombres, le spectateur ne perçoit pas la profondeur réelle de la boîte noire, mais des différences d'échelles. Le lien avec les *Photogrammes* est ici différent de la scène d'ouverture puisque l'écran remplace le papier photosensible, la surface d'impression plane est transposée par la scénographie. Les ombres y apparaissent comme des empreintes des corps et des objets, sans pour autant les restituer de façon fidèle à la réalité.

Comme pour *Les Photogrammes*, toute la fabrication de cette séquence repose sur l'investissement de l'espace, la « distance » comme l'évoque Josef Nadj, qui se situe entre la source lumineuse et la surface. Dans cet espace de l'entre-deux, ce sont les corps en mouvement qui jouent avec le réel pour construire ce que nous pouvons appeler selon la terminologie d'Umberto Eco¹⁵ des images « ouvertes ». En effet, dès que le spectateur croit reconnaître une forme, celle-ci est déconstruite par la révélation du truchement. Les silhouettes sollicitent l'imaginaire et nous invitent à fabriquer du sens comme lorsqu'une femme murmure à l'oreille d'un loup (figure symbolique des oppresseurs évoquée dans le poème d'ouverture) avant de révéler l'artificialité de l'animal empaillé. La déconstruction de l'image dévoile alors

16 - Entretien avec
Josef Nadj, le 20 avril
2013, Le Centquatre,
Paris.

17 - Voir notre Thèse de
Doctorat : « *«L'Autre»*
et *«L'Ailleurs»* dans la
création de Josef Nadj
(1987-2013). Etude des
effets de circulation
des hommes, des
techniques, des récits
et des œuvres en danse
contemporaine. »
(dir. Roland Huesca),
soutenue le 22
novembre 2014 à l'Uni-
versité de Lorraine.
Nous y démontrons
notamment comment
Ozoon (2013) revient
sur les origines
de la représentation
et sa dimension
rituelle; *Atem* (2012)
sur les origines du
couple par l'évocation
de la Genèse et des
éléments, et avec l'aide
de la création sonore
assurée par Alain Mahé
et Pascal Seixas, il
rend visible / sensible
la matérialité du son,
en résonance avec
l'organicité des corps
et de l'espace; *Paso
Doble* (2006) revient sur
l'origine de la création
picturale, en immer-
geant deux hommes
dans l'argile puis en
les faisant plonger
dans la matière même
de l'œuvre qui se joue
devant nous.

progressivement la rencontre entre l'animé et l'inanimé.

En écho à la première séquence, le principe même de décomposition associé à l'esthétique en clair-obscur évoque la maltraitance, la manipulation, la domination, l'illusion et le mensonge : la dimension critique et politique du propos de *Cherry Brandy* est confirmée.

Ainsi, si le photogramme permet de rendre visible l'invisible dans le sens où il matérialise la trace du mouvement de façon concrète (à l'échelle et dans le temps de l'exposition à la lumière), la présence des images projetées ou des flashes dans *Cherry Brandy* permet de montrer l'inmontrable, de rappeler aux corps des spectateurs la réalité de la torture des corps et la résistance du poète (et de l'artiste) pour ne jamais cesser de créer. Plus qu'un effet esthétique, le procédé participe ainsi à la dramaturgie du spectacle, à la construction des actions qui structurent le propos.

La question des origines au centre d'une démarche artistique

Ce lien entre les *Photogrammes* et *Cherry Brandy* n'est qu'un exemple de la démarche de Nadj, qui, en associant pratiques plasticiennes et chorégraphiques, tend à réinterroger leurs origines : qu'est-ce que l'image ? Qu'est-ce que le mouvement ?

« Encore une fois, c'est la question des origines de la représentation théâtrale, savoir si c'est la représentation ou le rite qui vient en premier. On ne sait pas comment c'était justement, mais on essaie de retrouver grâce à la mémoire corporelle. C'est une question de résonances. C'est comme lorsqu'on discute des origines de l'univers, on essaie de comprendre les lois. Moi j'essaie de comprendre pourquoi l'homme a besoin de créer un espace qui va vers le sacré, la ritualisation de vivre dans le monde, c'est propre à l'homme. »¹⁶

Dans le parcours de Nadj, si la question des origines s'est d'abord portée de manière intime sur son vécu et son parcours, elle s'est ouverte rapidement et de façon plus générale sur l'origine des pratiques et leur dimension rituelle. Pour apporter des éléments de réponse, l'artiste revient à leurs sources pour tenter de révéler ce que chaque créateur tente de saisir dans sa pratique, notamment l'invisible¹⁷.

Les Photogrammes témoignent donc de la singularité de la démarche artistique de Josef Nadj ; entre image réelle, visible (empreinte) et vision (imaginaire du spectateur), les recherches plastiques et les recherches scéniques se nourrissent et s'enrichissent mutuellement. Cette interpénétration des pratiques donne lieu à des œuvres plastiques enrichies par le mouvement, et à des œuvres scéniques où le visible et l'invisible engagent le spectateur dans la fabrication mentale d'images qui relèvent du visuel (le regard) et déclenchent des visions (imaginaires, virtuelles).

Les Photogrammes de Josef Nadj nous rappellent que même s'il est invisible, le mouvement est bien concret : sa trace, qui n'est permise que par l'action et le regard de l'homme, permet de rappeler le caractère construit des perceptions de la réalité qui nous entoure.



© Josef Nadj

Droit et cyberpornographie :

des « cadres de l'expérience » au « procès de civilisation »

Par Lionel Renaud, Doctorant en Arts (2L2S)
Cinéma et Arts plastiques

Depuis les années 1990, la pornographie s'est développée de manière exponentielle sur l'internet, lequel, nouveau cadre de l'expérience pornographique, a entraîné la création de conduites inédites (diffusion et partage de vidéos, téléchargement, etc.). Aussi, ces comportements peuvent faire l'objet de troubles à l'ordre public – provocation d'un danger mettant en péril l'état social – et aller à l'encontre du droit commun applicable (non-respect du droit d'auteur, cybercriminalité, pédopornographie, etc.). C'est pourquoi, en 2004, le législateur français, sous l'impulsion d'une directive européenne, a mis en place un cadre primaire spécifique à l'internet : la Loi pour la Confiance en l'Économie Numérique (LCEN). Modifiant les comportements du consommateur par le biais d'incitations à l'autodiscipline, à la dénonciation des contenus illicites et à la responsabilisation des parents, la LCEN cadre implicitement l'expérience pornographique (qualification des acteurs et des services d'internet, dispositions pour le mineur), et participe ainsi au « *procès de civilisation* »¹. La société, par l'intériorisation de ces nouvelles normes comportementales, doit pouvoir anticiper ses propres actes, lui permettant ainsi de se réguler par elle-même.

1 – Norbert Elias, *La civilisation des mœurs*, Paris, éd. Pocket, 2003.

2 – Philippe Jestaz, *Le droit*, Paris, éd. Dalloz, 2002, p. 74.

3 – Agathe Lepage, *Libertés et droits fondamentaux à l'épreuve de l'internet*, Paris, éd. Juris-classeur, 2002, p. 3.

4 – Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Paris, éd. de Minuit, 1991, p. 338.

1. Les cadres primaires et l'activité pornographique

Une difficulté se pose d'emblée avec le cyberspace. Celui-ci n'a pas de frontière et est dépourvu de réglementation mondiale ; il peut, en cette absence, apparaître comme une zone de non-droit et laisser place à tous les comportements. Une zone de non-droit, explique Philippe Jestaz, est un espace dans lequel « *Pour des raisons diverses, le droit ne pénètre pas ou par intermittence seulement.* »²

Pour autant, comme le souligne Agathe Lepage, si « *cette sensation d'un espace sans limites et sans frontières se concilie mal avec le droit, les normes constituent un rappel à la réalité* »³.

Les usages de l'internet peuvent en effet faire l'objet de troubles à l'ordre public et aller à l'encontre du droit commun, général, s'appliquant à tous. C'est pourquoi le cadre de l'expérience de l'internet et ses activités ont été à mesure du temps régulés par un ensemble d'ajustements à la loi existante ou par la création de textes réglementaires (décrets) et de lois nouvelles, en l'occurrence des cadres primaires de droit commun et de droit spécifique.

Dans son ouvrage sur *Les cadres de l'expérience*, Goffman explique « *qu'un cadre ne se contente pas d'organiser le sens des activités ; celui-ci organise également des engagements* »⁴. C'est pourquoi, ajoute le sociologue, il faut se poser « *la question de savoir jusqu'à quel point et avec quelle intensité nous devons prendre*

6 - Article 227-23 du code pénal portant sur les contenus pédopornographiques.

7 - Article 227-24 du code pénal portant sur les messages pornographiques susceptibles d'être vus ou perçus par des mineurs ; par « message », il faut entendre les images fixes ou animées (voir Paris, 13 mai 1998 : *Gaz. Pal.* 1999, 2. *Somm.* 440, note Bréban ; et Cour d'appel de Versailles, 13 octobre 2003, n°02/01189), les publications (revues, journaux ; Aix-en-Provence, 9 févr. 1996 : *JCP* 1996, IV, 2369), les paroles, mails etc.

8 - *Ibid.*, p. 112-125.

9 - En 2009, on comptait au moins 100 000 sites pédopornographiques ; voir Myriam Quémener, *Réponses pénales face à la cyberpédopornographie*, *Revue AJ pénal*, 2009, p. 107.

10 - Cour d'appel de Colmar, 29 mai 2012 : *Gaz. Pal.* 2012, 2, 2701, note Lasserre Capdeville.

11 - Article 6, I, 2, LCEN-2004.

12 - Erving Goffman, *op.cit.*, p. 242.

13 - *Ibid.*

14 - *Ibid.*

15 - Ces mentions légales sont prévues par la LCEN et ont été renforcées par un décret du 9 mai 2007.

16 - L'hébergeur a une obligation de moyen, voire de précaution. Il a une responsabilité atténuée par rapport au fournisseur de contenu qui se justifie par le fait qu'il ne diffuse pas de contenu mais offre uniquement une prestation technique, en l'occurrence un service de stockage.

17 - Articles L 336-3 et L 331-6 du code de la propriété intellectuelle.

18 - Article 6 I-7 de la LCEN.

19 - Un internaute peut être à la fois spectateur et diffuseur de contenu.

part à l'activité cadrée »⁵. Par exemple, la fixation et la diffusion d'images pornographiques dans le cyberspace sont des activités pouvant nuire à l'intégrité physique et psychique des mineurs, non seulement lorsqu'ils sont l'objet⁶ de ces contenus, mais encore quand ces derniers leur sont destinés⁷. L'engagement des internautes, ici, relève d'un intérêt général : la protection du mineur. Il s'agit d'un engagement à la fois éthique et légal qui vise tout autant à prévenir le caractère néfaste que constituent les images pornographiques pour l'enfant, qu'à éviter une rupture dans le cadre de sa protection. D'autant qu'internet est un cadre précaire, pouvant être sujet à des « fabrications abusives »⁸ (création de sites pédopornographiques⁹ ; dissimulation d'identité afin de corrompre sexuellement des mineurs¹⁰) par des individus malveillants.

La portée de ces textes pénaux s'inscrit dans le droit commun – ensemble des règles juridiques s'appliquant à toutes les situations qui ne font pas l'objet de règles spécifiques –, et a donc une valeur générale. Aussi, ces textes prévoient les situations dans lesquelles les infractions peuvent survenir, sans toutefois déterminer explicitement les différents responsables. La qualification des auteurs est en effet prévue par des lois spécifiques qui régissent les différents cadres de l'expérience (audiovisuel, presse, internet) ; ces lois, au sens de Goffman, sont aussi des cadres primaires.

« La communication au public en ligne »¹¹ renvoie précisément au domaine de l'internet. Le cadre primaire, organisant les activités dans ce domaine et définissant les différents agents qui les exercent, est, comme nous l'avons déjà précisé, la Loi pour la Confiance en l'Économie Numérique (LCEN) du 21 juin 2004 ; celle-ci définit les obligations et la responsabilité de chacun des acteurs, lesquels sont censés connaître les règles, et doivent s'y conformer en ajustant leurs comportements, leurs actions¹². En cela, la LCEN est une norme permettant de rendre conforme le « cadre de l'activité » des acteurs d'internet¹³.

Sur les sites web, plus particulièrement, se superpose encore un autre cadre, les Conditions Générales d'Utilisations (CGU), elles-mêmes orientées par le cadre juridique ; elles rappellent et concrétisent – par un ensemble de mentions légales – le cadre juridique de manière contractuelle et implicite avec les utilisateurs. Comme l'explique Goffman :

*« Une activité cadrée d'une certaine façon – et tout spécialement une activité organisée collectivement – est généralement séparée du flux des événements en cours par des parenthèses, ou marqueurs conventionnels. Ces parenthèses conventionnelles délimitent l'activité dans le temps en lui donnant un avant et un après. A l'instar du cadre en bois d'une photographie, ces marqueurs ne font pas vraiment partie intégrante du contenu de l'activité et n'appartiennent pas non plus au monde extérieur : ils sont à la fois dedans et dehors. »*¹⁴

Les CGU sont de véritables « marqueurs conventionnels » dans la mesure où certaines de leurs dispositions sont obligatoirement mentionnées¹⁵ par les organisateurs – lesquels ont par ailleurs une obligation de loyauté et de clarté envers leurs utilisateurs –, par exemple le rappel de leur statut d'hébergeur¹⁶, les obligations et responsabilités incombant aux fournisseurs de contenus en matière de propriété intellectuelle¹⁷ et les mises en garde contre les contenus illicites¹⁸, etc. Aussi, dès lors qu'un internaute¹⁹ entre sur un site, celui-ci est réputé accepter les modalités d'utilisation de ce dernier durant

20 - Erving Goffman, *op.cit.*, p. 338.

21 - Ca, Paris, pôle 5, 11 déc. 2013, n°2012/10013.

22 - Arrêt de la chambre sociale de la Cour de cassation, 15 décembre 2010, n° 09-42.961.

23 - Art. 6-I-1 LCEN.

24 - Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Paris, éd. Gallimard, 1975, passim. ; appréhender le droit de l'internet à travers la notion de « dispositif de pouvoir », et bien que Foucault était hostile au droit, permet, comme le souligne Bertrand Mazabraud, d'« examiner pour eux-mêmes divers thématiques juridiques » ainsi que l'architecture historique des modalités qui construisent les rapports de pouvoir.

25 - Joël R. Reidenberg, « L'affaire Yahoo et la démocratisation internationale », in *Communication-Commerce électronique*, n°5, mai 2001, p. 14.

26 - Il s'agit des droits et libertés inhérents à la personne humaine (égalité, liberté de la presse, propriété etc.).

