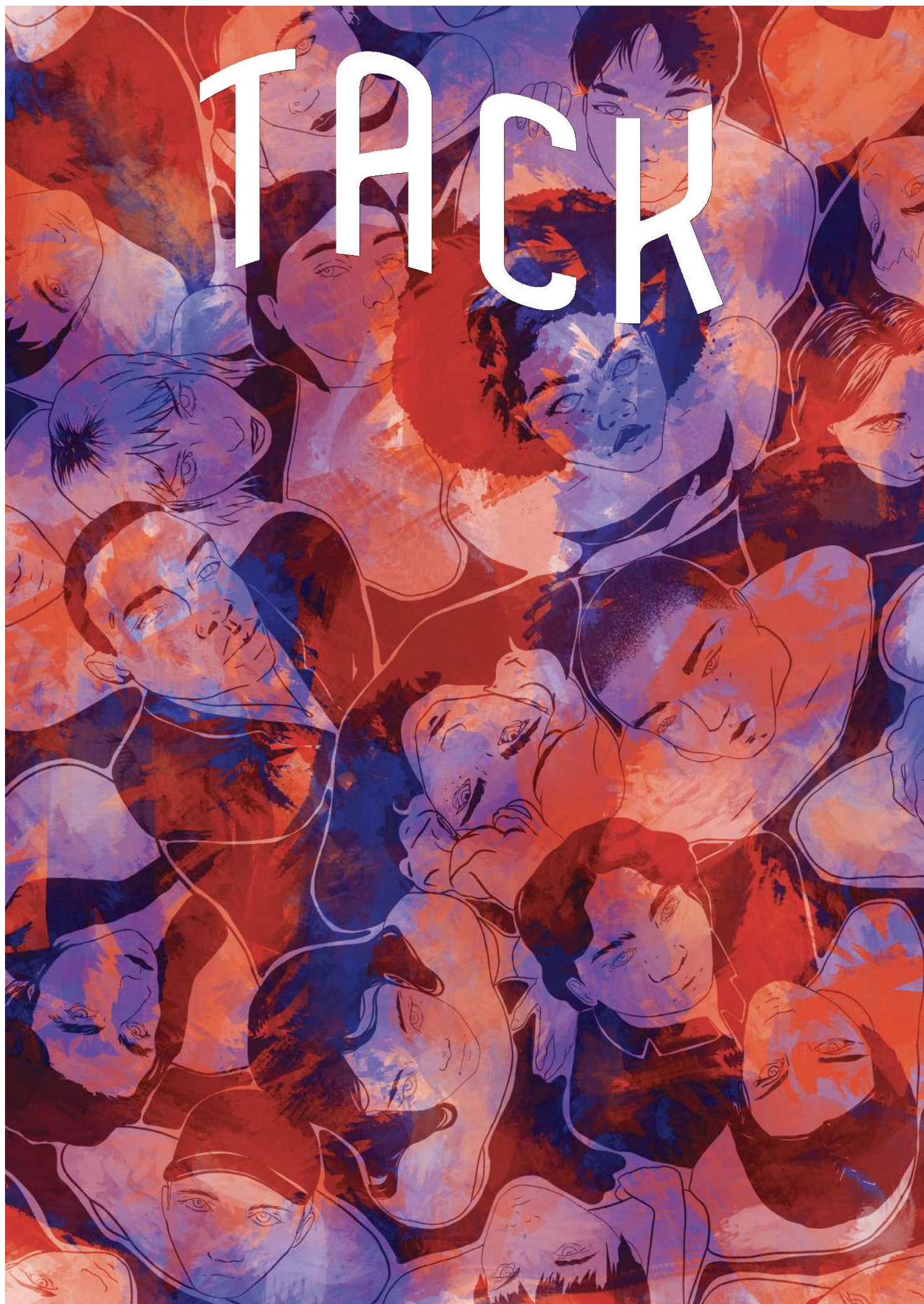


TACK



Couverture réalisée par **@shirleyfil**
Sommaire illustré par **@sandalesnoires**
OURS

Page 3 : L'éducation à l'art ou la reproduction sociale.
Article écrit par **Mayli**

Page 4 et 5 : Les yeux de diamants.
Fiction écrite par **Damien Castets**.

