



LSEER

SOMMAIRE

REFLEXIONS

Le dude & moi	3
Toi t'as tout l'air d'un loser	4
Fabulations & contre-fictions	6
Découpes & réagencements	8
Beatniks & beautiful losers	10
Les geeks s'emparent du monde	12
L'art outsider	14

PROJETS PLASTIQUES

Le Carnavage	18
Com visu	20
La gestuelle à cacher	24
Passages	28
Transmission du merveilleux	34
Mythologism	38
Looza	42
Répétition du quotidien	46

COURTS METRAGES

Parcours non-fléchés	52
And the loser is.....	53
La Lose	54
Super Loser	55
Les expériences du Dr Brain	56
Regard perdu	57
Deux pièces un euro	58
Le grand soir	59
Henri Tournelle	60
Mais qui donc a détruit le fabuleux destin de Batman?	61
Une envie d'autre chose	62
Loser winner	63

EDITO

Ils sont partout.

Ils écrivent. Ils réalisent. Ils écoutent. Ils jouent, proposent et triturent.

Pratiquant l'art du détour, du décalage, du retrait, ils assemblent les fables, font s'emboîter les théories, court-circuitent les récits.

Une bonne centaine de mains – identités troubles – qui se fondent dans le décryptage d'un même vocable, emprunté à l'anglais, comme bien des mots issus de la contre-culture avant d'entrer dans le langage courant: LOSER.

À ce stade, cet objet: divers agencements fictionnels et contre-fictionnels; photographiques, plastiques, cinématographiques. Un espace pour appréhender le ratage, le décrochage, le ralentissement, la désynchronisation.

Un point à partir duquel faire d'autres hypothèses.

Si réussir, c'est manifester les compétences nécessaires pour s'adapter à la donne sociale, que penser des losers?

Éléments sporadiques de réponse...

LE DUDE & MOI

Quand on réfléchit au mot 'loser', on voit des figures, on pense à des personnages: Don Quichotte, Homer Simpson, Jean-Claude Dusse, le Dude des frères Coen... Ils nous évoquent quelque chose, mais on serait bien en peine de les décrire précisément. Difficile de savoir ce que revêt exactement ce mot; normal, nous ne disposons que de peu de données sur les losers. L'ethnologue Isabelle Rivoal¹ est l'une des seules à avoir l'une ou l'autre idée sur le sujet. Pour elle, c'est une 'figure de la désynchronisation', c'est-à-dire que le loser est cet individu constamment à côté de la plaque, décalé, à l'ouest. Figure du décalage, sa définition reste ouverte.

Représentation universelle, souvent masculine, *la lose* peut s'appréhender à l'aide d'un autre mot, très proche, venu de l'anglais lui aussi, *loose*, qui évoque le relâchement. Et si ce qui caractérisait le loser, c'était justement ce relâchement? Comme si, derrière l'échec à vivre avec son temps, il y avait une forme de détente. Se pourrait-il que les losers soient ceux qui ont compris que, dans la vie, il ne sert à rien de rentrer en compétition dès lors que les règles du jeu sont faussées, que le 'winner' est un mythe?

Cette question a accompagné celles et ceux qui ont contribué à la construction de ce livret-DVD. En écho à nos interrogations, ils ont mis sur pied des dispositifs de fiction, de narration, d'échange et de coopération. Pour interroger nos représentations, décortiquer le stéréotype, explorer la possibilité de faire advenir d'autres histoires dans l'histoire.

¹Isabelle Rivoal a coordonné l'organisation de deux journées d'étude intitulées 'Anthropologie de la Lose', les 13 et 14 décembre 2012, à l'Université de Nanterre.

TOI T'AS TOUT L'AIR D'UN LOSER

Chacun d'entre nous a sa propre version de la *lose*, comme on se positionne tous invariablement quelque part sur un continuum imaginaire allant du loser au winner. Nous vivons des vies dans lesquelles les normes régissent nos interactions et impactent les représentations que nous nous faisons de nous-mêmes et des autres.

Se sentir 'loser', c'est donc souvent – et avant tout – une affaire de regard.

On s'était déjà demandé, en s'intéressant au thème de l'indifférence, en quoi certains gestes du visage (sourires, yeux grands ouverts, etc.) pouvaient faire 'signes' et impliquer une motivation chez la personne qui nous fait face à nous vouloir du bien, à nous considérer. En fait, il s'agit de se questionner sur les indices de reconnaissance, ces expressions du visage qui permettent de décoder une reconnaissance sociale ou, au contraire, du mépris. On est tous très marqués par ces expériences, et par la crainte de ne pas recevoir les signes minimaux d'une considération, voire d'une bienveillance.

Or, le regard de l'autre n'est pas forcément bienveillant. Il est aussi *réifiant*, c'est-à-dire qu'il peut transformer ce qu'il vise en une chose, un objet. Plusieurs philosophes se sont penchés sur ce concept de réification. Georg Lukacs et, après lui, Axel Honneth² sont de ceux qui ont ancré cette posture dans le corps de notre société (post-industrielle, marchande, capitaliste).

Dès que les individus commencent à calquer leurs relations sur le mode de l'échange de marchandises, ils ne voient plus leurs partenaires que comme des choses dont ils pourront tirer profit.

A vrai dire, cette façon d'envisager les relations humaines s'inspire de ce que Marx avait décrit sous l'expression 'fétichisme de la marchandise', exprimant déjà en filigrane toutes ces conduites qui vont de l'égoïsme brut au triomphe des intérêts économiques en passant par l'absence d'empathie à l'égard d'autrui. Qu'il s'agisse d'objets, de personnes, de compétences ou de sentiments, tout devient chose, tout devient objet. De sorte que l'individu ne participe plus lui-même de manière active aux processus par lesquels il agit sur le monde environnant; il se place au contraire dans une sorte de perspective neutre, non-concernée par les différents événements psychiques ou existentiels qui surviennent.

²HONNETH A., *La réification. Petit traité de Théorie critique*, Gallimard, Paris, 2007.

FABULATIONS & CONTRE-FICTIONS

Les contre-fictions sont les poissons pilotes, dans et en dehors de nos têtes, de cet autre monde que nous cherchons à rendre possible³.

Acculé, le dos au mur, réduit par le regard et l'attitude de l'autre à subir la *lose*... comment on émerge de cette merde noire?

