Imaginer et créer d’autres mondes possibles : arts engagés, urgences, utopies

NUMÉRO 7

Sous la direction de Philippe Néméh-Nombré et Julie Paquette

CENTRE DE RECHERCHE SUR LES INNOVATIONS ET LES TRANSFORMATIONS SOCIALES (CRITS)

Publié en novembre 2026

NUMÉRO 7

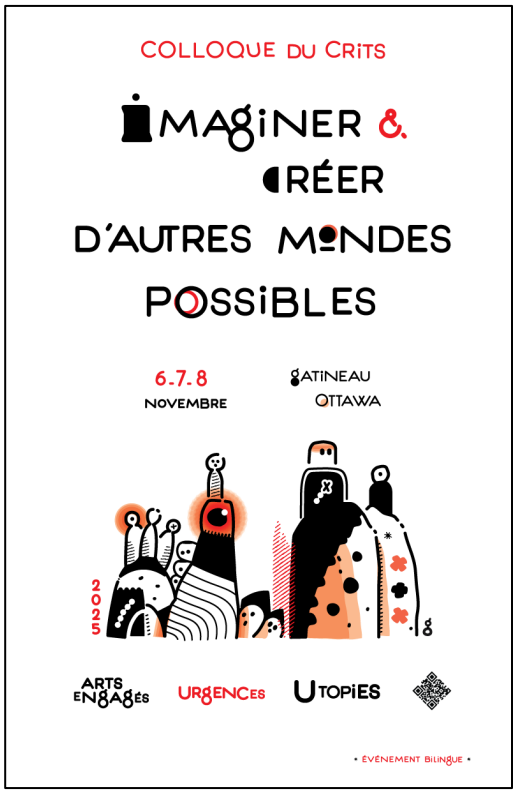
Imaginer et créer d'autres mondes possibles : arts engagés, urgences, utopies

Comment imaginons-nous et créons-nous, depuis les mondes que nous habitons, ceux que nous voudrions habiter ? C'est à ces questions que contribuent à répondre les textes ici publiés à la suite du colloque « Imaginer et créer d'autres mondes possibles : arts engagés, urgences, utopies », tenu en novembre 2025 à Ottawa. Les huit interventions de ce numéro sont à l'image de l'ambition du colloque – trois journées complètes de panels, ateliers, performances et discussions dans des espaces tantôt universitaires (Université Saint-Paul), tantôt communautaires (DEP Sylvestre et Atelier d'innovation sociale Mauril-Bélanger), tantôt culturels et artistiques (Galerie SAW et Axenéo7) – en ce qu'ils émergent de différents ancrages et approches, investissent des lieux multiples et circulent entre les temporalités. Mais aussi, les textes qui suivent nous rappellent ce qu'il reste à imaginer et à créer à partir, en travers et en excès des urgences.

Sous la direction de Philippe Néméh-Nombré
et Julie Paquette
École d'innovation sociale Élisabeth-Bruyère
Université Saint-Paul

IMAGINER D'AUTRES MONDES POSSIBLES : ARTS ENGAGÉS, URGENCES, UTOPIES[1]

Philippe Néméh-Nombré et **Julie Paquette**



Comment imaginons-nous et créons-nous, depuis les mondes que nous habitons, ceux que nous voudrions habiter ? Crises, fins du monde, dystopies, impasses, dangers ; si les échelles, les temporalités et les mots et images pour en témoigner se déplacent, les formes et les lieux de ce qui doit cesser, de ce qui est à régler, de ce qui est à transformer ou à changer sont à la fois multiples et interreliés. Des violences coloniales et raciales qui se perfectionnent depuis au moins le milieu du XVe siècle au ressac antiféministe et transphobe contemporain, des conditions de travail aux crises du logement qui se succèdent, de la surveillance des populations aux guerres algorithmiques, les urgences sont autant ponctuelles que durables, autant passées que présentes, autant locales que globales. C'est cela, notamment, que s'affairent à documenter et à exposer les différentes approches critiques savantes, artistiques et militantes ancrées dans des approches anticapitalistes, féministes, queer, antiracistes, décoloniales et/ou antifascistes. Mais au-delà du diagnostic, les mondes dans lesquels nous sommes sont également le terrain pluriel des mondes à faire, le locus de la planification, de l'innovation, de la transformation, de l'improvisation des possibles ; le terrain pluriel des utopies, de leurs conceptualisations et de leurs matérialités.

Les arts et les expressions culturelles, à cet égard, ont le potentiel de jouer un rôle de premier plan. S'il ne s'agit pas de suggérer que ceux-ci sont nécessairement émancipateurs ou même en rupture par rapport au statu quo (Azoulay 2019), les arts et les expressions culturelles, en revanche, seraient peut-être – c'est là une hypothèse que nous vous soumettons – un lieu privilégié pour échapper à la capture des formes de représentations et de projections dites légitimes (voir notamment Henda et Siegert 2019). En cela, ils peuvent offrir un ensemble de potentialités précieuses (voir notamment Rasmussen 2018). Comme méthodes, comme sensibilités, comme perspectives, comme théorisations, comme lieux et comme pratiques, ils peuvent ouvrir et investir, peut-être plus radicalement que d'autres formes de production de sens, l'espace liminal au confluent de ce qui a été, de ce qui est et de ce qui pourrait être (voir notamment Jackson 2020). Les arts et les artistes, autrement dit, seraient à même de proposer une pluralité de

[1] Une première version de ce texte a été collaborativement rédigée avec Edith Brunette, coorganisatrice du colloque 2025 du CRITS, Christopher Gunter et Julie Châteauvert.

discours sur l'être en situation non seulement s'agissant du passé et du présent, mais appréhendant aussi les domaines hypothétiques, risqués, préfiguratifs et poétiques du futur et de l'autrement (voir notamment Césaire 1945 ; Glissant 1990). Ce colloque a cherché à interroger le potentiel avéré et envisagé des arts et des expressions culturelles dans l'imagination et la création d'alternatives dans l'urgence, de même que le geste d'imagination et de création en lui-même, en investissant le champ conceptuel et politique de l'utopie.

L'utopie, comme projection de ce qui n'est pas (encore), a connu dans les dernières décennies un intérêt renouvelé. Les relectures et poursuites des propositions et conceptualisations d'Ernst Bloch quant à la catégorie du possible et quant au « pas-encore » (*noch nicht*) (Bloch 1976 [1954]), notamment, ont non seulement réactualisé la pensée blochéenne sur les terrains de l'écologie et du post-humain (voir notamment de Berg et Moir 2024 ; Moir 2019), mais l'ont aussi engagée dans un dialogue fructueux avec différents projets critiques dont les perspectives queer et noires (voir notamment Muñoz, 2009 ; Brown 2021). Également, l'œuvre déterminante du sociologue Erik Olin Wright a animé une approche plus concrète, ou « réelle », de l'utopie comme registre des alternatives radicales possibles et envisageables (Wright 2010). Ces discussions, par ailleurs, se sont adossées à d'autres suggérant elles aussi une attention et un investissement dans le spéculatif et le possible, questionnant à la fois leurs lieux et leurs temporalités et renégociant leurs formes. David Graeber, par exemple, a suggéré l'« imagination immanente » pour rendre compte de la matérialité des désirs transformateurs, inscrits dans les rapports sociaux et visant à les transformer par l'action (Graeber 2011). Ruth Wilson Gilmore, de même, propose une théorie abolitionniste du changement appréhendant la transformation émancipatrice comme le fait d'une constellation de pratiques ancrées dans les lieux (Gilmore 2022). Finalement, Saidiya Hartman déplace la temporalité des possibilités et spéculations du futur au passé, pour imaginer ce qui aurait pu être au moyen de ce qu'elle appelle la « fabulation critique » (2008).

Entre la représentation du présent tout comme du passé et l'imagination et la création de ce qui n'est pas (encore), le geste artistique a le potentiel de résister, de mobiliser, de défaire, de refaire, de proposer et de tenter. Quelle est la matière de ce qui est imaginé et créé par l'art et les artistes, de ce qui l'a été et peut l'être, et comment ne pas la capturer, la limiter, la restreindre ? Quelles formes, quelles pratiques, quelles méthodes, quels matériaux peuvent être mobilisés pour imaginer et créer d'autres possibles ? Et qu'est-ce que ces deux processus, l'imagination et la création, peuvent éventuellement annoncer ou suggérer comme écueils, comme ratés, comme récupérations, voire comme poursuite du statu quo ? Ensuite, que permet ou empêche le topos de l'utopie, et comment interagit-il avec les différentes conceptions de l'imagination et de la création transformatrices ? Et comment l'art et les artistes investissent-iels ce qui n'est pas (encore) et alimentent-iels en retour la pensée critique et sociale dans l'urgence ?

C'est à toutes ces questions que contribuent à répondre les textes ici publiés à la suite du colloque « Imaginer et créer d'autres mondes possibles : arts engagés, urgences, utopies », tenu en novembre 2025 à Ottawa. Les huit interventions sont à l'image de l'ambition du colloque – trois journées complètes de panels, ateliers, performances et discussions dans des espaces tantôt universitaires (Université Saint-Paul), tantôt communautaires (DEP Sylvestre et Atelier d'innovation sociale Mauril-Bélanger), tantôt culturels et artistiques (Galerie SAW et Axenéo7) – en ce qu'ils émergent de différents ancrages et approches, investissent des lieux multiples et circulent entre les temporalités. Mais aussi, les textes qui suivent nous rappellent ce qu'il reste à imaginer et à créer à partir, en travers et en excès des urgences.

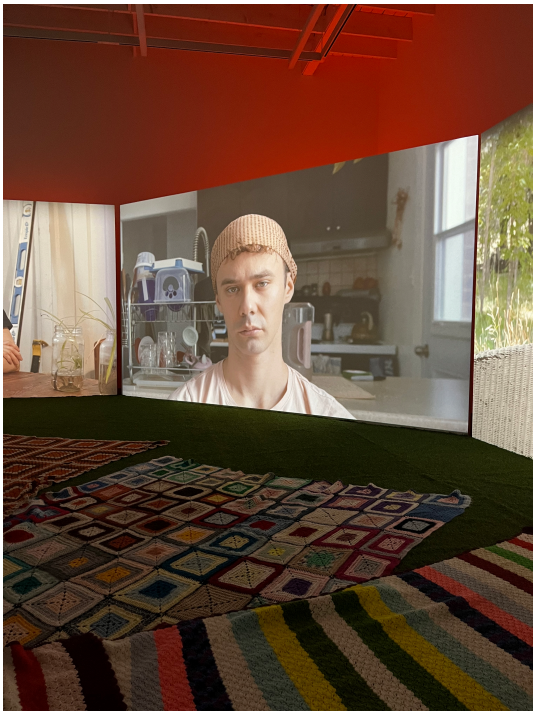


Figure 1

Images

Figure 1 : *Pologne-en-Québec* , Sarah Chouinard-Poirier et Kinga Michalska, présenté à Axenéo7 dans le cadre de l'exposition *vert soleil green sun*

Bibliographie

Abensour, M. (2016). Utopiques, t. 4 : L'histoire de l'utopie et le destin de sa critique. Paris : Sens & Tonka.

Agamben, G. (2003). État d'exception. Homo Sacer. Paris : Éditions du Seuil.

Azoulay, A.A. (2019). Potential History: Unlearning Imperialism. New York : Verso.

Bloch, E. (1976 [1954]). Le Principe espérance, tome 1. Paris : Gallimard.

de Berg, H. et C. Moir. (2024). Rethinking Ernst Bloch. Leiden : Brill.

Brown, J. (2021). Black Utopias: Speculative Life and the Music of Other Worlds. Durham : Duke University Press.

Césaire, A. (1945). Poésie et connaissance. Tropiques, 12, 157-170.

Gilmore, R.W. (2022). Abolition Geography: Essays Towards Liberation. New York : Verso.

Glissant, É. (1990). Poétique de la Relation. Paris : Gallimard.

Graeber, D. (2011). Revolutions in Reverse: Essays on Politics, Violence, Art and the Imagination. New York : Minor Compositions.

Henda, K. K. et N. Siegert. (2019). Intervening into the Future Script: A Conversation about Fiction, Magic, and the Speculative Power of Images. Dans Henriette Gunkel et kara lynch (dir.), We Travel the Space Ways (p. 287-302). Bielefeld : transcript.

Hartman, S. (2008). Venus in Two Acts. Small Axe, 12(2), 1-14.

Jackson, Z.I. (2020). On Becoming Human: Matter and Meaning in an Antiblack World. New York : NYU Press.

Jameson, F. (2007). Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions. Londres : Verso.

Moir, C. (2019). Ernst Bloch's Speculative Materialism. Leiden : Brill.

Muñoz, J.E. (2009). Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity. New York : NYU Press.

Rasmussen, M.B. (2018). After the Great Refusal: Essays on Contemporary Art, Its Contradictions and Difficulties. Winchester : Zer0 Books.

Sholette, G. (2022). The Art of Activism and the Activism of Art. Londres : Lund Humphries.

Wright, E.O. (2010). Envisioning Real Utopias. New York : Verso.

Penser l'action créatrice dans les mouvements sociaux. S'inspirer d'artistes militant·es engagé·es dans le mouvement communautaire autonome québécois

Ève Lamoureux

Cet article porte sur la contribution, depuis les années 1960, d'artistes dans les luttes sociopolitiques menées par le mouvement communautaire québécois[1], plus particulièrement dans cinq secteurs : femmes, LGBTQIA2S+, handicap, santé mentale et immigration/refuge. Ces personnes se lient à d'autres militant·es dans une mobilisation visant à impulser des transformations multiples : personnelles, sociales, politiques, juridiques, médicales. Les idéaux convoqués sont pluriels : émancipation, justice, équité, anticapitalisme, autres conceptions des soins dignes et adéquats, etc. Je tenterai, ici, de répondre à deux questions : quelles sont les stratégies adoptées par les artistes pour s'engager ? Et quels impacts ces artistes ont-ils, du moins selon leur représentation des choses ?

Les données présentées proviennent d'une recherche intitulée *InterReconnaissance. Mémoire, droits et reconnaissance du mouvement communautaire au Québec*[2] (CRSH Savoir 2012-2017). Dirigée par l'anthropologue Francine Saillant, elle regroupait huit cochercheur·es et près du double d'assistant·es de recherche afin de faire l'histoire des moments centraux dans la défense des droits dans les secteurs déjà identifiés. Cette histoire a été constituée à partir de la mémoire des militant·es clés qui avaient conduit les luttes. Ce sont plus de 230 entrevues qui ont été menées auprès de personnes identifiées par le milieu communautaire lui-même. J'étais responsable d'une question transversale, soit le rôle que jouait – historiquement et encore aujourd'hui – l'art dans ce que Melucci appelle les « moments de latence et de visibilité » (Melucci 1983) des mouvements sociaux. Trente-sept entrevues ont été réalisées avec trente-neuf artistes professionnel·les et militant·es. Il y a également eu une table ronde regroupant douze participant·es. Les artistes ont été choisi·es par le comité-conseil de chacun des secteurs auquel nous avions demandé d'identifier des personnes créatrices ayant joué un rôle appréciable dans leurs luttes[3].

Partir des personnes qui ont frappé les imaginaires militants – a contrario d'une logique d'historien·ne de l'art – a créé un corpus d'artistes phares hétéroclites jumelant des artistes professionnel·les, des créateur·trices de longue haleine et des militant·es qui mobilisent parfois, ponctuellement, des pratiques artistiques. Les formes d'engagement des artistes professionnel·les sont aussi multiples, passant d'une pratique inscrite dans le milieu de l'art, mais qui résonne avec les luttes, à une pratique complètement imbriquée dans le milieu communautaire (pour une période donnée ou pour l'ensemble de la carrière – ce qui n'est pas sans conséquences sur le statut professionnel lui-même), à des moments d'affiliation plus sporadique pour une œuvre, un spectacle, une levée de fonds.

Tous les médiums artistiques sont convoqués, de même qu'une variété de conceptions esthétiques et artistiques : allant, de façon un peu caricaturale, de l'agit-prop aux pratiques les plus expérimentales. On y retrouve, cependant, une forte concentration de travail en collectif – partage, dialogue, faire ensemble, réflexions sur les rapports de pouvoir – qu'on

[1] Riche de plus de soixante-cinq ans d'histoire, celui-ci est de nos jours un ensemble étendu et diversifié de groupes prônant la défense des droits et une offre de services et de ressources alternatives regroupés au sein du Réseau québécois de l'action communautaire autonome, soit 82 regroupements et organismes nationaux et plus de 4 500 organismes (Réseau québécois de l'action communautaire autonome (RQ-ACA), s. d.).

[2] Voir l'ouvrage synthèse : Saillant et Lamoureux (2018).

[3] Je n'ai pas l'espace nécessaire ici pour détailler la méthodologie, mais je vous renvoie au chapitre de l'ouvrage, coécrit avec deux assistantes de recherche, Julie Bureau et Claude G. Olivier (2018), de même qu'à l'annexe méthodologique (Saillant et Lamoureux 2018).

retrouve aussi dans les traditions militantes. Ce travail en collectif prend des formes diversifiées, comme celle de la coopération entre des artistes professionnel·les. Pensons aux importantes bannières féministes *Les chevalières des temps modernes* et *La Chevauchée rose* créées par Lise Nantel et Marie Décarie, fort remarquées lors des manifestations du 8 mars en 1980 et 1981[4]. Ces bannières, confectionnées avec des matériaux et des techniques propres au savoir-faire des femmes (tissage, couture, courtepointe), ont également permis aux artistes de s'affirmer eu égard aux « théoriciennes du mouvement », nous a raconté en entrevue Lise Nantel : « Mais avec les bannières […], on affirmait un point de vue autonome et une façon de faire ancrés dans nos choix artistiques ».

Se retrouvent également des œuvres dont l'idée de départ et l'élaboration sont contrôlées par l'artiste, mais qui exigent une collaboration de personnes issues du mouvement ou des publics. La plupart des documentaires sont ainsi réalisés : ceux sur la réalité des femmes (et portés par leur parole propre) d'Anne-Claire Poirier (1969-1975), au moment où elle dirigeait et produisait le programme Société nouvelle à l'Office national du film (ONF) ; celui d'Helen Doyle, *C'est pas le pays des merveilles* (1980), explorant la thématique femmes et folie ; ceux de Marie Boti et Florchita Bautista sur les enjeux québécois et internationaux de l'immigration et du refuge (*Femmes d'ailleurs, enfants d'ici* 1992 ; *Quand les étrangers se réunissent* 1999) ; celui aussi de Jean-François Martin, *Trisomie 21 : Le défi Pérou* (2009), sur la déficience intellectuelle. Ces documentaires permettent de recueillir des témoignages, de capter des moments ordinaires et « extra-ordinaires » vécus par les gens concernés au premier chef par les thématiques abordées, de même que de garder en mémoire à la fois les torts vécus et les résistances.

Il y a également plusieurs formes d'ateliers d'art où des participant·es créent des œuvres, parfois sous l'égide d'un·e artiste professionnel·le. Peuvent alors être explorées les questions d'identité, les expériences de domination vécue, mais aussi les rêves, aspirations, rapports formels à l'art, etc. Les modes de fonctionnement varient : parfois l'artiste s'appuie sur son expertise et anime de façon dirigée le groupe, alors que d'autres fois, on remet plus en cause les hiérarchies et les rapports de pouvoir. Ces ateliers ont parfois lieu dans des organismes liant art et enjeux sociaux, comme Les Impatients et Folie/Culture, mais ils s'enracinent aussi directement dans les groupes communautaires, comme à La rue des femmes, où, entre autres, Diane Trépanière a mené plusieurs projets, donnant lieu aux publications *Coiffer pour changer le monde* (Remue-ménage 2011) et *ABCd'art* (Remue-ménage 2007).

Enfin, on retrouve des projets où l'on est plus dans une approche de cocréation au sens plein du terme et où plusieurs dimensions du projet sont collectivement discutées, négociées. Soulignons *Insolent·es et Insoumis·es* (2013)[5], une initiative émanant d'une association entre Action autonomie et le Musée des beaux-arts de Montréal autour de la difficile question de l'isolement et de la contention en santé mentale. Des œuvres individuelles et collectives sont ainsi créées par des membres de l'organisme afin de mettre de l'avant cinq droits considérés, par des personnes vivant avec des enjeux de santé mentale, comme régulièrement bafoués : la dignité, le respect, la liberté, la sécurité et le consentement libre et éclairé. Exposées au musée, les œuvres sont ensuite mobilisées, par Action autonomie, lors de cliniques de sensibilisation. Suzanne Boisvert[6], à La Marie debout et dans une tournée dans des dizaines de groupes de femmes à l'échelle de la province, a également piloté *Nous les femmes qu'on ne sait pas voir*[7], une

[4] Des fragments viennent d'être présentés – au côté, notamment, d'éléments de la *Chambre nuptiale* de Francine Larivée (1976) – dans l'exposition, commissariée par Didier Morelli, *Actions de rue : femmes en performance à Montréal et à Toronto (1970-1980)*, présentée à Optica, Centre d'art contemporain (hiver 2026).

[5] Voir la description et l'analyse de l'expérience : Barbal i Rodoreda & M. Blais (2013). Il existe aussi une vidéo qui retrace l'expérience : *InsolentEs et InsoumisEs – esquisses sur les droits en santé mentale* (Panisset et al. 2014) : https://www.youtube.com/watch?v=TDVsphBrXPs.

[6] Suzanne Boisvert (2016) a écrit un très riche mémoire de maîtrise sur sa pratique artistique en milieu communautaire : https://semaphore.uqar.ca/id/eprint/1075/.

[7] Voir le site internet créé sur le projet *: https://www.nouslesfemmes.org/. Il existe un livre, Petit livre d'une grande conversation sur l'âge* (Collectif 2014) et un film

exploration interdisciplinaire sur la question du vieillissement. Au sein de Libre et Sauvage, a aussi été mené, par Marilyn Turcot et Steven Daivasagayal, le projet Raz-de-Marée (2016). Au moyen de la vidéo et de la photo, il a promu la reconnaissance des droits sexuels de tous·tes – déniés, souvent, pour les personnes vivant avec un handicap –, la diversité des corps, des sensualités, des sexualités et la lutte contre les non-dits et les tabous[8].



Figure 2

Les pratiques artistiques qui se déploient sont inspirées par des enjeux sociopolitiques et par le désir de contribuer aux luttes menées. Elles s'appuient sur le double potentiel de l'art qui permet de refléter une certaine réalité, tout comme il contribue à la transformer en influant sur les perceptions des personnes : « transformer la perception, affiner les moyens d'investigation, enrichir les capacités à voir, sentir, écouter, c'est aussi transformer, affiner, enrichir les réactions, les actions, les comportements face à ces réalités » (Péquignot 2007, 279-280). Connaître et agir. L'art n'est pas un mode usuel de militantisme, puisqu'il ouvre d'autres façons de percevoir et de concevoir le monde et de le mettre en mots, en formes, en images, en symboles. Il propose également d'autres façons d'agir sur celui-ci[9].

S'il fallait synthétiser les objectifs poursuivis par les personnes interrogées, j'insisterais sur quelques idées centrales : générer, par l'art, de nouvelles connaissances ; mobiliser les pouvoirs de l'imagination et de la création pour se projeter autrement que par et dans les rapports de domination et pour envisager, voire explorer, des possibles alternatifs. Les mots de Nicole Brossard, répétés à bien des occasions et encore dernièrement (Conseil des arts et des lettres du Québec 2026, s. p.), résonnent ici : « Une lesbienne qui ne réinvente pas le monde est une lesbienne en voie de disparition ». Certaines pratiques visent aussi à enclencher ou à renforcer des processus de cicatrisation de blessures engendrées par les dynamiques sociales de domination. Comme le montre Renault (2004), l'« expérience de l'injustice » cause une « souffrance sociale », qui est subjectivement ressentie (et ce, de façon singulière), influençant ainsi profondément les corps, les mémoires et les affects des gens. Cette souffrance, analyse Ricoeur, engendre une diminution du pouvoir d'agir en altérant le rapport à soi, aux autres et au monde. En opposition à la douleur, la souffrance cause « des affects ouverts sur la réflexivité, le langage, le rapport à soi, le rapport à autrui, le rapport au sens, au questionnement » (1994, 59). Et l'art, sans s'inscrire dans une approche psychologique ou thérapeutique, peut permettre d'appréhender autrement les choses (notamment par la médiation du processus de création ou du médium lui-même) : (ré)établir des conditions de bien-être, de respect, de confiance ou activer une impulsion à l'action.

Les potentialités des pratiques artistiques, telles qu'elles se manifestent au sein du mouvement communautaire, se jouent donc à plusieurs niveaux : individuel, au sein des organismes et du mouvement dans son ensemble, ainsi qu'auprès de l'opinion publique, des pouvoirs médicaux, juridiques, policiers et politiques. Explorons maintenant certains de ces espaces d'action.

De façon importante, ces pratiques contribuent à renouveler l'art lui-même. Des créateur·trices, issu·es de communautés marginalisées, s'y regroupent, hors du milieu de l'art, développent et expérimentent des conceptions artistiques spécifiques et mènent des

de Martine Gignac (2015) qui porte le même nom que le projet : https://blogue.nouslesfemmes.org/

[8] La vidéo est accessible sur Vimeo : https://vimeo.com/159408380.

[9] Sur ces dernières idées, voir : Ardenne (1999), Casemajor et al. (2025), Chabot (2023), Helguera (2011), Kester (2004), Lemoine & Ouardi (2010).

luttes pour leur reconnaissance. On le voit systématiquement depuis la fin des années 1960. Cela donne souvent lieu à des regroupements d'abord informels de travail en collectif, comme le Salon des tribades pour les lesbiennes (École Gilford 1984-1989) ou les divers espaces de création initiés par l'artiste trans Kama La Mackerel : le *Gender Blender*, *l'open stage* queer créé en 2013 (café l'Artère) ou le *Qouleur* festival (2012), un festival annuel d'artistes LGBTQIA2S+ racisé·es et autochtones. Ces lieux, parfois, s'institutionnalisent et deviennent, notamment par des festivals[10] ou des centres d'artistes[11], des espaces relativement stables de création qui influent sur les conceptions de l'art dit officiel. Ces différentes luttes permettent à des personnes d'être reconnues comme artistes, de promouvoir leur conception spécifique de l'art, puis d'accéder (à divers degrés) à la formation, aux équipements de production et de diffusion, au financement, à des emplois, à la visibilité des œuvres créées et à leur critique, leur théorisation et leur valorisation. Cela apparaît fortement dans les dernières années au sein des luttes associées aux personnes vivant avec un handicap, avec, entre autres, la création de formations par Groupuscule Danse (en 2000 pour la danse intégrée) et Les Muses : centre des arts de la scène (depuis 1997) qui s'adresse à des artistes vivant avec une déficience intellectuelle et/ou un trouble du spectre de l'autisme avec ou sans limitations physiques ou sensorielles. La reconnaissance d'artistes dits hors cadre et leur capacité à se déployer au niveau professionnel s'inscrivent au sein d'autres combats menés par le milieu communautaire en faveur d'une égalité non seulement formelle, mais réelle. Ce qui est en jeu ici est cependant plus large que d'entrer ou non dans un milieu professionnel : il s'agit d'être comptées, en tant que cultures marginalisées, comme parties prenantes d'une culture commune plurielle et métissée.

Pour d'autres, ces luttes de reconnaissance institutionnelle par le milieu de l'art sont totalement étrangères à leur action, même si certain·es sont des créateur·trices qui développent une pratique depuis des décennies. L'art est à la fois leur passion, leur moyen d'expression et leur outil de mobilisation. Ces personnes participent également à la promotion d'une culture inclusive et diversifiée. Qu'elles soient professionnelles ou pas, les pratiques artistiques développées au sein du mouvement contribuent aussi à favoriser l'accès à l'art à des personnes qui ne fréquentent pas nécessairement les lieux artistiques – l'accès est ici physique et symbolique. Il permet également aux gens qui le souhaitent de pouvoir devenir eux-mêmes créateurs, de faire concrètement de l'art.

Un deuxième endroit effectif pour les pratiques artistiques concerne l'action même des divers organismes et les dynamiques qui s'y jouent. On comprend aisément comment elles contribuent à diversifier le répertoire d'action : une manifestation plus colorée en raison d'affiches, de thèmes, de clowns, de tricots-graffiti, de marionnettes, de fanfares, d'installations percutantes, un camp des mal-logé·es, un spectacle rassembleur, une pièce de théâtre. Les dynamiques militantes usuelles peuvent également être transgressées, comme lorsque Virginie Jourdain et Florence S. Larose, en *off* du festival de performance Viva! Art Action (2011), repensent les traditionnels affrontements pro-vie et pro-choix, qui se déroulent souvent très près des cliniques d'avortement. La contre-manif pro-choix prend ici la forme de deux hot-dogs géants aux slogans colorés. L'effet est « jouissif » pour les deux militant·es, mais il court-circuite le choc de la rencontre des deux mondes. Il crée de la stupeur dans le camp pro-vie et rend difficile l'appel à la police : comment expliquer la menace que représentent deux mascottes de hot-dogs ?

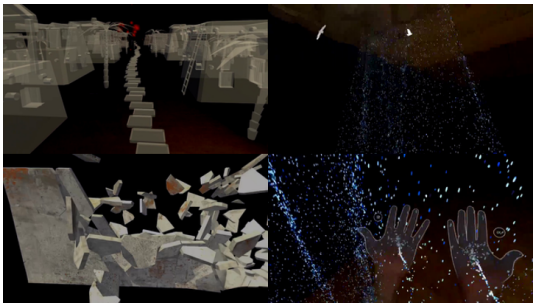
Pour certain·es, ces stratégies sont un moteur d'engagement. Elles favorisent une meilleure visibilité et apportent aussi joie et plaisir, dans des luttes souvent difficiles ; même s'il faut faire attention ici : l'art n'est pas toujours festif, loin de là. En outre,

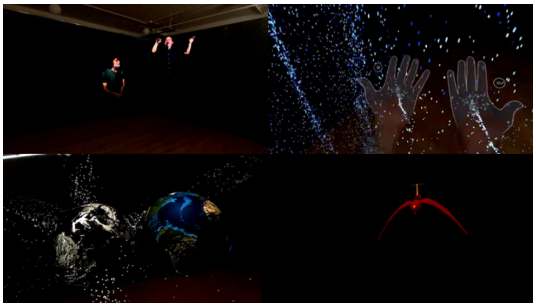
[10] Comme *Diver/Cité* (1993-2014) et *Image + Nation* (depuis 1988).

[11] Nommons, par exemple, selon les secteurs : Femmes et LGBTQIA2S+ (Vidéo-femmes, Remue-ménage, la Centrale et Studio XX, devenu ADA) ; Handicap (Les Muses, Groupuscule danse, Libre et Sauvage) ; Santé mentale (Les Impatients, Folie/Culture et Vincent et moi) ; Immigration (Montréal, arts interculturels, Multi-monde).

cette dimension du plaisir donne lieu à des lectures différentes, selon les contextes, bien sûr, mais aussi selon des perspectives distinctes. L'une considère l'apport des artistes comme une contribution aux moments de détente du mouvement (rendre plus ludique une manifestation, dynamiser une assemblée générale, animer une fête). L'autre, promue notamment par Benasayag (2008), tend à considérer que le plaisir est politique, puisqu'il est lié au désir, à la puissance d'agir et à la volonté d'émancipation. Il génère également de la solidarité et un sentiment d'identité partagée. Le carnaval en est ici une manifestation souvent analysée.

