

Tack'

1

n°1: Merci



— Sweet
demon —



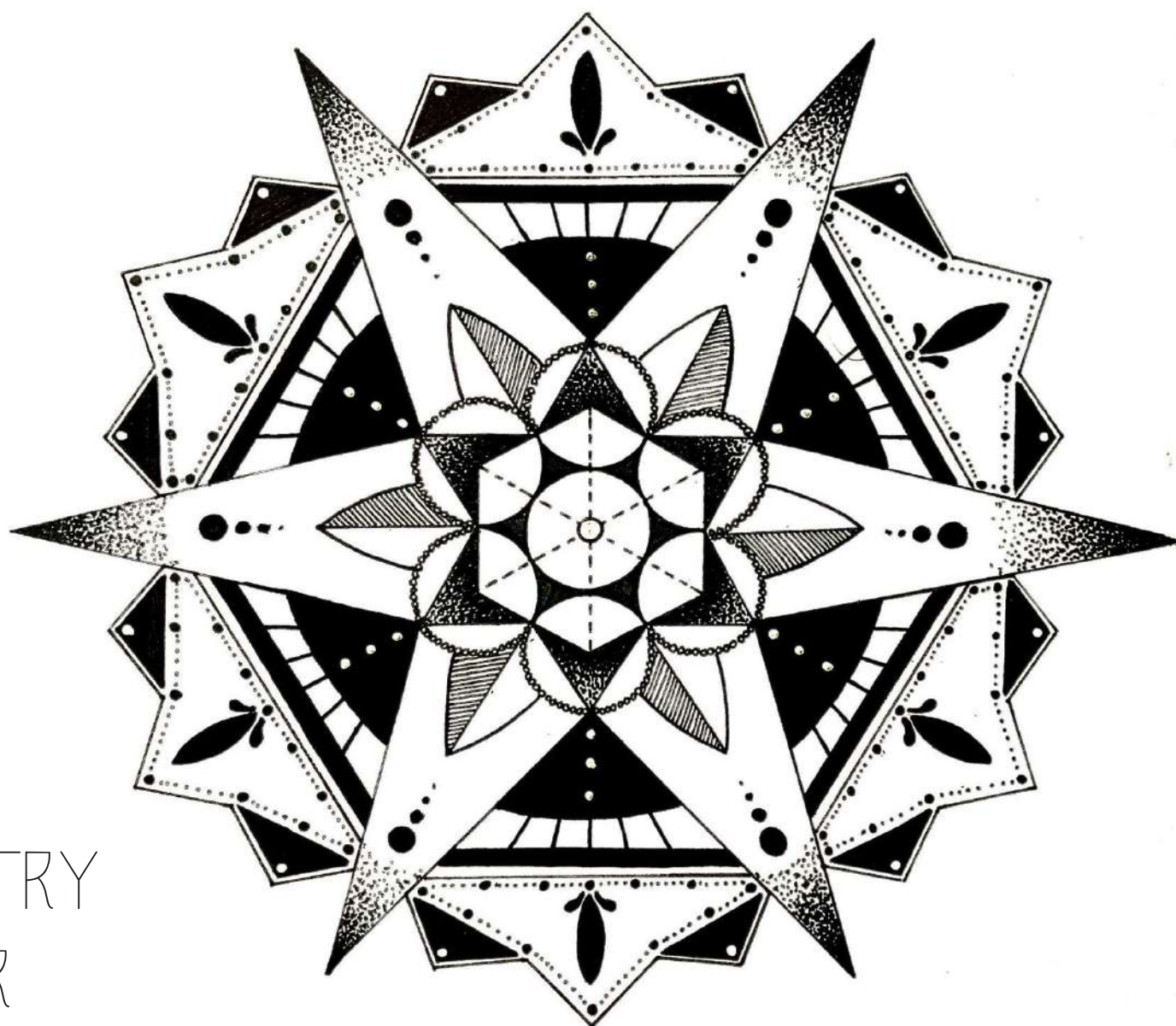
@Sweet_Demon

L EDITO

Il n'y a pas si longtemps de ça, sur les bancs du collège, je rêvassais souvent en cours et je m'imaginais réussir à faire publier un journal. J'étais inspirée par mes cours de français et aux débuts de Zola ou Maupassant qui publiaient leurs histoires petit à petit dans des journaux. Ça me paraissait fou et irréalisable. Pourtant aujourd'hui, j'ai l'immense joie de dire qu'on y est. Il est entre vos mains.

Ce qui est encore plus fou, c'est que mon plaisir permet aux artistes qui suivent de vous montrer de quoi ils sont capables. Cette collaboration qui naît et qui dure est vivifiante pour beaucoup d'entre nous. J'aime l'idée que vous puissiez avoir à lire des points de vue divers et variés sur des thèmes différents, car cela permet d'ouvrir vos esprits à la critique, de débattre et de découvrir sous un nouveau jour l'art et la culture.

