

TACK



ALICE LECLERCQ

Numéro 14 : NOIR ET BLANC

SOMMAIRE

2. OURS

3. Illustration de  @arche_de_noee

4. Chronique cinémar d'Heolruz
Entre le Ciel et l'Enfer de Kurosawa Akira.

5. POSTER :  @blyss_art

6. Jeux vidéos : Lucas Pope la dénonciation en nuances de gris ; Bastien Silty.

7. COMICS : Pourquoi faut-il lire des comics en noir et blanc ? écrit par Théo Toussaint.

ILLUSTRATION de  @peydrawz

8. Photographies de Juliette Miglierina-Hardy.  @juliette_mglh

9. SAPERE AUDE : Comment le symbolisme des couleurs participent aux biais raciaux ; Mayli.

10. THÉÂTRE : La Lumière au théâtre par Charlotte Ducloux.

11. ILLUSTRATION : Alexandre Quichaud
@flash.lapin 

UN GRAND MERCÌ À :

Alice pour sa couverture et à Blyss pour son poster. À Olivia et Pauline pour leur travail de relecture. Merci à nos petites mains, Mariette et Charlotte pour sa période de stage et son article sur le théâtre. Merci à Heolruz pour sa critique cinématographique de qualité et du choix original des œuvres qu'il présente. Merci à Léandre pour sa première participation artistique et à Mayli pour sa chronique société. À Alexandre pour son retour dans l'illustration de nos numéros, à Bastien qui revient avec une critique de jeux vidéo (ça nous avait manqué). Merci à Mayli pour sa première apparition illustrée, ainsi qu'à Juliette qui nous propose de nouveaux visuels poétiques. Merci à Théo pour son article comics et à Mimi pour son illustration et pour la mise en page du numéro.

Merci au Crous, à la Mairie de Pessac à l'Université Bordeaux Montaigne et à la Mairie de Bordeaux pour leur confiance.







ENTRE LE CIEL ET L'ENFER

- 1963 - Kurosawa Akira
par Heolruz

Dans ce volume sur le noir et blanc les opportunités sont nombreuses dans le cinéma et ce registre n'a pas été oublié après le passage à la couleur ce qui permet d'avoir un répertoire large et surprenant. Malgré tout j'ai choisi une œuvre d'un réalisateur très connu, il s'agit d'Akira Kurosawa. Je me dois de faire un petit passage sur sa vie pour comprendre l'héritage qu'il laisse au travers de son cinéma.

Akira Kurosawa est né en 1910 à Tokyo dans une famille aisée, son père issu de la tradition samouraï donne à ses enfants une éducation rigoureuse basée sur l'effort physique mais surtout une éducation aussi

autour de la culture occidentale et plus particulièrement celle du cinéma. Issu d'une famille nombreuse, Akira Kurosawa va se rapprocher d'un de ses frères qui travaille comme benshi (compteur, raconteur, de films muets) tandis que lui se destine à une carrière de peintre suivant les techniques et les savoirs occidentaux. Malheureusement il échoue dans cette vocation, son frère rencontre lui aussi des difficultés financières et met fin à ses jours avec sa compagne en 1933. Akira Kurosawa fut très marqué par cette expérience d'autant plus qu'il perd un second frère aîné quelque temps plus tard. Suite à cela il tente sa chance comme assistant réalisateur dans les studios cinéma et est recruté chez le futur Toho dans lequel il gravit les échelons petit à petit et où il se fait remarquer par un réalisateur influent Kajiro Yamamoto. Ses premiers films sont diffusés pendant la seconde guerre mondiale et à l'issue du conflit Akira Kurosawa doit faire face à la censure américaine sur les œuvres japonaises. Il rencontre de nombreux succès avec l'Ange Ivre (1947) où explose à l'écran Toshiro Mifune, celui qui devient l'acteur fétiche d'Akira Kurosawa. Suit Les 7 samouraï oeuvre nationalement et internationalement reconnue puis Vivre dans la peur et Les salauds dorment en paix, bien entendu ce ne sont pas les seules, la filmographie d'Akira Kurosawa est très fournie et on peut diviser son cinéma en au moins deux catégories même si il existe des sous catégories spécifiques. D'un côté nous avons le cinéma spectacle et de l'autre plus personnel. D'un côté nous avons les œuvres sur des thèmes plus historiques, sur les guerriers du passé, tandis que de l'autre nous avons des œuvres plus actuelles, qui critiquent les penchants de la société, les lançements des bombes atomiques dans le pacifiques et les répercussions de la peur du nucléaire (Vivre dans la peur - 1955).

L'intrigue est plutôt basique, Toshiro Mifune joue le rôle d'un actionnaire d'une entreprise de chaussure : Gondo. Il tente de prendre le dessus sur les autres actionnaires par un montage financier complexe. Il doit pour cela se mettre en difficulté économiquement lorsque un étrange coup de fil retentit dans une luxueuse villa. La maison est luxueuse, elle possède toutes les avancées technologiques à savoir un double accès au téléphone, du mobilier épuré et une position qui n'est pas anodine par rapport à la ville. Elle se situe en haut d'une colline et contraste par son rayonnement (grande baie vitrée, murs blancs) avec la ville, les bas-fonds dans lesquels on se plonge petit à petit dans ce thriller. L'inconvénient principal de ce film c'est la qualité de l'image, comme tous les films en noir et blanc et donc le voir dans une qualité optimale est un très grand avantage car les films d'Akira Kurosawa sont avant tout des chefs d'oeuvre de photographie.

Et c'est une référence pour de nombreux films et de nombreux réalisateurs et de nombreuses réalisatrices.

On débute ainsi le film presque dans un huis-clos, une scène de 56 minutes tournées dans une seule pièce. Toute l'intrigue se développe dans une pièce, les allées et venues introduisent des personnages et une ambiance particulièrement pesante, on a l'impression d'étouffer dans cette pièce orientée plein sud où les rideaux sont tirés et une chaleur semble peser dans l'atmosphère. Les enjeux moraux apparaissent rapidement sans qu'on en sache bien trop sur les personnages antagonistes, il s'agit d'un thriller même si ce film nous interroge sur bien plus de points. Toutes les œuvres cinématographiques ne peuvent pas être analysées socialement de la même manière mais il faut reconnaître pour une grande partie que ce sont des formidable objets géographiques et sociologiques.



