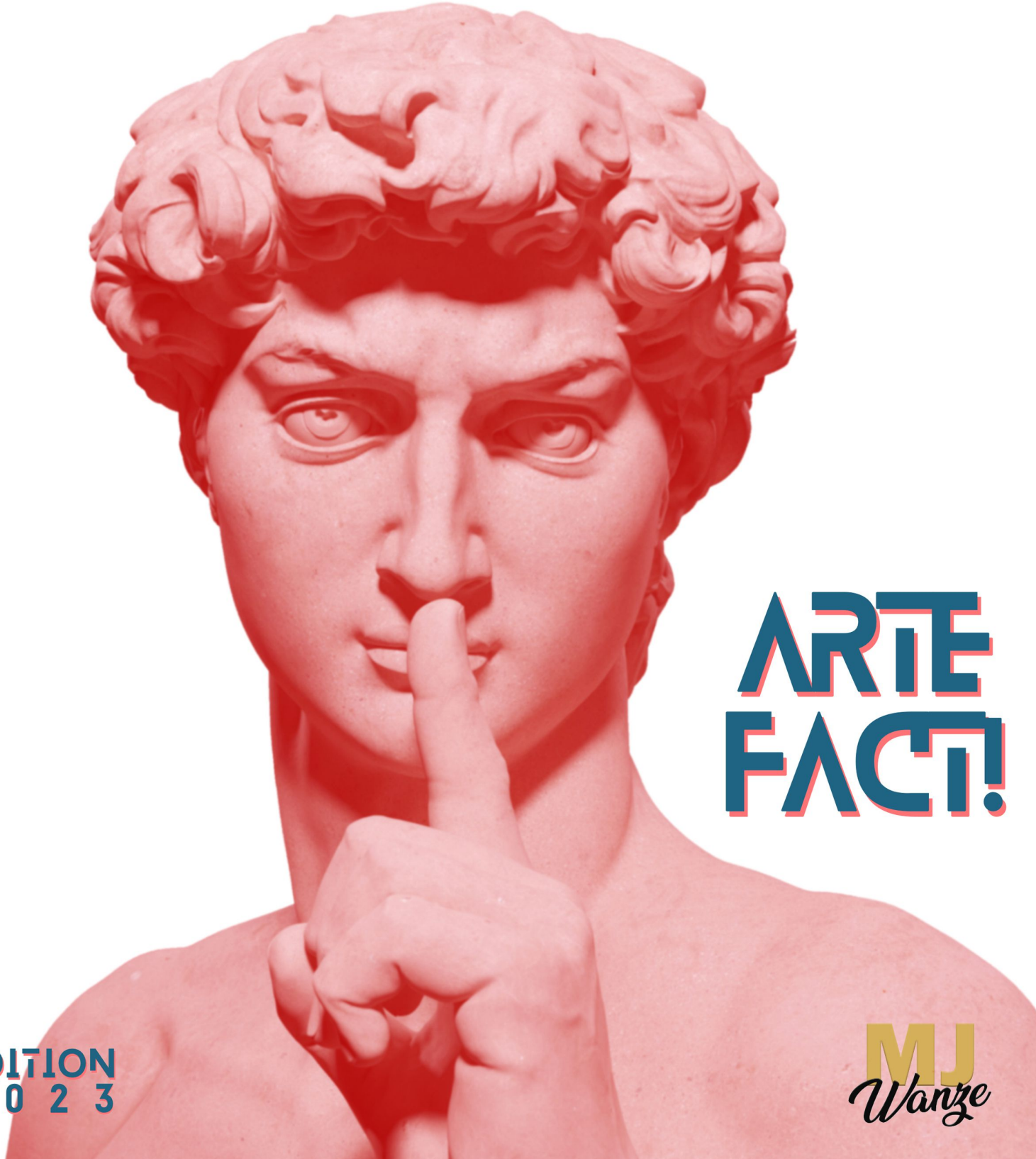


# VOX MAG

LA VOIX DES JEUNES



ARTE  
FACT!

EDITION  
2 0 2 3

MJ  
Wanze

# SOMMAIRE



<b>Sommaire</b>	<b>2</b>
<b>Le projet</b>	<b>3</b>
<b>La censure</b>	<b>4</b>
<b>Le street art</b>	<b>8</b>
<b>Monétisation et marché de l'art</b>	<b>10</b>
<b>Poésie sur l'art</b>	<b>14</b>
<b>L'art en mots</b>	<b>15</b>
<b>Le tatouage</b>	<b>16</b>
<b>Teste ta culture G sur l'art</b>	<b>18</b>
<b>Les musées les plus chelous</b>	<b>22</b>
<b>Le jeu vidéo</b>	<b>24</b>
<b>Le manga</b>	<b>28</b>

# VOXMAG

LA VOIX DES JEUNES

## LE PROJET

Vox magazine a pour ambition de réunir les jeunes autour d'une thématique sociale et engagée.

Le but ? Les amener à pousser leur réflexion au plus loin, dessiner les contours de celle-ci et la transmettre au plus grand nombre afin qu'elle perdure. Sans avoir la prétention de détenir la vérité, nous avons l'ambition d'explorer sans retenue des sujets, parfois sensibles, parfois osés - mais toujours universels - et de les aborder de toute part et sous toutes les formes. Récits, enquêtes, poésies, articles, critiques, billets, dessins et photographies cohabiteront tout au long de cette collection.

Cette première édition gravitera autour de **l'art et la culture** au sens large du terme.

Nous espérons que d'autres éditions viendront s'ajouter au fil des années et que notre équipe de jeunes rédacteurs s'agrandira continuellement.

**Bonne lecture !**

***Jeunesse, l'âge du possible***

Ambrose Bierce



# LA CENSURE, TOUTE UNE HISTOIRE !



■ CORALINE DELFOSSE

## Depuis que l'on crée, on censure

L'art, aussi ancien soit-il, a toujours été matière à débat et, par conséquent, à la censure. Pourquoi ? Parce qu'il dérange, surtout lorsqu'il s'approche un peu trop de sujets sensibles comme la politique, le sexe, la religion ou même certains sujets sociaux. Le censeur, celui qui applique la censure, a le pouvoir absolu. Si l'œuvre ne lui plaît pas, s'il ne la comprend pas et surtout, si elle pose un problème, il la censure ! Ce n'est pas une surprise si la plupart des courants avant-gardistes ont grandement souffert de la censure. Nouveaux, souvent incompris, voire provocateurs, ces artistes en avance sur leur temps représentent une cible parfaite pour les censeurs. Universelle et polyvalente, la censure a toujours été un frein à la liberté d'expression, à travers les pays, les époques et les différents arts. Cependant, toute censure n'est pas définitive. D'ailleurs, lorsque l'œuvre n'est plus considérée comme un problème, grâce à l'évolution des mœurs et du monde de l'art, la sanction n'a plus lieu d'être et peut, dans certains cas, être levée.

## L'arsenal du censeur

Dans la panoplie du petit censeur, on peut trouver une multitude de moyens d'appliquer la censure. Certaines méthodes existent depuis la nuit des temps, mais d'autres sont apparues il y a peu. Parlons tout d'abord des censures appliquées durant l'Antiquité. A l'époque, les artistes dans le viseur de la censure pouvaient choisir leur poison : se donner la mort ou être châtier jusqu'à la mort - je vous laisse deviner lequel était le plus populaire. De nombreux philosophes ont également souffert de la censure ! L'un des plus connus étant le grec Socrate. Accusé d'introduire de nouvelles divinités et de corrompre la jeunesse, il fut condamné à mort par le tribunal.