Aux premières places du spectacle de la différence où la survie joue un rôle.
Article écrit et illustré par **@arche_de_noee**

Page 6 : **INDY SILTY** : Disco Elysium, à la rencontre de deux univers, le joueur doit-il être spectateur ou acteur ?
Article écrit par **Bastien Silty**

Poster réalisé par **Math B**

Page 7 : **LA TRAME** : Quand Superman devient spectateur de son propre récit : Superman écrase le Klan
Article écrit par **Théo Toussaint** et illustré par **@peydrawz**

LA TRAME

L'ÉCOLE DU SPECTATEUR

Université
BORDEAUX
MONTAIGNE

Crous
Bordeaux
Aquitaine

NOUS REMERCIONS CHALEUREUSEMENT

Pour cette rentrée d'AtTack nous souhaitons remercier celles et ceux qui ont participé à ce numéro pendant leurs vacances bien méritées. Ainsi pour l'illustration de la couverture nous saluons chaleureusement Shirley et la remercions pour son travail de grande qualité. Dans la suite des artistes présents sur ce numéro nous remercions nos habitués Étienne et Noémie, ainsi que et nos nouvelles têtes Ismael et Mathilde. Le journal ne serait rien sans un peu de lecture, nous remercions pour ce faire Théo, Bastien, Mayli, Damien et Noémie pour leur contribution mensuelle.

Nous souhaitons la bienvenue à nos nouveaux lecteur.rice.s et espérons que vous serez de l'aventure pour un petit bout de temps.

Nous remercions les organismes qui subventionnent ce projet c'est-à-dire le Crous, l'Université Bordeaux Montaigne, la région Nouvelle Aquitaine et la Mairie de Pessac.

Et pour finir un grand merci à Maryvonne pour son aide à la mise en page et l'impression des numéros.



SAPERE AUDE

L'éducation à l'art ou la reproduction sociale
article rédigé par Mayli.

L'école du spectateur, impulsée par L'ANRAT (Association Nationale de Recherche et d'Action Théâtrale), est un concept phare de la politique culturelle française. Reposant sur trois principes - la fréquentation de l'œuvre, sa contextualisation et la pratique artistique - ce travail de sensibilisation à l'art et à la culture est désormais un incontournable de la scolarité des élèves français. La fréquentation régulière de spectacles de théâtre, de danse ou encore de musique et leur appropriation par des échanges complémentaires avec les artistes en constituent l'un des axes fondateurs. L'idée directrice en est que la culture ne doit pas être réservée à une seule classe, mais qu'elle doit être partagée par tous - dans le cadre d'une école bien républicaine et méritocrate. Mais le peut-elle vraiment ? La nécessité même de cette éducation artistique et culturelle questionne, et sous-entend un apprentissage nécessaire pour l'appréciation de l'art - et donc qu'il n'est point question de goût. L'acquisition de dispositions et de compétences semble nécessaire pour approcher l'art.

Pierre Bourdieu montre dans La Distinction (1979) que la consommation culturelle et le rapport à l'art, que l'on avait tendance à penser comme relevant d'un choix personnel ou d'un goût naturel sont en fait plus ou moins déterminés par notre position sociale. Car si chacun-e peut pratiquer à peu près le sport qu'il souhaite, les statistiques font apparaître que tout le monde ne s'oriente pas vers le même : les classes supérieures ont le monopole du tennis, les classes moyennes, de la natation et enfin les classes populaires du football. Il révèle aussi que l'on retrouve ce système de différences dans tous les domaines : habillement, alimentation, lectures, types de spectacles (matchs sportifs, concerts ou opéra) et même dans les manières d'être - la façon de se tenir, le niveau de langage. Bourdieu explique ces régularités par le concept d'habitus, l'ensemble des dispositions incorporées et intériorisées chez l'individu, tels que les valeurs, les modes de pensées, les manières d'agir, de se tenir, de parler et notamment les goûts personnels, un habitus qui s'acquiert lors du processus de socialisation. Ainsi, les pratiques vécues comme les plus ineffables et les plus personnelles, comme l'émotion ressentie devant un tableau, ont en réalité un fondement social.

Selon le sociologue, les classes dominantes développent une idéologie du goût naturel c'est-à-dire l'idée que certaines personnes ont « bon goût » et d'autres « mauvais goût » pour légitimer leur position sociale : elles prétendent avoir réussi parce qu'elles avaient un goût naturellement bon et non parce qu'elles avaient appris très tôt le goût socialement valorisé dans la société. « L'idéologie du goût naturel tire ses apparences et son efficacité de ce que, comme toutes les stratégies idéologiques qui s'engendrent dans la lutte des classes quotidienne, elle naturalise des différences réelles, convertissant en différences de nature des différences dans les modes d'acquisition de la culture et reconnaissant comme seul légitime le rapport à la culture (ou à la langue) qui porte le moins les traces visibles de sa genèse, qui, n'ayant rien d'« appris », d'« apprêté », d'« affecté », d'« étudié », de « scolaire » ou de « livresque », manifeste par l'aisance et le naturel que la vraie culture est naturelle, nouveau mystère de l'immaculée conception. (...) Le capital culturel incorporé des générations antérieures fonctionne comme une sorte d'avance qui, en lui assurant d'emblée l'exemple de la culture réalisée dans des modèles familiers, permet au nouveau venu de commencer dès l'origine, c'est-à-dire de la manière la plus inconsciente et la plus insensible, l'acquisition des éléments fondamentaux de la culture légitime -et de faire l'économie du travail de déculturation ».

