

NUMÉRO SPÉCIAL

INTRODUCTION À LA CATHARSIS

CATHARTIST

N°1

LA REVUE DES ARTS DE LA CATHARSIS

CATHARSIS
ORIGINE ET HISTOIRE

LA
MUSIQUE
COMME PURGATOIRE

BERTOLT BRECHT
THEÂTRE
SARAH KANE



CINÉMA
CINÉMA SUD-CORÉEN
THE NEON DEMON
MIDSOMMAR

JEU VIDÉO
THÉRAPIE CATHARTIQUE

ÉDITO

2020 est une année particulièrement propice à la catharsis. Enfermés chez nous à tourner en rond, quelque chose a besoin d'exploser, de se révéler, de se rêver, de se libérer. L'art de la catharsis est une des façons d'extérioriser ces pulsions. Il est plus que nécessaire de transformer cette fin d'année particulièrement difficile en déchaînement d'art, de culture, de musique, de théâtre, et de cinéma. Même si le monde de la culture est en péril, que ses lieux sont jugés non essentiels, fermés et malmenés. Nous devons faire perdurer cet amour de l'art, à tout prix. Nous devons continuer à le consommer, à le faire vivre : regarder des films, visionner des captations de théâtre, visiter des musées virtuels, jouer et écouter de la musique, jouer aux jeux vidéo.

L'art ne mourra pas. Il est nécessaire de se servir de la technologie dont nous avons la chance de disposer, pour étancher notre soif artistique. Faire quelque chose de nos mains, imaginer, créer, détruire. Il serait dangereux de laisser notre cerveau, qui dispose d'une incessante convoitise pour toute cette connaissance, cette créativité, dépérir. Nous devons ainsi mêler l'art et la catharsis qu'elle peut engendrer, pour libérer ces pulsions. Rester chez nous, mais libérer nos esprits. Être libres d'admirer, d'explorer, de découvrir. Nous avons plus que jamais besoin de prendre les rênes de ces pulsions afin de les canaliser.

Nous avons plus que jamais besoin de la catharsis. Comme le pensait Platon, cette dernière disposait du pouvoir de séparer l'âme de son ignorance. L'art permet la même chose. L'art et la culture sont les deux piliers inébranlables de notre société. Ils peuvent être censurés, malmenés, battus, l'art et la culture se relèveront de chaque défaite comme s'il s'agissait

d'une victoire. Nous avons besoin d'art comme l'art a besoin de nous. Parfois, nous avons besoin d'enduire ces piliers d'une catharsis pour qu'ils puissent catalyser les passions qui se renferment au plus profond de nous tous. Certains diront que c'est un mal nécessaire, d'autres que c'est d'une beauté incontournable.

Au sein de ce premier numéro spécial d'introduction à la catharsis, nous aborderons donc en premier lieu l'histoire et l'origine de la catharsis et ensuite, les racines subséquentes et conséquentes qu'elle a pu prendre dans les différents arts : dans le théâtre avec les œuvres de Bertolt Brecht et Sarah Kane, dans le cinéma avec *The Neon Demon*, *Midsommar* ou encore au cœur du cinéma sud-coréen. Dans la musique, avec des artistes comme Damso, Orelsan et Big Flo et Oli, ainsi que son traitement parfois thérapeutique au sein du jeu vidéo. La catharsis, à l'instar de l'art, permet de libérer les passions. C'est ce pour quoi il était plus qu'évident de les réunir au sein d'une revue. Nous souhaitons ainsi, par la rédaction de cette revue et en particulier de ce numéro spécial introductif à la catharsis, rassembler les arts par ce qu'ils font de mieux : *déchaîner les passions.*



Théo Ledoux

Rédacteur en chef

HISTOIRE

Catharsis : Origine et Histoire.

La catharsis tire son étymologie du mot grec «*katharsis*», qui signifie selon la définition du Robert «Le mot *katharsis* est d'abord lié aux rituels de purification, avant de devenir un terme hippocratique relevant de la théorie des humeurs.»¹

Aristote et la définition de la catharsis

La première apparition de la notion de catharsis remonte au IV^e siècle avant J-C dans sa *Poétique* d'Aristote :²

« La tragédie est donc l'imitation d'une noble, conduite jusqu'à sa fin et ayant une certaine étendue [...] ; c'est une imitation faite par des personnages en action et non par le moyen d'une narration, et qui par l'entreprise de la pitié et de la crainte, accomplit la purgation des émotions de ce genre. »

Philosophe et savant grec, disciple de Platon, auteur d'une œuvre immense qui aborde tous les domaines de la pensée, Aristote propose notamment une étude des arts et des sciences qu'il réactualise. *La Poétique* d'Aristote porte à la fois sur l'art poétique ainsi que la tragédie et l'épopée. Cette œuvre a eu un impact considérable sur le monde du théâtre notamment lié au fait qu'Aristote, confère à la tragédie un pouvoir de purgation des passions. La purgation se rapporte avant tout à un acte médical ancien, le CNRTL³ le définit de la manière suivante :

« Débarrasser le corps ou, un organe d'impuretés nuisibles à la santé (par une saignée, un clystère, un purgatif). »⁴

Aristote s'est ainsi emparé de ce terme métaphoriquement. La purgation devient ici un remède permettant de soigner le mal par le mal. A travers les mots «*pitié*» et «*crainte*», font référence aux émo-

tions, du latin *motio* se terme renvoi au mouvement et donc aux perturbations que le public vit face à la scène. La purification s'opère donc à travers le ressenti du spectateur qui se libère des émotions négatives. En effet, en s'identifiant aux personnages, le spectateur vit ses angoisses et se purifie ainsi de ces émotions et de ses envies inavouables. Ce concept fonctionne donc par l'identification du spectateur au personnage. On peut également comprendre la catharsis d'un point de vu moral, les scènes montrent au public ce qu'il ne faut pas faire.

La catharsis au XVII^e siècle : Le théâtre classique et ses règles

Au XVII^e siècle, la notion de Catharsis est centrale. En effet, la tragédie est à l'époque un genre majeur au théâtre. Les auteurs s'inspirent alors des anciens mythes où préfigurent les dénouements funestes. *La poétique* est explorée afin de penser le théâtre. On pose la question de l'exemplarité et de la vraisemblance. Les limites de la représentation sont également étudiées, qu'autorisons-nous à représenter ? Que devons-nous cacher ? La bienséance devient essentielle au théâtre. C'est dans ce contexte que naissent les règles du théâtre classique dont la règle des trois unités. Dans son œuvre *L'art Poétique*, publié en 1674, Nicolas Boileau⁵ résume les règles en vigneurs à l'époque.

« Mais nous, que la raison à ses règles engage, Nous voulons qu'avec art l'action se ménage ; Qu'en un lieu, qu'en un jour, un seul fait accompli Tienne jusqu'à la fin le théâtre rempli. »

Il fait également référence à la catharsis au chant 3, vers 15 à 22 :

« Que dans tous vos discours la passion émue Aille chercher le cœur, l'échauffe et le remue. Si, d'un beau mouvement l'agréable fureur Souvent ne nous remplit d'une douce terreur, Ou n'excite en notre âme une pitié charmante, En vain vous étalez une scène savante ; Vos froids raisonnements ne feront qu'attiédir Un spectateur toujours paresseux

1. BARBARA CASSIN, JACQUELINE LICHTENSTEIN, ELISABETE THAMER. *catharsis [grec]*. 2019. URL : https://vep.lerobert.com/Pages_HTML/CATHARSIS.HTM.

2. ARISTOTE. *La Poétique*. 1858^e éd. Paris : Librairie philosophique de Ladrangé.

3. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

4. PURGATION : Définition de PURGATION. 2012. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/purgation>.

5. Nicolas BOILEAU. *L'Art poétique*. 1881^e éd. Paris : Librairie Hachette et Cie, 1674.

d'applaudir, »⁶

Nous comprenons donc le pouvoir des représentations théâtrales agissant sur le spectateur en mimétisme, il ressent ainsi les mêmes émotions du personnage.

La catharsis a longtemps créé de nombreuses controverses que ce soit pour la définir ou pour débattre de son réel effet purgatif. En effet, Corneille écrivit en 1660 dans Discours de la tragédie :

« Cette pitié nous doit donner une crainte de tomber dans un pareil malheur et purger ce trop d'amour qui cause leur infortune et nous les fait plaindre, mais je ne sais si elle nous la donne et si elle le purge, et j'ai bien peur que le raisonnement d'Aristote sur ce point ne soit qu'une belle idée qui n'ait jamais son effet dans la vérité. ».⁷

La philosophe Jacqueline Lichtenstein souligne que Lessing désapprouva Corneille à sur ce point.⁸ Il lui reprocha de n'avoir pas compris le sens des propos d'Aristote :

« Je me fais fort de montrer que ceux qui ont blâmé Aristote sur ce point ne l'ont pas compris. Ils lui ont prêté leurs propres pensées, avant de savoir quelles étaient les siennes. »

La Catharsis : une thérapie pour les psychanalystes

Si la notion de catharsis se ressent particulièrement dans le théâtre, celui-ci n'est pas le seul vecteur faisant naître de telles émotions chez le spectateur. Car la catharsis se comprend également comme une thérapie dont les psychanalystes ont à leur tour repris cette notion. Freud a repris ce terme au cours de ses différentes recherches. Un des points essentiels de la catharsis résiderait dans la relation à l'autre. En s'identifiant à l'autre, nous rendons compte que ce qui arrive à notre entourage peut aussi nous arriver. Elle agit donc tel un mécanisme comme le souligne Jean-Michel Vivès dans son ouvrage *La catharsis, d'Aristote à Lacan en passant par Freud*.

6. Ibid.

7. Jacqueline LICHTENSTEIN. *catharsis : D'Aristote à Corneille et retour*. 2019. URL : [https://vep.lerobert.com/Pages.HTML/\\$CATHARSIS1.HTM](https://vep.lerobert.com/Pages.HTML/$CATHARSIS1.HTM).

8. Ibid.

C'est dans son *Étude sur l'Hystérie* publié en 1895 que Sigmund Freud analyse la catharsis comme un « traitement » qui serait liée à un problème d'abréaction. Le CNRTL définit l'abréaction comme une

« réaction émotionnelle par laquelle le malade se libère, par des gestes ou des mots, de tendances refoulées dans le subconscient ou d'obsessions résultant d'un choc affectif ancien ».⁹

La « méthode cathartique » permet donc de libérer ces émotions et traumatismes enfouies. Il écrit à cet effet :

« Comme un fantôme délivré trouve enfin le repos ».