La diversification des moyens d'action va au-delà de la dimension « colorée » et ludique de l'art. Ainsi, la création déploie de nouvelles perspectives et relations eu égard au monde observé. Cette exploration – qui mêle sens, connaissances et affects – donne lieu à des œuvres visuelles, des pièces de théâtre, des romans, des films, etc., auprès desquels les gens se reconnaissent, comprennent mieux les autres et acquièrent de nouvelles connaissances. L'utilisation d'autres modes argumentaires permet aussi d'articuler autrement les choses, d'activer, par exemple, le pouvoir symbolique de l'art ou de tisser des liens singuliers entre l'expérience individuelle et collective. Il en est ainsi dans le slam de l'artiste Queen Ka (Elkahna Talbi), *2e génération*[12], qui parle de son expérience et de celles de tant d'autres, en tant qu'enfants de personnes immigrantes. Certaines œuvres favorisent aussi l'exploration sensible d'enjeux traumatiques ou sensibles, comme le défilé de mode, en 2021, de Folie/Culture, qui mettait à l'honneur des camisoles de contention créées par des artistes. En outre, plusieurs artistes et militant·es sont aussi chercheur·es, ce qui permet de mener des recherches de longue haleine, comme celles de Julie Châteauvert[13] qui, par la recherche-création, explore la poésie des langues des signes, ce qui permet de mettre en valeur, d'analyser et d'historiciser les pratiques artistiques des personnes sourdes.





Figures 2 et 3

Les œuvres réalisées en création collective peuvent renforcer des aptitudes politiques : partager, débattre, développer une vision citoyenne, expérimenter la délibération. Elles peuvent aussi changer les dynamiques internes du groupe (dans les groupes plus hiérarchisés) ou contribuer à ce que les travailleur·euses voient autrement les personnes qui fréquentent la ressource. Les œuvres et l'organisation de leur diffusion et circulation permettent aussi de créer ou de consolider des réseaux militants : la maison d'édition Remue-ménage et celle de production et distribution de documentaires Multi-monde en sont deux exemples. Très important aussi, les pratiques artistiques ont joué (et jouent encore) un rôle important dans la sauvegarde de la mémoire des luttes et leur réactivation. La photographie sociale est ici décisive, de même que la création de spectacles divers, comme les deux œuvres présentées à quelques mois d'écart retraçant les luttes québécoises gaies et lesbiennes : *Corps fantômes* (écriture collective, Duceppe, octobre-novembre

[12] Slam écrit en 2007, mais réactualisé en 2013, dans le contexte du projet de loi du gouvernement péquiste en faveur d'une charte des valeurs québécoises.

[13] Voir notamment ses travaux de 2e et 3e cycles : *Vers une poétique de la langue des signes québécoise* (2002) ; P*oétique du mouvement. Ce que les langues des signes font à la littérature* (2014).

2025) et *Ciseaux* (Geneviève Labelle et Mélodie Noël Rousseau, Espace GO, novembre 2026). En photographie, l'exposition *Beau temps, mauvais temps* (2001), de Josée Lambert et Shahrzad Arshadi, a ravivé la documentation de 52 semaines de luttes de Palestiniens et Juifs unis qui proposaient des vigiles hebdomadaires. Le théâtre documentaire a également pris une place assez importante, dont témoigne notamment la pièce *Fredy*, créée pour une première fois en 2016, écrite par Annabel Soutar, après une enquête sur la mort de Fredy Villanueva par un tir policier.

Plus largement, que révèle la recherche menée sur l'incidence qu'auraient les artistes lié·es au mouvement communautaire en termes de changements sociaux ? Selon les personnes interrogées, ces artistes contribuent à créer et à diffuser – souvent dans des lieux autres que ceux du milieu de l'art et, parfois, auprès de personnes différentes – une culture artistique diversifiée et nourrie aux enjeux sociaux. Les artistes proposent un regard autre, créatif, ouvrant les possibles et favorisant une représentation plus juste (et souvent issue de membres de la communauté elle-même) de groupes souvent marginalisés ou d'enjeux qui sont systématiquement relégués en dehors des sphères de préoccupations politiques, juridiques, médicales ou autres. L'exemple du bureau de l'APA, un collectif de théâtre expérimental cocréé en 2007 par Laurence Brunelle-Côté, le montre bien. Celle-ci est une artiste interdisciplinaire atteinte d'une maladie dégénérative qui affecte ses capacités physiques et motrices. Elle crée des spectacles, dans lesquels elle joue, qui favorisent des créateur·trices de tous horizons autour de projets atypiques. Le collectif a notamment mis en scène, pour le Festival TransAmériques (FTA 2025), le texte de Martine Delvaux, *Pompières et pyromanes*, qui, avec une approche écoféministe, traite de la crise climatique.

Les pratiques artistiques issues du mouvement communautaire – du moins potentiellement et à côté de bien d'autres stratégies – contribuent, en outre, depuis les années 1960, à éveiller les consciences, et ce, en touchant simultanément les sens, les émotions et la raison. Et elles le font le mieux, selon les personnes interrogées, non pas lorsqu'elles se rapprochent du discours politique plus usuel, mais quand elles assument leur singularité. Certes, pour les pratiques plus expérimentales, il peut en découler une perte d'accessibilité et de lisibilité. Cela dit, dans cette période contemporaine, à l'encontre aussi d'une avant-garde qui avait pour usage de dire de façon autoritaire comment voir et agir (et qui s'est très souvent trompée), la réception ouverte et polyphonique des œuvres est célébrée par plusieurs. « L'artiste met la table et chacun mange à son goût », nous dit, en entrevue, Emongo Lomombo. Cependant – cet article le montre, je l'espère – les pratiques en elles-mêmes, leurs objectifs et leurs impacts sont plus complexes et pluriels qu'une transmission d'idées. Elles opèrent dans le voir, l'ouïr, mais également dans le sentir, dans le faire et dans l'expérience. Elles ont souvent à voir avec le déconditionnement et la désaliénation. Elles contribuent autant à mener les luttes sociopolitiques elles-mêmes qu'à transformer les modes d'action et parfois les relations dans les groupes. Enfin, elles contribuent aussi à l'émergence de nouveaux groupes et réseaux différents de ceux associés au sens strict à la défense des droits et à l'offre de services alternatifs.

Images

Figure 1 : Sur le mur du fond, *Filet de sécurité*, projet InsolentEs et InsoumisEs (2013) ; sur le muret, extraits photos, projet *Raz-de-Marée* (2016). Exposition *InterReconnaissance, une mémoire citoyenne se raconte*, Écomusée du fier monde, septembre 2018 à février 2019. Crédit photo : Daphnée Bouchard.

Figures 2 et 3 : Synematic (Julie Châteauvert, Peter Cook, Jean-François Jégo, Kenny Lerner, Georgios Tsampounaris), Remixer le Flying Words Project. Installation en réalité mixte. 2026.

Bibliographie

Ardenne, P. (1999*). L'art dans son moment politique : Écrits de circonstance*. La Lettre volée.

Barbal i Rodoreda, P. & M. Blais, D. (2013). Insolents.es et Insoumis.es. Esquisses sur les droits en santé mentale : projet d'art conscientisant. Une

collaboration artistique unique entre Action Autonomie et le Musée des Beaux-Arts de Montréal. *Nouvelles pratiques sociales*, *26*(1), 247–264. https://doi.org/10.7202/1024991ar

Benasayag, M. (2008). Postface. Conversation avec Miguel Benasayag. Dans L. Jeanneau et S. Lernould (dir.), *Les nouveaux militants. Essai* (p. 225-238). Les Petits matins.

Boisvert, S. (2016). *Créer, penser et aimer sans réserve : autoportrait d'une pratique radicale et recherche création en communauté* [thèse de maîtrise, Université du Québec à Rimouski]. Sémaphore. https://semaphore.uqar.ca/id/eprint/1075/

Casemajor, N., Lamoureux, È., Jacob, L. & Beauchemin, W.-J. (2025). *Cohabiter. Imaginer les médiations culturelles au XX^le^ siècle*. Les Presses de l'Université Laval.

Chabot, S. (dir.). (2023). *L'art engagé au Québec : éthique et esthétique de l'utile // Of Socially Engaged Art in Québec : Ethics and Aesthetics of the useful*. Centre Sagamie et Centre des arts actuels Skol.

Châteauvert, J. (2014). *Poétique du mouvement : ce que les langues des signes font à la littérature* [thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal]. Archipel. https://archipel.uqam.ca/7739/

Châteauvert, J. (2002). *Vers une poétique de la langue des signes québécoise* [thèse de maîtrise, Université du Québec à Montréal].

Collectif. (2014). *Petit livre d'une grande conversation sur l'âge*. La Marie debout.

Conseil des arts et des lettres du Québec. (2026, 15 juin). *Nicole Brossard, Compagne des arts et des lettres du Québec*. https://www.calq.gouv.qc.ca/actualites-et-publications/actualites/nicole-brossard-c-a-l-q

Gignac, M. & La Marie debout. (2015). *Nous les femmes qu'on ne sait pas voir !* [Vidéo]. Vimeo. https://blogue.nouslesfemmes.org/

Helguera, P. (2011). *Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook*. Jorge Pinto Books.

Kester, G. H. (2004). *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. University of California Press.

Lamoureux, È., Bruneau, J. & Olivier, C. G. (2018). Art et action culturelle au sein du mouvement communautaire au Québec. Dans F. Saillant et È. Lamoureux (dir.), *InterReconnaissance. La mémoire des droits dans le milieu communautaire au Québec* (p. 239-264). Les Presses de l'Université Laval. https://www.pulaval.com/livres/interreconnaissance-la-memoire-des-droits-dans-le-milieu-communautaire-au-quebec

Lemoine, S. & Ouardi, S. (2010). *Artivisme : Art, action politique et résistance culturelle*. Alternatives.
Melucci, A. (1983). Mouvements sociaux, mouvements post-politiques. *International Review of Community Development / Revue internationale d'action communautaire*, 10, 13-30. https://doi.org/10.7202/1034652ar

Nous les femmes qu'on ne sait pas voir ! (2026, 5 juin). *Accueil*. https://www.nouslesfemmes.org/

Panisset, M.-H., Action autonomie & Musée des beaux-arts de Montréal. (2014). *InsolentEs et InsoumisEs – esquisses sur les droits en santé mentale*. Films de l'Hydre. [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=TDVsphBrXPs.

Péquignot, B. (2007). *La question des œuvres en sociologie des arts et de la culture*. L'Harmattan.

Renault, E. (2004). *L'expérience de l'injustice : Reconnaissance et clinique de l'injustice*. La Découverte.

Ricoeur, P. (1994). La souffrance n'est pas la douleur. *Autrement*, 142, 58-69.

Réseau québécois de l'action communautaire autonome (RQ-ACA). (2026, 14 mai). À propos. https://rq-aca.org/a-propos/

Saillant, F. & Lamoureux, È. (dir.). (2018). *InterReconnaissance. La mémoire des droits dans le milieu communautaire au Québec*. Les Presses de l'Université Laval. https://www.pulaval.com/livres/interreconnaissance-la-memoire-des-droits-dans-le-milieu-communautaire-au-quebec

Saillant, F. & Lamoureux, È. (2018). Annexe méthodologique. Dans F. Saillant et È. Lamoureux (dir.), *InterReconnaissance. La mémoire des droits dans le milieu communautaire au Québec* (p. 319-325). Les Presses de l'Université Laval. https://www.pulaval.com/livres/interreconnaissance-la-memoire-des-droits-dans-le-milieu-communautaire-au-quebec

Turcot, M. & Daivasagayal, S. (2016). Raz-de-Marée. [Vidéo]. Vimeo. https://vimeo.com/159408380

Trépanière, D. (2011). *Coiffer pour changer le monde*. Remue-ménage.

Trépanière, D. (2007). *ABCd'art*. Remue-ménage.

Poétique des mondes à-venirs

Alice Baude et Bob Grumiau

Tous les extraits cités en exergue sont issus de la création sonore Time capsule year 2244*, que vous pouvez écouter à cette adresse.*

> Moi, qui suis aveugle de naissance,
> tout m'a été transmis par la sève,
> par la voix
> par l'espace des silences.
>
> Vous êtes le silence de nos espaces
> demeurez dans la glaise
> résiliente
> les fleuves ont réhumecté de limon les zones les plus arides
> les pays de 2025 sont
> une ancienne cartographie […]
>
> Extrait du premier script de la voix off (*Time capsule year 2244*).

Introduction

Gazouillis d'oiseaux, chant de grillons, bruit de pas humains sur un sol feuillu. Une respiration marque l'effort de la marche. On devine un sifflotement timide.

Le 8 novembre 2025, une *time capsule* sonore d'une douzaine de minutes a été diffusée au public réuni dans une salle aux plafonds hauts de la galerie Axenéo7, à Gatineau, dans le cadre du colloque « Imaginer et créer d'autres mondes possibles ». Les auditeur·ices assis·es, parfois les yeux fermés, écoutaient ensemble cette création audio venue du futur : une capsule envoyée de l'an 2244. Une voix off s'adresse aux peuples de 2025, en anglais et en français, dans une langue aux tournures poétiques. S'agirait-il d'une tentative de communication humaine qui ne voudrait surtout pas imposer son message ? La protagoniste nous emmène en balade, à la rencontre d'habitant·es du futur. Nous entendons une voix feutrée et souriante.

> *La forêt escalade toujours la montagne, raide et sombre, je me souviens, nous venions ici pour y cueillir des champignons, notre curiosité vive, mais notre attention brouillée de rires, de chants, de roulades, que la forte pente prolongeait en éclats*. […] *Une lettre vers le passé en octobre 2244, flot de souvenirs, fait sourdre des histoires qui résonnent avec les nouvelles que tu m'envoies, résonnent sur les pierres, et la terre, et le lierre, envahissant.*
>
> Extrait *Time capsule year 2244*, minute 4 min 25 s

Nous sommes dans un espace-temps montagneux où le présent, le futur et le passé sont entremêlés. La fiction condense une bulle temporelle inversée : où les voix parlent depuis l'à-venir. Cette voix pleine de vie vécue, mais aussi à vivre, nous amène là-bas. Paysages de rivières, neiges, forêts.

L'an 2244 est plus qu'humain. C'est un présent poétique, un des mondes à-venir. La capsule sonore explore un futur habitable, où l'humanité s'organise et s'épanouit dans un monde renouvelé. Elle propose l'idée que la poésie a un rôle à jouer dans l'encouragement de l'autonomie face au sentiment d'impuissance.

1. Quitter la rationalité : la poésie et le sentir

> « *To-day, the smallest vessels of my name do pulse unto the archives of a tongue we hope was once yours.*
> jusqu'aux archives d'une langue que nous espérons la vôtre.
> *The water I have drunk has flown for more than two centuries*
> le long de la colonne vertébrale de la Terre.
> *along the spine of the Earth.*
> *We have folded our fragments*
> *into old sheets of paper.*
> *I wanted to pluck this moment — like a berry —*
> *to tell you of the ashes,*
> *and of what still dares to grow therein.*
> cueillir l'occasion, comme une baie,
> pour vous raconter les cendres et ce qui y pousse »

Extrait *Time capsule year 2244*, minute 0 min 55 s

Nous sommes toujours et déjà au monde (Merleau-Ponty 1945). L'être humain est là, et il est ce *là,* d'abord sensuellement et pré-réflexivement. Notre rapport au monde, avant de passer par la conscience, les idées et la cohérence imposées par la rationalité, est un rapport sensuel, pluriel et ambigu. Dans sa *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty (1945) décrit comment notre rapport au monde est tout d'abord un rapport vécu. La manière dont nous découvrons et habitons le monde passe par un corps qui est toujours et déjà parmi les choses. « Le corps propre est dans le monde comme le cœur dans l'organisme : il maintient continuellement en vie le spectacle visible, il l'anime et le nourrit intérieurement, il forme avec lui un système » (Merleau-Ponty 1945, 235). Notre perception du monde est une synthèse à plusieurs niveaux des différentes manières sensuelles dont nous en faisons l'expérience. Autrement dit, lorsque nous sommes au monde, nos sens communiquent et s'ouvrent les uns aux autres de manière synesthésique (Merleau-Ponty 1945, 274). Ainsi, la couleur bleue des myrtilles ne fait pas partie d'un monde habité sans qu'elle nous rappelle ce goût sucré, acide et âpre en bouche. Pareillement, le ronronnement d'un chat nous rappelle la douceur confiante du pelage de son ventre.

Tu te souviens la cueillette des myrtilles en Savoie ? Égrappées au peigne de bois, un filet de peinture bleue courait sur la faucille, sur laquelle les dents de métal étaient plantées. Le même filet bleu sur le plateau-pelle de bois, plié à la vapeur. Je me penche, une poignée de trompettes de la mort, sombres, bleutées, écartent et soulèvent quelques feuilles.

Extrait *Time capsule year 2244*, minute 4 min 51 s

La manière dont nous sommes au monde, en d'autres mots : notre manière de l'habiter, est distincte de la perception objective, elle se base sur une intentionnalité qui n'est pas une pure conscience de quelque chose, mais plutôt un opaque « être avec », ce qui nous transcende. Car ce n'est que ce qui nous dépasse, ce que nous ne pouvons connaître complètement, qui peut nous arrêter, nous forcer à nous attarder, et nous offrir un abri habitable (Merleau-Ponty 1945). La rationalité, dans sa quête de clarté, nous égare de ce rapport originaire au monde (Zambrano 2024). Quand le langage devient fonctionnel, sert à décrire ou à communiquer des informations, il perd le rapport ouvert avec le monde comme transcendance (Clancier 1986). Dans ce cas, les mots, comme un voile, s'installent entre les choses et le monde.

C'est pourquoi Clancier (1986, 80) affirme que l'âge de la poésie précède l'âge de la raison, que ce soit pour l'histoire de l'être humain ou pour l'histoire de l'individu.

[…] *Ma mère emmenait ses trois fils dès les premiers jours de septembre, dans les forêts qui calfeutrent alentour les pentes des montagnes de Chartreuse. (Time capsule year 2244, minute* 3 min 34 s)

L'enfant découvre le monde avant d'apprendre à l'enfermer en structures. Pour les enfants, le langage et le monde offrent la même nouveauté, de telle sorte que leur rapport au monde passe tout naturellement par la fonction métaphorique du langage (Clancier 1986, 79). Le langage réduit à la seule raison n'offre ni la joie ni la plénitude que peut fournir le langage maternel de la poésie, plein d'affectivité. Véronique Côté écrit que la poésie est la réponse sauvage à des questions qui ne se posent pas (2014, 16). C'est pourquoi, quand il s'agit du sens, quand il s'agit de la vie, la rationalité égarée est toujours contrainte à revenir à la poésie.

2. L'expérience de porosité : poétique de l'altérité

La capsule temporelle présente un paysage sonore où les différences de tessitures de voix selon les âges des personnes et des accents, les bruits des oiseaux et de l'eau, la matérialité du son et des mots, fondent un temps hors du présent, partagé, créé comme une chorale sensible.

« On y parle une langue profonde » (extrait *Time capsule*),

ou plutôt, on la chuchote, murmure, balbutie (Zambrano 2024). Il y a un réalisme explicite dans le filet bleu de la couleur des myrtilles, mais aussi implicite dans le son chaloupé des jeux dans la rivière, le rire des enfants ou encore dans le ronronnement

du chat. La capsule temporelle se présente comme un lieu de porosité. Lieu où un monde habitable perce le voile du langage conventionnel et se présente à nous. La poésie est poreuse, elle met le langage au monde, elle se mêle au réel (Côté 2014, 14-15). La poésie est un lieu d'in-fluence et de co-fluence entre le monde et le langage. Si habiter implique une relation intrinsèque entre le dedans et le dehors, la poésie, en ouvrant le langage au monde, en rendant les mots poreux, rend mutuellement habitables aussi bien les mots que les choses qui les retiennent (Maldiney 2022, 25).

« L'altérité, c'est la dimension même du réel. » (Maldiney 2022, 65) La poésie met en défaut la fonction représentative du langage et renvoie à la matérialité du réel. Elle transperce le voile des mots et reconduit à l'ouverture de l'être, cette promesse d'être différent. Elle se présente comme lieu de porosité parce qu'elle ouvre à l'altérité du monde et à la promesse toujours renouvelée de son écoute. La porosité fait notre présence au monde. Nous ne pouvons habiter l'imperméable. Le langage simplement représentatif manque de lacunes, d'embranchements et de crevasses. La clarté, sans ambiguïté, sans accrocs, est une surface lisse. À travers les mots, les sons et les silences habités de vent et d'oiseaux, la capsule temporelle présente une matérialité et une altérité qui nous incitent à nous attarder. Elle nous présente un récit et un futur habitables, habités, à-venir. Elle nous accroche, nous ballote, et troue notre impuissance.

3. Être humain·es, être ensemble : poésie des interstices

Le réalisme poétique de la capsule temporelle ouvre vers un temps interstitiel. Interstitiel, car la porosité du langage poétique fait que les espaces qui existaient auparavant entre les mots et les choses, entre les personnes et les choses, entre les personnes elles-mêmes, se remplissent d'un sentir partagé. Le sentir est un commun qui a le potentiel de nous rassembler aussi bien dans l'espace qu'à travers le temps. Il nous permet à tous·tes d'être nomades.

Isabelle Miron (2021, 18) décrit l'état nomade comme « un état où le corps, le souffle, la conscience et le cœur sont en relation dynamique avec le milieu environnant, sans hiérarchie. » Le nomadisme est ce devenir autonome et signifiant, en reliance sensible avec le milieu (Miron 2021, 16). En effet, la poésie nous renvoie à un sentir éclairant. Une sagesse du cœur et de la quiétude, étrangère à une méthode ou à une organisation de la pensée, mais partagée par tous (Zambrano 2024, 16). Ce sentir est antérieur au monde de la raison, antérieur même à l'apparition de la conscience, du temps (Zambrano 2024, 10). Antérieur donc, non d'une façon temporelle, mais du point de vue de l'existence.

Mais le nomadisme n'est pas seulement un rapprochement de la terre. Les nomades habitent un espace qui est en constante transformation, ouvert, non décidé, et qu'ils occupent en y traçant leurs lignes qui relient plutôt que divisent (Deleuze et Guattari 1980). Et ainsi, le nomade a aussi le potentiel de nous faire voyager. En dépit de leur pluralité, les humain·es partagent une phénoménalité qui est profondément liée au corps. Ce dernier les relie à travers le temps et l'espace (Merleau-Ponty 1945). Nous partageons tous·tes à peu près la même corporalité, les mêmes sens, avec pour résultat que nous percevons tous le monde de la même manière. Tout comme le corps de la tique définit la manière dont elle perçoit sa réalité et fonde une réalité partagée, le corps humain, en tant que système ouvert de fonctions sensorielles, champ visuel, auditif, tactile, communique avec les autres et fonde ainsi un monde humain commun (Merleau-Ponty 1945, 411).

Pouvons-nous dès lors parler d'une autonomie du sensible ? À travers notre intervention au colloque, nous avons voulu suggérer que oui. Le poétique, et à travers lui, le sensible qui s'y présente, peut encourager la solidarité et l'autonomie face aux sentiments d'impuissance rationnels. Le langage poétique de *Time capsule year 2244* est un langage épiphanique qui ne décrit pas, mais met en présence et rétablit les connexions (Taylor 2024, 17-20). Ce faisant, il a relié les auditeur·ices à travers un sentir interstitiel partagé, au monde, à l'autre et à l'espoir que peut induire leur présence.

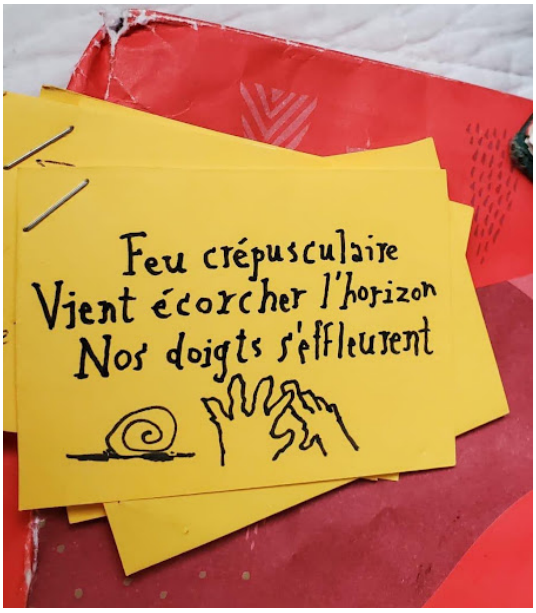
4. Le diptyque de la capsule temporelle : découverte des objeux

Après la diffusion de la création sonore, de petites enveloppes couleur bronze ont été révélées aux participant·es, décrochées de sous leurs chaises, puis découvertes. Les « objeux » – d'après le néologisme de Francis Ponge dans *Le Parti pris des choses* (1942) – contenaient chacun une page d'un livre en langue originale de *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez ainsi qu'une feuille de l'arbre Ginkgo biloba. La feuille d'arbre et la feuille de papier, pliées ensemble, n'étaient accompagnées d'aucune explication. Cette capsule physique, envoyée depuis 2244, pourrait être reçue comme une lettre d'un·e anonyme vers un·e anonyme : des arbres vers les humain·es, des livres avec les arbres, et des humain·es avec les livres.





La capsule temporelle entièrement dévoilée est donc un diptyque associant la forme sonore et la matérialité de l'objet-papier. Les personnes, imprégnées de l'écoute des voix de ce futur habitable, ont découvert des vestiges d'un temps à-venir. L'immatérialité des sons se présente en une trace, offerte à chacun·e. Ces objeux deviennent une mémoire collective de l'instant passé ensemble à écouter, à nous projeter et à exister dans ce réel parallèle, dans ces témoignages imaginés par les acteur·ices. L'intervention *Time capsule year 2244* s'est terminée sur un atelier d'écriture. Les objeux contenaient de petits papiers vierges, sur lesquels les auditeur·ices ont pu composer un haïku. Quelques-uns d'entre eux nous ont été offerts.



Les personnes qui ont été touchées par cette proposition poétique ont parlé d'une parenthèse de douceur, bienvenue dans notre réalité anxiogène. Le sentir que nous avons tenté de déployer dans ce travail, interstitiel, est le lieu d'un langage profond qui est transformateur de par la révélation qu'il produit. La connexion aussi bien avec les humains du futur qu'avec l'écosystème immersif produit un sentiment éthique. Elle ne parle pas à notre capacité de raisonnement, mais à la partie sensible, poétique, de notre humanité. Ce faisant, elle a le potentiel d'encourager notre autonomie vis-à-vis des discours rationnels catastrophistes sur le futur, en offrant un espoir vivable et partagé.

5. Rédemption

We have understood, at the very edge of understanding —
and we remain, to speak of it.

I tell you what I would wish one to tell me, two centuries and a half from now:

that the drum of the sensible still sleeps;
that waste is not the only inheritance;
that we are your children, without anger;
that we still know the taste of honey
and the electric kinship of hands.

I love to make you hear the heartbeat of the things around me
je ne peux qu'imaginer à quoi ressemblent vos visages.

Extrait *Time capsule year 2244*, minute 10 min 37 s

Finalement, la poésie et la porosité se présentent aussi comme une rédemption. Une promesse faite aux choses, celle d'une tâche toujours renouvelée d'écoute et de parole (Housset 2024, 8-9). La transcendance du monde, notre opaque être-avec – ce qui restera toujours autre pour nous – signifie aussi que nous n'aurons jamais fini de l'écouter et de lui adresser la parole. Quand il s'agit de penser les mondes à-venir, la poésie offre une possibilité de rédemption. Contrairement à la rationalité, tenue aux explications et aux descriptions, la parole poétique est libre. Libre d'accepter le silence. De laisser-être.

Bibliographie

Côté, V. (2014). *La vie habitable*. Montréal : Atelier 10.

Clancier, G. (1986). L'enfance, la poésie. Dans *L'aventure du langage* (p. 77-81). Paris : Presses universitaires de France.

Housset, E. (2024). *La fragilité du sens : Husserl, Levinas, Maldiney, Chrétien*. Paris : Vrin.

Maldiney, H. (2022). *Espace Rythme Forme : les concepts fondamentaux d'une philosophie de l'art*. Paris : Les Éditions du Cerf.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.

Miron, I. (2021). *L'état nomade : essais sur les liens entre création et voyage*. Longueuil : L'instant même.

Taylor, C. (2024). *Cosmic Connections: Poetry in the Age of Disenchantment*. Cambridge : Belknap Press.

Zambrano, M. (2024). *Claros del Bosque*. Madrid : Alianza Editorial.

Écoterroristes contre écoguerriers : usage de la novlangue autoritaire dans le roman d'anticipation

Manon Tardy

Introduction

La fonction d'alerte des romans d'anticipation écologique, proches du genre littéraire de la science-fiction, est parfois doublée d'un moyen d'agir. Loin de promouvoir un comportement inerte et/ou dominé par l'ampleur d'un désastre écologique, ces romans représentent le sentiment de révolte et/ou de survie qui anime le lectorat et les auteur·ices à partir des années 1960 et de l'avènement de la contre-culture en Amérique du Nord. Le militantisme politique et/ou environnemental devient un moyen de résilience et d'opposition, et la représentation de ces moyens (désobéissance civile, révoltes ou encore manifestations) préfigure la création de nouveaux types de héros contemporains et de nouveaux lexiques.

Nous proposons dans cet article d'analyser les représentations historiques des figures militantes dans quelques célèbres romans d'anticipation américains du XXe siècle pour mieux cerner les représentations de cette littérature écomilitante occidentale, puis d'appliquer le principe du « bandit social » à la figure de l'écoguerrier tel qu'il commence à se dessiner dans le paysage littéraire français à la lumière de récents événements politiques et militants. L'intérêt de nos recherches en littérature comparée est de questionner l'emploi du mot « écoterroriste » dans sa narration, même sous forme critique et sarcastique, pour désigner des figures militantes et non des multinationales écocides au risque de l'ancrer définitivement dans l'imaginaire populaire.

Panorama de fictions d'anticipation écomilitantes américaines

L'écomilitantisme est un sujet d'actualité peu, voire pas discuté, à notre connaissance, avant la deuxième moitié du XXe siècle. Il faut attendre les débuts de la littérature environnementale et des études environnementales pour voir apparaître, dans les années 1960, les premiers écomilitants dans les récits de science-fiction ; on doit sans doute cette apparition à l'essai retentissant de la biologiste Rachel Carson, *Silent Spring* (1962), qui a notamment inspiré l'écriture du roman-monde *Dune* de Frank Herbert, en 1965. *Silent Spring* raconte les conséquences d'un monde où les pesticides auraient provoqué la disparition des abeilles, et *Dune* construit dans l'espace un monde de sables où les Vers géants, créateurs de l'épice, sont menacés. Dans ces deux cas, l'environnement devient difficilement vivable à la fois pour l'humain et l'ensemble de la biodiversité.