Si on avance un peu plus dans l'histoire, on peut trouver l'une des pratiques les plus appliquées durant le Moyen Âge : l'autodafé ! Cette technique consiste à brûler les œuvres d'art et était principalement orchestrée par l'inquisition espagnole dès la fin du XV<sup>e</sup> siècle, afin d'éradiquer les minorités religieuses de l'époque. Dans ce type de censure "destructive", on retrouve d'autres formes assez violentes. Comme le fait de s'en prendre physiquement à une œuvre d'art ou bien à l'artiste lui-même. Évidemment, toutes les formes de censure ne sont pas aussi violentes. Par exemple, même si cela peut sembler minime, le simple fait de crayonner sur le dessin d'un autre, c'est de la censure. Et la championne du "re crayonnage", c'est la feuille de vigne. Oui, cette petite feuille qui apparaît miraculeusement au bon endroit, au bon moment. Celle-là même est considérée comme un acte de vandalisme et est un bras de la censure.



### Et maintenant ?

Aujourd'hui, les méthodes ont changé, on ne brûle plus les œuvres (à quelques exceptions près), on ne crayonne plus par dessus ; on demande des dommages et intérêts à l'artiste ou à l'institution qui accueille l'œuvre dans ses murs. L'arme la plus actuelle du censeur est donc la sanction financière. Notons aussi que, désormais, le pouvoir public ne censure plus vraiment, ou à de rares occasions. La censure est davantage le fait d'associations privées ou de ligues de vertus

Malheureusement, ces différents éléments participent à augmenter l'autocensure, puisque les sanctions sont lourdes et peuvent avoir un effet dévastateur sur la carrière de l'artiste. Certains artistes se limitent donc au moment même de la création, afin de ne pas subir les reproches (ou pire) du public. La chanteuse Beyoncé, par exemple, a procédé au réenregistrement d'une des chansons de son album "Renaissance", suite aux réactions des fans concernant un mot provenant de l'argot, pouvant être perçu comme offensant auprès de la communauté des personnes en situation de handicap.

## **Souriez, vous êtes censuré !**

Grâce à l'évolution de la technologie et l'apparition des réseaux sociaux, l'art est diffusé, partagé, liké et commenté en masse. Étant davantage accessible, l'art touche plus de monde, mais s'expose encore plus à la censure. Et ce rôle est désormais assuré par des algorithmes, ce qui cause régulièrement des soucis. En effet, la machine a du mal à discerner les contenus à caractères pornographiques des œuvres d'art, aussi populaires soient-elles. Par conséquent, beaucoup d'entre elles se voient censurées pour cause de nudité. Les musées éprouvent également certaines difficultés à promouvoir leurs expositions sur ces plateformes, pourtant devenues indispensables en termes de communication.

Ce type de censure arrive assez fréquemment et le temps de réaction et le retour sur celle-ci est parfois très lent voire sans suite. La question est de savoir si le problème vient des algorithmes ou s'il faut remonter plus loin. Il ne faut pas oublier que la plupart d'entre eux sont financés par une Amérique christianisée et conservatrice, pas forcément raccord avec notre vision européenne, plus ouverte. Cette surveillance 2.0 a tendance à générer un phénomène d'autocensure. Doit-on craindre alors une baisse du niveau culturel ? Pour l'heure, certains ont décidé de réagir en diffusant leurs œuvres sur des plateformes comme Onlyfans ou bien des sites pornographiques afin de démontrer l'absurdité de cette censure aléatoire.

## **Sensitivity reader, sensitivity censeur ?**

L'art est un monde vaste et en perpétuelle évolution. De nouveaux métiers naissent tandis que d'autres se meurent. Mais en est-il de même pour la censure ? Un nouveau métier fait parler de lui ces derniers temps, celui de sensitivity readers qu'on peut traduire par "lecteurs de sensibilité". Assez répandu chez les anglo-saxons, il consiste à la relecture de textes dans le but d'en supprimer les termes discriminants ou qui pourraient faire polémiques. Ne pas banaliser ces mots, tel est l'objectif de la démarche, majoritairement utilisée dans la littérature jeunesse, afin d'offrir une lecture adaptée aux enfants.

Mais cela ne s'arrête pas là, la pratique irait même jusqu'à appliquer une réécriture à posteriori de livres anciens. Et c'est là que la censure pointe le bout de son nez et ouvre le débat. Certains estiment qu'il faut, en effet, gommer les termes problématiques pour qu'ils ne puissent plus nuire. D'autres soutiennent, au contraire, qu'il ne faut pas toucher à ces textes et favoriser un travail de prévention et de remise en contexte auprès des jeunes générations. En attendant, certains écrivains célèbres sont passés au crible. C'est notamment le cas de Roald Dahl (*Charlie et la Chocolaterie*, *Matilda*, *Le bon gros géant*) ou Ian Fleming, père de James Bond.



A close-up photograph of a hand holding a small, textured orange. The hand is positioned in the center of the frame, with the thumb and index finger gripping the orange. The background is a solid, light beige color.

**Un happy ending ?**

**Même si la censure est partout, il ne faut pas céder à la panique : l'art n'est pas foutu ! Ces deux-là se côtoient depuis la nuit des temps et l'art se réinvente siècle après siècle pour survivre à son ennemie de toujours. Dans le fond, si l'art dérange et continue de questionner, cela témoigne de toute l'étendue de sa force.**



# LA STREET, UN ART À PART !

Le street art regroupe les formes d'arts réalisées dans un espace public. Souvent de nature éphémère, il englobe plusieurs techniques comme le graffiti, la peinture murale, la mosaïque, le trompe l'œil, etc. Étant "exposé" à même la rue, il peut être vu par un grand nombre de passants.

Le street art est né dans les années 1960 aux USA, plus précisément à Philadelphie. A l'époque, des artistes ont commencé à utiliser les murs, les bâtiments pour créer leurs œuvres d'art, illégalement. Le but ? Faire passer un message à caractère politique ou de dénonciation sociale. A l'origine, cette démarche était donc profondément engagée, voire militante. Parmi les outils les plus utilisés, on retrouvait les bombes aérosols, les pincesaux, les rouleaux, les pistolets à peinture ou encore les pochoirs.

■ ANNA PEREZ CAMPOS

## Un art qui perd son sens ?

A l'origine, le street art est une pratique illégale, puisque la création est réalisée le plus souvent sans autorisation et dans un lieu public. Les artistes sont d'ailleurs bien conscients de l'illicéité de leur acte. Cependant, une fois leur œuvre accomplie, elle peut poser question au niveau juridique. En effet, elle se situe entre la liberté d'expression de l'artiste et le respect de la protection de l'ordre public. Dans certains cas, l'artiste peut solliciter le droit de propriété intellectuelle, mais celui-ci n'est pas forcément accordé. La pratique est donc la souvent illicite, mais parfois protégée.

Ces dernières années, le street art a connu une évolution conséquente. De plus en plus d'artistes créent directement une œuvre pour un musée, ou une galerie. Cette mutation a donné vie à un nouveau vocabulaire : on parle maintenant de "post-street". On voit désormais fleurir les post-street artistes, qui sont tous ces auteurs de street art qui gardent l'esthétique et les valeurs du street art mais qui n'opèrent plus dans l'illégalité. Ils créent directement leurs œuvres dans des ateliers, délaissant la rue pour tout de suite rejoindre les galeries d'arts et les musées. Avec ces différents événements, le street art a tendance à s'institutionnaliser, faisant de plus en plus partie du système, quitte peut-être à perdre le sens de son origine ?