À toi qui as pris le temps de saisir ce journal je tiens à te TACK* du fond du coeur : pour ton intérêt, ton temps et ton partage. N'hésite surtout à partager ce que tu vois avec ton entourage. Et si par hasard, tu es intéressé(e) et que tu souhaites participer et te démarquer à ton tour, n'attends plus et envoi un mail à l'adresse suivante : tackjournal@gmail.com



GEOMETRY
STAR

by



@umbinks

UmbInks

SOMMAIRE

2. L'EDITO by Sulpin Noémie.
4-5. GRIS is ART by Villenave Bastien.

6. CULTIVEZ-VOUS by Benetti Eurydice & Chenoune-Liraud Pierre.
7. Illustration de BLYSS

8. ÉCOUTE ÇA CHACAL by Verdier Hugo.
9. SAPERE AUDE by Musset Mayli.

10. Illustration by Mina Luv Chim
11. Illustration by Amélie et remerciements.



BLYSS

GRIS

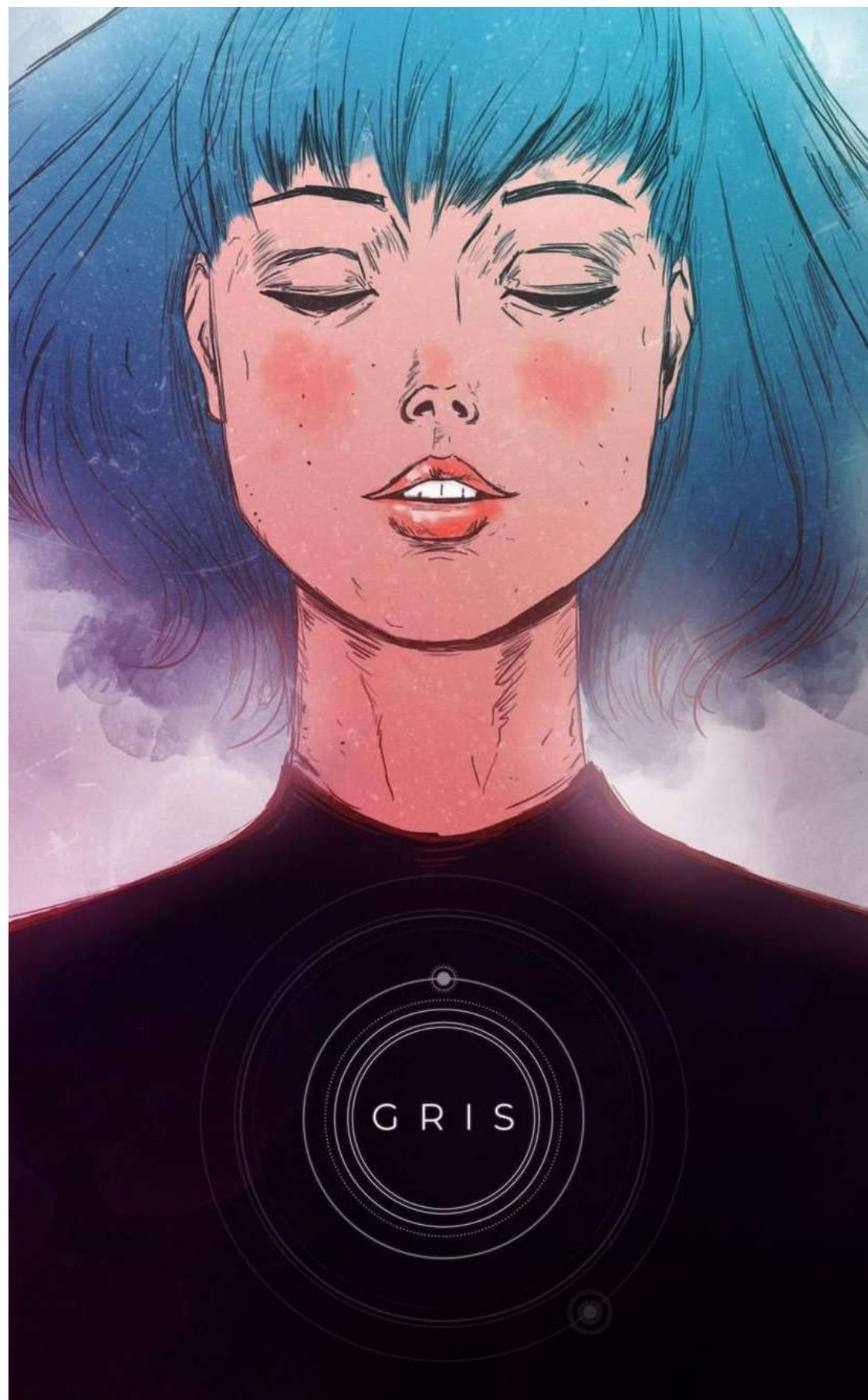
IS ART

En France, en 1993 Bernard Perron donne aux jeux vidéos la qualification de dixième art. Cette qualification est encore contestée et on va se baser sur GRIS de Nomada studio pour démontrer pourquoi cette forme de divertissement est pleinement une forme d'art. Pour décrire GRIS comme de l'art, il est préférable de reprendre la définition de cette appellation. Le Larousse indique : "création d'un objet ou d'une mise en scène spécifique destinée à produire chez l'homme un état particulier de sensibilité, plus ou moins lié à un plaisir esthétique. » On rajoute aussi à cette définition la présence d'un auteur, un créateur nécessaire à la production.