La dimension écologique est primordiale dans *Dune*. Elle témoigne de la volonté affirmée de l'auteur de préserver les espaces naturels. Tout l'enjeu du roman tourne autour de l'insurrection des Fremen, les autochtones rebelles de la planète Arrakis (aussi appelée Dune), contre le pouvoir colonial de l'Empire. De nombreux attentats terroristes provoquent alors la guerre sainte, le *djihad*. La particularité de ce cycle est la présence de l'écologiste planétaire Liet-Kynes, qui est également le chef des rebelles. L'appendice 1 du roman nous apprend que son père, premier planétologiste d'Arrakis, est arrivé sur la planète et a éduqué les Fremen aux enjeux environnementaux. Il les nomme « Ecological-Fremen » et les admire tout en les exploitant, allant jusqu'à les décrire comme « *an ecological and geological force of almost unlimited potential*[1] ». Cette citation se rapproche

[1] « The effect of Arrakis on the mind of the newcomer usually is that of overpowering barren land. The stranger might think nothing could live or grow in the open here, that this was the true wasteland that had never been fertile and never would be. To Pardot Kynes, the planet was merely an expression of energy, a machine being driven by its sun. What it needed was reshaping to fit it to man's needs. His mind went directly to the free-moving human population, the Fremen. What a challenge! What a tool they could be! Fremen: an ecological and geological force of almost unlimited potential. » Herbert, F. (1966). *Dune*. Gollancz. « Appendix I: The Ecology of Dune », p. 399.

étonnamment de la définition de l'Anthropocène, cette ère où l'humanité est devenue une force géologique.

Quelques années plus tard, John Brunner publie en 1972 un roman d'anticipation à l'humour grinçant – devenu « culte » depuis – sur l'inaction collective, le traitement du militantisme écologique et sa répression. *The Sheep Look Up*, traduit en français sous le titre *Le Troupeau aveugle*, met en scène Austin Train, un écologiste et philosophe recherché, chef contre son gré d'un groupe d'activistes (les trainites) qui bascule peu à peu vers le terrorisme :

> *"You know something odd? I can't remember the name of the guy who hit on this symbol." "What, the skull and crossbones? I thought you did." "No, it was the designer they assigned to my books at International Information. He had a little logo, made of it and put it next to the number on every page. And I've forgotten his name. It isn't fair. He ought to have the credit for it. […] I have this terrible feeling sometimes that I've stopped being myself. Do you understand that? I mean, I've been taken over—made over—into the patron saint of bombing, sabotage, arson, murder, God knows what. Maybe rape! If the skull and crossbones has a meaning, it's a warning. Like the international radiation sign. Instead of that, it's what everyone scrawls when they break a store-window in a fit of drunken rage, break into a bank vault, steal a car. It's an excuse for anything.* (Brunner 1972, 273-274)

Austin Train perd le contrôle de ses messages politiques, sa célébrité le dépossède de ses propres symboles et il est transformé en objet de propagande par son propre camp. De manière ironique, Train périt dans un attentat à la bombe lors d'une émission de télévision où il lançait un appel à l'insurrection écologique contre l'État. Toutefois, son discours final affecte les téléspectateurs et certains, par la suite, s'entraînent à fabriquer une bombe à leur tour. Le roman met l'accent sur l'inaction collective en montrant qu'une action solitaire est toujours vouée à l'échec, jusqu'au revirement final. La morale du texte implique que n'importe qui peut devenir un « terroriste », pour de bonnes ou de mauvaises raisons. La figure du terroriste est alors diluée dans la banalité d'une violence quotidienne et devient le fruit des politiques écocides. Considéré par certains comme un « manuel d'écodéfense » écologique, ce roman d'anticipation a dépassé les frontières de la fiction et est encore, de nos jours, une référence sur l'« écoterrorisme » et ses représentations futures.

Citons également *Ecotopia Emerging* (1981), la préquelle (encore jamais traduite en français) du best-seller *Ecotopia* d'Ernest Callenbach, qui raconte à rebours les événements fictifs de 1990 qui ont amené à la sécession de trois États américains (l'Oregon, la Californie et Washington) formant par la suite le nouveau pays d'Ecotopia. Le roman fait le récit de l'ascension de la sénatrice Vera Allwen et de son parti écologiste grâce à la découverte technologique d'une étudiante permettant de générer de l'électricité verte et donc de s'affranchir de l'électricité fédérale (« *grid* »). Bien que les élections locales soient remportées démocratiquement, l'État fédéral américain refuse de reconnaître Ecotopia et se prépare à attaquer la zone pacifique ouest à la fin du roman. Cependant, des incidents à l'échelle internationale (au Brésil et en Arabie saoudite) l'obligent à concentrer son attention ailleurs. De plus, des sécessionnistes zélés menacent de faire exploser des bombes nucléaires sous le Pentagone. Lorsque Vera, la leader du *Survivalist Party*, apprend leurs intentions, elle s'y oppose vivement :

> *"That's an atrocious idea, Ben."*
>
> *"Shall I tell you how? First, sources of weapons-grade uranium are—"*
>
> *"No, I will not listen to that," said Vera. "It's out of the question. It goes against our most fundamental commitments."* (Callenbach 1982, 144-145)

Ce dialogue entre Vera et Ben, un de ses partisans, souligne le paradoxe entre l'emploi d'une bombe au service d'une cause écologique et les répercussions écologiques de ladite bombe. Il explicite aussi la position de Vera Allwen, analogue à celle d'Austin Train dans *The Sheep Look Up* : l'usage de violence excessive peut desservir la cause du climat ; l'action violente doit être dirigée contre les infrastructures et non contre les personnes.

C'est aussi la position de Greenpeace dans le roman *Zodiac* (1988). Ce roman d'anticipation de Neal Stephenson raconte le combat de Taylor Sangamon contre les pollueurs de la Charles River à Boston. Activiste pour le Groupe d'Intervention Environnementaliste (GIE), Taylor se déplace à vélo ou en Zodiac, une référence aux opérations commandos de Greenpeace qui utilisent ce moyen de déplacement économique dans les années 1980. Un paragraphe du chapitre 7 de *Zodiac* a été sélectionné par l'éditeur dans la version française pour figurer dans la page liminaire. Il dévoile le positionnement de l'auteur sur le terrorisme et ce qu'il considère comme le « vrai » terrorisme capitaliste :

> *The big lie of American capitalism is that corporations work in their own best interests. […] Sooner or later, someone shows up in a Zodiac and points to that evidence, and the result is devastation far worse than what a terrorist, a Boone, could manage with bombs and guns. All the old men within twenty miles who have come down with tumors become implacable enemies. All the women married to them, all the mothers of damaged children, and even those of undamaged ones. The politicians and the news media trample each other in their haste to pour hellfire down on that corporation. The transformation can happen overnight and it's easy to bring about. You just have to show up and point your finger.* (Stephenson 1995, 57)

Ce texte d'introduction (de révélation ou de mise en garde) renverse l'action terroriste et sa responsabilité. L'auteur critique un terrorisme capitaliste qui protège ses sociétés et non ses citoyens. La violence, au lieu d'être immédiate (« un terroriste pourrait réaliser avec ses bombes et ses fusils d'assaut »), est diffuse et sournoise (« cancéreux »). Et donc l'écomilitant serait plutôt un antiterroriste. Cette observation peut être rapprochée d'une récente déclaration de l'activiste Paul Watson, ancien officier de marine et fondateur de l'ONG *Sea Shepherd Conservation Society*, quelques semaines après sa libération en janvier 2025. Pour Paul Watson, le « véritable » écoterrorisme est celui des multinationales chimiques et biotechnologiques du secteur agricole, alors que les études scientifiques alertent depuis les années 1970 sur les liens entre le développement des cancers et l'utilisation des pesticides[2]. Par ailleurs, nous avons cru reconnaître un possible clin d'œil à Paul Watson dans le roman de Neal Stephenson avec la description d'un écomilitant nommé Boone, dont le passe-temps est de harponner les baleiniers :

> *Boone had this thing about whaling ships. He liked to sink them. He was a founder of GEE and hero of the Soviet invasion, but he'd been kicked out seven years ago. Off the coast of South Africa he had filled a Zodiac full of C-4, lit the fuse, pointed it at a pirate whaler, and jumped off at the last minute. The whaler went to the bottom and he went to hide out in some weepy European social democracy. But he kept dropping out of sight and whaling ships kept digging craters on the floors of the seven seas.* (Stephenson 1995, 24)

Boone, pirate des temps modernes, est également qualifié directement d'« éco-terroriste » au chapitre 24, ce qui constitue la première mention, à notre connaissance, de ce néologisme dans un roman d'anticipation populaire. Le FBI faisant partie de la narration, il est possible que l'auteur ait eu connaissance du positionnement de l'agence sur les militants écologiques radicalisés. En effet, le néologisme *écoterrorisme* est forgé aux États-Unis dès 1983 par l'écrivain et théoricien libertarien étatsunien Ron Arnold, président d'une association anarcho-capitaliste, *Center for the Defense of Free Enterprise*. Dans un article pour la revue libertarienne Reason, il entendait ainsi définir les activistes environnementalistes et/ou animalistes radicaux actifs depuis la fin des années 1960. Le terme a

[2] « But one of the classic strategies of governments today is to turn anybody who opposes them into eco-terrorists. But I don't know of a single act of "ecoterrorism" where someone has killed or injured anybody. When people ask me, 'Are you an ecoterrorist?' I just say, 'No, I've never worked for Monsanto or Union Carbide any of the real eco-terrorists operating in plain sight.' » Mondy, B. (2025). An Exclusive Conversation With Activist Captain Paul Watson: Part 1. *Surfer*. [En ligne : https://www.surfer.com/news/pipe-pro-2025-day-1-gallery] (consulté le 31 janvier 2025).

ensuite été légitimé par le FBI en 2001 dans le Patriot Act. C'est la première fois qu'un organisme de police judiciaire fédéral donne une définition précise de l'acte écoterroriste, lequel se résume à deux éléments d'identification : une action (une violence de nature criminelle) et une raison (la cause environnementale)[3].

Rapidement, dans les années 1990, un autre terme vient contrebalancer cet écoterrorisme disqualifiant, toujours pas défini par la loi française : l'écoguerrier. Cette guerre sémantique proviendrait des écrits de Paul Watson (*Ocean Warrior,* 1994 ; *Earth Warrior,* 1995) dont un essai a été traduit en français sous le titre *Au nom des mers. Les confessions d'un éco-guerrier* (1996) par la maison d'édition Le Pré aux Clercs (le résumé de quatrième de couverture décrit Paul Watson comme un « pirate écolo », démontrant qu'à l'époque le terme écoguerrier n'est pas ancré dans le vocabulaire). Nous retrouvons tout de même en 1995 une première mention d'écoguerriers par la presse, dans le journal Le Monde[4].

Ainsi, en France, les écoterroristes et les écoguerriers sont très peu mentionnés, jusqu'aux événements de 2012 et à la ZAD (« zone à défendre ») de Notre-Dame-des-Landes (contre le projet d'aéroport en Loire-Atlantique) qui subit une répression intense par la police et le ministère de l'Intérieur. Deux ans plus tôt seulement, Jean-Marc Ligny, auteur français réputé de fictions d'anticipation et de science-fiction, avait publié un roman passé inaperçu, *Green War* (2010), dans une petite maison d'édition indépendante qui a fermé ses portes en 2011, Intervista. Ce roman jeunesse mettait en scène une bande d'écoguerriers venus de la rue, se faisant trahir de l'intérieur par un aristocrate[5]. Puis, en 2022, la manifestation de Sainte-Soline contre le projet de mégabassines auquel sont opposées 150 organisations est violemment réprimée par la police, où là encore, le ministre de l'Intérieur Gérald Darmanin qualifie les opposants d'écoterroristes comme arme politique. C'est dans ce contexte que Jean-Marc Ligny décide de réécrire *Green War*[6] et de le publier dans une plus grande maison d'édition, Mnémos, sous le titre d'*EcoWarriors*.

[3] « Since 1977, when disaffected members of the ecological preservation group Greenpeace formed the Sea Shepherd Conservation Society and attacked commercial fishing operations by cutting drift nets, acts of "eco-terrorism" have occurred around the globe. The FBI defines eco-terrorism as the use or threatened use of violence of a criminal nature against innocent victims or property by an environmentally-oriented, subnational group for environmental-political reasons, or aimed at an audience beyond the target, often of a symbolic nature. » Jarboe, J. F. (2002). *The Threat of Eco-Terrorism.* Counterterrorism Division Federal Bureau of Investigation. [En ligne : https://archives.fbi.gov/archives/news/testimony/thethreat-of-eco-terrorism] [Mise à jour : la page web a été désactivée quelques semaines suivant l'élection du président Trump en 2025, elle reste visible sur archive.org.]

[4] Sauvage, P. (1995, 6 janvier). *Les « éco-guerriers » de Fontainebleau. Trois « écologistes » harcelaient l'ONF pour contester le plan d'aménagement de la forêt. Ils sont en prison…* [En ligne : https://www.lemonde.fr/archives/article/1995/01/06/les-eco-guerriers-de-fontainebleau-trois-ecologistes-harcelaient-l-onf-pour-contester-le-plan-d-amenagement-de-la-foret-ils-sont-en-prison_3838971_1819218.html] (consulté le 31 janvier 2025).

[5] « – Passons à Green War. Qu'est-ce qui t'a donné l'idée de ce roman ? – C'est une séquelle d'*AquaTM.* Quand *AquaTM* est sorti, Denis Guiot – qui dirigeait alors une collection « young adult » chez Intervista, la maison d'édition de Luc Besson – m'a demandé si ça m'intéresserait d'écrire un roman sur le changement climatique pour les jeunes. (Il m'avait d'ailleurs fait le même coup après *Inner City*, ce qui a donné la série des *Guerriers du Réel* chez Hachette, puis au Livre de Poche.) Public visé, les 15-20 ans. J'ai donc repris l'univers d'*AquaTM* et j'y ai placé une histoire d'éco-terroristes, les « Ecowarriors », des jeunes de 18-20 ans. Car il faut être jeune, naïf et idéaliste pour croire qu'on va changer le monde en faisant sauter des usines polluantes… » Ligny, J.-M. (2017, 31 octobre). *Interview 2016 : Jean-Marc Ligny pour Inner City et Green War* (J. Vincent) [ActuSF]. [En ligne : https://www.actusf.com/detail-d-un-article/Interview-2016-Jean-Marc-Ligny,22228] (consulté le 31 janvier 2025).

[6] « Une première version de ce roman est parue sous le titre Green War en 2010 aux éditions Intervista, et n'est plus disponible. Si certains personnages sont restés plus ou moins les mêmes, EcoWarriors a été refondu et réécrit en totalité. Ne subsistent plus de l'édition originale que quelques bribes éparses. Toute ressemblance avec des lieux, personnes, marques ou sociétés ne saurait être le fruit du hasard. Toutefois ceci reste une œuvre de fiction, et toutes les erreurs, inexactitudes ou pures inventions sont imputables à l'auteur. » Ligny, J.-M. (2024). *EcoWarriors.* Mnémos. « Note de l'auteur ». [Édition électronique]

***EcoWarriors* : l'écoguerrier à la française**

Les romans de Jean-Marc Ligny, auteur prolifique depuis la fin des années 1970, ont souvent traité d'actes terroristes bien connus : l'attentat-suicide et la terreur suscitée par un groupuscule ayant une motivation religieuse ou idéologique, dans le roman *Djihad* (1998), mais également dans sa trilogie climatique la plus connue, *Aqua*^{TM} (2006), *Exodes* (2012) et *Semences* (2015), où un attentat terroriste fait exploser un barrage aux Pays-Bas. Depuis 2006, il ne cesse de traiter les thèmes des inégalités climatiques, de la critique du capitalisme, de la privatisation de l'eau et de la survie en temps de crise. Les militants écologiques n'avaient alors aucun rapport avec ces terroristes dans ses romans, jusqu'à ce qu'en 2024, son dernier roman paru, *EcoWarriors*, s'empare du terme controversé d'« écoterroriste » (mot qui n'apparaît pas dans *Green War*).

Pour rappel, en France, d'après le site du musée-mémorial du terrorisme, « l'absence de définition juridique universelle a, depuis le XIXe siècle, facilité les formes d'instrumentalisation de l'expression, parfois utilisées par des régimes non démocratiques afin de justifier la répression de leurs opposants. D'où la persistance de formes de suspicion quant à la pertinence du terme. » Autrement dit, en France, le mot-valise « écoterrorisme » n'a aucune valeur juridique. L'ONG Greenpeace France rapporte sur son site internet la définition du « terrorisme écologique » (et non « d'écoterrorisme ») par le Code pénal : « le fait d'introduire dans l'atmosphère, sur le sol, dans le sous-sol, dans les aliments ou les composants alimentaires ou dans les eaux, y compris celles de la mer territoriale, une substance de nature à mettre en péril la santé de l'homme ou des animaux ou le milieu naturel[7] ». L'écologie « terroriste » qui correspond aux luttes des romans cités auparavant (*Zodiac, The Sheep Look Up, Ecotopia Emerging, EcoWarriors*) se nomme plutôt l'écoactivisme. Actuellement, les écoactivistes sont poursuivis par les brigades antiterrorisme (DGSI) et soumis à des procédures particulières issues des lois de 1986 et 2016 sans que les procès n'aboutissent véritablement à la reconnaissance de faits terroristes. Les infractions sont systématiquement requalifiées en dégradations de biens publics ou en vols[8]. Visiblement, l'écoterrorisme, ce mot alarmant et dangereux si souvent repris par les médias et les hommes politiques français depuis les affrontements entre gendarmes et manifestants sur le site de Sainte-Soline en 2022, relève bien d'une rhétorique controversée : on peut y voir une grotesque parodie de la novlangue[9] d'Orwell, utilisée dans le but de suivre un objectif politique et de manipuler l'opinion publique. Selon les rapports du FBI, les militants écologiques n'usent pas de la terreur pour mettre à mal l'ordre public ; ils manifestent, font preuve de désobéissance civile et parfois détruisent des installations écocides. En réalité, les études démontrent que ce sont plutôt eux les victimes de violence (Andreas Malm en parle également dans son essai *Comment saboter un pipeline,* 2020). La question de la violence politique et de la répression des actes militants envers les structures du pouvoir néolibéral se mêle ainsi à la question de la *résistance active* et à l'emploi d'une violence dont les représentations littéraires sont encore embryonnaires. *EcoWarriors* est donc une nouveauté intéressante à analyser au prisme de l'actualité récente en France, d'autant plus que ce roman a déjà subi un remaniement.

Complété d'un lexique des mots arabes et d'une bibliographie, *EcoWarriors* est un roman polydiscursif qui interroge la violence de l'État et la pertinence des

[7] Article de loi sur le terrorisme en France. Des actes de terrorisme (Articles 421-1 à 421-8), Article 421-2 (2004). [En ligne : https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000006418431] (consulté le 31 janvier 2025).

[8] Ce fut le cas pour le procès Lafarge, dont le verdict fut rendu le 24 août 2026 et les faits requalifiés en « dégradation ».

[9] Inventée par Orwell, la novlangue (*newspeak*) est la langue officielle d'Océania, un continent fictif issu de son roman d'anticipation *1984*. Cette société autoritaire est dirigée par un État qui refuse toute critique et élabore en conséquence une langue simplifiée qui a pour but « l'anéantissement de la pensée, la destruction de l'individu devenu anonyme, l'asservissement du peuple. » (source : Radio France). La popularité du roman est telle que le mot novlangue est entré dans l'usage pour désigner un vocabulaire à visée populiste. Orwell, G. (2007). *1984* (A. Audiberti, Trad.). Gallimard. (Édition originale 1949).

actions pacifistes. Construit comme une critique sociale, le roman s'ouvre un samedi sur une manifestation pacifique, à Lyon, contre les travaux d'une nouvelle bretelle d'autoroute, qui rappelle des événements ayant eu lieu à Sainte-Soline. L'héroïne, Fiora, voit son mentor gravement blessé par un tir de LBD (lanceur de balles de défense). Le lendemain, le récit met en scène l'explosion d'une usine de plastique qui tue le père du deuxième protagoniste du récit, Malik, et conduit à un rejet de gaz toxiques dans l'environnement.

On suit alors la rencontre et l'histoire de ces deux jeunes gens, Fiora et Malik : l'une se radicalise comme écoactiviste et l'autre fuit son quotidien d'immigré algérien dans la banlieue lyonnaise. Ensemble, avec l'aide de certains de leurs amis, ils vont fonder le groupe EcoWarriors, un mouvement radical qui s'attaque aux PDG d'entreprises écocides.

Une profonde réflexion sur la radicalité des actions, sur la violence et sur le statut d'« écoguerrier » parcourt le roman. Se pose rapidement, chez les protagonistes du récit, la question de mettre un mot sur leur nouvelle activité qu'ils vont rapidement nommer *résistance active.* La résistance active relève d'une forme de novlangue, fréquemment employée par les écoactivistes pour désigner l'utilisation de la violence dans le cadre d'une défense légitime, à un degré plus poussé que la désobéissance civile. L'expression apparaît à six reprises dans le texte, illustrée par plusieurs exemples. De même, les mots « écoterroriste » et « écoterrorisme » sont employés à six reprises, mais toujours dans le but de les dénigrer et de les mettre en doute (l'auteur utilise des guillemets pour les employer dans les dialogues). À titre de comparaison, le mot « *ecowarrior* » est cité pas moins de cent trente fois. Il y a une véritable intention de l'auteur de supplanter le terme écoterroriste par celui d'*ecowarrior*.

Afin de donner une assise encore plus solide à ce mot-valise, le narrateur nous donne accès au point de vue du capitaine de la SDAT (sous-direction antiterroriste) Arnaud Desmazières, qui ne croit pas en la pertinence du terme « écoterrorisme ». Il trouve absurde de confier à la direction antiterroriste d'Interpol une affaire de « prétendu "écoterrorisme" » et qu'il considère comme « de la daube[10] ». Ce policier est accompagné par une collègue véhémente et colérique qui crée un contraste saisissant : suivant les codes traditionnels du polar, ils tiennent un rôle de *good cop* et *bad cop*. Les jeunes *ecowarriors* suscitent par ailleurs la sympathie du capitaine, du moins jusqu'à l'incident qui fait basculer les actes de rébellion en guerre civile :

> Lui aussi fulmine, non seulement à cause des convoyeurs tués et de l'évasion d'Azzedine apparemment réussie, mais plus en profondeur, parce qu'il a le sentiment d'avoir été trahi. Ou plutôt, de s'être trahi lui-même.
>
> Jusqu'à présent, il considérait les EcoWarriors comme… eh bien, plutôt comme des héros populaires que comme des terroristes. Il n'aurait pas été jusqu'à avouer qu'il éprouvait de la sympathie pour eux, mais bon, voler aux riches pour distribuer aux pauvres – ou, comme ils disent, servir la Cause de la Terre –, ça a toujours attiré la sympathie du public et fait basculer des voleurs et des bandits du côté des gentils, les flics devenant du coup les méchants, ou les nervis des méchants. C'était un peu comme ça qu'Arnaud voyait la situation, en son for intérieur.
>
> Tant qu'ils n'avaient tué personne. (Ligny 2024)

La mort des convoyeurs, dans leur tentative de libérer Malik de prison lorsque celui-ci est transféré, est une scène pivot qui déchire le mouvement EcoWarriors et donne aux autres militants le permis de tuer, jusqu'à leur propre mort qui les élève au statut de martyr. La figure écoactiviste ou écomilitante prépare alors les prémices d'une rébellion à plus grande échelle : elle est un porte-parole, un leader, un chef de file antigouvernemental.

Afin de « romantiser » les actes illégaux du groupe et de susciter la sympathie des lecteurs, l'auteur met en

[10] Ligny, J.-M. (2024). *EcoWarriors, op. cit.,* chapitre « L'homme de la situation ».

couple dès le début du roman Fiora, la militante écologique, et Malik, le dealer de quartier[11]. Cela permet au discours critique du roman de rassembler les préoccupations à la fois écologiques et sociales. Ce couple ne nourrit pas les mêmes objectifs : l'une souhaite alerter sur le changement climatique et punir les marchands de mort, l'autre souhaite venger la mort de son père et gagner de l'argent pour régler ses dettes. Lors d'une réunion chez elle, Fiora tente de recruter les amis de son nouvel amant. Pour cela, elle explique aux jeunes de la cité ses objectifs et les moyens pour y parvenir : « on leur pique leur argent sale [pour] dédommager des victimes », une phrase associée au hors-la-loi (*outlaw*) similaire à la fameuse expression « prendre aux riches pour donner aux pauvres ». Figure folklorique typiquement anglaise, le hors-la-loi (dont le plus connu est sans nul doute Robin des Bois – *Robin Hood*) est un bandit au grand cœur, d'abord paysan cruel avant qu'un processus de romantisation puis de mystification au XVIe siècle ne le transforme en symbole de la lutte des classes. Ancré dans l'imaginaire mondial contemporain grâce aux *western movies* du cinéma américain au début du XXe siècle, le hors-la-loi peut prendre d'autres formes que l'archer Robin des Bois de la forêt de Sherwood, comme Billy the Kid ou Al Capone. De nombreux pays ont également leur Robin des Bois national : la Kabylie avec Ahmed Oumeri, l'Écosse avec William Wallace, l'Italie avec le Passeur courtois (Stefano Pelloni), ou encore la France avec Cartouche et Louis Mandrin. Se dessine alors le *Robin Hood Principle*, ou « effet Robin des Bois », qui tente de répondre aux débats suscités par la publication de *Social Bandits* par Eric Hobsbawm en 1969.

Hobsbawm affirme dans son ouvrage que la figure du bandit social incarne une forme de résistance politique répondant aux régimes oppressifs dans les sociétés paysannes. Le « bandit social » perd son statut de criminel et devient alors un représentant de cette lutte. Graham Seal, dans l'article « The Robin Hood Principle: Folklore, History, and the Social Bandit », rappelle que de nombreux historiens et anthropologues, au contraire, objectent que les « bandits » soutiennent le pouvoir par une forme d'interdépendance, voire de connivence, avec les élites. Graham Seal propose donc un modèle d'identification du processus culturel qui permet de créer un bandit social, qu'il soit réel ou fictif, dans la continuité de la pensée de Hobsbawm. Il souhaite ainsi donner « une dimension prédictive qui soit utile pour la compréhension – et peut-être aussi l'amélioration – des circonstances économiques et sociales qui ont produit et qui continuent de produire les figures du bandit social. »

D'après ce modèle, le bandit social doit correspondre à plusieurs obligations (par exemple être charismatique, suivre un code moral et mourir en martyr) et le récit de ses actions doit suivre plusieurs contraintes narratives (conflit entre un groupe injustement traité et une classe dominante, par exemple). Pour faciliter la détection de « l'effet Robin des Bois », Seal propose une trame narrative en douze éléments identifiables qu'il a compilés grâce à une vaste recherche comprenant une centaine de hors-la-loi héroïsés :

1. *The outlaw hero is forced to defy the law – or what passes for it – by oppressive and unjust forces or interests (usually governments and/or local power-holders).*
2. *The outlaw hero has sympathy and support from one or more social groups who form a resistant community.*
3. *The outlaw hero rights wrongs and perhaps settles disputes.*
4. *The outlaw hero kills only in self-defense or justified retribution rather than wantonly or capriciously and does not attack or harm women or the otherwise vulnerable.*
5. *The outlaw hero may be kind and courteous to his victims.*
6. *The outlaw hero distributes loot among the poor and deserving and/or is otherwise sympathetic to their plight and helpful to their circumstances.*

[11] *Ibid.*, chapitre « Carrément dans l'illégalité ».

7. The outlaw hero outwits, eludes, and escapes the authorities, usually with flair, often in disguise.

8. Outlaw heroes frequently employ some form of magic that invulnerability, invisibility, superhuman speed, or other attribute.

9. The outlaw hero is brave and strong or, if not strong, especially skilled in some ability useful to the outlaw life.

10. The outlaw hero is ultimately betrayed by a member of his gang or other supporting social group.

11. The outlaw hero dies bravely and defiantly, whether by rope, axe, sword, or bullet.

12. The outlaw hero may be said to have escaped the showdown, execution, or other manner of death and to have lived on elsewhere in secure obscurity. (Seal 2009, 74-75)

Certains éléments peuvent apparaître après la mort du héros, dans un processus de mythologisation[12], et tous les héros ne se conforment pas forcément à l'ensemble des douze points. Nous avons appliqué une partie de « l'effet Robin des Bois » aux écowarriors de Jean-Marc Ligny, qui « cochent » entre neuf et onze points, selon l'interprétation que l'on peut faire du récit. En effet, le bandit social représenté dans *EcoWarriors* est une figure double : il s'agit du tandem Fiora/Malik, qui se défait dans la dernière partie du roman. Fiora continue la lutte avec le groupe (ou ce qu'il en reste) et mourra en martyr[13] (point 11), tandis que Malik s'échappe de prison et se réfugie dans les Pyrénées où il mène une vie paisible (points 9 et 12), au détriment de sa santé mentale. Le martyre de Fiora la propulse au rang de légende et enclenche une guerre civile[14] (ce qui n'était pas le cas dans *Green War*) : en cela, le roman anticipe l'après dans une démarche autoréflexive propre au roman d'anticipation. Et puis, les personnages eux-mêmes, séduits par le terme d'EcoWarriors, se rêvent en justiciers et associent leur groupe à la pop culture, notamment à Kevin Costner, acteur du film *Robin des Bois, prince des voleurs* (1991). *EcoWarriors* reprend ainsi tous les codes folkloriques du « bandit social » et s'inscrit dans le long processus d'élaboration d'un mythe moderne français[15] en réalisant une double romantisation : celle de l'histoire sentimentale qui lie Fiora et Malik, et celle du combat de l'écoguerrier. Cependant, le processus autoréflexif manque de subtilité et surtout de recul, car il s'inscrit dans une période ultracontemporaine par rapport aux événements relatés.

Conclusion

Bien que Jean-Marc Ligny renverse positivement le néologisme contradictoire d'« écoterroriste » en « écoguerrier », et romantise l'acte militant et l'action violente, l'emploi du mot oxymorique « écoterroriste » dans sa narration – fût-ce sous une forme critique et sarcastique, pour désigner des figures militantes et non des multinationales écocides – participe à son ancrage dans l'imaginaire populaire

[12] Nous avons trouvé très intéressant que Paul Watson écrive sa propre légende dans *Ocean Warrior* et *Earth Warrior*, s'identifiant lui-même en guerrier et racontant son processus de radicalisation. Il se pose en héros et nous sommes curieux de savoir si son nom entrera ou pas dans l'histoire aux côtés de Robin des Bois ou Al Capone par exemple.

[13] « Si les autorités pensaient qu'enterrer TitNat et Fiora en douce allait un peu calmer le jeu, c'est raté. Leur mort a été photographiée et filmée en direct, a tourné en boucle sur les chaînes d'infos et les réseaux sociaux et a été vue par des millions de gens, dont des centaines de milliers d'activistes, militants et résistants de tous poils, qui ont érigé Fiora en héroïne de la Révolution, et une bonne partie de la tranche 15-30 ans de la population black-blanc-beur des banlieues, qui a érigé TitNat en sœur-martyr de la *hogra* qui l'accable – deux exemples à suivre. » Ligny, J.-M. (2024). *EcoWarriors*, *op. cit.*, chap. « Héroïne de la Révolution ».