Le terme de fantôme nous renvoie à la forme de hantise comme le souligne Isabelle Châtelet dans *La fortune de la catharsis chez Freud*.¹⁰

C'est également entre désir et interdiction que l'individu oscille selon Freud. Le spectateur est pris entre le plaisir en voyant la scène se dérouler mais aussi le rappel de l'interdit.

La vision de la Catharsis a donc évolué au cours des siècles. D'abord comprise comme un remède purifiant les émotions négatives, elle a ensuite été perçue d'un point de vue plus moralisateur rappelant au spectateur ce qu'il ne faut pas faire. Enfin, les psychanalystes l'ont perçue comme une thérapie faisant renaître des émotions refoulées.

Emma Clavier

9. ABRÉACTION : Définition de ABRÉACTION. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/abr%C3%A9action> (visité le 24/11/2020).

10. Isabelle CHÂTELET. « La fortune de la catharsis chez Freud ». fr. Dans : *Champ psychosomatique* no 41.1 (2006). Publisher : L'Esprit du temps, p. 29-38. URL : <https://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2006-1-page-29.htm>.



Figure 1 – Bertolt Brecht

THÉÂTRE

Théâtre épique et catharsis.

11

Il n'y a plus un monde clos, celui de la scène (qu'elle exprime l'auteur, l'acteur ou le metteur en scène), qui détiendrait une vérité à laquelle la salle doit s'abandonner en s'oubliant elle-même. Il y a collaboration entre la scène et la salle par le truchement d'un spectacle qui tire sa vérité non d'une certaine idée du théâtre ou d'un désir de communion culminant d'un seul acte d'amour, mais d'une expérience commune aux producteurs et aux consommateurs de théâtre : l'expérience de leur société.¹²

11. l'auteur de la photographie est inconnu, <https://www.babelio.com/auteur/Bertolt-Brecht/2727/photos>, consulté le 2 novembre 2020.

12. DORT, Bernard, *Théâtre public*, Paris, Seuil, 1967.

En 1954, dans le cadre du Festival International de Paris, le Berliner Ensemble présente *Mère Courage et ses enfants*, une pièce de théâtre écrite par Bertolt Brecht en 1939 lors de son exil en Scandinavie. Ce dramaturge allemand faisant partie de cette génération d'intellectuels marxistes, a assisté à l'élection d'Hitler et donc à la rigoureuse efficacité de la manipulation affective des foules. Anéantir la *mimesis* et le «textocentrisme aristotélicien»,¹³ tels sont les principaux objectifs de Brecht. En s'inscrivant contre le pouvoir de séduction qui caractérisait le théâtre depuis l'Antiquité, avec pour principale conséquence (ou défaut, selon le point de vue) le phénomène d'identification du spectateur, le dramaturge a donné à la représentation scénique une toute nouvelle dimension.

Alors pourquoi parler de «révolution brechtienne»¹⁴ avec la quête du théâtre épique ? Avec les représentations renouvelées du Berliner Ensemble et la publication progressive de l'œuvre théâtrale de Brecht en France (entre 1955 et 1962), une des théories les plus complètes et les plus novatrices que le théâtre ait sans doute produit depuis Aristote fait son apparition.

La forme épique

Brecht oppose la *forme dramatique*, léguée par l'aristotélisme, à la *forme épique*, qu'il préconise. La première est une forme close reposant sur une action déclenchée par un (des) conflit(s) entre les personnages, et débouchant sur un dénouement qui instaure (ou restaure) une forme d'harmonie sociale, d'ordre politique. La *forme dramatique* proclame donc une vérité irrécusable à laquelle le spectateur ne peut qu'adhérer à travers la participation et l'identification à ce qui se passe sur la scène. Pour Brecht, ce théâtre n'a pas de vertu pédagogique puisque le spectateur, confronté à des dénouements dogmatiques, est réduit à la passivité, englué dans la manipulation affective. Brecht proclame donc la

13. BOISSON, Bénédicte, FOLCO, Alice, MARTINEZ, Ariane, *La mise en scène théâtrale de 1800 à nos jours*, Paris, Presses universitaires de France, 2010.

14. BIET, Christian, TRIAU, Christophe, *Qu'est-ce que le théâtre ?*, Paris, Gallimard, 2006.

nécessité d'en finir avec cette forme théâtrale qui aliène le spectateur devant une idéologie qui surdétermine l'œuvre représentée.

La *forme épique* défendue par Brecht tend à montrer le réel d'une autre manière, à mettre en pièces les apparences. Contrairement au conflit qui constitue le moteur de la forme dramatique que nous venons d'évoquer, le *théâtre épique* s'appuie sur l'idée de contradiction. Ainsi, en relevant le défi de maintenir le spectateur toujours conscient et réactif, la *forme épique* évite la clôture de la représentation par un dénouement conclusif : le personnage se prolonge au-delà de la scène et n'accomplit pas sa destinée tragique comme chez les successeurs d'Aristote.

Pour se réaliser, la forme épique requiert trois conditions :

1. Reconsidérer l'écriture dramatique traditionnelle en optant pour le fragmentaire et le mélange des genres, afin de briser l'identification continue du spectateur aux personnages.
2. Reconsidérer l'esthétique de la représentation avec une mise à nu des décors et des acteurs pour casser l'effet d'illusion et d'hallucination recherché dans la mise en scène traditionnelle.
3. Reconsidérer la relation du texte au spectateur à travers des personnages d'une certaine opacité dans leurs comportements, révélateurs d'un mode d'insertion dans la Société et dans l'Histoire, en s'inscrivant contre la *forme dramatique* qui dépossède le spectateur de lui-même avec la vérité immuable qu'elle lui impose.

L'effet de distanciation

Derrière la dramaturgie épique découle la mise en scène épique qui s'appuie sur le principe essentiel du *verfremdungseffekt* ou *effet de distanciation*. Il s'agit de mettre l'objet de la représentation à distance du spectateur afin qu'il puisse éprouver le sentiment de son étrangeté et pour qu'il le considère, non plus comme allant de soi comme dans la *forme dramatique*, mais comme problématique, et l'incite donc

à faire appel à sa réflexion critique. Tous les éléments propres au théâtre sont finement utilisés par Brecht pour casser cette illusion théâtrale ancienne et ainsi ramener en permanence le spectateur à la conscience qu'il a de lui et au sentiment que ce qui lui est donné à voir n'est pas la réalité, ni même une copie parfaite comme avec la mimesis, mais bien une représentation dépourvue de naturel.

En contrant le principe de dissimulation jusqu'ici systématique pour le metteur en scène, Brecht bouleverse aussi les habitudes de jeu et va faire naître un nouveau type de comédien : celui qui doit éviter l'illusionnisme de son personnage et laisser percevoir au spectateur qu'il est en train d'interpréter un rôle, ou mieux encore, qu'il porte même sur son personnage un jugement critique.

Le jeu *épique* déconstruit donc tout ce que la tradition mimétique avait rigoureusement proscrit depuis des centaines d'années, bien que l'acteur brechtien ait quelques traits communs avec le coryphée du chœur antique puisqu'ils sont une pensée, une voix qui aident le spectateur à porter un jugement lucide sur l'enjeu du drame ou du débat.

Soulignons cependant que le théâtre *épique* n'est pas un théâtre à thèse, autrement dit qu'il ne propose pas de modèle à imiter (ce qui serait, notons-le, paradoxal avec le fait de porter un jugement critique sur la vision antique restrictive du théâtre), il n'énonce pas de doctrine morale.

Il vise seulement à permettre au spectateur de prendre conscience de sa propre condition historique et d'en tirer les conséquences qu'il croit justes quant à son comportement à l'intérieur d'une situation spécifique qui est la sienne, et qui n'est que la sienne.¹⁵

1954 : la mise en scène de *Mère Courage et ses enfants*

Avec *Mère Courage*¹⁶, le théâtre repose avant

15. ROUBINE, Jean-Jacques, *Introduction aux grandes théories du théâtre*, Paris, Armand Colin, 1990.

16. BRECHT, Bertolt, *Mère Courage et ses enfants*, Paris, L'Arche, 1983.

tout sur une fable historique : l'histoire se déroule pendant* la guerre de 30 ans* qui secoue l'Europe de 1610 à 1648, ce qui constitue une première mise à distance, temporelle, avec le spectateur des années 50. Le maintien en éveil de ce dernier se poursuit avec la découverte progressive de l'ambivalence marquée du personnage principal : Anna Fierling, cette cantinière de guerre a besoin de son maigre revenu pour vivre, mais s'inscrit aussi contre l'horreur du conflit qui tue ses enfants Eilif, Schweizerkas et Catherine.

Brecht parle donc d'une guerre en Europe sans imiter le présent des Européens, mais il les invite subtilement à penser à la nouvelle *guerre de 30 ans* qui vient de s'écouler sous leurs yeux : 1914-1945. Il souhaite donc que les spectateurs analysent le paradoxe complexe d'Anna Fierling, entre consentement et refus de la guerre, pour mieux comprendre les contradictions sociétales de leur époque, et «à réfléchir sur le rôle qu'ils jouent eux-mêmes dans l'engrenage de la violence.»¹⁷

La mise en scène du dramaturge de 1954 se poursuit dans le refus de toute manipulation visuelle du spectateur avec des changements de décors et de costumes à vue, qui s'inscrivent directement contre l'effet de surprise trompeur que permettait la mise en scène traditionnelle (ce qui suppose aussi un renouveau dans l'éclairage scénique avec, entre autres, la suppression des noirs entre les différentes scènes).

Cette reconsidération de l'esthétique de la représentation théâtrale induit également une difficulté supplémentaire pour les comédiens qui, dès lors qu'ils changent de costumes et/ou d'accessoires, se doivent d'entrer de manière quasi-instantanée dans la peau de leurs personnages opaques et distants, si plusieurs rôles leurs sont attribués.

Avec Brecht et Mère Courage, nous assistons au renversement de l'Histoire du théâtre : la scène est épique, elle raconte; le public est tragique, il juge. > En privilégiant une dramaturgie non-aristotélicienne, le théâtre présente le monde pour

17. NOIRIEL, Gérard, *Histoire, théâtre et politique*, Marseille, Agone, 2009.

que le spectateur s'en saisisse.¹⁸

Le renversement de la dynamique cathartique théâtrale

Ne jamais faire pleurer les chaumières, ne jamais faire ressentir d'empathie, telle est la prise de conscience que fait naître Brecht avec le *théâtre épique*. Plus tard, il sera qualifié de *maïeutique*, une appellation juste pour désigner la singularité d'un théâtre qui fait accoucher le spectateur d'une réflexion qui lui est propre. Ainsi, en démythifiant la scène, Brecht lui ôte entièrement son caractère magique. La force de son théâtre, c'est qu'il ne donne jamais à voir un propos subjectif, Roland Barthes le qualifiait d'ailleurs de «pure narration». Car même si le dramaturge a donné quelques clés de lecture de sa pièce, elle demeure dépouillée de toute idéologie grossière ou totalitaire.