27 - Règlement (UE) 2015/2120 du Parlement européen et du Conseil du 25 novembre 2015 établissant des mesures relatives à l'accès à un internet ouvert.

28 - Définition du Centre National de Recherches Textuelles et Lexicales (CNRTL) : <http://www.cnrtl.fr/definition/mœurs>.

29 - Il faut savoir que les filtres sont à ce jour l'unique moyen pour empêcher les mineurs d'avoir accès aux sites pornographiques ; il revient aux adultes d'actionner ce levier pour protéger le regard des enfants. Cette mesure permet tout à la fois de protéger les mineurs et respecter la liberté d'expression.

le temps de sa connexion. Ainsi, l'entrée et la sortie du site fonctionnent comme des « parenthèses » temporelles qui délimitent conventionnellement l'expérience de l'utilisateur des services. Si l'entrée crée une situation d'ouverture de conditions à respecter, à l'inverse, la sortie marque leur terme. Les CGU forment en cela une autre strate du droit, à la fois cadre primaire et cadre secondaire adapté aux particularités du web ; non seulement elles recadrent la loi en rappelant que celle-ci est d'application obligatoire, mais encore elles préviennent les internautes des risques encourus s'ils ne respectent pas les règles ; à défaut, ceux-là verraient alors leur responsabilité civile ou pénale engagée.

Comme le souligne Goffman, « *L'engagement est une obligation socialisante* »²⁰ ; il délimite en effet l'interdépendance entre les individus d'une même société. Ainsi, un individu dont l'engagement ne serait pas respectueux du droit devra gérer sa responsabilité auprès de personnes tierces. Par exemple, si l'individu diffuse des images pornographiques sans l'accord de leur auteur, il sera confronté à ce dernier et à la justice pour non-respect de la propriété intellectuelle²¹ ; si un employé consulte des sites pornographiques sur son lieu de travail, il pourra être licencié pour faute grave²² ; si un hébergeur ne retire pas rapidement des images illicites de son site alors qu'il a été informé, il verra sa responsabilité pénale engagée²³. Dans chacun de ces cas, l'engagement défailant constitue « un écart à la norme ». L'activité pornographique est une expérience réelle, encadrée par la loi. De fait, toute transgression à la norme emporte automatiquement une responsabilité, mais surtout « une rupture de cadre », démontrant alors que l'individu n'applique pas le cadre et/ou ne le maîtrise pas.

Le processus d'autocontrôle des individus :

L'ensemble des normes juridiques que nous venons d'aborder est un « dispositif de pouvoir » - au sens de Foucault²⁴ - ayant pour particularité, en raison de l'absence de frontière dans le cyberspace et du pouvoir souverainiste des États²⁵, de s'associer avec un processus d'autorégulation ou d'autocontrôle, autrement dit un système d'autodiscipline, par essence non juridique ; l'ensemble (normes légales et autocontrôle) forme ainsi un processus de co-régulation. D'un côté, les normes établissent, au nom des libertés et droits fondamentaux²⁶, l'autorisation de la communication au public en ligne, mais aussi son contrôle, sa régulation, en y incluant des limites ; c'est à ce titre que la pornographie est autorisée. De l'autre, les acteurs d'internet sont libres de communiquer, de diffuser des contenus, d'offrir des services, sans faire l'objet de discrimination²⁷, mais doivent respecter les limites prévues par les textes légaux.

En la matière, le monopole de la contrainte est exercé par l'État puisqu'il est garant de l'ordre public. Aussi, après avoir constaté des comportements humains inacceptables du point de vue de la morale collective, le législateur modifie en partie les mœurs en ligne - c'est-à-dire les « *règles de vie, modèles de conduites plus ou moins imposés par une société à ses membres* »²⁸ -, en incitant les acteurs d'internet à adopter de nouveaux comportements comme l'autodiscipline (ajuster son comportement, loyauté, etc.) ou la responsabilisation (accord parental, filtres²⁹), et participe ainsi au « procès de civilisation » de la société.

30 - Norbert Elias,
op.cit., p. 14.

31 - *Ibid.*

32 - *Ibid.*, p. 183

33 - Code du cinéma et
de l'image animée; Loi
du 29 juillet 1881 sur la
liberté de la presse.

34 - Christian Paul,
*Du droit et des libertés
sur internet*, rapport au
Premier ministre, Paris,
éd. La Documentation
française, coll. des
Rapports officiels,
2001, p. 12.

35 - Cécile
Bonnicco-Donato,
« L'interaction », in
*Philosophie des sciences
humaines : concepts et
problèmes*, Dir. F. Hulak,
C. Gilard, Paris, éd.
Vrin, coll., 2012, p. 96.

36 - Règlement (UE)
2015/2120, précité.

37 - La pornographie
figure parmi ces
exceptions.

Toutefois, nous devons préciser que dans la pensée de Norbert Elias, ce processus n'est pas un acte visant à poursuivre en justice la société, mais un long cheminement historique de transformations psychique, affective, émotionnelle et comportementale des rapports entre individus d'une même société. La civilisation, en tant que processus ou « *aboutissement d'un processus* »³⁰, « *efface jusqu'à un certain point les différences entre les peuples ; elle met l'accent sur ce qui, dans la sensibilité de ceux qui s'en servent, est commun à tous les hommes ou du moins devrait l'être* »³¹. De ce point de vue, le processus de civilisation vise donc à orienter les relations interpersonnelles, de sorte que celles-ci soient configurées de manière homogène à travers la société : « *Ainsi, s'accomplit dans chaque individu, en raccourci, un processus qui, dans l'évolution historique et sociale, a duré des siècles et dont l'aboutissement est la modification des normes de la pudeur et du déplaisir* »³². De la pudeur (nudité, rapports sexuels) aux manières de tables (etc.), Elias étudie l'évolution des mœurs en montrant – à l'instar de Foucault et son examen des rapports de pouvoir – que celles-ci se sont régulées par la discipline, le « *dressage* » des individus jusqu'à ce qu'ils intériorisent les normes de conduites.

Cette volonté de modifier et d'influencer les comportements n'est pas inhérente à l'apparition d'internet. La loi s'adapte aux nouvelles technologies et y étend tout autant son pouvoir préventif que répressif. En effet, le processus qui vise à incriminer les agissements illégaux est également prévu pour d'autres cadres de l'expérience, historiquement antérieurs à l'internet, tels que le cinéma ou la presse³³. L'internet a donc été intégré au processus de civilisation, précisément dans une logique de continuité et de reproduction du droit déjà applicable³⁴.

À mesure que les usages de l'internet s'intensifient, se diversifient, la conduite des internautes, leurs interactions ont donc été appréhendées, réglementées par le législateur à titre préventif, mais aussi modifiées, induites par les pouvoirs politiques comme « *une strate consistante de la réalité sociale* »³⁵. L'équilibrage des comportements humains eu égard à l'internet se fait essentiellement dans une logique d'autorégulation. La pornographie, à l'instar des autres contenus circulant sur le web est libre, mais n'est pas sans limites – bien que celles-ci soient peu nombreuses, conférant ainsi à la législation du web un caractère mou. Le récent Règlement européen du 25 novembre 2015 sur la neutralité du net³⁶ va dans ce sens, puisqu'il envisage un internet ouvert, dans lequel l'accès aux services de l'internet doit s'effectuer de manière qualitative ; la limitation du trafic et le blocage (filtre) de contenus sont interdits, sauf exceptions³⁷ prévues par les textes.

L E P É R I S C O P E N ° O É T U D E S

Pierre Molinier, n'être enfin.

Par Mélodie Marull, Doctorante en Arts
(CREM) Arts plastiques

« Ci-gît Pierre Molinier né le 13 avril 1900 mort vers 1950 ce fût un homme sans moralité il s'en fit gloire et honneur inutile de PPL. »¹
Tels sont les mots que Pierre Molinier inscrit sur ce qu'il nomme sa *Tombe Prématuurée* : une croix noire qu'il plante et photographie, un matin de 1950, dans les jardins de la clinique du Tondu, où il exerce alors la profession de peintre en bâtiment. Acte de provocation revendiqué, Pierre Molinier déclarera plus tard dans un entretien à Florence Mothe qu'elle marque le jour où il est « mort à toutes les conventions possibles et imaginables, les conventions humaines et le conformisme. »²

1 - PPL : Prier Pour Lui.

2 - Entretien avec Florence Mothe, in Pierre Petit, *Molinier, une vie d'enfer*, Paris, éd. Ramsay, 1992, p. 174.

La construction d'une mythologie personnelle

Cette image revêt un caractère symbolique particulier, car elle correspond à une rupture majeure dans son travail et un tournant esthétique amorcé en 1946, par un intérêt pour les thématiques ésotériques, et en 1948, avec la réalisation de sa première toile à thématique érotique. Libre et hors-norme, Pierre Molinier s'isole progressivement des différents groupes artistiques qu'il côtoyait : un an après la réalisation de cette photographie, il rompt à grand fracas avec la Société des Artistes Indépendants Bordelais (dont il avait participé à la création) lors de son salon d'Automne. Ce divorce intervient à la suite du scandale qu'il provoque avec sa toile intitulée *Le Grand Combat*. Cette peinture aux dimensions particulièrement importantes par rapport aux autres œuvres picturales de l'artiste (2,10m par 1,40m) donne à voir un amas de membres qui laisse supposer une scène érotique. Au centre de la toile, on distingue des jambes gainées de bas et entrelacées les unes avec les autres. Pierre Molinier a délibérément choisi de proposer cette œuvre au salon, car il savait qu'elle susciterait un scandale auprès du reste de la Société des Indépendants et du milieu bourgeois bordelais. L'évènement fit couler beaucoup d'encre dans la presse locale. Molinier avait réussi son coup et signalé publiquement qu'il évoluerait désormais en dehors de la norme. Par la suite, ses toiles deviennent plus provocatrices, et son travail photographique prend progressivement de l'ampleur.

À partir de ce moment, la thématique de la mort prend une place importante dans son travail. Celui qui déclarait avoir trois passions « *la peinture, les femmes et les pistolets* », met la mort en scène dans sa peinture et sa photographie, et la lie à un érotisme exacerbé. À la même époque, il réalise une série d'autoportraits en suicidé, dont l'un le représente les bras en croix, allongé au milieu de ses toiles dans son atelier (images troublantes qui trouvent un écho lorsqu'il se tue d'une balle dans la tête en 1976). Si Pierre Molinier met en scène sa mort de cette manière, c'est avec la volonté d'une perpétuelle renaissance. Entre la vie et la mort, Pierre Molinier ouvre une brèche qu'il investit.

Décrypter le langage visuel complexe de Pierre Molinier doit aller de pair avec une analyse détaillée de son histoire personnelle, car son œuvre ne peut s'appréhender que dans son unité, c'est-à-dire en résonance avec l'expérience de vie de l'artiste. Ce que lui-même désignait comme son Grand Œuvre correspond, non seulement, à ses productions dans leur globalité, mais également à la construction du personnage qu'il incarnait. On pouvait ainsi l'entendre déclarer, afin de situer ses récits : « j'avais 2, 18 ou 50 ans ». Un souvenir, une anecdote, peut ainsi se déplacer de plusieurs années au gré des conversations³. Le temps perd de son immuabilité en se pliant aux caprices de l'artiste et à son désir de contrôle total de son image et de son histoire. Dans la compréhension de son personnage, la véracité de ses récits importe peu au final. Sa biographie est parsemée d'anecdotes avérées ou non, qu'il se plaisait à raconter aux personnes qu'il rencontrait, souvent par provocation et avec amusement, dans une stratégie qui nous apparaît aujourd'hui comme la mise en articulation d'une mythologie personnelle.

Le Chaman, personnage de l'entre-deux

L'élaboration de l'œuvre de Pierre Molinier s'établit dans l'ambiguïté, et ce, sur différents plans. Nous avons évoqué la *Tombe Prématuroée* de Pierre Molinier qui, en se donnant fictivement la mort, rend possible une forme de renaissance. La mort deviendra par la suite un élément récurrent de son iconographie. En témoigne son *Autoportrait sur le lit de mort*, où l'artiste opère à nouveau une mise en scène des allers-retours entre les deux mondes.

Sur un autre plan, Pierre Molinier entretient un rapport ambivalent entre le réel et la fiction. Les déformations qu'il fait subir à la réalité nous poussent à concevoir celle-ci comme créative et créatrice. La vérité du personnage prime sur le fait avéré et s'élabore sur un paradoxe, celui de l'authenticité de l'artifice. En effet, comprendre l'œuvre de Pierre Molinier nécessite une considération toute particulière du récit imaginaire et personnel sur lequel elle s'appuie.

L'ambiguïté de Pierre Molinier réside ainsi dans son habileté à investir l'entre-deux. C'est encore par le travestissement qu'il fait cohabiter masculin et féminin au sein de son propre corps. Ce refus de la binarité passe ainsi par la remise en question des catégories de genre. L'artiste interroge la validité des normes qui régissent ce qui l'entoure et authentifie un certain ordre social. L'acte créateur se fait alors transgressif et révèle la subversivité de la démarche de l'artiste.

Dans ces territoires émergents de l'entre-deux, il invente et incarne un personnage inéluctablement intermédiaire : le Chaman. Celui-ci permet le passage d'un monde à l'autre. Cependant, l'entité chamanique de Pierre Molinier ne peut s'appréhender comme une finalité dans son œuvre, mais comme un moyen. Elle rend possible la circulation d'un monde à l'autre.

À partir de 1966, Pierre Molinier se lance ainsi dans le projet de réalisation d'un livre réunissant dessins, peintures et photomontages, qu'il choisira plus tard d'intituler *Le Chaman et ses créatures*. Pierre Molinier n'en aura pas vu la publication. En effet, comme le relate Pierre Petit dans *Molinier, une vie d'enfer*⁴, les exigences du peintre finirent par décourager la maison d'édition. Le recueil paraît donc à titre posthume en 1995, accompagné d'une préface rédigée par Roland Villeneuve, auteur d'ouvrages portant sur la démonologie

3 - Pierre Molinier, (écrits réunis par Jean-Luc Mercié), *Je Suis né homme Putain. Écrits et dessins inédits*, Paris, éd. Kamel Mennour, 2005, p. 10.

4 - Pierre Petit, *op.cit.*, 1992.

5 - Pierre Molinier, *Le chaman et ses créatures*, Bordeaux, éd. William Blake & Co.

6 - André Breton. *Le surréalisme et la peinture*, Paris, éd. Gallimard, 2013, p. 318.

7 - Platon. *Le Banquet*, Paris, éd. Librio, 2003, p. 36.

8 - Entretien Pierre Chaveau / Mélodie Marull, 18 novembre 2016.

9 - Xavière Gauthier, *Surréalisme et sexualité*, Paris, éd. Gallimard, 1971, p. 79.