Le street art apporte beaucoup de vie à nos espaces urbains, grâce à ses œuvres, qu'elles soient simples et discrètes ou bien grandes et travaillées. Ces créations ont toujours été conçues pour faire passer un ou plusieurs messages engagés. Et si, dans ce contexte de crise (guerre, énergie, climat, etc), il connaissait un nouvel essor ? Les artistes verront-ils dans le street art l'opportunité d'interpeller un maximum de personnes pour les sensibiliser aux grandes causes de notre société ?



# 3 ŒUVRES CÉLÈBRES

## La petite fille au ballon de Banksy

Ce pochoir a été réalisé pour la première fois en 2002 à Londres sur le pont de Waterloo. Banksy (dont on ignore la véritable identité) a peint de nombreux pochoirs à travers les plus grandes villes du monde. Ses projets sont engagés et véhiculent toujours un message politique.



## We the youth de Keith Haring

We the Youth est une peinture murale de l'artiste américain Keith Haring. Elle recouvre la face ouest d'une maison dans le quartier de Point Breeze à Philadelphie, en Pennsylvanie. La fresque a été réalisée lors d'un atelier collectif de trois jours en septembre 1987.

## CoeXisT de COMBO


"CoeXisT" est une œuvre de l'artiste français COMBO. Les lettres sont représentées par des symboles religieux : le croissant, l'étoile de David et la croix chrétienne. Un message fort en faveur du vivre-ensemble. Par la suite, l'artiste fut agressé par des individus hostiles à cette fraternisation. Mais il ne cédera pas. Depuis, son oeuvre est devenue un véritable étendard de la paix.



**Tu aimes le sujet ?** N'hésite pas à prolonger tes recherches au Banksy Museum ainsi qu'au Bozar, qui expose régulièrement des œuvres de street art à Bruxelles. Certaines villes comme Ostende, Namur, Bruxelles ou encore Liège proposent même des parcours de plusieurs kilomètres à travers les rues. En 2002, l'asbl Spray Can Arts et l'Echevinat en charge de l'art public à Liège ont mis sur pied le projet Paliss'art. Il s'agit d'un itinéraire reprenant 90 fresques à travers toute la ville de Liège, sur différents supports (cabines électriques, palissades de chantier, murs, panneaux).

On doit ces œuvres à de multiples artistes internationaux dont une trentaine de liégeois.





# L'ART DE S'ENGRAISSER

## Un vieux marché

■ INÈS BOUHAMOU

Le marché de l'art est né au cours des XVe et XVIe siècle, en même temps que la circulation des œuvres. A cette époque, les nobles et les aristocrates, influencés par les humanistes, deviennent des collectionneurs de renom. Les plus chanceux (et les plus riches évidemment) peuvent se procurer de nombreux objets antiques et anciens. Ils exposaient ces derniers dans leur "cabinet des curiosités".

La multiplication des salons et le mouvement impressionniste participent au développement d'un véritable marché de l'art. Désormais, les œuvres d'art sont devenues de potentiels objets de collection qui prouvent la richesse du possesseur.

Le commerce de l'art est le lieu où se rencontrent différents acteurs. Nous avons les artistes, bien évidemment, qui vont créer des œuvres d'art et les proposer aux intermédiaires (les galeristes entre autres). Ces derniers exposent les œuvres d'arts que s'arrachent les acheteurs, qu'ils soient de simples collectionneurs, des amateurs ou encore des musées publics ou privés. Au fil des siècles, le commerce de l'art prend de l'ampleur. Les salles de vente se multiplient et le marché de l'art gagne en prestige, notamment à travers certaines grandes fondations comme Sotheby's dès 1744 et Christie's, à partir de 1766.

## Un produit comme un autre

A la fin du XXème siècle, le marché de l'art connaît un profond changement. D'un marché de biens, associé à la diffusion de la culture, il devient un véritable terrain d'investissement, où les œuvres d'arts sont désormais des placements boursiers comme n'importe quel autre produit. Au XXIe siècle, l'explosion d'internet favorise la multiplication des ventes aux enchères, puisque beaucoup se font en ligne. Les transactions sont de plus en plus nombreuses et sont dites "transparentes", on peut donc connaître le nom de l'acheteur et le montant de l'acquisition.



## De l'art à l'argent

On l'a vu, le marché de l'art existe donc depuis très longtemps. Mais ces dernières années, plus que jamais, ce business a pris une autre dimension. 2022 est une année record, assez représentative de l'ampleur du marché actuel ! La somme de 100 millions de dollars a été atteinte à plusieurs reprises durant l'année, notamment pour un portrait de Marilyn Monroe réalisé par Andy Warhol, vendu à 195 millions. Néanmoins, nous sommes encore loin des 450 millions dépensés par le Prince héritier d'Arabie saoudite, Mohammed bin Salman. Ce dernier a fait l'acquisition de la célèbre peinture, *Salvator Mundi*. Ce tableau, attribué par certains experts à Léonard de Vinci - sans preuves tangibles - a fait couler beaucoup d'encre. Pour l'heure, cette enchère demeure la plus haute de l'histoire (et devrait le rester pour un certain temps).

Le marché de l'art était initialement dominé par l'Europe, avec quelques grands lieux, principalement britanniques. Mais depuis les années 1940 les États-Unis les ont devancés. En effet, actuellement, près de 75% des méga enchères ont lieu à New York, essentiellement chez Sotheby's et Christie's. Depuis les années 80, les chinois se sont également fait une place de choix dans ce business. Le marché de l'art est donc le reflet plus ou moins fidèle des dynamiques géopolitiques modernes.

### Musée privé VS Musée public

Il existe deux types de musées. D'une part les musées privés, qui regroupent souvent les collections d'un ou plusieurs passionnés. D'autre part, les musées publics, qui obéissent à des règles et normes plus strictes. Lorsqu'un musée public acquiert une œuvre, celle-ci intègre le patrimoine national, devenant par conséquent inestimable et invendable. L'œuvre sera exposée par le musée, accessible au grand public et donc en quelque sorte protégée pour les générations futures. Cette règle ne s'applique pas à tous les musées. En effet, certains musées privés sont libres d'acheter et vendre les œuvres à leur guise.

Aux États-Unis, beaucoup d'institutions sont privées et fonctionnent de la sorte. Cette différence de liberté engendre un écart financier considérable entre public et privé. Les musées publics, ne profitant pas des mêmes avantages, se rabattent sur les prêts, les échanges temporaires et les donations pour dénicher de nouvelles pièces. D'autres œuvres connaissent un trajet plus direct, car l'acheteur est un collectionneur privé et peut, dans certains cas, décider de la garder pour son plaisir personnel. Certains chefs d'œuvres trônent probablement au-dessus de la cheminée d'un manoir lugubre.



