

## La guerre, cette vieille blessure. Entretien avec Marion Zilio

André-Louis Paré

---

Number 118, Winter 2018

Blessures  
Wounds

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/87374ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Paré, A.-L. (2018). La guerre, cette vieille blessure. Entretien avec Marion Zilio. *Espace*, (118), 54–61.

# La guerre, cette vieille blessure

## Entretien avec Marion Zilio

Par André-Louis Paré



**Thibault Brunet**, *First Person Shooter, Pvt Casey*, 2011. Impression dos bleu, 50 x 50 cm. Avec l'aimable permission de l'artiste et de la Galerie Binome.

**Charlotte Yonga**, Série *Stupid tourisme*, 2017. Avec l'aimable permission de l'artiste. Stupid Tourism, 2009-2016, photographies argentiques ektachromes (diapositives) 24 x 36 cm., couleur, développement croisé. Avec l'aimable permission de l'artiste.

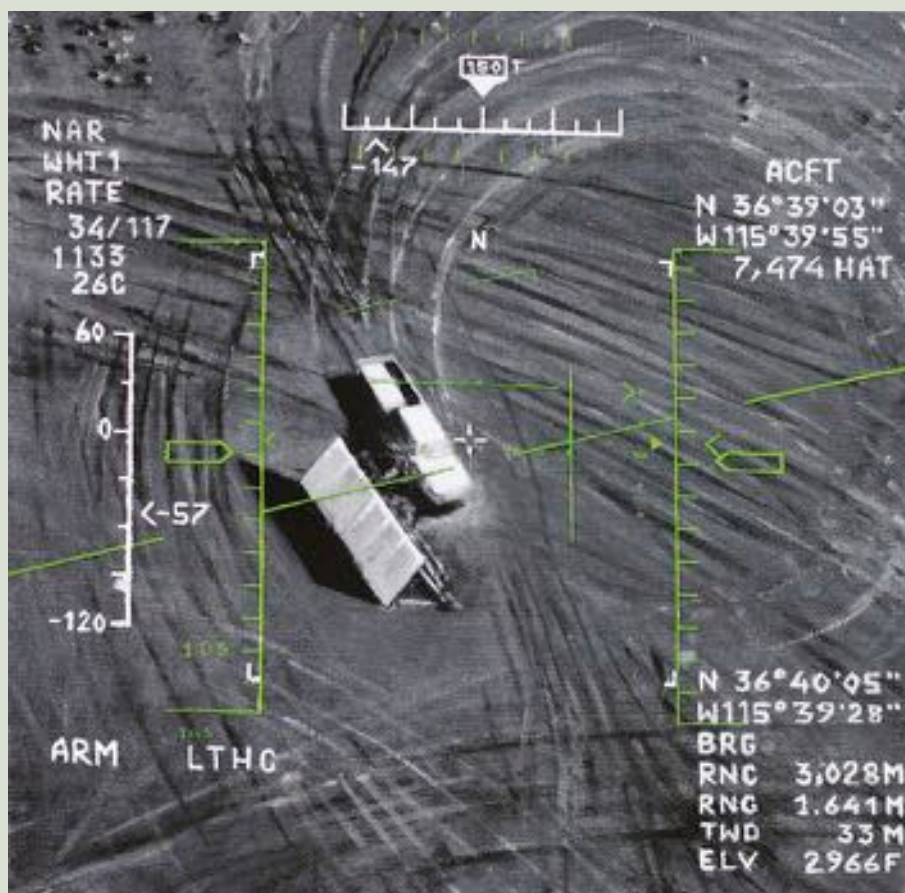
**NEWWAR. IT'S JUST A GAME ?**  
**BANDJOUN STATION**  
**BANDJOUN**  
**EXPOSITION ANNUELLE**

A.-L. P. La guerre, symptôme de nos désunions viscérales, de nos disharmonies sociales, semble être commune à notre humanité. Nous n'arrivons pas à imaginer un monde sans conflits, sans violence, même nos états dits démocratiques n'ont fait qu'en rêver. Bien que naturelle, selon Hobbes, la guerre est aussi un art comme l'a, depuis des siècles, étudiée Sun Tzu. Dans ce projet d'exposition intitulée *Newwar. It's Just a Game ?*, vous avez souhaité, en tant que commissaire, donner à voir la guerre lorsqu'elle se fait à distance, lorsqu'elle se réfléchit à partir des nouvelles technologies. Quelle est l'origine de ce projet ?