10 - Françoise Sironi, *Psychologie des transsexuels et des transgenres*, Paris, éd. Odile Jacob, 2011, p. 16.

et l'ésotérisme. Bien que Pierre Molinier mît cinq ans à réaliser ce recueil, les 74 images qui y sont compilées ont été créées entre 1928 et 1967. Elles offrent une sélection illustrant la construction du langage visuel de Pierre Molinier. Elles ont été choisies par et pour lui-même et prennent la valeur d'un témoignage autobiographique, comme l'exprime cet extrait tiré de son introduction :

« (...) Ainsi l'on peut prendre cet ouvrage plutôt comme une biographie, où l'auteur, n'ayant aucun don pour l'écriture, s'exprime par les moyens par lesquels il peut s'exprimer. S'exprimer... il pense le faire pleinement. Tout au moins, il fait ce qui lui est possible. Indépendamment des ouvrages déjà parus sur son œuvre, la photographie lui offrant des possibilités, il essaie de faire, dans ce domaine, œuvre de créateur, se mettant à la place d'un Dieu très problématique et qu'il pense inexistant. Il a fait "création chamanique", c'est à dire œuvre de sorcier, si toutefois sorcellerie peut être comprise comme orgueil d'un individu qui se veut demiurge. »⁵

En 1956, André Breton écrivait au sujet des travaux de Pierre Molinier : « Il faut écarter de lourdes tentures pour pénétrer. »⁶ Ces tentures, c'est le Chaman qui les ouvre à ceux qui oseront les franchir, sur la photographie du même nom qui figure en couverture du recueil. Il se tient debout entre elles, juché sur des escarpins vertigineux, les jambes gainées de bas, le ventre emprisonné dans un serre-taille, le visage dissimulé sous un masque et le phallus en érection.

À la fois masculin et féminin, le Chaman est une créature limite, aux caractéristiques de genre exacerbées. Pierre Molinier la compose par un travail minutieux de maquillage, de lui-même ou de ses photographies, d'habillement, de photomontage et de mise en scène. Ce fétichisme du travestissement, que l'artiste vit pleinement à partir du début des années 50 (années au cours desquelles il se sépare de sa femme et donne libre cours à ses passions), prend une place majeure dans son iconographie.

Dans l'incarnation d'un être complet, aux archétypes féminins et masculins exacerbés, Pierre Molinier tend à atteindre un état de plénitude qui s'apparente à l'androgynie primordiale. Selon le mythe énoncé par Platon, masculin et féminin cohabitaient jadis dans une seule peau⁷. Cet état de complétude disparu fascinait Pierre Molinier qui y projetait son intention ultime. L'insuffisance et l'incomplétude de l'Homme qu'il vint à questionner sans cesse par son œuvre lui procuraient d'ailleurs un sentiment de colère tenace⁸. Dans *Surréalisme et sexualité*, Xavière Gauthier, décrit ce désir de reconstitution de l'Androgyne primordial comme « un rêve d'immobilité et de béatitude. Il semble que soit atteint le Nirvana, satisfaction et mort »⁹. Son œuvre aura été une quête constante de cet état d'absolu.

Peut-on pour autant considérer Pierre Molinier comme un artiste transgenre ? Françoise Sironi définit les transgenres comme des « "passeurs de mondes", qui ne se sentent pas "assignés à résidence" dans un genre donné ». Ils sont pour elle « des sujets déterritorialisés, à appartenances multiples. Les personnes transgenres habitent tous les possibles, au-delà de la binarité des catégories de genre masculin/féminin. »¹⁰ Cette définition fait écho à la notion de passage que nous évoquions précédemment et renforce l'idée de l'incarnation d'une créature limite, qui s'établit sur le fil du rasoir.

Usages du démembrement et remembrement

Le processus créatif dont émerge la créature de l'artiste se trouve ainsi, de par son mode de fonctionnement, profondément lié à une conception du corps matière. Comme la délicatesse de la taille du Chaman nous le révèle, la chair semble se plier aux vêtements qui l'enserrent. La peau et la soie ne sont qu'une seule et même matière. Pour Pierre Molinier, elle est malléable. Les corps se soumettent aux fétiches et aux fantasmes de l'artiste. À partir des années 50, il réalise des clichés et des montages, mettant en scène ses jambes vêtues de bas et sur lesquelles se porte son intérêt fétichiste.

Par le photomontage, il matérialise des créatures où, dans une symbiose sensuelle, les corps de ses modèles, de lui-même et de ses « poupées » s'entremêlent. La réalisation de ces œuvres nécessite plusieurs étapes de découpage et de collage des photographies et illustre clairement la plasticité du corps par la mise en péril de son unité. Démembrements, remembrements et ajouts de prothèses remettent en jeu son intégrité dans un processus créatif qui évoque les tortures les plus sadiques. Il s'agit d'effectuer une matérialisation photographique des fantasmes de l'artiste. Pierre Molinier travaille dans son modeste appartement de la rue des Faussets à Bordeaux où il reçoit ses modèles. Il y réalise ses clichés, qu'il développe avant de les découper, les redresser et les photographier à nouveau, répétant le processus jusqu'à l'obtention du cliché conforme à son imaginaire. On trouve dans son appartement des boîtes à chaussures remplies de morceaux de photographies, de membres découpés qui sont la matière première de ses photomontages. Ils deviennent des créatures dont la monstruosité interpelle, sœurs siamoises amoureuses et bouquets de jambes, anatomies en adéquation avec ses désirs. La chair, jusque-là prisonnière du corps même, va s'ouvrir, passer au-dehors et se révéler comme matière d'expression. Dans cette logique et en dehors d'une hétérosexualité normative, Pierre Molinier se déclare d'ailleurs « lesbien », se moque des catégories et mêle corps masculins et féminins dans ses images, l'aspect subversif de son œuvre préfigurant le travail d'artistes *queer*. En opposition à une hétérosexualité normative, Pierre Molinier affirme ainsi que le genre de ses partenaires érotiques et modèles n'a pas d'importance tant que les jambes sont lisses, bien faites et gainées de bas noirs¹¹.

11 – Pierre Molinier, *jeux de miroirs*, ouvrage collectif pour le Musée des Beaux-Arts de Bordeaux, Bordeaux, éd. Le festin, 2005.

Avec l'incarnation d'une entité androgyne, Pierre Molinier fait donc le choix de s'indéfinir. Il ne s'agit pas d'errer d'une identité à l'autre, entre le masculin et le féminin, mais d'évoluer entre ces catégories. Artiste et œuvre deviennent alors indiscernables et acquièrent un aspect chimérique. Le champ des possibles identitaires s'ouvre et s'accompagne d'une nouvelle expérimentation du corps, de son investissement par la modification, le travestissement, le traitement photographique. De là, peuvent émerger de nouvelles formes corporelles, évoluant selon les expérimentations que l'artiste en fait. Dans le corps photographique de Pierre Molinier s'unifient les opposés. L'artiste fait de sa créature un prétexte à repousser sans cesse ses propres limites. Dans une quête constante de plénitude, le corps s'impose comme lieu de matérialisation des fantasmes et de rencontre entre notions extrêmes.

PERSPE

40

LA TRIPLE MÉPRISE

44

**LES GAME STUDIES
ET LE JEU VIDÉO :
DEUX GRANDS DÉBATS**

46

**LA DIMENSION
LUDIQUE DU GEEK ART
ET SA RÉCEPTION
AUPRÈS DES PUBLICS**

50

**LA CRITIQUE MUSICALE
AUJOURD'HUI**

52

**AUTOGESTION
À LA MJC DE
METZ-BORNY !**

CTIVES

La triple méprise

1 - Woody Allen, 1985.

2 - Dans l'interview que Deborah de Robertis a accordée au *Figaro* en date du 6 juin 2014, elle dit ne pas aimer le terme de « performance », et lui préférer celui de « geste ».

3 - Facebook de Deborah de Robertis, 14 juin 2015.

4 - Ce bouquet, certainement envoyé par un amant, a été ressenti à l'époque comme une suprême provocation de la part de Manet.

5 - Les organisateurs du Salon durent faire appel aux gendarmes pour protéger le tableau.

6 - A titre d'exemple, le Leopold Museum de Vienne, plate-forme culturelle la plus en vue de la ville, avait organisé, du 19 octobre 2012 au 4 mars 2013, une exposition intitulée « Hommes nus, de 1800 à nos jours », dont le succès, selon le site internet officiel du musée, lui avait permis d'augmenter de près d'un cinquième le nombre de visiteurs de 2012 par rapport à celui de 2011. Par ailleurs, le musée avait autorisé, le 18 février 2013, la tenue d'une soirée naturiste qui avait choqué quelques directeurs d'institutions étrangères au point que, certains d'entre eux, refusèrent pendant un certain temps de prêter des œuvres au Leopold Museum.

7 - Exposition « L'homme nu dans l'art de 1800 à nos jours », du 24 septembre 2013 au 12 janvier 2014.

8 - Exposition « Sade, Attaquer le soleil », du 14 octobre 2014 au 25 janvier 2015.

9 - Exposition « Splendeurs et misères de la prostitution », du 22 septembre 2015 au 17 janvier 2016.

*La Rose pourpre du Caire*¹ est un long-métrage d'un romantisme onirique, dans lequel le héros masculin, Tom Baxter, un aventurier, prend la décision de « sortir de l'écran » pour venir déclarer son amour, *en chair et en os*, à Cécilia, une spectatrice assidue qui trompe son ennui dans les salles obscures.

En ce début d'année, au Musée d'Orsay, ce miracle n'a pas eu lieu : *L'Olympia* de Manet est restée sur sa toile et son fugace avatar luxembourgeois, l'artiste Deborah de Robertis, a conservé une fois encore, son statut de fait divers. L'expérience, « le geste »², pour reprendre l'expression de l'artiste, avait pourtant bien débuté ce 16 janvier 2016 : alors qu'un public nombreux profitait des derniers jours de l'exposition « Splendeurs et misères de la prostitution », Deborah de Robertis, *en chair et en os*, s'était dénudée devant *L'Olympia* de Manet qu'elle envisageait d'incarner, elle-même, en prenant la pose devant le célèbre tableau et dans la même pose que le modèle. Elle entendait ainsi poursuivre sa recherche sur « le point de vue du modèle féminin »³, en donnant à voir le regard de celui-ci ; regard capté et enregistré par la caméra portative fixée sur sa tête.

En toute innocence ou presque, elle sacrifiait néanmoins aux démons de la *revisitation* de l'œuvre en se réservant l'usage du bouquet de fleurs original, dont elle souhaitait se couvrir le sexe pendant la performance, avant de l'offrir symboliquement au directeur du Musée d'Orsay. C'était faire preuve d'un certain sens de l'humour si l'on veut bien se souvenir du symbole représenté par ce bouquet dans l'œuvre originale⁴.

Interpelée par les services de sécurité puis arrêtée par la police, l'artiste a été placée en garde à vue avant d'être inculpée pour exhibitionnisme sexuel. Les visiteurs ont été priés d'évacuer les lieux, la salle d'exposition a été fermée. La plainte a ensuite été retirée, mais Deborah de Robertis a fait l'objet d'un rappel à la loi et conduit la direction du musée à mobiliser une véritable armée pour réprimer les audaces d'une seule femme nue, armée d'un bouquet. *L'Olympia* de Manet, nue elle aussi, n'a pas été arrêtée. Sa nudité assumée, charnelle et accessible puisque prostituée, qui un siècle et demi plus tôt, lors de sa présentation au Salon de 1865, avait déchaîné un véritable scandale, ne soulevait désormais plus de polémiques. D'objet de répulsion, elle était passée au statut d'œuvre incontournable⁵.

L'intransigeance : jansénisme institutionnel

Cet incident pourrait apparaître comme l'une des multiples scories, plus ou moins burlesques, qui pimentent la turpitude des relations entre les défenseurs d'un formalisme esthétique rigoureux et certains turlupins de l'art contemporain, s'il n'était, plus sérieusement, le révélateur d'une triple méprise fondamentale. Pour commencer, celle des mandarins de l'institution, garants de l'orthodoxie et gardiens des totems, grands maîtres du bon goût et des idées, ceux-ci considèrent que toute dérive est une atteinte à leur majesté et à leur once de pouvoir ; celle ensuite de certains nouveaux venus dans le monde de l'art, artistes souvent autoproclamés, morts-nés ou en devenir et qui, estimant que le monde est leur terrain de jeu, ressentent toute contrainte comme une tentative d'étouffer leur génie ; et enfin, celle des tartuffes de toutes obédiences, prompts à prêcher la croisade contre quelques tétons trop vivants, à fustiger la fugace apparition d'un pubis voyageur ou à s'étrangler – mais les yeux grands ouverts – devant l'incarnation de Celui-dont-on-doit-taire-le-nom, toujours au vingt-et-unième siècle : le vagin.

Entre ces trois protagonistes, il n'est pas anodin de choisir de commencer par le seul qui possède la double étiquette de gardien des totems et de champ de bataille épisodique : le Musée d'Orsay. Temple de la culture mondialement reconnu, on pourrait penser que ce luxueux paquebot limite le propos de ses expositions et de ses manifestations à des sujets de haute tenue ou d'intérêt touristique national. C'est souvent le cas. Mais il lui arrive parfois, pour des raisons que l'on devine autant pécuniaires⁶ que didactiques, d'emprunter des chemins de traverse. C'est ainsi qu'entre 2013 et 2015, ses visiteurs ont pu être initiés, successivement, à la nudité masculine⁷, aux cuisants délices du divin Marquis⁸, et aux arcanes de la prostitution⁹.

Parallèlement, et par le biais d'une campagne d'affichage publicitaire novatrice, forte d'une structure syntaxique qui suscitait la connivence et l'empathie, le musée d'Orsay proposait à ses visiteurs, dans un louable souci de diversité, « *d'emmener ses enfants voir des sales gosses, des rois et des princesses [...]* » et « *des gens tout nus* ». Deborah de Robertis publiait à ce propos sur Facebook le 28 décembre 2015 : « *Orsay fait gaffe à tes pubs pourries ; on risque d'obéir* ☺. »

Par le thème de son exposition et la clarté de son invite, on peut constater que l'institution avait elle-même créé le terrain propice au bon déroulement de la tragi-comédie qui l'a frappée. Le thème de la prostitution suppose une iconographie généralement plus centrée sur la nudité féminine que sur les caractères du gothique primitif. L'ambiance est imprégnée d'une sensualité particulière et les visiteurs, adultes ou non, qui s'y précipitent, sont tout autant voyeurs que regardeurs, sauf à considérer que la représentation de corps nus fait de ces derniers de simples objets déssexualisés. C'est cette dernière position que semble avoir choisie le musée, au vu de l'affolement qui a saisi le personnel de médiation et de sécurité présent lors de l'intervention de l'artiste¹⁰.