Commençons par fabuler: s'arranger pour faire partie du canevas; scénariser un certain cours des choses; faire advenir des micro-histoires dans la grande histoire; travailler à l'ouverture de plusieurs mondes à la fois; développer des contre-fictions.

Pascal Houba, membre du collectif de rédaction de la revue *Multitudes* depuis 2003, a évoqué dans un des ses articles la grande variété d'institutions par lesquelles l'individu passe tout au long de sa vie. Selon lui, nous sommes sans cesse invités à nous prendre en main en faisant un travail d'écriture de soi, de moulage permanent. Chacun est sommé de devenir *majeur*⁴ dans sa vie globale alors qu'on lui rend désirable sa mise sous tutelle dans des institutions multiples (qu'elles soient médicales ou pénales). Ce serait le rôle du récit de soi de relier ces injonctions contradictoires par une modélisation de soi.

Résister à cette normalisation, ce serait alors devenir *mineur* en refusant le type unique et universel de subjectivité imposé par le néolibéralisme, pour en proposer de nouveaux, multiples et singuliers.

D'où cette invitation à produire des contre-fictions, à construire des unités narratives de dimensions et de substrats variables, allant du graffiti au récit littéraire en passant par le canular ou le détournement de jeu vidéo. Car celles-ci pourraient bien introduire dans la réalité un décalage fictionnel qui aurait pour effet d'enrayer la reproduction systémique de cette réalité, afin d'en bloquer ou d'en infléchir le cours...

Face à un monde qui ne présente pas le moindre signe de changement, où l'on sous-entend sans arrêt qu'agir autrement est utopique, les contre-fictions ouvrent peut-être la voie vers le lancement d'un processus critique dynamique au sein même de l'environnement dont on fait activement partie.

³HOUBA P, 'Réalités, Fictions et Contre-fictions', introduction au dossier du n°48 de la revue politique, artistique et philosophique *Multitudes* (printemps 2012). Les développements de ce dossier scanderont ponctuellement les pages du présent livret.

⁴Ce qui définit la *majorité*, c'est un modèle auquel il faut être conforme [...]. Tandis qu'une minorité n'a pas de modèle, c'est un devenir, un processus', in : DELEUZE G., 'Contrôle et devenir', *Pourparlers*, Minuit, 1990, p. 235.

DECOUPES & REAGENCEMENTS

*Notre présent et notre avenir ont moins besoin de fictions en tant que telles que de changements de cap. Or y a-t-il de meilleure méthode, de meilleur jeu, de meilleur art pour réinventer le réel que de 'contre-fictionner' via de multiples formes et supports la domination actuelle?*⁵

Tant les productions plastiques que les courts-métrages présents dans ce livret-DVD ont été tissés à l'aide d'un canevas critique hérité de la philosophe américaine Donna Haraway. Dans son *Cyborg Manifesto*⁶, elle propose de déconstruire les frontières normatives en nous disant qu'à bien y regarder, la dichotomie entre 2 pôles a priori bien distincts (humain/animal, organismes/machines, physique/non-physique) est peut-être plus fluide, pas aussi rigide que l'on voudrait le croire.

Que l'on partage ou non ses diagnostics, les textes vivifiants dont elle est l'auteur ont pétri nos réflexions tout au long du projet. Son invitation à déchiffrer les réseaux et les technologies de pouvoir du monde contemporain afin de mieux les faire imploser nous a parlé. Nous nous sommes progressivement autorisés à nous approprier ou à inventer des outils de pensée et de création qui nous étaient étrangers.

Certains ont décidé de reconsidérer le partage du monde entre les pôles loser/winner (cf. le court-métrage *And the loser is...*), d'autres à recréer des mots ou à les imbriquer dans de drôles de métaplasmes (*Le Carnaval* d'Arsene Filliatreau, pp. 18-19). Dans tous les cas, il y a eu du réagencement de discours, de l'histoire faite au présent par l'acte de s'engager ouvertement pour sa transformation.

Il a été question pour nous de comprendre que nos vies affectent la vision/position que l'on peut avoir sur/dans le monde. Que nos descriptions sont peut-être toujours déjà des interventions. De ce point de vue, les productions estampillées LOSER ne sont donc pas innocentes, et cela même pour nous qui les avons produites. Devons-nous nous en tenir à critiquer les normes auxquelles nous ne souhaitons pas nous conformer? Ou est-il temps de s'employer à poser les bases d'une révolution épistémologique?

La *lose* pour la *loose*... la détente, le relâchement comme stratégie. Face à tous ceux qui courent et qui s'agitent, qui ne s'accordent aucune hauteur pour analyser sur quel circuit ils n'ont de cesse de tourner; pratiquons l'art de la distanciation, de la dédramatisation, du court-circuitage.

⁵HOUBA P., Op cit.

⁶HARAWAY D., *Manifeste Cyborg et autres essais*, Exils, Paris, 2007.

BEATNIKS & BEAUTIFUL LOSERS

Quand on y pense, ce sont souvent ceux que l'on a dépeint comme des ratés qui vont faire la Culture avec un grand C. Ces jeunes gens doués mais marginaux, frustrés de ne pas (ou pas assez vite) être reconnus par la génération de leurs pères, qui vont chercher de nouveaux moyens d'expression. L'histoire du loser, c'est donc aussi l'histoire d'une certaine contre-culture – essentiellement américaine – devenue mainstream au gré des décennies.

En 1959, le magazine *Life* publie un papier sur un collectif d'artistes qu'il baptise **Beatniks**, terme volontairement péjoratif, forgé à partir du mot *beat* et du nom du satellite russe *Sputnik*. 'Beat' comme 'fatigué', 'cassé' ou 'à la rue, battu, écrasé, au bout du rouleau'. Comme un vagabond du rail voyageant clandestinement à bord de wagons de marchandises. L'intention est claire: convaincre le lecteur, en plein maccarthysme, que ces gens ne sont qu'une bande de communistes illuminés. Parmi eux, Allen Ginsberg, William S. Burroughs, Gregory Corso et Jack Kerouac deviendront d'illustres figures de la littérature contemporaine sous le nom de **Beat Generation**. Peu à peu, ce mot prendra le sens que lui ont donné les jazzmen noirs: *beat* en viendra à signifier une manière de traverser la vie.