Les membres de la classe dominante sont porteurs du « goût légitime » : iels ont réussi à faire de leur propre style de vie un modèle à atteindre. Le style de vie des classes populaires, quant à lui, n'est qu'un repoussoir. D'ailleurs, les goûts s'affirment souvent de manière négative, par le refus opposé à d'autres goûts : c'est en réalité plutôt une question de dégoût - de dégoût pour les goûts des autres. « Des goûts et des couleurs on ne discute pas : non parce que tous les goûts sont dans la nature, mais parce que chaque goût se sent fondé en nature - et il l'est quasiment, étant habitus -, ce qui revient à rejeter les autres dans le scandale du contre-nature. L'aversion pour les styles de vie différents est sans doute une des plus fortes barrières entre les classes : l'homogamie est là pour en témoigner. Et le plus intolérable, pour ceux qui s'estiment détenteurs du goût légitime, c'est par-dessus tout la réunion sacrilège des goûts que le goût commande de séparer. »

Ce rapport déterminé à l'art et à la culture a pour conséquence la dénonciation de l'idéologie du don de la tradition pédagogique, « qui ne s'adresse en fait, sous les dehors irréprochables de l'égalité et de l'universalité, qu'à des élèves ou des étudiants qui sont dans le cas particulier de détenir un héritage culturel conforme aux exigences culturelles de l'école ». Pierre Bourdieu souligne alors l'arbitraire culturel de l'école qui, par les codes sociaux et linguistiques qu'elle exige, valorise l'habitus des classes dominantes. En dépit du discours méritocratique, l'institution scolaire naturalise la réussite d'élèves issus des classes favorisées et l'échec des classes populaires trop éloignées de la culture valorisée à l'école : la conséquence de ce processus est la reproduction sociale.



LES YEUX DE DIAMANT

Par Damien Castet

Stefen était le meilleur élève qu'Hikaro ait connu durant sa carrière d'enseignant. Il observait et analysait toujours de manière précise et concise la vie des êtres humains. Ceux-ci, à la fois complexes et simples, étaient difficiles à comprendre. La plupart des oracles mettaient des centaines d'années à les appréhender et à leur insuffler choix et actions. Ce qu'ils appelaient conscient et inconscient. Son élève, pourtant, n'avait mis qu'une cinquantaine d'années à parfaire sa vision.

Aujourd'hui, après un énième test réussi, Hikaro jugea que Stefen était prêt à découvrir la vision de diamant. Il attendit donc la fin du cours et demanda à son élève de rester un peu plus.

- Oui monsieur ?

- Je tenais à te féliciter pour ton travail d'aujourd'hui. Tu as bien su analyser et prévoir les réflexes des êtres étudiés. Surtout ceux des humains.

- Je n'ai pas de mérite, les humains ont des réactions binaires.

- Ce n'est pas tout à fait vrai. De ton point de vue, il est normal que tu le vois ainsi mais...

Le professeur disparut sous le bureau, visiblement à la recherche de quelque chose.

- Arrgh ! Où ai-je bien pu les mettre ? maugréa-t-il. Ah ! Les voilà !

Hikaro se releva et tendit deux petits objets à Stefen.

- Sais-tu ce que cela peut être ?

- Oui monsieur ! Du diamant.

- En effet, dans sa forme la plus pure. Allons dehors.

Une fois dehors, le professeur fit observer à Stefen les personnes dans la rue. Ce qui se déroula le surprit. Le jeune étudiant avait réussi, dès sa première fois, à insuffler des choix dans la vie des humains observés. Il était très fier de son élève et cela devait se voir sur son visage, car celui-ci lui demanda pourquoi il souriait.

Hikaro, enthousiaste comme jamais auparavant, parlait avec un regard émerveillé. Comme un parent qui voit son enfant faire ses premiers pas. Stefen, lui, était mal à l'aise de cette situation. Et la satisfaction de ses prouesses ne lui enlevait pas la petite voix dans sa tête qui lui disait qu'il pouvait influencer chaque être humain comme il l'entendait. Insupportable.