GRIS est un jeu particulier, car il n'y a que peu de programmeur. Pour faire court, un jeu vidéo c'est des lignes de code permettant d'insérer les personnages, les animations et les paysages. Dans chaque jeu il y a une immense majorité de programmeur chargé de faire fonctionner le jeu et quelques designers pour les dessins et l'animation. Ces designers travaillent souvent seulement pour des jeux vidéos. Ce n'est pas le cas de Conrad Roset, dessinateur Barcelonais, ses œuvres ont été exposés dans plusieurs musées. Il n'a jamais travaillé dans le jeu vidéo avant de rencontrer Adrian Cuevas et Roger Mendoza avec qui il fonde Nomada studio. GRIS, au travers de Conrad Roset, se fait le lien entre le cinéma, le dessin et le jeu vidéo. Le cinéma puisque l'on retrouve l'animation et l'histoire. Histoire qu'il raconte avec des visuels semblables à des films d'animations existant, il avoue s'être inspiré de Disney. Le dessin puisque pendant les premiers mois de développement, le studio hésita à dessiner entièrement l'histoire. Ce choix fut abandonné par manque de temps, le travail par tablette graphique à donc souvent été privilégié. Pour le jeu vidéo, c'est simple s'en est un.

En bref, l'art se définit par l'artiste, la photographie de guerre s'est redéfini par Robert Capa, l'architecture Ensuite, l'art à toujours un propos, une volonté particulière, un message à faire passer, Guernica de Picasso souhaite montrer les horreurs des bombardements en Espagne, Into The Wild réalisé par Sean Penn s'efforce de dépeindre la vie de Christopher Jonhson McCandless. est réinventé par Le Corbusier, GRIS se définit lui-même par Conrad Roset.

Nomada studio souhaite parler du deuil en se concentrant sur la vie. La mort n'est représentée que quelques secondes, cinq minutes avant la fin du jeu. On comprend cette volonté seulement à ce moment-là, le jeu nous laisse des pistes, mais on ne peut faire que des suppositions. GRIS est un plateformer, le joueur doit aller d'un point A à un point B. Au cours de son épopée, le joueur va débloquent de nouvelles qualités et rendre de la couleur au monde. On commence dans un monde en nuance de gris auquel se rajoute ensuite du rouge, du vert, du bleu et enfin du jaune.



@couthtonet

On a alors accès à cinq mondes bien distincts tous reliés entre eux par une sorte de hub construit autour d'un arbre géant. Chaque couleur est alors associée à une étape du deuil. Le gris : le déni, ce moment où l'on refuse de croire que ça peut arriver, ce moment où l'on a plus d'énergie, où l'on est incapable d'avancer. Le rouge : la colère, quand on en peut plus de tout garder en nous, que tout ce qui nous reste c'est cette envie de tout casser. Mais cette colère est la seule chose qui permet de nous élever, bien qu'elle soit destructrice elle reste émancipatrice. Le vert : le marchandage, quand on essaye de s'améliorer, de s'en sortir, on fait des concessions, on réussit petit à petit jusqu'à...tomber sur le bleu : la dépression. On a essayé, on a fait tous les efforts du monde, mais nos peurs initiales, notre colère est remontée, elle s'est matérialisée en un poids qui nous fait sombrer si bas. Une fois au fond on n'a plus le choix, le bleu a tourné au noir et on cherche alors une lumière : le jaune, l'acceptation. Ce dernier espoir, celui qui va nous permettre de sortir la tête de l'eau.



Grâce à ses couleurs et au monde dans lequel elles baignent, Nomada Studio nous présente son point de vue et le message qu'il souhaite faire passer. Ainsi, comme dans la peinture, le cinéma ou la photographie le choix des couleurs est primordial pour expliquer une émotion ou un état. Un propos seul ne suffit à décrire un objet comme un art, c'est la description et la mise en scène de ce propos qui permet d'élever l'objet au statut d'œuvre.

Enfin, la subjectivité est une limite de l'art, si l'artiste a une vision, le spectateur en a une autre. Le jeu vidéo est possiblement l'art ayant le plus de difficulté à amener ses joueurs à une signification commune. Puisque chaque joueur est différent, chaque action va être différente.

Certains vont vouloir tout explorer pour prendre tous les collectibles (les mementos/souvenirs dans GRIS) alors que d'autres veulent juste finir au plus vite. De plus, certains vont peut-être trouver les phases d'énigmes et de plateforme difficiles et seront donc moins enclins à voir les sens cachés. Dans GRIS, les étapes du deuil ne sont pas faciles à voir, elles demandent au joueur de faire une action irrationnelle comme se retourner au lieu d'avancer ou plonger au plus profond d'un océan extrêmement sombre. De plus, pour sa compréhension pleine et entière le jeu nécessite une réflexion supplémentaire : qu'est ce que les statues représentent ? Qu'est-ce que la couleur représente ? Qu'est-ce que la voix, principale caractéristique du personnage, représente ?

Ces questions ne sont jamais posées et les réponses ne sont jamais énoncées, c'est le joueur avec son imagination et son interprétation qui écrit véritablement l'histoire. C'est par vce soucis d'interprétation que le jeu vidéo mérite amplement sa place dans la catégorie artistique.

Que serait L'étranger d'Albert Camus si tout le monde le comprenait pleinement ? La Vénus de Milo est-elle seulement une prouesse artistique ou gagnet-elle ses lettres de noblesse par le mystère qui la voile ?