Le dogme est têtue : un tableau, reste un tableau, et le nu figé qui s'y trouve doit demeurer fictionnel et ne jamais s'incarner devant son spectateur. Certes, Deborah de Robertis n'est pas Victorine Meurent, cette Olympia là. Mais, imaginons un instant qu'elle ait été la nouvelle Olympia nue d'un peintre contemporain figuratif, assez en cour pour être exposé à Orsay, et que lors de cette manifestation, ce soit elle qui, accompagnée de son peintre, se soit déshabillée devant sa propre reproduction. Le musée aurait-il, dans ce cas, porté plainte contre le modèle en présence de son peintre, et aurait-il demandé aux forces de l'ordre d'en appréhender la chair, mais d'en protéger l'image ? L'institution s'est trouvée légèrement ébranlée, mais, en refusant l'audace et le dialogue, en prêtant à ses visiteurs une pudibonderie de rosière égarée, en se réfugiant frileusement derrière son

« *Règlement des visites* »¹¹, elle a manqué une occasion d'explicitier son point de vue et, pourquoi pas, de préciser les critères selon lesquels elle acceptait de reconnaître à une œuvre une portée artistique. Ce qu'elle semble manifestement dénier aux performances de Deborah de Robertis. Il y avait pourtant là, matière à enseignement et à débat. En méprisant l'incident, en ignorant l'artiste et la femme, le musée s'est mépris et déconsidéré.

La provocation : vision créative lacunaire

La méprise de l'artiste est différente : depuis 2013, Deborah de Robertis poursuit une recherche qu'il est difficile de cerner précisément même si, au fil des mois, de ses gestes et de ses déclarations, elle semble se focaliser sur le besoin de « *renverser le point de vue du modèle nu* »¹². Dans le texte qu'elle a adressé au directeur du musée d'Orsay et qu'elle a tenté de lire au moment où on l'interpellait, elle précise « *Nous sommes en 2016, et l'Olympia n'est plus qu'un modèle nu qui regarde en face le spectateur [...], c'est un œil objectif qui enregistre le regard du spectateur, du garde, du directeur d'institution.* »¹³ Son propos se teinte parfois de féminisme, lorsqu'elle assure questionner le « *rapport dominant/dominé, femme/homme, artiste/galerie, prostitué/client* »¹⁴, mais on décroche quelque peu à l'évocation de ses sources d'inspiration, qui vont de la philosophe Geneviève Fraisse à Michael Jackson, « *pour sa façon d'empoigner son sexe sur scène* »¹⁵. Le 29 mai 2014, déjà à Orsay, elle avait posé, assise, robe relevée, sexe nu et écarté, devant *l'Origine du monde* de Courbet, afin d'« *incarner le regard absent du tableau de l'origine du monde* »¹⁶. Mais, une première fois, le musée était resté sourd aux arguments de l'artiste et avait déposé plainte, sans qu'une suite y soit donnée. La performance ayant eu lieu devant une de ses toiles les plus crues, l'institution aurait peut-être été plus conciliante si Deborah de Robertis avait revendiqué le parrainage symbolique de *Baubô*, l'éleusienne, celui de la Celte *Sheela-na-gig*, ou, pourquoi pas, les dérives de *madame Edwarda* de Georges Bataille. De plus, quelques mois auparavant, l'artiste s'était déjà prise en photo devant le Mudam et le Casino Forum d'art contemporain de Luxembourg, dans la même position et la même tenue, mais plus discrètement.

10 - La caméra portable que Deborah de Robertis portait lors de cette tentative de performance, lui a permis de réaliser une courte vidéo qui peut être visionnée sur son compte Vimeo. On peut y voir, dans une ambiance chaplinesque, les vaines tentatives des services de sécurité pour empêcher les spectateurs présents de voir un corps nu évoluant au milieu d'œuvres de nus.

11 - Le règlement de visite du « Musée d'Orsay et du parvis » indique en son article 7 que « *les usagers doivent conserver une tenue décente et un comportement conforme à l'ordre public* ».

12 - Mail envoyé le 16 janvier 2016 par Deborah de Robertis au directeur du musée d'Orsay et dont elle a tenté de lire le texte au moment de sa performance.

13 - *L'Essentiel*, Actualités Luxembourg, 5 juin 2014.

14 - *Ibid.*

15 - *L'Est Républicain*, 7 février 2016.

16 - *L'Essentiel*, Actualités Luxembourg, 5 juin 2014.

C'est dans cette monstration un peu trop répétitive et vaginocentrée, que le bât blesse le plus. Non pour une question de pudeur, puisque l'art, depuis quelques décennies, nous en a dévoilé autant, sinon davantage, en de multiples circonstances. Mais plutôt parce qu'il semble difficile de travailler, de manifestations en expositions, sur cette problématique unique. C'est un fonds de commerce dont l'exploitation finit par lasser en l'absence de justifications plus élaborées ou d'angles d'attaque moins routiniers. On en vient aussi à se demander pour quelles raisons, Deborah de Robertis, n'a pas choisi de poser quelquefois vêtue, par exemple devant le portrait, peint par Henri Gervex, de la très célèbre demi-mondaine *Émilie Louise de la Bigne*, dont le regard impertinent était aussi évocateur que la nudité de *l'Olympia* de Manet, lors de cette même exposition. Serait-ce qu'à ses yeux, seuls les modèles nus peuvent avoir un regard sur les visiteurs ?

De ce point de vue, la nudité *politique* qui prévalait au cours des années 1960 et 1970 et qui fondait en partie sa légitimité sur l'exceptionnelle montée en puissance des revendications féministes et la personnalité hors norme de certaines initiatrices de l'art corporel, ne possède plus, de nos jours, le même aura révolutionnaire et transgressif à la fois. La lente dilution des idéaux s'est accompagnée d'une densification des concepts qui portent la performance. Désormais, il faut le plus souvent faire sens avant de donner à ressentir. Philosophes, sociologues, psychanalystes et théoriciens divers sont convoqués pour étayer de leurs propos la nudité de l'artiste. Celle-ci n'est plus une arme, mais une spéculation. Si l'on en croit d'ailleurs Nathalie Heinich, « le terme "d'acharnement herméneutique" n'est pas exagéré pour qualifier la récurrence, l'insistance, la systématité de ce processus de recherche de signification, associé à une imputation de celle-ci à l'objet interprété plutôt qu'au travail de l'interprète. »¹⁷ En limitant la justification de ses actions, il est à craindre que Deborah de Robertis ne voit sa notoriété uniquement assurée que par ses quelques coups d'éclat médiatiques et que, loin d'accéder un jour au panthéon de la performance engagée, elle ne demeure ignorée par le milieu. « [...] le pire échec est de n'être pas même perçu comme échec, parce que l'artiste qui a échoué n'a pas réussi à se faire reconnaître comme artiste. [...] »¹⁸

17 - Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain*, Paris, éd. Gallimard, 2014, p. 186.

18 - Nathalie Heinich, *Le triple jeu de l'art contemporain*, Paris, éd. de Minuit, p. 13.

19 - Molière, *Le Tartuffe ou l'imposteur* (1669), Act III, scène 2.

20 - Tracey Warr, Amelia Jones, *Le corps de l'artiste*, Paris, éd. Phaidon, 2011, p. 13.

Les matassins de la morale : inaltérables critiques

Reste la méprise la plus familière, la plus banale : celle dont se rendent coupables les tartuffes de tous bords, les adversaires résolu de la nudité féminine, les contempteurs de la chair dévoilée, les censeurs obstinés du risque pornographique potentiel qui, modernes *Braghettonne*, seraient prêts à voiler les œuvres les plus sexuellement explicites pour satisfaire aux exigences d'une pudeur si tenace qu'elle en devient suspecte. « *Couvrez ce sein que je ne saurais voir, par de pareils objets les âmes sont blessées [...]* »¹⁹ Et les candidats potentiels sont nombreux : certains publics bien sûr, mais aussi bien un lot de critiques, de médias, de politiques, et de responsables d'institutions qui entretiennent avec la nudité de tels rapports confidentiels ou conflictuels, qu'ils ne lui reconnaissent, hors les représentations religieuses ou historiques, quasiment aucune valeur artistique. Comment pourraient-ils, figés dans cet état d'esprit, supporter l'incarnation d'une femme nue, de chair et de sang, évoluant dans le cadre d'une performance, quelles qu'en soient les problématiques ? « *Les réactions à l'œuvre d'artistes femmes travaillant avec leur corps nu sont particulièrement révélatrices. Même les critiques les mieux disposés à leur égard ont souvent parlé, à propos de l'utilisation de leur corps comme objet de leur œuvre d'exhibitionnisme, sinon de masturbation.* »²⁰ Ils s'opposent viscéralement à toute tentative d'évolution sur ce sujet et défendent une posture qu'ils estiment irréfutable.

C'est en partie pour s'insurger contre cette chape de plomb et accéder, enfin, au statut de corps-artiste, alors qu'elles se trouvaient cantonnées dans celui de corps-modèle, que, dès les années 1960, les initiatrices du body art, ont imaginé remplacer les techniques classiques

21 - *Ibid.*, p. 61.

22 - Roselee Goldberg, *Performances, l'art en action*, Paris, éd. Hudson, 1999, p. 95.

23 - Olivier Lussac, *Performances et rituels corporels féminins. L'exemple de Carolee Schneemann*, p. 6, [En ligne] www.artperformance.org.

24 - *Quietly Moving to Behold*, Londres, octobre 2015.

25 - *The artist is humbly present*, Bushwick's Christopher Stout Gallery, janvier 2016.

de peinture et de sculpture par le corps nu. Le combat de l'artiste américaine Carolee Schneemann est exemplaire à ce sujet : choisissant de faire du corps féminin un lieu de lutte contre les rigidités sexuelles de la société et le poids des normes masculines dans le monde de l'art, elle considérait ses œuvres comme un défi adressé aux « *ligues de défense territoriales psychiques permettant d'admettre les femmes dans le club fermé de l'art.* »²¹. Mais, lorsqu'elle « *apparut nue dans sa propre œuvre, Eye Body (1963), en tant que prolongement vivant d'un assemblage peint, questionnant de manière aussi fondamentale que les artistes masculins la relation du corps vivant à la peinture et à la toile, elle fut blâmée ou ignorée par la critique qui s'indignait qu'une femme artiste osât ainsi incorporer sa nudité à son œuvre, comme si un intermédiaire vêtu de pied en cap dût nécessairement être présent pour diriger l'action à l'instar de Klein [...].* »²² Plus tard, alors qu'elle réalisait, en 1964, sa performance *Meat Joy* au Centre Américain à Paris, elle fût agressée par un spectateur qui tenta de l'étrangler. Un autre l'accusa de « *nymphomanie frigide* »²³.

Ainsi, pour nombre d'artistes féminines, les cinq dernières décennies sont riches en péripéties identiques ; pourtant, les adversaires de la nudité restent toujours virulents. Mais, en refusant d'ouvrir grand les yeux et l'entendement, ils commettent la méprise de limiter leur perception de l'art à un champ de vision monoculaire.

L'incident du 16 janvier 2016 qui avait effleuré le monde de l'art est déjà oublié. Restent la trace d'une courte vidéo, cocasse et cruelle à la fois, de quelques photos et de rares articles qui ont interrogé les motivations de l'artiste, ainsi que, beaucoup trop succinctement, celles de la censure. Deborah de Robertis a rejoint Poppy Jackson²⁴ et Lisa Levy²⁵ dans le purgatoire des performances manquées ces derniers mois ; et il est possible que d'autres tentatives se soldent par autant de nouveaux échecs. Mais, être artiste, ne relève-t-il pas aussi, d'un irrépressible besoin de s'exprimer, avec ce que cela suppose d'erreurs, d'utopies et même de prétentions ?

Naura Kassou
Titulaire d'un Master 1 en Arts et culture obtenu à l'Université de Lorraine en 2016.

Les Game Studies et le jeu vidéo : deux grands débats

Depuis plus d'une décennie, le secteur vidéoludique s'est imposé comme l'une des industries culturelles majeures de notre temps, plus lucrative que le cinéma. En 2013, un foyer français sur deux est équipé d'une console de jeu. Ce chiffre, en constante augmentation (36 % en 2008)¹, illustre parfaitement le phénomène de démocratisation des objets vidéoludiques. Bien que ce phénomène ne soit pas récent, les jeux vidéo sont entrés tardivement à l'université et restent encore absents des départements dédiés aux arts. Au début du XXI^e siècle, ils relèvent essentiellement des sciences du jeu ou *game studies*. Cet article se propose d'analyser deux grands débats actuels qui animent cette approche pluridisciplinaire dont le champ scientifique ne cesse de s'étendre.

Le play et le game

Nous conservons ici l'étymologie anglo-saxonne, car ces deux notions illustrent, sans ambiguïté, la différence qui existe entre définir le jeu vidéo par sa structure (le *game*) ou par l'action de jouer (le *play*). Les chercheurs qui prônent une définition du jeu vidéo par le *game*, tendent à définir le jeu vidéo par sa structure, ses règles et ses mécanismes. Cette approche s'appuie notamment sur les travaux de l'essayiste français Roger Caillois qui, dans son ouvrage *Les jeux et les hommes*², définit des catégories de jeux en fonction des mécanismes qu'ils intègrent. Il définit quatre catégories : l'*agôn* qui comprend les jeux fondés sur la compétition (ex : jeu d'échecs), l'*aléa* qui intègre les jeux reposant sur le hasard (ex : la bataille), la notion de *mimicry* qui inclut les jeux qui impliquent de jouer un rôle, d'incarner un personnage (ex : jeu de rôle) et enfin l'*ilinx* qui englobe les jeux provoquant une altération de la perception (ex : les manèges à sensations ou plus simplement la balançoire ou le toboggan). L'auteur ajoute qu'il est tout à fait possible que certains jeux puissent s'inscrire dans plusieurs catégories. Le poker par exemple, implique à la fois la notion de compétition, de hasard et de jeu de rôle (bluff).

Ludologue et représentant de l'approche par le *game*, Jesper Juul aborde quant à lui les jeux vidéo comme des objets aux résultats variables et quantifiables influencés par les efforts du joueur³. Cette approche très formelle a été poussée à l'extrême lorsque Jesper Juul et Staffan Björk ont proposé, dans « *Zero-Player Games* » (Björk & Juul, 2012) une analyse de « jeux sans joueur », qui fonctionnent sans l'intervention extérieure, grâce à une intelligence artificielle.

