

Appel à contributions pour la revue *Le Périscope* (#2)

Le temps de l'art ou l'art de faire le temps

Le Périscope est une jeune revue, produite par des doctorant.e.s et docteur.e.s de l'université de Lorraine dans le but de promouvoir la recherche en arts et culture en s'adressant à un public plus large. La revue s'inscrit dans une démarche de vulgarisation scientifique en publiant des articles courts d'étudiant.e.s de la licence au doctorat, qui abordent les dernières recherches en arts et culture, et entend faire des liens entre l'université et les différents acteurs du monde culturel. La revue est pluridisciplinaire et traite des objets culturels (cinéma, théâtre, musique, danse, arts plastiques, jeux-vidéos, ...) et de leurs publics avec les outils de l'histoire, de la sociologie et l'ethnologie, de l'esthétique ou d'autres approches en sciences humaines. Pour finir, elle se dote d'un cahier création dans lequel tout.e étudiant.e peut faire une proposition artistique, qu'elle soit graphique, picturale, numérique, photographique... Toutes les propositions artistiques sont les bienvenues.

La revue publie en priorité des contributions issues d'étudiant.e.s de l'Université de Lorraine, mais nous ouvrons ce numéro à la participation d'un étudiant.e.s ou jeune chercheur.e hors Université de Lorraine.

Pour ce numéro #2, intitulé "Le Temps" à paraître en septembre 2019, nous lançons un appel à contributions concernant les textes et la partie du Cahier création.

Afin de stimuler votre réflexion, nous vous proposons ci-dessous des orientations possibles aussi bien pour les textes que pour la création. Toutes les propositions n'entrant pas dans ce cadre, mais mettant en jeu la question du temps, seront également prises en considération.

Processus de production artistique

- Les propositions d'articles pourront être consacrées au temps de l'**élaboration de l'œuvre**, aux **processus de création**, et s'intéresser par exemple au *Kairos*, la saisie du **moment opportun** au sein d'un processus de création.
- Le temps peut-il être pris à **rebours** ? On se questionnera par exemple sur les pratiques contemporaines qui convoquent d'anciennes formes de création, comme l'histoire naturelle.
- Des contributions pourront aussi analyser le **rythme de travail**, par exemple chez l'artiste autrichien Martin Beck, récemment exposé au FRAC Lorraine¹, chez Guillaume Bardet avec son oeuvre « L'usage des jours » ou dans une idée de "créer jusqu'à l'épuisement".
- Comment et pourquoi conserver une trace des **pratiques éphémères** ?
- On pourra également aborder l'idée de **retard**, ou de **décalage** dans l'élaboration d'une oeuvre, les **cycles** et la création (voir par exemple l'oeuvre de l'artiste designer Wieki Somers, « Frozen in time »), la question du **hasard**, ou les **rétrospectives** dans le domaine de l'**exposition**.
- En se penchant sur la **scénographie**, on peut également interroger la temporalité de la production. Par exemple, comment prendre en compte la **durée** passée face à l'œuvre dans les conceptions scénographiques ?
- Du point de vue du travail du **chercheur.e**, les contributions peuvent également explorer la **temporalité de la recherche** en sciences humaines et sociales, ainsi que la construction de la **carrière** du chercheur.e.