De même pour la poésie, on considère que tous les secrets de Rimbaud ne sont pas trouvés. L'appropriation et la compréhension s'est finalement toujours placé au centre de l'art.

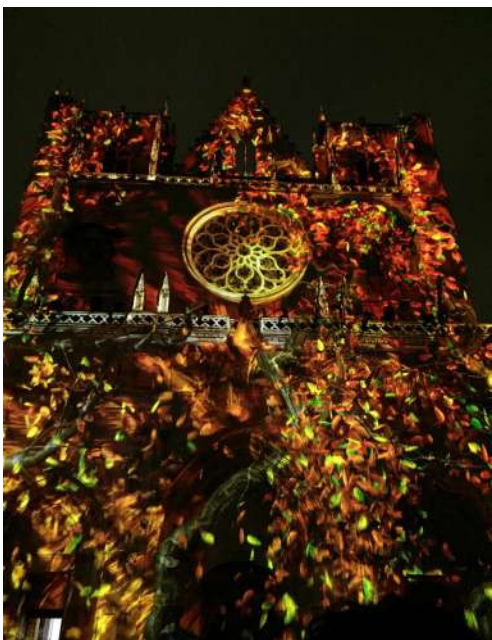
C'est par ce soucis d'interprétation que le jeu vidéo mérite amplement sa place dans la catégorie artistique. Que serait L'étranger d'Albert Camus si tout le monde le comprenait pleinement ? La Vénus de Milo est-elle seulement une prouesse artistique ou gagnet-elle ses lettres de noblesse par le mystère qui la voile ? De même pour la poésie, on considère que tous les secrets de Rimbaud ne sont pas trouvés. L'appropriation et la compréhension s'est finalement toujours placé au centre de l'art.

Ainsi, GRIS concentre toutes les caractéristiques de l'art, un auteur, une vision, une sensibilité et l'appropriation du support par les consommateurs. GRIS est un sujet facile car l'auteur est un illustrateur et que toute la communication peut se résumer à: « c'est beau, jouez. » Moi, ça me suffit pour donner 20 euros à cette quinzaine de personne ayant un talent fou. Les jeux vidéos, ont la capacité de nous faire voyager à travers des paysages magnifiques à l'instar de Journey réalisé par ThatGameCompany, de nous plonger dans des cavernes sombres pour nous conter des histoires à l'image de Hollow Knight développé par Team Cherry, de nous questionner sur l'avenir du capitalisme et sur nos émotions comme le fait si bien The Red Strings Club du trio Deconstructeam. En bref, à chaque émotion, à chaque envie, à chaque besoin, à chaque problème ou à chaque curiosité, l'art à une réponse à nous donner. Les Jeux Vidéos de par leur forme nous apportent tellement, ils nous permettent de devenir de meilleurs personnes, ils nous rapprochent, ils pourraient presque sauver le monde.

BASTIEN VILLENAVE

C U L T I V E Z - V O U S

par Pierre Chenoune-Liraud & Eurydice Benetti



LYON ET SES LUMIERES

A Lyon, durant la période de Noël, ne comptez pas sur la ville pour suspendre de petites guirlandes lumineuses violettes, rouges et vertes. Ne vous attendez pas non plus à voir un père Noël au centre commercial de la Part-Dieu. Non, à Lyon, ayez des attentes plus spectaculaires, voyez les choses en grand, faites preuve d'imagination et d'esprit créatif ... rendez-vous à la fête des Lumières.

Mais la fête des Lumières, qu'est-ce que c'est ?

La fête des Lumières est tout simplement le grand événement qui rassemble tous les lyonnais et les touristes qui ont fait le déplacement pour admirer ça et là dans la capitale des Gaules -comprenez Lyon-, de magnifiques projections lumineuses accompagnées de musiques en tous genres qui font vibrer toute la soirée durant, les rues lyonnaises. Lors de celle-ci, admirez la magie que procurent les somptueuses projections desquelles Disneyland n'arrive pas à la cheville. Mais surtout, n'oubliez pas d'admirer contemporanément les monuments qui servent de toile de fond aux lumières. Découvrez ainsi la grande Cathédrale Saint Jean-Baptiste, le palais de justice et les maisons mitoyennes du Vœux-Lyon qui bordent la Saône, la place Bellecour, l'intérieur du Grand Hôtel Dieu, le Château Lumière (résidence dans laquelle vécurent la famille Lumière), le Parc de la Tête d'Or, la rue de la République, la place des Terreaux et bien entendu ... la Basilique de Notre Dame de Fourvière, illustre édifice, symbole de la ville de Lyon nichée sur les hauteurs de la Colline de Fourvière. Bien entendu, d'une année sur l'autre, de nouveaux bâtiments se retrouvent sous les feux des projecteurs, tandis que d'autres restent dans la pénombre.

Mais alors, d'où vient cette fête mondialement reconnue ?

Originellement, au début de mois de novembre, les lyonnais déposaient un lampion sur leurs fenêtres pour fêter la vierge Marie et l'immaculée conception. Car sachez chers lecteurs qu'à Lyon, on voue une adoration particulière pour la vierge Marie qui domine la ville du haut de la basilique de Fourvière. La légende raconte que cet amour est dû au fait que Lyon, durant la période de peste noire qui sévissait en France, s'est trouvée particulièrement épargnée, des suites de nombreuses prières faites par les lyonnais depuis la colline de Fourvière à cette époque.