Il y a une autre particularité, ce n'est pas un film à 100% noir et blanc, il y a une scène très courte où de la couleur rose apparaît sortant d'une cheminée. C'est un moment clef et on peut saluer l'audace et imaginer la surprise dans ce décor très lumineux où les couleurs sont très puissantes et singulières. On se situe alors encore surplombant la ville, les habitations, les individus inconnus qui grouillent comme l'usine et les employés qui travaillent pour l'entreprise de chaussures. Dès ce moment s'engage une course contre la montre où les deux mondes vont se rencontrer.

On peut revenir sur le titre du film qui en français nous donne Entre le ciel et l'enfer qui est intimement lié aux destins des personnages entre critique des conditions sociales où les personnages qu'ils soient riches ou pauvres sont extrêmement bien écrit. La complexité des personnages et les liens avec les liaisons entre le ciel et l'enfer permettent à chaque personnage d'acquérir un destin particulier mais où la distance qui les séparent est grande. Le point de rencontre dans la marrée humaine de la ville, dans les festivals, les bars et les dansent puis dans les bas-fonds où la misère se retrouve sous la terre, invisible jusque là. La rencontre est troublante, les policiers se heurtant à l'infortune des gens. On aura eu dans ce film vu un véritable voyage, nous avons descendu le promontoire sur la ville pour se rendre en train vers la mer puis nous sommes allés dans la ville, dans l'usine puis dans les lieux de festivités et les endroits en marge, les pièces sombres et reculées. Le film se termine enfin entre la rencontre du personnage principal, Gondo et l'antagoniste. Une discussion qui marque Gondo durement.

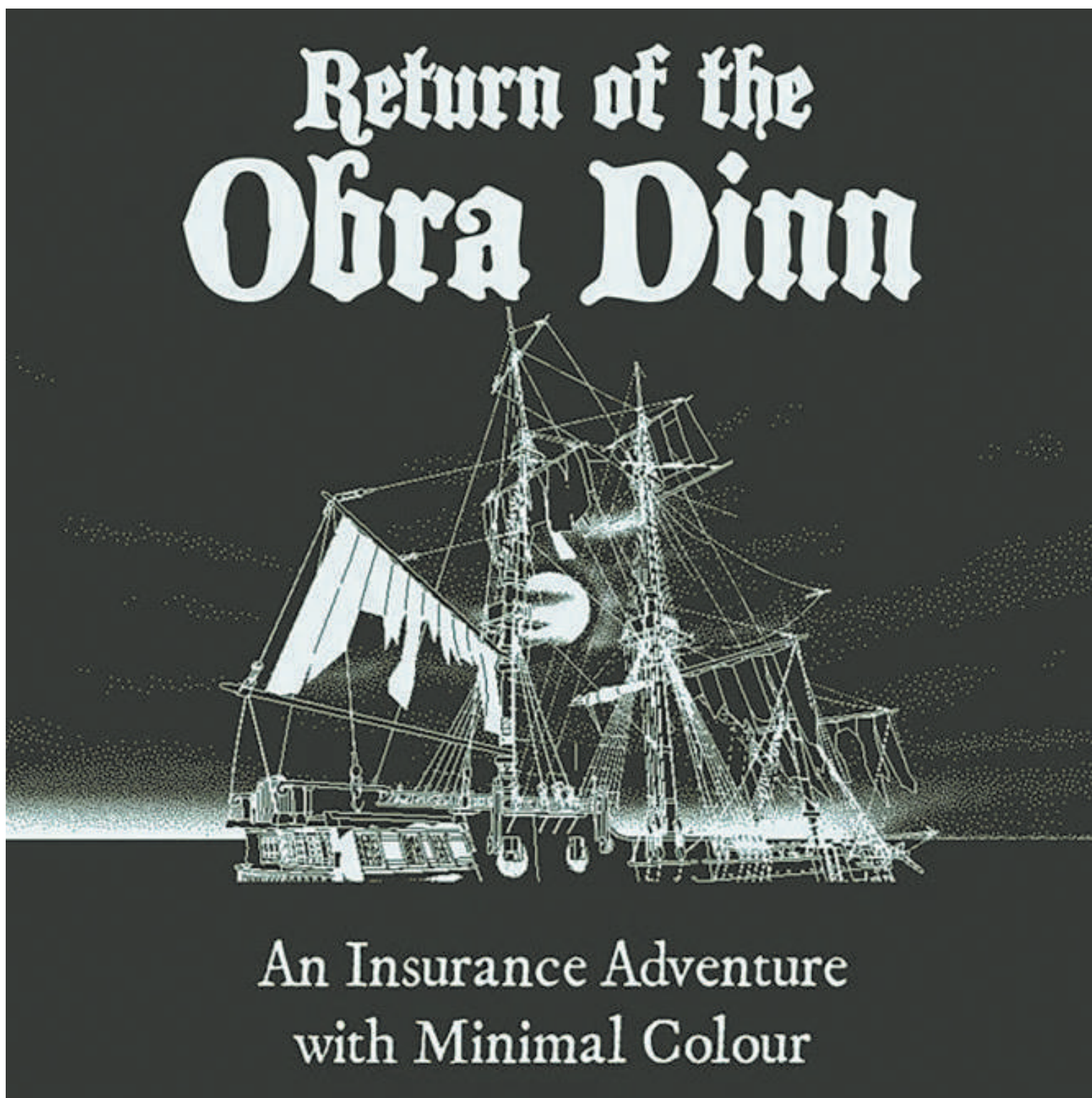
En somme on peut s'interroger sur ce film et se demander si ce n'est pas l'un de ses films les plus réussis, à mon avis c'est sur le plan technique peut être le plus réussi, scénaristiquement tout autant. Malgré cela, la folie apportée par les rencontres au cœur des bars où l'on écoute de la musique américaine et on se rend compte à quel point ce film permet une analyse géographique de la ville japonaise en 1963. La société se divisant entre une réussite industrielle basée sur une optimisation des moyens de production inhérente au capitalisme où l'exploitation des travailleurs les maintient dans la pauvreté. Les espoirs d'une société où la culture américaine s'étend dans les foyers, les lieux de sociabilité et les interactions avec celle-ci. On peut noter l'importance du train, les plans sur la rame automatique qui semble être le shinkansen de série 0 qui a été mis en service en 1964 ce qui est troublant puisque le film est sorti en 1963 ce n'est pas anodin, il a joué un rôle extrêmement important dans les liaisons des régions et des territoires au Japon. Permettant l'essor de nombreuses activités, la mobilité grandissante des individus.