Avec Brecht, la catharsis change complètement de signification : elle n'est plus passive ; c'est-à-dire que le spectateur ne se purge pas simplement de certaines émotions violentes à la vue de ce qui se passe sur scène, il se purge de ces émotions parce que ce qui se passe sur scène l'oblige à se questionner sur pourquoi il les ressent. Le théâtre critique et réflexif de Brecht libère en effet le spectateur du séduisant lorsqu'il le renvoie au vide qui apaise le chaos des sensations. Il ne reste plus qu'à penser, qu'à prendre conscience, qu'à développer la fonction critique nécessaire à chaque engagement. C'est ainsi que Brecht a donné à la *forme épique* une dimension révolutionnaire, visant à «faire de la scène le lieu d'une expérience»¹⁹ intime et critique.

Pauline Massardier

18. BRECHT, Bertolt, *L'Achat du cuivre*, Paris, L'Arche, 2008.

19. BIET, Christian, TRIAU, Christophe, *Qu'est-ce que le théâtre ?*, Paris, Gallimard, 2006.

THÉÂTRE

Sarah Kane : la catharsis par la violence.

Brutale, violente, amoral, l'oeuvre d'une adolescente suicidaire et frustrée, c'est comme se mettre la tête dans un cendrier Voici comment la critique accueille la représentation d'*Anéantis* (1995), première pièce de l'oeuvre d'une jeune dramaturge qui fait son irruption sur la scène théâtrale britannique des années quatre vingt-dix.

Sarah Kane se place dans le sillage direct du théâtre épique de Brecht et le théâtre de la cruauté d'Artaud. Figure majeure du mouvement *In-Yer-Face* elle donne naissance à une oeuvre courte qui n'hésite pas à mettre la forme et les moyens pour marquer l'esprit du spectateur. Si l'intention de ce dernier était d'aller au théâtre pour rire aux éclats, le choix du théâtre de Sarah Kane n'est pas recommandé.



Sarah Kane en 1998; Crédits : Marianne Thiele - Getty

Une violence sans masque

Au diable les bienséances classiques! Dès sa pre-

mière pièce, *Anéantis*, le ton du théâtre de Kane est rapidement donné :

Ian arrache la croix du plancher, défonce les lames du parquet et sort le corps du bébé. Il le mange. Il remet dans le trou le drap dans lequel le bébé était enveloppé. Un temps. Puis il se glisse à son tour dans le trou et s'allonge, le visage émergeant du plancher. Il meurt avec soulagement.²⁰

La violence devient le fil rouge de son oeuvre. Le lecteur ressent déjà un premier dérangement face à la dureté des mots employés. Le texte n'est pas épargné, les mots sont crus, laissant derrière eux la sensation d'une douche froide, d'un coup de poing imprévisible reçu de plein fouet. D'une façon viscérale, le théâtre de Sarah Kane, dès sa première lecture, ne peut laisser insensible.

ALLEZ VOUS FAIRE FOUTRE ALLEZ VOUS FAIRE FOUTRE ALLEZ VOUS FAIRE FOUTRE.²¹

Si le lecteur n'est pas épargné, au centre de l'oeuvre les personnages ne le sont pas non plus : on va d'une jeune femme épileptique, anorexique et bègue, à un cancéreux (*Anéantis*), à des voix (*Manque*), jusqu'à une jeune femme hystérique et suicidaire (*4.48 Psychose*). Ils se retrouvent violents par leur propre corps.

Mais l'apothéose de la violence dans sa démonstration va se trouver sur les planches de la scène. Viols simulés, yeux gobés, bébé enterré puis mangé, morceaux de chairs sanglants lancés au-dessus des spectateurs. La violence est présentée sans tabou, poussée jusqu'à son paroxysme dans sa forme la plus crue.

Pour elle *le théâtre est une bombe*, la violence doit explosée détruisant sur son passage toute trace d'atténuation et de déni. Le théâtre, encore plus la représentation, va rendre visible l'invisible, montrer une violence tel qu'elle est dans la réalité. Confronté

20. KANE, Sarah, *Anéantis*, Paris, L'Arche, 1998, p.48

21. KANE, Sarah, *4.48 Psychose*, Paris, L'Arche, 2001, p.22

à des images intolérables et cauchemardesques, le spectateur ne peut rester stoïque : outré, dégoûté, enthousiaste, empathique, ou encore effrayé. Sarah Kane vient brutalement déranger la sensibilité avec une intention bien précise derrière la tête.

Pour moi le langage du théâtre, c'est l'image scénique (...) ne pas montrer c'est nier.²²

Le choix du théâtre comme un véhicule cathartique²³

Reconsidérons les matériaux propres à l'accomplissement d'une catharsis : la pitié et la frayeur. Devant la représentation de Kane, impossible de rester de marbre. Le choix de montrer une violence sans pincettes amène le spectateur à être submergé par ces deux émotions.

Devant les personnages torturés (physiquement comme psychologiquement), la dureté des mots prononcés, le spectateur fait preuve de compassion. Il souffre avec le personnage, avec l'acteur qui subit cette violence. La distance permise par le quatrième mur place le spectateur en témoin capable de lire la souffrance. Il se met à la place de la victime, la prend en pitié.

D'autre part, une personne ne supporterait pas de voir surgir une violence aussi crue dans son quotidien. A nouveau, la distance permise par le théâtre lui permet d'encaisser, de craindre, sans être anéanti par sa peur. Le désir de mort des personnages, le sang déversé sur scène, les guerres qui surgissent tout à coup, elles qui lui semblaient pourtant si lointaines, la crainte de ses atrocités, viennent faire trembler le spectateur. Seulement le théâtre lui permet d'affronter une crainte qu'il fuirait dans la réalité, de l'affronter pour mieux la maîtriser. Grâce au

médium de la violence, le spectateur subit une pédagogie de l'effroi : il apprend à connaître sa crainte et sa pitié, pour mieux apprendre et réussir à purger ses passions. Le spectateur de Sarah Kane est donc bel et bien victime de catharsis.

Dans la vision aristotélicienne, la catharsis est le but d'une représentation théâtrale : elle va avoir un effet curatif : le spectateur doit ressortir apaisé. Sarah Kane va venir modifier un peu cette idée : la catharsis n'est plus l'objectif, le spectateur ne peut se contenter d'un simple apaisement personnel. Il ne s'agit plus de mettre le spectateur à l'épreuve de la catharsis, mais de le mettre à l'épreuve tout court. La catharsis devient le moyen le plus efficace pour parvenir à une prise de conscience du spectateur.

La reconnaissance possible par la catharsis

Selon Ruset, Il est évident que dans notre société, la barbarie, et plus largement la violence, est cristallisée.²⁴ Un brouillard se place devant elle, floutant sa cruauté. Par désir de protection, l'humain se place dans une posture de déni, refusant toute prise de conscience de ce dont il est parfois capable. Par conséquent, l'Art, et particulièrement la représentation théâtrale, va aussi se vêtir du masque de l'atténuation.

Pour Sarah Kane, il est temps de démasquer la violence. Si on ne peut pas représenter quelque chose c'est qu'on nie son existence : on devient par conséquent ignorant. Profondément convaincue par ce point, elle fait en sorte que la représentation soit une pique de rappel : la violence est cruelle, elle existe. Le spectateur doit se souvenir et accepter que le monde n'est pas utopique.

Déjà chez Artaud, l'idée de la passivité du spectateur est exclue, il ne peut pas aller au théâtre seulement pour se divertir. Grâce au choc cathartique, Kane force le spectateur à changer son regard, à se rendre compte des aspects plus obscures de l'homme tel qu'il est, et non tel qu'il prétend être au sein de

22. Dan REBELLATO. *Sarah Kane in conversation with Dan Rebellato*. 1998. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=EAYfvqN5RVo> (visité le 24/11/2020).

23. D'après les propos dans « De la catharsis au cathartique : le devenir d'une notion esthétique » de NAUGRETTE (Catherine NAUGRETTE. « De la catharsis au cathartique : le devenir d'une notion esthétique ». fr. Dans : *Tangence* 88 [2008]. Publisher : Tangence, p. 77-89. DOI : <https://doi.org/10.7202/029754ar>. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029754ar/> [visité le 26/11/2020])

24. Séverine Ruset. « La mise à l'épreuve du spectateur dans les dramaturgies anglaises contemporaines ». fr. Dans : *L'Annuaire théâtral* 38 (mai 2010), p. 12-26. DOI : 10.7202/041611ar. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/041611ar> (visité le 24/11/2020).

la société.

Le spectateur ne doit pas se contenter de purger ses passions et de passer à autre chose. Il faut qu'il soit déstabilisé par la violence qu'il vient de voir. En tant que témoin à la sensibilité heurtée, il va être obligé de s'interroger sur l'humanité, la cruauté dont elle est capable. Quelles en sont les causes et les raisons ? Pourquoi la violence est-elle omniprésente à l'échelle personnelle et collective ? Où se trouve ma propre responsabilité ?

Cette reconnaissance possible par la catharsis va permettre de laisser entrevoir l'espoir d'un changement, d'une prise de conscience collective. Puisque le traumatisme personnel et collectif fonctionne ensemble, que l'un porte l'autre et l'un foment l'autre, si tout le monde à échelle personnelle reconnaît les démons intérieurs et extérieurs qui l'entoure, alors peut-être que l'idée d'une catharsis collective pourra voir le jour.

4.48 *Psychose* : la catharsis de Sarah Kane

J'écris pour moi, rien à foutre des autres (...). **Je n'ai jamais écrit que pour sortir de l'enfer** et ce n'a jamais marché, et en même temps c'est la plus parfaite représentation de l'enfer.²⁵

Sortir de l'enfer n'est-ce pas le but de toute catharsis ? Dans sa dernière oeuvre 4.48 *Psychosis* Sarah Kane couche sur papier ses démons intérieurs : sa crainte, son hystérie, son envie de mourir, le besoin d'être regardé.

S'il vous plaît, levez le rideau.²⁶

Certes le personnage de la pièce n'est que le prénom *Je*, une jeune femme hystérique sans réelle identité. Pourtant, lorsque l'on sait que Kane se suicide à peine une semaine après l'achèvement de 4.48 *Psychose* on peut aisément imaginer que le *Je* n'est autre que l'auteur elle-même.