Quelques années plus tard, en 1966, est publié le second roman de l'écrivain et songwriter canadien Leonard Cohen, *Beautiful Losers*. On commence à voir la beauté qu'il peut y avoir dans le fait d'être à côté de la plaque au sein d'une société qu'on a le droit, voire le devoir, de décrier. 'Loser. Quand t'es lost, t'es perdu, t'as perdu.'⁷ Et c'est merveilleux, car maintenant t'as plus rien à perdre...

⁷Formule tirée du court-métrage *And the loser is...*

L'expression sera reprise au début des années 90 pour désigner le nouveau courant artistique qui gravite autour de la galerie new-yorkaise d'Aaron Rose à Manhattan. Les nouveaux **Beautiful Losers**⁸ sont des artistes rebelles, fans de hip-hop, de graffiti, de skate, de punk ou de surf, aux styles bien différents mais aux convictions similaires. Héritiers lointains de la Beat Generation ou, plus récemment, de Jean-Michel Basquiat, Keith Haring et Larry Clark, ils rejettent l'Amérique du fric et des winners des années yuppies et prônent une esthétique DIY⁹.

Initialement, le néologisme DIY désigne à la fois un mouvement culturel et un principe d'action. Lié à une vision punk anti-consumériste qui rejette la nécessité d'acheter des objets ou d'utiliser des systèmes ou des procédés existants, il tend à désigner toute activité où l'on n'est pas seulement spectateur ou consommateur. L'éthique DIY s'applique à la vie quotidienne: cultiver son potager, récupérer des produits réutilisables dans les poubelles, réparer son vélo et ses vêtements, etc.

Issue des milieux anarchistes et autogestionnaires, elle se trouve petit à petit correspondre à la philosophie de vie d'un nombre croissant de personnes que le besoin de créer en s'assurant une certaine indépendance par rapport à l'industrie et aux grands groupes commerciaux, en retrouvant un savoir-faire abandonné, pousse à trouver des solutions pour faire un maximum de choses par elles-mêmes, en opposition à une marchandisation dominante.

À notre tour, nous nous sommes inspirés de cette façon de faire. Qu'il s'agisse des courts-métrages ou des productions artistiques présentés ici, il a été question d'expérimenter et de réaliser par soi-même. De risquer un certain inconfort dans la fabrication. D'aller plus lentement.

⁸Par exemple les réalisateurs Spike Jonze et Harmony Korine, les artistes skateboarders Ed Templeton et Mark Gonzales, le sérigraphiste Shepard Fairey ou les peintres et graffeurs Margaret Kilgallen et Barry McCree...

⁹DIY = DO IT YOURSELF. 'fais-le (par) toi-même' ou encore 'fait maison'.

LES GEEKS S'EMPARENT DU MONDE

Il fut un temps où le 'geek' était un 'loser'.

À l'origine, il s'agit d'un stéréotype, d'une insulte. Au début des années 80, aux États-Unis, le geek est cet adolescent qui a de bonnes notes mais qui est nul en sport et avec les filles. Souffre-douleur du bahut, il s'enferme dans sa chambre, a pour passion l'informatique et les jeux vidéo. Le geek est tout sauf cool.

Mais 20 ans plus tard, l'ordinateur s'est imposé dans le salon et internet dans la vie de chacun. À l'image de Bill Gates, certains geeks sont devenus très riches. Le monde n'a pas seulement commencé à les considérer; il a désormais besoin d'eux.

Au moment où le geek émerge victorieux de sa caverne technologique, transbahutant avec lui toute une série de codes culturels que ne vont pas tarder à s'approprier le commerce et la culture populaire (jeux vidéo, science-fiction, heroic fantasy, comics, smartphone...), d'autres groupes d'inadaptés accèdent également à la gloire, presque malgré eux. En musique, ce sera le mouvement grunge, mené par la figure de Loser Suprême, quasi christique, incarnée par Kurt Cobain. À Hollywood, des réalisateurs comme Peter Jackson, Sam Raimi ou J.J. Abrams vont faire de leurs 'films de geeks' d'énormes succès commerciaux. En fait, globalement, aussi bien le cinéma que les séries TV, la littérature et la bande dessinée vont s'emparer de cette figure pour la rendre centrale.

Mais si le loser (ou *geek*, ou *freak*, ou *nerd* selon l'humeur) occupe plus volontiers le haut de l'affiche que le fond d'écran aujourd'hui, il n'a pourtant jamais été bien loin: ni du héros

du film dont il est le *sidekick* – le copain, le sous-fifre – dans le cinéma commercial; ni des goûts d'un public plus exigeant que les inadaptés, de *Freaks* à *Taxi Driver*, de Buster Keaton aux frères Coen, de la Famille Tenenbaum à Frances Ha¹⁰, ont toujours fasciné.

L'une des plus flamboyantes cohabitations des deux est peut-être à trouver dans *La Fureur de Vivre* qui invente, dans les années 50, la figure de l'adolescent écorché (le personnage incarné par James Dean) et, en même temps, de façon plus mineure et moins visible, celle du geek (celui de Sal Mineo). Avant, il s'agissait quelque part d'inviter le *freak* asocial à se normaliser, à intégrer le monde des adultes. Soudain, on s'autorise à simplement constater qu'il existe, sans nécessairement l'inviter à changer. Bientôt, on s'intéressera même à ce qui se passe dans sa tête...

Avec l'installation de la crise, les winners des années 80-90, muscles en avant, boostés à la caféine, ne dominent plus. Ces figures ne sont plus crédibles; ce sont elles qui rejoignent le pittoresque. Pour laisser la place aux losers – plus proches de nous, aussi ridicules que nous, aussi foireux dans les sentiments, aussi mauvais dans le travail.

¹⁰ Et on pourrait continuer cette liste à l'infini...

L'ART OUTSIDER

En démarrant notre réflexion autour du mot 'loser', nous nous sommes interrogés sur le statut de notre production artistique, ainsi que sur celui que nous allions nous-mêmes endosser tout au long du processus. En clair, nous nous sommes demandés si les courts-métrages que nous allions présenter allaient être pris pour de l'art outsider. La réponse à cette question n'est ni stable, ni intéressante. Ce qui est fascinant, c'est ce qu'elle fait surgir: des détours par l'histoire de l'art et des débats sur ce qu'on entend par Art Outsider.