Enfin comme court métrage je vous propose La Jetée (1962) de Chris Marker, il fallait une oeuvre qui s'accordait bien avec Entre le ciel et l'enfer par conséquent dans celle-ci on observe après une catastrophe nucléaire comment s'organise la vie des humains, contraint à vivre sous la terre dans des souterrains. Ce qui nous rapproche dans le thème du film d'Akira Kurosawa Vivre dans la peur (1955)..



LUCAS POPE, LA DÉNONCIATION EN NUANCES DE GRIS.

par Bastien Silty



Pour reprendre où nous nous étions quittés dans notre présentation des créateurs indépendants et de l'ensemble de leur ludographie. On va passer d'Edmund McMillen à Lucas Pope. D'un américain à l'autre, d'un récit cartoon à un récit humain.

La ludographie de Lucas Pope se concentre en deux jeux : Papers, Please. (2013, Windows, Mac, Linux et Ipad) et The Return of the Obra Dinn (2018, Windows, Mac, Xbox One, Playstation et Switch.)

Papers, Please est un jeu dont je n'aurais jamais parié sur la réussite, le-a joueur-se incarne un agent de l'immigration à la frontière du pays imaginaire de l'Arstotzka. Entre chapkas, fraîcheur et armes à feu, c'est une Russie totalitaire qui est dépeinte ici. Ce sont donc les questions de l'entrée clandestine, des relations internationales centrées sur la vie d'un poste-frontière qui forment le squelette du jeu. Je n'ai pas l'impression que ce sont les sujets favoris des G@M3RS. Cependant, le jeu fut d'une telle réussite que Lucas Pope put vivre de ses bénéfices jusqu'en 2018 et aussi jusqu'à la sortie d'Obra Dinn. La réussite est telle qu'un court-métrage russe paraît sur Steam et Youtube en 2018 par les réalisateurs Liliya Tkach et Nikita Ordynskiy.

The Return of the Obra Dinn est quant à lui un jeu d'enquêtes où vous incarnez un-e expert-e de la Compagnie britannique des Indes orientales chargé de retourner sur ce bateau ayant fait naufrage après plusieurs tragiques événements. Vous êtes chargé-e alors de comprendre comment chacun des 60 passager-ères quittent ce monde. C'est donc en remontant dans le temps et en se faisant observateur discret à l'aide d'une montre à gousset magique et d'un registre plus que complet que vous devez déterminer qui est mort. Comment ? Par qui ? Quoi ? Comment ? Et où dans le bateau ?

Comme en témoignent les images des jeux, le joueur se balade principalement dans des nuances de gris où l'on ne sait véritablement qui joue. Est-ce le joueur qui, derrière son écran écrit son histoire et choisit le futur de chacun, ou est-ce plutôt Lucas Pope qui se joue de nous ?

Dans Papers Please, vous avez une vingtaine de scénarios différents, 17 menant à un game over à cause de vous, de l'argent, du gouvernement ou de votre famille. Le seul game over véritable dans Obra Dinn est si, à force de prise de tête, vous décidez d'abandonner le navire et ne pouvez savoir qui est qui. Bien que ces deux jeux soient une véritable aventure, le déplacement reste fortement limité. Bloqué dans son poste-frontière, notre héros national nous fait ressentir ce besoin de sortir, de voir le monde autour. Seuls des titres de journaux nous font imaginer le monde extérieur : un paysage maussade vraisemblablement gris, les ravages de la guerre se faisant encore ressentir grâce à des descriptions plus que brèves.