M. Z. Lorsque Barthélémy Toguon m'a proposé de monter une exposition à Bandjoun Station<sup>1</sup>, nous avons tous les deux à cœur de développer une réflexion d'ordre géopolitique. J'étais dans son atelier à Paris; une peinture de *The situation Room*, représentant l'équipe de sécurité d'Obama lors du raid contre Oussama ben Laden, trônait négligemment au-dessus d'un canapé. La toile ne ressemblait en rien à ce que l'on connaît de l'artiste. Revenant à ses origines de copiste, Barthélémy était parvenu à traduire les traits des visages d'une manière réaliste, mais incroyablement stylisée. Je redécouvrais la photographie, en même temps que je tombais en adoration devant la toile.

Depuis longtemps, je souhaitais proposer une exposition sur la guerre, mais en l'abordant sous l'angle des infrastructures. Quels sont aujourd'hui les dispositifs techniques et économiques qui en soutiennent l'idéologie ? Si la représentation de la guerre évolue en même temps que ses techniques se complexifient, en quoi Internet, les jeux vidéo ou les drones





Alexandre D'Huy, *Situations 3*, 2016.  
Peinture à l'huile, 57 x 57 cm.  
Avec l'aimable permission de l'artiste.

en redessinent-ils les contours? Je me souviens de mes frères jouant à des jeux vidéo sur leur PC, de ces affiches publicitaires vantant le réalisme de ces jeux « la guerre plus vraie que si vous y étiez » et de ces soldats qui s'entraînent avec des simulateurs reprenant virtuellement la topologie de zones de conflits en Irak ou en Afghanistan, à l'image de l'œuvre *Serious Game* (2009-2010) d'Harun Farocki. Je suis allée à Eurosatory, une foire de l'armement qui se tient au Bourget tous les deux ans. C'est une sorte de supermarché de la guerre où l'on découvre les dernières « tendances », les grenades sont rose fluo et présentées dans de jolies vitrines, les mitraillettes sont exposées comme des lunettes chez l'opticien avec la possibilité, bien sûr, de tout essayer. L'on y apprend qu'il existe des drones kamikazes et l'on traite avec son meilleur ennemi une coupe de champagne à la main, un macaron dans l'autre. Le *business* de la guerre est l'une des branches les plus cyniques et prospères du monde; c'est par lui que les avancées scientifiques et technologiques se maintiennent à la fine pointe, creusant toujours davantage l'asymétrie entre les pays riches et pauvres. La ligne de front s'est ainsi déplacée, on commande à distance à l'ombre d'un bureau climatisé tandis que, d'un autre côté, on enrôle des volontaires au martyre. La guerre se

médiatise au double sens du mot. Elle devient toujours plus abstraite et spectaculaire, elle évolue sur le plan des appareils et des représentations. C'est ce qu'a si bien compris Daesh, dans ses vidéos YouTube, à la suite des attentats du 11 septembre 2001; l'onde de choc orchestrée par une scénographie millimétrée est parfois plus nocive encore que des balles réelles. Tout cela participe d'un *Game*, d'un jeu dont les règles sont fixées en amont au profit d'intérêts idéologiques ou financiers.

**Selon vos dires, la guerre est un *business*. Aussi, le « jeu de la guerre », dont cette exposition veut rendre compte, me semble à l'extrême opposé de la notion de jeu qui s'exprime comme phénomène imaginaire et qui, dès lors, ne porte pas à conséquence dans la vie réelle. Selon votre proposition, ai-je raison de penser que cette distance symbolique est entièrement évacuée ?**

L'exposition aborde plusieurs niveaux de lecture. Il y a le *Game* qui pose le problème de la déréalisation de la guerre et témoigne en arrière-plan d'une logique controversée, où les lobbies industriels et les complexes militaires ont en effet assimilé les vertus propédeutiques

du jeu vidéo. Plus qu'un simulateur augmentant l'habileté, les tactiques stratégiques ou les réflexes en état de stress, le jeu est devenu le support d'idéologies qui se trouvent désormais incorporées dans un procès de *gamification* généralisée du monde. L'utopie d'une guerre propre passant par des drones ou des interfaces de combats simulés creuse en ce sens l'écart avec le réel et l'asymétrie entre les camps, elle virtualise les conflits et les affects.