## Ports francs

Pour ceux qui n'ont plus de places au-dessus de la cheminée, il existe une alternative: les ports francs, qui représentent une solution assez intéressante pour les collectionneurs. Les ports francs sont des zones généralement situées près des voies aériennes et des ports maritimes. Initialement, ces entrepôts étaient prévus afin de stocker des denrées, notamment des céréales qui depuis ont été remplacées par des produits de luxe (dont beaucoup d'œuvres d'art) censés être en transit. Or, on constate que les marchandises restent pour de plus longues durées. On comprend rapidement pourquoi, quand on sait que ces œuvres d'art ne sont pas soumises à la TVA d'importation, aux droits de douane ou même encore aux paiements de cautions. Durant son arrêt, plus ou moins provisoire, l'œuvre peut changer de nombreuses fois d'acquéreurs mais seul le dernier propriétaire devra prendre en charge les taxes spécifiques au pays de destination. Ces différentes opérations privées sont souvent réalisées au sein même de ces entrepôts, profitant de ses avantages fiscaux.

Ces ports francs existent un peu partout dans le monde. L'un des plus impressionnants se situe à Genève, avec une superficie de 100 000 mètres carrés, soit l'équivalent de plus ou moins 20 terrains de foot mis cote à cote. En ce moment, plus d'un million d'œuvres d'art y sont entreposées. La multiplication des ports-francs est accompagnée d'une réglementation un peu bancale, ce qui favorise la fraude fiscale et le blanchiment d'argent. Face à cette situation, le Parlement européen tente de réduire l'opacité de ce modèle commercial mais s'avère, le plus souvent, dépassé. Pendant ce temps, l'Angleterre, elle, a programmé la construction de huit autres ports francs pour encourager l'économie britannique.

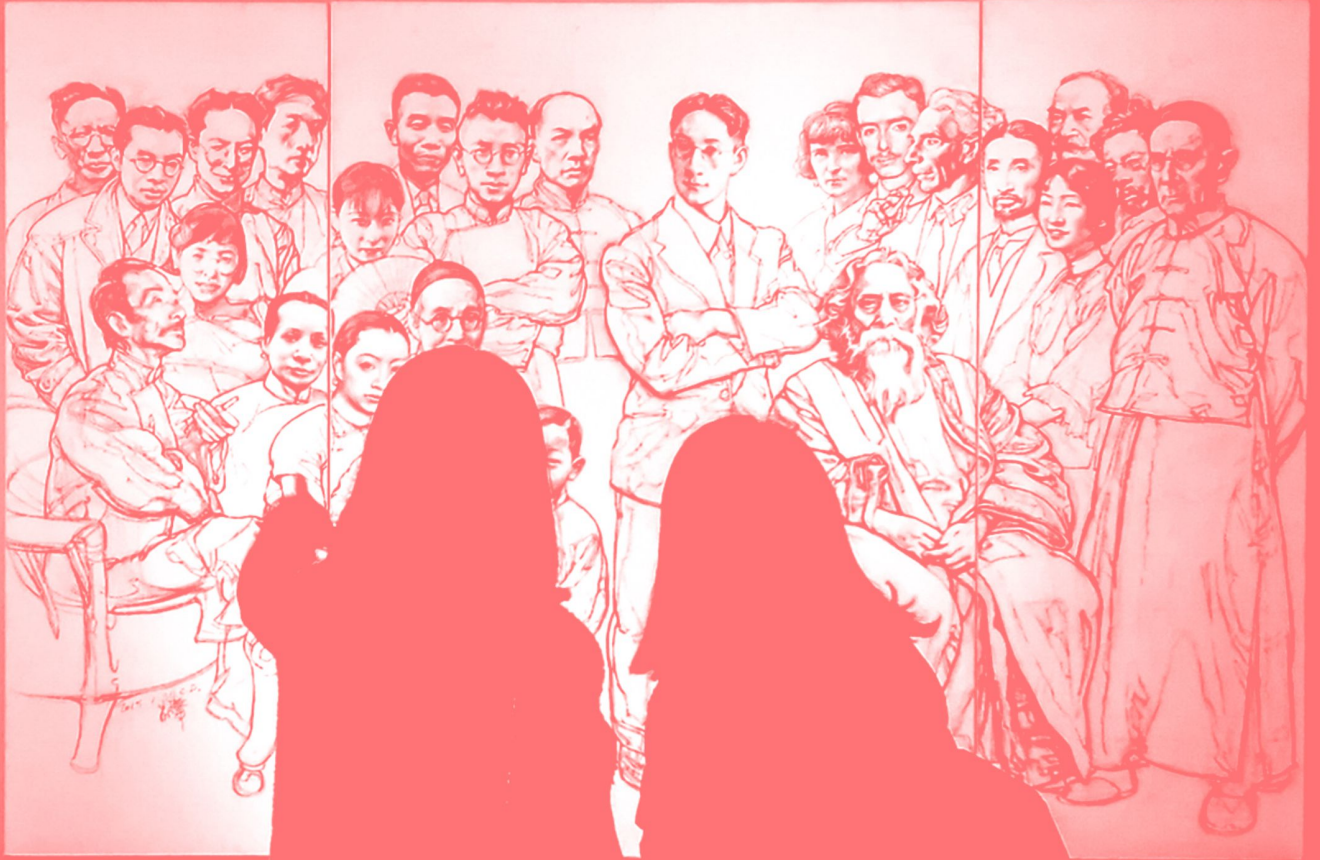
## LES NFT, l'art du futur ?

L'arrivée d'internet a engendré la dématérialisation progressive des œuvres d'art, aujourd'hui devenues également numériques. En effet, en 2015, les premiers NFT (Non Fungible Token) font leur apparition. Mais qu'est ce qu'un NFT ? Ce sont des jetons virtuels, associés à une œuvre d'art ou tout autre média numérique. Ils sont impossibles à dupliquer, uniques en leur genre et font office de certificat d'authenticité. On retrouve tout ce beau monde sur une blockchain (technologie de stockage et de transmission d'informations en ligne, prenant la forme d'une base de données).

**Vous n'avez toujours pas compris ?** C'est normal, nous non plus. Imaginez : votre voisine déménage, emmenant avec elle Médor, chien que vous adorez. Dévasté, deux choix s'offrent à vous : kidnapper Médor ou prendre une photo de ce dernier. Cette photo est magnifique et vous décidez de la développer et de la ranger dans votre album photo. Lors d'une visite chez vous, un ami aperçoit cette photo et décide de la photocopier. Dans cet exemple, la photo de Médor est l'œuvre d'art, votre négatif est le NFT qui garantit que vous avez l'originale et l'album photo représente la Blockchain.

Bien souvent, les artistes numériques étaient de parfaits inconnus. Au départ, ils créaient pour le plaisir mais depuis peu ils ont la possibilité de vendre leur création. Certains acheteurs dépensent des sommes folles pour detenir ces petits morceaux de virtuel. Contre de la crypto monnaie, ils s'assurent d'obtenir la version originale et unique du bien. En 2021, l'artiste américain Mike Winkelmann vend son œuvre *Everydays : the first 5000 days* pour la modique somme de 70 millions de dollars. Pour la petite histoire, il n'avait jusque là vendu aucune de ces œuvres en version "physique". Avec l'apparition des NFT notamment, l'art est entré dans une ère où l'e-commerce complète les galeries classiques.





## **Mais comment peut-on donner un prix à une œuvre d'art ?**

Il est, en effet, difficile de donner objectivement un juste prix à l'art puisque, au moment de la création, l'artiste ne pense pas à sa rémunération. Une œuvre d'art est définie comme le produit d'une activité humaine (l'artiste) à vocation non utilitaire, c'est-à-dire qu'elle est désintéressée (en théorie). Celle-ci peut être jugée subjectivement sur sa beauté, qui fait souvent référence aux tendances du moment. Il faut aussi tenir compte de la notoriété de l'artiste parce qu'il est vrai que la côte de ce dernier joue sur le prix. En effet, parmi les artistes, il y a les côtés qui ont déjà vendu et les non-côtés qui sont encore inconnus. Cette réalité est encore actuelle aujourd'hui !