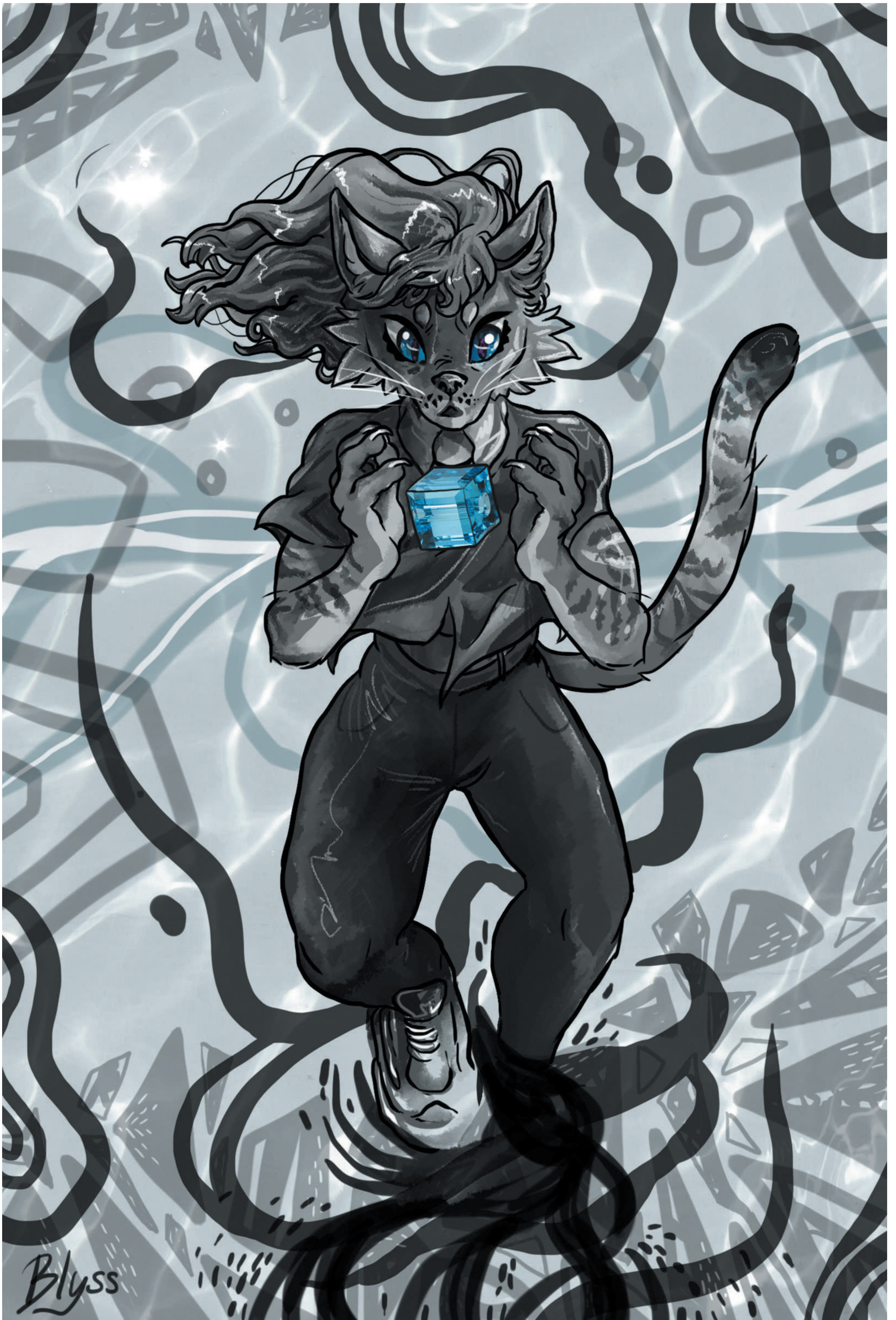
À bord de l'Obra Dinn, le déplacement est certes limité, mais reste possible sur les trois étages du bateau : le pont principal, le pont supérieur et le pont-batterie. En retraçant l'histoire du navire, ce n'est qu'une succession de morts qui défile devant vos yeux : des marins fusiliers, des matelots déchiquetés, des gabiers écrasés par un chargement mal ficelé. Vous vous en douterez, mais la joie n'est pas le sentiment principal qui dégage de ces jeux. Au contraire, la tristesse vagabonde hante ces murs. Un véritable sentiment de claustrophobie se développe au fur et à mesure des heures passées à inspecter.

Ces deux jouent nous poussent à faire un véritable travail d'enquête directement sur le terrain) Tel le meilleur des agents de police, nous sommes soumis au contrôle d'identité tous les jours, à la recherche d'anomalies. La recherche de criminels notoires s'intensifie et notre vie ne devient que calvaire dans Papers, Please. Tel le meilleur fonctionnaire de police, nous sommes partie prenante de la politique du chiffre. Un cadorn de l'armée Arstotzke vient assez rapidement vous voir pour vous inciter à envoyer du monde en prison. Redevable, il vous rémunérera pour vos services. Enfin, tel le meilleur des policiers vous ne penserez qu'à votre condition bien assise et acceptez, car après tout, il faut bien améliorer votre équipement et votre foyer. Vous avez été choisi par ce bon état pour avoir ce poste, vous allez tout faire pour le lui rendre bien. N'est ce pas ?

Dans Obra Dinn, bien que vous soyez là aussi commissionné-e, c'est pour votre fonction d'expert-e en assurance. Bien qu'il ne vous révèle pas ses volontés, vous acceptez ce contrat et enquêtez sur le morbide essaim des passager-ères. Étant un des seuls rescapés, votre employeur souhaite faire évaluer la somme totale de la perte afin d'être remboursé par la Compagnie des Indes Orientales. Il doit aussi s'assurer qu'il n'est à l'origine d'aucun.e.s des morts du navire.

Cependant, dans ces univers aussi froids que la Sibérie se dégage une lueur d'espoir. Des activistes souhaitent renverser le régime totalitaire confortablement installé en Arstotzka, sans connaître véritablement leurs volontés. L'Obra Dinn dans sa funeste destinée a pu épargner quelques âmes de passage sur ces planches. À l'image de McMillen (dont sa ludographie est développée dans le TACK - Osez) le bonheur ne ressort pas de ses œuvres, mais laisse cependant entrevoir un plaisir certain d'avancer par à pas dans ces tragiques épisodes. Papers, Please et Return of the Obra Dinn subliment cependant un paradoxe vidéoludique : le joueur est en capacité de choisir ce que le créateur a au préalable décidé pour lui. Un paradoxe qui se développera dans l'article du mois prochain centré sur le travail de William Pugh et Davey Wreden : The Stanley Parable, un mod de Half-Life 2.





Blyss

POURQUOI FAUT-IL LIRE DES COMICS EN NOIR ET BLANC ?

par Théo Toussaint

La couleur est une composante importante à la lecture d'un comic book. Elle permet de sublimer l'action ou donner une sensation de profondeur au sein des cases. Mais que se passe-t-il quand on retire le travail du coloriste pour souligner le rôle de l'encreur ? Les comics sont-ils initialement conçus en noir et blanc ?

Le noir et blanc renouvellent la lecture d'une œuvre.

L'artiste-peintre Vassily Kandinsky, pionnier de l'art abstrait au XXe siècle, publie l'ouvrage *Du Spirituel* dans l'art et dans la peinture en particulier en 1910, dans lequel il théorise sa conception de l'art autour de la "nécessité intérieure". Pour décrire sa vision, il utilise une métaphore : "En règle générale, la couleur est donc un moyen d'exercer une influence directe sur l'âme. La couleur est la touche. L'œil est le marteau. L'âme est le piano aux cordes nombreuses."