Et aujourd'hui, modernité et avancées technologiques obligent, les lampions ont été remplacés par des matériels de grande qualité qui, tous les ans, le temps de quatre jours en décembre, plongent la ville dans une explosion multicolore de lumières et de sons, comme un avant-goût de paradis dans la ville des lumières.

MARCHE ET DEMARCHE

Une histoire de la chaussure

La chaussure, élément de mode incontournable, est à la fois source d'esthétisme et de message. En effet, la chaussure par sa forme, sa couleur, ses ornements : donne des informations sur nous en tant que personne et nous permet de nous définir devant le monde. La chaussure et la démarche sont porteuses d'une fonction taxinomique, en effet on porte une chaussure et on marche, selon son rang social. C'est ainsi que l'on peut dire que l'on ne s'habite pas pour soi, ni tout seul, mais pour appartenir à un groupe social. La chaussure a donc un rôle tout aussi important que le vêtement lui-même où encore l'accessoire, celle-ci doit à la fois s'adapter à la morphologie du pied, mais aussi être une source de beauté et d'idéale.

L'histoire de la mode et plus particulièrement celle de la chaussure commence au 14^{ème} siècle. En effet, fautes de ressources textuelles ou iconographiques, l'histoire de la mode et de la chaussure restent assez floue pour les époques antérieures au 14^{ème} siècle. Cependant, nous savons qu'au début, la chaussure était portée de manière indifférencié, il n'y avait pas de différenciation entre la droite et la gauche. De plus, il faut savoir qu'avant la chaussure était un produit de luxe auquel seul les élites pouvaient accéder. En effet, jusqu'au 20^{ème} siècle, 9 personnes sur 10 portaient des sabots et non des chaussures. La chaussure, produit luxueux, était à l'époque fabriquée chez le sabotiers et demandé une main d'oeuvre ainsi que de nombreuses ressources, ce n'est qu'après l'industrialisation que celle-ci, se démocratise et devient accessible à tous.

Si l'histoire de la chaussure, vous intéresse d'autant plus, je vous propose de vous rendre à l'exposition « Marche et démarche. Une histoire de la chaussure » qui se tiendra au Musée des Arts Décoratifs, du 7 novembre 2019 au 23 février 2020, à Paris. Vous connaîtrez tout sur la chaussure, de sa fabrication, à sa vente dans une boutique jusqu'à son achat et à la manière de la porter. Vous pourrez aussi découvrir la chaussure dans tous ses états, des premiers pas de l'enfance aux chaussures contemporaines de grands designers. L'exposition dispose de pièces légendaires tels que le soulier de Marie-Antoinette ou encore les chaussures de Jesse Owens portés lors des Jeux Olympiques de Berlin, en 1936. Vous découvrirez aussi que la chaussure est un objet de désir, à travers les nombreuses paires fétichistes ou encore à travers le culte du « pied mignon ». Mais vous verrez aussi que la chaussure a une fonction protectrice, car elle couvre le pied à la fois symbolique et matériellement. Vous connaîtrez tout de celle qui vous accompagne quotidiennement dans vos aventures.



BY BLYSS

@_blyss0
@atarix_

BB&FF, Crème
Brûlée et In Silico
recorde



MOI



ECOUTE

La deuxième partie de l'album est plus audacieuse et rompt pas mal avec les premières 20 minutes. Mourn, comme son titre l'indique, nous plonge dans une atmosphère sombre et mélancolique (on retrouve une ambiance similaire avec la guitare tremblante d'Against the Rain, l'avant-dernier morceau). Le plus surprenant reste à venir: un piano fait son apparition dans le final épique d'End of the Line et Everyone Out déborde d'influence pop avec sa guitare acoustique (le rendant très accessible à l'écoute). L'album se clôture sur le quasi-instrumental Middle of March, très bien adapté à une fin de live.

Lysistrata c'est aussi 3 acteurs qui ont des choses à dire. Sur les morceaux, le chant est partagé ("oh bless the miles between our shoes" - "and turn the love inside my skull") ou groupé ("we are floating, slowly drifting out").

On espère que tout ça va motiver un bon paquet de groupe de lycéens et nourrir cette nouvelle génération de groupe français prometteuse.



{Polydor/Interscope}

**Desert Sessions -
Vols. 11 & 12**
{Matador/Beggars}



Le premier morceau Move Together accomplit son rôle introducteur et nous fait rapidement comprendre le caractère imprévisible de l'album. L'atmosphère est étrange avec le chant murmuré de Billy Gibbons (ZZ Top) puis sans suite un riff indus prog aux influences Primus (pas étonnant que la basse fuzzy soit ici joué par un certain Les Claypool). Noses in roses, forever ressemble à une outtakes du dernier QOTSA avec ses multiples guitares et sa structure vague. L'instrumentale raga Far East For the Trees permet d'introduire la guitare acoustique ; très présente sur le morceau suivant If You Run. Ce dernier est composé et chanté par Libby Grace, une chanteuse jusque là quasi-inconnue, et frôle le post-rock avec des solos bruitistes.