Sarah Kane se fait violence pour écrire les mots de ce qu'elle ressent. Des mots crus, sans filtre. Des

25. REBELLATO, op. cit.

26. KANE, Sarah, 4.48 *Psychose*, Paris, L'Arche, 2001, p.56

Figure 2 – Premier plan du film

mots violents. Peut être que les coucher sur papier lui permettra d'apaiser ses démons ? Les éléments sont réunis : violence, crainte, pitié, quête d'un apaisement. Se pourrait-il que l'oeuvre de Sarah Kane est été guidée par son propre désir de catharsis ?

Les catharsis s'entremêlent, avec pour unique espoir d'ouvrir les yeux de celui qui regarde, et peut être permettre le changement vers quelque chose de meilleur.

Pauline Luçon

CINEMA

« The Neon Demon » : un jeu de contrastes.

Jesse (Elle Fanning) déménage à Los Angeles juste après son 16e anniversaire pour se lancer une carrière de mannequin. La responsable de son agence dit à l'adolescente innocente qu'elle a les qualités pour devenir une star. Le film s'ouvre sur Jesse couchée sur un canapé, portant une robe bleue, recouverte de sang et sans vie. Ou comme le réalisateur Nicolas Winding Refn l'a décrit pour EW,²⁷ « Elle Fanning lying on the couch, covered in blood. Death and beauty. Snow White just died. »

« Elle Fanning allongée sur le canapé, couverte de sang. Mort et beauté. Blanche-Neige vient de mourir. »

Quelques instants plus tard on se rend compte que la scène a été créée pour un photoshoot de mode, et que par conséquent, Jesse est bien en vie. Ceci est cette image qui a inspiré le reste du film.

Refn a dit ce qui suit à EW : « Every time I was at a creative crossroad, I would go back to the penning image and say, « Why is it that this came to me so

27. C. Molly SMITH. *Neon Demon : Nicolas Winding Refn talks beauty and death of film's ending EW.com*. URL : <https://ew.com/article/2016/06/30/neon-demon-nicolas-winding-refn-gruesome-ending/> (visité le 25/11/2020).

specifically ». There's something very similar, in a strange way, between beauty and death because the obsession of it, the longevity of it, and the youth of it can only mean that it will die, so what is one willing to do? »

« Chaque fois que j'étais à un carrefour créatif, je retournais à l'image d'ouverture et je disais : « Pourquoi est-ce que cela m'est venu si précisément ? ». Il y a quelque chose de très similaire, d'une manière étrange, entre la beauté et la mort parce que l'obsession de la beauté, la longévité de celle-ci, et la jeunesse de celle-ci ne peut signifier que la mort, alors qu'est-ce qu'on est prêt à faire ? »

Cette scène d'ouverture sert aussi à donner le ton à tout le film. En effet, nous pouvons alors nous poser la question : est-ce la réalité ou est-ce autre chose ? Refn veut que le spectateur continue à se poser cette question en regardant son film. Le dernier acte de *The Neon Demon* répond à la question, et la réponse pourrait ne pas être ce que tout le monde attendait ou voulait.

The Neon Demon : une catharsis narrative

Nicolas Winding Refn offre une représentation du côté sombre de l'industrie du mannequinat, se concentrant principalement sur la nature consommatrice de l'industrie à travers les yeux de Jesse. Le personnage de cette jeune fille subit une évolution très marquée, voir brutale. En effet, au commencement du film, Jesse représente la pureté et la blancheur, mais son nouvel environnement lui arrache sa chasteté du moment où elle comprend les codes de son nouveau milieu. Elle est en mesure de s'établir dans l'industrie presque sans effort, sa beauté devenant sa seule caractéristique, comme le dit Adam Nyman dans le *Cinéaste*.²⁸ Elle semble comprendre sa valeur et se fait alors absorbée dans une bulle de jalousie, de compétition et de violence. C'est alors un monde où la soif de gloire et de pouvoir dominant. Cette jeune fille, qui auparavant reflétait la beauté enfantine représente désormais la beauté

28. Adam NAYMAN. *The Neon Demon*. en-US. URL : <https://www.cineaste.com/fall2016/neon-demon> (visité le 25/11/2020).

démoniaque.



Le message du film reside dans ses nombreux symboles. Le symbole principal sont ces triangles présents sur les affiches et dans l'une des parties centrales des films. Alors que Jesse est choisie pour clôturer un défilé, signifiant sa consolidation comme une étoile montante dans le monde du mannequinat, nous voyons un grand triangle inversé bleu composé de trois petits triangles bleus. Alors que nous voyons Jesse s'approcher des triangles, ils commencent à changer de couleur. Quand ils se transforment complètement en rouge, l'expression de visage de Jesse a complètement changé, passant de l'innocence et la peur à la sécurité, l'arrogance et une vanité puissante. La partie vaine d'elle a dévoré la pureté qui restait. Comme le dit H. Perry Horton dans un article de *Film School Rejects*, « Le triangle est un symbole d'un changement, d'une transition ».²⁹



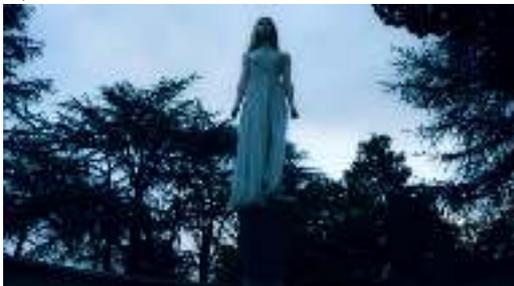
Certains évènements quelques peu étranges sont également une forme de symbolisme dans le film,

29. H. Perry HORTON. *A Crisis of Chrysalis : The Runway Scene in The Neon Demon*. en-US. Juin 2017. URL : <https://filmschoolrejects.com/crisis-chrysalis-runway-scene-neon-demon/> (visité le 25/11/2020).

comme l'arrivée d'un puma dans la chambre de Jesse. Après la révélation du puma dans la chambre de Jesse, un des personnages, Hank ne saute pas pour protéger Jesse. Au lieu de cela, il lui reproche de laisser la porte du patio ouverte. Le puma pourrait alors être une métaphore, représentant la façon dont Jesse avait laissé la porte ouverte qui avait permis aux monstres d'entrer dans sa vie, comme nous pouvons le constater dans l'article de Cinérama : *The Neon Demon - Analyse et pises de réflexions*.³⁰

The Neon Demon : la purgation par l'image

L'une des plus célèbres maximes d'écriture est « show don't tell » (montre, ne dis pas). C'est certainement le cas ici. Une grande partie du script est un dialogue qui remplit des blancs où le public ferait des suppositions. L'ambiguïté de l'horreur est donc une façon de rendre l'atmosphère d'un film plus effrayant. Le travail de Nicolas Winding Refn est alors particulièrement marqué par l'esthétisation des plans, des couleurs et de l'atmosphère. Il y a un travail très important de purgation par l'image, avec l'utilisation de couleurs très fortes, de lumières tantôt vives, tantôt mutées. De la s'écoule le nom du film, *The Neon Demon*.



La catharsis par l'image entre en jeu par les contrastes, tout comme pour la narration, mais également par l'exposition d'images représentant des émotions vives et passionnelles, comme la haine, l'adoration, le dégoût ou encore l'horreur. Ces émotions entrent en scène et la caméra tente de les suivre, rendant le spectateur complice des événements horrifiques prenant place. Ceci est notam-

30. username WOLV1128. *Analyse et pistes de réflexion Cinérama*. URL : <https://cinerama7art.com/2016/07/19/the-neon-demon-analyse-et-pistes-de-reflexion/> (visité le 25/11/2020).

ment le cas lors des scènes d'extrême violence, accompagnées de la musique hypnotique de Cliff Martinez, où le spectateur est seul face à l'image, rompant avec la réalité.

L'utilisation d'images choquantes et violentes a toujours eu une portée cathartique, mais ceci est notamment le cas dans le dernier acte du film. En effet, durant les 30 dernières minutes, l'intensité dans les scènes s'amplifie, de course poursuite, à bain de sang littéral, jusqu'au cannibalisme. La barbarie des événements se déroule dans des décors paradisiaques, ce qui ajoute un contraste ultime. Il y a une certaine complicité avec le spectateur, qui se sent presque voyeuriste devant ce carnage, mais qui n'arrive pas à détourner le regard.

Lucie Lecointe

CINÉMA

« Midsommar » : un festival cathartique.

N'avez-vous jamais eu envie de vous débarrasser de vos soucis une bonne fois pour toute ? Où accomplir un séjour de purification à des fins libératrice ? Ari Aster nous donne cette opportunité avec son film *Midsommar* (2019), qui nous apparaît comme l'outil purgatoire parfait. Le couple de Dani, le personnage principal, est sur le point de se briser quand elle perd sa famille dans un scénario tragique. Elle va alors décider de rejoindre son copain Christian et ses amis dans un voyage en Suède afin d'essayer de tourner la page et de ressouder son couple. Il vont passer ce séjour dans un festival nommé le Midsommar. Le réalisateur du très renommé *Hérédité* revient en force avec ce film rempli de mythologie scandinave et de rituels presque sectaires. Cassant les codes du film d'horreur en peignant un récit se passant en quasi totalité de jour, *Midsommar* nous invite à observer les moindres détails de sa mise en scène fascinante et délirante. Cette mise en scène va nous servir à introduire ce qui nous intéresse dans cet ar-

ticle : la cathartique. Car Ari Aster nous propose de plonger à l'intérieur du personnage de Dani, notamment par des techniques de distorsion de l'image quand elle prend de la drogue, pour nous faire ressentir ses sensations comme si nous étions emportés avec elle dans le tourbillon de folie qu'est le festival. Et par la même occasion nous purger comme le fait le personnage. *Midsommar* est une véritable explosion cathartique visant à nous libérer de toutes les angoisses et carcans de la vie. On retrouve le thème de la mort et le thème du couple, statut vu dans le film comme une cage. Dani va au cours du récit réussir à s'en libérer.



Le festival de Midsommar se passe en mai. Il est donc un rituel annuel afin de célébrer le printemps. Ce n'est pas une coïncidence que Ari Aster est choisit ce festival. En effet on y célèbre le renouveau et la renaissance et ces deux mots ont une importance majeure dans son film. Les sacrifices humains servent à la communauté à se renouveler. Il en est un où des personnes âgés, qui avec leur consentement, se jettent d'une falaise. S'ils ne sont pas complètement mort on les achèvent avec une masse. Ce sacrifice assez horrible mais vu comme une festivité permet à la communauté d'éliminer en quelque sorte les personnes faibles mais aussi de ne pas avoir à subir le fardeau de la vieillesse. La mort ici est donc joyeuse et libératrice. Puis on retrouve la notion de renaissance avec le rituel de reproduction dont Christian fait part.