Aussi appelé *Brut*, *hors-norme* ou *différencié*, l'Art Outsider semble s'inscrire dans le vaste mouvement de déconstruction des frontières de l'art qui a lieu depuis le début du XX^e siècle. Là où Duchamp, avec ses ready-mades, évacuait le geste artistique en remettant en question la notion de création (en transférant un objet du monde ordinaire dans le champ de l'art), Dubuffet, en inventant la théorie de l'Art Brut, remettra en question la notion même d'artiste en allant chercher les artistes du côté des créateurs non désignés comme tels, et indemnes de culture proprement artistique (fous, marginaux autodidactes, etc.).

D'abord situées dans une opposition vis-à-vis de l'art institutionnel, les œuvres ainsi produites trouvent cependant progressivement une place au sein de ce monde codifié. Non seulement elles 's'institutionnalisent' à l'intérieur même du courant 'outsider', mais elles sont aussi parfois exposées dans les lieux de l'art officiel, aux côtés d'objets appartenant à l'art moderne et contemporain. Mais alors que ces œuvres côtoient les classiques dans les musées, la dichotomie subsiste toujours. On continuera à parler d'"artiste outsider", pas d'artiste tout court. Serait-ce un créneau trop rentable pour disparaître?

Nous nous sommes demandés s'il ne serait pas pertinent de faire voler en éclat ces catégories et sous-catégories, d'ouvrir de nouvelles perspectives de reconnaissance pour des créateurs traditionnellement positionnés en marge des grands courants artistiques, de valoriser un type d'intervention qui puisse s'affranchir d'un certain type de standardisation de l'œuvre d'art.

Et puis après? On verra bien.



**PROJETS
PLASTIQUES**

Collectif > ERG Ecole de Recherche Graphique
(Masters 1-2)

LE CARNAVAGE

La rue et le paysage urbain en général répondent à des codes visuels bien précis. Ils tendent souvent à être homogènes. La rue est un lieu commun, de passage et est donc conçue en ce sens.

Elle est faite pour n'être peuplée que d'objets minutieusement choisis. Le mobilier est désigné spécifiquement, les places de stationnement sont bien délimitées, les façades sont codifiées et les usagers doivent emprunter les axes qui leur sont destinés seulement pour se rendre d'un point A à un point B. De ce fait, le moindre élément perturbateur devient tout de suite très visible.

Ce travail s'attache à mettre en valeur les frictions qui émergent de ces télescopes.

Arsène Filliatreau



COM VISU

Mon sujet d'étude s'intéresse à l'entre pose, à la force que nous donne à voir le relâchement. Pour représenter cette idée, j'ai établi un protocole personnel. Dans un premier temps, je photographie une personne lui demandant de rester neutre. Celle-ci va donc prendre la pose. Par la suite, je demande à cette même personne de prendre une position qui pour elle est absurde. Je lui laisse le libre arbitre de représenter cette pose, qui doit juste émerger d'elle-même et être directe.

Entre ces deux poses, je prends une photo qui représente l'instant où la personne est en réflexion, un moment de vérité très subtile apparaît.

Thibault Rousseau





LA GESTUELLE A CACHER

Le corps comme nous avons l'habitude de le voir présenté dans les images médiatiques répond à de nombreux codes qui ne correspondent pas à la manière dont il s'articule au quotidien.

J'essaye ici de pointer, à l'aide de plusieurs techniques graphiques, certains détails de poses plus naturels, instinctifs, qui s'échappent des codes de bonne tenue.

Iona Haas





PASSAGES

Au Japon, lorsque quelqu'un disparaît, on dit simplement qu'il s'est évaporé.

Les disparitions volontaires y sont courantes. Pour des raisons qui se ressemblent souvent – dettes, licenciement, échec scolaire... –, des désespérés prennent un jour la décision de s'évanouir dans la nuit pour ne plus jamais revenir. Dans un pays où les pressions sociales sont fortement ancrées, il arrive qu'on choisisse de commettre un acte salvateur pour soi et pour sa famille: on s'évapore.

L'imaginaire collectif japonais associe l'image des sources chaudes à celle des disparus venus se dépouiller de leur passé avant la disparition. Le mot 'évaporé' – johatsu – illustre ce phénomène.

Il existe donc au Japon une population invisible. Préférant s'effacer de la vie des autres plutôt que de porter le poids d'une honte trop grande car elle déteint sur ceux qui les entoure, ces disparus s'éclipsent du jour au lendemain pour peu à peu devenir les fantômes d'une ville qui les a rejetés. Surtout ne pas y voir un acte de lâcheté: s'il y a disparition, c'est pour ne pas salir de sa propre honte l'honneur des autres. Pire que de perdre la face, il y a ici une réelle honte de l'embarras que vont vivre les autres par sa faute. De la même façon que les samourais s'infligeaient le seppuku pour laver leur honneur plutôt que de vivre dans le déshonneur, les japonais modernes s'infligent ce suicide social.

Les évaporés se perdent volontairement dans les grandes villes, y devenant anonymes petit à petit, jusqu'à se faire ingérer par cette ville qui ne les recranchera jamais.

Ces disparitions créent des zones fantômes, connues et pourtant oubliées de tous comme le quartier de Sanya à Tokyo ou Kamagasaki à Osaka. Ces 'quartiers des anonymes', peuplés de gens sans emploi, rongés par l'alcool et autres abus, semblent se dissiper de la mémoire de ceux qui vivent en dehors. Ces clandestins, qui vivent en abandonnant leur identité dans leur propre pays, profitent du tabou autour de ce phénomène qui pousse souvent les familles à ne pas partir à leur recherche, à ne pas signaler leur disparition. Ces quartiers sont souvent introuvables sur les cartes.

Les évaporations sont si courantes au Japon qu'on peut réellement parler de phénomène culturel; il existe même des sociétés qui, sous le couvert de la nuit, déménagent des vies entières.

Ces quartiers, bien qu'invisibles, ont des limites.

Si on ne peut les situer sur une carte, ces zones vides peuvent être circonscrites. Ces informations ne sont certes pas recensées mais ce qui s'y trouve n'est pourtant pas inexistant: que reste-t-il de ce qui a disparu?

L'évaporation consiste en un passage progressif d'un état à un autre et la trace est l'indice de ce changement d'état.

Le sujet disparu – l'évaporé –, ne devient pas inexistant: il prend une forme nouvelle car la disparition, bien qu'elle soit un acte de soustraction, laisse sa trace. Ces traces sont les formes singulières d'une violence sociale et silencieuse – celle de la Lose, qui s'imprègne dans la ville et y laisse son empreinte.

