



Axe 4 du MICA

Art : scénographie et design : figures de l'urbanité

Sous la direction de Bernard Lafargue

Cycle de Séminaires : Création, production, expérience

Sous la direction de Cécile Croce

En face de l'expansion postmoderne de la notion de création activée dans la mode, le design, les images publicitaires, les médias numériques, les échanges sociaux, l'environnement urbain, les industries culturelles, les loisirs créatifs, où tout le monde crée (*Do it yourself*), l'art semble se despécifier. Il décline à l'envi l'idée de création, de la créativité au trait de génie, ou s'entend comme production, réappropriation, usage, perdant du même coup l'acception classique du sentiment esthétique. Qu'est-ce qui constitue la force d'une expérience esthétique aujourd'hui? Doit-elle compter avec d'autres types d'expériences (ludique, humoristique, critique, cinesthésique, psychique, politique) ? Le séminaire « Création, production, expérience », atelier de pensée et de pratique, cherche à repenser la création, à en dresser une archéologie, à en relever ses mythologies et ses actualités.

Cécile Croce

Programme

Immersion

Cécile Croce : Présentation du programme de l'année

Hélène Crombet et Johann Chateau-Canguilhem : Aux confins de l'identité. Expériences de l'extrême et processus d'immersion du sujet à travers deux dispositifs narratifs (jeux vidéo et littérature)

A partir d'extraits de romans conçus comme des dispositifs narratifs, nous déterminerons, à l'aune d'une approche narratologique, les mécanismes d'immersion tendant à favoriser un phénomène de projection du sujet dans la pensée de personnages de fiction sadiques. Nous chercherons ainsi à éclairer les enjeux liés à cette confrontation du lecteur à une forme d'altération radicale, comme expérience extrêmement malaisée qui ébranle les frontières liminaires de son identité. Cette expérience de l'entre-deux consisterait en un double mouvement de fascination et de répulsion, nous amenant à mettre en relief la notion d'« abject ». Nous ferons émerger enfin une perspective ontologique du sujet qui se constituerait essentiellement à travers un processus d'« individuation » duelle et duale, de « personation » du lecteur amené à se construire à travers des « sujets-autres-que-lui ».

Hélène Crombet : doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication au MICA, sa thèse porte sur l'expérience d'oscillation identitaire dans la lecture à partir d'un corpus de romans de la littérature française du XXIe s.

Les deux dernières décennies du XXe siècle virent la promesse d'une immersion des joueurs et internautes dans un univers technosimulé, tout en nous prévenant du risque de perdre notre corps et notre raison, dilués dans les possibilités infinies et l'absence de contraintes morales et physiques. À l'heure des consoles du rendu photoréaliste et la commercialisation du casque de réalité virtuelle, le jeu vidéo semble privilégier une narration singulière plutôt que les effets plastiques psychédéliques anticipés par la littérature et le cinéma, sans toutefois s'extraire des craintes antécédentes. Suivant cette perspective, nous confronterons à la narratologie le dispositif narratif de *Rule of Rose* (2006), jeu japonais au scénario sadien ambitieux.

Johann Chateau-Canguilhem est docteur en esthétique de l'art. Ses recherches portent sur les représentations actuelles du corps par une approche combinant les études de genre, culturelles et vidéoludiques.