Ces rituels et sacrifices permettent à la communauté de éradiquer le mal pour ne garder que le bien. Et aussi de garder une harmonie. Les amis de Christian vont eux êtres un par un assassinés avec des techniques terrifiantes par les villageois. Un a son

corps ouvert en deux dans la longueur de sa colonne vertébrale et sa peau, côtes et poumons sont étendus tels des ailes sur ses flancs. Chacun des amis de Christian ont chacun leur tour fait tort à la communauté. Un urine sur un arbre sacré. Un autre tente de s'échapper, et un autre découvre des choses dont il n'aurait pas du avoir connaissance. Ainsi c'est avec ce qu'il apparaît par la communauté comme des sacrifices que celle-ci va pouvoir éradiquer le mal afin d'assurer la paix et l'harmonie.

Mais ce qu'il y a de plus étrange c'est que la mort ici est sublimée et elle entraîne les personnages à se purger. Comme le dit Samuel REGNARD³¹ : « *les scènes de sacrifice n'ont jamais été aussi sublimes.* ». Elle est représentée avec des techniques certes terribles mais en même temps bien exécutées et pour ainsi dire grandioses. Les corps sont minutieusement étudiés et ils ont tous une manière différente d'être assimilés. Ils sont sacralisés et servent en différentes façons à l'harmonie. La mort est donc bonne et Ari Aster nous le fait bien ressentir dans la manière dont il a choisit de représenter ces sacrifices. La caméra glisse lentement sur le corps ouvert en deux et encore en vie du jeune homme, laissant apparaître tout les détails de ses entrailles. On voit même encore les poumons respirer. On nous laisse ici observer longtemps ce spectacle en surplombant ce corps sublimé. Comme si l'on regardait un tableau. Ce qui fait que le public accepte et apprécie ces moments purgatoires est que, contrairement aux films d'horreur classiques, Ari Aster ne cherche pas à nous faire peur avec du gore, des sursauts, de la pénombre. S'il y a du sang, il est relié avec une action sacrée. Il a décidé de mettre un projecteur sur la mort, afin de l'accepter et de se mettre à la place des personnages, « *ces personnages torturés, en pleine catharsis.* » comme le dit Regnard.

31. Samuel REGNARD. *Critique de Midsommar (Film, 2019) - CinéSéries*. 2020. URL : <https://www.cineserie.com/critiques/31-juillet-midsommar-cauchemar-champetre-2675878/> (visité le 25/11/2020).



Mais *Midsommar* est principalement un film sur la rupture. Ou plutôt, sur comment se séparer et comment y prendre du plaisir. Ari Aster a écrit ce film alors qu'il était en pleine rupture. L'écriture a alors été pour lui une sorte de thérapie. Et le film en est ressortit alors pour lui comme un moyen de taire ses angoisses en mettant de lui dans Dani. Il a donc réussi à faire le deuil de sa relation en permettant l'effet cathartique de se processus. Et nous aide à faire de même en nous mettant chacun à la place de ce personnage.

Au cours du film nous allons assister au processus de rupture du couple de Dani et Christian. Au fil des épreuves qu'ils vont traverser, les deux vont de plus en plus s'éloigner à cause de leur différentes manières de supporter ces épreuves. Dani va trouver avec la communauté le support que Christian n'a jamais réussi à lui donner. C'est dans le processus de devenir reine du festival, May Queen en anglais, que Dani va trouver ce support. Les femmes du festival vont l'encourager à se libérer, notamment en prenant des drogues, et à dévoiler sa véritable force en l'éloignant petit à petit de Christian, qui agissait comme un frein. Cette rupture sera moins douloureuse pour Dani, car elle sera partagée avec les femmes et inévitablement avec nous, spectateur, puisque Ari Aster nous donne à habiter ce personnage. En effet après que Dani ait découvert l'infidélité de Christian durant le rite de reproduction, nous allons nous retrouver plongé dans un amas de femmes hurlant en cœur avec Dani. Ce cris purificateur va être cathartique pour elle, cette dernière étant bouleversée par ce qu'elle vient de témoigner, mais aussi pour nous spectateur. La séparation va être vue comme un soulagement et un accomplisse-

ment. Dani arrive à se libérer de la cage créée par son couple. Comme Ari Aster va confier au *Washington Post* dans un article de Sonia RAO³² : « *il [Christian] est l'antagoniste et, ultimement, un obstacle à Dani dans la mesure, vous savez, d'atteindre ce qu'elle a besoin et trouver en quelque sorte la paix.* ». Mais c'est à la fin du film et du festival, dans le récit, que va se produire le dernier et plus grandiose sacrifice qui va marquer la rupture totale entre Dani et Christian.



La cérémonie de fin consiste à sacrifier plusieurs personnes dans un grand temple sacré, dont un choisi particulièrement par la Reine de Mai. Le temple va être enflammé. Cette cérémonie va permettre aux festivaliers de libérer toutes leurs souffrances en partageant la douleur de ceux qui brûlent. Elle va avoir un effet cathartique pour eux car il vont pouvoir exprimer leurs propres douleurs en se déchaînant et criant face à ce spectacle horrifique et pourtant majestueux. Dani, alors couronnée Reine de Mai, va choisir Christian comme sacrifice principal du temple. Elle va être d'abord bouleversée en voyant son ex-copain brûler en imitant les autres et en criant mais petit à petit va se mettre à ressentir un soulagement. Ari Aster nous partage ce sentiment à l'aide d'un gros plan de face sur le visage de Dani, souriante et fière, avec un fondu enchaîné sur le temple qui s'écroule. Elle à réussie à prendre sa revanche et nous sommes de son côté.

32. Sonia RAO. « The horrifying 'Midsommar' is a breakup movie, according to director Ari Aster ». en-US. Dans : *Washington Post* (juil. 2019). URL : <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/07/11/horrifying-midsommar-is-breakup-movie-according-director-ari-aster/> (visité le 25/11/2020).



Au final c'est un film aux pouvoirs cathartiques qui se concentre principalement sur la libération de la femme face à la dominante masculine. Christian est dépeint comme l'archétype de l'homme américain qui représente aussi la religion et fait figure d'homme sacré. Le nom du personnage nous le confirme. Nous partageons avec Dani par le pouvoir de la catharsis « *l'évolution de la féminité ; de la perdition à l'ascension, l'émancipation* » de la femme, comme le dit Samuel Regnard dans cette citation.

Sidonie Pinaud

CINÉMA

Le Cinéma Sud-Coréen : La Catharsis d'une société.

La Catharsis se définit par le fait de concrétiser les sentiments refouler. Dans domaine du Cinéma cette concrétisation peut se produire d'une manière artistique propre au cinéma dans le but d'un élément scénaristique, d'une évolution de personnage et de l'expression d'un auteur envers le spectateur. La Corée du Sud est un pays au passé et à l'actualité controversé. Un de leur proverbe nationale dit ³³

Quand les baleines se battent, les crevettes ont leurs dos brisés.

Cela exprime que le *Pays du matin calme* a souvent souffert de ses voisins. Cette frustration fait partie intégrante de la culture coréenne et se ressent

33. *Quand les baleines se battent, les crevettes ont le dos brisé.* URL : <https://www.quotheque.exionnaire.com/proverbe-quand-les-baleines-se-battent-les-crevettes-ont-le-dos-brise-1456> (visité le 25/11/2020).

à travers les œuvres de ses artistes. Depuis 1987, le pays a tourné le dos à plusieurs générations de dictature depuis la guerre de Corée. Ce changement de régime en faveur de la démocratie leurs ont ainsi permis d'avoir accès ,entre autres, à la liberté d'expressions et artistique. Le style contemporain du cinéma coréen réside dans un certain mélange entre la comédie noire, le drame burlesque et surtout le mélodrame. Le fait de montré l'aspect comique de la mort, les histoires de personnages cherchant à s'émanciper d'un pouvoir écrasant par des moyens peu orthodoxes et recevoir à la fin du film un châtiement présenté de manière quasi-divine. Née en 1919 sous l'occupation japonaise, cette culture s'est développée au cour du temp et a aujourd'hui pour héritié , entre autres : Kang Je-gyu, Park Chan-wook et Bong Joon-ho.

Suite à la Seconde Guerre mondiale, la Corée est divisée en deux. Au fil du temps les divergences militaires et idéologiques entre le Nord et le Sud ont conduit à la création d'un véritable fossé entre les deux parties de la péninsule. Cette coexistence avec leurs frères du Nord, les coréens du Sud la vivent, non sans une quelconque inquiétude ; notamment dû au fait que la Corée du Nord est une dictature autocratique fermé sur le monde et disposant de ressources d'armements nucléaires. Le cinéma est un des moyens de divertissements les plus productifs en Corée. Cependant il connu un véritable essor en 1999 avec le film *Shiri* de Kang Je-gyu . Ce thriller policier met en scène deux agents des services secrets intérieurs du Sud enquêtants sur une série d'attentats terroristes à Séoul, perpétrés par un groupe d'activistes du Nord, visant à déclencher une guerre en assassinant les dirigeants des deux corées lors d'un évènement diplomatique. Ses attentats se produisent par le biais d'une molécule rouge qui, exposée à forte température, produit une gigantesque explosion. Ainsi, le désir refoulé des Nord-coréens à travers ce film, est une colère incandescente, aux couleurs de leurs communisme nationale, et une volonté de réunifier la péninsule par la violence. L'ac-

tualité prend déjà place dans cette fiction par une intrigue sous toile de fond politique, mais s'envenime encore par le personnage principale qui découvrent que sa femme, avec qui il menait une vie prospère, est une taupe infiltré au service du Nord, et qu'il sont tout les deux anéantis par leurs devoirs et leurs amours respectifs. De même lorsque le chef des activistes exprime sa rancœur envers le Sud, il accuse ses habitants de manger et de consommer de manière abusive, alors que les citoyens du Nord meurent tous de faim et vivent dans la misère. Ainsi, ce film exprime la crainte d'un conflit nationale, la difficulté des sentiments et de l'entente entre les deux camps à prospérer et enfin la cause de tous ses maux à travers les différences de régimes.