Pour composer une bande-dessinée, il faut pouvoir compter sur une chaîne de production, où le savoir-faire de chacun des artistes va s'imbriquer dans un ensemble cohérent. Le/la dessinateur.rice esquisse les visuels, l'encreur.se sublime les traits et le/la coloriste ajoute les nuances et teintes artisanalement ou par ordinateur. Les réflexions de Kandinsky entrent parfaitement en résonance avec la conception d'une œuvre dessinée, on peut prendre en exemple Batman : un long Halloween pour illustrer cette osmose avec le travail sur les couleurs froides de Gregory Wright, qui accentue l'atmosphère de film noir qui transparaît tout au long du récit.

Pourtant, la colorisation de l'œuvre est une étape avancée dans la création d'un comics, bien après l'encrage et juste avant le lettrage, c'est-à-dire l'édition des bulles de dialogue. Il apparaît que la totalité des bandes-dessinées existent originellement en noir et blanc. Si ces versions sont habituellement confidentielles, certaines initiatives remettent au goût du jour ces rares ébauches.

Depuis maintenant 7 ans, Urban Comics, label d'édition français affilié aux parutions de DC Comics propose des impressions inédites destinées aux collectionneurs et aux fans de super-héros : certains tomes, tirés en quantité limités, proposent de (re)découvrir les aventures de Batman, Superman et des autres protagonistes dans un format noir et blanc.

La première itération fut imaginée pour célébrer les 75 ans de la première apparition du Chevalier Noir de DC Comics, 5 œuvres majeures furent sélectionnées pour être adaptées en album collector : *Batman Année Un*, *Silence*, *La cour des hiboux*, *Amère Victoire* et *The Dark Knight Returns*. La réédition de ces aventures fondatrices des mythes autour du justicier de Gotham City offre une nouvelle perspective visuelle ; le scan des planches originales propose un rendu minimaliste et simplifié sur les cases. *La cour des hiboux* et *Batman Silence*, deux œuvres dessinées par Greg Capullo et encrées par Jonathan Glapion s'attachent à souligner les trames et intensifient les noirs.

Pour *Batman Année Un*, le travail de la coloriste Richmond Lewis sur la publication de 1987 ancre la ville de Gotham un univers crade et décadent par l'ajout d'effets visuels comme des projections d'encre sur les planches et des couleurs ternes. La ressortie noir et blanc de 2014 occulte cet aspect tout en proposant une nouvelle lecture, les niveaux de gris sont inexistant, le rendu monochrome de David Mazzucchelli fait directement référence aux influences des films noirs.

Enfin, l'adaptation de *The Dark Knight Returns* fait figure d'exception, les originaux de l'œuvre culte de l'auteur Frank Miller ne sont plus disponibles. Il semble qu'Urban et DC Comics ne soient plus en possession des planches de 1987. L'éditeur a donc retravaillé chaque page scannée en couleurs pour les passer en noir et blanc via Photoshop. Ce dispositif démontre certains défauts. Par exemple, les pages présentent des niveaux de gris et des textures étranges. Malgré les quelques imperfections, l'ouvrage reste lisible et permet de souligner le dessin de Miller.

Urban Comics réitérera la parution d'une nouvelle collection spéciale pour les 80 ans de Batman, avec l'ensemble des œuvres produites par l'auteur Scott Snyder et le dessinateur Greg Capullo. Depuis, ces nouvelles adaptations de comics noir et blanc continuent de paraître, indépendamment d'un quelconque événement-anniversaire, avec des créations plus récentes comme *Batman Créature de la nuit* ou le fameux *Batman White Knight*. Dernière étape de la démocratisation de ces éditions, des comics noir et blanc vont également être republiés pour d'autres personnages comme Superman, Wonder Woman ou encore Shazam. Il est possible de se questionner sur la pertinence du format noir et blanc pour certains ouvrages, comme *Superman Unchained* écrit par Scott Snyder et dessiné par Jim Lee et Dustin Nguyen. Le récit offre de bonnes pistes de réflexion sur le personnage de l'homme d'acier, mais peine à se renouveler dans sa narration, l'histoire oubliable ne peut pas être considérée comme une pierre angulaire du mythe de Superman.



@peydrawz

L'apport du noir et blanc ne contribue à rien de plus au sein du comics, les nouveaux visuels n'ajoutent aucun niveau de lecture et l'encrage reste simpliste, mis à part les trames qui renfoncent les lignes de fuite.

Le noir et blanc sont un choix éditorial.

Certains comics sont spécialement édités en noir et blanc, l'un des plus iconique est *The Walking Dead* imaginé par Robert Kirkman et dessiné par Tony Moore puis Charlie Adlard. La bande-dessinée s'attache à nous narrer la quête du shérif Rick Grimes et sa communauté, amenés à survivre dans un monde ravagé par une invasion de morts-vivants.

Les créateurs ont souhaité utiliser le noir et blanc bien avant la diffusion du premier numéro en 2003. Au-delà de l'aspect esthétique, cette composition permettait de gagner du temps à la production. La petite équipe éditoriale a enchaîné sans interruption la diffusion mensuelle d'un chapitre de l'histoire jusqu'en 2019. Pour fluidifier les étapes de conception, les artistes envoient/envoyaient directement les planches au lettrage juste après l'encrage, afin de rapidement imprimer une version finale. Ce mode de fonctionnement avait également des avantages économiques : les frais d'impression en noir et blanc sont bien moins chers. Pour autant, l'avantage de l'absence de couleurs est bénéfique dans la portée diégétique de l'œuvre. En pensant de la sorte *The Walking Dead*, Robert Kirkman faisait directement hommage au film d'horreur *La Nuit des Morts-Vivants* de George Romero sorti en 1968, également en noir et blanc. Cette référence au cinéma de genre est accentuée par le travail sur l'ombrage et la colorisation des nuances de gris par l'encreur Cliff Rathburn, dont les effets de textures rappellent le grain de la pellicule des vieux films de zombies.

