



Chères et chers collègues,

Pour bien finir cette année 2024, nous vous proposons la lecture du numéro 19 de *La Gazette*.

A cette occasion, nous souhaitons la bienvenue aux nouvelles membres associées à THALIM.

Découvrez également notre entretien avec Fanny Lignon qui revient sur son parcours et ses thématiques de recherche autour du genre et des jeux vidéo.

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année. Nous vous donnons rendez-vous pour notre prochain numéro en 2025 !

Nouvelles membres associées

Cécile Pichon-Bonin, chargée de recherche au CNRS, LIR3S Historienne de l'art spécialisée sur la culture visuelle enfantine en France et en Russie-URSS, dans la première moitié du XX^e siècle.

Benedetta De Bonis, ancienne post-doctorante à THALIM (Bourses Sklodowska-Curie), vient d'obtenir une bourse par la Fondation Giorgio Cini (Venise) sur la Mongolie dans l'œuvre de Tiziano Terzani. Ses recherches portent sur l'orientalisme et la Mongolie et ses mythes dans la littérature et le cinéma occidentaux.

Paola Ranzini est professeure à Avignon Université, spécialiste du théâtre (dramaturgie, esthétique et pratique de la scène, XVIII^e-XXI^e siècles, en Europe). Elle est responsable du projet SEM (Scènes européennes et extra-européennes) sur EMAN.

Stéphanie Louis est docteure en histoire de l'EHESS. Elle développe actuellement le projet CinEx-International Database of Cinema sur EMAN.

Céline Hromadova est professeure agrégée, docteure en littérature. Ses axes de travail tournent autour de la littérature française contemporaine, en particulier autour de Françoise Sagan et de la littérature féminine du XX^e siècle.

Celia Daniellou-Molinié a effectué un post-doctorat à THALIM sur l'art théâtral en milieu carcéral, à travers notamment un projet de recherche-crédation mené au sein d'une Maison d'Arrêt. Elle est autrice et metteuse en scène au sein de sa propre compagnie, 16.51 Ouest.

Séminaire

La prochaine et première séance 2025 du séminaire THALIM se tiendra le **vendredi 10 janvier** de 14h à 16h dans la salle F007 du 17 rue de la Sorbonne.

Celia Daniellou-Molinié et Marion Chenetier-Alev interviendront sur les « expressions radiophoniques ».

Colloque

Les objets des voyageurs (XIX^e-XX^e siècles)

Organisateurs : Sarga Moussa et Bertrand Tillier

Date : 19-20 février 2025.

Lieu : Sorbonne, salle F007

Parutions

Béatrice Picon-Vallin, *Le Théâtre du soleil. Les soixante premières années*, Acte Sud, parution prévue le 15 janvier 2025

Marie-Paule Berranger (dir.), *L'Araignée pendue à un cil : 33 femmes surréalistes*, Gallimard, 2024.

Marie-Paule Berranger, Christine Le Quellec Cottier (dir.), *Constellation Cendrars n°8*, Classiques Garnier, 2024

Daniel Delbreil, Gérald Purnelle (dir.), *Guillaume Apollinaire, le religieux et le sacré. Actes du colloque de Stavelot (2016)*. Accessible sur ERGA (Espace de Recherche sur Guillaume Apollinaire) hébergé par le site de l'Association internationale des amis de Guillaume Apollinaire

Sarga Moussa, Vanezia Pârlea (dir.), *Le Voyage dans les Balkans. L'invention d'un espace de la frontière (XIX^e-XXI^e siècles)*, UGA Éditions, 2024.

Mireille Calle-Gruber (ed), Claude Simon, *Mon travail d'écrivain n'autorise à mes yeux aucune concession. Lettre à Federico Mayor*, Les éditions du Chemin de fer, parution prévue en janvier 2025

Valérie Pozner, *L'Art dans la vie ! Le constructivisme soviétique dans les textes*, Centre Pompidou/Les presses du réel, 2024.

Myriam Suchet, *Traduire du français aux français, coffret collector 9 numéros*, Editions du commun, 2024.

Appel à contribution

Apollinaire et les genres

Date limite : jeudi 30 janvier 2025

Assises de recherche – INHA

Les assises de la Galerie Colbert se tiendront toute la journée du **28 janvier 2025** en salle Vasari.

Elles rassemblent tous les partenaires de l'INHA afin d'échanger sur les projets de recherche en cours dans les laboratoires. Le programme vous sera prochainement communiqué.

Nous espérons vous y retrouver nombreuses et nombreux.