### **Sondage**

Pour accompagner notre article, nous avons décidé de réaliser un sondage auprès des Wanzois. Le résultat de notre enquête se base sur un échantillon de 120 personnes, âgées de 15 à 88 ans.

**28% d'entre eux se sont déjà rendu dans une salle des ventes et seulement 6% ont acheté quelque chose**

**58% estiment qu'on ne peut pas donner objectivement un prix à une œuvre d'art**

**42% comprennent qu'on dépense des sommes folles pour acquérir des oeuvres d'art**

**INNÉ**

RECOMMENCER

**ENGAGÉ**

**ABSTRAIT**

**PATIENCE**

**AQUARELLE**

**MUSÉES**

**VITAL**

**CONTEMPLER**

**PASSIONNÉ**

**CRÉER**

**COLLEURS**

**CROQUIS**

**CULTURE**

**HUMAIN**

**LITTÉRATURE**

**DANSE**

**FRESQUE**

**ÉCRITURE**

**MATIÈRE**

**DÉTAILS**

**INSTINCTIF**

**DESSIN**

**MASQUES**

**VISCÉRAL**

**SCULPTURE**

**LIBERTÉ D'EXPRESSION**

**INTEMPOREL**

**ŒUVRES**

**MESSAGE**

**VIE**

**TOILE**

**ATELIER**

**INSPIRATION**

**LOISIR**

**MUSIQUE**

**ÉMOTIONS**

**SENTIMENTS**

**PEINTURE**

**IDÉES**

**TRANSE**

**EXPÉRIENCE**

**TALENT**

**CRAYON**

**MUR**

**CORPS**





**PATON WORDS**  
**PATON WORDS**  
**PATON WORDS**



# TATOUAGE À TOUS LES ÂGES

■ NELLY PIRON

Autrefois en marge de la société, le tatouage s'est fait une place de choix dans nos quotidiens. En Belgique, près de 500 000 personnes se font tatouer chaque année. Une pratique qui, de marginal à banal, a presque toujours existé.

En effet, le tatouage est vieux comme le monde, à peu de chose près. Le premier homme tatoué connu remonte à 5300 ans, soit 3300 ans AVJC. Il s'agit d'Ötzi, une momie retrouvée dans les années 90 à la frontière montagneuse entre l'Autriche et l'Italie. Ce chasseur était recouvert d'une soixantaine de tatouages; des lignes parallèles le long de sa colonne vertébrale mais aussi différents symboles sur ses articulations. Des localisations bien précises qui amènent les scientifiques à penser que ces tatouages étaient pratiqués à des fins médicales.

Depuis, la pratique du tatouage n'a jamais cessé d'exister, avec différentes significations selon les coutumes/peuples et les époques. À l'Antiquité, les tatouages étaient principalement réalisés afin d'effrayer l'ennemi. C'est donc principalement les guerriers qui se faisaient marquer. Chez les égyptiens, certaines femmes se faisaient tatouer le ventre, en signe de fécondité. Les romains, tout comme les grecs, useront du tatouage pour marquer de leur initiale la peau de leurs esclaves. Au moyen-âge, ce sont principalement les artisans qui se faisaient tatouer. Ceux-ci se faisaient marquer d'un symbole qui rappelait leur profession. Le tatouage a donc traversé les époques, mais aussi les frontières. En effet, la géographie aussi impliquait différentes significations et utilités. Au Japon par exemple, le tatouage, dit "irezumi", était principalement utilisé comme sanction, pour marquer les criminels et les condamnés de la société. Par la suite, l'imagerie du tatouage a fortement été associée aux Yakuzas (mafia japonaise). On est loin des traditions maories (polynésie), pour qui le tatouage est hautement symbolique. Pour eux, c'est un rite de passage à l'âge adulte mais aussi une indication sur le rang au sein de la tribu, en fonction du type de tatouage et de son emplacement.

## L'explosion du tatouage

En 1771, à son retour de Polynésie, le navigateur britannique James Cook ramène la pratique du tatouage en Occident. C'est très rapidement un succès, notamment auprès des marins. De fait, les salons de tatouages se multiplient à l'époque, essentiellement dans les ports. Forcément, l'une des principales sources d'inspiration est la mer elle-même. Les marins puisent dans leur vécu, leurs voyages pour se faire marquer la peau.

En 1891, Samuel O'Reilly, tatoueur américain, développe la première machine à tatouer électrique, ce qui favorise forcément l'expansion ainsi que la professionnalisation de la pratique. Mais c'est véritablement dans les années 1970 que le tatouage explose avec l'esprit "mauvais garçon" : punks, rockers et bikers en tête de liste. À cette époque, le tatouage est utilisé par une population dite "marginale", en signe de rébellion. Il faudra attendre les années 90 pour qu'il devienne une véritable mode, notamment grâce aux célébrités ou sportifs. Désormais, le tatouage fait partie intégrante de la culture populaire, perdant au passage de son caractère provocateur et revendicatif. En effet, la démarche est dorénavant principalement esthétique.





TATTOO





**TATOUAGE = ART ?**



## Le corps au centre de tout

Avec l'arrivée de l'art contemporain, qu'on peut situer après 1945, les codes artistiques évoluent et les artistes s'essaient à différentes manières de créer. Dans cet élan, certains artistes vont donner une plus grande importance au corps lors de la création, notamment dans la peinture avec l'action painting, discipline née aux Etats-Unis dans les années 50. La gestuelle et le mouvement, l'acte même de peindre, est le centre du travail. Les artistes réalisent des œuvres abstraites, peignent, projettent, égoutent ou laissent couler la peinture. Les supports sont aussi beaucoup plus nombreux, on utilise plus uniquement la toile ou la pierre. Quelques artistes vont même jusqu'à peindre avec une partie de leur corps. Dans les années 70, principalement aux Etats-Unis, certains pousseront la démarche encore un peu plus loin avec le body art, aussi appelé art corporel. Certains artistes vont jusqu'à utiliser le corps comme support même de l'œuvre. Dans cette veine, les concepts de performances et d'installations voient le jour. Dans les années 80, le terme "body art" évolue un peu. Il désigne alors les modifications corporelles en tout genre : piercings, scarifications et, forcément, tatouages ! Le corps de chaque individu est vu comme un lieu d'expression, sans lien direct avec l'acte artistique.

## Un art alors ?

Difficile de juger ce qui est de l'art ou ne l'est pas, certains artistes contemporains se sont d'ailleurs beaucoup amusés avec cette question. On pourrait définir une œuvre d'art, comme étant "le produit d'une activité humaine, sans réelle utilité et dont l'appréciation est subjective". Dès lors, on pourrait considérer un tatouage comme étant une œuvre d'art, puisqu'il coche toutes les cases. Il existe également un lien évident entre le tatouage et les autres arts, puisque celui-ci a toujours suivi et été influencé par les grands courants artistiques, comme le symbolisme, l'abstraction, l'expressionnisme, etc. Si bien que certains tatouages pourraient avoir leur place sur un tableau.