Opposés à cette approche centrée sur le *game* (ou *game-centric*), plusieurs chercheurs proposent d'étudier les objets vidéoludiques à partir du *play*. Cette conception s'appuie notamment sur les travaux de Jacques Henriot et son ouvrage *Le jeu*⁴, publié en 1969. Le chercheur met ainsi en avant la notion d'attitude ludique et développe dans ses essais philosophiques une définition du jeu fondée sur l'analyse du joueur et du jouant⁵. L'objet vidéoludique se définirait donc à travers l'attitude qu'adopte un individu par rapport à un objet (qu'il s'agisse d'un jeu ou non). Un enfant, par exemple, peut jouer avec une cuillère en bois, un objet qui n'est pas destiné au jeu, c'est donc bien son attitude par rapport à la cuillère qui fait jeu et non l'objet en soit. On parle alors d'une attitude ludique.

Les chercheurs du *play* placent donc la posture du joueur au centre de leurs études. Mathieu Triclot, maître conférence à l'Université de technologie de Belfort-Montbéliard défend cette approche *player-centric* et articule sa réflexion autour de l'expérience du joueur⁶. Selon lui, le jeu prend la forme d'une expérience instrumentée, nourrie par les périphériques de jeu. Les jeux vidéo sont alors des outils utilisés par les joueurs pour jouer et donc adopter une attitude ludique. En somme, les jeux vidéo seraient une version améliorée, grâce à l'intervention de *game designers*, de la cuillère en bois.

Enfin, certains chercheurs influencés par ce double héritage tendent à concilier ces deux approches. Jane McGonigal, chercheuse et *game designer*, refuse d'opposer le *play* et le *game* et propose une définition du *gameplay* qui intègre les deux notions⁷. Ce terme, largement répandu dans la littérature vidéoludique, reste encore difficile à traduire et à cerner. Les revues spécialisées dans le jeu vidéo utilisent généralement cette appellation pour définir l'essence, le cœur d'un jeu, mais peinent à détailler ce qui le compose réellement. Jane McGonigal propose de le diviser en deux notions distinctes : le *Gamefulness* et le *Playfulness*. La première désigne la qualité

1 - Chiffre proposé par le Syndicat national du jeu vidéo le 26 novembre 2013.

2 - Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, éd. Gallimard, 1958.

3 - Jesper Juul, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, éd. MIT Press, 2005.

4 - Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, éd. Presses universitaires de France, 1969.

5 - Sur l'héritage d'Henriot, on pourra se reporter à Gilles Brougère, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », in *Sciences du jeu*, n°1, 2013, [En ligne], 1^{er} octobre 2013, <https://sdj.revues.org/202>.

6 - Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, éd. Zones, 2011.

7 - Jane McGonigal, *Reality is broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Londres, éd. Penguin Press, 2011.

de la jouabilité (ergonomie, temps de réponse, maniabilité...). La seconde illustre la qualité de l'expérience de jeu. Pour McGonigal, il s'agit donc de ne pas opposer l'expérience du joueur et l'œuvre vidéoludique, mais bien de les penser ensemble.

Narratologues et ludologues

Un autre enjeu majeur des *game studies* se retrouve au travers du débat qui oppose les narratologues et les ludologues. Il s'agit avant tout, ici, d'une question de méthode pour étudier les objets vidéoludiques. Si le débat entre le *play* et le *game* a pour but de définir le jeu et le jeu vidéo, le débat entre narratologues et ludologues tend plutôt à répondre à la question : comment doit-on aborder les jeux vidéo dans la recherche ?

Ici encore, les ludologues revendiquent une approche formelle, une étude des jeux vidéo comme des objets singuliers à la structure et aux mécanismes inédits. Pour ces chercheurs, cette approche est primordiale et doit servir de base pour les études vidéoludiques. Gonzalo Frasca ou Espen J. Aarseth décrivent l'approche formaliste comme étant la plus adaptée, tout en précisant qu'elle pourra être dépassée lorsqu'elle aura permis de mieux saisir les caractéristiques de base des jeux vidéo⁸. Sans totalement rejeter d'autres approches, les ludologues tendent avant tout à saisir la singularité des objets vidéoludiques en comprenant leur structure. On rejoint dans cette logique les arguments avancés par les défenseurs du *game* mais appliqués à une autre problématique.

Les narratologues proposent quant à eux d'étudier le jeu vidéo, avant tout comme un nouveau support à la narration. Fer-de-lance de la narratologie, Janet Murray décrit le jeu vidéo comme un moyen de transmettre des émotions, des messages, de créer et développer des personnages et des univers, de la même manière que des objets culturels issus de la littérature ou du cinéma. Janet Murray refuse le formaliste des ludologues, car, selon elle, cette approche met de côté des éléments fondamentaux dans l'étude du jeu vidéo, comme le sentiment d'immersion ou la dimension performative de l'acte de jouer. Une étude de la structure des jeux vidéo ne permettrait ni de saisir les liens forts qui peuvent se créer entre le joueur et l'univers d'un jeu ni d'étudier les messages et symboles transmis par les objets vidéoludiques. Pour les narratologues, les jeux vidéo sont des objets porteurs de sens et chargés émotionnellement, des facettes qui ne peuvent être ignorées.

Si cette approche est fortement décriée par les ludologues, de plus en plus d'objets issus de l'industrie vidéoludique tendent à justifier une approche narratologique. Nous pouvons citer les studios Telltale Games et Quantic Dream qui ont fait des jeux à constructions narratives complexes leur marque de fabrique. *Life is Strange*⁹, dernière création de Dontnod Entertainment, a reçu un accueil favorable de la critique qui a notamment relevé l'originalité de la narration à choix multiples. De tels objets nous montrent que les jeux vidéo permettent, comme le cinéma, la littérature ou encore la bande dessinée, de transmettre des émotions, de construire des narrations élaborées, mais aussi de faire passer des messages forts ou de confronter le joueur à des choix moraux.

Nous remarquons finalement que les jeux vidéo sont des objets complexes, tant par la variété des mécanismes de jeu qu'ils proposent que par les diverses pratiques et expériences ludiques qui résultent de leur utilisation. Si nous présentons ici des débats qui divisent encore la recherche au sein des *game studies*, de nombreux chercheurs tendent aujourd'hui à concilier les différentes approches pour atteindre une définition plus complète et plus précise des jeux vidéo. D'autant que les mécanismes de jeu et les possibilités en termes de narration ne cessent de dévoiler leur richesse. Ils offrent autant de perspectives nouvelles pour les études vidéoludiques et annoncent des débats épistémologiques tout aussi passionnants.

Victor Masella
Titulaire d'un Master 2
en Arts et Industries culturelles obtenu
à l'Université de Lorraine en 2016.

8 - Gonzalo Frasca, *Simulation and Narrative, dans The Video Game Theory Reader*, New York, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron, éd. Routledge, 2003.

9 - *Life is Strange*, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

La dimension ludique du *Geek Art* et sa réception auprès des publics

Aujourd'hui, le terme *geek* se popularise, mais arbore de multiples facettes qui rendent sa définition fort complexe. D'un côté, les médias ont tendance à l'utiliser comme un argument commercial pour toucher un public relativement large, allant de l'ingénieur en informatique au collégien qui passerait plus de deux heures par jour sur son téléphone mobile. D'un autre côté, le cinéma et les séries télévisées en offrent une image fantasmée : du jeune prodige mystérieux au Robin des Bois hacker. Le stéréotype du *geek*, à savoir l'adolescent boutonneux, asocial et accro aux jeux vidéo, est ancré dans les représentations collectives ; si bien que des mots tels qu'« addiction », « isolement », « ordinateur », « lunettes » et « no-life », continuent le plus souvent d'être associés à la culture *geek*¹.

Un peu de terminologie

David Peyron², dans son ouvrage dédié à la culture *geek*, retrace l'histoire tumultueuse de l'étymologie du terme *geek*. À l'origine, ce mot allemand signifie « idiot du village ». Au fil du temps, le terme voyage, son orthographe évolue et on lui attribue différentes significations, jusqu'à prendre son sens contemporain aux États-Unis pour nous revenir ensuite. Jusqu'en 1970, le *geek* désigne globalement de bons élèves particulièrement asociaux. Ce n'est que par la suite que le terme va progressivement désigner des individus jugés passionnés, pointilleux et particulièrement impliqués dans des pratiques communautaires, culturelles et artistiques. Ces caractéristiques par ailleurs sont très proches de celles que Henry Jenkins attribue aux *fans*³. En effet, selon le théoricien, le *fan* n'est jamais une personne passive, mais un individu qui s'approprie des objets pour leur donner un sens individuel et collectif. Par exemple, des productions artistiques partagées en ligne, tel que le *fan art*, sont un moyen de prolonger l'expérience d'un film en se réappropriant son univers. Les échanges de connaissances

qu'il génère participent ainsi à l'effervescence de la communauté. Nous pouvons par conséquent envisager le *geek* comme un fan d'univers imaginaires, lesquels constituent ce que l'on nomme le *Geekdom*⁴. Ce dernier se compose d'objets culturels devenus « cultes » comme les films *Star Wars* ou les romans de Philip. K. Dick et plus généralement par des genres tels que la science-fiction ou la fantasy qui se diffusent sur de multiples supports tels que le comic book, le jeu vidéo, le film ou le roman. La culture *geek* se nourrit de nombreux objets ludiques et culturels, mais sa cohérence réside dans la volonté de créer et de s'immerger dans des mondes fictionnels. Au sein du monde *geek*, différentes communautés se forment et toutes définissent le *geekdom* à leur manière. Certaines communautés sont spécialistes d'un genre ou d'un support en particulier. Les *gamers* sont par exemple des *geeks* de jeux vidéo. Ici, la frontière entre les mots *geek* et *fan* vacille et l'utilisation d'un terme plutôt qu'un autre dépendra des usages au sein de chaque communauté. Mais les divisions communautaires de la sphère *geek* ne s'arrêtent pas là. Certains pourront en effet rejeter un certain nombre d'objets culturels que d'autres auront adoptés. Les *geeks* « puristes » vont notamment avoir tendance à ne considérer que les versions originales (la première trilogie de *Star Wars* ou les romans de J. R. R. Tolkien), tandis que des générations de *geeks* plus jeunes pourront choisir de valoriser certaines suites et adaptations cinématographiques.

Le *Geek Art*, quant à lui, est un terme imaginé par Thomas Olivri pour désigner les œuvres largement inspirées de la culture *geek* que l'on voit apparaître depuis quelques années sur internet. Ce *geek* émérite vise à promouvoir le travail des *geek-artistes* depuis 2009 grâce à son blog *Geek-Art.net*. Les artistes représentés, majoritairement issus des métiers de l'illustration et de l'infographie, réinterprètent les mondes de l'imaginaire qui ont bercé leur enfance au travers de créations originales. Bien que les créations de *Geek Art* soient esthétiquement hétéroclites et rendent hommage à une culture qui recouvre un grand nombre d'objets, la volonté des artistes, quant à elle, est unique, et semble résulter de la nostalgie et du partage de ce même sentiment.

Le *Geek Art* se présente donc comme une expression artistique très chargée en références qui instaure un véritable jeu de devinette entre l'œuvre et le spectateur. C'est pourquoi il nous semble intéressant d'observer les mécanismes par lesquels les publics réceptionnent ces œuvres pour mieux comprendre les formes d'attitudes ludiques que les regardeurs peuvent adopter face aux œuvres du *Geek Art*.

1 - Termes (en prenant en compte leurs dérivés) parmi les plus cités dans trois vidéos témoignants des réponses obtenues par des passants à la question « C'est quoi un *geek* ? », Hitek - Micro-trottoir : C'est quoi un *geek*, Youtube, juillet 2014.

2 - David Peyron, *Culture geek*, Paris, éd. FYP éditions, 2013.

3 - Henry Jenkins, *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, New York, éd. Routledge, 2013.

4 - Le *geekdom*, que l'on traduit littéralement par le « Royaume *geek* », désigne le socle de références communes de la culture *geek*.

Jeu et culture geek

Le jeu, omniprésent dans la culture *geek*, se manifeste sous différentes formes. Tout d'abord, citons les jeux à proprement parler : les jeux de plateau, les jeux de figurines, les jeux de cartes, les différents jeux de rôle (de table, grandeur nature et dans une autre mesure, le *cosplay*) ou encore les jeux vidéo. Ces jeux se pratiquent rarement seul, puisqu'il s'agit d'activités ludiques sociales en ligne ou IRL⁵. On retrouve cet aspect ludique dans les modalités de communication employées entre *geeks*, à travers les *private jokes*⁶, les *easter eggs*⁷ et les *mèmes*⁸ diffusés massivement sur le net. S'il y a encore quelques années, les *geeks* se pensaient souvent seuls au monde, l'avènement du web a permis à ces derniers de communiquer, créer des forums, partager leur passion et leurs connaissances et de se rassembler en communautés. Les forums de fans renferment ainsi le butin de nombreuses chasses au trésor. Ici et là, chacun ajoute l'anecdote, le faux raccord, ou encore la référence cachée qu'il a pu découvrir au sein d'un film, d'une série ou d'un roman. Ce genre de découverte demande bien souvent une analyse minutieuse, que David Peyron appelle « le culte du détail »⁹ et qui permet aux *geeks* de revendiquer une certaine singularité qui constitue un sujet de discussion, participant de ce fait à la construction de l'identité *geek*.

Jeu et Geek Art

Au sein du *geekdom*, le jeu s'exprime également à travers différentes formes de réappropriations ou de détournement d'objets culturels tels que le *crossover*¹⁰, le *mashup*¹¹ ou encore le *what-if*¹². Ces formes d'expression ludiques se reflètent dans le *Geek Art* de différentes manières. Cela peut être en les représentant graphiquement, c'est-à-dire en utilisant le jeu comme thématique de l'œuvre. La jaquette de jeu vidéo, au même titre que l'affiche de cinéma, est notamment une thématique de réinterprétation importante dans le *Geek Art*. Citons par exemple Robert Penney et sa série de *Retro Games With Modern Themes*, qui consiste à redessiner une affiche de film ou de série télévisée en y incluant des éléments issus de jeux vidéo rétro. Dans ces posters, l'artiste met en exergue un lien entre ces deux supports et utilise l'un pour illustrer le scénario de l'autre. Nous observons ainsi que les codes ludiques représentatifs de la culture *geek* sont réinvestis par les artistes du *Geek Art*.

Minimalisme geek

Dans le *Geek Art*, les tendances stylistiques sont variées, mais l'une d'entre elles semble plus saillante : le *minimalisme geek*. Ce courant esthétique possède deux formes différentes. L'une consiste à minimaliser les formes et/ou les couleurs d'un sujet afin d'en extraire uniquement les éléments nécessaires à son identification. Ici, nous pouvons prendre appui sur la série d'œuvres de Jérémy Brunet, intitulée *Flat Heroes*. Dans cette série, l'artiste parisien nous propose des portraits de super-héros et de super-vilains issus des univers de Marvel et de DC Comics. Il utilise toujours le même format (rectangulaire et vertical, type portrait), et le remplit entièrement de formes relativement simples et colorées uniformément. Par exemple, Hulk est représenté par un grand rectangle vert surplombé d'une bande horizontale noire.