Mais il y a aussi le *Play* où jouer, c'est prendre de la distance par rapport à la réalité, c'est faire semblant et être dans l'imaginaire ou le fantasme, à l'image de l'enfant qui joue à la guerre. Cette dimension du *Play* devient, chez les artistes et pour les spectateurs, une manière de se réapproprier ces dispositifs guerriers. Les artistes déconstruisent la machinerie du *Game* et démontrent que ce que l'on tient pour réel est fondé sur l'artifice, la manipulation ou la mise en scène.

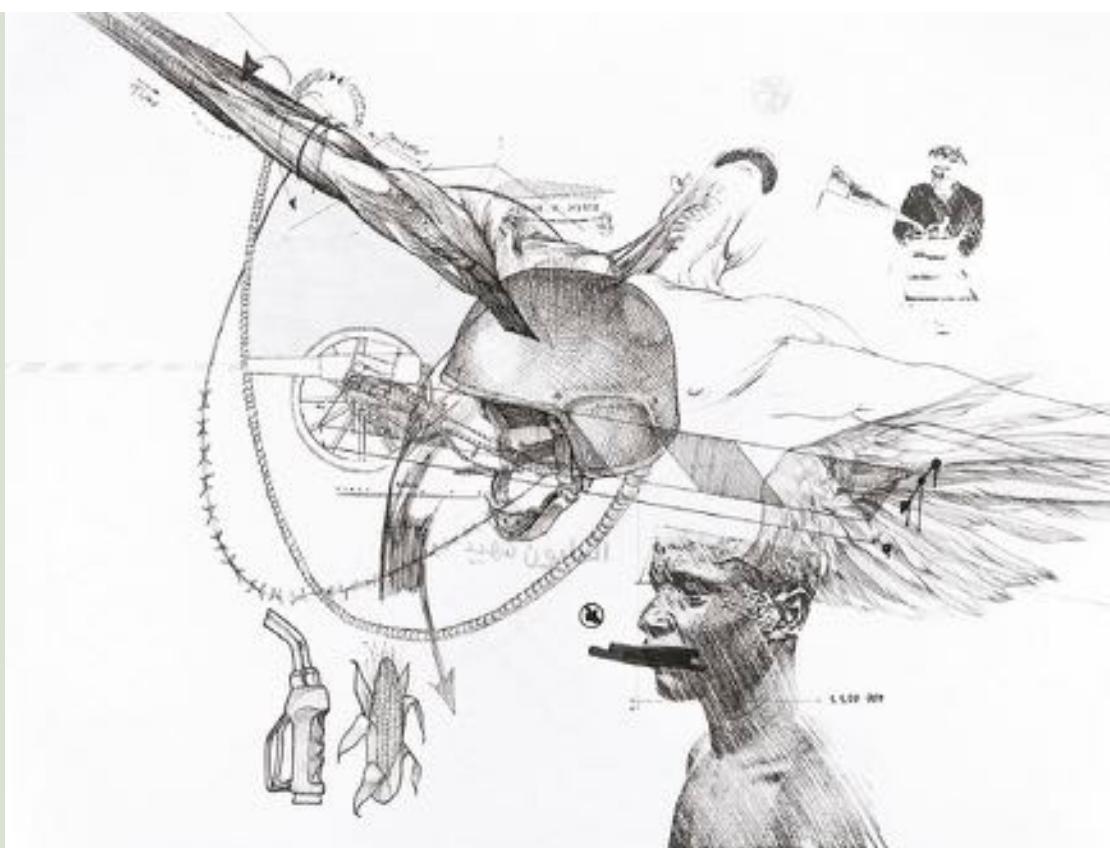
Du *Game* au *Play*, des règles bien établies menant à la victoire au libre jeu de l'enfant, créatif et initiatique, l'exposition *Newwwar. It's Just a Game?* sonde le décalage sensible entre ces deux termes. De la guerre jouée à jouer à la guerre, il faut retenir l'idée que ce sont les joueurs qui font les jeux comme « ce sont les regardeurs qui font les tableaux », selon la formule de Duchamp. Ainsi, est-ce peut-être dans cet entre-deux que l'exposition *Newwwar* trouve sa résolution. Elle aborde les vertus et les vices du jeu, ses décalages de perception, faisant de ce dernier un laboratoire pour les formes de la critique et de la clinique. La dimension symbolique, si elle n'est pas évacuée, est donc travaillée à rebours.