[14] « Alors il raconte, du mieux qu'il peut, narre leur acte héroïque et désespéré, leur mort tragique, les émeutes et insurrections qu'elle a soulevées, les attaques et répressions, les pillages et sabotages, les blessés et les morts, la révolte des cités, l'offensive des militants, les guérillas urbaines, l'état d'urgence, le couvre-feu, les blindés dans les rues, les *checkpoints* partout. » *Id.*

[15] La mondialisation accélérée de l'information et des échanges culturels est, peut-être, à l'origine de ce début « d'héroïsation » des militants climatiques qui n'ont pas encore bonne presse en France. Il y a peu de romans d'anticipation pour l'instant sur l'écoterrorisme comme figure héroïque, au contraire des thrillers. Citons les romans noirs *Impact* d'Olivier Norek (2020) et *Clark* d'Anouck Langaney (2021).

français. Ajoutons à cela que l'image du « guerrier climatique » n'est pas approuvée par Andreas Malm qui y voit une forme d'action non pas collective, mais élitiste et groupusculaire. En effet, l'isotopie du guerrier est évidemment très présente dans le roman :

> Ce faisant, elle réalise peu à peu que c'est elle-même qu'elle est en train de convaincre, qu'elle s'auto-exhorte à prendre une décision radicale : celle de marcher dans les traces de ces combattants de l'ombre, suivre la voie de ces héros révolutionnaires qu'elle vénère, s'engager elle aussi à donner sa vie – ou du moins la risquer – pour la Cause de la Terre, marquer l'Histoire à son tour, devenir une héroïne de ce monde nouveau qui se prépare à balayer l'ancien, être un porte-drapeau, un exemple, un guide. Fiora s'exalte à présent, elle se voit telle la Marianne aux seins nus de Delacroix, brandissant un drapeau non pas bleu-blanc-rouge mais vert, piétinant les cadavres des élites et menant le peuple à la reconquête du monde. (Ligny 2024)

Dans cet extrait, Fiora se rêve en figure héroïque et n'a pas encore pris conscience de la portée de ses actes futurs. Les champs lexicaux de l'héroïsme (combattants, héros, s'engager, héroïne, porte-drapeau, Marianne) et de la conquête (marcher, traces, voie, balayer, guide, reconquête) montrent son enrôlement dans une guerre dont elle idéalise naïvement les enjeux.

L'appellation « écomilitants » ou « écoactivistes » s'efface derrière la polarisation de l'écoguerrier (version chevaleresque) ou de l'écoterroriste (pendant maléfique), deux armes sémantiques, politiques d'un bord comme de l'autre, qui mettent en lumière la multiplication des représentations littéraires dans le roman d'anticipation ainsi que des enjeux politiques et des actions écologiques. Les écomilitants de papier sont ainsi les victimes d'une rhétorique politique, qui banalise l'usage de la violence et la représentation d'un acte terroriste artificialisé par les exploitants, eux-mêmes coupables de terrorisme écologique dans une démarche purement orwellienne.

Alors que nous rédigeons cet article pendant la troisième canicule en France en juillet 2026, après celles de mai et de juin, qu'il fait à Nantes plus de 40 degrés Celsius (plus chaud qu'à Abu Dhabi), nous imaginons un monde où enfin le mot écoterroriste s'applique aux entreprises polluantes comme le propose l'essai *Criminels climatiques* de Mickaël Correia (2022).

Bibliographie

Article de loi sur le terrorisme en France. Des actes de terrorisme (Articles 421-1 à 421-8), Article 421-2 (2004). https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000006418431

Brunner, J. (1972). *The Sheep Look Up*. BenBella Books.

Brunner, J. (2019). *Le Troupeau aveugle* (G. Abadia, Trad. ; 3e éd.). Le Livre de Poche.

Callenbach, E. (1975). *Ecotopia*. Banyan Tree Books.

Callenbach, E. (1982). *Ecotopia Emerging*. Bantam Books. (Édition originale 1981)

Carson, R. (2000). *Silent Spring*. Penguin Classics. (Édition originale 1962)

Correia, M. (2022). *Criminels climatiques*. La Découverte.

Herbert, F. (1966). *Dune*. Gollancz.

Jarboe, J. F. (2002). *The Threat of Eco-Terrorism*. Counterterrorism Division Federal Bureau of Investigation. https://archives.fbi.gov/archives/news/testimony/the threat-of-eco-terrorism [Mise à jour : la page web a été désactivée quelques semaines suivant l'élection du président Trump en 2025, elle reste visible sur archive.org.]

Ligny, J.-M. (2024). *EcoWarriors*. Mnémos.

Ligny, J.-M. (2017, 31 octobre). *Interview 2016 : Jean-Marc Ligny pour Inner City et Green War* (J. Vincent) [ActuSF]. https://www.actusf.com/detail-d-un-article/Interview-2016-Jean-Marc-Ligny,22228

Malm, A. (2020). *Comment saboter un pipeline*. La Fabrique. (Titre original : *How to Blow Up a Pipeline: Learning to Fight in a World on Fire*)

Mondy, B. (2025). An Exclusive Conversation With Activist Captain Paul Watson: Part 1. *Surfer*. https://www.surfer.com/news/pipe-pro-2025-day-1-gallery

Orwell, G. (2007). *1984* (A. Audiberti, Trad.). Gallimard. (Édition originale 1949)

Sauvage, P. (1995, 6 janvier). *Les « éco-guerriers » de Fontainebleau. Trois « écologistes » harcelaient l'ONF pour contester le plan d'aménagement de la forêt. Ils sont en prison…* https://www.lemonde.fr/archives/article/1995/01/06/les-eco-guerriers-de-fontainebleau-trois-ecologistes-harcelaient-l-onf-pour-contester-le-plan-d-amenagement-de-la-foret-ils-sont-en-prison_3838971_1819218.html

Seal, G. (2009). The Robin Hood Principle: Folklore, History, and the Social Bandit. *Journal of Folklore Research*, *46*(1), 67-89. JSTOR.

Stephenson, N. (1995). *Zodiac*. Bantam Books.

Stephenson, N. (2002). *Zodiac* (J.-P. Pugi, Trad.). Denoël.

Watson, P. (1996). *Au nom des mers : Les confessions d'un éco-guerrier* (F. Perriot, Trad.). Le Pré aux Clercs.

Utopies autistiques virtuelles : imaginer des mondes autistic-friendly dans les jeux vidéo de genre *sandbox* et simulation de vie

Yasmine Guittard

Bien que la recherche française sur l'autisme et les jeux vidéo s'ouvre aujourd'hui à de nouveaux questionnements sociaux, elle reste largement dominée par des grilles de lecture éducatives, lorsqu'elle n'est pas ancrée dans le modèle médical du handicap[1]. Pourtant, l'existence de territoires virtuels coconstruits ou réappropriés par les personnes autistes invite à repenser ces environnements sous un angle social et empouvoirant. En prêtant une attention particulière aux processus créatifs des personnes directement concernées, il devient possible d'étudier comment ces joueur·euses conçoivent, aménagent et rendent ces espaces inclusifs grâce à leurs propres ressources au sein des jeux de genre *sandbox*[2] ou de simulation de vie.

Explorer ces pratiques vidéoludiques sous le prisme artistique et social contribuerait à dépasser une vision exclusivement utilitariste et thérapeutique du jeu vidéo pour révéler une création numérique agentive et vectrice d'émancipation, dans la droite ligne des notions de neurodiversité et de neurodivergence qui ont émergé entre les années 1990 et 2000 au sein des premières communautés autistes (Kapp 2020 ; Walker 2016). Dans ce cadre, nous proposons d'étudier trois manifestations d'utopies autistiques virtuelles – qu'elles relèvent d'une démarche personnelle ou collective – au sein d'environnements vidéoludiques dont les systèmes de jeu n'ont pourtant pas été pensés pour être délibérément *autistic-friendly*[3] par leurs développeur·euses :

- *Autistic Liberation Front*, un espace communautaire militant et éducatif créé en 2006 sur *Second Life* (Boellstorff, Servais et Dhen 2023 ; Davidson 2008).

- *Autcraft*, un serveur *Minecraft* ouvert en 2013 par le père de famille Stuart Duncan afin de garantir une *safe-place*[4] pour de jeunes joueur·euses autistes.

- *Animal Crossing : New Horizons*, sorti en mars 2020, dont le système de jeu a été réapproprié dès le premier confinement par des joueur·euses autistes.

Comment ces jeux vidéo de genre *sandbox* ou simulation de vie sont-ils devenus des terrains propices à la création de nouveaux mondes virtuels *autistic-friendly* ? Par quels processus leurs créateur·rices ont-ils imaginé et façonné ces utopies autistiques, tout en composant avec l'esthétique et les systèmes de jeu préexistants ? En quoi ces espaces portent-ils une dimension utopique ? Enfin, dans quelle mesure constituent-ils des pistes de réflexion pour la conception d'environnements inclusifs, tant dans le cadre vidéoludique qu'au-delà ?

[1] Le modèle médical du handicap perçoit le handicap comme une problématique individuelle à traiter. La prise en charge médicale est priorisée, mais les facteurs sociaux ou environnementaux du handicap peuvent être négligés.

[2] Sandbox (ou « bac à sable » en français) désigne un type de gameplay dans lequel les joueur·euses créent, modifient et explorent leur environnement sans linéarité ni objectifs autres que les leurs.

[3] Le terme *autistic-friendly* désigne une structure conçue en tenant compte des besoins et les spécificités des personnes autistes.

[4] Une safe-place (« espace sûr » et « espace sécurisant » en français) est une zone créée, définie et/ou investie par des personnes marginalisées dans une démarche d'empouvoirement. Issue de la culture LGBTQIA+, elle a pour fonction d'offrir un espace de recueillement et de discussion aux personnes appartenant à des groupes sociaux discriminés.

Vivre sa neurodivergence dans *Second Life* : scénographie et créations militantes de l'*Autistic Liberation Front*

Lancé en 2003 par *Linden Lab*, une entreprise technologique basée à San Francisco, *Second Life* est un environnement massivement multijoueur qui permet à ses utilisateur·rices de se rencontrer en temps réel, mais aussi de façonner intégralement les environnements investis sous la forme de *sims*[5]. Bien qu'ayant acquis une réputation sulfureuse en raison de certains espaces réservés à un public adulte, *Second Life* est avant tout un métavers dans lequel les joueur·euses peuvent organiser leur quotidien et faire communauté, tout en explorant une part de leur identité à travers des avatars à personnaliser et à incarner (Boellstorff, Servais et Dhen 2023). Dans son travail de terrain, l'anthropologue Tom Boellstorff remarque une limite poreuse entre ce qu'il désigne comme le « moi du monde réel » et le « moi du monde virtuel » : il n'est pas question de simplement incarner une autre identité – qu'elle soit socialement plus plaisante ou non – au sein du jeu, ni de les juxtaposer, mais d'y percevoir en tant que joueur·euse l'éventuelle possibilité de s'affranchir d'un rôle donné dans le monde hors ligne, et ce, au profit d'une incarnation virtuelle peut-être plus authentique, flexible et libérée des carcans sociaux correspondant à des diktats de société.

Avec un moi pour le monde actuel et un autre moi pour le monde virtuel, il n'y avait pas nécessairement un sens de duplicité ou de chevauchement. Au contraire, pour reprendre les paroles d'une résidente, l'écart entre le virtuel et l'actuel « permet de définir son propre rôle au lieu d'être celle que l'on est dans la vie actuelle (dans mon cas, mère, épouse) ». Dans cette optique, le monde actuel est plus caractérisé par le « jeu de rôle » que les mondes virtuels, où le moi est ouvert à davantage d'autoélaboration et peut-être plus affirmé (personne n'a mentionné, dans mon travail de terrain, qu'il ou elle est extraverti·e dans le monde actuel mais timide dans *Second Life*) (Boellstorff, Servais et Dhen 2023).

Boellstorff suggère aussi que les mondes virtuels comme *Second Life* « présupposent un moi qui veut découvrir ses intérêts et ses désirs pour ensuite y répondre par des actes de créativité » (Boellstorff, Servais et Dhen 2023), une hypothèse qu'il observe dans l'incarnation d'un avatar, et soutenue par l'effet Proteus[6]. Elle pourrait toutefois s'appliquer au-delà de la simple incarnation d'un avatar, que ce soit dans la création d'un territoire ou dans le cadre d'un système de jeu. À propos des résident·es autistes dans *Second Life*, Boellstorff remarque que ces dernier·es entretiennent des interactions sociales plus fluides dans l'univers virtuel que hors ligne, grâce à différents facteurs tels que les expressions faciales limitées des avatars, le tchat textuel ou encore la tolérance à la lenteur dans la communication. Ces facteurs pourraient avoir facilité la création de la première zone militante autiste de *Second Life*.

Créé en septembre 2006 sur le territoire de Porcupine[7] par les avatars Muskie Marquette[8], Alfhild Briers[9] et Natasha Shatzkin (2010), l'*Autistic Liberation Front* (ALF) était un espace militant numérique qui priorisait les besoins et limites des personnes autistes. Au-delà d'un *sim*, ALF était surtout un mouvement activiste dont les engagements visaient à « affirmer la différence culturelle en termes positifs et politiques » (Davidson 2008), ainsi qu'à « exiger le droit à l'expérience et à exprimer une "forme de vie" sans doute différente » (Davidson 2008)[10].

Sur leur *sim*, les membres de l'ALF animaient des

[5] Sur *Second Life*, un *sim* (ou simulateur) désigne initialement un territoire de 256 m × 256 m contenu dans un serveur. Néanmoins, et dans ce contexte, il peut également désigner une zone créée par les résidents du jeu.

[6] Théorisé par les chercheurs Nick Yee et Jeremy Bailenson, l'effet Proteus décrit le changement de comportement d'une personne lorsqu'elle incarne un certain type d'avatar au sein de mondes virtuels.

[7] Porcupine est l'un des territoires du métavers Second Life.

[8] Muskie Marquette est le pseudonyme de l'activiste Laura Tisoncik.

[9] Alfhild Briers est le pseudonyme de l'activiste Mel Baggs.

[10] « to demand rights to experience and express an arguably other 'form of life' », traduction par l'autrice, *in ibid.*

réunions hebdomadaires et politiques relatives à l'autisme dans une salle baptisée *Tesla Room*. Environ six salles de l'ALF ont été nommées en hommage à des figures historiques, intellectuelles et artistiques faisant l'objet d'un diagnostic rétrospectif d'autisme[11]. L'ALF comportait également un Musée de l'Autisme, dans lequel une exposition intitulée *Autism: From Darkness to Light, a look at past and present misconceptions about autism, and at what current research and autistic persons themselves reveal about it*, abordait l'histoire de l'autisme dans une perspective militante (Danilovic 2009).

Les résident·es de *Second Life* peuvent créer et disposer d'une multitude d'objets au sein de leurs *sims*, un système courant dans les jeux vidéo de type *sandbox* que les membres de l'ALF ont employé pour organiser leur scénographie et créer leurs œuvres. Parmi elles :

- Un triptyque photographique de grande dimension, intitulé *Oppression in many forms*, présentait différentes formes de violences institutionnelles auxquelles les personnes autistes ont été exposées au fil des époques.
- Une installation interactive, *Desperate Medicine*, dénonçait les « remèdes miracles » controversés visant à obtenir une « guérison » de l'autisme : des suppositoires chélateurs (Detoxamin), un médicament d'hormonothérapie (Lupron), etc.
- Une *Rifton Activity Chair* (siège de positionnement) sur laquelle il est possible de s'asseoir. Les créateurs d'ALF décrivent une chaise « souvent utilisée pour restreindre les jeunes enfants autistes dans les salles de classe, parfois huit heures par jour ». (Danilovic 2009)

À l'extérieur des locaux virtuels de l'ALF s'étendait un espace vert que les membres pouvaient explorer. Cette composition paysagère, ponctuée d'arbres et de monticules végétaux, était enrichie d'éléments interactifs tels que des bancs, des sculptures et d'autres installations (Danilovic 2009). Parmi elles, un mémorial en hommage à plusieurs enfants autistes victimes de violences et d'infanticides : leurs photos étaient disposées sur des cubes flottants, tandis qu'un cénotaphe numérique indiquait « À la mémoire des millions de personnes qui ont souffert et sont mortes. N'oublions pas. »[12]

L'ALF n'existe plus de nos jours, remplacé par un autre *sim* sans aucun rapport explicite avec l'autisme. Toutefois, deux autres espaces ont été créés entre 2024 et 2026 dans une perspective éducative et communautaire : l'*Autistic Resource Center* et l'*Autism Info Center*. Chacun met à disposition des ressources consultables par le public via des objets interactifs, mais ces ressources sont limitées à des zones plus restreintes. L'ALF représentait une grande richesse dans son approche de l'autisme : cet espace servait non seulement de QG numérique pour le mouvement, mais aussi de mémorial, de musée et de lieu de dédicace de ses salles à des figures diagnostiquées autistes rétrospectivement, ce qui faisait aussi la démonstration d'une représentation sociale et culturelle de l'autisme. Le système de jeu de *Second Life* a été investi par cette communauté dans une démarche émancipatrice : la réappropriation d'une identité plus difficile à manifester dans le monde réel ou dans d'autres environnements virtuels. Par ailleurs, c'est un défi auquel des joueur·euses de *Minecraft* seront confronté·es quelques années plus tard.

Créer une communauté autistique par le jeu :

[11] Le diagnostic rétrospectif d'autisme est une démarche consistant à établir le profil autistique d'une personne ou d'un groupe de personnes à titre posthume. Si elle peut être pratiquée par des psychiatres et d'autres spécialistes de l'autisme, elle soulève néanmoins des questionnements méthodologiques. Le neurologue Oliver Sacks affirmait que cette démarche reposait sur « de très faibles indices », ayant lui-même établi les diagnostics rétrospectifs de plusieurs figures historiques (Henry Cavendish, Tom Wiggins, Ludwig Wittgenstein…) ; Lieber, G. (2014). *Le diagnostic rétrospectif de syndrome d'Asperger dans* [Université de Poitiers]. http://nuxeo.edel.univ-poitiers.fr/nuxeo/site/esupversions/a68eca20-8655-4201-887c-c6aae90f7b1e; Sacks, O. (2001). Henry Cavendish: An early case of Asperger's syndrome? *Neurology*, *57*(7), 1347. https://doi.org/10.1212/wnl.57.7.1347

[12] Traduction par l'autrice : « In memory of the millions who have suffered and died. Remember. », https://www.flickr.com/photos/rosefirerising/464492246/in/photostream/

l'initiative du serveur *Autcraft* dans *Minecraft*

Créé en 2009 par Markus Persson, puis racheté par Microsoft en 2014, *Minecraft* est un jeu créatif qui connaît un succès considérable dès ses premières années de sortie, notamment auprès d'un public qui apprécie l'absence de règles et la liberté imaginative qui le caractérisent. Lorsque les joueur·euses commencent une nouvelle partie, leur avatar apparaît dans un monde généré de manière procédurale[13], composé de blocs et peuplé de créatures (*mobs*) plus ou moins hostiles. *Minecraft* étant un jeu de type *sandbox*, c'est à ses utilisateur·rices de définir leurs propres objectifs : les constructions, les ressources accumulées et exploitées, l'étendue de leurs explorations – il existe plus d'une soixantaine de biomes dans le jeu – ou encore leur interaction avec les *mobs*. Il existe deux modes de jeu : le mode survie, avec quatre niveaux de difficulté allant du plus facile (Paisible) au plus compliqué (Hard et Hardcore) ; et le mode créatif, dans lequel il n'est plus question de survivre ni de fabriquer des objets, puisqu'il permet aux joueur·euses de construire n'importe quelle structure (maisons, bâtiments, villages, etc.) sans restrictions. Enfin, il est possible de démarrer son propre serveur multijoueur, généralement afin de constituer une communauté ou de créer ses propres modes de jeu (combats, jeux de rôle, etc.). Mais cette option a aussi été utilisée à des fins non ludiques : c'est le cas de *The Uncensored Library*, créée par Reporters sans frontières afin de partager des articles de presse censurés ou bannis par des pays où la liberté de la presse est menacée, voire inexistante.

Cependant, un grand nombre de jeunes joueur·euses autistes ont subi du harcèlement et du validisme sur certains serveurs, ce qui a affecté leur bien-être et leur santé mentale (Duncan 2017). C'est ce qui a motivé Stuart Duncan, alias AutismFather, à concevoir le serveur *Autcraft* en 2013. Père de deux enfants, dont l'un est autiste, Duncan réalisera qu'il l'est également à la suite d'un diagnostic posé à ses 36 ans (Duncan 2013). Face aux nombreuses plaintes de parents d'enfants autistes sur les réseaux sociaux, il s'est donné pour objectif de créer un espace sécurisant dédié aux enfants autistes ainsi qu'à leurs familles. Le 23 juin 2013, Duncan a partagé un accès restreint à son serveur avec un cercle d'amis sur Facebook. Cependant, la réception d'environ 750 courriels en l'espace de 48 heures a rapidement démontré la nécessité de ce projet, et cinq ans plus tard, *Autcraft* comptait 8 000 noms sur sa liste blanche[14]. De plus, cette initiative a été félicitée par de nombreuses familles, non seulement pour la sécurité qu'elle offre à leurs enfants, mais aussi pour son impact positif sur la régulation de leurs émotions, leur communication et leur vie sociale.

> Tout comme les membres se sont approprié des outils « physiques » virtuels, comme des pelles pour creuser des trous pour la régulation sensorielle, ils s'approprient d'autres outils pour gérer leurs humeurs. Par exemple, un jeune adolescent a décrit avoir tué des monstres dans des mini-jeux pour libérer un peu de colère et se sentir mieux […] S'il est utile de pouvoir exprimer sa frustration et sa colère face aux monstres numériques, c'est également l'interaction avec la communauté qui améliore l'humeur de la personne interrogée. (Ringland et al. 2016)[15]

La présence de modérateur·rices – autistes ou non – permet de gérer les conflits et d'apporter un soutien aux membres qui en ont besoin. Lorsqu'un·e joueur·euse se connecte au serveur pour la première fois, un accueil lui est réservé au Point d'apparition (*Spawn*) et tout l'équipement nécessaire (armures, outils, etc.) lui est remis dans son inventaire.

[13] La génération procédurale est une méthode de création numérique ayant recours à des calculs algorithmiques. Cela permet de générer des objets, des textures, des modèles 3D ou encore des terrains à grande échelle.

[14] La liste blanche recense les personnes dont l'inscription a été validée sur *Autcraft*.

[15] Traduction par l'autrice : « Just as members appropriated virtual "physical" tools like shovels to dig holes for sensory regulation, they appropriate other tools to manage their moods. For example, one early teenage boy described killing monsters in mini-games to release some anger to feel better […] While being able to let out some frustration and anger on digital monsters is helpful, it is also interacting with the community that elevates the interviewee's mood. »

Éventuellement, n'importe quel·le autre membre du serveur peut se porter volontaire pour guider et/ou aider un·e nouveau·elle membre à trouver un espace pour établir sa base. Il est possible de choisir une zone en fonction du niveau de difficulté souhaité, ou de choisir un mode de jeu différent, comme le mode créatif ou un monde dédié au jeu de rôle (*Role Play World*), le tout étant accessible via une douzaine de portails situés dans le *Spawn*.

Si le besoin se fait sentir, un·e joueur·euse peut se téléporter dans des salles de repos (*calm rooms*) en saisissant la commande « /warp calmrooms » dans le salon textuel. Parmi les vingt salles créées au fil des années, certaines sont thématiques, inspirées des territoires ou des textures du jeu, comme la salle *Terracotta*, la *Lush Room* ou la *Shroom Room*. D'autres sont plus spécifiquement dédiées à différentes ressources recherchées par les personnes autistes, telles que la régulation des émotions ou la stimulation sensorielle :

- Les Zones de Régulation (*Zones of Regulation*) : une salle divisée en quatre zones, chacune consacrée à une couleur et à une famille d'émotions distinctes : la zone rouge (colère, crises), la zone jaune (surstimulation ou sous-stimulation), la zone bleue (tristesse, deuil, dépression) et la zone verte (joie, bonheur). Sur des écriteaux fixés au mur, différents conseils sont donnés en fonction des émotions manifestées. Par exemple, en cas de stimulation intense ou faible, il est recommandé de vérifier sa faim ou de se créer un espace calme.

- La Salle de Course (Running Room) : elle compte six étages et joue sur les nombreuses textures du jeu : le gravier, les briques, l'améthyste, le slime, ou encore des matières propres à l'univers fantastique du jeu, comme le sable des âmes (*Soul Sand*) ou le *Sculk*, une matière sombre et luminescente qui produit un son étouffé et visqueux. Les visiteur·euses sont invité·es à courir sur chaque étage tout en se concentrant sur le bruit des blocs, afin de garantir une stimulation sensorielle satisfaisante si elle est recherchée.

- Les Salles de Saut (Jump Rooms) : il en existe quatre, de couleurs différentes (cyan, jaune, rose et violet). Ces *calm rooms* ont la même utilité et ont été conçues de sorte que les joueur·euses puissent rebondir le plus haut possible, avec une chute plus douce. L'objectif est de les guider dans un exercice de respiration relaxante au rythme des sauts : une inspiration rapide, une expiration plus lente.

Enfin, la population LGBTQIA+ semble occuper une place importante au sein d'*Autcraft*. Chaque mois de juin – mois des fiertés – le serveur crée et organise un Village des Fiertés (*Pride Village*) interactif, mais une zone est aussi dédiée à cette communauté dans les environs du *Spawn* : sous un arbre de grande envergure se trouve un étage souterrain servant d'espace de rencontre queer. Ainsi, nous pouvons y trouver un café, une salle de collection de *skins*[16] mettant à l'honneur des drapeaux queers ou encore une bibliothèque regorgeant d'informations sur les identités LGBTQIA+.

Autcraft compte à ce jour plus de 20 500 membres dans sa liste blanche (Duncan 2023) pour une moyenne de 1 200 visiteur·euses uniques par mois (Duncan et al. 2026). Si Duncan ne s'attendait pas à un tel succès, il s'assure aujourd'hui de mettre en avant l'engagement des membres de son serveur, l'intervention initiale d'un père autiste s'effaçant progressivement au profit d'une création collective, démonstration d'empouvoirement et de fédération d'une communauté marginalisée par le biais du jeu et de la créativité. En se réappropriant le système d'un jeu où l'accueil leur était initialement hostile, ces joueur·euses ont su façonner une identité autistique propre au serveur. À travers ses aménagements sensoriels et son sens de la communauté forgé par le

[16] Les *skins* sont les avatars que les joueur·euses peuvent incarner et personnaliser.

jeu, *Autcraft* s'érige en un espace refuge qui donne tout son sens à son credo : « célébrer la diversité » (Walker 2016).

La réappropriation d'*Animal Crossing : New Horizons* par les joueur·euses autistes

Initialement conçu comme un jeu d'aventure en donjons, l'univers d'*Animal Crossing* a évolué au fil du développement de son premier opus pour devenir un jeu de simulation de vie non linéaire. Ses créateurs cherchaient à offrir une expérience qui permette à chaque joueur·euse de s'investir à son propre rythme (Walker 2016). Chaque volet débute par une séquence similaire, où les joueur·euses solo interagissent avec un personnage non joueur (PNJ), les réponses fournies déterminant, de manière diégétique, l'apparence du/de la villageois·e incarné·e. Les autres habitant·es, également des PNJ, sont des animaux anthropomorphes, tandis que les joueur·euses restent les seul·es humain·es présent·es activement dans le jeu.

Contrairement aux quatre opus précédents, qui se déroulent dans un village, *Animal Crossing : New Horizons* (ACNH) prend place sur une île déserte : ce nouveau cadre de jeu permet de personnaliser non seulement sa maison, mais aussi l'ensemble des espaces, incluant le placement des pontons, la création de sentiers et la modification de la topographie. Les joueur·euses peuvent aussi participer à diverses activités telles que le shopping, la création de motifs[17], la chasse aux insectes, la pêche et la recherche de fossiles. De plus, les trouvailles réalisées peuvent être exposées au musée de l'île. La sortie et la popularité du jeu pendant la pandémie de COVID-19 ont été analysées dans la littérature scientifique (Lewis, Trojovsky et Jameson 2021), ainsi que dans un article d'Avery Adams, blogueur spécialisé dans la neurodiversité et les handicaps (Adams 2020). Si le confinement a permis à certaines personnes autistes d'éviter les surcharges sociales, il a également exposé d'autres personnes à une détresse liée à l'interruption soudaine de leurs routines et de leurs rituels.

Cette routine a pu être retrouvée par plusieurs joueur·euses dans ACNH, la temporalité du jeu étant synchronisée avec celle du monde réel et dépendant de notre fuseau horaire. L'une des personnes interviewées explique avoir pu s'inventer un rituel quotidien en déterrant des fossiles à une heure précise de la matinée, ainsi qu'en visitant les boutiques à des horaires fixes ; par ailleurs, certains établissements n'ouvrent que dans des créneaux précis, ce qui a permis à la joueuse de retrouver du réconfort dans cette organisation virtuelle.

Cette affinité a également été analysée par le chercheur Kevin Rebecchi en 2025 : son travail ethnographique (Rebecchi 2025) met en évidence un sentiment de contrôle apaisant, des interactions structurées et simplifiées (avec les PNJ et en mode multijoueur), des éléments hautement personnalisables ainsi que des objectifs dépourvus d'enjeux stressants. Ces caractéristiques peuvent favoriser le bien-être des joueur·euses autistes et, à l'instar de *Minecraft*, stimuler leur créativité. Dans son étude de cas unique[18], Rebecchi suit Anoor, gérante d'une épicerie qui a intégré ACNH à sa routine quotidienne depuis la pandémie. Cette dernière exprime une certaine créativité dans le jeu : elle s'identifie fortement à l'esthétique de son village, dont les décors et les collections reflètent son intérêt accru pour la nature, les sorcières, les fées et Halloween. Le moindre détail est soigné, mais par conséquent, elle manifeste une forme de stress que sa quête de perfection peut lui causer. Sur le plan sensoriel, Anoor affirme son attrait pour les couleurs douces et les formes arrondies qui caractérisent la direction artistique du jeu. Toutefois, elle active rarement le son, car la musique d'ambiance la dérange et la distrait (Rebecchi 2025). Comme le souligne Rebecchi en conclusion de son article, il

[17] Dans *Animal Crossing*, les joueur·euses peuvent créer des motifs, puis les appliquer à des vêtements, des accessoires, du papier peint ou un tapis.

[18] Kevin Rebecchi souligne lui-même les limites des études de cas uniques, notamment leur faible généralisabilité. Toutefois, il remarque également une richesse dans l'étude approfondie des expériences individuelles.

demeure nécessaire de mener des recherches sur l'impact d'ACNH auprès d'un nombre plus conséquent de personnes autistes afin d'identifier une éventuelle cooccurrence ou de développer de nouvelles expériences accessibles et apaisantes.

Bien que restreint à une expérience individuelle (contrairement au serveur *Autcraft* et à l'*Autistic Liberation Front*), ACNH présente le potentiel d'offrir un espace sécurisant de poche permettant l'exploration d'intérêts spécifiques, la recherche de stimulations sensorielles reposantes et l'engagement dans des interactions simples avec des PNJ – dont le caractère est prévisible pour les joueur·euses. Ces caractéristiques font du jeu un espace sécurisant où des joueur·euses autistes peuvent créer une utopie personnelle, réconfortante et personnalisable.