Alors, le lendemain, il prit son courage à deux mains et attendit que les autres élèves partent pour demander à son professeur pourquoi les oracles influencent les choix des êtres humains.

- Car les humains détruisent tout Stefen, depuis très longtemps. Conflit politique, économique, guerre de territoire, crise, famine, et j'en passe. Tous les siècles ont eu leurs lots de dégâts. Heureusement, leurs armes se limitaient et se limitent toujours à leurs propres connaissances. Imagine maintenant qu'ils cherchent à s'approprier nos connaissances, notre vision du monde. Ce serait un désastre.

- Comme cela l'a été il y a des siècles ?

- Tout à fait ! Quand ils n'avaient pas encore de filtres. Que tout pouvait se lire dans leurs yeux et leurs façons de s'exprimer. On pensait encore à cette époque que l'être humain était naturellement bon et qu'il ne causerait jamais de gros dégâts. Mais un groupe d'érudit nous a découverts. Dès lors, ils ont commencé à nous manipuler, à nous étudier et ont très vite compris l'intérêt de notre vision. Nous nous sommes fait pourchasser, sans relâche. Jusqu'à ce qu'un jour, les grands sages décidèrent qu'il était temps d'inverser la tendance. Alors nous nous sommes tous rassemblés et, ensemble, nous avons envoyé sur le monde un grand voile de doute, de mensonge. Un voile qui cacherait les émotions des individus aux yeux des autres. Nous avons fait du mensonge une norme sociale. Ainsi, tu verras souvent les êtres humains embellir la vérité pour paraître bien aux yeux des autres.

Stefen, subjugué par la révélation de son professeur, resta bouche bée quelques secondes. Puis, il leva la tête, le regard rempli de détermination.

- Apprenez-moi alors ! Moi aussi, je veux influencer les êtres humains. Je veux éviter que ce désastre se reproduise.

- Chaque chose en son temps Stefen, chaque chose...

Une alarme retentit.

- Je retire ce que j'ai dit, ton initiation commence maintenant. Suis-moi !

Aux premières places du spectacle de la différence où la survie joue le

premier rôle.

Par Noémie Sulpin

Je ne sais pas vous, mais personnellement, j'ai toujours apprécié les histoires

racontées le soir avant de dormir. J'ai un souvenir très net d'un ouvrage illustré, à la couverture cornée, de contes que je lisais à ma petite sœur les dimanches après-midi. Le conte a toujours existé, il était du Moyen-âge à l'époque moderne une tradition orale transmise au coin du feu dans les chaumières paysannes. Un divertissement pour les longues soirées d'hiver qui rapprochaient petits et grands autour d'histoires horribles ; fantastiques et souvent territoriales permettant à tout un chacun d'avoir des repères concrets et de plonger tête la première dans ces récits d'aventures. Nous nous attarderons aujourd'hui sur une nouvelle version de Boucle d'Or et les trois ours écrit par les Frères Grimm dont la première édition date de 1837. L'auteur ancre son récit au XIXe s, en France, dans une campagne sereine, recouverte d'un voile de neige et assombrie par la froideur de l'hiver. S'attardant sur un phénomène en plein essor en Europe et aux États-Unis, Victor Dixel piège son héroïne au cœur d'une terrible malédiction qui pourrait la conduire tout droit dans une démonstration d'une tout autre nature.

Le spectacle de l'horreur.

Le freak show est un dérivé obscur du monde du spectacle qui prend place au milieu du XIXe siècle aux États-Unis. Cette exposition itinérante d'êtres humains jugés difformes et sortants de l'ordinaire fut souvent rattachée aux cirques et aux carnivals, devenant peu à peu un divertissement prisé dans la culture populaire. Selon le travail de recherche de l'historien Pascal Blanchard, ces démonstrations traversèrent les époques sous des formes différentes, mais reposant sur un socle commun basé sur l'exhibition physique. Pour exemple, ces agitations détenaient une place prépondérante à la cour d'Henri II, roi de France de 1536 à 1547. On connaît le cas de Tognina Gonsalvus, une femme poilue présentée comme une bête de foire lors de grands rassemblements. Ces animations ont eu un certain succès jusqu'à la fin du XIXe s, valorisées avec les études scientifiques de Darwin sur les différentes espèces. Ces événements furent peu à peu prisés par les classes populaires qui découvraient ces spécificités physiques dans des cirques ambulants, des cabarets et des brasseries américaines et européennes. Vous avez peut-être découvert l'univers tordu du freak show au sein de médiums récents comme la série American Horror Story, la comédie musicale The Greatest Showman ou encore l'ouvrage fantastique historique francophone Animale de Victor Dixel.