La seconde forme du *minimalisme geek*, est plus radicale et consiste à représenter un objet ou une association d'objets simplifiés dans la forme et dans la couleur. Ces éléments sont symboliques et peuvent à eux seuls résumer l'ensemble d'une œuvre vidéoludique, littéraire ou cinématographique. C'est ce mécanisme que nous présente l'artiste Hexagonall dans sa série *Classic Games*. Sa peinture numérique intitulée *Street Fighter*, en référence à la série de jeux vidéo du même nom, présente, au centre d'un fond bleu monochrome, un rectangle fin divisé en deux, une partie rouge et l'autre jaune. Cette bande bicolore représente la « barre de vie » des personnages en jeu, un élément visuel qui permet aux joueurs de savoir s'ils sont blessés et dans quelle mesure. On comprend alors que cet élément est très important dans le jeu, et c'est pourquoi Hexagonall l'a extrait et en a fait le symbole du jeu.

5 - IRL : *In Real Life* / Dans la vraie vie - Expression opposée à *In Game* / En jeu (Dans le jeu).

6 - *Privatejoke* / blague privée : blague qui ne peut être comprise que par une communauté restreinte partageant par exemple, la même culture.

7 - *Easteregg* / Œuf de Pâques : fonction ou élément caché au sein d'un jeu vidéo ou encore d'un site internet.

8 - Mème : référence culturelle de natures et de formes variées, reprise et diffusée massivement sur internet.

9 - David Peyron, *op.cit.*, p. 125.

10 - Croisement de deux références dans un même objet.

11 - Croisement de deux univers dans un même objet.

12 - Le terme *What if* (Et si) est emprunté au titre d'une série de *Comic books* Marvel créée en 1977 pour parler plus généralement d'une uchronie s'appuyant sur des univers fictifs.

13 - Jérémy Brunet, Arian Noveir, Orioto, Quibe et Sylvain « Tohad » Sarraïlh.

Du changement d'esthétique à la symbolisation, en passant par des bouleversements sémantiques, le processus de création du *Geek Art* renforce sa dimension ludique par l'aspect interprétatif des œuvres, puisque les artistes réinterprètent les objets issus de la culture *geek*, tout en modifiant le caractère visuel et en jouant avec ce dernier.

Les publics rencontrent le Geek Art : l'attitude ludique

Pour servir notre propos, nous nous appuyons sur des observations et des entretiens réalisés au cours d'une exposition de *Geek Art* organisée du 4 au 30 mai 2015 à la Bibliothèque Universitaire du Saulcy. Cette exposition intitulée « La culture *geek* vue par les artistes » présentait le travail de cinq *geeks*-artistes français¹⁴. Le corpus, composé de 17 œuvres, avait pour objectif de proposer une large variété thématique et stylistique. Au cours de cette enquête, nous avons pu observer que les œuvres du *Geek Art* sont de véritables jeux de devinette pour les spectateurs. Il s'agit de reconnaître la thématique, comprendre l'interprétation et les choix de l'artiste, détecter les références, replacer l'œuvre dans son contexte ou encore trouver les liens entre les différents éléments de l'œuvre. De ce point de vue, nous supposons, dans le *Geek Art*, que l'œuvre serait le jeu et que le spectateur en serait le joueur. Et dans ce schéma ludique, nous pourrions attribuer le rôle de maître de jeu à l'artiste. Ce dernier sème des indices qui permettront au joueur de résoudre le jeu de devinette, permettant une médiation avec l'œuvre, par exemple les couleurs utilisées, le format ou encore le titre. En effet, les artistes du *Geek Art* intitulent souvent leurs œuvres en référence à leur thématique. Le titre de l'œuvre peut ainsi aider le spectateur à reconnaître le personnage dessiné ou le film représenté, tout comme le titre peut servir de confirmation à celui qui pense reconnaître la référence. Certains artistes comme Sylvain « Tohad » Sarrailh s'amuse avec ces indices pour créer des énigmes supplémentaires. Dans sa série des *Badass Cartoons*, cet illustrateur nous présente

un portrait revisité du personnage d'Alf. Le principe de la série est de représenter nos idoles d'enfance en personnages « *badass* »¹⁴. Ici, le personnage de série américaine des années 1980 est peint recouvert de sang, le regard vide, la bouche béante et s'extirpant du corps d'une jeune femme en train de hurler. Derrière la scène, nous distinguons les mots « Alien Life Form », « ALF » et « Gordon Shumway », trois noms que l'on attribue au personnage fictif. Il s'agit ici d'un portrait humoristique, qui peut modifier notre regard sur le personnage et ainsi nous troubler quant à sa représentation. Cette scène violente n'est d'ailleurs pas choisie au hasard, elle fait elle-même référence à une scène issue du film *Alien* de Ridley Scott. C'est ici qu'entre en jeu le titre de l'œuvre : *Alien*, qui fait à la fois référence au personnage de Alf et au film de science-fiction. Face à l'œuvre, le spectateur peut alors adopter une attitude ludique, cherchant tous les indices pouvant l'aider à reconnaître le sujet. Si le spectateur partage les mêmes références culturelles que l'artiste, il est possible qu'il n'ait pas besoin de ces indices, laissant apparaître un sentiment de fierté ou d'amusement.

Nous observons dans certains cas un phénomène relationnel très fort dans la réception du *Geek Art*. Des liens de connivence se forment entre les différents acteurs, partageant un socle de références culturelles commun. Les artistes proposent leur vision personnelle, leur interprétation artistique d'un objet culturel *geek*. Les spectateurs qui partagent la même passion reconnaîtront sans doute le sujet réinterprété tandis que d'autres percevront un portrait plus ou moins familier sans nécessairement saisir toutes les références, mais en ayant la possibilité d'en mobiliser de nouvelles. Par exemple, nous avons pu entendre un spectateur affirmer que le *Online Totoro* de Quibe représentait Pikachu. Ici, le regardeur ne connaissait pas les œuvres de Hayao Miyazaki, mais, enfant, il a beaucoup joué à *Pokémon*. Le personnage fictif étant représenté sans détail ni couleur, les interprétations des spectateurs peuvent être bien différentes de ce que l'artiste avait imaginé. Si le spectateur cherche à créer un lien entre l'œuvre et un objet culturel existant, c'est que l'information sémantique a déjà été saisie. En somme, le spectateur sait qu'il s'agit d'une réinterprétation. À l'inverse, pour le spectateur qui n'a pas saisi cette information, l'œuvre apparaîtra comme une image figurative qui possède malgré tout des valeurs esthétiques appréciables. Mais, dans ce cas, peut-on parler d'expérience ludique de l'œuvre ?

14 - Terme familier provenant des États-Unis que nous interprétons ici par « Dur à cuire ».



© Quibe

Partant de ces hypothèses, on peut également se demander comment le caractère visuel de l'œuvre viendrait renforcer son aspect ludique ou pourrait même provoquer une attitude ludique chez le spectateur. Prenons appui sur le travail de Quibe, un *minimaliste geek* spécialisé dans une forme esthétique ludique : les *One lines*. L'artiste propose une longue série d'illustrations dessinées d'une seule ligne, rendant ainsi le sujet effacé et pourtant reconnaissable. Quibe fait preuve d'une grande subtilité quant aux lignes qu'il trace, en jouant sur leur épaisseur et leur placement. Ces lignes monochromes sont capables de révéler un personnage d'apparence habituellement complexe et colorée. Ici, le spectateur adopte le comportement ludique que nous avons déjà remarqué qui est donc lié à l'interprétation de l'œuvre. Face aux *Onelines* de Quibe, nous avons pu remarquer que, au-delà du jeu de devinette et de la recherche d'indices, peut surgir une envie incontrôlable chez le spectateur d'analyser la ligne, d'en trouver le début et la fin et d'en dessiner le cheminement. Cet instinct, presque enfantin, se manifeste par un jeu de regard, et parfois même par une gestuelle plus forte impliquant souvent des mouvements de bras, engageant alors le corps du spectateur à se mouvoir pour mieux regarder l'œuvre.

Enfin, nous notons l'implication importante des spectateurs *geeks* et leur forte volonté d'interprétation qui peuvent conduire à la constitution de groupes parfois communautaires, parfois hétéroclites. Ces formations sociales autonomes permettent aux spectateurs d'échanger à propos des œuvres, de débattre de leurs interprétations et de partager une certaine vision de la culture. Telle une équipe de joueurs, chacun a un rôle dans le groupe. Les capacités des participants (ici des connaissances culturelles) sont bien souvent complémentaires et permettent d'interpréter les œuvres en regroupant leurs connaissances.

Le *Geek Art* s'inspire des objets culturels issus de la culture *geek*, mais ce mouvement artistique semble également très influencé par l'aspect ludique qui réside au cœur de cette démarche. En accumulant les références, en réinterprétant le design de certains personnages ou encore, en simplifiant l'esthétique des sujets, les *geeks-artistes* transforment leurs œuvres en véritable jeu de devinette.

Ce phénomène place le spectateur en position de joueur. Pour comprendre l'œuvre telle qu'elle a été conçue, il doit chercher des indices semés par l'artiste. Ce jeu de piste se fait seul ou en groupe et fait appel aux connaissances culturelles du public. Le public initié est alors récompensé par l'établissement d'un lien privilégié de connivence avec le créateur. Aujourd'hui, les références cultes des communautés *geeks* se popularisent et certains objets culturels, comme les films de Georges Lucas ou les adaptations cinématographiques des romans de J. R. R. Tolkien, s'étendent pour sortir de la sphère *geek* et devenir des objets culturels populaires qui touchent plusieurs générations. Si le *Geek Art* semble cibler au départ un public restreint, il est aussi capable de toucher un public plus large. De plus, nous avons pu constater lors d'observations menées durant l'exposition « La culture *geek* vue par les artistes » que les regardeurs qui ne sont pas sensibles à ces références ne sont pas pour autant privés du plaisir esthétique, et parfois même ludique, procuré par la contemplation des œuvres du *Geek Art*.

Audrey Janin

Titulaire d'un Master 2 Recherche en Arts et Industries culturelles obtenu à l'Université de Lorraine en 2016

Voir aussi :
Olivri Thomas, *Geek Art, une Anthologie*, Paris, éd. Huggin & Muninn, 2012.
+ Site de Thomas Olivri : Geek-art.net

La critique musicale aujourd'hui

La critique des objets culturels agit, à bien des égards, comme une sorte de guide de la consommation, distinguant *le bon grain de l'ivraie* en mesurant l'intérêt ou la pertinence d'un album, d'un livre ou d'un film.

On a ainsi longtemps prêté au critique un pouvoir de vie ou de mort sur les œuvres, jugeant ce qui est bon de ce qui ne l'est pas, à l'image de la célèbre réplique du film *All About Eve* de Mankiewicz - « Je suis essentiel au théâtre », (prononcée par George Sanders dans le rôle d'un journaliste théâtral).

Pourtant, l'avènement du web 2.0, a généré de profondes mutations dans nos modes de vie, impliquant de nouveaux modes de consommation. Plutôt que de se laisser guider dans nos achats musicaux en consultant les critiques, on peut aujourd'hui aisément se faire son propre avis en écoutant des albums sur des plateformes telles que Deezer, Youtube ou Spotify. Cette facilité d'accès aux contenus musicaux implique de nouvelles manières de consommer et de nouveaux recours à la critique. Ainsi, qu'en est-il aujourd'hui de la critique musicale qui, du fait de ces bouleversements, semble détournée de ses fonctions premières ?

Une critique amateur plus proche de son auditoire

Avec l'avènement d'une critique amateur toujours de plus en plus importante sur la toile, en particulier favorisée par l'effervescence des webzines musicaux capables de rassembler des audiences très larges ou très spécialisées, la critique professionnelle semble avoir perdu bon nombre de ses lecteurs. Certains magazines comme *Les Inrocks* ont été obligés d'élargir leur contenu aux sujets de société et à la politique afin de rester compétitifs, quand il s'agissait à l'origine, pour ce dernier, d'un magazine dédié aux musiques rock et à ses dérivés. La chute drastique des ventes qui a touché la presse avec l'avènement d'internet a par ailleurs obligé les maisons d'édition à se positionner elles-mêmes sur la toile. Ainsi, presque toutes proposent aujourd'hui un contenu d'information numérique de sorte à pallier la diminution des ventes papier. Internet lui-même a subi des mutations et le web 2.0 permet à chacun

d'éditer du contenu. La critique amateur est florissante et certains sites dédiés tels que *SensCritique* ont une audience nombreuse et fidèle. Cet engouement pour ces nouveaux « *leaders d'opinion* »¹ pose question. Adhère-t-on plus facilement aux idées, aux jugements d'une personne que l'on juge plus proche de nous ? Les nouveaux blogueurs musicaux ont la possibilité de partager des contenus de manière plus personnelle que les professionnels de la critique, souvent tenus à un certain formalisme de convention. Les avis se partagent de manière plus intime et directe, ce qui semble permettre aux lecteurs de s'identifier ou de s'attacher plus facilement à ces nouvelles figures, les préférant à une critique professionnelle parfois jugée (trop) formelle.

Sur la toile, à chacun d'être son propre critique

Le web 2.0, c'est aussi et surtout un effet fort d'interactivité avec l'avènement des réseaux sociaux. Mais ces pratiques d'échanges se sont généralisées et de nombreux éditoriaux proposent ainsi un espace de commentaires sous les articles qui permettent aux internautes de s'exprimer au sujet de leurs publications. Stéphane Davet, journaliste au journal *Le Monde*, en a fait les affres suite à son article incendiaire² sur le dernier album de Jean-Michel Jarre, *Electronica*. Il aura provoqué des retours nombreux et agités des internautes en commentaires, remettant en question la légitimité du critique - lui-même accusé d'imposture - et la suprématie supposée de son jugement. Permettre aux internautes de s'exprimer, leur offrir « ce droit de réponse », réduit en partie le pouvoir d'une critique qui hiérarchiserait et dicterait le bon goût, le goût légitime, aux consommateurs. La critique traditionnelle pourrait-elle alors disparaître au profit d'une « démocratie » des avis sur internet ? Dominique Wolton nous aide en partie à répondre à cette question en postulant que « *plus les modes de vie se ressemblent, plus les autres dimensions de la culture prennent de l'importance, car la culture est autant un mouvement d'affirmation de ressemblances, que d'affirmation des différences* »³ et internet semble offrir un lieu de libre expression où désormais chacun peut affirmer ses différences et ses ressemblances. Wolton explique également que le progrès technique a permis de produire un nombre incalculable d'informations, et que plus on envoie d'informations à un « récepteur » (dans ce cas, à l'internaute ou au consommateur de musique), plus il est amené à « *sélectionner, trier, résister* »⁴. Ajoutons à cela que l'une des limites du progrès technique rappelée par Wolton réside également dans le fait que celui-ci nous permet seulement de toucher

1 - Chris Anderson, « Les nouveaux prescripteurs d'opinion. Les fourmis ont des mégaphones. Que disent-elles ? », in *La Longue traîne. La nouvelle économie est là*, Paris, éd. Pearson, 2007.