La notion d'utopies autistiques dans le cadre d'espaces vidéoludiques inclusifs et empouvoirants

En tant que jeux vidéo de genre *sandbox*, *Minecraft* et *Second Life* n'ont ni linéarité, ni limite de temps, ni objectif concret ; ils confèrent une grande liberté de jeu et favorisent la création et l'établissement de routines personnelles, comme cela a été précédemment observé. Bien qu'*Animal Crossing : New Horizons* ne soit pas strictement un jeu *sandbox*, il en partage plusieurs caractéristiques. Cependant, alors qu'ACNH permet aux joueur·euses de façonner un monde individuel, *Minecraft* et *Second Life* ont vu émerger au moins deux communautés autistes distinctes, ainsi que deux formes d'utopies communautaires, ou proto-utopies, conçues selon les spécificités de chaque environnement ludique.

La notion d'utopie peut revêtir à la fois un sens littéral et une connotation péjorative. En tant que projet perçu comme idéaliste, irréaliste, voire dangereux (Ferrarese et Murard 2006), l'utopie apparaît fréquemment dans des réflexions cyniques à l'égard d'initiatives en faveur d'un changement social (Levitas 2013), notamment à l'égard d'initiatives visant à rendre un espace, voire un système, inclusif pour les personnes handicapées. Plutôt que d'envisager la création d'un serveur dédié, certain·es peuvent être tenté·es de simplement préconiser de désactiver le tchat et le son pour éviter les désagréments. Toutefois, cette approche invisibilise les traumatismes que peuvent causer des agressions validistes et néglige l'importance pour les personnes autistes de pouvoir établir de nouveaux liens sociaux dans des conditions qui leur soient favorables (Ringland 2019). Dans une perspective plus large du handicap, certaines théories du darwinisme social suggéreraient qu'il serait absurde de repenser le monde pour une minorité, ce qui peut freiner toute réflexion sur la possibilité d'imaginer et de créer d'autres mondes possibles.

Autcraft, *Autistic Liberation Front* et *Animal Crossing : New Horizons* offrent des havres de paix à leurs utilisateur·rices et peuvent être qualifiés d'utopies vidéoludiques, ou plus précisément de proto-utopies. Ces environnements virtuels constituent une praxis créative, numérique et neurodivergente, favorisant la conception de nouveaux espaces susceptibles d'inspirer la création d'univers *autistic-friendly* dans d'autres jeux vidéo. Ils peuvent également influencer la conception de dispositifs sensoriels ou d'espaces inclusifs prenant en compte les spécificités des codes sociaux autistiques, au-delà du seul cadre virtuel. L'ensemble de ces réflexions s'inscrit dans une perspective visant à promouvoir une société où les droits et les besoins des personnes autistes seraient pleinement reconnus et respectés.

Bibliographie

Adams, A. (2020). *How Animal Crossing has helped autistic people during lockdown*. Medium. https://web.archive.org/web/20241016021400/https://medium.com/plastic-people/how-animal-crossing-has-helped-autistic-people-during-lockdown-770268493aa3

Biever, C. (2007, juin). Web removes social barriers for those with autism. *NewScientist*. https://www.newscientist.com/article/1888689-web-removes-social-barriers-for-those-with-autism/

Boellstorff, T., Servais, O., & Dhen, G. (2013). *Un anthropologue dans Second Life : Une expérience de*

l'humanité virtuelle. Academia-l'Harmattan.
Danilovic, S. (2009). Autism and Second Life—An Introduction. *Journal on Developmental Disabilities*, *15*(3), 125.

Davidson, J. (2008). Autistic culture online: Virtual communication and cultural expression on the spectrum. *Social & Cultural Geography*, *9*(7), 791-806. https://doi.org/10.1080/14649360802382586

Duncan, S. (2013, septembre). Why my child needs to know that he has autism. *Autism from a Father's Point of View*. https://www.stuartduncan.name/autism/why-my-child-needs-to-know-that-he-has-autism/

Duncan, S. (2017). *How I Use Minecraft to Help Kids With Autism*. TEDx, Toronto. https://www.ted.com/talks/stuart_duncan_how_i_use_minecraft_to_help_kids_with_autism

Duncan, S. et al. (s. d.). *What is Autcraft?* [Autcraft]. Consulté le 3 août 2026, à l'adresse https://www.autcraft.com/wiki/

Duncan, S. (2023, juin). Autcraft is 13 years old!! *Autcraft*. https://www.autcraft.com/forum/topic/4320-autcraft-is-13-years-old%21%21/

Ferrarese, E., & Murard, N. (2006). Le nouvel esprit utopique. *Mouvements*, *45-46*(3), 7. https://doi.org/10.3917/mouv.045.07

Heisser, L., & Kikuta, D. (2010). *Autistic Liberation Front*. Introduction to Virtual Worlds, Loyola Marymount University. https://dondi.lmu.build/fall2010/cmsi398/autism.html

Kapp, S. K. (Éd.). (2020). *Autistic Community and the Neurodiversity Movement: Stories from the Frontline* (1st ed. 2020). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-981-13-8437-0

Levitas, R. (2013). *Utopia as method: The imaginary reconstruction of society*. Palgrave Macmillan.

Lewis, J. E., Trojovsky, M., & Jameson, M. M. (2021). New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Virtual Reality*, *2*, 627350. https://doi.org/10.3389/frvir.2021.627350

Lieber, G. (2014). *Le diagnostic rétrospectif de syndrome d'Asperger dans* [Université de Poitiers]. http://nuxeo.edel.univ-poitiers.fr/nuxeo/site/esupversions/a68eca20-8655-4201-887c-c6aae90f7b1e

Pearce, K. E., Yip, J. C., Lee, J. H., Martinez, J. J., Windleharth, T. W., Bhattacharya, A., & Li, Q. (2022). Families Playing Animal Crossing Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic. *Games and Culture*, *17*(5), 773-794. https://doi.org/10.1177/15554120211056125

Rebecchi, K. (2025, juin). An autistic ethnographic case study of Animal Crossing: New Horizons. *Journal of Game Studies*, *1(1)*(11616). https://doi.org/10.24294/jgs11616

Ringland, K. E. (2019). A Place to Play: The (Dis)Abled Embodied Experience for Autistic Children in Online Spaces. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. CHI Conference*, *2019*, 288. https://doi.org/10.1145/3290605.3300518

Ringland, K. E., Wolf, C. T., Boyd, L. E., Baldwin, M. S., & Hayes, G. R. (2016a). Would You Be Mine: Appropriating Minecraft as an Assistive Technology for Youth with Autism. *Proceedings of the 18th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, 33-41. https://doi.org/10.1145/2982142.2982172

Sacks, O. (2001). Henry Cavendish: An early case of Asperger's syndrome? *Neurology*, *57*(7), 1347. https://doi.org/10.1212/wnl.57.7.1347

Walker, M. (2016, juin). Nintendo Game Seminar 2008—The Road to Completing Animal Crossing Part 3. *NintendoWorldReport*. https://www.nintendoworldreport.com/feature/42992/iwata-asks-in-commemoration-part-1-nintendo-

game-seminar-2008-nintendo-game-seminar-2008-the-road-to-completing-animal-crossing-part-3

Walker, N. (2021). *Neuroqueer heresies: Notes on the neurodiversity paradigm, autistic empowerment, and postnormal possibilities*. Autonomous Press.

Yee, A. Z. H., & Sng, J. R. H. (2022). Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic. *Frontiers in Psychology*, *13*, 800683. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.800683

Vers un musée numérique décolonial : biographie d'objets contestés et contre-performativité narrative

Shirin Abu Shaqra

Introduction

Si vous disposez d'une heure seulement pour visiter le plus grand musée universel du monde, le British Museum vous propose un parcours ciblé de ses quatorze œuvres phares. La présence de plusieurs de ces chefs-d'œuvre dans cet espace, dont la pierre de Rosette, la frise du Parthénon et la statue Hoa Hakananai'a, est activement contestée[1] par leur pays et communautés d'origine (British Museum s. d.-a). Non seulement le musée continue de les exposer, mais il justifie ouvertement leur détention[2]. Le British Museum n'est pas une exception : il est le cas le plus emblématique d'un phénomène systémique. En France, Felwine Sarr et Bénédicte Savoy ont répertorié en un an et demi de recherche près de 70 000 objets devant être rapatriés des collections du Quai Branly seules (Sarr & Savoy 2018). Par ailleurs, le musée de l'Homme à Paris détient 18 000 restes humains contestés tandis que le Humboldt Forum à Berlin expose en 2020 une collection de 24 000 œuvres contestées (Vergès 2023). De 90 à 95 % des artefacts d'Afrique subsaharienne se trouvent hors du continent (Sarr & Savoy 2018 ; Soares 2020).

C'est dans ce contexte que s'inscrit le projet doctoral que je présente ici : le musée numérique décolonial (MND). Développé dans le cadre de ma thèse en créativité numérique à l'École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi (NAD-UQAC), le MND articule une démarche de recherche-exposition, une méthode de biographie d'objets contestés, et une stratégie de contre-performativité narrative face aux discours institutionnels des musées universels. Deux prototypes constituent les premières preuves de concept : *Vol au-dessous du Parthénon* (VADP, en anglais *Losing the Marbles*), consacré à la frise du Parthénon détenue au British Museum depuis 1816, et *Razzia Royale* (*Lots of Loot* – RR-LOL), qui aborde la spoliation massive du patrimoine africain. Le MND n'entend pas se substituer à la restitution matérielle des objets, mais imaginer, grâce à l'environnement numérique utilisé consciencieusement, un monde possible où leur récit échapperait au monopole narratif des institutions détentrices actuelles. Dans cet article, je présente d'abord la double crise du musée universel qui fonde la problématique, retrace ensuite l'histoire de la constitution coloniale des collections et des résistances muséologiques qui lui ont répondu, situe le projet dans le panorama des initiatives numériques contestataires existantes, expose la méthodologie mobilisée, et analyse les résultats des deux prototypes.

1. La double crise du musée universel

Depuis les années 2000, le musée dit universel, encyclopédique ou ethnographique, fait face à une contestation qui s'est intensifiée sur deux fronts simultanés. Le premier, d'ordre décolonial, remet en cause l'origine des collections, la persistance de récits hégémoniques occidentaux et la légitimité de la détention d'artefacts dont l'acquisition originelle est coercitive. Le second, technologique, pousse les musées à numériser leurs fonds et à repenser les formes de médiation à travers des environnements interactifs et immersifs (Kenderdine 2016 ; Grau 2017). Ces deux éléments sont généralement traités

[1] J'appelle « objet contesté » tout artefact acquis par des moyens coercitifs, pillages coloniaux, expéditions punitives, guerres, vols ethnologiques, et qui fait aujourd'hui l'objet de revendications actives de la part des communautés d'origine, des chercheuses ou d'activistes.

[2] Sur sa page consacrée à la frise du Parthénon, le British Museum affirme que Thomas Bruce « *was granted a permit (firman)* », sans citer le sultan Selim III, l'autorisant à retirer les sculptures, et sans montrer le document ni en citer la source. La même page justifie leur maintien à Londres en avançant que « *It is universally recognised that the sculptures that survive are best seen and conserved in museums* » (British Museum s. d.-b).

séparément dans la littérature. Leur articulation constitue l'enjeu central de ce projet.

La légitimité du musée universel s'est pourtant posée dès la naissance de l'institution. Le philosophe Georg Wilhelm Friedrich Hegel y voyait la mort de l'art arraché à son contexte vivant : « *Les statues sont maintenant des cadavres dont a fui l'âme vivifiante* » (Hegel 1807/1991, 489-490). Victor Hugo, face à la destruction du Palais d'été de Pékin par les armées franco-britanniques en 1860, écrivait : « *Nous, Européens, nous sommes les civilisés, et pour nous, les Chinois sont les barbares. Voilà ce que la civilisation a fait à la barbarie* » (Hugo 1875). Ce qui s'est intensifié, aujourd'hui, c'est que les communautés spoliées nomment, documentent et internationalisent leurs revendications. La question de recherche qui découle de cette situation est la suivante : comment concevoir, à travers des méthodologies de recherche-exposition, un musée numérique permettant de spatialiser les récits décoloniaux d'objets contestés ?

2. Le musée universel : une institution née du pillage

Bien que la corrélation entre l'essor des musées encyclopédiques et le partage colonial des puissances soit aujourd'hui établie, elle n'a pas été mise en lumière de manière systématique par les historiennes[3], comme le souligne Bénédicte Savoy (dans Philippe 2021). La Conférence de Berlin de 1884-1885 réunit les principales nations européennes pour organiser le partage du continent, sans aucune représentation africaine. Son article 6 accorde une « *protection spéciale* » aux missionnaires, scientifiques, explorateurs, ainsi qu'à leurs biens, escortes et collections. Cela ouvre la porte au pillage systématique. Dans les mois qui suivent la conférence, des musées ethnographiques surgissent à travers l'Europe pour accueillir les collections que le colonialisme va permettre de constituer. La même logique s'observe sur l'Île de la Tortue (Amérique du Nord) où la Loi sur les Indiens de 1876 octroie aux colons une gouvernance totale des Premières Nations. La collection du Smithsonian Institution passe de 550 objets en 1860 à plus de 13 000 en 1873 (Lonetree 2012, 10). Comme le formule Françoise Vergès : « *sans le pillage […] le musée occidental ne serait pas parvenu à la gloire qu'il a atteinte au XIXe siècle* » (2023, 10).

Les musées ont perfectionné leurs langages communicationnels en transformant les guerres, vols et pillages en principes abstraits et en concepts comme « sauver les œuvres », « préservation », « cadeau diplomatique », « études scientifiques », « ils ne savent pas s'en occuper », « patrimoine mondial commun », etc. Ce sont là des énoncés performatifs au sens d'Austin (1962). La réussite de leurs énoncés performatifs ne tient pas à leur véracité, mais au pouvoir dont disposent les institutions pour les imposer comme réalité. Grâce au pouvoir économique, politique, médiatique, architectural de ces institutions, les musées réussissent à produire une légitimité de détention qui leur profite. Dans ma recherche et dans le MND, je confronte ces énoncés performatifs à des énoncés constatifs vérifiables.

3. Résistances muséologiques et propositions décoloniales

Dans le contexte des décolonisations des années 1960 se constitue une nouvelle approche muséale proposée par le Sud global et ses alliés. Ce phénomène se manifeste à travers le Festival mondial des arts nègres et le Musée dynamique à Dakar en 1966, la table ronde de Santiago au Chili en 1972, le concept d'antimusée et d'écomusée communautaire d'Hugues de Varine, la nouvelle muséologie d'André Desvallées, et la sociomuséologie des pays lusophones, la « new museology » de Peter Vergo aujourd'hui nommée muséologie critique avec Eilean Hooper-Greenhill, Tony Bennett, Anthony Shelton et les musées des droits de l'homme des années 2000 (Carter 2022) ; un mouvement global de transformation s'est progressivement structuré. Clémentine Deliss propose un musée métabolique (Deliss 2020b), un musée universitaire ou un musée post-ethnographique : des espaces conçus pour « développer des imaginaires contemporains autour

[3] Par souci de lisibilité et pour éviter les surcharges graphiques de l'écriture épicène, j'utilise dans cet article le féminin comme genre grammatical non marqué. Cet usage n'exclut ni les hommes ni les personnes non binaires.

de collections […] pendant qu'elles sont encore détenues en Europe » (Deliss 2020a, 189). Françoise Vergès, inspirée par Frantz Fanon, appelle à un « *programme de désordre absolu* » pour concevoir un post-musée ouvertement décolonial, féministe et anticapitaliste (Vergès 2023, 22-23). Sur le plan diplomatique, le rapport Sarr-Savoy (2018) a propulsé la question de la restitution sur la scène internationale, contribuant directement à l'adoption le 9 mai 2026 d'une loi française permettant les restitutions par décret gouvernemental (Loi n° 2026-351, 2026). Le MND s'inscrit dans la filiation de cette histoire contestataire. Il cherche à lui donner une forme expérientielle et immersive : opérationnaliser la biographie d'objets, spatialiser les récits et incarner ces réflexions dans un format accessible.

4. Des initiatives artistiques contestataires

Des œuvres artistiques ont déjà interrogé, par les moyens traditionnels du film et de l'installation tout comme par les œuvres numériques, la question des objets contestés : les films *Les statues meurent aussi* (Resnais & Marker 1953), *Fang : une épopée* (Vogel 2001) et *Dahomey* (Diop 2024) ; l'installation Mirabilia (Blain 2011) ; le projet *Looty de l'artiste nigérian Chidi Nwaubani* ; l'application de réalité augmentée *Unfiltered History Tour* (Dentsu Creative India 2022) ; la mini-série virale *Escape from the British Museum* (2023) ; l'exposition en réalité virtuelle *Loot – 10 Stories* (Jongsma & O'Neill 2023) ; la base de données *Digital Benin* ; le *musée virtuel UNESCO des objets volés* (2025) ou encore le jeu vidéo *Relooted* (2026). Cependant, malgré leur puissance symbolique et leur capacité à toucher de larges publics, ces projets restent souvent isolés les uns des autres. La fragmentation des revendications limite leur impact systémique. Il manque un cadre permettant de rassembler ces initiatives dispersées, d'établir des transversalités entre communautés affectées, et de visualiser l'ampleur globale du phénomène par des récits narratifs.

5. Recherche-exposition, biographie d'objets et contre-performativité narrative

La démarche que je mobilise est celle de la recherche-exposition, champ connexe à la recherche-création théorisée par Peter Bjerregaard (2020). L'espace d'exposition est le lieu même où la recherche s'opère, par l'agencement des archives, le choix des médiums et la mise en relation des matériaux. Cette logique rejoint les étapes des humanités numériques : classification et contextualisation des corpus, curation comparative, édition narrative et visualisation dans des environnements immersifs.

Deux concepts structurent ma méthode. Le premier est celui de la biographie d'objets. L'anthropologue Igor Kopytoff (1986) propose de retracer la trajectoire d'un objet à travers différents contextes culturels et économiques depuis sa création. J'applique cette biographie au contexte décolonial en quatre récits superposés : le récit matériel et culturel de l'objet ; le récit des actrices sociales impliquées dans sa trajectoire forcée ; le récit performatif du musée qui légitime sa détention ; et le récit biographique contre-performatif, que je construis pour démentir ce discours par l'accumulation d'énoncés constatifs historiquement vérifiables.

Le second concept est celui de la contre-performativité narrative. Face à chaque énoncé performatif institutionnel, « la frise nous a été offerte par firman du sultan », « elle est mieux préservée ici », « elle appartient au patrimoine universel », je superpose dans les deux projets créatifs qui constituent les cas d'étude produits dans le cadre de la recherche du *musée numérique décolonial – Vol au-dessous du Parthénon et Razzia Royale –*, une panoplie d'énoncés constatifs vérifiables qui en révèlent les contradictions. C'est donc la biographie réelle de l'objet, restituée par les archives, qui opère la réfutation.

Ma méthode se structure en un cycle itératif de sept phases : recherche historique par triangulation de sources primaires et secondaires ; structuration des données ; écriture narrative transformant la recherche en récit immersif accessible ; prototypage visuel en modélisation 3D et spatialisation sonore ; tests devant des audiences variées ; analyse réflexive ; et amélioration pour les itérations suivantes.

6. Résultats : deux prototypes, deux cas d'étude

6.1 Vol au-dessous du Parthénon (VADP), Losing the Marbles

Le premier cas d'étude porte sur la frise du Parthénon, dont plus de la moitié est détenue au British Museum depuis 1816. Ce litige bicentenaire, intra-européen, est bien documenté. Il a permis d'établir le cadre conceptuel et méthodologique avant de l'étendre au cas de l'Afrique.

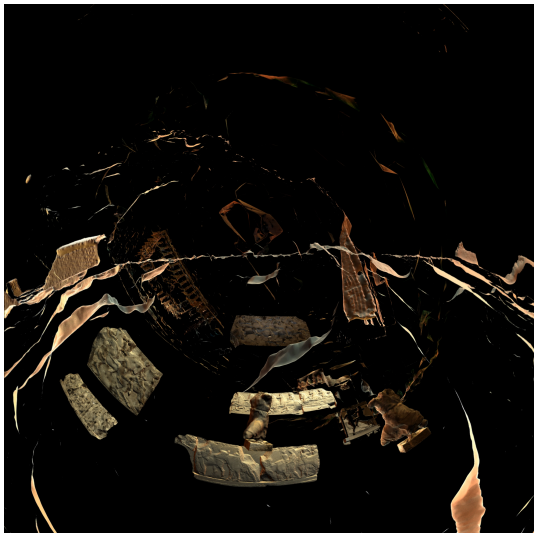


Figure 1



Figure 2

La biographie de la frise révèle d'abord un récit de l'objet : construite entre 447 et 432 avant notre ère sous la supervision de Phidias, elle a orné le Parthénon pendant 2 232 ans avant le pillage perpétré par Thomas Bruce, dit Lord Elgin, ambassadeur britannique auprès de l'Empire ottoman affaibli. Bruce prétend avoir obtenu un firman du sultan Selim III l'autorisant à prélever les sculptures. Ce firman n'a jamais été retrouvé. Seule subsiste une traduction vénitienne non certifiée, dont Elgin détenait l'unique copie, présentée au comité du British Museum sans témoin grec ni ottoman. Les archives ottomanes, pourtant rigoureuses dans leur système d'enregistrement, n'ont aucune trace de ce firman qui pourtant est signé par nul autre que le sultan, la plus haute autorité. Bruce, ruiné, revend la frise au British Museum en 1816 pour la moitié de ce qu'elle lui a coûté, exigeant qu'elle soit inscrite à son nom « *The Elgin Marbles* » (Titi 2023).

Mon récit des actrices sociales révèle une constellation soigneusement occultée. Selim III, souverain réformateur, amoureux des arts et lui-même compositeur, est présenté par les apologistes du British Museum comme ayant librement offert la frise. Cette version efface le contexte géopolitique : l'Empire ottoman est attaqué militairement par Napoléon en Égypte, il cherche alors l'alliance britannique, des fonctionnaires locales soudoyées, et un vote du comité du British Museum où trente-huit voix se prononcent contre l'acquisition illégitime de la frise. Elle efface aussi Robert Adair, prédécesseur de Bruce au poste d'ambassadeur, qui avait explicitement écrit à ce dernier que la Porte lui « *refuse entièrement toute possession des marbres* » (Titi 2023, 10).

Le récit performatif du musée se concentre sur trois arguments récurrents : la frise lui a été offerte par firman du sultan ; elle est mieux préservée à Londres ; elle appartient au patrimoine universel. Je contredis ces trois arguments dans *VADP* par des énoncés constatifs : l'absence du firman dans les archives ottomanes, les dommages causés par les prélèvements eux-mêmes et dans les années qui ont suivi, alors qu'ils étaient au British Museum, et l'argument de l'universalisme patrimonial qui en réalité vise à garantir l'immunité face aux demandes de restitution (Lewis 2004, 3) et exclut toute personne du Sud global qui ne peut se permettre un voyage à Londres. La persistance de cet argumentaire est documentée jusqu'en 2024 par l'historien Justin Jacobs, qui affirme encore que la frise constitue un

« cadeau diplomatique » (Jacobs 2024, 32), au mépris des travaux de Titi et de 200 ans de revendication des Grecques.

J'ai présenté le prototype en trois itérations successives. Les deux premières en format fulldome (projection en forme de dôme de 360 par 210 degrés) ont eu lieu en décembre 2024 à la Satosphère de la Société des arts technologiques de Montréal puis en mai 2025 au 92e congrès de l'Acfas. L'une approfondissant le contexte historique, l'autre la trame sonore. La troisième itération, présentée en réalité virtuelle (RV) lors du Gala Hexagram en octobre 2025, a exigé une refonte complète de l'image, puisqu'en RV tout mouvement de caméra risque de provoquer la nausée chez l'utilisatrice. Le texte y est aussi plus long, onze minutes contre sept dans les versions fulldome, intégrant plus de données historiques et d'images illustratives. Afin de maximiser l'accès, une version en écran magique 360 pour YouTube existe également. Mais il s'agit pour l'instant d'un essai exploratoire que je ne rendrai public qu'une fois porté à un standard de production achevé.

6.2 Razzia Royale (RR-LOL), Lots of Loot

Mon deuxième cas d'étude porte sur l'Afrique subsaharienne où 90 à 95 % des artefacts du continent se trouvent hors de ses frontières. Cette échelle m'impose une adaptation méthodologique fondamentale. Il est impossible de répliquer, objet par objet, le geste biographique individuel qui a structuré *VADP*. L'enjeu est de rendre visible la tension entre un principe narratif généralisable, où chaque objet pourrait être une épopée dont le parcours se raconte, et une échelle qui rend impossible sa réalisation exhaustive. C'est cette tension formelle qui a commandé mon choix du médium.



Figure 3

RR-LOL est un environnement Unity (moteur de développement 2D et 3D) navigable librement en temps réel à travers des portails. Je l'ai présenté une première fois le 12 juin 2026 à la SAT dans le cadre du projet de cartographies immersives lors des rencontres interculturelles d'Hexagram. En mode performance guidée, je raconte à mon rythme, en improvisation vivante, les histoires qui surgissent à l'intersection des archives intégrées. J'ai une structure de texte que je connais, mais j'ajoute aussi des éléments selon la navigation, comme une guide de musée le ferait avec des visiteuses. Je prépare aussi une version en RV en navigation libre où la visiteuse compose son propre parcours parmi des fragments sonores préenregistrés, naviguant par associations plutôt que par récit chronologique.

J'appuie l'infrastructure technique de RR-LOL sur le projet *Ontologies éphémères* de Luc Courchesne (2020) que j'ai adapté pour que la navigation s'effectue selon la biographie d'objets contestés et les raisons de leurs déracinements. J'ai ainsi divisé les portails en trois niveaux : l'Afrique précoloniale, la conférence de Berlin et les expéditions punitives ainsi que les musées occidentaux contemporains.

7. La forme comme argument

Les deux prototypes illustrent, à des formes et échelles différentes, comment le numérique peut porter la contre-performativité narrative, et leur comparaison est en elle-même productrice de savoir. Dans *VADP*, la narration linéaire permet une déconstruction ordonnée des arguments performatifs

du British Museum. La contre-performativité narrative est la mise en évidence méthodique des contradictions entre le discours institutionnel et les archives. Les itérations successives ont permis d'identifier des ajustements : la première version supposait un bagage historique que l'audience ne possédait pas toujours, ce qui a conduit à approfondir le contexte du sultan Selim III dans les versions suivantes, par exemple.

Dans *RR-LOL*, la navigation libre rend visible une tension structurelle entre le principe de biographie individuelle et l'échelle qui en empêche la réalisation exhaustive. Ce choix formel est lui-même un argument analytique : le fond impose la forme. Là où *VADP* démontre la puissance d'un récit singulier et linéaire, *RR-LOL* pose la question de ce que signifie narrer l'innombrable résultant d'un comportement colonial systémique. C'est-à-dire raconter un geste qui se répète avec des différences de contexte, mais qui peut en soi être schématisé. La réponse formelle, une architecture navigable où chaque portail ouvre sur une épopée potentielle, est une prise de position épistémologique : face à l'ampleur du pillage africain, aucun récit unique ne peut suffire, et la forme de l'œuvre doit le dire. En revanche, chaque objet représenté pourrait éventuellement jouir d'un récit biographique où le récit matériel et culturel de l'objet et le récit des actrices sociales impliquées dans sa trajectoire forcée sont racontés.

8. Conclusion

VADP et *RR-LOL* constituent les premières preuves de concept d'un musée numérique décolonial fondé sur la biographie d'objets contestés et la contre-performativité narrative. D'autres études de cas sont à suivre et à intégrer dans le MND. Tous utilisent la technologie immersive et/ou interactive pour servir une justice épistémique sans pour autant prétendre à du techno-solutionnisme. Ils négocient l'espace discursif colonial par l'étude historique et le geste narratif contre-performatif. Les médiums numériques utilisés sont un geste analytique commandé par l'objet de recherche lui-même.

Le MND participe à ce geste plus large d'imagination et de création d'autres mondes possibles. Restituer un objet contesté commence peut-être par connaître sa biographie. Connaître la biographie d'un objet, c'est répondre au musée universel qui s'octroie la légitimité d'être le lieu canonique autorisé à raconter ses collections en omettant des détails politiques stratégiques. C'est ouvrir, dans l'espace numérique, un lieu où les communautés spoliées peuvent recomposer ou du moins entendre leur propre récit. Le projet explore ainsi le potentiel d'une muséographie qui utilise le numérique comme instrument critique et comme outil de réappropriation symbolique du patrimoine.

Images

Figure 1 : *Vol au-dessous du Parthénon* fulldome

Figure 2 : *Vol au-dessous du Parthénon* RV

Figure 3 : *Razzia Royale – Lots of Loot,* performance fulldome photo Luc Courchesne

Bibliographie

Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford University Press.

Bjerregaard, P. (Ed.). (2020). *Exhibitions as research: Experimental methods in museums*. Routledge.

Blain, D. (2011). *Mirabilia* [Installation]. Musée des beaux-arts de Montréal.

British Museum. (s. d.-a). *One hour at the Museum*. https://www.britishmuseum.org/visit/object-trails/one-hour-museum

British Museum. (s. d.-b). *The Parthenon sculptures*. Consulté le 5 novembre 2026. https://www.britishmuseum.org/about-us/british-museum-story/contested-objects-collection/parthenon-sculptures.

Carter, J. (2022). *Human rights museums: critical tensions between memory and justice*. Taylor & Francis.

Courchesne, L. (2020). *Ontologies éphémères* [Expérience de réalité virtuelle]. https://vimeo.com/user2099885

Deliss, C. (2020a). Formes rapides de restitution. *Multitudes*, *78*(1), 185-189.

Deliss, C. (2020b). *The Metabolic Museum*. Hatje Cantz Verlag.

Dentsu Creative India. (2022). *Unfiltered History Tour* [Expérience en réalité augmentée].

Digital Benin. (s. d.). *Digital Benin: Reconnecting royal art from Benin*. https://digitalbenin.org/

Diop, M. (Réalisatrice). (2024). *Dahomey* [Film]. Les Films du Bal.

Loi n° 2026-351 du 9 mai 2026 relative à la restitution de biens culturels ayant fait l'objet d'une appropriation illicite. Journal officiel de la République française, n° 0109. https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000054049788

Grau, O., Coones, W., & Rühse, V. (Eds.). (2017). *Museum and archive on the move: Changing cultural institutions in the digital era*. De Gruyter.

Hegel, G. W. F. (1991). *Phénoménologie de l'esprit* (J.-P. Lefebvre, Trad.). Aubier. (Œuvre originale publiée en 1807).

Hugo, V. (1875). Au capitaine Butler. Dans Actes et paroles : Vol. I. Pendant l'exil (1852-1870) (p. 207-211). Michel Lévy frères. https://fr.wikisource.org/wiki/Actes_et_paroles/Pendant_l%E2%80%99exil/1861

Jacobs, J. M. (2024). *Plunder? How museums got their treasures*. Reaktion Books.

Jongsma, E., & O'Neill, K. (2023). *Loot – 10 stories* [Installation de réalité virtuelle]. Mauritshuis, La Haye.

Kenderdine, S. (2016). Embodiment, immersion in digital cultural heritage. Dans S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth (Eds.), *A new companion to digital humanities* (p. 22-41). Wiley Blackwell.

Kopytoff, I. (1986). The cultural biography of things: Commoditization as process. Dans A. Appadurai (Ed.), *The social life of things: Commodities in cultural perspective* (p. 64-91). Cambridge University Press.

Lewis, G. (2004). The universal museum: A case of special pleading? *ICOM News*, *1*, 3.

Lonetree, A. (2012). *Decolonizing museums*: *Representing native America in national and tribal museums.* University of North Carolina Press.