Au théâtre, on joue ta vie, j'ai vu ton nom sur l'affiche

Le Grand prix - Romans jeunesse 2014 adapté et réécrit le conte de Boucle D'or en attribuant à la jeune Blonde une malédiction curieuse, bestiale. La jeune enfant est cloîtrée dans un couvent depuis ses 5 ans. Les sœurs chargées de son éducation tentent alors de camoufler ses atouts et ses différences notables : une chevelure dorée abondante et des yeux clairs sensibles à la lumière, cachés derrière de sombres vitraux teintés. À l'écart, décriée par ses camarades, elle décide de prendre son destin en main pour répondre à l'instinct animal qui l'appelle depuis toujours. S'ensuit le récit d'une traque sans merci au cœur d'une campagne plongée dans l'hiver. Cette course effrénée dévoile au fil des pages une jeune femme indépendante qui apprend à apprécier ses différences grandissantes et à se livrer pour la première fois à un jeune gendarme qui l'accompagnera au cœur de son enquête identitaire. Ce livre est un voyage authentique dont l'histoire permet de surpasser le spectacle de l'horreur auquel essaie d'échapper l'héroïne aux cheveux d'or. Ce roman est avant tout un parfait mélange de plusieurs genres littéraires que sont le roman historique, le roman d'enquête et le roman fantastique. Un pot-pourri qu'apprécie exploiter l'auteur Victor Dixel comme énoncé au sein de l'interview disponible sur notre site internet en parallèle de cet article.

En somme, le spectateur, au cours de sa lecture, redécouvre le conte de boucle d'or : ses travers, ses dessous, son côté obscur et sa sombre réalité. Une hypothèse qui permet d'éclairer la fin d'un conte qui se termine par la fuite d'une jeune fille par la fenêtre d'une chaumière. Le choix de la chronologie post napoléonienne permet de mettre en évidence l'exposition d'êtres humains jugés différents dans une société troublée. Un spectacle qui fait froid dans le dos à mesure qu'il change d'apparence au cours des époques. On peut notamment évoquer les stéréotypes juifs basés sur un physique modelé de toute pièce et volontairement repoussant, mis en avant dans des caricatures antisémites au début du XXe s et qui auront des conséquences désastreuses. Ce rapport à l'apparence resté toxique est omniprésent dans notre société actuelle, exacerbé par différents médiums que sont les magazines "féminins", les réseaux sociaux ou encore les pseudo-spécialistes de la chanson française qui appelle à plus de « gens beau » sur la scène musicale française et sur les ondes de la web radio Ars Mada. Et c'est pour cette raison que je peux affirmer à l'issue de cet article que j'aurais préféré conserver mes yeux d'enfants lorsque j'ai redécouvert ce conte de fée.

* Tirée de la chanson de Grand Corps Malade, au théâtre.





LA TRAME

QUAND SUPERMAN DEVIENT SPECTATEUR DE SON PROPRE RÉCIT : SUPERMAN ÉCRASE LE KLAN PAR THÉO TOUSSAINT

Si la portée symbolique de l'homme d'acier fut remaniée maintes fois selon les impératifs du récit et les envies des scénaristes, il peut illustrer des réflexions sur l'omnipotence de ses pouvoirs, ou sa quête d'identité. Mais ces problématiques peuvent-elles entrer en résonance avec l'arrivée à Metropolis d'une famille chinoise immigrée ?

Faire du neuf avec du vieux

Superman est un personnage iconique de DC Comics, allégorie de l'espoir, citoyen du Monde ou dieu parmi les hommes, chaque auteur peut offrir son interprétation du personnage selon ses propres expériences et ses aspirations. Les thématiques profondes abordées au sein de Superman écrase le Klan s'imbriquent avec le vécu du scénariste Gene Luen Yang. Le créateur est particulièrement impliqué dans la mise en lumière des personnes asiatiques au sein des comics. Il imagina le personnage de Kong Kenan, une version sino-américaine du fils de Krypton dans le premier numéro de New Super-Man, et développa le super-héros chinois Shang-Chi pour Marvel.