En 2008, l'artiste belge Wim Delvoye a tatoué le dos d'un homme, le décorant d'un crâne mexicain et d'une madone. Cet homme (Tim Steiner) a ensuite été acheté par un collectionneur allemand, comme n'importe quelle œuvre, et ce pour la modique somme de 150 000 euros. Comme le prévoit le contrat, Tim devra être à disposition du collectionneur à raison de trois fois par an, afin d'être exposé. A sa mort, la surface tatouée sera détachée et rendue au propriétaire.

Si certains tatoueurs sont désormais reconnus mondialement (c'est notamment le cas du français Tin-Tin), ils n'ont pas pour autant, aux yeux de la loi, le statut d'artiste. En effet, ils sont considérés comme prestataires de service et n'ont donc pas la même fiscalité qu'un peintre, photographe ou autre.

**Le tatouage, un art donc ? Dans le fond, de la même manière que les street artistes utilisent la rue et les bâtiments comme support, pourquoi le corps ne pourrait pas être celui des tatoueurs ?**



# CULTURE G

**Envie de tester tes connaissances de l'art et la culture en général ? Réponds à ces 15 questions. On est hyper sympa, certaines réponses sont dans le magazine ! Chaque bonne réponse vaut 1 point, fais le total et tu trouveras ton profil**

1. Qui a peint *Le cri* ?

■ ANNA PEREZ CAMPOS

- a) Edvard Munch
- b) Michel-ange
- c) Claude Monet
- d) Pablo Picasso

2. Quelle célèbre auteure britannique a écrit la saga *Harry Potter* ?

- a) Agatha Christie
- b) J.K Rowling
- c) Jane Austen
- d) Virginia Woolf

3. Quel acteur est le plus récompensé de l'Oscar du "meilleur acteur", avec trois statuettes ?

- a) Tom Hanks
- b) Jack Nicholson
- c) Daniel Day-Lewis
- d) Sean Penn

4. Quelle est l'œuvre la plus chère jamais vendue ?

- a) *Les joueurs de cartes* de Paul Cézanne
- b) *Interchange* de Willem de Kooning
- c) *Salvator mundi* de Léonard de Vinci
- d) *Le rêve* de Pablo Picasso

5. Quelle célèbre sculpture est l'oeuvre de Rodin ?

- a) *Le Penseur*
- b) *Le Poseur*
- c) *Le Péteur*
- d) *Le Promeneur*

6. En quelle année fut publié *Tintin au pays des Soviets*, le premier épisode de *Tintin* ?

- a) 1929
- b) 1936
- c) 1944
- d) 1952

7. Quelle célèbre pièce de William Shakespeare a pour personnage principal le Prince du Danemark ?

- a) *Othello*
- b) *Hamlet*
- c) *Le Roi Lear*
- d) *Macbeth*

8. Quel poète est l'auteur *des Fleurs du mal* ?

- a) Charles Baudelaire
- b) Edgar Allan Poe
- c) JUL le S
- d) Paul Verlaine

9. Quel film réunit les deux superstars Brad Pitt et Léonardo Di Caprio ?

- a) *The Aviator*
- b) *Once upon a time in Hollywood*
- c) *Fight Club*
- d) *Titanic*

10. Quel célèbre chorégraphe français est décédé en 2007 ?

- a) Maurice Béjart
- b) Benjamin Millepied
- c) Kamel Ouali
- d) Patrick Sébastien



11. Quel artiste détient le nombre record de Grammys, récompense de l'industrie musicale ?

- a) Stevie Wonder
- b) Kanye West
- c) Beyoncé
- d) Bruce Springsteen

12. Johannes Vermeer a peint une œuvre très célèbre, quel est son nom ?

- a) La Cène
- b) La jeune fille à la perle
- c) Le baiser
- d) La ronde de nuit

13. Quelle actrice belge a récemment remporté le César de la "meilleure actrice" ?

- a) Virginie Efira
- b) Cécile de France
- c) Marie Gillain
- d) Emilie Dequenne

14. Quelle est la chanson la plus écoutée sur la plateforme Spotify ?

- a) *Blinding lights* de The Weeknd
- b) *Shape of you* d'Ed Sheeran
- c) *Rockstar* de Post Malone
- d) *As it was* d'Harry Styles

15. Quel est le principal architecte de la Sagrada Familia, cathédrale emblématique de Barcelone ?

- a) Frank Gehry
- b) Antoni Gaudí
- c) Victor Horta
- d) Le Corbusier

*Les réponses :* 1a ; 2b ; 3c ; 4c ; 5a ; 6a ; 7b ; 8a ; 9b ; 10a ; 11c ; 12b ; 13a ; 14a ; 15b

**Calcule tes points, tu pourras déterminer ton profil !**

**Tu as de 0 à 3 points**

On misait gros sur toi, quelle désillusion ! Bon, la culture c'est pas ton point fort. Mais il n'est jamais trop tard. Il reste un monde à découvrir et on te l'assure, tu ne seras pas déçu.

**Tu as de 4 à 8 points**

C'est un score correct, ouf ! Bonne note dans l'ensemble mais peut mieux faire. Dans le fond tu aimes ça la culture, les arts, tu devrais juste y consacrer un peu plus de temps.

**Tu as de 9 à 14 points**

Well done l'ami, tu connais tes classiques ! La culture, c'est ton dada, garde le cap et continue à t'intéresser à tout.

**Tu as 15 points, le sans faute !**

Alors là chapeau ! T'as pas triché, la vérité ? Alors t'es au top, bravo. Regarde autour de toi, t'es tout seul ? Alors n'hésite pas à t'applaudir un petit coup, c'est bien mérité. Y a du monde autour ? Tant pis, fais-le quand même, on ne vit qu'une fois !

« La culture n'est pas la connaissance, ni l'érudition ; c'est une attitude, une volonté de dépassement personnel total, de son corps, de son cœur, de son esprit, en vue de comprendre sa situation dans le monde et d'infléchir son destin »

**Marcel Hicter**

\*Marcel Hicter était un homme politique belge, écrivain de langue wallonne, militant socialiste et wallon. Docteur en philosophie et lettres, il a enseigné à l'athénée de Seraing de 1939 à 1944, puis est devenu assistant à l'Université de Liège.



# LES MUSÉES LES PLUS CHELOUS !

■ ROMAIN JACQUET

**Musée [musé]** *nom masculin* (du latin *museum*, temple des Muses, du grec *mousetôn*)

Lieu, édifice où sont réunis, en vue de leur conservation et de leur présentation au public, des collections d'œuvres d'art, de biens culturels, scientifiques ou techniques.

Si la définition semble limpide, certains musées ont néanmoins une particularité, que se soit l'originalité de leurs collections ou leurs concepts étranges. Nous vous proposons une petite sélection de musées bien "chelous" partout dans le monde.

## Musée d'Estavayer-le-Lac et ses grenouilles (Suisse)

Ce petit musée du fin fond de la Suisse relate l'histoire locale d'Estavayer-le-Lac. Mais c'est sa jolie petite collection de grenouilles empaillées qui nous intéresse ici. Mises en scène dans diverses situations de la vie quotidienne, ces petites grenouilles sont presque mignonnes... On peut, par exemple, tomber nez à nez avec une grenouille chevauchant un écureuil.. rien que ça.

Avis d'une grenouille... probablement:

« Il faut aimer les animaux empaillés, ce n'est pas mon cas ! »

## Electric Lady: Le musée de l'Art phosphorescent (Amsterdam)

Une expérience particulière est proposée par ce petit musée d'Amsterdam, où des pièces remplies de sculptures, peintures et minéraux baignent dans une lumière noire laissant apparaître des couleurs étranges et fabuleuses.