Looty. (s. d.). *Looty: Reclaiming cultural heritage through NFTs*. https://looty.com/

Nyamakop. (2026). *Relooted* [Jeu vidéo].

Philippe, N. (Réalisatrice). (2021). *Restituer ? L'Afrique en quête de ses chefs-d'œuvre* [Film documentaire]. Cinétévé, ARTE France.

Resnais, A., & Marker, C. (Réalisateurs). (1953). *Les statues meurent aussi* [Film]. Présence Africaine éditions.

Sarr, F., & Savoy, B. (2018). *Rapport sur la restitution du patrimoine culturel africain : Vers une nouvelle éthique relationnelle*. République française. https://www.vie-publique.fr/files/rapport/pdf/194000291.pdf

Soares, B. B. (Ed.). (2020). *Decolonizing museology*. ICOFOM. https://icofom.mini.icom.museum/publications/decolonising-museology-series/

Titi, C. (2023). *The Parthenon marbles and international law*. Springer.

UNESCO. (2025). *Musée des objets volés* [Expérience VR]. https://museum.unesco.org/fr

Vergès, F. (2023). *Programme de désordre absolu : décoloniser le musée.* La Fabrique Éditions.

Vogel, S. (Réalisatrice). (2001). *Fang : une épopée* [Film]. Ed De Carbo, New York University.

Art, changement social, innovation, créativité : vers une description, analyse, compréhension, et pour un soutien et une mise de l'avant des pratiques artistiques exaptatives et de leurs potentiels

Nicolas Royer-Artuso

À Michel Seymour,

dans son cours de philosophie du langage,

et à mes professeurs d'anthropologie biologique,

qui m'ont fait découvrir, lors de mon baccalauréat,

*le concept d'*exaptation ;

et à Christian Carrière, mon professeur

et collègue de no-input

Introduction

La discussion que je veux partager ici concerne certains aspects méthodologiques de cette relation entre art et envisagement de futurs autres, proposée comme thème de réflexion lors de ce colloque organisé par le CRITS en automne 2025. Cette discussion s'inscrit à la confluence de (au moins) quatre aspects de ma recherche :

1) mes pratiques artistiques (performance, musique) ;
2) mes pratiques académiques (sciences cognitives, musicologie et linguistique) ;
3) le pont existant entre ces pratiques artistiques et académiques, les unes se nourrissant et se reflétant dans les autres, ce que je tente d'articuler depuis que j'ai découvert que ce que je faisais depuis longtemps portait un nom au sein du milieu universitaire : la recherche-création, ou recherche artistique, « *practice-led/-based research* », « *research-based practice* », etc. (que j'abrègerai par « recherche-création » dans ce qui suit) ;
4) et surtout, mon année de postdoctorat au sein du CRITS, qui portait sur une réflexion-proposition méthodologique sur la recherche-création et qui m'a mené à me pencher sur la question de l'innovation de manière plus générale : c'est-à-dire, de la recherche-création comme un aspect de la question plus générale de la créativité, de l'innovation et des mécanismes qui y sont mis en jeu.

Ce que j'ai à partager ici est un aspect de cette réflexion, comme un chapitre séparé, mais lié intimement à cette proposition sur la recherche-création. Ceci me permet donc de lier ce travail à la thématique du colloque, ainsi qu'à certains objectifs plus généraux que se donne le CRITS. Pour ce faire, j'utiliserai certains des thèmes discutés de manière performative dans la performance *The Wah-Wah Pedal* que notre équipe, *Thought Experiment Productions*, a présentée lors du colloque 2025 du CRITS.

La discussion a pour arrière-fond un débat très ancien portant sur la question suivante : de quelle manière, comment et pourquoi l'art, les pratiques artistiques, peuvent-ils changer quelque chose ?, qui est la question de la possibilité de l'*artivisme*, de la croyance ou de la certitude que ce que l'on fait en tant qu'artistes peut avoir des retombées plus grandes que la simple contemplation artistique. À cette question du comment, je réitère ici mon point de vue : pour répondre à cette question et à d'autres liées, il est central que la question méthodologique soit posée – en plus des questions pratiques, épistémologiques, cognitives, sociopolitiques, ontologiques, métaphysiques, etc., qui sont toutes liées d'une manière ou d'une autre, je dirais inévitablement, à la question de la méthode.
Il est important de noter que ce que j'avance peut s'appliquer à tout contenu, intention ou projet envisageables : il n'est pas nécessaire que le but soit

un changement du monde visant plus de justice, et tout ce que pourrait englober ce terme. Comme n'importe quelle méthodologie, les intérêts que l'on a, les buts que l'on s'assigne et les idéologies (et leurs assises ontologiques intrinsèques) auxquelles on adhère feront en sorte que l'on arrivera à certains résultats et non pas à d'autres[1]. Ce que je propose est donc utilisable par toustes, et non pas seulement par ceux et celles qui réagiraient positivement à la manière de présenter la question de la relation art ⟺ monde (social) que l'on trouve articulée par le CRITS. J'espère par contre que ces derniers et dernières y trouveront de quoi les stimuler ; leur faire voir certains aspects de l'innovation mise en jeu à tout moment dans des inventions et élans de créativité qui peuvent, de par la nature des processus que je décrirai, passer inaperçus ; et que de nouveaux possibles se présenteront tant au niveau de résultats artistiques qu'au niveau d'une réflexion sur ce qui fonctionne (ou non), sur le pourquoi, et sur les retombées éventuelles.

Pratiques exaptatives

Le terme/concept d'*exaptation* servira d'ancrage à l'articulation de la discussion qui suit. Ce terme réfère à un processus dans l'évolution biologique, terme proposé par Gould et Vrba (1982) pour résoudre certaines énigmes liées à la théorie de l'évolution, dans un article qui fit beaucoup de bruit. La théorie de l'évolution s'est consacrée dès ses débuts à l'explication de l'apparition de nouvelles formes, c'est-à-dire au changement, à savoir comment de nouveaux traits apparaissent, sont sélectionnés, et quelle est leur utilité pour l'organisme ou l'espèce. Il y a donc eu un accent mis sur la question du niveau d'*adaptation* d'un individu ou d'une espèce, et donc sur ce qui détermine l'inadaptation et la nécessité que certains traits nouveaux, mutants, soient sélectionnés, permettant ainsi l'adaptation et la survie des individus les possédant, la disparition éventuelle des individus ne possédant pas ces traits nécessaires à la survie, ainsi que la diffusion de ces traits par la reproduction.

Dans leur article, Gould et Vrba (1982) font remarquer que beaucoup de traits ne sont en fait pas adaptatifs. Ils apparaissent par mutation, mais ne servent pas de nouvelles fonctions, ou alors : jusqu'à un certain moment ultérieur. Un exemple classique est la suture crânienne : chez les êtres humains, elle permet l'accouchement et le développement du cerveau. Mais nous la trouvons aussi chez de nombreuses autres espèces antérieures, des oiseaux et des reptiles, pour lesquelles la suture crânienne n'a pas de fonction précise (ces espèces naissent dans des œufs…). Il s'agit d'une mutation accidentelle, qui n'a eu aucune conséquence pour les individus, et qui est donc restée, à la suite de la reproduction et à la distribution du trait dans les espèces concernées, de façon latente (*latente* si on regarde à partir d'un moment ultérieur pour lequel la fonction en question n'est maintenant plus latente, mais actualisée). Ce trait a plus tard été « exapté », « co-opté » chez certains mammifères : une fonction a été « découverte », celle de permettre entre autres un accouchement plus facile. Un autre exemple classique, plus complexe, concerne les plumes d'oiseaux, qui à la base ont été sélectionnées pour permettre au corps de garder sa chaleur, mais qui ont par la suite été exaptées pour le vol. L'évolution ne se fait donc pas toujours de manière incrémentielle, mais peut prendre ce qui existe déjà et en faire quelque chose de complètement autre. Certains possibles, énormément dans certains cas, existent dans des traits qui sont déjà là, sans qu'un changement (physique) ne soit nécessaire. L'exaptation est plus ou moins un réassignement fonctionnel, permettant de tout autres comportements et stratégies, de nouvelles relations au monde, voire de nouvelles perceptions et visions du monde. « Nouvelle fonction » est le terme clé pour comprendre la notion d'exaptation.

Le concept d'exaptation a récemment été utilisé par les théoriciens et historiens de la technique, du technologique, de l'organisationnel, de l'innovation radicale, de l'innovation sociale (par exemple Andriani et Cattani 2016 ; Felin et *al*. 2016 ; Mastrogiorgio et Gilsing 2016 ; Andriani et *al*. 2017 ; He et *al*. 2024 ; La

[1] Brecht : « For a vanguard can lead the way along a retreat or into an abyss » (Bloch et *al.* 1977, 72).

Porta et *al*. 2020). Cette perspective s'inscrit dans un courant pour lequel toute une littérature connexe existe s'inspirant des théories de l'évolution pour décrire, analyser, comprendre, expliquer, voire prédire, l'innovation et le changement, et ce, dans plusieurs secteurs. Malgré de longues recherches, je n'ai pourtant rien pu trouver concernant ce que l'on pourrait appeler des stratégies ou méthodologies exaptatives pour le domaine *artistique*. Ce que j'ai trouvé de plus proche concerne l'architecture et la manière dont les infrastructures peuvent être exaptées (Lara-Hernandez 2023). C'est ce trou dans la littérature que j'aimerais ici commencer à combler.

Il est important de noter que les auteur·es cité·es reconnaissent toustes le fait que l'exaptation ne renvoie pas exactement à la même chose pour l'évolution biologique et l'innovation sociale, technologique et organisationnelle, d'où mon choix de parler plutôt d'« évolution culturelle ». Il s'agit donc bien d'une métaphore, d'une analogie, permettant de penser le comment de certains apports nouveaux menant à un changement éventuel. Le type de changement qui est discuté concerne des techniques, des artefacts, des produits, pour lesquels la fonction originelle peut continuer à exister, mais qui acquièrent en plus une ou plusieurs fonctions nouvelles. Un exemple classique concerne les médicaments : certains médicaments sont développés pour guérir telle ou telle maladie, mais les effets secondaires positifs qu'ils créent deviennent par la suite le moteur d'une recherche nouvelle permettant de les améliorer de manière à guérir d'autres maladies (les antidépresseurs sont un exemple de ce type). De même, la presse à imprimer est un débouché de la presse qui servait à faire du vin (Andriani et *al.* 2017, 331). C'est dans ce sens qu'ils sont exaptés, cooptés : leur fonction devient autre.

Comme l'expliquent Andriani et Cattani, « *Extant explanations of the appearance of novelty, including radical innovation, assume that first new functions emerge and then new artifacts are designed to perform those functions* » (2016, 116). Mettre l'accent sur les processus exaptatifs permet de voir un autre aspect de l'apparition de la nouveauté, certainement aussi important (voire plus[2]) que la constante création du nouveau à partir de rien, sinon d'un besoin qui nécessiterait une réponse. Il s'agit de comprendre comment de nouvelles fonctions sont découvertes pour des techniques, des artefacts ou encore des modes d'organisation existants. Il s'agit de voir que le monde est un espace de possibilités qu'il s'agit de découvrir, que beaucoup est déjà là qui permettrait de produire un monde nouveau.

Pratiques musicales exaptatives

L'exemple que j'ai choisi pour illustrer un processus exaptatif est celui de la console de mixage sans *input* (*no-input mixing desk*). J'aurais pu en choisir de nombreux autres : l'histoire de la musique et des exaptations qui se sont produites est très riche en exemples. Je pense par exemple à la manière dont les artistes de hip-hop ont détourné le tourne-disque, à l'origine une technologie faite pour écouter de la musique déjà produite, c'est-à-dire pour une fonction réceptive, et en ont fait un *instrument*, manipulable de manière active, pour *produire* de la musique. Ou le *bend* de la guitare, c'est-à-dire le fait de tendre une corde en la poussant avec le doigt à l'horizontale du manche, qui permet de produire des fréquences qui n'existent pas si on ne joue qu'avec les frettes fournies, accordées selon un système d'intervalles tempérés de manière égale (fonction originelle des frettes), permettant de ce fait d'aller chercher des inflexions plus naturelles, proches de celles de la voix (qui peine à produire des intervalles non naturels), voire des intervalles plus petits, qui n'existent pas dans le système musical occidental. Le *bend* permet en plus de produire des glissandos proches de ceux de la voix humaine, qui, encore une fois, sont très difficiles à réaliser avec des frettes. Il permet aussi de jouer plusieurs notes en les liant (un coup de plectre pour 2 ou 3 notes).

[2] « We find that about 42% of new functions derived from existing drugs have an exaptive nature. We think that this constitutes the first measure of exaptation in any industry. We also link exaptation with radical innovation and find that most radical innovations in our sample are exaptive » (Andriani et *al.* 2017, 320).

Les théoriciens de l'exaptation technologique ont clairement démontré que plus un artefact contient de modules, plus l'exaptation est facilitée (une certaine complexité est nécessaire ; voir par exemple Mastrogiorgio et Gilsing 2016). La table tournante et le *bend* appuient cette hypothèse : la guitare est un ensemble de modules (réverbérateur, frettes, cordes, etc.), qui agissent comme un système en vue de certaines intentions. Si les intentions changent ou sont modifiées, il sera nécessaire de « détourner » le système d'une certaine manière pour être en mesure d'arriver à nos fins. Le *bend* est l'exaptation d'un des modules, celui concernant le système cordes-frettes. Pour le tourne-disque, il s'agit premièrement de percevoir dans le son produit un produit sonore non fini (non pas une fin en soi, mais un possible), auquel on peut rajouter quelque chose : on modularise de ce fait le système, parce que d'un tout, on fait une partie. On pourrait par exemple jouer de la guitare en même temps, et le disque joué devient de ce fait un groupe d'accompagnement. Dans une autre étape, on pourrait expérimenter avec le disque lui-même (ralentir la vitesse, l'arrêter brièvement avec le doigt et le laisser repartir, le faire jouer à l'envers, le « scratcher », etc.). Une fois cette étape ou ces deux étapes franchie(s), on peut envisager d'utiliser une table tournante comme accompagnement et une autre comme instrument soliste, ou encore deux tables tournantes ou plus qui deviennent plusieurs instruments manipulables en même temps.

La console de mixage sans *input*

La console de mixage sans *input* est un instrument qui est apparu dans les années 1990. Cet instrument consiste en une console de mixage analogique, dont la sortie est branchée à l'entrée (*output*→*input*). Le fait que la sortie soit branchée à l'entrée crée de ce fait un circuit fermé, une boucle, une *loop* de feedback. Un signal est généré, constitué des sons électriques autogénérés par la console elle-même. Ce que nous entendons est ce qu'on appelle le « bruit de fond » (*noise floor*) du système : tout système audio électrique possède un bruit de fond. Le système génère donc sa propre source d'entrée, très ténue, qui est ensuite amplifiée de manière linéaire à travers le système (sortie→entrée→sortie→entrée, etc.). On peut ensuite modifier certains paramètres de ce signal en jouant sur les potentiomètres de la console de mixage (l'EQ/égaliseur, ou le volume, par exemple, en fonction de la console utilisée et de ce qu'on y trouve). Ceci fera en sorte de baisser ou monter la fréquence du signal, en baisser ou monter le volume, etc., mais aussi créera d'autres effets qui, à cause du type de signal généré, ne sont pas réductibles aux genres d'effets auxquels on s'attendrait relativement à ce que les potentiomètres sont « censés » produire. À cette boucle très simple constituée de la sortie et de l'entrée de même que du signal provenant du bruit de fond, nous pouvons aussi ajouter des pédales d'effets (comme des pédales de guitare électrique) pour multiplier les possibilités de transformation. C'est comme si l'on ajoutait au système d'autres potentiomètres, différents des premiers, qui agiront comme différents filtres sur le signal et modifieront donc les propriétés acoustiques de ce signal.

Le processus exaptatif est ici la découverte qu'une fonction ignorée (en puissance) de la machine se révèle quand on branche la sortie à l'entrée. Au lieu de servir uniquement d'interface pour un système de son comprenant un signal (instruments, tourne-disque, etc.), dirigé vers la console de mixage, dirigée enfin vers les amplificateurs (ce qui est le système le plus simple, mais il peut y avoir d'autres composantes), la console devient *productrice* du signal que l'on manipule. Comme pour les tables tournantes, on prend ce qui en général sert à *diffuser* pour des auditrices données quelque chose d'existant. On *s'approprie* ce qui sert généralement d'interface et on en fait un instrument, la chose qui produit ce qu'on écoute. De plus, dans le cas de la console, il s'agit aussi d'accepter ce qui souvent sera qualifié de bruit (le bruit de fond), et de le manipuler de manière à en tirer quelque chose de satisfaisant au niveau esthétique (du moins pour certain·es). Dans ce sens, on pourrait sans doute parler de double exaptation : 1) console→instrument, ce qui est encore plus évident quand on voit les musicien·nes utiliser des pédales d'effets de guitare pour modifier le signal, transformant l'instrument en une sorte d'hybride entre un synthétiseur analogique et une guitare électrique ; 2) bruit électrique→signal acoustique-esthétique.

Fonctions en fonction de fonctions

Pour des raisons liées à l'espace qui m'est accordé, je m'en tiendrai à cela pour la description de la console sans *input* et des processus d'exaptation artistique. Je crois que la lectrice et le lecteur en auront suffisamment dans ce qui a été dit pour se faire une bonne idée de ce dont il s'agit et des possibilités infinies qui existent si l'on adopte une perspective exaptative sur le monde.

Il y a deux aspects de la question qui nécessitent une réflexion plus grande :

1) Le premier concerne la place du hasard, souvent discutée dans les travaux sur l'exaptation « culturelle » dans le cadre des réflexions sur l'innovation (radicale). À quel point est-il possible de « diriger » l'innovation autrement que par le fait de faciliter, promouvoir l'expérimentation et les émergences hasardeuses, chanceuses, qui pourraient en résulter ? Cette question est liée à celle de la méthode, mais pas de façon directe. Je n'y toucherai pas, sinon pour dire que je crois que ce que j'avance sur la méthode peut permettre d'influencer le hasard ;
2) Le deuxième aspect concerne la question de la diffusion. En effet, si l'évolution biologique est un modèle d'analyse, un moteur d'analogie(s), il faut que la question du comment de la diffusion d'une « mutation » dans une population, ou niche écologique, soit posée. Sinon il ne s'agit que d'une mutation, comme il en existe des millions à tout moment donné. Les discussions sur la diffusion de l'innovation (radicale) portent en général sur des inventions monnayables, donc sur une découverte qui pourra être multipliée de manière à générer du profit, à créer un marché. Il me semble que le cas de la création artistique diffère, et que n'importe quelle mutation met au jour exactement ce que les artistes tentent de créer : une œuvre/des œuvres individuelles, personnelles. La copie ne peut pour cette raison pas être quelque chose de prisé, du moins dès que l'artiste est arrivée à maturité (l'artiste commence souvent en imitant). Par contre, on peut décrire le cas d'une technologie donnée, de son exaptation et de la possible diffusion du mutant dans une communauté de musicien·nes (une espèce à part entière…). Le cas de la console sans *input* est de ce point de vue une réussite évolutive. L'instrument est maintenant très utilisé par de nombreux musicien·nes de tous horizons. Ce qui est intéressant est de voir ce que le mutant devient dans les mains de chacun d'eux/elles. Dans ce sens, les articles de Thibault (2015), Chamberlain (2018), Mudd (2023), Mudd et Brown (2023) sont très instructifs. Je me concentrerai brièvement sur le dernier.

Mudd et Brown tentent dans cet article de comprendre « *how the properties of the no-input mixer connect with the musical, aesthetic and practical concerns of these practices. The affordability, accessibility, and non-hierarchical nature of the instrument are examined as factors that help the idea spread, and that can be important political dimensions for artists* » (Mudd et Brown 2023, 1). Les auteurs ont interviewé de nombreux musicien·nes pour comprendre leur cheminement dans l'adoption de l'instrument et les possibilités qu'ils/elles ont découvertes. Voici ce qu'ils ont découvert :

- certain·es y voient des connexions avec les expérimentations de Hendrix sur le feedback avec sa guitare ;
- d'autres des connexions avec ce qui est fait dans le genre « noise » et les expériences sur les boucles de son (*loop*) ;
- d'autres parlent de la console comme permettant une utilisation proche de celle d'instruments traditionnels (c'est mon cas : étant instrumentiste utilisant des instruments à cordes, la console sans *input* est tout de suite devenue pour moi un instrument *avec lequel* penser mélodiquement. Le violon, surtout, m'a aidé à transposer des idées liées tant à l'absence de frettes qu'à la possibilité de jouer plusieurs notes de façon liée (*legato*), de chercher à obtenir des glissandi et de trouver une manière de rendre/traduire mes intentions microtonales que je pratique dans les musiques de maqam traditionnelles) ;
- d'autres l'intègrent dans un discours musical plus électronique ;

- certain·es y voient un défi à relever relativement au contrôle que l'on peut avoir sur l'instrument, alors que certain·es autres aiment les surprises et donc la position de quasi-auditeur, témoin de ce qui arrive ;
- d'autres encore y voient un discours, une attitude politique, écologique : recycler un artefact, sortir du marché du « *big is beautiful, more is beautiful* ».

On peut donc clairement parler de « fonction de fonction » dans le sens où un artefact (interface sonore à la base) exapté en instrument devient, entre les mains de divers musicien·nes, différentes choses en fonction de leur expérience musicale, des liens qu'elles peuvent faire avec d'autres pratiques plus traditionnelles ou non ou encore des intentions musicales (contrôle *versus* perte de contrôle ; instrument dans un groupe ou expérimentation en solo, etc.). Ce qui me mène à la question de l'explication.

De la description à l'explication

Dans un article très important sur l'innovation, Mastrogiorgio et Gilsing (2016) parlent de la nécessité de ne pas seulement décrire, mais aussi d'*expliquer* l'exaptation, ce que la quasi-totalité des études laisse de côté. C'est un point de vue que je partage, et qui est lié intimement à la question de la méthode. Jusqu'ici, ce que j'ai décrit ne consiste, de même, qu'en une description de processus exaptatifs s'étant déroulés dans l'histoire récente de la musique. Il est aussi nécessaire de comprendre comment, pourquoi et dans quelles situations se produit l'exaptation, de manière à en faciliter l'essor.

Mastrogiorgio et Gilsing proposent pour expliquer l'exaptation plusieurs critères, situationnels et cognitifs. Au niveau cognitif, le niveau qui m'intéresse ici, les auteurs suggèrent que l'explication consiste en des processus cognitifs de type analogique, ce qui implique, plus ou moins, de réussir à penser le nouveau comme quelque chose que l'on connaît. Le cas des musicien·nes interviewé·es par Mudd et Brown, décrit plus haut, montre très bien l'importance des analogies faites avec des pratiques personnelles ou existantes pour comprendre de quelle manière l'artiste expérimentera avec le nouvel instrument. Comment les individus en arrivent-ils à percevoir du possible dans quelque chose qui est en général pensé comme stable et fini ?

Pour donner une réponse à cette question, il faut d'une manière ou d'une autre poser la question de la méthode, que ce soit pour expliquer comment on arrive à de telles découvertes, ou pour comprendre quel type de « mise-en-état-d'esprit » il est nécessaire de favoriser pour que des processus exaptatifs soient activés. C'est dans un sens le sujet de mon travail sur la recherche-création, qui explore une méthodologie propre à ce type d'entreprise, en tenant compte de ses particularités[3]. Le cas des processus exaptatifs forme dans cette perspective un sous-ensemble des méthodes/stratégies prises en compte par ce que je propose. Je n'ai malheureusement pas la place ici pour discuter en détail de cette perspective-proposition qui sera développée dans un article en préparation, mais j'en présenterai, pour finir, les grandes lignes.

Dès que l'on se penche sur les discussions sur la recherche-création et sa validité en tant que « méthode » permettant de nouvelles retombées académiquement présentables, deux points reviennent constamment chez ses détracteurs (pour un aperçu de la recherche-création, voir entre de nombreux autres Borgdorff 2012 ; Candy 2006 ; Chapman et Sawchuk 2012 ; Loveless 2019 ; Nelson 2013) :

1) Comment évaluer (objectivement) la valeur d'un projet de type recherche-création, c'est-à-dire, bien souvent, comment décider si une thèse proposée est valable ou non ?
2) Comment évaluer les retombées en termes de nouvelles connaissances créées ?

Les deux points sont liés : les retombées doivent être un nouveau type de connaissance ou de nouvelles

[3] Je crois aussi que cette perspective méthodologique peut s'appliquer à toute autre branche de recherche que l'on pourrait qualifier d'inter- ou de transdisciplinaire, la recherche-création étant par essence une recherche de ce type.

connaissances. Ces retombées doivent être, d'une certaine manière, partageables dans un discours académique, même si le projet artistique doit pouvoir aussi refléter ces connaissances et les partager de manière intrinsèque. Quand on lit la littérature à ce sujet, on sent, même chez les défenseurs de ce type d'approches, un malaise dans la manière d'évaluer ces retombées.

Ma proposition porte sur la pertinence de la notion de « *mapping* » pour comprendre ce qu'est un travail de recherche-création valide menant à de nouvelles connaissances. Le terme « *mapping* » est pris dans le sens suivant, qui est premièrement mathématique : il s'agit d'une mise en correspondance entre les éléments de deux (ou plus) ensembles donnés. Ces ensembles peuvent être de différents types ou être de types similaires. Ce qui m'intéresse est la manière dont nous pouvons mapper, c'est-à-dire mettre en correspondance, du contenu théorique et conceptuel et une pratique artistique. Je m'appuie pour cela sur les travaux de Gilles Fauconnier, particulièrement ceux portant sur les Espaces Mentaux (1994) et sur le *Mapping* (1997).

Pour revenir à la discussion précédente : nous avons vu que l'analogie est le processus cognitif proposé pour expliquer l'exaptation. L'analogie est, dans le modèle de Fauconnier, un type très commun de « *mapping* », mais pas le seul. Il s'agit donc d'un processus important, mais parmi de nombreux autres : un sous-ensemble de la catégorie « processus de *mappin*g ». Sur cette base, ma proposition est la suivante : la recherche-création aurait beaucoup à gagner à se saisir des théories de Fauconnier sur le *mapping* entre espaces mentaux en les développant de manière à en faire une méthode « active ». Il s'agit de ce fait d'exploiter des processus cognitifs existants, que l'on utilise constamment, souvent sans s'en rendre compte, et de les exploiter de manière intentionnelle. Il s'agit donc de rendre ces processus (plus ou moins) conscients et donc de les diriger, d'une manière que l'on peut qualifier de *métacognitive*. L'exaptation occuperait ainsi une place parmi plusieurs autres stratégies (*stratégies* puisque maintenant intentionnellement mises en œuvre) de *mapping* permettant de rechercher, créer et découvrir. Ce processus métacognitif ainsi que tout ce qu'il implique (explicitation des espaces mentaux impliqués dans la recherche, pratique incluse, des stratégies de *mapping* tentées, des va-et-vient entre le théorique-académique et la pratique, etc.) permettrait un ancrage méthodologique analytiquement puissant, permettant de ce fait l'apparition de nouvelles connaissances, leur partage et une possibilité d'évaluation par les pairs. De plus, il y aurait ainsi moyen de faire en sorte que le *mapping* (entre autres source d'exaptation) soit pensé dans le cadre de l'artivisme : il s'agirait qu'un des espaces mentaux exploités soit constitué de propositions, connaissances, scripts et pratiques liés d'une certaine façon à une recherche de justice.

En guise de conclusion

David Graeber (2011) offre une discussion très intéressante sur le réalisme. D'entrée de jeu, il place la discussion à un niveau ontologique : une vision politique émane inévitablement d'une certaine vision ontologique, de même que d'une perspective sur la relation entre cette ontologie et l'imagination (qui permet une autre perspective sur le « réel », le *statu quo* et le possible). Un monde oppressif est un monde qui produit des structures imaginatives déformées et fracturées (2011, 42) : l'individu est ainsi aliéné. Une des réponses possibles se situe dans l'action directe et surtout dans un « mouvement général de reformulation » (2011, 43) menant éventuellement à la compréhension que le monde est ce que nous faisons dans la pratique, est ce que nous créons (et donc n'est qu'un possible, quelque chose de non fini, quelque chose que nous pouvons diriger).
Dans le cadre de la présente discussion, être réaliste, c'est prendre le manuel d'une console de mixage et penser que la fonction qui lui est assignée par ce manuel est la seule qui existe. C'est faire de ce qui y est dit l'unique projet envisageable. C'est en adopter la posture ontologique. Exapter, au contraire, c'est comprendre que la réalité est ce que nous pouvons y voir, ce que nous pouvons en faire.

Bibliographie

Andriani, P. & Cattani, G. (2016). Exaptation as source of creativity, innovation, and diversity: introduction to the Special Section. *Industrial and Corporate Change*, 25(1), 115–131.

Andriani, P., Ali, A. & Mastrogiorgio, M. (2017). Measuring Exaptation and Its Impact on Innovation, Search, and Problem Solving. *Organization Science*, 28(2), 320-338.

Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.

Brecht, B. (1977). Against Georg Lukács. Dans Bloch, Lukács, Brecht, Benjamin et Adorno, *Aesthetics and Politics* (p. 68-85). Verso.

Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Creativity and Cognition Studios, CCS Report: 2006-V1.0.

Chamberlain, A. (2018). Surfing with Sound: An Ethnography of the Art of No-Input Mixing. *Am'18*. Wrexham.

Chapman, O., & Sawchuk, K. (2012). Research-creation: Intervention, analysis, and "family resemblances". Canadian Journal of Communication, 37(1), 5-26.

Fauconnier, G. (1994). *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. Cambridge University Press.

Fauconnier, G. (1997). *Mappings in Thought and Language.* University of California Press.

Felin, T., Kauffman, S., Mastrogiorgio, A. & Mastrogiorgio, M. (2016). Factor markets, actors, and affordances. *Industrial and Corporate Change*, 25(1), 133–147.

Gould, S. J. & Vrba, E. S. (1982). Exaptation – A missing term in the science of form. *Paleobiology*, 8(1), 4-15.

Graeber, D. (2011). *Revolutions in Reverse*. Minor Compositions.

He, Y., Lee, J.-D., & Lee, S. (2024). Innovation beyond Intention: harnessing exaptation for technological breakthroughs. https://www.researchgate.net/publication/386437968_Innovation_Beyond_Intention_Harnessing_Exaptation_for_Technological_Breakthroughs

La Porta, C., Zapperi, S., & Pilotti, L. (Eds.). (2020). *Understanding Innovation Through Exaptation.* Springer.

Lara-Hernandez, J. A. (2023). Building urban resilience through infrastructure exaptation. Dans Z. Allam et al. (Eds.), *Resilient and Sustainable Cities*. Elsevier.

Loveless, N. (2019). *How to Make Art at the End of the World*. Duke University Press.

Mastrogiorgio, M. & Gilsing, V. (2016). Innovation through exaptation and its determinants: The role of technological complexity, analogy making & patent scope. Research Policy, 45, 1419-1435.

Mudd, T. (2023). Playing with Feedback: Unpredictability, Immediacy, and Entangled Agency in the No-input Mixing Desk. *CHI'23.* Hamburg.

Mudd, T. & Brown, A. (2023). Musical pathways through the no-input mixer. *Nime'23*. Mexico. https://nime.org/proceedings/2023/nime2023_56.pdf

Nelson, R. (Ed.). (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances.* Palgrave.