Crucifire ouvre la deuxième partie de l'album ; il est court, intense, chanté avec énergie et dans les aigus par Mike Kerr (Royal Blood) et s'apparente à une expérimentation punk de Queen ("I say burn, put me on - Fire"). Le morceau le plus improbable Chic Tweetz ouvre avec la voix délirante du mystérieux Töörnst Hülft et du comédien Matt Berry ; deux amateurs qui semblent s'éclater sur ce psychédéisme absurde. Le morceau serait même trop drôle pour se retrouver sur Yellow Submarine ou un Zappa des sixties oublié. L'avant dernier morceau Something You Can't See, chanté par Jake Shears, est probablement le plus pop avec un refrain à la Beach House ("My Imagination, gets the best of me") et des guitares raisonnantes. L'album se termine sur Easier Said Than Done, d'abord triste et dramatique ("only give a little bit - take it all, take it off" avec un chant en duo) à la Nick Cave puis se réveille pour un final épique (à noter aussi la batterie impeccable de Carla Azar).

Chaque pièce est unique dans cette collection hétérogène ; il n'est pas étonnant de ne pas accrocher à ces deux volumes dans leur globalité par rapport à la musique comme aux lyrics (qui sont le point faible ici). On reste toujours attiré par ce mashup d'artistes d'âges différents et isolé.e.s dans le désert - ou on préfère attendre les prochaines créations de Josh Homme.



Atriyos - Lumière
noire (part et 2)

{self-released}

par
HUGO
VERDIER



Angel Olsen - All
Mirrors

Jagjaguwar



Les deux singles du duo bordelais s’opposent et se connectent comme deux hémisphères. Le premier est, peut-être paradoxalement, le plus aventureux et prend des risques : Le voyageur de la Terre (« tu crèves comme un rat dans ton pays natal ») dévoile un riff raga et s’éveille avec des percussions, tandis que Rendez-vous et Un dimanche s’aventurent du côté du jazz et du music hall. A l’inverse le deuxième laisse découvrir une instrumentation plus riche ; le piano se partage le riff de L’amour réinventé avec des guitares saturées et un orgue apparait sur Un bruit qui danse (« qui te fera tourner la tête {...} et il te fout en transe »). Le dernier morceau, ouvrant par des accords inquiétants, est le plus captivant avec ses jeux de mixage sur une voix accélérante et son final baroque (Hémispheres). Que nous laisse penser ces deux singles? On est pris par cette balance piano et guitare, presque une opposition entre le savant et la pop, entres la lumière et le noire, avec des textes complexes (peut-être trop) mais parfois si direct. On perçoit une progression au fil des 6 morceaux, l’instrumentation semble de plus en plus prise au sérieux et les mots s’intègrent mieux ; preuve en est avec le dernier morceau qui est représentatif du potentiel du groupe.

Pour ce qui est de la suite on espère que ces poètes reprendront bientôt leur crayon.

R
e
t
r
o
u
v
e
z
s
o
n
E
P

s
u
r
r
o
u
n
d
c
l
o
u
d

Toute comparaison avec Kate Bush est autorisée ; car Angel Olsen fait partie de ces artistes à la voix presque bizarre, multi-formes et si difficile à fredonner. Elle nous le prouve de nouveau sur son quatrième album All Mirrors, toujours aussi art pop.

Il ouvre avec le dramatique Lark et cette voix dangereusement puissante, que l’on retrouve plus tard sur Impasse (qui évoque le rejet, l’énervement). Une voix qui à l’inverse fait preuve de douceur sur le morceau suivant : Tonight qui donne l’envie de solitude (“I like the life that I lead - Without you”). Elle joue le rôle d’un instrument sur New Love Cassette où elle monopolise la mélodie. Et surtout une voix qui joue des ossibilités du studio en s’étirant et en se tordant sur All Mirrors et Spring.

Pour ce qui est du son, cet album embrasse la chamber pop où les cordes dominant toute la production et captivent sur ces passages instrumentaux (un bel exemple avec What It Is). Cela en plus d’une belle touche trip-hop : boites à rythmes (Too Easy), percussions, claviers et une basse au rôle souvent décisif et des influences progressives (une guitare acoustique se mêlant à une caisse claire galopante sur Summer). Il termine sur le jazzy Endgame qui laisse place aux cuivres et bois (“I needed more than love from you” - l’occasion de penser à ces gens qui nous connaissent mieux que tout) et la balade sixties Chance et son piano lo-fi suivie d’arpèges romantiques

(“Why don’t you say you’re with me now - With all of your heart?”). Cet album cherche la rupture, le changement et ce mélange étrange des genres mais garde des aspects familiers. Car peut-être il est difficile de se sortir de ses habitudes, de ses erreurs qui se répètent, même si fatalement notre reflet change, chante Olsen.

LES MENTIONS HONORABLES

Big Thief - Two Hands {4AD} : le mixage nous donne l’impression d’assister aux répétitions du groupe dans une forêt américaine - le talent et la voix d’Adrianne Lanker est toujours au rendez-vous, un album à écouter.

SBRBS - By Lust & Gold {self-released} : premier EP pour les rennais-es, une petite collection de morceaux lourds, fuzzy, aux voix puissantes - sauf exception pour la reprise folk en final, on attend avec impatience les futurs projets.