La composition monochrome des cases atténue la violence et le côté gore de certaines scènes. L'univers de *The Walking Dead* regorge de moments dramatiques, de situations macabres et d'événements morbides. Pour compenser la violence graphique, l'absence de couleurs crée une distance, on ne voit pas le rouge du sang, par exemple. Depuis octobre 2020, la série de Robert Kirkman et Charlie Adlard ressort en version deluxe colorisée par l'artiste Dave McCaig. Le rendu offre une vision moins anxiogène et horrifique des aventures du shérif Grimes : les différents niveaux de détails et d'ombrages sont soulignés par une variation des palettes de teintes. Si cette nouvelle édition peut attirer de nouveaux lecteurs, il convient également de s'interroger sur l'ajout de couleurs, en comparaison des points évoqués précédemment.

Les comics en noir et blanc arrivent à rendre une sensation de tangibilité, les différentes touches de nuances renforcent l'immersion dans un univers fictif, cette conception graphique joue avec nos repères de lecteurs pour nous imprégner la rétine. L'absence de couleurs dévoile le travail réalisé.e.s par les dessinateur.rice.s et encreur.se.s, souvent oublié.e.s dans l'industrie du comic book au profit de l'auteur.



PHOTOGRAPHIES DE JULIETTE MIGLIERINA-HARDY.



Le symbolisme des couleurs est l'ensemble des associations mentales entre les différentes couleurs et des valeurs morales ou des fonctions sociales. Ces liens entre couleurs et idées varient d'une société à l'autre, dans le temps et dans l'espace. Ce ne sont donc pas des liens que l'on observe naturellement, mais que l'on apprend culturellement. Dès la fin du XIX^{ème} siècle, le philosophe Paul Souriau remarque que les couleurs peuvent suggérer des sensations hors du domaine du visuel, comme le chaud ou le froid, le parfum ou encore des sentiments. Bien que la signification des couleurs soit différente selon les cultures, c'est d'abord celle de notre société occidentale qui s'est diffusée partout dans le monde, avec la colonisation, les standards de beauté, les modes de décoration ou d'habillement - et c'est bien elle qui alimente le racisme.

Le racisme est un système de domination fondé sur une hiérarchie des "races", reposant sur une classification qui associe des origines réelles ou supposées à des couleurs de peau. Le racisme a classifié l'immense diversité des populations par seulement quelques couleurs distinctes. Pour désigner les peuples d'Européens au teint clair, c'est le terme "blanc" qui s'impose au XVIII^{ème} siècle, alors même que ce n'est pas la meilleure façon de décrire ces peaux pâles, verdâtres en hiver et rougies en été. En effet, le blanc symbolise bien la perfection : innocence, pureté, honnêteté, tranquillité, paix, lumière... Étant propre et neutre, c'est une couleur qui prédomine dans les hôpitaux, mais aussi aux mariages pour symboliser un nouveau commencement. Pour l'historien médiéviste Michel Pastoureau, le blanc est aussi la plus intransigeante des couleurs, car on le veut pur et on lui reproche de ne l'être jamais assez : cette obsession de la pureté se retrouve chez les suprémacistes blancs qui, à différents moments de l'Histoire, ont mis en place des dispositifs de vérification des origines pour éviter à tout prix le métissage. La désignation des ethnies par la pigmentation de la peau a été établie seulement dans le but d'une mise en opposition des races : les peuples d'Afrique vont être désignés simplement par "noirs", antonyme de "blanc". L'exemple le plus frappant de cette volonté politique de division est l'invention du terme des "jaunes", qui ne correspond pas du tout aux carnations très diverses des Asiatiques. Les blancs se méfient de ces peuples d'Asie qui ont résisté aux invasions ; le jaune est en effet lié à la trahison, à la cupidité, au mensonge et à la folie. Les désigner par cette couleur est donc la meilleure façon d'installer dans la métropole une peur collective d'une menace venant d'Asie.

Cependant, c'est surtout la couleur noire qui, avec l'incarcération de masse et les violences policières, pose problème aujourd'hui. Bien que les psychologues ont pu observer depuis longtemps que les gens associent la peau sombre à des traits de personnalité négatifs, une recherche montre également que lorsque nous entendons parler d'un acte pervers, nous sommes plus susceptibles de croire qu'il a été commis par une personne à la peau plus foncée. En 1994, le magazine Time a publié une photo de couverture de O.J. Simpson qui semblait avoir été intentionnellement modifiée pour rendre sa peau plus sombre.

Accompagné du titre «An American Tragedy», Time a été critiqué pour avoir manipulé l'apparence de Simpson pour le faire paraître menaçant, et donc plus susceptible d'être coupable de ses crimes. Le professeur Adam Alter de l'Université de New York, qui a fait de ce thème son objet d'étude, a en effet découvert que les articles relatant d'un comportement négatif étaient plus susceptibles d'apparaître à côté de photographies de couleur plus foncée. C'est le "Bad is Black Effect".

Cette tendance peut avoir ses racines dans une croyance omniprésente qui associe l'obscurité à la méchanceté. Le sentiment d'être en sécurité est intuitivement plus fort pendant le jour que la nuit, mais la littérature, la télévision et les films ont également traditionnellement représenté les héros en blanc et les méchants en noir. Le noir est porté aux funérailles, c'est une couleur très liée avec la nuit et la mort ; elle représente la négation, le mystère, la haine, la cruauté. Les travaux empiriques de John E. Williams dans les années 1960 ont démontré que ces associations positives et négatives entre le noir et le blanc étaient évidentes chez les enfants - blancs et noirs - dès l'âge de trois ans. Dans le langage, il convient d'analyser comment les couleurs sont associées à des mots comme adjectifs, non pas pour exprimer une nuance, mais pour conférer un sens particulier à ce mot : les idées noires (angoisses de mort), le marché noir (l'illégalité) ou encore le chat noir (la malchance).