Thibault, D. (2015). *fXfD*, a Digital Approach to the No-Input Practice. Open Access.

Caricature numérique et propagande dans la guerre de Gaza (2023) : Stratégies visuelles et discursives sur les réseaux sociaux

Samira Aboutaleb

Introduction

La caricature est une forme d'expression artistique et politique particulièrement liée aux contextes de crise et de conflit. Par l'exagération et la simplification, elle agit comme un « miroir grossissant » (Simmel 1998, 154), révélant tensions, imaginaires et rapports de pouvoir souvent invisibles dans les discours ordinaires. Historiquement, les bouleversements sociopolitiques favorisent le développement de productions satiriques visant à critiquer et interpréter l'actualité. Avec le numérique et les réseaux sociaux, la caricature connaît une transformation majeure. Sa diffusion instantanée renforce son impact et en fait un outil stratégique dans des conflits médiatisés. L'image satirique ne se limite plus à la critique : elle participe aussi à la construction de récits idéologiques et à la formation des cadres d'interprétation des événements. Dans les contextes de guerre, cette logique se radicalise : la caricature devient un dispositif de polarisation idéologique, produisant des représentations simplifiées et souvent manichéennes. La circulation accélérée des images sur les plateformes numériques renforce encore ce phénomène, en les inscrivant dans des écosystèmes médiatiques où elles sont continuellement reprises et recontextualisées. Elles contribuent ainsi à ce que Nicholas Mirzoeff désigne comme un « complexe de visualité », c'est-à-dire un dispositif qui organise le visible et naturalise certains récits de domination (Mirzoeff 2011, 1).

Notre réflexion s'inscrit dans les problématiques du colloque « Imaginer et créer d'autres mondes possibles : arts engagés, urgences, utopies ». Dans ce cadre, nous interrogeons la manière dont les images satiriques participent à la construction de mondes symboliques concurrentiels. Plus précisément, l'étude porte sur un corpus de caricatures signées par l'artiste Nimi, caricaturiste officiel de la page Facebook « *Israël parle en arabe* »[1], plateforme du ministère israélien des Affaires étrangères destinée à un public arabophone. À travers l'analyse de ces productions, l'article examine les mécanismes discursifs et iconographiques à l'œuvre dans la fabrique d'une propagande visuelle numérique. Afin de rendre compte de cette réflexion, nous nous arrêterons sur trois caricatures emblématiques, sélectionnées au sein du corpus, qui permettent de retracer et d'illustrer les principaux axes développés lors de la communication présentée au colloque.

2. La caricature comme dispositif de visualité et construction de l'altérité

Pour saisir la portée persuasive de la première caricature étudiée, il convient de la considérer non pas comme une image isolée, mais comme une production inscrite dans un dispositif plus large d'organisation du visible. Dans le champ des études visuelles, Nicholas Mirzoeff définit la visualité comme une forme d'autorité qui ne se limite pas à donner à voir, mais qui structure les régimes de perception, oriente l'interprétation et contribue à naturaliser certains rapports de pouvoir (Mirzoeff 2011, 1). Dans cette perspective, la caricature ne reflète pas simplement une réalité : elle participe activement à sa construction symbolique.

La caricature de Nimi intitulée « *La différence entre l'État d'Israël et Dawaesh Hamas*[2] », publiée le 10 octobre 2023, propose une mise en scène fortement polarisée du conflit, reposant sur une organisation visuelle binaire et hiérarchisée. Cette structuration ne relève pas d'un simple effet stylistique propre à la satire, mais d'un travail de cadrage qui oriente la lecture du spectateur en imposant une interprétation

[1] إسرائيل تتكلم بالعربية : https://web.facebook.com/IsraelArabic?locale=fr_FR.

[2] En arabe dans la caricature.

univoque. Un premier niveau d'analyse concerne la construction de l'altérité à travers la figuration de l'adversaire. Le Hamas est représenté sous des traits grotesques et monstrueux — yeux exorbités, rictus agressif, arme ensanglantée — relevant d'une iconographie de la déshumanisation. L'expression « *Dawaesh Hamas* » opère une assimilation au terrorisme djihadiste associé à Daech, produisant une condensation symbolique qui disqualifie moralement l'adversaire en le détachant de tout contexte historique ou politique. Un second niveau porte sur l'organisation spatiale de l'image, structurée par une opposition binaire : d'un côté, une scène de violence menaçant un enfant ; de l'autre, un espace de soin médical apaisé. Ce contraste construit une opposition entre chaos et ordre, brutalité et compassion. La mise en parallèle des deux enfants — israélien et palestinien — suggère une universalité de l'enfance tout en assignant des positions morales différenciées. Un troisième niveau concerne la dimension esthétisée de cette opposition. La scène de soin mobilise une rhétorique visuelle de la bienveillance (lumière douce, gestes mesurés), associant l'action israélienne à une éthique humanitaire. L'image ne se limite donc pas à opposer deux situations : elle hiérarchise implicitement les acteurs en attribuant une supériorité morale fondée sur le soin et la protection.

Produite dans les jours suivant les attaques du 7 octobre 2023, cette caricature s'inscrit dans un contexte de forte intensité médiatique, marqué par une lutte pour la définition légitime du récit du conflit. Elle mobilise, à ce titre, des mécanismes caractéristiques de la propagande de guerre, tels que les analyse Anne Morelli : construction d'un ennemi intrinsèquement barbare, valorisation de son propre camp comme défensif et moralement justifié, simplification des enjeux en une opposition binaire (Morelli 2023, 91). Cette construction repose sur une asymétrie du visible : l'image met en scène la violence attribuée à l'adversaire tout en occultant les effets des opérations militaires israéliennes à Gaza. Cette sélection visuelle hiérarchise implicitement les souffrances et oriente l'attention du spectateur. Ainsi, la caricature dépasse la simple satire pour fonctionner comme un dispositif de cadrage idéologique. En organisant le visible selon une logique de polarisation morale, elle structure la perception du conflit et naturalise une lecture profondément asymétrique des événements.

3. Régimes de visibilité et disqualification du témoignage visuel

L'un des aspects les plus saillants des caricatures de Nimrod Reshef (Nimi) réside dans leur capacité à intervenir sur les conditions de reconnaissance de la violence et des victimes. Dans *Frames of War*, Judith Butler montre que les conflits contemporains sont structurés par des cadres perceptifs qui conditionnent la reconnaissance des vies comme « pleurables », c'est-à-dire comme dignes d'être publiquement reconnues et suscitant une réponse émotionnelle légitime. Ces cadres n'imposent pas une interprétation unique, mais ils orientent la perception en rendant certaines souffrances immédiatement intelligibles, tandis que d'autres sont fragilisées ou disqualifiées (Butler 2009, 9).
La caricature analysée met en scène une boutique dans laquelle des combattants du Hamas se voient proposer un enfant mort présenté comme le « dernier disponible », ainsi que l'indique l'inscription en arabe (« هذا آخر واحد »). L'espace est structuré comme une vitrine commerciale : à l'arrière-plan, plusieurs corps d'enfants sont disposés sur des étagères, tandis qu'un panneau « sold out » signale une forme de rareté. L'inscription figurant sur le comptoir (« جهاد الدمى », littéralement « Jihad des poupées ») introduit une ambiguïté centrale entre corps réels et objets manipulables. Cette configuration visuelle repose précisément sur cette indétermination : l'enfant mort est simultanément représenté comme une victime humaine et comme un objet assimilable à une marchandise. Ce brouillage constitue le cœur du dispositif. Là où, dans les régimes médiatiques contemporains, la figure de l'enfant victime fonctionne comme un puissant opérateur de compassion, la caricature en reconfigure les conditions de lisibilité en l'inscrivant dans une logique de production et d'usage. L'image ne se contente pas de représenter la violence : elle en propose une requalification. En intégrant l'enfant mort dans une scène de transaction, elle suggère que ces corps relèveraient d'un usage stratégique, voire

d'une mise en circulation intentionnelle. Ce déplacement affecte directement la valeur testimoniale des images de victimes civiles, en introduisant un régime de suspicion quant à leur statut. Ce n'est plus seulement la violence qui est représentée, mais les modalités mêmes de sa médiatisation qui sont mises en cause. Dans cette perspective, la caricature contribue à fragiliser la reconnaissance de certaines vies comme « pleurables ». En transformant la figure de l'enfant victime en objet potentiellement instrumentalisé, elle altère les conditions dans lesquelles une réponse empathique peut se déployer. La souffrance n'est pas niée, mais elle est déplacée dans un cadre interprétatif qui en modifie la portée morale.

Une telle opération relève d'une disqualification du témoignage visuel. Là où les images de victimes civiles suscitent habituellement indignation et compassion, la caricature en mine la crédibilité en proposant une lecture alternative. Elle reconfigure ainsi le régime de visibilité du conflit, en agissant sur ce qui peut être cru, reconnu et ressenti. Loin de se réduire à la satire, l'image devient un dispositif critique des représentations concurrentes de la violence. Elle participe à une lutte pour la définition légitime du réel, en redéfinissant les conditions dans lesquelles certaines vies apparaissent comme dignes d'être pleurées — ou, au contraire, symboliquement disqualifiées. La notion de cadrage médiatique éclaire ces mécanismes : la caricature sélectionne et hiérarchise le réel à travers des procédés visuels (métaphores, oppositions, exagérations) qui orientent l'interprétation de l'image. Les analyses de M. Hameleers sur les dynamiques de recontextualisation des images apportent un éclairage complémentaire. Elles montrent comment des représentations visuelles peuvent être intégrées dans de nouveaux cadres interprétatifs qui en modifient la signification et la portée morale, contribuant ainsi à la consolidation de visions polarisées du réel (Hameleers 2025, 96). Appliquée à la caricature étudiée, cette approche permet de comprendre comment la figure de l'enfant victime — généralement investie d'une forte valeur testimoniale dans les régimes médiatiques contemporains — fait ici l'objet d'un processus de requalification. L'image ne se contente pas de mobiliser un registre émotionnel existant : elle en propose une relecture qui en altère la crédibilité et en reconfigure les effets. Ce faisant, elle ne produit pas simplement une interprétation de la violence, mais intervient sur les conditions mêmes de sa reconnaissance, en redéfinissant les cadres à partir desquels certaines images peuvent être perçues comme des preuves ou, au contraire, comme des constructions suspectes.

4. Nécropolitique visuelle et fabrique d'un « monde de bonheur partagé »

Dans le prolongement des analyses précédentes, un déplacement s'opère. Après avoir montré comment les caricatures organisent la visibilité de l'adversaire (caricature 1) et reconfigurent la crédibilité des images de la souffrance (caricature 2), la troisième caricature intervient à un autre niveau : celui de la production d'un horizon du possible. Il ne s'agit plus seulement de cadrer ou de disqualifier, mais de proposer une relecture globale du conflit à travers une fiction visuelle d'harmonie, que l'on peut analyser à l'aune de la nécropolitique visuelle. À la lumière de la conceptualisation de la nécropolitique par Achille Mbembe (Mbembe 2003, 11) — entendue comme la capacité souveraine de distribuer la vie et la mort — la notion de nécropolitique visuelle, telle qu'élaborée notamment par Miriam Deprez, invite à déplacer l'analyse vers les régimes de visibilité qui conditionnent l'intelligibilité même de la violence (Deprez 2023, 3). Le pouvoir ne s'y exerce plus uniquement par la coercition matérielle, mais par l'organisation des cadres perceptifs au sein desquels la violence est rendue visible, euphémisée ou occultée. En contexte palestinien, cette gouvernementalité du visible s'articule à l'occupation territoriale en produisant une économie sélective des images : certaines scènes de destruction et de précarité sont reléguées hors champ, tandis que d'autres, valorisant la rationalité technoscientifique ou l'humanitarisme, sont surexposées. Les caricatures de Nimrod Reshef s'inscrivent dans ce dispositif en contribuant à la fabrication d'un horizon fictionnel que l'on pourrait qualifier, dans une perspective modale, de « monde possible » harmonisé. Par une saturation iconographique d'images positives —

innovation médicale, compassion, coexistence pacifiée — elles reconfigurent la relation israélo-palestinienne sous la forme d'un récit d'assistance et de bienveillance, substituant à la conflictualité politique une dramaturgie humanitaire.

La caricature publiée le 29 juillet 2024 constitue, à cet égard, un cas paradigmatique. Sa structure bipartite repose sur une opposition sémiotique explicite entre deux régimes de représentation. Le volet gauche mobilise un imaginaire de la monstration : Israël y est figuré comme une entité grotesque et menaçante, indexée sur ce que l'image désigne implicitement comme la doxa médiatique internationale. Le volet droit, en revanche, propose une contre-image présentée comme véridique : un espace hospitalier aseptisé, où un enfant palestinien bénéficie d'une implantation cardiaque en trois dimensions. Cette scène, hautement codifiée, convoque les isotopies de la science, du soin et du progrès, opérant une valorisation maximale de la compétence technologique et de l'éthique médicale. D'un point de vue sémiologique, le dispositif repose sur une double articulation. Sur le plan dénotatif, l'image met en scène un acte de soin individualisé ; sur le plan connotatif, elle construit un récit axiologique dans lequel Israël est investi des valeurs de vie, de rationalité et d'humanisme. L'opposition gauche/droite fonctionne ici comme une matrice de lecture binaire, orientant l'interprétation vers une correction supposée d'un « faux » regard médiatique. Ce faisant, la caricature institue un régime de vérité autoréférentiel : elle ne se contente pas de représenter, elle prétend rectifier. Ce mécanisme produit une inversion symbolique des positions politiques. L'État israélien, généralement appréhendé comme puissance militaire dominante, est requalifié en agent de sauvetage ; le sujet palestinien, quant à lui, est redéfini non plus comme sujet politique inscrit dans un rapport de domination, mais comme bénéficiaire passif d'une intervention salvatrice. Cette reconfiguration narrative procède d'une stratégie d'euphémisation : elle substitue à la violence structurelle une scène ponctuelle de compassion, isolée de ses conditions de possibilité.

Or, appréhendée à l'aune de la nécropolitique visuelle, cette opération apparaît comme un geste de dissimulation. En focalisant l'attention sur un acte médical singulier, l'image détourne le regard des logiques systémiques de vulnérabilisation. Elle transforme une configuration d'oppression durable en interaction humanitaire asymétrique, où la maîtrise technologique devient le signe d'une supériorité morale. Dans ce cadre, la mise en scène d'un soin d'exception fonctionne comme une synecdoque idéologique : elle érige un cas particulier en preuve générale, occultant les structures qui rendent ce soin à la fois nécessaire et exceptionnel. Par ailleurs, la caricature opère une dépolitisation radicale du sujet palestinien. L'enfant représenté est réduit à une corporéité souffrante, dépourvue d'inscription historique et d'agentivité politique. Il devient un pur signifiant de vulnérabilité, mobilisé pour renforcer la figure d'un Israël protecteur. Cette réduction sémiotique s'inscrit dans une logique d'infantilisation, où l'altérité est configurée comme dépendance.

Une telle configuration relève d'une propagande visuelle sophistiquée, non pas au sens d'un discours explicitement injonctif, mais comme production d'un imaginaire stabilisé où la domination est reconfigurée en assistance. L'image ne nie pas la souffrance ; elle la requalifie, en la réinscrivant dans un récit de sauvetage qui neutralise sa portée politique. Dès lors, le « monde possible » ainsi élaboré repose sur une véritable topographie de l'invisibilité. Tandis que d'autres productions iconographiques — notamment celles issues de caricaturistes palestiniens ou de médias indépendants — s'attachent à rendre perceptibles les « mondes de mort » (death-worlds) décrits par Achille Mbembe (Mbembe 2003, 40), les images de Nimi orientent le regard vers un univers alternatif où la technoscience et l'humanitarisme constituent les principaux opérateurs de sens. En définitive, loin de relever d'une simple entreprise de réhabilitation symbolique, cette production iconographique participe d'une reconfiguration plus profonde du régime de visibilité du conflit. En effaçant les structures de domination et en naturalisant l'ordre existant, elle contribue à instituer un récit visuel pacifié, dans lequel la souveraineté se

présente moins comme pouvoir de contrainte que comme instance de protection et de soin.

Conclusion

L'analyse des caricatures de Nimrod Reshef met en lumière la fonction structurante de la propagande visuelle dans l'élaboration des cadres perceptifs du conflit. Loin de relever d'un simple registre satirique, ces images constituent de véritables dispositifs de visualité au sens de Nicholas Mirzoeff : elles organisent le visible, orientent l'interprétation et contribuent à stabiliser un récit politique en naturalisant des rapports de domination. Par des opérations récurrentes de classification de l'adversaire, de polarisation binaire et d'esthétisation de la puissance, elles produisent un ordre visuel dans lequel la hiérarchisation morale des acteurs tend à apparaître comme allant de soi. Toutefois, un tel régime de visibilité ne saurait être pleinement hégémonique. Comme le souligne Nicholas Mirzoeff, toute entreprise de captation du regard se heurte au « droit de regarder », entendu comme exigence fondamentale de reconnaissance réciproque entre sujets. Cette notion ouvre la possibilité de contre-visualités, c'est-à-dire de formes de représentation capables de contester les dispositifs dominants et de reconfigurer les conditions de perception. Dans le contexte des conflits contemporains, cette tension engage directement la question des vies reconnaissables comme dignes de deuil, telle que l'a formulée Judith Butler, en montrant comment certains cadres perceptifs distribuent inégalement la valeur accordée aux existences humaines.

Dès lors, envisager « d'autres mondes possibles » implique une critique active de ces régimes visuels qui organisent la visibilité de la violence. Il s'agit de défaire les évidences perceptives, de rouvrir les cadres d'interprétation et de restituer la complexité des expériences humaines que les dispositifs de propagande tendent à simplifier ou à effacer. Dans cette perspective, les images — notamment celles issues de pratiques artistiques critiques ou de formes de résistance visuelle — peuvent jouer un rôle décisif en réintroduisant de l'indétermination, de la pluralité et de la conflictualité dans la représentation. La caricature de presse occupe, à cet égard, une position ambivalente. Si elle peut servir d'instrument de légitimation idéologique lorsqu'elle s'inscrit dans des logiques de propagande, elle constitue également un espace potentiel de subversion lorsqu'elle met en crise les évidences visuelles et rend perceptibles les structures de domination. Entre satire, dispositif idéologique et forme de témoignage, elle apparaît ainsi comme un indicateur particulièrement sensible des régimes de visibilité contemporains, révélant, à travers ses propres opérations de représentation, les modalités selon lesquelles la vie humaine est hiérarchisée, reconnue — ou rendue invisible — dans les configurations les plus violentes du présent.

Bibliographie

Butler, J. (2009). Frames of war: When is life grievable? Verso.

Deprez, M. (2023). Visual necropolitics and visual violence. International Political Sociology, 17(3), Article olad016. https://doi.org/10.1093/ips/olad016

Hameleers, M. (2025). The visual nature of information warfare: The construction of partisan claims on truth and evidence in the context of wars in Ukraine and Israel/Palestine. J. of Communication, 75(2), 90–100. https://doi.org/10.1093/joc/jqae045

إسرائيل تتكلم بالعربية [Israel parle en arabe]. (s. d.). [Page Facebook]. Facebook. https://web.facebook.com/IsraelArabic?locale=fr_FR

Mbembe, A. (2003). Necropolitics. Public Culture, 15(1), 11–40. https://doi.org/10.1215/08992363-15-1-11

Mirzoeff, N. (2011). The right to look: A counterhistory of visuality. Duke University Press.

Morelli, A. (2023). Comment convaincre l'opinion publique d'adhérer à une guerre. Dix principes de propagande de guerre appliqués aux conflits récents avec la Russie et la Chine. Raison présente, (226), 91.

Simmel, G. (1998). La parure et autres essais. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

Art engagé et savoirs critiques et transformateurs : Formes artistiques et culturelles d'Haïti face aux violences coloniales et raciales

Max Robenson Vilaire Dortilus

Introduction

L'image sociale, historique et culturelle d'Haïti, telle qu'elle est connue localement et mondialement à ce jour, est le produit façonné par l'adversité inter/nationale, issu d'un long processus nourri de violences coloniales et raciales répétées. Pour revenir à l'origine des faits, entre les XVe et XVIe siècles, tandis que l'Europe célébrait la Renaissance en plaçant l'humain blanc et bourgeois au centre de ses aspirations, les puissances coloniales européennes provoquaient, dans les Amériques, la destruction des populations autochtones.

En Haïti, les peuples autochtones (Taïnos) ont été exterminés par la colonisation espagnole. Plus tard, les populations françaises colonisatrices ont réduit en esclavage des Africains déportés de force, qui furent considérés comme des biens meubles selon l'article 44 du Code noir. Il s'agit de l'objectivation de l'humain par l'humain pour le rendre plus profitable et plus aliénable. Dans cette relation de chosification de l'un par l'autre, le voyageur ou la voyageuse qui part pour découvrir est peu à peu devenu un envahisseur ou une envahisseuse brutal·e et hostile qui accapare tout dans le territoire d'accueil. Depuis sa Révolution, Haïti ne fait que se battre contre des forces extérieures hostiles et connaît des formes de servitude atroces. Très tôt après son indépendance en 1804, le pays est sommé de payer une « rançon » à la France. Une dette de l'indépendance, fixée à 150 millions de francs-or, a été imposée par le roi Charles X dans son ordonnance du 17 avril 1825, dont le poids des intérêts et des emprunts a asphyxié l'économie nationale jusqu'au milieu du XXe siècle.

De plus, de multiples campagnes de dénigrement de la reconnaissance de l'indépendance d'Haïti ont été organisées par la France à travers les arts et la littérature. « En 1823, le thème du concours de poésie de l'Académie française est celui de l'abolition de la traite et en 1826 l'émancipation d'Haïti, sans compter des œuvres ayant pour unique objectif, à l'époque, "discréditer la révolution haïtienne" » (Lahens 2019, 53). Quelques minutes avant, elle précisait : « La défaite de 1804 a été d'autant plus énorme qu'elle était impensable […] et elle demeure encore un impensé dans bien des consciences. Les premiers qui écrivent des œuvres littéraires sur Haïti, à part dans la modernité, relatent la dimension cruelle de la révolte, mais jamais ou si peu la démesure des violences subies par les esclaves. » (Lahens 2019, 28). Le jeune pays a été isolé sur le plan géopolitique par les pays des Amériques. En 1826, le Venezuela et les États-Unis ont organisé le congrès panaméricain des pays indépendants des Amériques du Nord et du Sud à Panama sans inviter Haïti, qui était pourtant à l'origine de l'indépendance de nombreux pays des Amériques, parmi lesquels le Venezuela, pour avoir fourni du soutien économique, militaire et idéologique à leur révolution.

De 1915 à 1934, Haïti est brutalement occupée, pour ne pas dire néocolonisée, par les États-Unis. L'impact est très négatif pour Haïti.

> On a vu avec quelle rage les Américains s'opposèrent à toutes les mesures que tenta de prendre pour le développement de l'agriculture le gouvernement auquel j'ai appartenu. En 1923, ils organisèrent un service technique de l'agriculture et de l'enseignement professionnel, dans lequel les millions tombent et disparaissent comme de la fumée, sans aucun résultat appréciable pour le commerce haïtien. Comme secrétaire général de la Chambre de Commerce d'Haïti, j'ai écrit – [54] dans le bulletin officiel de cette association (15 janvier 1926) – les lignes suivantes : « La Chambre de Commerce américaine vantait l'autre jour les bienfaits de l'Occupation américaine pour le

> commerce haïtien. Nous sommes contraints de répondre, chiffres en main, que celle-ci n'a eu aucune influence sur l'exportation du pays. De 1860 à 1914, période d'administration haïtienne, la moyenne d'exportation annuelle du café s'est maintenue entre 30 et 33 millions de kilos. L'exportation totale du café, pendant les cinq années (1910 à 1914) qui précédèrent l'Occupation, s'éleva à 173 786 595 kilos, soit une moyenne annuelle de 34 757 319 kilos. Pour les cinq années d'après-guerre (1918-1922) — période d'administration américaine — Haïti exporta en tout 148 777 232 kilos, soit une moyenne annuelle de 29 755 448 kilos. D'où, différence en faveur de l'Administration haïtienne : 5 002 077 kilos » (Bellegarde 2013, 29).

Pendant les XIXe et XXe siècles, la marginalisation d'Haïti est sans égale. Le pays est représenté, entre autres choses, à partir de l'imaginaire de la zombification qui se déploie dans le cinéma étasunien dès le début du XXe siècle, faisant d'Haïti une terre habitée par des anthropophages. De surcroît, dans les années 1980, sans preuve justificative solide, Haïti porte le poids de l'origine de la « maladie des 4H » (acronyme pour homosexuels, hémophiles, héroïnomanes et Haïtiens), peu après renommée syndrome d'immunodéficience acquise (SIDA). Dans son étude fondatrice, Paul Farmer (1992) s'appuie sur l'anthropologie médicale et politique pour analyser l'épidémie du SIDA en Haïti. Il démontre comment la maladie a été instrumentalisée pour renforcer des stéréotypes racistes et néocoloniaux, notamment par l'idée fausse que le SIDA serait « venu d'Haïti ». Farmer parle d'une « géographie du blâme », dans laquelle des populations déjà marginalisées sont rendues responsables de leur propre souffrance. La recherche a été menée dans la région rurale haïtienne nommée Cange. L'auteur a croisé des données ethnographiques, historiques et politiques pour montrer que la santé est étroitement liée aux structures de pouvoir, aux inégalités économiques et à l'histoire coloniale et postcoloniale.

À l'heure actuelle, enfin, des millions d'Haïtiens sont contraints de fuir le pays. Plus de 85 % des personnes-ressources d'Haïti sont actuellement à l'extérieur du pays (Théodat 2022). Et tandis que leurs situations migratoires et leurs conditions de vie se détériorent de jour en jour, le traitement qui leur est réservé dans plusieurs pays dits d'accueil s'ajoute à la souffrance vécue. En 2024, par exemple, les immigrants haïtiens et immigrantes haïtiennes de Springfield en Ohio ont été qualifié·es de mangeurs et de mangeuses de chats et de chiens par le président Donald Trump, après que celui-ci a dépeint Haïti comme un « shithole country » (pays de merde) en 2018.

Cette description révèle la manière dont l'image dégradante d'Haïti est, en partie, une conséquence d'actions extérieures et de discours de leaders étrangers. Loin d'être une reconstitution impartiale du passé, l'histoire actuelle d'Haïti résulte d'une suite continue d'opérations et d'actions fabriquées par des rapports de pouvoir basés sur la discrimination (Trouillot 1995).

> Haïti a été le contre-exemple absolu de ce qu'il ne fallait pas être, à savoir noir, voudouisant, donc non civilisé, et fabrication de la non-civilisation sur la manière dont on a vu le vodou et toutes les créations secondes, d'ailleurs jusqu'à aujourd'hui avec la zombification, des amalgames absolument énormes jusqu'au moment où je vous parle, sur le créole qui n'est plus considéré comme un gentil babil et sur les fantasmes surtout sur le corps noir masculin et le corps noir féminin. (Lahens 2019, 20).

Haïti s'est donc construite par opposition aux puissances coloniales et esclavagistes des peuples blancs, chrétiens et dominateurs, lui faisant subir ces formes de marginalisation géopolitique depuis sa naissance et jusqu'à l'époque actuelle. Face au poids de ces violences coloniales et raciales persistantes contre lesquelles Haïti s'est toujours battue, cet article explore la question suivante : comment les formes d'art et d'expressions culturelles passées et présentes d'Haïti ont-elles émergé dans ces contextes de violences coloniales et raciales ?

Comme le souligne Fabio Gygi (2019), la possession n'est jamais totale : une part de soi, à savoir la mémoire ancestrale, dans le cas des esclaves noirs de Saint-Domingue, a échappé à la domination. Cette

mémoire s'est traduite par la résistance, débouchant sur la Révolution haïtienne, première révolte victorieuse antiesclavagiste, antiraciste, antiségrégationniste et anticolonialiste. Dans la lignée de Jean-Paul Sartre (1948) et de Frantz Fanon (1952 et 1961), l'article expose le résultat non exhaustif d'une documentation de formes artistiques et d'expressions culturelles en ce sens, notamment les *vèvès*, l'art de la poupée, la peinture indigéniste, la peinture dite naïve, l'art de récupération et la zombification. Ayant conservé la trace de la lutte et de la dignité des esclaves, ces formes d'art et expressions culturelles, ancrées depuis longtemps en Haïti, sont ainsi adossées à des approches anticapitalistes, antiracistes et décoloniales qui encouragent la résistance, la mobilisation, le changement social et le vivre-ensemble. Cela répond à des urgences ponctuelles et durables, comme ce fut le cas de la révolte des esclaves et de l'indépendance du pays. Ces arts et expressions culturelles constituent également de véritables outils d'affaiblissement des forces d'agir de la colonisation, tout en proposant de nouvelles formes d'existence à l'échelle locale et mondiale. Ainsi, l'article fait ressortir les méthodes, les sensibilités, les perspectives, les théorisations, les lieux et les pratiques ayant conduit à ces formes d'art et d'expressions qui sont encore mobilisables pour penser une autre Haïti au-delà des violences coloniales et raciales actuelles. Dans cette perspective, je m'inscris dans la considération plus générale selon laquelle les arts et les expressions culturelles d'Haïti ont toujours été et continuent d'être au service des luttes sociales, communautaires et individuelles.

Quelques formes d'art et d'expressions culturelles en Haïti et leur rôle face aux violences coloniales et raciales, passées et présentes

Les formes d'art et d'expressions culturelles haïtiennes présentées dans cet article ont été sélectionnées pour leur portée à la fois mondiale et locale. Le cadre théorique s'appuie sur une lecture croisée de Sartre (1948) et Fanon (1952 et 1961) afin d'analyser ces pratiques sous l'angle de l'engagement social et de leur capacité à éveiller les consciences. En s'inspirant de Sartre, l'analyse démontre que la création artistique en Haïti n'est jamais neutre face aux injustices, aux conflits et aux multiples crises qui traversent le pays. Cela rejoint la pensée de Fanon, pour qui les artistes et les intellectuel·les colonisé·es doivent, pour s'émanciper, dépasser les sentiments d'infériorité et l'enfermement identitaire qui freinent leur développement global (mental, culturel, spirituel, social, économique et politique). Ainsi, pour parachever leur décolonisation, iels doivent ériger la culture en véritable boussole : un outil de revalorisation du passé, de transformation sociale et de construction d'un avenir collectif pour lequel la culture agit comme courroie de transmission.

1. La zombification

L'exposition, commissariée par Philippe Charlier, sous le titre *Zombis. La mort n'est pas une fin ?,* organisée du 8 octobre 2024 au 16 février 2025 au musée du quai Branly – Jacques Chirac à Paris, remet en question le savoir sur le zombi, traditionnellement présenté dans le cinéma comme un contaminateur par sa morsure virale ou encore comme un mangeur de chairs vivantes. Contrairement à cette conception, la zombification dans le contexte d'Haïti est forgée au moment des luttes des esclaves pour la liberté. « Le terme évoque à la fois ce qui interrompt la temporalité linéaire de la vie et de la non-vie et témoigne de la durée de la violence, du déni du pouvoir et de la liberté, ainsi que ce qui signale un potentiel révolutionnaire, le potentiel d'interrompre la violence, d'interrompre l'ordre, qu'il soit économique, politique, symbolique ou scientifique. » (Néméh-Nombré, 2026, 503) Porteuse des marques d'humiliation et de déshumanisation de l'esclavage, la zombification est ainsi érigée en peine ultime infligée à une personne jugée coupable de quelque chose. La personne zombifiée est dépossédée de toutes ses capacités humaines, tel que le fut l'esclave autrefois. Cette forme de châtiment, à savoir le fait de zombifier, participe d'une forme d'organisation sociale. Elle alerte sur les sorts réservés aux « méchants » de la société, dans le même sens que certains pays, aujourd'hui encore, pratiquent la peine de mort.