Rayonnement

Pour continuer à renforcer le suivi éditorial des projets d'édition numérique de corpus et d'archives, la plateforme EMAN et l'Humathèque du Campus Condorcet ont convenu de mener une expérimentation passant les différentes méthodologies en revue et en regard de l'expérience et des exigences de l'Humathèque.

L'expérimentation aura lieu **durant le premier trimestre 2025**.

Le travail de recherche de notre collègue Ada Ackerman sur les représentations de la catastrophe de Tchernobyl dans le cadre de l'exposition « L'Âge atomique » (Musée d'Art Moderne de Paris) est mentionné dans le *Journal du CNRS*



Genre et jeux vidéo

Entretien avec Fanny Lignon

Pourriez-vous revenir succinctement sur votre parcours académique ?

Au sortir du baccalauréat, je me suis inscrite dans une école formant à la réalisation audiovisuelle. Après l'obtention de mon diplôme, je me suis engagée dans un double cursus à l'université Paris 1 que j'ai poursuivi jusqu'au DEA pour la philosophie et jusqu'au doctorat pour le cinéma. Mes recherches ont tout d'abord porté sur l'œuvre et la personne de l'acteur et metteur en scène Erich von Stroheim. Je lui ai consacré ma thèse et un livre (*Erich von Stroheim, du Ghetto au Gotha*, L'Harmattan, 1997) dans lequel j'explique comment il a conçu la légende de son existence et l'a rendue réelle et vraie en la portant à l'écran. Nommée maîtresse de conférences à Lyon en l'an 2000, j'ai rejoint une équipe de chercheurs travaillant sur le genre et orienté mes recherches sur la question du masculin et du féminin dans les images en général et dans les jeux vidéo en particulier. J'ai beaucoup écrit sur ce sujet et dirigé un ouvrage collectif intitulé *Genre et jeux vidéo* (PUM, 2015). Un second volume est actuellement en préparation. L'inédit que j'ai présenté pour obtenir mon HDR s'intitule *De l'image close à l'image infinie : jeux vidéo et éducation*. Le cœur de mon travail est une analyse des personnages vidéoludiques plébiscités par un échantillon d'adolescents. J'interroge les représentations auxquelles ils et elles sont confrontés, je questionne la structure très particulière des personnages qu'ils incarnent, je conclus sur le potentiel éducatif de ces personnages pour lutter contre les discriminations liées notamment au sexe. Si les axes de recherche dans lesquels je me suis engagée peuvent sembler éloignés l'un de l'autre, ils se rejoignent en fait sur un point fondamental : la question de la construction de soi.

Comment vous êtes-vous intéressée aux personnages de jeux vidéo ?

Nous sommes en 1981. Les consoles Atari VCS déferlent dans les foyers. Je suis enthousiasmée par la possibilité d'intervenir (enfin) sur ce qui se passe à l'écran. J'ai conscience intuitivement d'assister à la naissance d'un nouveau média. Je déplace un carré blanc (*Adventure*), un rond jaune et vorace (*Pac Man*), une boule orange dotée d'un nez en trompette (*Q Bert*)... Je suis ce carré blanc, ce rond jaune, cette boule orange... Je suis fascinée par ces images, pourtant minimalistes, et ma fascination m'intrigue. Puis, les études, la vie... Nous sommes en 1996. Je souffre du dos et dois souvent rester allongée. Je redécouvre les jeux vidéo. Je prends un immense plaisir à faire accomplir à mes avatars tout ce que je ne peux pas faire. Simultanément, je me rends compte que lorsque je fais combattre mon héros virtuel, qui est en parfaite santé, je protège son dos. Et là, je me dis qu'il se passe quelque chose qui ne se passe pas dans les livres et les films.

Dans l'ouvrage que vous venez de publier, Récits vidéoludiques : le personnage réinventé (C&F éditions, 2024), vous étudiez notamment la structure de ces personnages. Qu'a-t-elle de particulier ?

La différence fondamentale entre les héros vidéoludiques et ceux qui évoluent dans les autres formes spectaculaires audiovisuelles réside dans leur nature hybride. Ils sont le résultat de l'union d'un personnage fictionnel et d'un spectateur joueur. Le pouvoir décisionnel, habituellement détenu au sein des récits par le

personnage, est désormais en partie transféré aux spectateurs-joueurs, ou plus exactement aux personnages joueurs.