Nick Cave & The Bad Seeds - Ghosteen {Ghosteen/Bad Seed} : Nick Cave fait partie de ces rares artistes classic rock à continuer de nous offrir des pépites innovantes, un bon exemple avec ces plus d’lh de morceaux lents, dominés par les claviers et chantés avec détresse.

Swans - leaving meaning. {Young God Records} : sans surprises un album long et complet, mais beaucoup plus doux que ses prédécesseurs, il ne surpasse néanmoins pas le terrifiant To Be Kind qui aura marqué la décennie.

Matana Roberts - COIN COIN Chapter Four: Memphis {Constellation} : l’un des meilleurs album de la décennie pour ce qui est de la musique expérimentale et de l’avant- jazz, un classique du genre.

Leprous - Pitfalls {Inside Out} : un album audacieux qui a dors et déjà divisé les fans de prog metal - ici Leprous mélangent leur style habituel avec des éléments pop, new wave, trip-hop et pas uniquement au niveau des instruments - c’est des prises de risques que j’aime.

Ana Frango Elétrico - Little Electric Chicken Heart {RISCO dist. Tratore} : un authentique mélange de chambre pop, jazz fusion et de musiques latines avec une touche personnelle bien marquée, une belle surprise du mois d’octobre.

Hemeroplan - Hemeroplan (self-released) : un groupe indie de prog metal qui nous rappelle que le genre est immortel est en constant renouvellement - à surveiller de très près.

Lightning Bolt - Sonic Citadel {Thrill Jockey Records} : du noise captivant, surprenant et une voix brouillon sur fond de château fort coloré, un album qui nous marque de par l’énergie dégagé.

The Schizophonics - People in the Sky {Pig Baby Records} : un groupe de garage rock aux influences sixties encore rempli d’énergie et toujours efficace.
Iguana Death Cult - Nude Casino {Innovative Leisure} : un groupe qui s’éloigne de la mouvance actuelle du garage noise pour des morceaux plus post-punk et subtile, à surveiller de près.

Blood Incantation - Hidden History of the Human Race {Dark Descent Records} : un mélange habituel de death et de prog metal - on est captivé par les passages ambiants qui rappellent bien le caractère conceptuel de l’album - meilleur album de metal de l’année sans hésitations.