Ces métaphores conceptuelles entre la couleur et la moralité peuvent nous biaiser négativement contre les personnes à la peau plus foncée, ce qui a des implications considérables pour notre système de justice. Par exemple, les témoins oculaires de crimes peuvent être plus susceptibles d'identifier à tort des suspects qui ont la peau plus foncée. En 2004, Eberhardt, Goff, Purdie et Davies ont bien montré que les étudiant-e-s et les policiers-ières associaient implicitement davantage la criminalité aux noirs qu'aux blancs. Ces deux couleurs désignent clairement l'innocence et la culpabilité depuis des siècles, et Jean de La Fontaine maîtrisait déjà le symbolisme des couleurs en 1678 : "Selon que vous serez puissant ou misérable, les jugements de cour vous rendront blanc ou noir". Or, celles et ceux qui sont désigné-e-s par une couleur et/ou une origine ethnique s'approprient les mots par lesquels on les désigne, jusque dans leurs variations les plus péjoratives. C'est ce que l'on nomme "l'effet d'étiquetage". Ce dernier est un biais cognitif qui fait que les individus tendent à se conformer aux jugements qu'on plaque sur eux et dont ils reviendront difficilement dessus, car toutes leurs actions ultérieures seront alors sous l'influence de ces jugements, qu'ils soient positifs (effet Pygmalion) ou négatifs (effet Golem). Le concept de soi et le comportement des personnes sont en réalité fortement déterminés par les termes utilisés pour les décrire ou les classer : la théorie de l'étiquetage social est reliée aux concepts de prophétie auto-réalisatrice. La polysémie des couleurs infuse le regard et les discours sur les individus, alimentant les stéréotypes. Dans l'ensemble, ces effets collatéraux du symbolisme des couleurs ne font que souligner l'importance de trouver des moyens de combattre les diverses façons dont nos préjugés peuvent influencer nos perceptions. Quelque chose d'aussi simple que la relation entre couleur et bonté perpétue les normes sociales qui appartiennent à chaque groupe : tous nos discours sont donc à repenser si l'on veut vraiment bannir nos comportements racistes.

LA LUMIÈRE AU THÉÂTRE

Écrit et illustré par Charlotte Ducloux

Le thème du noir et du blanc me fait tout de suite penser au théâtre et à son utilisation de la lumière, notamment le théâtre d'ombres. Je voulais donc aborder ce thème, et comme c'est un peu ma spécialité, ça tombe bien.

Évolution de l'éclairage scénique dans le théâtre, évolutions technologiques :

Il faut savoir déjà que la façon d'éclairer le théâtre a évolué au fil du temps, comme partout ailleurs me direz-vous, au fur et à mesure que de nouvelles inventions technologiques sont apparues.

Jusqu'au XVIIIe siècle, les salles de théâtre étaient éclairées à la bougie : de grands chandeliers étaient suspendus au-dessus du public se trouvant au parterre. Il faut savoir aussi qu'à cette époque, le public du parterre n'était pas le plus aisé, au contraire. C'étaient des hommes de classes basses, ils restaient debout durant la représentation et gardaient généralement leurs chapeaux pour éviter d'être victimes de la cire des bougies qui coulait au-dessus de leur tête. Cet éclairage représentait d'autres inconvénients : risque d'incendies, fumée, odeur, et temps de jeu, car lorsque les bougies étaient consumées, il fallait évacuer la salle pour les changer. Je précise également que la salle restait éclairée le temps du jeu.

C'est au XVIIIe qu'arrive enfin l'éclairage au gaz. Grâce à lui, on peut éteindre la lumière le temps de la représentation, ce qui permet d'instaurer plus de silence dans le public, car un public dans le noir est plus silencieux. Il permet aussi d'installer plus d'intimité entre la scène et la salle. Le public mis dans le noir est éteint au profit de ce qui se joue sur la scène. L'éclairage au gaz permet aussi de faire varier la lumière, c'est le début d'un nouvel atout scénographique.

Technique / régie lumière

Les évolutions techniques apportées à la lumière permettent aux metteurs en scène d'innover en matière de scénographie (c'est la façon dont sont décidés les décors, leur enchaînement, et les aspects techniques comme le son et la lumière). Ainsi, au cours du XIXe siècle, beaucoup font de la lumière un élément primordial de leurs spectacles. Parmi quelques noms connus du milieu, nous pouvons citer Copeau, qui fait passer la lumière au détriment d'un décor de théâtre lourd de décorations ; Artaud, qui fait de la lumière une présence à part entière dans ses spectacles, lui accordant, ainsi qu'au son, une grande importance quant aux sentiments qu'il veut faire ressentir chez le spectateur. De son côté Vilar dû adapter la lumière aux grandes scènes du Festival d'Avignon, de sorte que les comédiens puissent être visibles par les spectateurs malgré la distance. Enfin, Ariane Mnouchkine a intégré notre source principale de Lumière dans le nom de sa troupe, Le Théâtre du Soleil, quoi de mieux pour rayonner à l'international ?

Mais parlons plutôt de l'aspect technique de la lumière pour que cela soit plus concret pour vous. Aujourd'hui, les technologies que nous possédons en termes de lumière permettent une multitude de choix. Celui qui s'occupe de la gestion de la lumière au théâtre est le régisseur. Cela peut être un régisseur réservé à la lumière (régisseur lumière donc, il peut y en avoir aussi pour le son) ou un régisseur général qui s'occupe de tout et donc de la lumière, cela dépend du lieu.

La lumière de la scène est diffusée par des projecteurs, on les retrouve un peu partout autour du plateau : à cour (à droite, lorsqu'on est face à la scène), à jardin (à gauche, quand on est face à la scène), en avant-scène, en arrière-scène, et au-dessus de la scène. Leur répartition change en fonction des besoins d'éclairage de la mise en scène. Leur hauteur et inclinaison peuvent varier.