Réelle pour certains ou fiction pour d'autres, la zombification est bien vivante dans la mentalité haïtienne. Conception perpétuée par des sociétés secrètes du vodou haïtien, telles que les Bizango, Chanpwèl (Sanpwèl), Zobop et Vlengbendeng, qui étaient des regroupements d'esclaves guerriers en fuite pendant la colonisation, cette pratique, référencée par les poupées dans les images ci-dessous, fait appel à des Loas/dieux guerriers pendant la lutte pour la liberté. Les poupées, par leur corpulence massive et costaude, peuvent rappeler leur caractère de dieux de guerre. Certains de ces objets rituels du vodou haïtien, présentement exposés au musée du quai Branly – Jacques Chirac à Paris, sont tout autant porteurs d'une mémoire lointaine et véritable de la lutte des esclaves contre la colonisation française. En tant que témoins des batailles révolutionnaires, ces œuvres prouvent également la puissance et la volonté des esclaves pour l'émancipation. Elles échappent donc à toute neutralité pour communiquer de nouvelles manières de transformer le monde. Ainsi, elles proposent une méthode vivante pour tracer les lieux et leurs évènements marquants, par la pratique de la mémoire dans la matérialité et l'organisation sociale.



Figure 1

2. La poupée vodou

Les poupées vodou évoquent la subsistance d'une forme de résistance spirituelle et politique. Grâce à elles, la sculpture a toujours existé en Haïti, y compris durant la colonisation. Cela vient contredire la conception traditionnelle de l'histoire de l'art haïtien, qui érige la peinture en pratique fondamentale. Bien que cette pratique ait été formellement interdite par les colons de Saint-Domingue — qui y voyaient des cultes de sorcellerie —, elle ne s'est pas éteinte pour autant (Ulysse 2017). Ces poupées ont longtemps suscité la crainte et de nombreux soupçons maléfiques, étant perçues à tort comme des instruments de sorcellerie ou de prise de contrôle sur autrui.

Sur le plan juridique, l'article 405 du Code pénal haïtien de 1835 (abrogé par la loi du 3 juillet 1935) punissait sévèrement cette pratique. Cette criminalisation a nourri diverses campagnes antisuperstitieuses menées par l'Église catholique avec la complicité de l'État haïtien contre le vodou. Au cours de ces campagnes, de nombreux objets rituels et culturels ont été détruits. D'autres, confisqués, sont aujourd'hui exposés dans de grands musées internationaux, présentés par ceux-là mêmes qui y voyaient autrefois l'œuvre du diable.

Toutefois, la pratique a survécu de l'époque coloniale jusqu'à aujourd'hui. Les poupées vodou influencent fortement l'iconographie de l'art contemporain haïtien, où elles servent de source d'inspiration, de créativité culturelle et de résistance. Cette sculpture de Dubréus Lhérisson sur l'image ci-dessous est une preuve de la manière dont les poupées vodou inspirent les artistes haïtiens. Ces créations s'inscrivent dans une longue tradition anticoloniale. Durant l'esclavage, les colons interdisaient la création de figures en volume, redoutant que la représentation d'êtres ou d'objets réalistes n'éveille la conscience des esclaves sur leur propre condition. Il fallait maintenir leur mémoire en sommeil pour mieux les déshumaniser. En résistant à ces contraintes, les poupées vodou incarnent une force indomptable ayant échappé à l'emprise coloniale. Elles illustrent avec brio la capacité d'un geste artistique à se transformer pour perdurer malgré l'adversité. Aujourd'hui encore, bien que le cinéma ait réduit ces sculptures à de simples instruments de sorcellerie maléfique, les sentiments de crainte qu'elles inspirent ne sont pas le fruit du hasard. Ce qui importe avant tout, c'est leur persistance dans l'art et la culture d'Haïti, révélant une profonde volonté

d'émancipation mentale et culturelle face à l'enfermement colonial.



Figure 2

3. L'art de la récupération

La pratique de l'art de la récupération en Haïti témoigne de la résistance des artistes à l'exclusion et de leur attachement à leur lieu d'habitation et constitue une réponse parfois politique à l'environnement. L'image de l'œuvre présentée ci-dessous, de l'artiste Katelyne Alexis, née le 15 juillet 1976 et assassinée au Champ-de-Mars le 18 mai 2026, résulte, comme l'œuvre de beaucoup d'autres artistes haïtiens, notamment Jean Hérard Céleur et Frantz Jacques (Guyodo), d'un assemblage de bouts de ferraille, d'objets divers et de détritus solides collectés dans les rues de Port-au-Prince, aux environs de l'atelier du collectif « Atis Rezistans (Artiste Résistance) » et autres artistes de la Grand-Rue. Ces créations sont ainsi le témoignage vivant du mode d'existence des artistes dans cette ville et de leur immense volonté de s'inscrire dans une démarche de transformation environnementale.
Malgré les difficultés énormes, certains artistes, qui pourraient faire le choix de l'exil, consentent à vivre dans le pays. C'est le cas de l'artiste plasticien récupérateur de la Grand-Rue, Jean Hérard Céleur, qui a récemment été victime d'un incendie majeur ayant ravagé tout son atelier le 12 mars 2026. Plus de 1 000 de ses œuvres (près de 20 % de peintures et 80 % de sculptures) ont disparu dans les flammes, a-t-il rapporté. Ce sont ainsi plus de 49 années de sa vie d'artiste qui sont parties en fumée. En dépit de cette terrible perte qui l'affecte fortement, il reste ferme sur sa décision. Comme il l'a déjà prouvé, ce plasticien confirmé a réussi à s'imposer sur la scène internationale tout en restant vivre dans le pays, souligne-t-il. Par ailleurs, les artistes de la Grand-Rue ont fortement contribué à la réduction des déchets solides dans cette partie de Port-au-Prince, en transformant des objets sans valeur en œuvres d'art qu'iels revendent au-delà des frontières. Cette pratique artistique, propulsée dans les années 2000, répond à leur volonté de créer à partir de tout ce qu'iels trouvent sur leur chemin, dans un double objectif de survie et d'engagement environnemental.

L'artiste André Eugène, du collectif haïtien *Atis Rezistans* de la Grand-Rue, déclare dans un entretien rapporté par Pauline Hepner : « Les Américains nous envoient leurs ordures, on les utilise, les transforme et on les leur vend pour qu'ils les mettent dans leur salon. » Souvent pratiqué dans des lieux de regroupement d'artistes et de non-artistes, l'art de récupération est porteur d'espoir pour la vie communautaire et culturelle en Haïti. Ces lieux, notamment la Grand-Rue, le Village de Noailles, le Village de la Rivière Froide et le Quartier artistique de Bel-Air — actuellement en grande partie inaccessibles en raison de la crise sécuritaire — furent pourtant des foyers majeurs pour l'émergence de la création artistique participative et collaborative, le rassemblement de groupes divers, le développement communautaire et la vie économique en Haïti. Par sa portée critique et transformatrice, l'art de la récupération participe à la remise en question des politiques publiques et encourage l'engagement citoyen pour la construction d'un devenir collectif meilleur.



Figure 3

4. La représentation des Loas dans la peinture

En Haïti, la création visuelle constitue un lieu puissant de dissimulation des croyances vodou, permettant ainsi de préserver la mémoire spirituelle et de donner lieu à des représentations physiques d'esprits et d'ancêtres. En ce qui concerne les Loas, le vodou haïtien a pendant des années eu recours aux chromolithographies catholiques pour les représenter en deux dimensions, sans pour autant les sculpter (Lerebours 1989). Face aux contraintes de l'esclavage, les pratiquants et pratiquantes ont développé des stratégies de contournement sous deux formes. D'une part, iels ont recouru à la représentation des esprits et des savoirs religieux par le dessin de symboles sacrés, communément appelés *vèvè*. D'autre part, iels se sont référés aux images des saints de l'Église catholique pour célébrer et préserver leurs pratiques culturelles et religieuses ancestrales.

Ainsi, derrière chaque saint ou sainte de l'Église catholique est né un Loa du vodou haïtien, spécifiquement symbolisé par un *vèvè* qui le représente. Par exemple, La *Madone du Rosaire* (1801-1900) représente la Vierge Marie et l'Enfant Jésus catholiques avec deux saints à leurs pieds. Celle de gauche ci-dessous est attribuée à *Èzili Dantò* du vodou haïtien, qui est ritualisée par le dessin *vèvè* de droite. Autrement dit, sous le nez du colon, les personnes réduites en esclavage ont conservé en images les pratiques culturelles et religieuses de leurs ancêtres.

Sur le plan de l'histoire de l'art haïtien, l'imaginaire social et religieux des Loas ainsi que les appréhensions et modes de vie qui l'accompagnent traversent fortement l'iconographie haïtienne sous plusieurs formes — symbolique, narrative, figurative et abstraite —, donnant lieu à une esthétique ancrée dans le rituel vodou et dans la vie sociale, traditionnelle et, très souvent, politique d'Haïti (Dortilus 2026). Pour cela, le déchiffrement des œuvres d'art haïtiennes requiert souvent une bonne connaissance et la prise en compte des aspects énumérés ci-dessous.



Figure 4

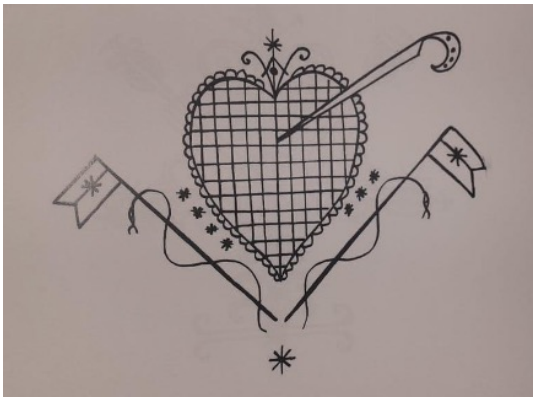


Figure 5

Du point de vue de la représentation abstraite des *Loas*, le *vèvè* du vodou haïtien sert souvent de source d'inspiration pour de nombreux artistes visuel·les haïtiens et haïtiennes qui appliquent sa structure dans la composition de leurs œuvres. Ainsi, iels contribuent à la sauvegarde, au renouvellement et à la vulgarisation de ce savoir ancestral. Par exemple, dans le vodou haïtien, la première femme enterrée dans un cimetière est appelée *Manman Brigitte* (Grand-mère Brigitte), représentée par le vèvè à droite ci-dessous. Elle est la déesse de la mort, avec pour compagnon *Papa Bawon*, le « premier homme enterré dans un cimetière ». Dans la peinture à gauche, l'artiste Jean-Claude Garoute, dit Tiga, a repris la structure du vèvè de Grand-mère Brigitte dans la composition de son œuvre, composition que je fais ressortir dans le schéma du milieu. Comme pour un bon nombre d'artistes haïtiens, Garoute fait de ce dessin rituel du vodou haïtien une source d'inspiration de la mémoire ancestrale, créant ainsi une esthétique singularisée par la tradition haïtienne.



Figure 6

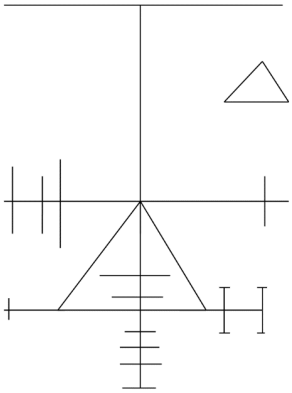


Figure 7

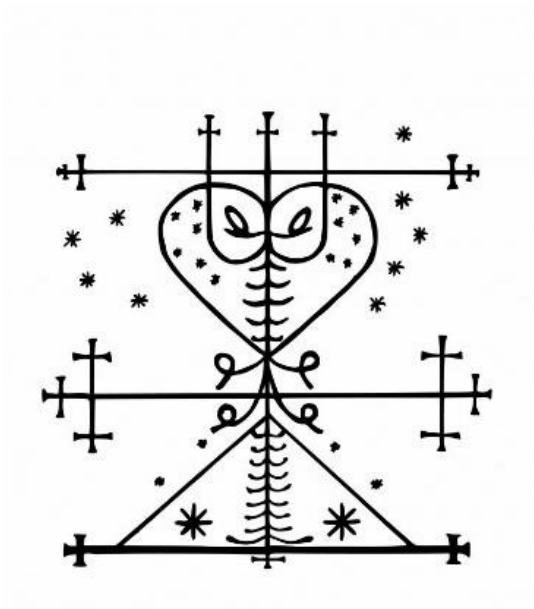


Figure 8

En outre, la représentation narrative, figurative et symbolique des Loas dans la peinture haïtienne s'avère un acte politique de visualisation. Cela consiste à reconstituer les actions, les modes de vie et les pensées du passé à travers la recomposition imaginaire de fragments de lieux, d'événements et de personnages. Dans l'exemple des trois œuvres ci-dessous, allant de la gauche vers la droite, les artistes s'inspirent du vodou en représentant les Loas selon les trois déclinaisons actuelles. Si, à l'époque de l'esclavage, les captifs et captives n'étaient pas autorisé·es à représenter leurs divinités en images, cette pratique a connu son apogée des années 1930-

1940 jusqu'à nos jours, plus précisément à travers la peinture indigéniste et la peinture naïve.

Représenter les dieux et déesses du vodou constitue ainsi un acte profondément politique. Pour les personnes anciennement colonisées et esclavagisées, il s'agit d'un geste mémoriel exprimant une reprise du pouvoir d'agir par et pour elles-mêmes. Redonner place et vie aux ancêtres en leur assignant individuellement un visage relève essentiellement d'une quête de soi. Cette méthode de mise en image mobilise une ontologie pouvant contribuer au façonnement des modes de pensée et d'existence actuels en Haïti.



Figure 9



Figure 10



Figure 11

En bref, la pratique des arts visuels appliquant les savoirs et techniques traditionnels d'Haïti, notamment la composition des vèvè et la représentation des Loas, contribue à dépasser les préjugés socioculturels qui marginalisent le vodou haïtien. En se basant sur les connaissances ancestrales, cette démarche engendre des formes de créativité endémiques, porteuses d'un souffle nouveau de liberté sociale et de reconstruction personnelle. Cela confère aux artistes une dimension d'engagement profond dans le changement de mentalité, tant individuel que collectif, en Haïti.

5. La peinture indigéniste

La peinture indigéniste fut un puissant outil de résistance et d'affirmation identitaire. Elle est née au tournant des années 1930 au cœur même de l'occupation états-unienne (1915-1934), avec Pétion Savain comme chef de file. En cherchant à définir une identité haïtienne, la peinture indigéniste a fortement contribué à la valorisation de l'histoire, du folklore, des paysages, du quotidien et de la culture du pays, bien que les artistes adoptent des méthodes et des techniques plutôt occidentales (Ulysse 2017). Cette catégorie de peinture, notamment la scène de marché ci-dessous, fait écho au cubisme dans la disposition entrelacée, la forme allongée et les couleurs simplifiées des personnages, créant ainsi des structures segmentées et décomposées en plusieurs points de vue. En s'intéressant à la vie populaire des marchands, l'artiste cherche à mettre en valeur le

marché à ciel ouvert comme lieu de commerce, faisant la fierté d'un grand nombre de personnes en Haïti, qui gagnent particulièrement leur vie grâce aux produits agricoles provenant de leur propre jardin. L'image est simple, mais porteuse d'un grand message, celui d'encourager la production agricole, de valoriser le travail des paysans et de consolider la vie commune. En d'autres termes, cet art a été mis au service d'une éducation sociale implicite visant à encourager la population à exploiter et développer son propre potentiel, et ce, malgré les difficultés politiques et économiques. Il s'agit d'un modèle d'art qui ne cherche pas pour autant à enfermer dans des cases identitaires, mais plutôt à inspirer des mécanismes de construction d'une vie collective meilleure à l'avenir.



Figure 12

6. La peinture dite naïve

Née dans les années 1940 sous l'impulsion d'artistes pour la plupart autodidactes, la peinture dite naïve a prolongé la quête identitaire initiée par les indigénistes en Haïti, en mettant en valeur avec une grande vitalité les scènes populaires et paysannes. Ces artistes s'inspiraient certes de leur propre réalité, mais ont créé une esthétique distincte des canons occidentaux, contrairement aux artistes indigénistes (Ulysse 2017). L'un des artistes les plus remarquables de ce mouvement fut le peintre Hector Hyppolite. La peinture naïve, à l'exemple de son tableau intitulé *Damballah La Flambeau* (1947), apporte une contribution fondamentale à l'art haïtien tant sur le plan technique que thématique. Cette contribution se traduit par une systématisation et une célébration sans précédent des inspirations spirituelles, traditionnelles et populaires dans l'art haïtien. La recherche d'équilibre, de symétrie et de proportion y est frappante dans la disposition de Damballah — le Loa-couleuvre du vaudou haïtien — dont le regard charismatique rappelle sa dimension profondément mystique et sacerdotale.

Dans ses caractéristiques, la couleuvre est représentée avec une tête d'humain, une paire d'ailes, ainsi que le visage et la chevelure allongés. Elle se tient debout, comme sur son trône, au milieu d'un rideau décoré qui l'encadre. Son corps forme une triple ondulation avec sa queue ramenée sur sa poitrine, et des fleurs dans le plan inférieur viennent la glorifier. La couleur principale de l'œuvre, celle du personnage, est tributaire de la terre, et la perspective ne cherche pas à privilégier la profondeur. L'œuvre illustre, pour la peinture dite naïve, la puissance d'une prise de conscience identitaire et la possibilité de revitaliser les forces créatives d'Haïti vers un développement mental et collectif. Il s'agit ainsi d'une véritable révolution esthétique, basée fondamentalement sur la valorisation des savoirs et des modes de vie populaires du pays.



Figure 13

Conclusion

En conclusion, les formes d'art et d'expressions culturelles, notamment la peinture indigéniste, la représentation des Loas, l'art de la récupération, la poupée vodou et la zombification, encouragent la résistance, la mobilisation, le changement social et le vivre-ensemble. Ces arts et savoirs (populaires et non populaires) sont impliqués dans la critique sociale des conditions de vie, de pensée et d'action, en quête d'amélioration des modes d'existence en Haïti, face aux violences coloniales et raciales. Ancrées dans des approches anticapitalistes, antiracistes et décoloniales, elles répondent à des urgences ponctuelles et durables. Ces formes d'urgence se manifestent à travers la zombification, participant d'un certain mode d'organisation sociale. Les poupées vodou, pour leur part, en tant que pratiques de représentation en trois dimensions, contribuent à la mise en évidence de la nécessité d'une émancipation mentale et culturelle face aux héritages de l'enfermement colonial. Quant à l'art de récupération, il met en lumière l'importance de construire un avenir collectif plus juste, fondé sur une créativité critique, inventive et transformatrice.

Si le capitalisme, le racisme et le colonialisme se sont déployés dans les Amériques, et plus particulièrement sur le territoire qui allait devenir Haïti — autrefois habité par des populations autochtones décimées en quelques décennies par la colonisation européenne —, par la mémoire ancestrale, les personnes déportées et réduites en esclavage sur ce même territoire ont repris leur pouvoir d'agir pour redevenir les humains qu'elles étaient, en donnant naissance au pays il y a plus de deux siècles. C'est ainsi que les formes artistiques et expressions culturelles d'Haïti portent en elles des signes de compléments et de manquements, de traces et d'absences, de blessures et de guérisons, d'installations et de fuites, de sédentarité et d'instabilité, de conditions de vie difficiles et de création. Elles sont essentiellement hybrides et hybridées.

En premier lieu, l'approche anticapitaliste se situe au niveau de la capacité des expressions culturelles et artistiques à susciter une certaine reprise du pouvoir d'exister en Haïti. La zombification, en prévoyant les sorts réservés aux « méchants » de la société, s'érige en une forme de pouvoir anti-pouvoir qui participe à l'équilibre de l'ordre social. Les poupées vodou, quant à elles, évoquent la continuité d'une forme de résistance spirituelle et politique. L'art de récupération, quant à lui, favorise l'essor de pratiques artistiques participatives et collaboratives. Il participe également au rapprochement de groupes sociaux diversifiés et au renforcement du développement communautaire en Haïti. En plus, la représentation des Loas à travers l'image mobilise une ontologie capable d'influencer les manières contemporaines de penser et d'habiter le monde en Haïti. Elle engendre des formes de création artistique propres à Haïti qui portent une dynamique renouvelée de liberté sociale, d'affirmation culturelle et de reconstruction de soi. La peinture indigéniste, de son côté, apparaît comme une pratique artistique orientée vers l'élaboration d'imaginaires collectifs susceptibles de nourrir la construction d'un avenir commun plus harmonieux. À cela s'ajoute la peinture naïve qui met en évidence la capacité de l'art haïtien à raviver les potentialités créatrices et innovantes du pays en faveur d'un développement à la fois mental, culturel et collectif.

En deuxième lieu, l'approche antiraciste invite à regagner le pouvoir de s'affirmer en tant qu'être humain capable de se visibiliser et de se faire connaître au monde. Ainsi, la zombification se positionne comme une pratique collective de la mémoire dans la vie commune. La pratique des poupées vaudou, quant à elle, influençant fortement l'iconographie de l'art contemporain haïtien, révèle la décision des artistes de résister et de se manifester. L'art de récupération, pour sa part, inspire l'espérance de la vie communautaire et culturelle en Haïti. La représentation des Loas en images exprime, de son côté, la manière dont les artistes et d'autres pratiquants franchissent les préjugés socioculturels dénigrant le vaudou haïtien. La peinture indigéniste vient ainsi valoriser les modes de vie et de subsistance populaires. La peinture dite naïve, quant à elle, révèle la force d'une prise de conscience des origines culturelles et identitaires.

En troisième lieu, l'approche décoloniale enseigne une certaine reprise du pouvoir d'agir. Les rituels vaudou et les Loas s'adressent ainsi aux savoirs et à la mémoire des ancêtres, ayant alimenté la Révolution d'Haïti. L'art de récupération, quant à lui, remet en cause les démarches institutionnelles et officielles et stimule la responsabilité citoyenne. Du côté de la peinture, la représentation des Loas s'avère un geste mémoriel contribuant fortement à la quête de soi et au changement de mentalité. Ainsi, la peinture indigéniste cherche à définir des particularités haïtiennes et la peinture dite naïve poursuit la valorisation énergétique des scènes populaires et paysannes, débouchant sur une esthétique significativement non occidentale.

Ces expressions artistiques et culturelles, nées de la situation d'instabilité d'Haïti, ont conduit à l'invention de méthodes particulières. Par la zombification, une manière de dessiner des lieux et des faits inoubliables est née. Les poupées vodou, quant à elles, communiquent le processus que suit un geste et sa transformation pour continuer dans le temps. La représentation des Loas en images, pour sa part, exalte la manière dont les pratiques culturelles et religieuses ancestrales peuvent aboutir à une esthétique ancrée dans le socioculturel. Cela informe le processus d'adoption de la structure du vèvè dans la production des œuvres et révèle l'importance de la mise en visage des Loas et du passé ancestral dans la vie collective. La peinture indigéniste, dans sa démarche, inculque quant à elle la revendication et l'émancipation identitaires, fondées sur la promotion du mode de vie populaire, une démarche ensuite approfondie par la peinture dite naïve qui renouvelle l'esthétique haïtienne. Enfin, des sensibilités pratiques sont également nées des expressions artistiques et culturelles. Ainsi, la persistance de la pratique des poupées vodou dans l'art et la culture d'Haïti prouve la détermination des pratiquants à l'affranchissement mental et culturel au-delà des marginalisations. Aussi, le refus de l'exclusion par les artistes, de même que leur enracinement au pays et leur écologisme confèrent une sensibilité promouvant la justice sociale à l'art de récupération en Haïti. Pour leur part, la représentation des Loas et l'application des vèvè du vodou dans les arts visuels font appel à une sensibilité d'ordre esthétique, mémoriel et pratique incontestable chez de nombreux artistes haïtiens. Sans volonté déterministe ni exclusiviste, les formes d'expression artistiques et culturelles abordées dans cet article revêtent les caractéristiques d'une perspective de rébellion et de résistance en quête de survie et d'émergence pour Haïti.

Images

Figure 1 : *Fétiches Bizango, Musée du quai Branly – Jacques Chirac, Paris, France. Photographie : Carl Pierreq, 8 octobre 2024. Reproduction avec autorisation.*

Figure 2 : *Sans titre,* Sculpture de récupération d'objets, Dubréus Lhérisson. Collections de Sterlin Ulysse, Thomassin, Haïti. Photographie : Sterlin Ulysse, 19 novembre 2026. Reproduction avec autorisation.

Figure 3 : *Sans titre, Sculpture de récupération d'objets, Katelyne Alexis. Collections de Sterlin Ulysse, Thomassin, Haïti. Photographie : Versage Paris, 19 novembre 2026. Reproduction avec autorisation.*

Figure 4 : Image attribuée à Erzulie Danthor dans le vodou haïtien. Image libre d'utilisation sur internet

Figure 5 : Roxane Ledan, *Vèvè Èzili Dantò du vodou haïtien,* Vèvè Vodou Ayiti (dessin traditionnel du vodou haïtien), Imprimerie Le Natal, 2023

Figure 6 : Jean-Claude GAROUTE, *Vèvè,* 1985, Quadriptyque, 19,5 × 25,5, Soleil brulé, Collection Musée d'Art Haïtien. Photographie : Sterlin Ulysse, Port-au-Prince.

Figure 7 : Structure profonde du tableau Vèvè

Figure 8 : Vèvè représentant Manman Brigitte (dessin traditionnel du vodou haïtien)

Figure 9 : André Pierre, *Maitresse Erzulie,* Peinture, 1980, Source : https://aica-sc.net/2026/03/16/analyse-des-singularites-culturelles-dhaiti-dans-la-construction-de-la-vision-

artistique-et-du-langage-plastique-de-jean-claude-garoute-tiga/

Figure 10 : Gérard Valcin, Sans titre (Le festin d'Azaca), 21 mai 1983, 24 x 32 pouces, huile sur toile. Collection / Archives du Centre d'Art, Port-au-Prince, Haïti. Reproduction avec autorisation.

Figure 11 : Jacques Bartoli, ZAKA, *Drapeau vodou*, 2010. Source : https://indigoarts.com/azaka-mede-vodou-flag

Figure 12 : Pétion Savain, Scène de marché, Huile sur toile, 40'x30'. Source : https://haitianmasters.com/product/petion-savain-market-scene/?srsltid=AYCX9vIfAUP58WwApul84kbnkBHaKLMHavx0QqGHSwMI4OKq57psLFcg

Figure 13 : *Damballah La Flambeau,* Peinture, Hector Hyppolite, 1947. Libre de droits d'utilisation sur internet.

Bibliographie

Bellegarde, D. (2013). *L'occupation américaine d'Haïti : Ses conséquences morales et économiques*. Les Éditions Fardin.

Charlier, P. (2024). *Zombis : La mort n'est pas une fin ?* Musée du quai Branly–Jacques Chirac et Gallimard.

Dortilus, M. R. V. (2026). Analyse des singularités culturelles d'Haïti dans la construction de la vision artistique et du langage plastique de Jean-Claude Garoute (TIGA). *AICA – Caraïbe du Sud*. https://aica-sc.net/2026/03/16/analyse-des-singularites-culturelles-dhaiti-dans-la-construction-de-la-vision-artistique-et-du-langage-plastique-de-jean-claude-garoute-tiga/

Gygi, F. (2019). Hôtes et otages : Entasser des objets chez soi dans le Japon contemporain. *L'Homme, 231–232*, 151–172.

Fanon, F. (1952). *Peau noire, masques blancs*. Éditions du Seuil.

Fanon, F. (1961). *Les damnés de la terre* (Préface de J.-P. Sartre). François Maspero.

Farmer, P. (1996). *SIDA en Haïti : La victime accusée* (C. Hewlett, Trad.; Préface de F. Héritier). Karthala.

Lahens, Y. (2019, 3 juin). *Haïti dans l'imaginaire des autres* [Cours]. Chaire Mondes francophones, Collège de France. https://www.youtube.com/watch?v=Bv4sFW4CsiI

Ledan, R. (2023). *Vèvè Èzili Dantò du vodou haïtien*. Vèvè Vodou Ayiti, Imprimerie Le Natal.

Lerebours, M.-P. (1989). *Haïti et ses peintures de 1804 à 1980 : Souffrances et espoirs d'un peuple* (Tome 2). L'Imprimeur II.

Néméh-Nombré, P. (2026). Zonbi anti-ontology, zonbi ecology: Marie-Célie Agnant and Marie Ndiaye beyond the living. *French Studies, 80*(3). https://doi.org/10.3828/fs.2026.80.3.8

Sartre, J.-P. (1948). *Qu'est-ce que la littérature ?* Gallimard.

Théodat, J.-M. (2022). *Tout fòs viv peyi a aletranje* [Épisode de podcast vidéo]. AyiboPost. https://www.youtube.com/watch?v=ngbn1BOEGlI

Trouillot, M.-R. (1995). *Silencing the past: Power and the production of history*. Beacon Press.

Ulysse, S. (2017). La difficile acceptation de la sculpture dans l'art contemporain en Haïti, vestige de la campagne antisuperstitieuse. Dans J. Blanc et S. Madhère (dir.), *Pensée afro-caribéenne et (psycho)traumatismes de l'esclavage et de la colonisation* (pagination à compléter). Éditions science et bien commun.

Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont participé et assisté au colloque, nos partenaires, Axenéo7, Galerie SAW, l'École de Leadership, écologie et équité, le CRÉPuG et l'Université Saint-Paul, ainsi que Clément de Gaulejac pour l'identité visuelle et l'affiche du colloque, Quentin Castellano pour le soutien technique, la captation audio et vidéo et la réalisation de la capsule récapitulative et Jacob Desjardins pour la musique de la capsule récapitulative.

Le CRITS développe un regard interdisciplinaire sur le lien complexe entre innovations et transformations sociales qui se décline selon plusieurs perspectives. Nous privilégions l'étude de cette problématique depuis l'angle des théories émancipatrices et les perspectives d'analyse des systèmes d'oppression. Par là, nous visons à contribuer à l'approfondissement et au décloisonnement des connaissances sur les logiques et les stratégies d'intervention portées par les mouvements sociaux et les communautés ainsi que sur le rôle des institutions. Nous nous intéressons à leurs impacts sur différents systèmes oppressifs : sexisme, colonialisme, racisme, capitalisme et extractivisme.

Travaillant en étroite collaboration avec l'École d'innovation sociale Élisabeth-Bruyère et l'Atelier d'innovation sociale Mauril-Bélanger, le CRITS crée des espaces ouverts aux communautés afin de faire converger divers projets d'action collective. Ce contexte offre aux étudiant·es de cycles supérieurs la possibilité de s'investir au sein d'un espace de recherche dynamique afin de se familiariser avec la production et la diffusion de recherches engagées.

---

crits.ustpaul.ca

@innovationsocialeusp