2 - Stéphane Davet, « Jean-Michel Jarre, histoire d'une imposture », in *Le Monde*, [En ligne], 22 octobre 2015, http://www.lemonde.fr/musiques/article/2015/10/22/jean-michel-jarre-histoire-d-une-imposture_4794786_1654986.html.

3 - Dominique Wolton, « Culture : le refoulé de l'Europe », in *Hermès*, n° 23-24, 1999, p. 27.

4 - Dominique Wolton, « Apprendre à respecter les autres cultures », in *Amphitéa Magazine*, [En ligne], juillet 2010, <http://www.wolton.cnrs.fr/spip.php?article122>.

plus facilement les gens qui pensent déjà comme nous. C'est pourtant à cet endroit que l'on peut penser un des enjeux majeurs de l'exercice critique contemporain. En effet, qu'il soit amateur ou professionnel, le critique joue toujours son rôle de médiation, en permettant et facilitant la rencontre d'œuvres avec leurs publics potentiels.

Les algorithmes de recommandation produisent-ils du contenu critique ?

Si traditionnellement, il s'agissait d'un phénomène *top-down* (du haut vers le bas) puisqu'on reconnaissait aux critiques professionnels la capacité de défricher et juger pour le public de la qualité des objets culturels, la critique semble s'être enrichie d'un phénomène *bottom-up* (du bas vers le haut), puisqu'aujourd'hui, outre l'avènement d'une critique amateur, grâce au *Big Data* et aux algorithmes de recommandation qui prennent en compte les choix des consommateurs, les statistiques sont capables de prendre la température des tendances générales, en calculant le nombre de clics sur certains contenus, élaborant des classements, hiérarchisant les objets culturels et proposant des suggestions d'achat personnalisées de plus en plus précises aux consommateurs. Ces outils seraient-ils des indicateurs objectifs, plus représentatifs des goûts des internautes, du public ? Et *in fine*, seraient-ils capables d'influencer les choix culturels en remplaçant en partie le critique dans son rôle de prescription ? En effet, plus les internautes utilisent internet, plus ils produisent des données et participent de ce que certains considèrent comme une nouvelle forme d'intelligence collective, qui bien qu'elle soit désincarnée et privée du langage critique, peut également sembler plus représentative et fiable face à l'avis isolé du critique musical.

La critique professionnelle traditionnelle est-elle encore légitime ?

Si l'exercice critique préexiste à l'industrialisation des objets culturels dans l'Histoire, son actuelle contiguïté avec les médias, largement dominés par des objectifs de rentabilité, peut nous faire douter de son désintéressement. Ce supposé manque d'authenticité pourrait être imputable au fait que, conscient des impératifs éditoriaux, le public puisse aujourd'hui penser que la critique professionnelle se positionne, de nos jours, davantage du côté de la publicité ou de la promotion commerciale. La critique professionnelle s'inscrirait ainsi au centre d'une dialectique critique/promotion⁵ car, quand bien même on parle en mal d'une œuvre, on en parle tout de même, ce qui participe de sa visibilité.

La notion de liberté d'expression, fondamentale à la posture du critique, semble pourtant incompatible avec les contraintes marchandes du milieu où elle s'exerce. La mauvaise santé économique du secteur journalistique, la pression des ventes, la recherche du scoop, la pression des annonceurs publicitaires l'entravent et rendent moins évident ce « partage du sensible » dont parlait Jacques Rancière. Néanmoins, si de prime abord la critique amateur semble avoir investi un espace où elle pourrait s'exprimer en toute liberté, elle est pourtant elle aussi de plus en plus régulièrement la cible d'annonceurs publicitaires.

L'exercice critique mériterait donc d'être revalorisé en tant qu'il est l'action unique de partager l'expérience sensible d'une œuvre. Éric Loret va jusqu'à supposer que le partage d'une expérience esthétique permettrait au journaliste critique d'attiser la capacité esthétique en chacun, et de réduire ainsi, les inégalités qui nous séparent. Le pouvoir du critique ne résidant non pas dans sa force de persuasion (qui le réduirait aux logiques économiques d'une industrie culturelle), ni dans la qualité quasi chirurgicale de son analyse, mais bien plutôt dans sa capacité à partager son expérience sensible d'une œuvre au travers d'un texte, médiateur de l'univers de l'artiste et ainsi « la façon d'agencer les mots, leurs choix, le rythme traduisent une certaine façon d'habiter le monde »⁶, explique Éric Loret.

De son côté, le public au travers de ses pratiques en amateur dans le monde de la musique, et avec l'avènement du web 2.0, a acquis une nouvelle position. Non plus relayé à sa simple position de public passif, il constitue aujourd'hui une part importante de l'exercice critique. De nos jours, l'amateur semble donc mener un règne tout aussi légitime que le professionnel. Même si de par leur définition ils s'opposent, leur activité de médiation suit un principe d'équifinalité : celui de provoquer une rencontre entre une œuvre et des publics.

Amandine Bastian et Sophie Lamoise Titulaires d'une Licence 3 en Conception et Mise en Œuvre de Projets Culturels obtenue à l'Université de Lorraine en 2016

5 - Stéphane Davet, *op.cit.*

6 - Éric Loret, *Petit Manuel critique*, Paris, éd. Prairies ordinaires, 2015.

Pour aller plus loin : ACRIMED. « Jeudi d'Acrimed » : La critique de cinéma entre crise et mutation avec Alex Masson et Michel Ciment (vidéo) ». *Acrimed* [En ligne], septembre 2015, <http://www.acrimed.org/Acrimed-La-critique-de-cinema-entre-crise-et-mutation-avec-Alex-Masson>.

Laurent Jullier, « Les coupures de presse cicatrisent-elles vraiment ? », *The Conversation* [En ligne], décembre 2015, <http://theconversation.com/les-coupures-de-presse-cicatrisent-elles-vraiment-51917>.

Autogestion à la MJC de Metz-Borny !

1 - L'« accueil de loisirs traditionnels » désigne les accueils collectifs de mineurs, de type accueils de loisirs sans hébergement (ALSH - ce qu'on nomme « centre aéré » dans le langage courant). La définition de l'ALSH implique que celui-ci offre une diversité d'activités organisées, c'est-à-dire dont le déroulement est établi du début à la fin par l'équipe d'animateurs chargée d'encadrer l'accueil, suivant un « projet d'animation ».

2 - Olivier Galland, *Sociologie de la jeunesse*, Paris, éd. Armand Colin 2007.

3 - *Ibid.*

4 - Thierry Goguel D'allondans et Jocelyn Lachance, *Etudier les ados : initiation à l'approche socio-anthropologiques*, Rennes, éd. Presses de l'EHESP, coll. Politiques et interventions sociales, 2014.

Constatant une désertion des accueils de loisirs dits « traditionnels »¹ par les jeunes de plus de 12 ans, la direction et le conseil d'administration de la MJC de Metz-Borny ont souhaité réfléchir à une possible évolution de l'offre de loisirs proposée par la structure à destination du public adolescent. Le but de l'opération serait d'impliquer les jeunes dans une démarche de construction de leur autonomie et qui dépasserait la simple consommation de loisirs.

Pour cela, l'idée est de développer un projet de MJC-bis, autogérée par les adolescents de plus de 14 ans volontaires et issus du quartier de Borny. Situé à l'Est de la ville de Metz, le quartier compte 17104 habitants, deux collèges (dont un classé zone d'éducation prioritaire - ZEP) fréquentés majoritairement par des jeunes du secteur, et un lycée. L'élaboration du projet étant en cours depuis mars 2015, les premiers enjeux ont été de définir les contours d'une telle démarche en s'appuyant sur les bilans des activités de la MJC produits les années précédentes, sur des enquêtes déjà menées dans le cadre d'autres dispositifs, en consultant la littérature théorique en sociologie de la jeunesse et sciences de l'éducation, puis en menant des discussions informelles, des rencontres et quelques entretiens avec des adolescents fréquentant ou ayant déjà fréquenté la MJC. Ainsi, en acceptant si besoin de remettre en cause les pratiques d'animation traditionnelles, comment peut-on développer au sein des structures d'éducation populaire et d'animation socio-culturelle une offre de loisirs mieux adaptée au public adolescent ?

Adolescence et loisirs

L'adolescence en tant que nouvelle classe d'âge apparaît dans les années 1940-1950, avec l'accroissement du temps d'études². Peu à peu, le concept va connaître différents élargissements allant de la préadolescence aux *adultes* (ces adultes qui conservent un mode de vie adolescent). Pour les besoins du projet, il a fallu délimiter une limite d'âge, que nous avons donc fixée entre 14 et 18 ans et qui correspond à la tranche d'âge qui fréquente actuellement le moins la MJC. Par ailleurs, la direction de la MJC a estimé, d'après sa propre expérience, que c'est à partir d'environ 14 ans que les adolescents se montraient plus aptes à faire preuve de la maturité nécessaire à l'engagement dans un projet d'autogestion.

Sur ce point, et d'après le sociologue Olivier Galland, la période de l'adolescence est marquée par trois modalités de passage à l'âge adulte, à savoir « *les rites de passage* », « *le projet* » et « *l'expérimentation* »³. Les rites de passage sont, dans notre société occidentale contemporaine, de moins en moins visibles, car ils sont moins marqués, plus ponctuels et répartis tout au long de cette période de la vie. Pour Galland, avec l'allongement de la durée de vie, l'avenir prend ainsi une place de plus en plus importante dans les préoccupations des jeunes, c'est pourquoi le projet personnel (à court ou long terme) et sa réalisation marquent de manière majeure le passage à l'âge adulte. Enfin, l'expérimentation a également son importance, car elle démontre une quête de réponses à la question de l'avenir. Celle-ci peut toucher différents aspects de la vie quotidienne, tels que les relations sociales ou la scolarité.

Parallèlement au développement du concept d'adolescence, on voit également émerger des formes d'*adophobie*, que l'on peut voir colportées notamment par certains médias ou un ensemble de théories autour de la « *crise d'adolescence* »⁴. Les politiques peuvent aussi propager certaines formes d'adophobie, en particulier à travers la stigmatisation récurrente des jeunes de banlieues. En effet, dès lors que la société s'adresse aux adolescents, elle en fait le plus souvent soit des consommateurs potentiels, soit des éléments perturbateurs. Dans le cadre des structures d'éducation populaire qui nous intéressent ici, les adolescents semblent alors représentés comme des consommateurs de loisirs, qui viennent profiter d'une soirée ou d'un séjour, sans pour autant s'investir durablement dans la vie de l'association.

Or, les jeunes cherchent le plus souvent à acquérir une forme d'autonomie par rapport aux adultes. Lorsque l'éducation et la famille ne le permettent pas, la sphère des loisirs apparaît comme un moyen pour se retrouver entre eux. La place occupée par la scolarité dans leur emploi du temps freinant leur engagement vers des formes de loisirs très structurées telles que les centres aérés, les jeunes préfèrent se retrouver sur des temps informels, dont la date comme la durée sont modulables. L'importance de la place des loisirs dans la vie des jeunes semble par ailleurs facteur de socialisation et d'épanouissement. Cependant, on constate qu'à la MJC de Metz-Borny les accueils de loisirs (en tant que loisirs proposés et encadrés par une équipe d'animation) touchent moins les adolescents de 12 ans et plus. De plus, selon un sondage IFOP, si 63 % des adolescents de 12 à 13 ans pratiquent encore une activité

encadrée, ce chiffre chute à 51 % pour les 16 à 17 ans, ceux-ci préférant pratiquer une activité entre amis à 69 % (contre 33 % pour les 12-13 ans)⁵. Le « repli » entre pairs est la principale raison évoquée par l'enquête : les adolescents ressentent l'envie d'organiser eux-mêmes leur temps libre, tout comme le besoin de s'émanciper des formes d'autorité qu'ils subissent à l'école et en famille.

Projet d'autogestion progressive

Ces différents constats ont amené la direction et les animateurs du secteur adolescents de la MJC de Metz-Borny, appuyés par son conseil d'administration, à imaginer un projet dans lequel les jeunes pourraient se retrouver entre eux sans surveillance permanente d'un adulte, afin de développer des projets qu'ils auraient pensés et construits par eux-mêmes.

Trois modes de gestion possibles semblent se dégager : la cogestion, où adolescents et animateurs seraient sur un pied d'égalité quant à la prise de décisions ; l'autonomie, qui permettrait aux adolescents d'accéder à davantage de responsabilités tout en restant rattachés à la MJC ; et enfin l'autogestion complète, qui implique qu'aucun adulte ne pourrait intervenir dans les choix des jeunes (à ce stade, les adolescents pourraient par exemple décider de créer leur propre association). Mais au-delà de ces trois formes distinctes que pourrait revêtir le projet, celles-ci pourraient également constituer les étapes progressives de sa concrétisation.

À cela, s'ajoutent d'autres objectifs, fixés par la direction de la MJC, dont notamment celui de la mixité. On a pu remarquer que les filles « désertent » les accueils de loisirs et les espaces dédiés aux jeunes à partir de l'entrée en sixième environ⁶. Ces lieux restent ainsi fréquentés par un public presque exclusivement masculin. Il s'agit alors pour les animateurs de la MJC de ne pas perpétuer un tel schéma et de faire de la mixité un des principaux objectifs du projet d'autogestion. La mixité sociale a également son importance : le projet se développe en effet dans le quartier de Metz-Borny, classé quartier prioritaire de la politique de la ville (QPV)⁷, et qui, malgré de récents réaménagements urbanistiques, reste encore cloisonné. Un rapport pour le service politique de la ville de Metz constate effectivement que les jeunes ne se rendent pas fréquemment au centre-ville ou ne s'y sentent pas les bienvenus, et inversement⁸.

Remettre en question nos pratiques

Face au vide juridique concernant la place des mineurs dans les associations et leurs instances, plusieurs dispositifs existent déjà, tels que les

Junior Associations, les ATEC (Associations Temporaires d'Enfants Citoyens) ou les commissions jeunes. Bien que ces derniers mettent les projets des jeunes en valeur, ceux-ci restent néanmoins toujours encadrés par des adultes. Ici, il s'agit de trouver un moyen d'aller au-delà des dispositifs existants et permettre aux adolescents participants de bénéficier d'une plus grande liberté d'action, en corrélation avec l'espace et la marge de manœuvre dont ils souhaitent disposer.