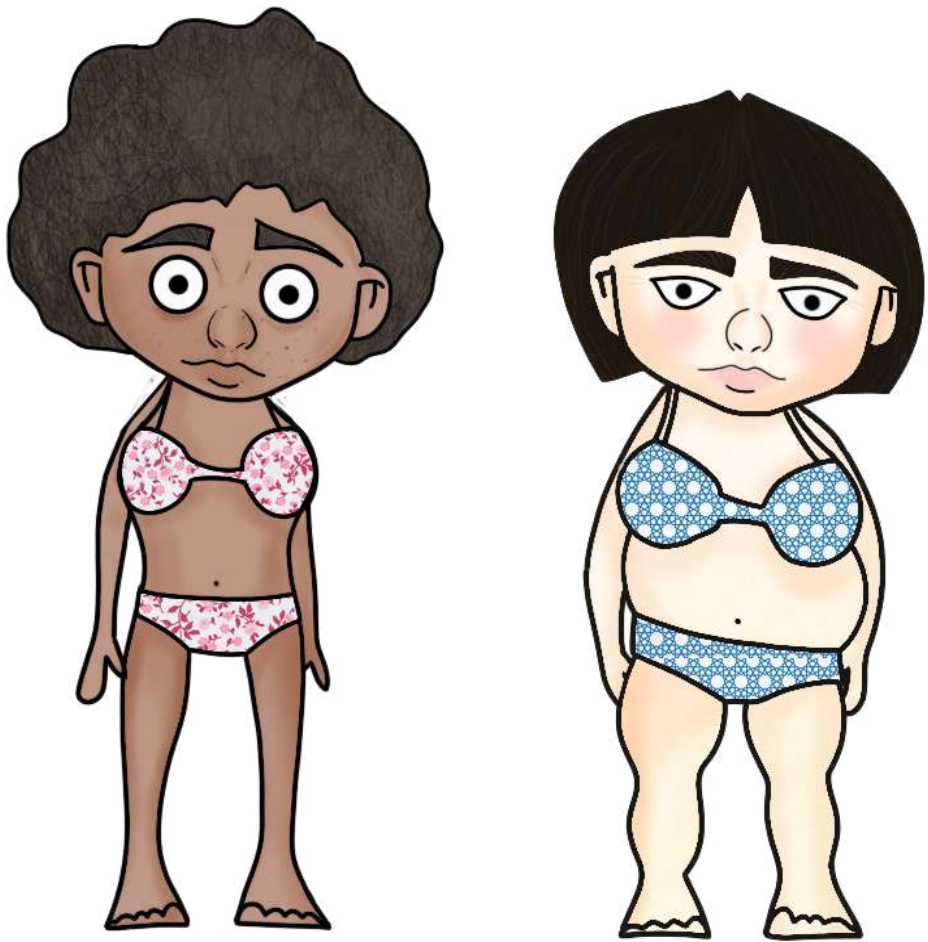


illustration by
MARINE

S A P E R E A U D E by Mayli Musset

Cet été, le site pornographique xHamster a dévoilé sa représentation de la femme parfaite : une eurasienne bisexuelle et, bien entendu, épilée intégralement. Nommée Shy - parce qu'une femme soumise est toujours plus attirante - elle n'aurait qu'un unique désir : donner du plaisir à l'homme. Pourtant, d'après les rapports annuels de Pornhub, ce sont bien 29% des spectateurs de pornographie en ligne qui sont des femmes en 2018, même si cette industrie en plein essor ne cherche pas à leur plaire - si ce n'est par la création de la catégorie female friendly sous-entendant que les goûts sexuels ne seraient qu'une affaire de genre ou de sexe. Prendre en compte la place des femmes dans la pornographie, c'est avant tout écouter ce qu'ont à dire les travailleuses du sexe qui restent les grandes oubliées du mouvement #metoo et du féminisme en général. Depuis les années 1980, un féminisme pro-sexe intègre dans ses discours la capacité de discernement des actrices pornographiques, dans une volonté de dédiaboliser et de désexualiser le corps de la femme, cet objet qui serait voué au plaisir masculin.

Au quotidien, les sites pornographiques populaires ne publient en effet qu'une catégorie de rapport sexuel, brutal et violent envers la femme, qui se normalise et dans lequel l'expression du consentement est toujours absente comme si la communication sur ce point fondamental manquait d'érotisme. C'est justement la domination des hommes qui est devenue sexy, le contrôle du corps de la femme reste marqué : la fellation interdite il y a quelques décennies, devient obligatoire aujourd'hui. Miroir de la domination des hommes, la récupération féminine du média pornographique permettrait de rendre compte d'une plus grande diversité de corps, d'expériences, de désirs. Car oui, « ce qui est passionnant avec le porno, c'est la diversité » affirme Olympe de G., réalisatrice de pornographie alternative.

Cependant, la pornographie n'est pas socialement perçue comme une partie du cinéma, ce qui empêche la détermination de règles qui encadreraient cet art. La frontière est pourtant trouble si l'on regarde le film dramatique Love de Gaspar Noé, dans lequel les premières minutes sont consacrées à un rapport hétérosexuel totalement dévoilé. De plus, la pornographie est bien, dans les faits, une section du septième art : des acteurs consentants jouent un rôle devant une caméra et sont rémunérés pour leur prestation. Mais réglementer cet art considéré comme tabou s'avère bien difficile, tant ce serait reconnaître son importance grandissante.

Protéger les travailleuses du sexe est néanmoins crucial quand le discernement entre désir et consentement n'est pas clairement admis par tous : les actrices peuvent bel et bien subir des agressions sexuelles lorsque les pratiques qu'elles avaient autorisé initialement ne sont pas respectées par un tiers. Par ailleurs, il faut accepter que le consentement ne soit pas synonyme de désir de l'autre : entreprendre un rapport sexuel peut avoir une visée heuristique ou pécuniaire et pas nécessairement le plaisir en soi, ce qui n'enlève en rien le consentement à l'acte. Pour Ovidie, réalisatrice du documentaire Pornocratie en 2017 « la meilleure chose qui puisse arriver au porn, c'est qu'une réglementation soit mise en place » face à la baisse tendancielle des salaires et à l'augmentation des IST liée à la paupérisation du secteur. Lou Charmelle, actrice porno, aimerait quant à elle que « cette profession soit reconnue en France de la même manière qu'elle l'est aux Etats-Unis », ce qui autoriserait le recrutement d'agents s'occupant de la sécurité ou de la tarification, impossible en France car considérés comme des proxénètes.

Apporter son soutien aux travailleuses du sexe infantilisées n'est possible qu'en s'indignant des conditions de travail précaires d'un milieu fortement contraint par la rentabilité économique, mais aussi en changeant nos habitudes de consommation. La France, sixième consommateur au monde de pornographie en ligne, se tourne de plus en plus vers une pornographie éthique dans laquelle les rapports sexuels sont exploités sous un angle artistique réfléchi, ce qui la rend beaucoup plus excitante que les vidéos mainstream. Erika Lust est une réalisatrice suédoise dont le contenu s'aligne justement sur une exigence morale plus responsable. L'artiste a reçu de nombreuses récompenses du Feminist Porn Awards et deux prix du Festival International du film érotique en proposant un contenu cinématographique de qualité fondé sur une esthétique nouvelle qui valorise la diversité tout en appliquant des conditions de travail sûres et en rémunérant ses salarié.es plus équitablement. Mais comme dans tout genre de cinéma, une participation monétaire du spectateur est nécessaire pour une production qualitative et juste, c'est pourquoi son oeuvre Projet X confessions, commencée il y a plus de 10 ans, est accessible pour 16,95€ par volume de 10 courts métrages. Une pornographie par les femmes et pour les femmes se dessine.



everything
is
fine

MINA
LUV
CHIM



Terorima

08/08/18

Amélie

1

*MERCI (suédois) aux membres qui ont participé à ce numéro et qui participent à l'association et son essor dans le monde culturel : Pierre Chenoune-Liraud, Blyss, Eurydice Benetti, Bastien Villenave, Hugo Verdier, Mayli Musset, Théo Toussaint, Nolwenn Scouarnec, Mina Luv Chim, Sweet Demon, Umberto Stephan, Emma, Pauline, Mathilde, Léandre, Marine, Ekaitz, Maxime

MEILLEURS VOEUX