Car si la Corée du nord est controversée à travers le monde en raison de son régime communiste et totalitaire, le Sud quant à lui se montre pro-capitaliste. Car suite aux événements de la guerre de Corée expliqué dans cette vidéo de la chaîne youtube³⁴ : la division du pays en deux par le *38e de parallèles* tracer par l'armée américaine et les conflits qui s'en sont suivies, la partie Sud du pays est sous occupation américaine. Sous prétexte de sécurité nationale, le pays est alors obligés d'adopter une politique de régime commerciale et hiérarchique en faveur de celle des Etats-Unis. Ont ressent cette frustration d'être mis à l'ombre dans le chef-d'œuvre de Park Chan-wook, *Old Boy*. Ce film, comme décrit dans la chronique³⁵ met en scène un homme banal, Oh Dae-su, qui se fait un jour, sans raison, enlevé et emprisonné dans une chambre sans fenêtre et pour seule vue sur le monde, une télévision. Pendant des années va grandir en lui un complexe d'existence, s'exprimant par des pulsions parfois meurtrières envers ses geôliers lorsqu'il les retrouvera lors d'une scène filmée en vue de profil où le personnage principale les affronte avec un marteau dans un couloir.

34. *Cinéma Sud-Coréen : La Naissance d'une Nation - Focus E03 - YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=PN91eEVf5ng> (visité le 24/11/2020).

35. *Old Boy - L'histoire du cinéma coréen retracée - YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0fzx8L6qh7Q> (visité le 24/11/2020).

Ainsi par ce film, le personnage principale à l'image du réalisateur, exprime haut et fort : « J'existe ! ». Message destiné, bien sûr aux spectateurs, mais surtout dénonçant une oppression écrasante de la part des Américains. Cette seconde coexistence est plus directement exprimé dans *The Host* par Bong Joon-ho. Ce film s'ouvre dans un laboratoire de l'armée américaine en plein Séoul. Un scientifique américain demande à son assistant coréen de jeter un produit chimique dans le lavabo relié au fleuve Han de Séoul. Cette action a pour effets de produire un monstre, version coréenne de celui du Loch-Ness, vivant des déchets jetés dans le fleuve et semant la terreur dans la ville. Durant le film on suit une famille séoulitaine à la recherche de leur benjamine enlevée par la créature. Cependant la plus grande menace de ce film ne semble pas être uniquement la créature ou la ville dévastée, mais l'armée américaine. Contrôlant les médias coréens, faisant croire à une pandémie causée par le monstre, privilégiant les soldats américains, traitant les civils coréens comme du bétail, répandant du gaz toxique en pleine agglomération. Ce film est ainsi une dénonciation des traitements que l'armée américaine fait subir à la péninsule depuis plus de 60 ans. Lors de la guerre de Corée les américains ont largués des armes chimiques dans le sud du pays, les ravages causés par le composant d'agent orange continue encore aujourd'hui de contaminer les civils. De plus le fabricant de ses armes chimiques *Monsanto* s'est reconvertit dans les produits destinés à l'agriculture. La justice coréenne lutte encore en faveur des vétérans contre l'entreprise.

Le cinéma du Matin Calme concrétise ainsi les émotions refoulées de la population, véritable miroir dans lequel se reflètent la frustration, le désespoir, les pulsions et la volonté qui ont été provoqués par les maux qui ont ravagés le pays à travers son Histoire. Mais si ces films dénoncent, ils invitent aussi à accepter. Le héros de *Old Boy* n'a plus que la vengeance comme finalité, à la fin il faillit d'être consumé en voyant les horreurs que sont aveuglement et sa haine ont causés. Il subit alors

une hypnose, pour accepter ses erreurs, sa détention et tenté de commencé une vie nouvelle. A la fin de *Shiri*, l'agent doit accepter que les Nord-coréens sont ses semblables, aux méthodes violente mais aux ambitions humaines. Enfin la dernière scène de *The Host* ; après la mort du monstre ; montre la petite famille séoulienne dans leur commerce sous la neige, écoutants les discours médiatique des américains, puis éteignant la télé afin de prendre leurs repas dans le calme. Ainsi accepter l'occupation sans y prêter attention afin de vivre prospère et en paix. La Catharsis de ce pays ,d'après son cinéma, est d'abord montré dans le désir de faire payer les responsables des malheurs causés, et finalement par l'acceptation de la vie et de ces malheurs. En plus simple on pourrait dire une Catharsis de la rédemption après la violence.

Tom Jean

MUSIQUE

Catharsis : La musique comme purgatoire.

Introduction.

S'il y a un art qui est marqué par la catharsis, c'est bien la musique. En effet, celle-ci est omniprésente et notamment dans le rap francophone et nous allons voir cela avec quatre musiques de différents rappeurs. **Notre liste est constituée de :**



— *La Peur de l'Échec*, d'Orelsan



— *Autre part* de Bigflo et Oli



— *Dieu ne ment jamais* et *William* de Damso

A travers ces cinq musiques, leurs textes et le vécu de leurs rappeurs nous allons démontrer que comme catharsis, les rappeurs ont la musique comme purgatoire.

La dépression.

« J'ai peur de jamais finir mon album, j'ai plus d'inspi', de toute façon j'ai plus envie de devenir chanteur, j'ai plus quinze piges ». C'est ainsi que débute la musique *La Peur de l'Échec* d'Orelsan. Dans le début du morceau Orelsan évoque justement cette peur de l'échec. En fait, il n'a pas plus peur de ne jamais finir son album que de le finir, ce dont il a vraiment peur c'est de sortir son album. Puisque sortir un album peut le conduire à la célébrité (sachant qu'à cette époque il est déjà plutôt célèbre) et Orelsan a peur de la célébrité comme il le dit dans la suite du même morceau.

« La célébrité me fait peur, j'ai peur de me griller les ailes à vouloir briller sous les projecteurs ». Il évoque la peur d'échouer en tant qu'artiste, de se donner à fond dans son travail et finalement de ne pas arriver à ses fins. Selon moi, il a aussi peur de ce qu'il va devenir à cause de la célébrité qui va forcément influencer sa vie.

« Au fond j'm'en bat pas les couilles de c'que disent les gens, j'me perds entre ce qu'ils attendent de moi et c'que je suis vraiment ». Cette fois-ci, il évoque la peur du regard des autres, la peur de décevoir les autres. Il y a comme un devoir d'adaptation par rapport à la société pour paraître « normal ». Cette peur du regard des autres, nous l'approfondirons lors de notre analyse de la chanson *Autre part* des deux frères Bigflo et Oli. Pour revenir à Orelsan, puisqu'il a peur de l'avenir qui est incertain, peur de grandir et de souffrir, il ne peut donc pas être heureux. Il se complait alors dans la noirceur pour se sentir mieux dans le mal.

« J'ai peur de la dépression, j'ai peur de l'avenir et de ses déceptions, plus j'grandis, plus le temps passe et plus je suis déçu, sous l'emprise de l'angoisse des futures blessures », « je m'enivre de négativité et j'me sens vivre », « j'me sens tellement bien dans la noirceur, je me sens dans mon élément ».

Mais Orelsan ne peut pas vivre indéfiniment dans la noirceur puisque cela le détruit, il songe donc au suicide pour en finir avec tout ces problèmes. Dans le morceau il y a de nombreuses phases dépressives qui font bien évidemment penser au suicide et à la catharsis :

« Pourtant j'me sens triste tout le temps, j'me sens vide », « J'ai comme envie d'sauter dans le vide, d'me passer la corde au cou, d'me noyer, de m'entailler les veines du coude au poignet, j'ai comme envie de d'me mettre une balle dans le crâne, mais je n'ai pas de flingue, regarde-moi dans les yeux tu comprendras que j'suis qu'un baltringue ».

Ce dernier track *La Peur de l'Echec* de son premier album *Perdu d'avance* nous montre un jeune homme devant faire face au regard des autres, à la célébrité et tout ce que cela comporte lui « tomber » dessus.

Cette notion du suicide a aussi été exploitée dans la chanson *Autre part* de Bigflo et Oli et nous allons analyser cela tout de suite. Bigflo dans tout le premier couplet évoque le suicide (son envie d'aller « autre part »).

« Je voudrais qu'on arrête de me parler d'avenir, il fait si peur, il fait si froid dans ma tête la nuit ». Nous pouvons aussi noter que Bigflo tout comme Orelsan redoute l'avenir et ne veut plus en entendre parler puisque selon lui il n'a aucun avenir possible ou plutôt il n'est pas sûr de vouloir savoir ce que lui réserve l'avenir comme il l'exprime dans la phrase : « le futur c'est un mur qu'il faut briser à mains nues, mais je suis même plus sûr de vouloir voir ce qui se passe derrière ».

Alors il sombre dans la dépression et pense au suicide pour arrêter sa souffrance :

« J'ai des aiguilles dans le coeur, s'il s'arrêtait de battre ça ferait moins mal, la tête dans la baignoire j'entends une voix qui chuchote : " rejoins-moi " », « on est tous en sursis, la fin est la même pour tout le monde, je prendrai juste un raccourci ». **Ici le raccourci est une métaphore du suicide.**

Un des aspects qui le fait souffrir et qu'il évoque plus qu'Orelsan c'est les autres et notamment les gens de son âge c'est-à-dire les adolescents et toute cette superficialité qui les englobe : « J'veux pas de vos vies inintéressantes et artificielles », « les gens de mon âge sont ridicules mais ce n'est pas de leur faute, on ne grandit pas, on remplace juste la cour de récré par une autre ».

Oli lui répond dans le second couplet et le reconforte. Cette musique c'est un dialogue entre deux frères. Un qui pense au suicide car il est en dépression et l'autre qui l'empêche de commettre l'irréparable en étant présent pour son frère. Oli lui rappelle qu'il est là pour lui, et qu'ils vont surmonter cela ensemble.

« Et je connais tout tes doutes, on a fait une partie de la route ensemble, si tu m'écoutes je voudrais qu'un jour tu puisses m'entendre », « nos rêves d'enfants méritent vraiment de prendre de l'âge, on ira prendre le large et je t'aimerai comme tu les as détestés, mais si tu t'en vas j'ai plus de raison de rester ».

Ici c'est une vraie déclaration d'amour de la part de son petit frère. Cependant, ici Bigflo a eu de la

chance si je puis dire puisqu'il avait son frère pour le soutenir et l'empêcher de passer à l'acte mais comment cela se passe quand on n'a personne pour nous accompagner dans une période aussi difficile que la dépression. C'est ce que nous allons voir dans notre troisième partie.

Les « remèdes ».

Damso est un rappeur belge avec des paroles souvent très provocatrices. Dans sa discographie, il fait souvent référence aux femmes comme partenaires sexuelles, à la drogue, à l'alcool. Et cela est finalement logique puisque tout cela se sont ses « remèdes » contre la dépression. Cela est bien représenté dans *William* à travers de nombreuses phrases :

« Sur instagram je reçois des nues et des numéros », « je suis fatigué, il est trois heures du mat', un 14 décembre, j'écris ce texte avec un cognac, des clopes et des cendres ».