Il existe un concept selon lequel l'esprit humain naîtrait vierge et serait ensuite marqué, tamponné, impressionné (ici une impression sensible) par la seule expérience. Hume parle d'impressions sensibles pour définir ce qui frappe notre esprit de manière vive et violente.

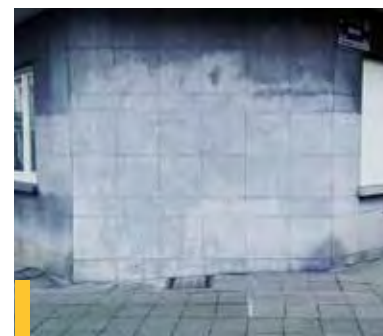
Ces photographies sont des tentatives d'exploration du territoire urbain à la recherche de ces traces d'énergie ou de présences passées. Elles tentent de mettre en avant ce que la ville a ingéré, absorbé, et de créer un inventaire de ces empreintes laissées, marquées, imprimées et qui s'accumulent sur le territoire.

Cette tentative de tracer un parallèle entre les traces et les tracés tisse une narration imaginaire qui redonne à ces traces un statut et tente de mettre en évidence ces témoins oubliés et invisibles.

Sabira Bouflah



1/ Rue Defacqz Bruxelles 03.01.16



2/ Métro ligne 8 Paris 12.11.15

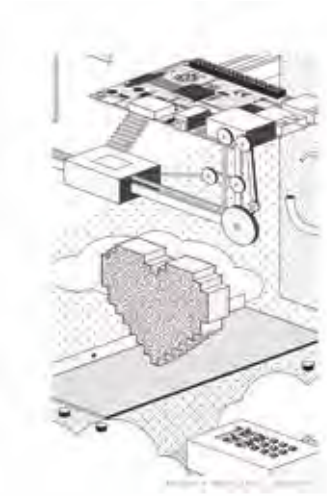


3/ Bailli Bruxelles 19.01.16



4/ Chaussée d'Ixelles Bruxelles 20.02.16

TRANSMISSION DU MERVEILLEUX



Le but étant de retranscrire du merveilleux

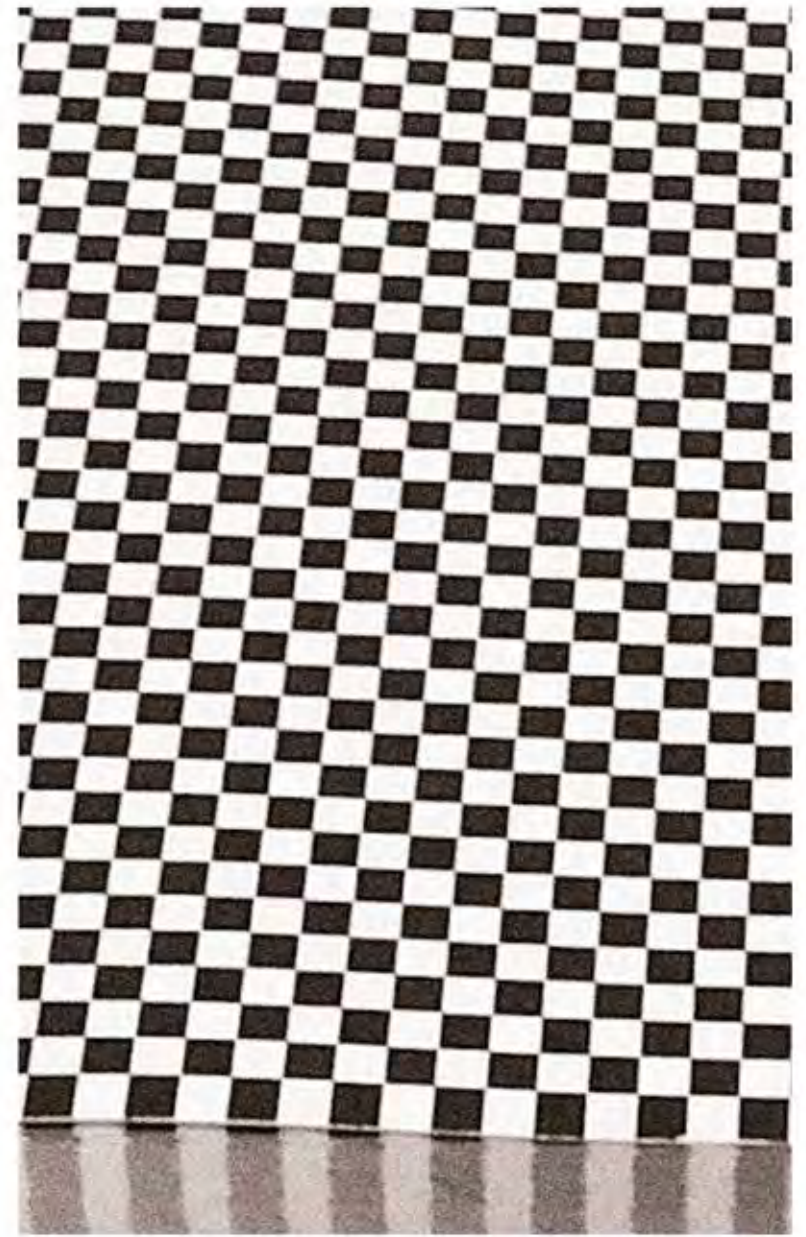
Maxime Jacobs



MERVEILLEUX : RENDU 01



MERCIER & MERVEILLEUX : PRODUIT 01



MERVEILLEUX : RENDU 02

MYTHOLOGISM

En partant de l'idée des Cosplays et de la représentation des héros dans l'imaginaire collectif, je me suis tourné vers la représentation graphique des dieux antiques dans un contexte contemporain.

Cette série d'images se base donc sur la transposition entre l'imaginaire et le réel, issue de la sous-culture geek des cosplays mais aussi de l'idée des costumes 'handmade' avec des matériaux de la vie quotidienne.

J'ai voulu ainsi reprendre les codes de l'imaginaire de cette culture, l'idée de réinterprétation des héros et du changement de contexte dans lequel ceux-ci existent.



Max Renglet





LOOZA

Mes masques tendent à magnifier les matériaux qui les assemblent. Leurs composants de type alimentaire ou industriel les dirigent vers un registre tribal et spirituel.

Comme si ces masques étaient la représentation d'esprits descendant de notre société de consommation.