Proposer aux adolescents de fonctionner de manière autogérée semble en outre correspondre globalement aux attentes de cette tranche d'âge, d'après différentes études consacrées à la question de l'autonomie juvénile qui démontrent l'émergence forte du concept d'autogestion, et de l'avis des adolescents rencontrés dans le cadre de démarches préalables à la réalisation du projet. En ce sens, les attentes des adolescents, interrogés par la Caisse nationale des affaires familiales (CNAF) dans le cadre d'une étude sur leurs loisirs visant la mise en place de nouveaux dispositifs expérimentaux⁹, montrent un souhait d'encadrement discret, voire d'une forme « d'encadrement invisible ». Cet encadrement pourrait ainsi se révéler plus proche d'un « accompagnement » ponctuel et de conseils de gestion, concernant notamment les tâches administratives, logistiques et budgétaires, grâce à l'aide d'un référent par exemple. Pour autant, il faudra veiller à ce que ce référent n'intervienne pas de façon systématique, car il semble tout aussi bénéfique que les jeunes apprennent parfois de leurs propres erreurs. Il s'agirait donc de définir de quelle manière les adultes pourraient « être là sans être là », position qui semble actuellement contradictoire avec celle de l'animateur dans un accueil de loisirs classique. Dans ce cadre, l'animateur en charge du projet devra aider le groupe de jeunes à surmonter ses difficultés et veiller à la définition de certains objectifs. Sur le long terme, la présence de l'animateur étant amenée à se faire de plus en plus discrète, voire invisible, la mise en œuvre d'un tel projet devra nous amener à repenser la place des adolescents dans le monde associatif ainsi que les façons de concevoir et d'organiser le rapport des jeunes aux loisirs. De surcroît, la réalisation de ce projet, qui est aujourd'hui en phase de concrétisation, permettrait également d'être un terrain d'enquête d'une grande richesse pour l'étude du concept d'autogestion sur les publics juvéniles des quartiers prioritaires, ainsi que sur les enjeux liés aux politiques de la ville.

Louise Barrière
Titulaire d'un Master 1 Arts et Culture

5 - Etude IFOP/CNAF sur les pratiques de loisirs des adolescents, [En ligne], http://doc.hubsante.org/opac/doc_num.php?explnum_id=11574

6 - Edith Maruejous, « La mixité à l'épreuve des loisirs des jeunes dans trois communes de Gironde », in *Agora Débats/Jeunesse*, n°59, 2011/3, Paris, éd. Presses de Sciences Po (P.F.N.S.P.).

7 - La notion de quartier prioritaire de la politique de la ville est issue d'une réforme de la politique de la ville de 2014. Il s'agit ici de délimiter les zones de concentration urbaine de population à bas revenus. Ces quartiers peuvent alors faire l'objet d'un contrat de ville. On compte six QPV dans l'agglomération messine, dont Borny. (Source : <https://sig.ville.gouv.fr/>)

8 - Caroline Rinck, *Adolescents et jeunes adultes des quartiers de Politique de la Ville à Metz*, 2015.

9 - Benoit Ceroux et Christiane Crepin, « Construire une offre de loisirs avec les adolescents : étude d'un dispositif de la CNAF », in *Agora Débats/Jeunesse*, n°66, 2014, Paris, éd. Presses de Sciences Po.

C

56

A

H

S
O
U
V
E
N
I
R

I E

R

D
U

V
I
D
E

C

R

É

A

T

I

O

N

Dans le cadre du travail dirigé « Pratiques expérimentales », consacré cette année à la réalisation d'une exposition, les étudiants de troisième année de Licence en Arts plastiques ont été invités par Anne Delrez, directrice de La Conserverie, à réaliser un travail plastique contemporain, en collaboration avec Cyrielle Lévêque qui en a assuré le suivi pratique.

À partir du sujet « souvenir du vide », il a été demandé aux étudiants de réaliser un collage en utilisant des images du fond iconographique de La Conserverie (18 000 photographies). Cette réflexion permet d'engager un dispositif artistique et scénographique collectif.

L'exposition était visible du 10 au 26 novembre 2016 à La Conserverie, 8 rue de la Petite Boucherie à Metz.

Des collages de : Léa Baron², Audrey Beaufls⁹, Julien Benedetti²⁸, Stéphane Bernard²², Camille Bohl²⁷, Nabil Bouaggad¹, Éva Brisson¹¹, Alain Brockly¹⁴, Élisabeth Caland¹⁷, Alice Caruel⁴, Sarah Chary¹⁶, Tina Chivot³, Chloé Chotard⁸, Marion Clerc²¹, Sarah Coulaud¹³, Marie Degrelle²⁰, Marianne De Sousa¹⁸, Lysa Dorninger⁶, Amandine Dun³¹, Clara Fiorito¹⁹, Alexandra Fissene⁷, Solenn Gangloff⁵, Amandine Georges²⁹, Thibaut Godard¹⁵, Camille Guilbaut²⁵, Marie Helfenstein²⁶, Cassandra Heydorff³⁰, Amélie Hug²⁴, Pauline Liger²³, Aurélien Messmer¹² & Michelle Noh¹⁰.

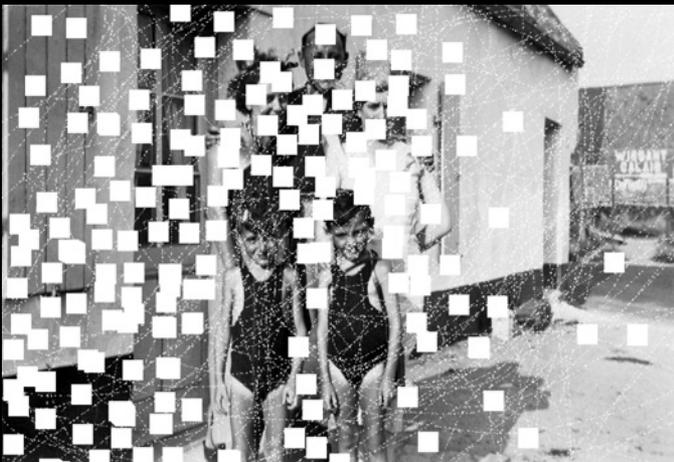
Avec le soutien de la DRAC Grand Est, du Conseil Régional Grand Est, de la Ville de Metz et du Conseil Départemental de la Moselle. La Conserverie est membre du réseau LORA et de la FRAAP. Ce projet a été réalisé en partenariat avec l'Université de Lorraine.



1



2



3



4



5



6



CARTE PC



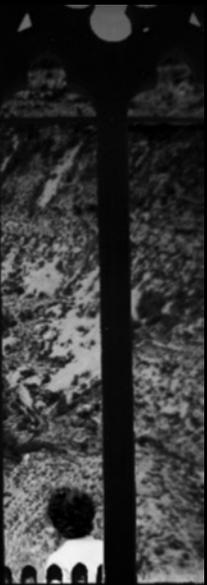
7



9



10



OSTALE

8



11



12

13



14

15





17



16



18

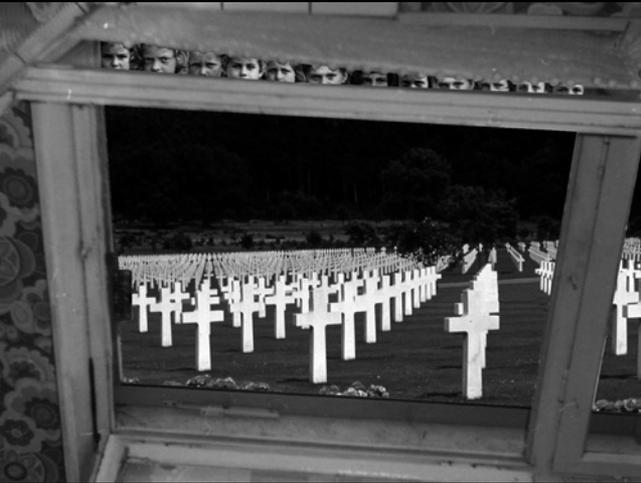
19





20

21



22



23





24



25



27

26



28



29



30



31





Roland Huesca - Professeur d'Esthétique à l'Université de Lorraine

La danse des orifices. Étude sur la nudité
Éditions Jean-Michel Place, 2016

Années 1990, la danse met la nudité à l'affiche. Loin d'un classicisme faisant du Nu une incarnation du beau, leurs œuvres déconstruisent un « déjà-là » du corps, imaginé le plus souvent comme inéluctable. Sans induire pour autant un récit de vérité, ces mises à nu plurielles et singulières cristallisent des conceptions du monde où l'universel s'oppose au particulier, le Nu à la nudité, l'immobile au mouvant, le lisse à l'orifice. Du concept à l'ivresse, jaillit alors l'espoir de voir émerger des significations inédites d'où, à même la chair, s'arracherait un nouveau dire sur les choses.



Voyage en Darleysie - Théâtre/Création
Mardi 21 mars 2017 - Espace Bernard-Marie Koltès, Théâtre du Saulcy

Mise en voix de Jean de Pangé, Compagnie Astrov. Avec la collaboration de Pauline Collet. Avec les participants au projet d'écriture participative 2016 proposée par la compagnie Astrov ainsi que les étudiants de Licence 3 ADS, parcours « Arts de la Scène ».

Ce 25 janvier 2016, Emmanuel Darley disparaissait brutalement quelques jours à peine après une première session de travail pour un projet d'écriture participative mené à l'Espace BM Koltès. Cette semaine d'écriture - la toute dernière d'un des auteurs majeurs de la scène théâtrale française - fut riche et passionnante. Emmanuel Darley avait invité les quinze participants amateurs à écrire sur le thème de la migration. Un texte devait naître de ce travail collaboratif et être mis en espace cette saison à l'Espace BM Koltès... La compagnie Astrov ainsi que l'ensemble des participants ont souhaité poursuivre le projet. Il n'est pas question de se substituer à l'auteur, mais de mettre en voix et en espace la matière brute produite lors de cette première session. Une soirée qui donnera également l'occasion de faire entendre le très beau texte *Grandir* écrit pour la compagnie Astrov en 2012 lors d'une résidence à l'école primaire de Château Aumirot (Metz). Une première avant sa parution prochaine chez Actes Sud.



Susanne Müller - Maître de conférences en Arts à l'Université de Lorraine

Inquiétante étrangeté à l'œuvre. Das Unheimliche et l'art contemporain
Publications de la Sorbonne, 2016

Comment aborder aujourd'hui *das Unheimliche*, cette sensation étrangement inquiétante qui soudain s'empare de nous lorsque notre monde familier est ébranlé, quand le plus intime nous échappe? Théorisé par Freud dans son texte clé *Das Unheimliche* de 1919, cet étrange mot-concept allemand, intraduisible en français, ne cesse de réapparaître dans les discours actuels sans pour autant être assimilable à une discipline. Partant de la pratique artistique, ce livre offre une nouvelle approche de *l'Unheimlich* à travers l'art contemporain en révélant ce qui agit secrètement au cœur de l'un et de l'autre.

Sur la base d'une analyse approfondie des significations et traductions du mot allemand ainsi que d'une approche « généalogique » allant du romantisme jusqu'aux apports théoriques de Lacan et de Derrida, nous découvrirons que c'est dans l'art contemporain que *das Unheimliche* trouve son véritable *Heim* (« chez-soi »), ce dont témoignent de nombreuses expositions récentes. L'art contemporain serait-il un art *unheimlich*? Les œuvres de Gregor Schneider, Mona Hatoum, Saâdane Afif, Georges Tony Stoll, Marina Abramović, Matthew Barney et d'autres artistes représentatifs du caractère hybride de l'art actuel le laissent entendre.

Non seulement l'art contemporain nous donne la clé d'une nouvelle compréhension de la notion de *das Unheimliche*, mais encore celle-ci nous incite à revoir notre rapport à l'œuvre d'art, qui implique en même temps une rencontre impossible avec l'Autre en nous.

Le Périscope :

Le Périscope est une revue gratuite publiée à 500 exemplaires dont les articles ont pour but de rendre visibles et accessibles les recherches et travaux universitaires menés par de jeunes chercheurs et étudiants de l'Université de Lorraine dans le domaine des arts et de la culture.

Le comité éditorial se compose de l'ensemble des membres de l'association Univ'arts Lorraine :

Présidente :
Sophie Turbé, 212S, doctorante en Sociologie
Vice-Présidente :
Élodie Valkauskas, 212S, doctorante contractuelle en Études cinématographiques
Trésorier :
Anthony Rescigno, 212S, doctorant en Études cinématographiques
Secrétaire :
Valérie Thackeray, 212S, doctorante en Sociologie
Membres :
Cyrielle Lévêque, CREM, doctorante en Arts Plastiques / Tiphaine Marie, CREM, doctorante contractuelle en Arts Plastiques / Aurélie Michel, CREM, MCF Arts Plastiques / Susanne Müller, CREM, MCF Arts Plastiques / Lionel Renaud, 212S, Doctorant en Études cinématographiques / Léo Souillès-Débats, 212S, MCF Études cinématographiques / Aurélien Ziesleskiewicz, 212S, Docteur en Sociologie

contact.univarts@gmail.com
Univ'arts Lorraine,
UFR Arts, Lettres et Langues - Metz
Ile du Saulcy CS 70328 / 57045 Metz cedex 01

Numéro zéro, janvier 2017
Dépôt légal : À parution
ISSN : En cours d'attribution
Conception graphique par Nouvelle étiquette.
Ouvrage composé en Amster, un caractère typographique dessiné par Francisco Gálvez et distribué par Pampatyp. Imprimé par l'Imprimerie Moderne à Pont-à-Mousson.

Les membres du Périscope tiennent à remercier l'ensemble des rédacteurs et contributeurs, ainsi que le Département Arts de l'Université de Lorraine, le Laboratoire Lorrain de Sciences Sociales (212S), le Fonds de Solidarité et de Développement des Initiatives Étudiantes (FSDIE), l'UFR Arts, Lettres et Langues, l'École Doctorale Fernand-Braudel, Doriane Rochedix-Cecchet et le bureau créatif Nouvelle étiquette.

1 - 3
De l'ustensilité du périscope

24 - 29
Un chorégraphe plasticien
sur les traces de la photographie :
Les Photogrammes de Josef Nadj

34 - 37
Pierre Molinier, n'être enfin.

44 - 45
Les Game studies et le jeu vidéo :
deux grands débats

50 - 51
La critique musicale aujourd'hui

52 - 53
Autogestion à la MJC Metz-Borny !