Lui aussi dans cette musique a des envies suicidaires : « Je supplie la vie de partir quand ça va très mal, je prie la nuit, souffre le martyr en attente d'un signal ».

Et il se sert de ces « remèdes » pour oublier tant que possible à quel point il est triste.

Damso ne croit pas en l'Homme (« le genre masculin je m'en méfie »), il pense que c'est un être mauvais, il ne peut donc se tourner que vers la religion d'où la musique *Dieu ne ment jamais* ou le titre représente bien cela.

Contrairement à l'Homme, Dieu ne peut pas mentir et est le vrai guide que doit suivre Damso.

Cependant, encore une fois la religion n'est qu'un « remède » pour le rappeur belge.

Pourtant, selon moi le meilleur remède qu'à trouvé Damso et qui lui sert de catharsis, c'est la musique. Et cela il l'exprime clairement dans *Dieu ne ment jamais*.

« Très loin des maisons de disques mais près de mon public avisé, très loin des ventes et des chiffres mais près de la musicalité », « j'ai qu'un seul amour c'est la chanson, solitaire je n'ai pas besoin d'atten-

tion ».

Ces paroles de Damso nous amènent à notre conclusion.

Conclusion : la musique comme purgatoire ?

Les artistes se servent de la musique pour expulser leurs pensées noires et évoquer leurs dépressions. Cependant, paradoxalement cette tristesse et cette noirceur nourrissent leur musique, leur art et leur sert d'inspiration. Oui, la musique est un purgatoire pour les rappeurs, c'est leur meilleur remède. C'est leur catharsis.

Bibliographie :

- Pfeiffer et Alexis, « Deux ans après, quel regard sur »Lithopédion" de Damso?, Interlude, <https://intrld.com/deux-ans-apres-quel-regard-sur-lithopedion-de-damso/>
- Avril et Alexia, « Six punchlines d'Ip-séité expliquées par Damso », Interlude, <https://intrld.com/six-punchlines-dipseite-expliquees-par-damso/>
- Noto et Justin, « William contre Damso, le combat des âmes tourmentées du »Lithopédion"", Interlude, <https://intrld.com/william-contre-damso-le-combat-des-ames-tourmentees-du-lithopedion/>

Dorian Marty

JEU VIDÉO

Le jeu vidéo : thérapie cathartique.

Dans sa première définition, Aristote décrit la catharsis comme la purification et la libération des passions du spectateur dans le théâtre dramatique. Aujourd'hui, il est communément accepté qu'elle est présente dans de nombreuses formes d'art tel que le cinéma, la peinture ou encore la musique. Cependant, lorsque cette idée de catharsis touche d'autres médias tels que le jeu vidéo, dont la légitimité artistique attise encore de longs et nombreux débats, elle peut paraître plus floue, plus difficile à définir.

Jeu vidéo et santé mentale

Souvent, lorsqu'on aborde le sujet du jeu vidéo et de la catharsis, la première chose qui nous vient à l'esprit, c'est la violence : on extériorise nos pulsions émotionnelles en brisant des crânes à grands coups de *glory kills* dans *Doom Eternal* (2020, id Software), en étant l'architecte d'impressionnants accidents de la route dans *Burnout Paradise* (2008, Electronic Arts) ou encore en détruisant librement d'entières civilisations dans *Stellaris* (2020, Paradox Interactive).

Mais réduire le jeu vidéo à cela reviendrait à grandement discréditer les effets bénéfiques de ce dernier sur l'état mental du joueur, la réalité est en effet bien plus complexe. Par exemple, une étude menée sur 918 participants par le département de la culture digitale de l'université de Konkuk en Corée du Sud, révèle des résultats intrigants³⁶ :

Fait intéressant, nos résultats indiquent qu'en présence de dépression et de solitude, l'agressivité du joueur peut être réduite grâce à l'activité vidéo ludique. En d'autres termes, les joueurs avec un niveau de dépression élevé peuvent améliorer leur humeur dépressive via la pratique de leur jeu préféré.

Dans un monde où le jeu vidéo a très souvent été pointé du doigt vis-à-vis de la violence qu'il dépeint et maintes fois mis en cause dans le déroulement d'événements brutaux comme par exemple lors de la fusillade de Columbine aux États-Unis en 1999³⁷ ou encore plus récemment avec les événements de Jacksonville en 2018,³⁸ les résultats de cette étude

36. Hye Rim LEE et al. « Therapeutic Aspects in the Gaming World : Moderating Role of Therapeutic Catharsis Seeking on Gamer Aggression ». en. Dans : *Proceedings of Researchfora 14th International Conference Hamburg, Germany* (2018), p. 2-7. (Visité le 27/10/2020).

37. Nick WADHAMS. *Columbine lawsuit over video games dismissed*. 2002. URL : <https://web.archive.org/web/20060428142549/http://www.thedailycamera.com/shooting/2002/05lcolu.html> (visité le 27/10/2020).

38. Lloyd CHÉRY. *Jacksonville : le monde du jeu vidéo, cible d'une fusillade de masse*. fr. Août 2018. URL : https://www.lepoint.fr/monde/jacksonville-le-monde-du-jeu-video-cible-d-une-fusillade-de-masse-27-08-2018-2246172_24.php (visité le 27/10/2020).

interviennent comme un pied de nez à la presse alarmiste et ses incessants raccourcis entre jeux vidéo et violence : les jeux vidéos ne sont pas qu'un déchaînement de violence bête et excessive, ils sont aussi un espoir pour les joueurs souffrant de dépression. Là se trouve le réel intérêt cathartique du jeu vidéo.

L'activité vidéo-ludique pourrait ainsi libérer les maux de certains joueurs. Isabela Granic, Adam Lobel et Rutger C. M. E. Engels de l'université Radboud de Nimègue aux Pays-Bas écrivent d'ailleurs dans un article paru dans le numéro de Janvier 2014 d'*American Psychologist*³⁹ :

Après avoir rassemblé les résultats de la recherche sur les avantages de la pratique du jeu vidéo, nous sommes devenus particulièrement inspiré par le potentiel que ces jeux détiennent pour des interventions qui favorisent le bien-être, y compris la prévention et le traitement des problèmes de santé mentale chez les jeunes.

Les jeux vidéo ont donc des propriétés prometteuses concernant leur intérêt thérapeutique. En effet, de plus en plus de recherches sont d'ailleurs menées sur leur réelle capacités et même si les chercheurs restent dans leur globalité favorable à l'expérimentation et mettent couramment en évidence dans leur conclusions leur potentiel souvent négligé, ils soulignent tout de même de manière générale plusieurs choses :

- L'humain ne doit pas être remplacé par le jeu vidéo lors de la thérapie, mais doit l'accompagner et lui être complémentaire.
- Le caractère hétéroclite des jeux vidéo les rend difficile à étudier, il y a en effet énormément de variantes possibles⁴⁰ rendant les études laborieuses.

39. Isabela GRANIC, Adam LOBEL et Rutger C. M. E. ENGELS. « The Benefits of Playing Video Games ». Dans : *American Psychologist* 69.1 (2014). Place : US Publisher : American Psychological Association, p. 66-78. DOI : 10.1037/a0034857. (Visité le 27/10/2020).

40. Il y a effectivement un très grand nombre de genres de jeu vidéo : jeux de tir à la première personne (FPS), stratégie en temps réel (STR ou RTS), jeux en ligne massivement multijoueur (MMO), jeux de rôle (RPG), etc.

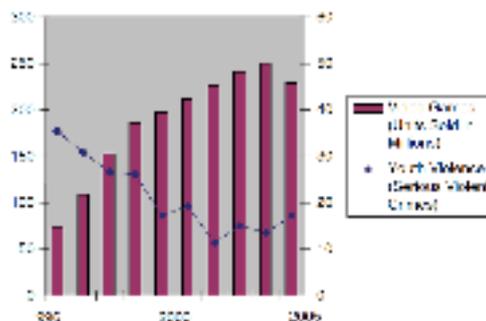
— On note une préférence chez les chercheurs à utiliser plutôt les *Serious Games*.⁴¹

Jeu vidéo, violence et médias

Malheureusement, en dépit de nombreuses études prouvant le contraire, le jeu vidéo continue malgré tout d’avoir mauvaise presse à cause notamment, des médias pessimistes, ce qui contribue à l’ostraciser, et donc à faire de lui un sujet de recherche plus en retrait que les autres.

Dans une étude du journal *Crime & Delinquency* réalisée, entre autres, par Christopher Ferguson, un psychologue américain célèbre pour être un fervent critique du lien entre violence et jeu vidéo⁴² et menée sur 1 245 collégiens des États-Unis de 12 à 14 ans, on peut lire la conclusion suivante⁴³ :

Les résultats de la présente étude ne soutiennent pas la croyance sociale courante selon laquelle l’exposition aux jeux vidéo violents constitue un risque important pour la santé publique de la population générale des mineurs. Ces analyses ont trouvé peu de preuves pour soutenir l’affirmation selon laquelle jouer à des jeux vidéo violents est un indicateur utile de la délinquance chez les jeunes.



Graphique représentant le manque de corrélation entre crimes violents chez les jeunes (en bleu), et jeux vidéos vendus, en million d’unités (en violet).⁴⁴

Même si les stéréotypes sur les jeux vidéo ont la vie dure, les études effectuées sur ce sujet comme celle de Christopher Ferguson⁴⁵ nous démontrent bien le manque de lien direct entre jeu vidéo et violence. Le fait que le jeu vidéo **puisse** être un exutoire violent, ne veut pas forcément dire qu’il **rend** violent.

Dans le jeu vidéo, la catharsis ne s’opère pas uniquement par le biais de la violence. Elle peut s’opérer par la construction et la création comme dans *Minecraft* (2011, Mojang Studios) ou *Terraria* (2011, Re-Logic), par des choix stratégiques comme dans *Sid Meier’s Civilization VI* (2016, Firaxis Games) ou *Crusader Kings III* (2020, Paradox Interactive). Il y a donc de nombreuses façons de libérer ses passions dans le jeu vidéo, sans passer forcément par la violence.⁴⁶

Un avenir prometteur

Avec l’arrivée d’une réalité virtuelle toujours plus accessible aux joueurs,⁴⁷ les chercheurs eux aussi s’intéressent à l’intérêt thérapeutique de cette avancée technologique pour en tirer parti au maximum.

41. Des applications informatiques qui ont pour visée un domaine sérieux (pédagogique, médical, informatif, etc.) tout en ayant une finalité ludique plutôt que les jeux vidéo « grand public » qui ne sont pas développés à la base pour des applications thérapeutiques.