¹ <http://www.fracloiraine.org/explorez/artsvisuels/642>

Temporalité de la réception des objets culturels

- Les contributions pourront également s'intéresser au temps de la **représentation** dans le **spectacle vivant** ou encore à l'**impression de temps**, comme par exemple la **sensation de durée** devant un **film**. Ce ressenti devient en fait un indice de **plaisir** ou d'**ennui** : on regarde le temps passer, ou bien on ne l'a pas vu du tout défilé. En même temps il y a des **normes**, des « **conventions** » pour reprendre le sociologue états-unien Howard Becker : des épisodes de 45 minutes pour la télévision, des films d'environ 2h pour le cinéma, etc. En questionnant les nouveaux formats de "séries cinématographiques", on peut se demander ce que les possibilités d'allongement du temps font à la **narration**, et au processus de **création audiovisuelle** ?
- Comment le **succès** des œuvres (**films, musique, théâtre, danse, arts plastiques**, etc.) et les **goûts** des spectateurs évoluent-ils dans le temps ? Les recherches de Mélodie Marull² nous invitent par exemple à re-voir l'œuvre de Pierre Molinier aujourd'hui, à la lumière de notre époque et des théories queer plus récentes. Quels enjeux induisent ces relectures ?³ En **musique classique**, on écoute des musiques de **répertoire** de différentes époques et la **pratique** qu'on en a aujourd'hui diffère de celle que l'on pouvait avoir à l'époque de leur production/création. Comment fait-on coexister des répertoires d'époques différentes, qui sont aujourd'hui perçus comme des genres musicaux, avec chacun leur scène et leur marché spécifiques ?
- Dans quelle mesure l'**expérience** que l'on fait des œuvres audiovisuelles (films, séries) lorsqu'on est jeune opère-t-elle une certaine influence sur le reste de la vie ?

Le Temps représenté ou constitutif des œuvres

- On peut interroger le thème de l'**intemporel** dans les œuvres, mais aussi du temps lié à la **mémoire**, comme à travers le concept de « survivance » d'Aby Warburg développé par *L'Atlas Mnémosyne* (1921-1929), ou encore les questions liées au **patrimoine** ou aux **archives** dans l'art.
- Quels usages les **arts plastiques** font-ils des **mythes** liés au temps, comme celui des Parques qui déroulent le fil du **destin** ?
- Comment les artistes s'emparent du temps et parviennent à superposer les **strates temporelles** ? Comment convoquent-ils **plusieurs "temps"** au sein d'une œuvre d'art ?
- Qu'elle présente un futur inquiétant ou fascinant, la **science-fiction** a occasionné le développement de nombreux **sous-genres** et **hybridations** (**cyberpunk / steampunk / afrofuturisme / utopie / dystopie / etc.**), dans la **littérature**, la **bande-dessinée**, au **cinéma**, ou comme **imaginaire musical**. Comment ces thématiques se matérialisent-elles dans la culture d'aujourd'hui ou d'hier ? Que révèlent-elles de notre rapport au passé et au futur ? Dans quelle mesure ces différents sous-genres sont-ils chacun influencé par les sciences "dures" (biopunk, cyberpunk), par des cultures spécifiques (comme la culture de la diaspora africaine pour l'afrofuturisme), la politique (utopie, dystopie) ou la géopolitique (space opera) ?
- **Ralentir / Accélérer** (le son, la musique, la vidéo, les corps dans le spectacle vivant, etc.), observer les **structures rythmiques**.

² Mélodie Marull (2018), *Du corps transgressif au corps subversif : Corporéités dissidentes dans l'œuvre de Pierre Molinier*, thèse de doctorat en Arts (dir Claire Lahuerta), soutenue à l'Université de Lorraine.

³ Voir notamment : Lorenz, Renate et Marie-Mathilde Bortolotti (2018), *Art queer: une théorie freak*, Paris : B42.

En 2017, un article du Guardian intitulé « The leisure principle: why dance music is slowing down » souligne que depuis 2012 le **tempo** moyen de la **pop** serait descendu de 113,5 à 90,5 bpm⁴. Comment peut-on analyser la **décélération** de la musique à travers les genres ? On peut par exemple s'intéresser à la **trap** dans le **hip hop** et l'**electro**, au **mumble rap**, mais aussi à des styles moins récents comme le **drone** ou le **funeral doom** dans le **metal**, ou encore à la pièce "As Slow As Possible" de Gerd Zacher, reprise par John Cage.

Peut-on **ralentir** la musique jusqu'à **supprimer** toute structure rythmique, comme le fait l'artiste **noise** Kylie Minoise avec sa reprise de "You Suffer" de Napalm Death, qu'elle étire jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un long son de **distorsion** ?⁵ À l'inverse, on peut également questionner l'accélération de la musique, et par exemple ses liens avec la **technologie** comme le développement de la boîte à rythme, qui permet notamment à Moby de produire son morceau de techno hardcore "Thousand" dont le rythme s'élève à 1000bpm.