La gazette à Pépé





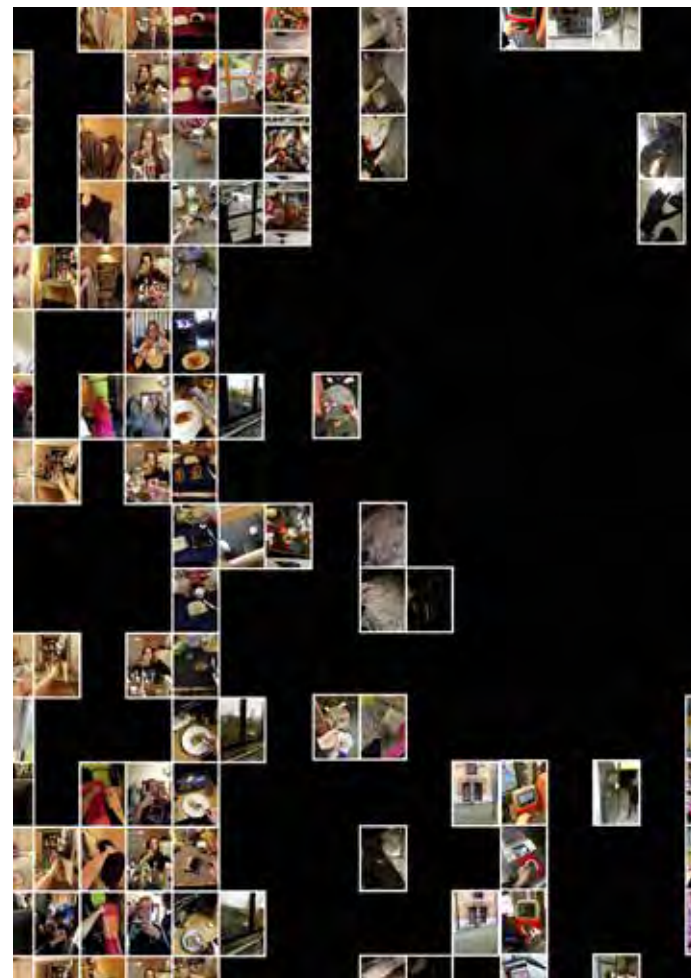
REPETITION DU QUOTIDIEN

Pour ce projet, j'ai décidé de photographier chaque jour les gestes de mon quotidien (repas, achats à l'épicerie du coin, arrivée à l'école, etc).

Une fois les images triées et disposées, une double lecture s'offre à nous: les lignes horizontales montrent les différentes journées où les évènements sont triés chronologiquement; tandis que si l'on regarde de manière verticale, on voit les mêmes évènements se répéter sur des jours différents (le visuel ci-contre est un extrait de cela).

On voit souvent les tâches quotidiennes comme quelque chose de négatif. Autant l'on peut vivre comme une punition déprimante la répétition du même quand elle est subie, autant on peut, chez soi, refaire les mêmes gestes jour après jours avec volupté. En peaufinant des habitudes, on réaffirme inlassablement sa conception d'une vie bonne.

Charlotte Gillet





CONTACT :

ERG Saint-Luc Ecole de Recherche Graphique
87 rue du Page 1050 Bruxelles



**COURTS
METRAGES**

PARCOURS NON FLECHES

Collectif > De but en blanc



Le collectif s'est rencontré à l'Autre 'lieu'.

Le personnage principal est enfermé dans un univers administratif qui lui paraît insensé à mesure qu'il le parcourt d'étage en étage. Décidant de s'évader de cet environnement, il rejoint un groupe dans lequel il cherche à trouver sa place. Mais communiquer n'est décidément pas chose aisée...

L'alternance de noir et blanc et couleur symbolise l'enfermement et l'ouverture. L'ambiance sonore tente de recréer la situation oppressante dans laquelle évolue le personnage. Il n'y a pas de dialogue. Les bruits traduisent une pression intérieure.

CONTACT :

Thomas Ferdin
thomas123ferdin@gmail.com

AND THE LOSER IS....

Collectif > Spécialisation en art thérapie de la Haute Ecole Libre de Bruxelles-Ilya Prigogine



Notre participation au projet Loser s'inscrit dans le cadre des partenariats que la section entreprend chaque année autour d'un thème de société. Le cours 'santé et société' aborde ces thèmes, notamment sous la forme de construction d'intelligences collectives utilisant l'approche par l'art comme moyen d'expression dans l'espace public.

Les séances de débat collectif sur la thématique ont alterné avec son exploration dans 5 micro-projets utilisant divers outils de départ (micro-trottoir, jeu sur les représentations, écriture, théâtre d'objets ou encore stop motion) et dont 4 ont servi à la réalisation de la vidéo. Le montage a été réalisé dans une vision intégrative de ces micro-projets.

L-O-S-E-R, prenez ces cinq lettres, brassez-les et, qui sait, d'autres mots pourraient bien apparaître...

CONTACT :

Helyett Wardavoir (coordinatrice)
0477 78 96 03 - helyett.wardavoir@helb-prigogine.be

LA LOSE

Collectif > Camera-etc



Situé à Liège, Camera-etc est un atelier de production où enfants, jeunes et adultes réalisent des films d'animation de manière collective avec l'aide de professionnels. Le studio produit également des œuvres d'auteurs et travaille en partenariat et en coproduction avec d'autres structures.

Le court métrage animé *La Lose* a été réalisé pendant le Festival *Voix de femmes* 2015, par un groupe de 10 adultes. L'idée de départ était de décrire des situations absurdes du quotidien où on se sent un peu loser, et de les illustrer à travers plusieurs techniques traditionnelles d'animation. Le parti pris est donc celui de l'humour.

CONTACT :

490 rue de Visé 4020 Liège
04 253 59 97 - info@camera-etc.be

SUPER LOSER

Collectif > AKDT



C'est en s'infiltrant dans un stage de stop motion (animation image par image) à L'AKDT (lieu de rencontres, d'échanges et d'expérimentations basés sur la créativité et qui propose durant l'été de s'initier ou de se perfectionner dans un grand nombre de domaines d'expression artistique) qu'un loser de l'Autre 'lieu' s'est vu inoculer le virus du cartoon.

Les molécules hautement contagieuses que sont Delphine Hermans (Camera-etc) et Constantin Beine (L'Enclume) ont tout d'abord fait voyager les participants dans le monde de l'animation en leur faisant regarder des courts-métrages pour en décoder les principes et, ensuite, leur proposer de créer leur propre film.