42. Cory LANCASTER. *Chris Ferguson and the Myth of Video Game Violence*. en-US. Août 2019. URL : <https://www.stetson.edu/today/2019/08/chris-ferguson-and-the-myth-of-video-game-violence/> (visité le 27/10/2020).

43. Christopher J. FERGUSON et al. « Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency : A Multivariate Analysis of Effects ». en. Dans : *Crime & Delinquency* 60.5 (août 2014). Publisher : SAGE Publications Inc, p. 764-784. DOI : 10.1177/0011128710362201. URL : <https://doi.org/10.1177/0011128710362201> (visité le 27/10/2020).

44. Ibid.

45. Ibid.

46. Jeremy SUTTON. *Minecraft Does Good Things for Your Brain*. en. Mar. 2020. URL : <https://elemental.medium.com/minecraft-does-good-things-for-your-brain-6add8123153f> (visité le 27/10/2020).

47. Harry BAKER. *WalkinVR SteamVR Utility Adds Accessibility Options To PC VR*. en-US. VR. Section : VR Games. 2020. URL : <https://uploadvr.com/steamvr-walkinvr-accessibility/> (visité le 27/10/2020).



Le Valve Index : un casque de réalité virtuelle permettant des interactions naturelles grâce à des manettes bardées de capteurs tactiles permettant le suivi des doigts. (Source : Valve Software)

On peut ainsi lire dans la *Harvard Review of Psychiatry*, une conclusion d'étude très intéressante concernant l'utilisation de la réalité virtuelle sur les troubles de l'anxiété⁴⁸ :

La réalité virtuelle est apparue comme un outil viable pour aider dans un certain nombre de troubles différents, avec les preuves les plus solides concernant une utilisation dans la thérapie d'exposition pour les patients souffrant de troubles anxieux.

[...]

Dans l'ensemble, les méta-analyses ont indiqué que la réalité virtuelle est un outil efficace, qui se compare favorablement aux conditions de comparaison et a des effets durables qui se généralisent au monde réel.

L'avenir s'annonce donc intéressant pour ce domaine de recherche avec en particulier la démocratisation de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée et des nouvelles technologies d'immersion qui plongent le joueur toujours de plus en plus dans un autre monde, favorisant les stimuli d'ordre visuel, auditifs et même tactiles et qui permettront donc de nouvelles voies explorables pour les patients et leur thérapeutes.

Un média à ne pas sous-estimer

48. Jessica L. MAPLES-KELLER et al. « The Use of Virtual Reality Technology in the Treatment of Anxiety and Other Psychiatric Disorders ». eng. Dans : *Harvard Review of Psychiatry* 25.3 (mai 2017), p. 103-113. DOI : 10.1097/HRP.000000000000138. (Visité le 27/10/2020).

En conclusion, le jeu vidéo peut sembler de prime abord n'être qu'un moyen de divertissement, cependant, il est en réalité bien plus que ça. Il intéresse énormément les chercheurs qui mènent de plus en plus d'études concernant ses bienfaits thérapeutiques et il a su évoluer et se diversifier pour toucher des sujets bien plus complexes. Par exemple avec le jeu *Depression Quest*, qui vise à montrer aux personnes qui souffrent de dépression qu'elles ne sont pas seules vis-à-vis de leur maladie ainsi qu'à illustrer aux autres toute la profondeur de cette affection et ce qu'elle peut faire à quelqu'un.⁴⁹

Même si le jeu vidéo est encore souvent affublé d'une image médiocre par les médias, nous ne devons pas sous-estimer son importance pour l'avenir, non seulement du divertissement, mais aussi pour celui de la thérapie et de la recherche.

Théo Ledoux

49. Jean-Michel BERTHIAUME. *Depression Quest, par Quinn, Zoe et Patrick Lindsey*. fr. Mai 2016. URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/depression-quest> (visité le 27/10/2020).

Références

- ABRÉACTION : Définition de ABRÉACTION.*
URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/abr%C3%A9action> (visité le 24/11/2020).
- ARISTOTE. *La Poétique*. 1858^e éd. Paris : Librairie philosophique de Ladrance.
- BAKER, Harry. *WalkinVR SteamVR Utility Adds Accessibility Options To PC VR*. en-US. VR. Section : VR Games. 2020. URL : <https://uploadvr.com/steamvr-walkinvr-accessibility/> (visité le 27/10/2020).
- BARBARA CASSIN, JACQUELINE LICHTENSTEIN, ELISABETE THAMER. *catharsis [grec]*. 2019. URL : https://vep.lerobert.com/Pages_HTML/CATHARSIS.HTM.
- BERTHIAUME, Jean-Michel. *Depression Quest, par Quinn, Zoe et Patrick Lindsey*. fr. Mai 2016. URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/depression-quest> (visité le 27/10/2020).
- BOILEAU, Nicolas. *L'Art poétique*. 1881^{re} éd. Paris : Librairie Hachette et Cie, 1674.
- CHÂTELET, Isabelle. « La fortune de la catharsis chez Freud ». fr. Dans : *Champ psychosomatique* no 41.1 (2006). Publisher : L'Esprit du temps, p. 29-38. URL : <https://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2006-1-page-29.htm>.
- CHÉRY, Lloyd. *Jacksonville : le monde du jeu vidéo, cible d'une fusillade de masse*. fr. Août 2018. URL : https://www.lepoint.fr/monde/jacksonville-le-monde-du-jeu-video-cible-d-une-fusillade-de-masse-27-08-2018-2246172_24.php (visité le 27/10/2020).
- Cinéma Sud-Coréen : La Naissance d'une Nation - Focus E03 - YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=PN91eEVf5ng> (visité le 24/11/2020).
- FERGUSON, Christopher J. et al. « Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency : A Multivariate Analysis of Effects ». en. Dans : *Crime & Delinquency* 60.5 (août 2014). Publisher : SAGE Publications Inc, p. 764-784. DOI : 10.1177/0011128710362201. URL : <https://doi.org/10.1177/0011128710362201> (visité le 27/10/2020).
- GRANIC, Isabela, Adam LOBEL et Rutger C. M. E. ENGELS. « The Benefits of Playing Video Games ». Dans : *American Psychologist* 69.1 (2014). Place : US Publisher : American Psychological Association, p. 66-78. DOI : 10.1037/a0034857. (Visité le 27/10/2020).
- HORTON, H. Perry. *A Crisis of Chrysalis : The Runway Scene in The Neon Demon*. en-US. Juin 2017. URL : <https://filmschoolrejects.com/crisis-chrysalis-runway-scene-neon-demon/> (visité le 25/11/2020).
- LANCASTER, Cory. *Chris Ferguson and the Myth of Video Game Violence*. en-US. Août 2019. URL : <https://www.stetson.edu/today/2019/08/chris-ferguson-and-the-myth-of-video-game-violence/> (visité le 27/10/2020).
- LEE, Hye Rim et al. « Therapeutic Aspects in the Gaming World : Moderating Role of Therapeutic Catharsis Seeking on Gamer Aggression ». en. Dans : *Proceedings of Researchfora 14th International Conference Hamburg, Germany* (2018), p. 2-7. (Visité le 27/10/2020).
- LICHTENSTEIN, Jacqueline. *catharsis : D'Aristote à Corneille et retour*. 2019. URL : [https://vep.lerobert.com/Pages_HTML/\\$CATHARSIS1.HTM](https://vep.lerobert.com/Pages_HTML/$CATHARSIS1.HTM).
- MAPLES-KELLER, Jessica L. et al. « The Use of Virtual Reality Technology in the Treatment of Anxiety and Other Psychiatric Disorders ». eng. Dans : *Harvard Review of Psychiatry* 25.3 (mai 2017), p. 103-113. DOI : 10.1097/HRP.000000000000138. (Visité le 27/10/2020).
- NAUGRETTE, Catherine. « De la catharsis au cathartique : le devenir d'une notion esthétique ». fr. Dans : *Tangence* 88 (2008). Publisher : Tangence, p. 77-89. DOI : <https://doi.org/10.7202/029754ar>. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029754ar/> (visité le 26/11/2020).

- NAYMAN, Adam. *The Neon Demon*. en-US. URL : <https://www.cineaste.com/fall2016/neon-demon> (visité le 25/11/2020).
- Old Boy - L'histoire du cinéma coréen retracée - YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0fzx8L6qh7Q> (visité le 24/11/2020).
- PURGATION : Définition de PURGATION*. 2012. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/purgation>.
- Quand les baleines se battent, les crevettes ont le dos brisé*. URL : <https://www.quotheque.exionnaire.com/proverbe-quand-les-baleines-se-battent-les-crevettes-ont-le-dos-brise-1456> (visité le 25/11/2020).
- RAO, Sonia. « The horrifying ‘Midsommar’ is a breakup movie, according to director Ari Aster ». en-US. Dans : *Washington Post* (juil. 2019). URL : <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/07/11/horrifying-midsommar-is-breakup-movie-according-director-ari-aster/> (visité le 25/11/2020).
- REBELLATO, Dan. *Sarah Kane in conversation with Dan Rebellato*. 1998. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=EAYfvqN5RVo> (visité le 24/11/2020).
- REGNARD, Samuel. *Critique de Midsommar (Film, 2019) - CinéSéries*. 2020. URL : <https://www.cineserie.com/critiques/31-juillet-midsommar-cauchemar-champetre-2675878/> (visité le 25/11/2020).
- RUSET, Séverine. « La mise à l'épreuve du spectateur dans les dramaturgies anglaises contemporaines ». fr. Dans : *L'Annuaire théâtral* 38 (mai 2010), p. 12-26. DOI : 10.7202/041611ar. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/041611ar> (visité le 24/11/2020).
- SMITH, C. Molly. *Neon Demon : Nicolas Winding Refn talks beauty and death of film's ending EW.com*. URL : <https://ew.com/article/2016/06/30/neon-demon-nicolas-winding-refn-gruesome-ending/> (visité le 25/11/2020).
- SUTTON, Jeremy. *Minecraft Does Good Things for Your Brain*. en. Mar. 2020. URL : <https://elemental.medium.com/minecraft-does-good-things-for-your-brain-6add8123153f> (visité le 27/10/2020).
- WADHAMS, Nick. *Columbine lawsuit over video games dismissed*. 2002. URL : <https://web.archive.org/web/20060428142549/http://www.thedailycamera.com/shooting/2002/05lcolu.html> (visité le 27/10/2020).
- WOLVI128, username. *Analyse et pistes de réflexion Cinérama*. URL : <https://cinerama7art.com/2016/07/19/the-neon-demon-analyse-et-pistes-de-reflexion/> (visité le 25/11/2020).