- Si l'on se penche sur les **effets audio** basés sur le temps, on constate que le **delay** et la **reverb** altèrent et allongent le temps alloué naturellement à un signal sonore. Comment et dans quels buts les **musiques populaires** – dans toute leur diversité – ont-elles recours à ces effets ? On peut par exemple constater que d'un style de musique à l'autre, le type de reverb utilisé n'est pas le même... Et que cette utilisation est parfois liée à la réverbération naturelle des salles qui accueilleraient leurs concerts avant la popularisation des effets numériques. C'est notamment le cas de la **room reverb**, censée rappeler l'acoustique des jazz clubs.

- Au cinéma, les **anachronismes** que l'on décèle dans certains films peuvent prêter à rire, ou faire l'objet de critiques ou de reproches dirigés contre le réalisateur ; des internautes dressent des listes qui ont vocation à en présenter les "pires", les plus drôles, les plus difficiles à remarquer, etc. Mais comment ces anachronismes – qu'ils soient volontaires ou non – font-ils en somme dialoguer deux temps : celui du **tournage** et celui de la **fiction** ?

Pour nous envoyer une proposition d'article :

Nous attendons vos propositions de contribution pour le **4 février au plus tard**, par mail à cette adresse : contact.univarts@gmail.com

Les propositions devront comporter un court résumé (environ 10/20 lignes) accompagné d'une bibliographie d'environ 5 références pour les étudiant.e.s niveau master et plus, et 3 pour les étudiant.e.s niveau licence. Merci d'indiquer également vos nom, prénom, cursus ou discipline universitaire, enseignant référent ou directeur de thèse le cas échéant.

Les propositions seront sélectionnées par le comité de la revue. Les réponses à vos propositions seront envoyées courant février.

Les articles définitifs pourront s'inscrire dans un format "Etudes" d'un maximum de 15 000 signes espaces compris, ou dans un format "Perspectives" de 8 000 à 10 000 signes espaces compris.

L'écriture de chaque article pourra faire l'objet d'un accompagnement par les membres de notre Comité éditorial et de lecture.

⁴ Kathy Landoli (2017), "The leisure principle: why dance music is slowing down", *The Guardian*, 8 sept. [En ligne : <https://www.theguardian.com/music/2017/sep/08/leisure-principle-why-dance-music-slowng-down>]

⁵ Ces deux derniers exemples (As Slow as Possible et You Suffer) ont été empruntés à Matthieu Saladin (2018), Livret d'exposition *Précipités de Lenteur*, BBB Centre d'Art Contemporain de Toulouse.

Pour nous envoyer une proposition liée au Cahier création :

Nous attendons vos propositions de contribution pour le **4 février au plus tard**, par mail à cette adresse : contact.univarts@gmail.com en intitulant votre fichier NOM_CAHIERCREATION

Les propositions devront comporter un court résumé explicatif (environ 10/20 lignes) de la ou des création.s artistique.s réalisée.s ou en cours d'élaboration. Il n'y a pas de limite quantitative.

Attention, la revue est publiée en noir et blanc. Les créations apparaîtront donc dans la revue en noir et blanc.

Les propositions seront sélectionnées par le comité de la revue. Les réponses aux propositions seront envoyées courant février.

Les trois ou quatre projets sélectionnés s'inscriront dans le Cahier création et occuperont chacun l'espace d'une page de la revue. La phase d'élaboration du travail artistique pourra faire l'objet d'un accompagnement par les membres de l'équipe du PÉRISCOPE.

L'équipe du PÉRISCOPE :

BARRIÈRE Louise
FOURNIER Marion
LÉVÊQUE Cyrielle
MARULL Mélodie
MICHEL Aurélie
MÜLLER Susanne
RESCIGNO Anthony
SOUILLÉS-DEBATS Léo
STOTZKY Pierre
THACKERAY Valérie
TURBÉ Sophie
VALKAUSKAS Elodie