**Pour cette exposition qui a débuté à Bandjoun Station, le 17 novembre dernier, et qui se poursuivra toute une année, vous avez rassemblé les œuvres de 23 artistes africains et européens, et invité deux performeurs, dont la plupart sont internationalement connus. En quoi les œuvres choisies suggèrent-elles « ce décalage sensible » entre le *Game* et le *Play* ?**



**Emeric Lhuisset**, *War pictures*, photographies d'un combattant afghan armé d'une Kalachnikov en jouet recouverte de broderies ornementales kandahari (miroir et fil d'argent), 2010. Avec l'aimable permission de l'artiste.





**Nidhal Chamekh**, *Le battement des ailes*, 2016-2017. Graphite et encre sur papier. Avec l'aimable permission de l'artiste.

des pubs de luxe avec les grands titres d'hebdomadaires internationaux, avec la série *Quatrième de couverture* (1991-2017) de Mounir Fatmi, ou la série *J'AIME* (2013-2017) réalisée sur des reproductions d'iPhone par Matthieu Boucherit. Avec Charlotte Yonga, ce qui était de l'ordre du documentaire est devenu le récit d'une traque. Un cerf-volant filmé par une caméra militaire infrarouge par Victoire Thierrée ressemble à un objet non identifié, donc suspect. Chez Thierry Fournier, une explosion ressemble à un nuage, à moins que ce ne soit l'inverse. Enfin, Massinissa Selmani fait d'une fouille au corps l'évocation de l'envol d'un oiseau avec l'œuvre *Teyara* (2010) dont le mot en arabe signifie « avion ».

Le jeu peut être l'expression d'enjeu de pouvoir, mais également du libre choix de la personne qui l'interprète. L'exposition vit d'une autonomie qui devient le reflet des représentations internes des visiteurs tout en témoignant de l'impact de l'environnement de chacun. C'est seulement dans ces conditions qu'il était possible de s'insérer dans les décalages de perception du conflit. Parmi les artistes, certains ont eu un rapport direct et traumatique avec la guerre; depuis de longues années, nombreux sont ceux qui ont fait de cette dernière la matière première de leur démarche, de sorte que l'exposition *Newwwar. It's Just a Game?*, à l'image du jeu chez le psychanalyste Donald Woods Winnicott, est un contenant et un contenu.

**Au début de cet entretien, vous avez dit que cette exposition sur la guerre est un souhait qui remonte à quelques années. Les circonstances font qu'elle se réalise à Bandjoun Station, au Cameroun, une ancienne colonie résultant du partage des grandes puissances européennes lors de la conférence de Berlin tenue en 1884<sup>2</sup>. Le contexte dans lequel est présenté *Newwwar. It's Just a Game?* a-t-il orienté votre proposition de départ ou encore influencé certains de vos choix esthétiques ?**

Bien sûr, elle a d'abord accentué la métaphore du drone et de la guerre à distance. Nul n'ignore que l'indépendance a enfanté la dictature et la corruption : une façade derrière laquelle l'ancienne puissance coloniale peut discrètement tenir les manettes du jeu à distance. Si bien que l'écrivain Mongo Beti a pu se demander « si l'indépendance n'était pas la simple poursuite de la colonisation par d'autres techniques<sup>3</sup> ». En dépit de ses accents futuristes, *Newwwar* tente, à la manière des « images dialectiques » de Walter Benjamin, de ranimer ce qui fut relayé dans les marges de l'histoire, à l'instar de la guerre cachée aux origines de la Françafrique<sup>4</sup> au Cameroun. S'il n'était pas question de présenter des archives, il convenait de naviguer entre les lignes du temps, mais aussi des territoires tant dans la réactualisation du passé que dans l'anticipation du futur. C'est ce que propose l'artiste tunisien Nidhal Chamekh qui procède au « sauvetage de l'histoire » à travers de dessins fragmentés dont il s'agit de démêler la trame comme un rêve confus.