Avis d'un amateur de verdure:

« Grave stylé après un passage au coffee shop »

## Musée des anomalies alimentaires (Internet)

Le museum of food anomalies est une page internet regroupant plusieurs photos de nourritures aux formes étranges. Son point fort : son accessibilité permanente puisque tout le monde peut le visiter à tout moment et laisser son petit commentaire.

## Musée de l'art mauvais (Massachusetts)

Le Museum of Bad Art ou MOBA est une galerie composée exclusivement de tableaux moches. Les créateurs de ce projet expliquent clairement qu'il ne s'agit pas d'entreposer des œuvres de mauvais goût ou volontairement moches mais des tableaux techniquement ratés.



# PLUS PRÈS DE CHEZ NOUS !

## Musée des égouts (Bruxelles)

Ce musée incontournable de Bruxelles vous plonge directement dans les égouts de la ville, le long de la Senne (petit fleuve souterrain méconnu, à ne pas confondre avec la Seine de Paris). Vous pourrez y découvrir l'histoire des égouts de la capitale, leur fonctionnement et le travail des hommes qui les entretiennent.

## Musée de l'illusion (Bruxelles)

L'illusion Brussels vous propose de parcourir des pièces plus étranges les unes que les autres. Certaines sont à l'envers, d'autres toutes petites ou à l'architecture complètement insensées. Ce musée est une bonne occasion pour prendre des photos qui retournent le cerveau.

## Musée de la frite (Bruges)

Si vous avez la dalle, ce musée est fait pour vous. Le musée de la frite à Bruges vous expose tout l'art de cette fierté nationale qu'est la frite. De son histoire à sa préparation en passant par plein d'ustensiles de friture, le musée vous donnera l'eau à la bouche. Heureusement, celui-ci possède une friterie au sous-sol, histoire d'assouvir votre appétit.

Avis d'un visiteur qui donne la patate:

*« Le musée de la frite Belge, rien à voir avec les French fries ! Visite ludique, histoire de la patate, jeux interactifs, parcours ludique pour les enfants. Un grand moment qui met la patate... pardon, qui donne la frite ! »*

Pour l'anecdote, selon *Museums of the World*, il y aurait plus de 55 000 musées à travers le monde !



# L'ASCENSION DES PIXELS

■ ROMAIN JACQUET

Le jeu vidéo est résolument LE grand média de ces dernières années ! Devenu plus rentable que le cinéma et la musique réunis, il a su convaincre les nouvelles générations, même si, aujourd'hui encore, il reste décrié par une partie de la population.

Alors, le jeu vidéo, passe-temps idiot ou art complexe ?





## Les prémisses d'un empire

Depuis sa création en 1952, le jeu vidéo a beaucoup évolué et ce sous bien des aspects. A la base, celui-ci n'était qu'un simple projet d'universitaires en informatique. Les premières bornes d'arcade et consoles ne sont commercialisées que 20 ans plus tard. Les jeux étaient simplistes, pixelisés et les possibilités très limitées. Sa popularité et son expansion dans le monde ont favorisé son évolution rapide pour devenir le jeu vidéo tel qu'on le connaît aujourd'hui: photoréalisme, multiplication des supports et des possibilités de gameplay, interactivité entre joueurs.

A l'instar de l'industrie musicale et cinématographique, le jeu vidéo connaît donc une dématérialisation progressive. Les joueurs délaissent les versions physiques (cd) au profit des contenus téléchargés sur des plateformes, comme Steam (PC) ou Google Play / App Store (sur smartphone). Ces mêmes plateformes ont d'ailleurs grandement contribué à la puissance économique du jeu vidéo. Actuellement, le smartphone représente près de 70% du marché, loin devant les ordinateurs et les consoles.

**Léanna Michel**, auxiliaire de recherche au Liège Game Lab, nous dit à ce sujet : *"Il est important de préciser qu'il n'y a pas de consensus général qui placerait officiellement le jeu vidéo comme le 10e art, même si c'est une dénomination qui lui est généralement attribuée."*

Qu'importe sa place dans les arts, le jeu vidéo bénéficie d'une meilleure réputation avec les années. *"Il est davantage considéré comme un objet intellectuel digne d'intérêt. Des aspects négatifs lui sont toujours associés, mais il a tout de même une meilleure réputation que par le passé. Le facteur principal est sans doute le fort développement, depuis les années 90, des études universitaires qui reconnaissent et analysent le jeu comme objet culturel."*

## Le mal aimé

Le jeu vidéo possède des aspects uniques et des mécaniques qu'on ne retrouve nulle part ailleurs, néanmoins certains ont du mal à voir le travail et la complexité artistique qu'il représente. Mais pourquoi ? Tout d'abord, on peut émettre l'hypothèse que son côté interactif peut lui faire perdre de sa crédibilité. Il est peu commun pour le spectateur d'une œuvre de pouvoir interagir avec celle-ci et même d'en décider le cheminement. Cette impression de "non défini" n'existe pas dans les autres arts. Le jeu vidéo brise cette règle et va au-delà des limites de l'art. Le jeu est également associé, par définition, au monde "enfantin", ce qui peut lui donner un côté puéril. Il est aussi curieux de voir comment les médias, lorsqu'il s'agit de présenter l'art du jeu vidéo, nous présentent des jeux plus contemplatifs que la plupart des autres titres. Comme si le jeu vidéo ne se suffisait pas à lui seul en tant qu'art à part entière. Certes, les jeux vidéo comportent beaucoup d'éléments artistiques comme le dessin, l'architecture ou l'écriture, mais ce qui fait du jeu vidéo un art, ce n'est pas la présence d'arts dans celui-ci mais ses concepts et ses mécaniques qui lui sont propres ! Néanmoins, les limites de l'art restent très poreuses.



**Nous avons interrogé, via un Google Forms, 80 personnes (joueurs et non joueurs, sans restriction d'âge)**

Parmi les personnes interrogées, près de 79% d'entre eux considèrent le jeu vidéo comme un simple divertissement et non comme un art. Pour les non joueurs c'est plus de 90% d'entre eux qui n'y voient rien d'artistique ! Pour que le jeu vidéo soit davantage reconnu comme un art, il faudra encore du temps et probablement que les jeunes joueurs d'aujourd'hui grandissent et œuvrent afin d'en faire le grand art de demain !

### **Du jeu vidéo et de l'art**

Ce n'est pas un secret, le jeu vidéo a tiré énormément du cinéma et de la littérature. Certains titres sont d'ailleurs directement liés à des univers comme *Star Wars* pour le cinéma ou *The Witcher* et *Sherlock Holmes* pour la littérature. Le jeu vidéo a même implanté certains codes cinématographiques directement dans le gameplay. De nombreux jeux sont rythmés par des "cinématiques", des instants où le joueur ne contrôle plus son personnage. L'angle de la caméra est alors modifié, pour présenter des points de vue purement cinématographiques.