Le scénariste estime que les bandes-dessinées peuvent être étudiées dans un contexte pédagogique et apporter une vision éducative sur l'apprentissage de savoirs primordiaux comme les mathématiques, ou sur des conceptions d'ouverture culturelle et de réflexions historiques. C'est dans cette volonté que l'auteur a souhaité réadapter l'arc narratif du combat contre le Klan de la Kroix ardente directement issu de l'émission radiophonique «Les aventures de Superman». Les producteurs de la série diffusée en 1946 s'étaient déjà engagés à contrer l'expansion idéologique du Ku Klux Klan en décrivant la lutte de l'homme d'acier contre le groupuscule suprématiste. Gene Luen Yang conserve le cadre de l'intrigue originale : l'histoire prend place la même année, alors que Superman démarre ses activités de justicier à Metropolis.

Si dans cette nouvelle version, Clark Kent ignore encore ses origines extra-terrestres, il limite également ses capacités pour ressembler au commun des mortels. Lorsqu'il est confronté à la kryptonite pour la première fois, Superman est happé par une curieuse vision qui lui dévoile des parents aliens. Dans un même temps, Lang-Shin "Roberta" Lee et sa famille s'installent dans la banlieue pavillonnaire de Metropolis. La jeune fille éprouve de nombreuses difficultés à s'intégrer dans son nouveau milieu : elle subit le racisme systémique des jeunes du quartier. Dès leur arrivée, le Klan de la Kroix ardente tente d'intimider les Lee avec une violente attaque contre leur maison. Cet attentat pousse Superman à intervenir pour protéger la famille sino-américaine. Lang-Shin et l'homme d'acier vont alors s'allier pour démanteler le groupe terroriste. Alors que l'enquête va permettre à la jeune fille de s'épanouir, Clark Kent va également découvrir ses véritables origines.

Bien que le projet Superman écrase le Klan fut publié à destination du jeune public, l'approche des discriminations révèle d'une certaine maturité, alimentée par les situations réelles que l'auteur a pu vivre dans son quotidien. Au-delà de cette thématique, l'acceptation de l'identité structure l'entièreté du récit pour les deux protagonistes, à travers le combat contre la secte de la Kroix ardente, Clark Kent et Lang-Shin s'interrogent sur leurs conditions respectives d'immigrés. Les héros vont se confronter dans leur évolution à d'autres archétypes, notamment le père de Lang-Shin, qui s'efforce de s'intégrer en rejetant sa culture chinoise pour s'occidentaliser, ou Chuck, le jeune neveu du Grand Scorpion du Klan, qui remet en cause les convictions inculquées par sa figure paternelle. Grâce à une galerie de personnages particulièrement bien travaillée, l'histoire développe un double niveau de lecture, tout en offrant une emphase sur le rythme. Les péripéties s'enchaînent dans un tourbillon d'action, la mise en scène permet d'intensifier rapidement les enjeux

Un symbole porteur d'espoir

L'aspect dynamique du comics est porté par les illustrations du duo artistique japonais Gurihiru, leur style visuel s'inspire à la fois des romans graphiques américains et des mangas. Cette hybridation permet de souligner les séquences héroïques par l'ajout de trames et de lignes de vitesse. Cette technique traditionnelle, habituellement utilisée par les mangakas, colle parfaitement à la caractérisation des pouvoirs de Superman. Les combats deviennent plus intenses et les scènes dramatiques gagnent en profondeur. L'apport de l'esthétique manga dans le chara-design des personnages offre une narration non-textuelle bien plus impactante. Les dialogues gagnent en dynamisme grâce à tout un panel d'émotions et d'expressions variées.

Le symbole du Klan de la Kroix Ardente trouve une résonance particulière dans la société américaine post-Donald Trump. Au même titre que la mouvance complotiste QAnon, le Klan est composé de divers profils hétéroclites, d'opportunistes et de fanatiques, dont les travers idéologiques se retrouvent dans toutes les strates de la société : des marginaux ou des policiers corrompus jusqu'aux figures publiques. L'auteur incorpore des subtilités dans la rhétorique des antagonistes en employant des procédés semblables aux fake news pour piéger Superman. Bien que le fils de Krypton tient une place importante au sein du récit, il partage son aventure avec Lang-Shin, son frère Tommy et Chuck. Les trois enfants évoluent grâce à la portée symbolique de l'homme d'acier et s'approprient l'iconographie du bouclier frappé d'un S. Au-delà de la figure super-héroïque, Superman sert de modèle d'inspiration pour les personnages qui suivent une progression narrative finement ciselée au cours de l'histoire. Grâce à l'appui du justicier, les protagonistes s'émancipent de leurs carcans de spectateurs pour devenir acteurs de l'action.