Les jeux vidéo permettent ainsi aux joueurs de réaliser le rêve de tout amateur de fiction : entrer totalement dans le récit. Ils composent avec ce que d'ordinaire on s'efforce de cacher ou tout au moins de faire oublier, le fait que ces personnages ne sont en aucun cas des personnes réelles et ont besoin de ne pas l'être pour pouvoir être. En exhibant cette irréductible imperfection, ils la transcendent. En l'exploitant, ils créent des personnages d'un troisième type, dotés d'un rapport au spectateur différent car conjuguant simultanément le fait de tendre vers la fusion et d'affirmer la séparation, d'être tout à la fois vides et pleins. Cette spécificité, qui redéfinit en partie le concept de personnage, leur permet potentiellement de se prêter tout particulièrement à l'expression en acte de la complexité humaine.

Les jeux vidéo peuvent-ils être utilisés en éducation pour déconstruire les stéréotypes sexistes, voire dépasser les normes de genre ?

Si certains jeux grand public mettent en scène des personnages jouables peu ou pas stéréotypés, d'autres font résolument l'inverse. Ces avatars dérangeants, qu'ils soient féminins ou masculins, ne sont pas perdus pour autant pour l'égalité entre les femmes et les hommes car ils peuvent être utilisés pour apprendre à identifier les stéréotypes de genre et à les déconstruire. D'une part parce qu'ils sont souvent excessifs, et donc relativement aisés à repérer et à mettre à distance, d'autre part parce que le fait d'incarner un de ces personnages, dans lequel on entre avec sa propre identité de genre, ouvre les possibles et permet de faire l'expérience de la notion de performance. Vivre un personnage stéréotypé de l'intérieur est une expérience bien différente de celle qui consiste à le voir simplement évoluer. Ce travail éducatif, qui peut être fait avec des élèves des écoles, des collèges, des lycées, doit cependant être guidé pour être productif.

Aimez-vous jouer aux jeux vidéo ? Quels sont vos jeux préférés ?

J'aime les mots, j'aime les sons, j'aime les images. Je ne pourrais pas vivre sans livres, sans films, sans jeux vidéo. La circulation aussi des histoires et des personnages d'un média à l'autre me passionne. Malheureusement, finir un jeu vidéo prend souvent beaucoup de temps. Et ce d'autant plus que je ne suis pas très douée ! Souvent, je "braconne". Je me promène dans l'univers du jeu sans vraiment jouer. En ce moment je joue à *Stray*. J'incarne un chat errant qui a été précipité dans un monde dystopique et essaye de s'en évader. Je crois que mon prochain sujet de recherche est là. Après avoir travaillé sur les avatars humains, j'aimerais travailler sur les avatars hybrides (humains machines, humains animaux) et non-humains.

Enfin, comment vos recherches s'inscrivent-elles au sein de Thalim ?

Mon objet d'étude s'inscrit dans les préoccupations de Thalim à plusieurs titres. Né au milieu du XXe siècle, le jeu vidéo est le dernier né des médias spectaculaires. Il est pourtant rarement interrogé sous cet angle d'un point de vue scientifique. Aussi, les jeux vidéo sont des récits. Parce qu'ils sont porteurs d'une idéologie et proposent un mode d'interprétation du monde ; parce qu'ils font appel à un narrateur, rôle qu'ils confient en grande partie au joueur ; parce qu'ils mettent en œuvre, quand bien même ils les malmènent un peu, des dispositifs narratifs courants qui se construisent autour de personnages. Pour pouvoir penser ces dimensions, il faut un laboratoire spécifique, ouvert et pluridisciplinaire, explorant tout à la fois la théorie et l'histoire des arts et littératures de la modernité.

UMR 7172 THALIM

Site INHA, 2 rue Vivienne, 75002 Paris

Site Sorbonne, 17 rue de la Sorbonne 75005 Paris

www.thalim.cnrs.fr

Responsable de rédaction Peggy Cardon

avec la collaboration de Caroline Brafman, Amal Guha, Soniah Raharinosy, Richard Walter

Conception graphique Marie Ferré

Contact thalim-it@cnrs.fr

Propos recueillis par Peggy Cardon.

UMR 7172 THALIM
Site INHA, 2 rue Vivienne, 75002 Paris
Site Sorbonne, 17 rue de la Sorbonne 75005 Paris
www.thalim.cnrs.fr

Responsable de rédaction Peggy Cardon
avec la collaboration de Caroline Brafman, Amal Guha, Soniah Raharinosy, Richard Walter
Conception graphique Marie Ferré
Contact thalim-it@cnrs.fr