**Matthieu Boucherit**, *J'AIME*, 2013-2017. Série de 15 dessins à l'encre de chine et rotring sur cadres photos d'iPhone en bois, 5 x 10 cm. Avec l'aimable permission de l'artiste et de la Galerie Valérie Delaunay.



**Massinissa Selmani**, *Teyara*, 2010. Tirage en encre pigmentaire sur papier, 21 x 18,5 cm. Avec l'aimable permission de l'artiste.





Quand l'artiste camerounais Wanko Cubart préfigure, lui, les mégapoles africaines de demain : une Afrique rêvée, prospère et développée, mais dont le scénario se replie sur lui-même. À la consommation abondante répond un état d'urgence et sécuritaire, lequel est devenu le piège politique de nos sociétés occidentales. Ainsi l'histoire ne cesse de se répéter, tandis que l'actualité au Cameroun ne manque pas, hélas, d'alimenter les propositions. Le Nord-Est a notamment été la cible de plusieurs attentats-suicides revendiqués par l'État islamique, du fait de la coalition contre Boko Haram qui s'est organisée dans cette région. Les dessins d'Alioum Moussa (camerounais) dédiés à son frère Booba, ceux réalisés sur du feutre par la Belge Léa Belousovitch ou l'épopée touristique de la Franco-Camerounaise Charlotte Yonga en témoignent. Les regards se croisent et les décalages de perception du conflit se font complémentaires. Plutôt que d'intenter un procès à l'histoire, il était important de s'ancrer dans le présent tout en conservant une vision globalisée des conflits. Sans être exhaustive ni frontale, l'exposition déploie un échiquier des conflits internationaux, de la Syrie à la Corée, en passant par l'Afghanistan, l'Irak, la Palestine, la Libye, l'Ukraine, le Congo, les printemps arabes ou les attaques terroristes sévissant de par le monde...

1. Projet culturel de l'artiste plasticien Barthélémy Togo, *Bandjoun Station* est un centre d'art/musée d'art contemporain et une association à but non lucratif situé sur les hauts plateaux de l'ouest du Cameroun. <http://bandjounstation.com/fr/>
2. Sur ce partage de l'Afrique par les grandes puissances européennes, voir le texte de Gauthier Lesturgie, *Wir sind alle Berliner 1884-2014*, paru dans *ESPACE art actuel* (n° 111, automne 2015), où il est question d'une exposition présentée en 2014, à Berlin, au SAVVY Contemporary proposant une relecture de cet accord fait sans la présence d'Africains (commissaire : Simon Njami).
3. Mongo Beti, *Main basse sur le Cameroun. Autopsie d'une décolonisation* (1972), Paris, La Découverte, 2010. Préface à l'édition de 1984.
4. Thomas Deltombe, Manuel Domergue, Jacob Tatsitsa, *Kamerun ! Une guerre cachée aux origines de la Françafrique, 1948-1971*, Paris, La Découverte, 2011.

**Marion Zilio** est théoricienne, critique d'art (membre AICA France) et commissaire d'exposition indépendante (membre CEA / Commissaires d'exposition associés). Docteure en esthétique, sciences et technologies des arts de l'université de Paris 8 Vincenne Saint-Denis, elle est l'auteure de l'ouvrage *Faceworld. Le visage au 21<sup>e</sup> siècle*, paru au PUF. Elle a également été chargée de cours à l'université de Paris 8 et directrice artistique des hors les murs de la Foire Internationale YIA Art Fair #07 (Young International Artist) en 2016, où elle travaillait en dialogue avec le réseau Marais Culture + (Musée Picasso, Archives nationales, Musée des arts et métiers, Maison européenne de la photographie, Musée Cognacq-Jay, Cité Internationale des Arts).