Mais par où commencer? Pourquoi pas par ce thème du 'loser' proposé par l'Autre 'lieu'? Ont dès lors suivi 7 jours de création où le groupe s'est frotté à la narration, la création d'un storyboard, la fabrication des personnages et des décors, la prise de vue, jusqu'au montage et à la sonorisation.

Très vite, tout le monde s'est accordé sur un type de loser qui serait le héros décevant, un personnage ayant potentiellement des qualités héroïques, mais qui n'en fait pas usage ou les utilise mal ou à mauvais escient.

CONTACT :

Christian Marchal
ch.autrelieu@gmail.com

LES EXPERIENCES DU DR BRAIN

Collectif > Centre ALBA



Les bénéficiaires du Centre de Rééducation Fonctionnelle ALBA (spécialisé en santé mentale) ont répondu présents à cet appel à projets.

La volonté était de créer, ensemble, une histoire drôle et décalée, traitant des difficultés quotidiennes de chacun.

Ils vous présentent aujourd'hui les expériences d'un certain Dr Brain, psychiatre renommé prêt à relever le défi de réinsérer toute une série de losers dans le monde professionnel, malgré leur(s) excentricité(s).

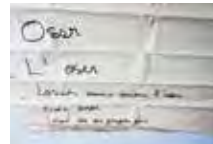
Y parviendra-t-il?

CONTACT :

15 Boulevard du Tivoli 7100 La Louvière
064 34 13 75 - info@albacr.f.be

REGARD PERDU

Collectif > Club André Baillon



Le collectif du SSM Club André Baillon s'inscrit dans une démarche plurielle où la singularité de chacun a une place. C'est un lieu qui ouvre à la rencontre de l'autre. Implanté dans la cité ardente, il offre un dispositif d'accueil, un espace d'ancrage, un lieu de soins.

Le projet Loser s'est invité à l'atelier 'actualités'. De la rencontre entre l'improbable discours des arts et de la clinique, la magie de l'imagination s'est pliée aux impératifs techniques, afin de soumettre au regard de l'autre des images que l'on croyait perdues. C'est une histoire de rencontres dont on sort toujours gagnant.

'On naît loser, on n'est pas loser. Dans une zone de pas perdus, on retrouve quelques images.'

CONTACT :

9 rue des Fontaines Roland 4000 Liège
04 221 18 50 - clubandrebaillon.csm@skynet.be

DEUX PIÈCES UN EURO

Collectif > Imperfiction



Imperfiction est un collectif bruxellois composé de trois amis, Hara Kaminara, artiste et photographe, Alias Schaefer, ingénieur du son et d'image numérique et Sofia Alexandridou, illustratrice et plasticienne. Ensemble, ils expérimentent avec la vidéo et le documentaire, mélangeant leur savoir et leurs passions afin de jongler avec la relation réalité-fiction.

Deux pièces un euro est un court-métrage réalisé sur la place du Jeu de Balle. Sur cette place qui héberge un marché aux puces tous les matins de l'année, on trouve un terrain très riche en images, couleurs et rencontres. Cette diversité de gens et d'objets venant des quatre coins du monde ainsi que les histoires qu'ils portent en eux ont été leur principal stimulant.

Jour après jour, ils ont filmé l'ambiance du lieu, les échanges entre clients et commerçants, mais surtout ils se sont focalisés sur les objets eux-mêmes: objets posés sagement, silencieux, passifs. Objets usés, 'losers', ou super-objets d'occasion, 'winners', comme métaphore du monde des humains dont ils reprennent les structures sociales en devenant eux-mêmes acteurs dans ce microcosme. Imperfiction a décidé d'agir en les invitant à raconter leur histoire personnelle et à démontrer que l'autorité portée par certains points de vue peut changer nos conceptions de valeur et de statut. Après tout, les déchets des uns peuvent devenir les trésors des autres!

CONTACT :

imperfiction2016@gmail.com

LE GRAND SOIR

Collectif > asbl La traversière



L'asbl La traversière est composée de deux entités: le centre de jour La Fabrique du pré et la communauté thérapeutique La traversière. Leur travail s'appuie sur les apports de la psychothérapie institutionnelle.

La proposition de l'Autre 'lieu' de réaliser un court-métrage autour du thème du 'loser' a suscité l'effervescence au sein de l'asbl - si bien qu'il a été pris à bras le corps pour devenir un projet institutionnel, mobilisant différents acteurs de notre structure.

L'envie suscitée par cette proposition a ainsi fait collaborer les ateliers musique, corporel, écriture, collage et théâtre autour de la création de ce court-métrage. Nous avons tenté de ne pas rester collés au 'faire', mais bien d'ouvrir un maximum l'espace pour la création de ce projet qui se voulait à la fois collectif et thérapeutique. Ceci a permis à chacun de s'exprimer selon ses propres compétences et de laisser libre cours à sa créativité. Cette aventure institutionnelle nous a amenés vers un niveau de convergence où chacun a pu se créer une petite pelouse subjective que personne n'est venu piétiner.

Un jour, un réfugié s'adresse à une administration pour demander l'asile. De bureau en bureau, sa présence sème le doute dans l'enceinte grise des dédales de la bureaucratie. Alors le destin de cet inconnu, sans le savoir, va modifier le destin de tous les autres... jusqu'au grand soir.

CONTACT :

Valério Alvarez (ergothérapeute)
26 rue Georges Willame 1400 Nivelles
067 22 13 36 - info@lafabriquedupre.be

HENRI TOURNELLE

Collectif > Osez' art



Osez' art est un Centre d'Expression et de Créativité situé à Perwez (Brabant wallon). Il propose à tout public des ateliers réguliers et des projets dans toute discipline artistique pour laquelle la maîtrise technique n'est pas une fin en soi mais contribue au développement de l'expression et de la créativité. Ses activités se basent sur l'expression citoyenne et s'interrogent sur la place de l'humain et le rapport aux autres (semblables ou différents).

Pour ce projet, nous nous sommes lancés dans l'aventure un peu folle du cinéma d'animation, en mettant l'accent sur l'intergénérationnel et le collectif. Chaque étape de production s'est structurée en différents ateliers gratuits ouverts à tous, animés par Claire Hennebert (CEC Osez' art) et Thibaut Brohet (habitant de Perwez). Une bonne vingtaine de personnes ont participé aussi bien à l'écriture du scénario qu'à la réalisation des décors ou encore au tournage, au montage et à la bande son.