Les deux personnages principaux, Lang-Shin et Superman, se complètent grâce à une symétrie des points de vue. Leurs personnalizations se superposent, notamment sur la quête d'identité face à la double conscience : les parents de Lang-Shin ont souhaité américaniser son prénom en Roberta, pour lui simplifier son intégration auprès des autres adolescents, cette problématique est similaire pour Clark Kent, qui a enfoui son alter-égo Kal-El. La jeune fille éprouve un sentiment d'isolement afin de comprendre qui elle est et le super-héros doit faire face à une révélation importante, il n'est pas humain. Alors qu'ils combattent le Klan, ils s'apprennent ensemble à accepter pleinement leur condition. Lang-Shin peut être américaine sans laisser de côté ses origines chinoises, Superman peut être Kryptonien sans oublier sa famille d'adoption, les Kent.

Superman écrase le Klan est un véritable bijou à découvrir pour tous les publics, jeunes comme adultes. Le récit offre des pistes de réflexions inédites sur le plus culte des super-héros, tout en dévoilant de nouveaux personnages qui reprennent la lutte de l'homme d'acier contre l'obscurantisme.



INDY SILTY

Disco Elysium, à la rencontre de deux univers, le joueur doit-il être spectateur ou acteur ?

BASTIEN SILTY

Avec le retour des événements culturels en présentiel, je me suis rendu compte que je ne savais plus me comporter devant un spectacle. Suis-je censé applaudir à chaque scène émouvante lors d'une pièce de théâtre ? Faire entendre mon mécontentement quand les paroles du concert ne me plaisent pas ? Ai-je la possibilité d'être un acteur de la représentation qui se déroule devant moi alors qu'elle me force à rester à ma place de spectateur ? En bref, quelle est ma place de spectateur face à un spectacle vivant ?

Le meilleur moyen de comprendre l'emplacement de mon cul entre ces deux chaises est d'étudier le parti-pris par le studio estonien ZA/UM dans son œuvre la moins vivante : le jeu vidéo Disco Elysium !

Commençons par définir l'école du spectateur. Il s'agit de l'acquisition des différents codes d'action : de mise en scène, de d'écriture, etc. L'école du spectateur est donc le chemin à parcourir afin de comprendre le fonctionnement d'un art. Il s'agit alors de se renseigner sur les personnes ayant permis la création d'une telle œuvre. L'attitude à avoir lors du déroulement de l'œuvre, savoir quand et comment réagir ; font partie de cet apprentissage. Cette école prend tout son sens dans les spectacles vivants type théâtre/opéra/danse pour ne pas déranger les acteurs ou le déroulé des scènes. De même dans les musées ou les cinémas, un apprentissage est nécessaire afin de ne pas déranger les autres spectateurs dans leur appréciation. Dans le monde du jeu vidéo, c'est donc un peu différent étant donné que la pratique est souvent solitaire et dans un espace clos. Pour autant, les liens entre les deux types d'art existent et c'est cette réflexion qui est proposée ici.

Disco Elysium est un Point And Click narratif, l'ensemble du jeu se fait à la souris. Réveillé un lendemain de cuite vous incarnez un détective amnésique qui doit résoudre un meurtre macabre lorsqu'un homme en combinaison spéciale se retrouve pendu à un arbre derrière le motel où vous résidez. Le joueur est alors plongé dans une ambiance relativement réaliste, les quêtes secondaires se succèdent et les possibilités sont alors multiples. L'histoire avance avec deux moyens très différents. Empruntée aux jeux de rôles (Role Playing Game/RPG) la réussite de jet de dés est nécessaire, pour cela vous choisissez les qualités de votre personnage en accordant des points dans quatre arbres différents : l'Intelligence, la Psyché, le Physique et la Motricité. En fonction de vos qualités, vous aurez accès à des connaissances et des dialogues différents. Pour échanger avec les autres personnages, le dialogue est l'outil favorisé, mais, souffrant de plusieurs problèmes psychologiques, le personnage principal passe aussi une grande partie de son temps à parler à lui-même ou du moins à ses talents. Les dialogues sont amenés d'une manière théâtrale avec leurs didascalies. Les jeux narratifs n'étant pas toujours doublés (c'est d'ailleurs très rare un jeu entièrement doublé) l'existence de précision sur les intonations de voix est plus que bienvenue. Parlons alors de ceux qui ont écrit ces textes, je tiens juste à préciser que les textes sont d'une richesse incroyable et parfois complexes à déchiffrer en anglais, pour autant la localisation (ici comprendre traduction) a été acclamée par l'ensemble des joueurs pour avoir réussi à capter l'authenticité de ce scénario.