On compte 4 propriétés principales pour la lumière, définies à partir de la lumière du jour : l'intensité, la direction, la teinte, et la répartition. Ces 4 propriétés permettent à chaque fois de définir comment on va créer notre lumière, mais aussi son effet sur le public. Il ne faut pas oublier que la lumière est très importante dans le ressenti que l'on veut faire porter au public. Par exemple, une lumière froide (bleutée) rendra plutôt une émotion de tristesse, tandis qu'une lumière chaude (orangée) apportera un sentiment de joie. La répartition de la lumière est aussi importante, elle permet de décider l'espace scénique que l'on éclaire et ainsi faire en sorte d'isoler une personne sur scène. On peut choisir d'éclairer toute la scène puis n'éclairer qu'une personne. Dans ce cas-là, on peut par exemple faire une douche, un éclairage qui vient d'un projecteur situé juste au-dessus de la personne et qui pointe vers le bas (elle/lui) en ouverture serrée (c'est-à-dire qu'il n'éclaire que lui/elle, une ouverture large éclaire dans un rayon plus grand).

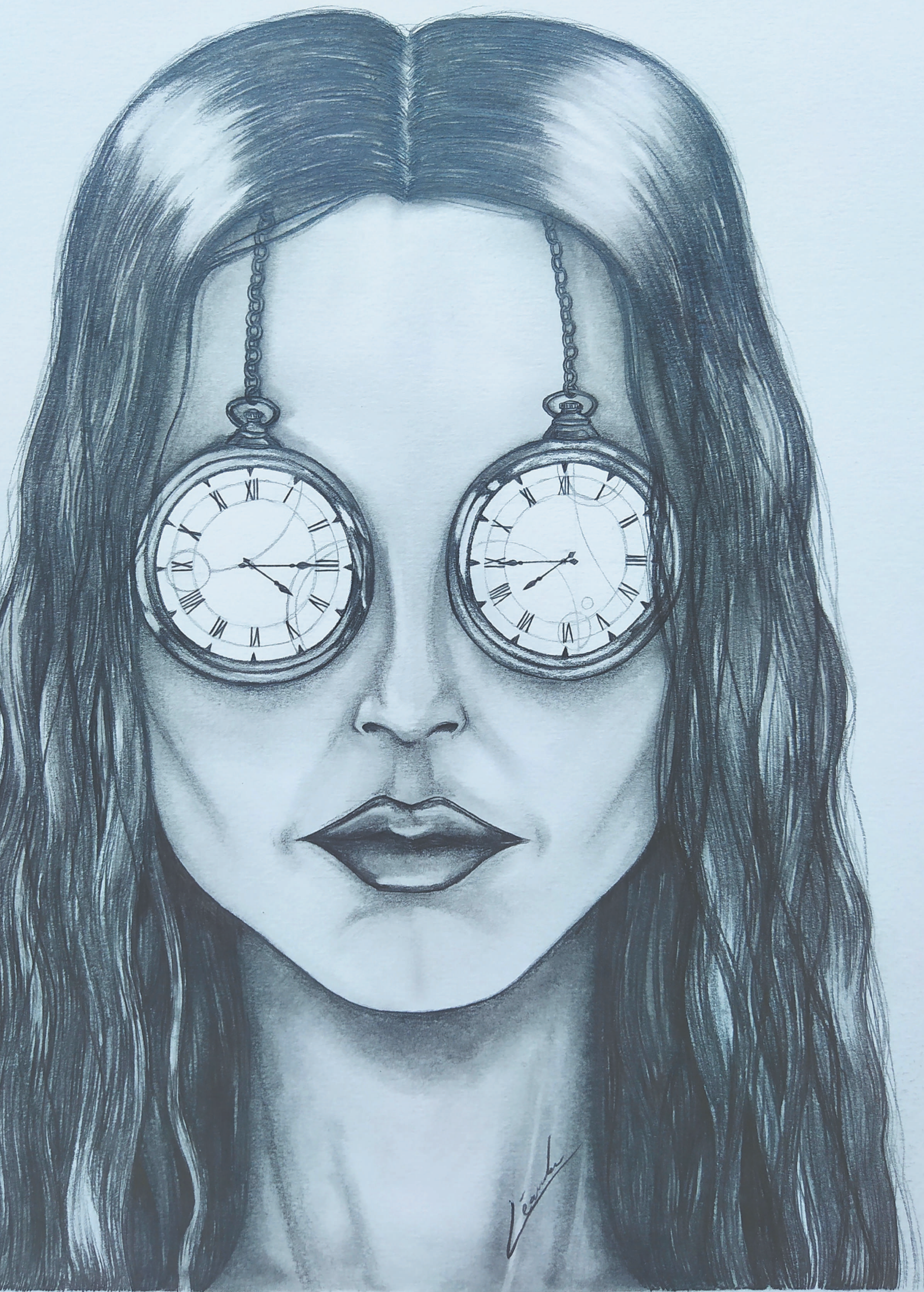
Théâtre d'ombres

Je ne pouvais pas parler de lumière sans parler d'ombre, surtout sous le thème du noir et du blanc.

Le théâtre d'ombres est une forme de spectacle dont la lumière est le principal atout. Il demande peu d'installation scénique en soi : un panneau doté d'un cadre solide (généralement en bois, parce que c'est modelable et pas trop lourd) avec un tissu (noir ou blanc, mais uni) tiré dessus. La toile doit être tendue. Selon le spectacle, une personne, une marionnette ou une figurine se tient derrière le panneau, et encore derrière elle se trouve un projecteur sur pied à hauteur des yeux, et en fond de scène (ce qu'on appelle un aveuglant contre). Cette disposition permet à ce que l'ombre soit projetée sur le panneau. Plus l'objet ou la personne ombrée se rapproche du projecteur, plus son ombre sur le panneau grossira (proportionnellement) et deviendra floue. Et plus il/elle se rapprochera du panneau, plus son ombre sera nette et correspondra à sa taille réelle.

En bref, la lumière de la scène est créée un peu comme on crée une peinture : avec plein de possibilités différentes. C'est aujourd'hui quelque chose que l'on retrouve tout le temps, mais dont on n' imagine pas le travail qu'il y a eu en amont, et les évolutions technologiques qui ont permis un tel résultat. On peut bien entendu trouver du théâtre sans lumière ni son, le théâtre de rue notamment, où la lumière du Soleil suffit, mais en salle la lumière est toujours présente.







@tack_journal



TACK



@TACKJournal



tackjournal@gmail.com