La magie du cinéma d'animation réside dans le fait que tout (ou presque) est permis. Créativité et imagination sont reines et permettent de créer un univers particulier et de faire passer des émotions avec, en fin de compte, très peu de moyens, si ce n'est une bonne dose de passion et de patience.

CONTACT :

Osez Art et sa roulotte sur Facebook

MAIS QUI DONC A DETRUIT LE FABULEUX DESTIN DE BATMAN?

Collectif > Les Gnomes à Poêle



Collectif destiné aux usagers de l'Autre 'lieu' (mais pas quel!), les Gnomes à Poêle ont pour ambition, à travers la création artistique, d'être porteurs d'une parole engagée; de valoriser l'imaginaire, la créativité, l'expertise de chacun

par la participation à une démarche de création collective, instrument d'action et de conscientisation.

Le gnome est une petite créature humanoïde légendaire, caractérisé par une très petite taille et une grande connaissance des secrets telluriques. Son nom est dérivé du néo-latin *gnomus*, souvent présenté comme issu du grec ancien *gnosis*, 'connaissance', mais pourrait plus vraisemblablement descendre de *genomos*, 'habitant souterrain'. Et les poêles dans tout ça? Et bien, elles réfèrent à la propension de cette petite tribu à aimer faire passer à la casserole certains sujets ou thèmes qui titillent et font débat.

Après *Fwistrasyon*, les Gnomes à Poêle remettent le couvert! Ils ont ici jeté leur dévolu sur des acteurs qui leur étaient familiers de par leur petite taille et leurs superpouvoirs. Mais attention, malgré les apparences, n'est ni loser ni super-héros qui croit!

CONTACT :

L'Autre 'lieu'

61 rue Marie-Thérèse 1210 Saint-Josse-Ten-Noode
02 230 62 60 - veronique.dubois@autrelieu.be

UNE ENVIE D'AUTRE CHOSE

Collectif > Anim'Jeunes



La Maison de Jeunes est un lieu de rencontre, de créativité et de participation. Ouverte à toutes et à tous sans discrimination, elle s'inscrit dans une démarche d'éducation permanente et favorise le développement responsable, critique et solidaire. Les jeunes y sont acteurs et réalisateurs de leurs envies, idées et projets. Grâce au Conseil de Jeunes, chaque jeune peut faire avancer les choses et donner son avis!

Une envie d'autre chose est l'interview de Mathias. Il a décidé qu'il voulait autre chose comme projet de vie que ce que la société avec un grand 'S' lui propose. Au départ, un voyage en roulotte sur les routes d'Europe puis l'arrivée d'un bébé a bouleversé ses plans. Qu'à cela ne tienne, pour lui rien n'est tracé d'avance. Dans la vie il faut savoir rebondir.

Nous avons choisi la forme de l'interview pour son côté 'brut'. Nous voulions que l'histoire soit racontée par celui qui la vit. Les illustrations sont là pour apporter un peu de poésie à un monde qui en manque parfois cruellement.

CONTACT :

1 rue Gustave Delperdange 6600 Bastogne
061 51 32 41 - 0495 77 66 50 ou 51 - animation@animjeunes.be

LOSER WINNER

Collectif > L'Heure Atelier



L'Heure Atelier est un Centre d'Expression et de Créativité situé au sein du Service de Santé Mentale 'La Gerbe' à Schaerbeek. Fondé en 1993, ce lieu est toujours resté fidèle à son parti pris de départ: sa liberté d'accès, sans stigmatisation psychiatrique. Cette liberté n'en est pas moins exigeante car elle suppose de chacun que sa démarche se soutienne de son propre désir... de rencontre, de création.

Le thème du loser s'est imposé aux participants comme sujet de débat et de controverse: entre le désir de chacun et la marche du monde, qui sera winner ou loser et en fonction de quoi? Clip vidéo et musical, le projet s'est incarné en marelle déambulatoire aux ambiances rythmées où le destin se joue. Il invite à la danse d'un monde où chacun puisse tracer son chemin.

CONTACT :

Françoise Calonne
Service de Santé Mentale La Gerbe
45 rue Thiéfry 1030 Schaerbeek
02 216 74 75 - contact.heureatelier@gmail.com

L'Autre 'lieu' est une grande confrérie rassemblant des losers de tous horizons, subtilement déguisée en service d'éducation permanente produisant des campagnes d'info en santé mentale. Elle a, parmi ses nombreux mobiles, l'objectif de rassembler des collectifs autour de thématiques et de disciplines diversifiées (arts plastiques, BD, roman-photo, vidéo...) en vue d'éditer et de diffuser des productions directement destinées à la propagande.

Nous remercions chaleureusement celles et ceux qui ont investi un peu de leur temps et de leur énergie dans la construction du projet LOSER.

Merci aux membres des collectifs issus de l'AKDT, de Camera-etc, du CRF ALBA, de la Maison des Jeunes de Bastogne, de la Traversière, de l'Autre' lieu', du Club André Baillon, de l'Heure Atelier, du CEC Osez'Art, de la Haute Ecole Ilya Prigogine ainsi que d'Imperfection.

Merci aux étudiants des 1^{er} et 2^e master en communication visuelle et graphique de l'ERG/Bruxelles. Et plus particulièrement à Arsène Filliatreau, Thibault Rousseau, Iona Haas, Sabira Bouflah, Maxime Jacobs, Max Renglet, Pierre-Patrice Kasses et Charlotte Gillet.

Merci aux beautiful passeurs Sara Meurant, Arnaud Meuleman, Sébastien Demeffe (Graphoui asbl), Annie Randazzo et Philippe Le Fresne (68 Septante asbl) & Harrison (ERG).

Chargée de projet: Aurélie Ehx – aurelie.ehx@gmail.com

Chargée de communication: Laurence Mons – laurence.mons@autrelieu.be

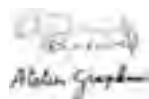
Animateur culturel: Christian Marchal – ch.autrelieu@gmail.com

Graphisme et mise en page: PietW – www.pietw.com

Conception DVD: Annie Randazzo – www.6870.be

Une édition de l'Autre "lieu" – RAPA
(Recherche-Action sur la Psychiatrie et les Alternatives) / juin 2016

www.autrelieu.be



Avec le soutien de la fédération Wallonie-Bruxelles