L'écriture s'est faite à huit auteurs sous la direction de Robert Kurvitz. Ce dernier est un romancier estonien et grand joueur de RPG. S'il est né à Tallinn en Estonie, il déménage à Londres à la suite du succès relatif de son livre de fantaisie Air sacré et terrible.

On retrouve d'ailleurs ces deux décors dans Disco Elysium, la toile de fond semble provenir d'une peinture sombre de l'ère victorienne britannique. On ressent alors très bien les deux pays dans lesquels Kurvitz a habité. L'histoire se déroule dans la ville fictive de Revachol qui subit l'oppression imposée à la suite d'une rébellion, la ville est alors bloquée entre montée du fascisme et l'appel communiste. Des enjeux pouvant se rapprocher de l'histoire de l'Estonie qui s'extirpe du bloc soviétique en 1990, mais aussi de l'Angleterre plus contemporaine qui connaît une montée de l'extrême droite violente à l'image du reste de l'Europe.

Il est nécessaire de noter que la quasi-totalité de la musique est proposée par le groupe de rock britannique British Sea Power, je ne vais, bien sûr, pas m'amuser à rappeler le passé coloniale et la domination sur les mers de la Couronne.

Et dans tout cela, qu'en est-il du joueur ? La première conclusion à tirer de tout cela est la fatalité de l'illusion du choix. Il est bloqué entre le "tu peux être qui tu veux" du RPG et dans l'écriture du scénario au préalable. De même les jets de dés sont une impasse supplémentaire au déroulement fluide de l'histoire puisqu'un échec empêche l'action/le dialogue. À l'inverse, un jet réussi se solde par un pic de sérotonine puisque votre volonté peut se réaliser. Le joueur est donc constamment en train d'osciller entre joie et déception au milieu des dialogues farfelus. Ne pouvant alors se réjouir du bon déroulement de l'histoire, le joueur se trouve un point d'accroche satisfaisant à dialoguer avec des personnages très justement écrits. De même, l'histoire reste riche en émotion et suscite alors l'intérêt des joueurs qui vont au bout de leur voyage vidéoludique.

Quelle est la volonté de Robert Kurvitz et du studio ZU/AM dans Disco Elysium, ou plutôt qu'elle est la réaction qu'ils attendent du joueur ? Leurs interviews ne s'attardent pas tant sur cet aspect, il faut alors analyser le jeu et les pistes qu'ils offrent pour comprendre cela. Avec la personnalisation possible du personnage principal et les multiples quêtes annexes, on en déduit qu'il souhaite propager un idéal de liberté prise dans les carcans du choix. Le joueur va être forcé d'emprunter un chemin pour accéder à ses fins, devra-t-il devenir raciste, libéral, anarchiste, féministe ? Le joueur souhaite-t-il quitter son poste de détective pour tenter de devenir une Rock Star ? Le joueur peut-il écrire sa propre histoire et faire naître ses propres envies malgré la pensée des développeurs ?

La frustration que ressent le joueur bloqué dans ces carcans n'est-elle finalement pas la même que celle du spectateur qui ne peut acclamer un comédien à la fin d'un excellent monologue ? N'est-elle pas la même de celle qui souhaite brûler la toile blanche du cinéma, car les idéaux du film qu'elle vient de voir sont nauséabonds ?

Cette frustration n'est-elle pas aussi violemment ressentie par celui qui s'empêche de pleurer ou celui qui s'empêche devant une œuvre, car l'analyser avec émotion, c'est s'émanciper de la raison lorsque cette dernière est considérée comme la meilleure qualité de compréhension ?

Quelle école est alors à construire afin d'analyser les œuvres comme chacun le sent ? Si je prêche l'idée d'une école différente pour chacun, je ne peux que vous conseiller de vous approprier les œuvres que vous visionnez. Regardez, jouez, vivez, profitez, soyez partie prenante de l'histoire, présentez vos tripes et votre cœur aux artistes, comprenez ce que vous souhaitez, comprenez ce que vous pouvez et présentez vos raisonnements et vos ressentis sur la place publique. Échangez, confrontez, développez avec autrui. Pleurez, riez, ennuyez-vous si vous le devez, mais je vous en supplie, vivez l'art comme l'acteur que vous êtes. Si le spectacle vous oblige à être spectateur, soyez l'acteur du flot artistique qui se déroule devant vous et subissez ses vagues, la remontée à la surface n'en sera que plus agréable.

C'est du moins ce que je retiens de Disco Elysium, ce jeu qui me frustre plus que tout, mais qui me fait me sentir vivant.

OBSERVEZ!