Initialement, les jeux vidéo étaient principalement considérés par le monde du cinéma comme un moyen facile d'engendrer de l'argent. *"Au fil du temps, le jeu vidéo est devenu un objet culturel à part entière, de plus en plus légitimé dans le monde, et reconnu pour ses spécificités. La vision du monde du cinéma sur les jeux vidéo a alors changé : de simples objets sur lesquels capitaliser pour sortir de nouveaux films ou des produits dérivés, ils sont alors devenus des œuvres culturelles desquelles s'inspirer, parce que leurs spécificités étaient considérées comme intéressantes d'un point de vue créatif. (...) Bien entendu, les adaptations surfant sur la popularité d'une franchise pour engendrer des revenus existent encore à l'heure actuelle. Il y aura toujours une volonté de créer un bénéfice en misant sur la popularité des jeux. Mais contrairement à avant, le médium vidéoludique est plus reconnu, légitimé et compris dans ses spécificités."*



« LE JEU VIDEO EST  
UN REVE EVEILLE  
ECLAIRE AU NEON »

Jérôme Dittmar, journaliste, critique de cinéma et de jeux vidéo.



INSERT COINS

# PHÉNOMÈNE MANGA

Véritable phénomène de société, le manga représente aujourd'hui plus de la moitié de la consommation BD à travers le monde. De *Naruto* à *One piece*, en passant par (pour les plus âgés) *Dragon Ball* ou *Goldorak*, tout le monde pourrait en citer un. De plus en plus populaire, il a su conquérir le cœur des européens et a grandement contribué à l'expansion de la culture japonaise dans nos contrées. Mais connaissez-vous vraiment le manga ? Saviez-vous, par exemple, que l'un de nos Disneys préférés était inspiré d'un manga ? Un petit indice ? Hakuna Matata !

■ CORALINE DELFOSSE

Nous avons eu la chance de nous entretenir avec **Edith Culot**, licenciée en Histoire de l'Art et Archéologie de l'Université de Liège. Chargée de cours au Centre d'Etudes Japonaises de l'Université de Liège, elle travaille également pour l'asbl Art&Fact.

## A quand remonte le manga ?

*Traditionnellement, on fait remonter les origines du manga à la période Heian (du 9 au 13ème siècle) durant laquelle les japonais vont développer ce qu'on appelle les Emakimono qui sont des œuvres d'art qui combinent les images et le texte. Pas comme une bande dessinée car il n'y a pas de bulle, de texte dans l'image. Mais le texte et l'image se suivent. C'est très couramment utilisé pour illustrer des romans, qui se sont beaucoup développés à cette époque, comme par exemple Le Prince Kenji. Il faut imaginer qu'on a un morceau d'un chapitre d'un roman, puis une illustration qui est liée à ce qu'on vient de lire. Et on a une succession comme cela sur des rouleaux horizontaux qui peuvent faire 10-12 mètres de long. Donc, on a déjà ce côté narration qu'on peut retrouver dans la bande dessinée. A la même période on a aussi des rouleaux avec des thématiques satiriques, notamment avec des animaux qui empruntent des attitudes humaines. C'est une pratique universelle, les égyptiens font cela aussi. Mais ce côté satirique et humoristique est très vite présent dans l'art japonais. Ce sont donc les très lointains ancêtres du manga.*

*Le terme manga est difficile à traduire, on l'associe à une "image dérisoire". C'est l'idée d'un petit dessin, un croquis que l'on fait sur le côté, rapidement. Le terme manga a été utilisé pour la première fois dans le domaine de l'estampe, notamment dans l'ouvrage *Hokusai manga* (1814), un recueil de petits dessins caricaturaux réalisés par Hokusai, à qui l'on doit pas mal d'estampes très célèbres, dont *Les Trente-six vues du Mont Fuji*.*

## Le Manga tel qu'on le connaît

*C'est plus ou moins à partir de la seconde guerre mondiale que le terme manga désigne la bande dessinée en tant que telle. L'arrivée de la BD à l'occidentale remonte à la fin 19ème/début 20ème siècle, quand le Japon a été contraint de s'ouvrir à l'Occident. Dans les villes avec beaucoup d'étrangers, comme Yokohama par exemple, s'est développée la pratique des journaux comportant des illustrations satiriques et des bandes dessinées, ce qu'on appelle des Comic strip, donc des bandes de 4 cases. Les bulles avec le texte à l'intérieur, ça, c'est importé par les européens dans le domaine de la presse. Cela va connaître un vrai succès, notamment pendant la guerre. Malheureusement, durant cette période, cela va être fortement utilisé à des fins de propagande politique. Par exemple, dans *Norakuro*, les ennemis du Japon sont présentés sous des traits caricaturaux, les américains sont notamment des cochons. Une des fonctions du manga était donc, à l'époque, de participer à l'effort de guerre et propager le message militariste de l'État japonais.*

*Après la seconde guerre, une figure importante se détache, Osamu Tezuka, considéré comme le père du Manga, à qui on doit notamment *Astro Boy* et *Phénix*. Il était extrêmement influencé par l'occident, notamment par Disney et Hollywood. Mais on sait que les influences étaient dans les deux sens. Par exemple, *Le Roi Lion* est souvent présenté comme étant une interprétation du fameux *Roi Léo* de Tezuka.*





DESSINS RÉALISÉS PAR NIN'S  
DE NOTRE ATELIER BD



## Business ou démarche artistique ?

Il ne faut pas se leurrer, le manga n'a jamais été une démarche artistique. Comme toutes formes de bande dessinée, c'est un produit commercial. Évidemment, il y a un aspect esthétique, mais cela reste un business. Au Japon les chiffres sont mirobolants, puisque là-bas près d'un livre sur trois est un manga. Certains mangakas (auteurs de manga) sont reconnus comme artistes à part entière, sont cotés sur le marché de l'art et exposent dans des musées. Mais c'est un phénomène récent. Pour exemple, le dessinateur des principaux personnages de la série *Final Fantasy*, Yoshitaka Amano, est ultra coté sur le marché de l'art international.

## On reproche souvent au manga son contenu violent

A l'époque du club *Dorothé*, il y avait énormément de critiques, car on pouvait passer d'un dessin animé "petites fleurs roses" à *Ken le survivant* (*Hokuto no Ken*) où il y avait des gens démembrés à peu près à chaque épisode. Le problème c'est qu'il n'y avait pas de sélection. Au Japon, le problème ne se pose pas car chaque catégorie de manga est très déterminée. Les genres sont très codifiés, en tout cas dans la production officielle, car il existe aussi une partie underground, moins contrôlée. Donc on sait ce qu'on peut lire en fonction de notre âge. A l'époque, nous avions tout reçu en vrac, le contexte était donc radicalement différent.



## Est-ce que le manga est bien vu par les japonais ?

Originellement, pas trop. Quand j'ai postulé pour aller étudier au Japon, il y a 15 ans, on m'avait déconseillé de dire que je lisais des mangas, c'était quelque chose de jugé comme étant négatif. Les japonais étaient convaincus que ce qui attirait les occidentaux c'était le Japon traditionnel; les geishas, les samourais, etc. Ils étaient donc vexés de voir que les occidentaux s'intéressaient beaucoup au manga. Or, pour eux, la bande dessinée est un produit de consommation intense, imprimé sur du papier de mauvaise qualité et qu'on jette une fois lu, à la sortie du métro. Chez nous, la bande dessinée a longtemps été rejetée car associée au monde de l'enfance. Ce n'est pas le cas au Japon, ils sont conscients que cela s'adresse à tous les âges. Mais pour eux, ce n'est pas vraiment un produit culturel intéressant.

Il y a quelques années, lors du passage de relais entre les Jeux olympiques de Rio et ceux de Tokyo, le premier ministre japonais est arrivé déguisé en Mario, chose qu'on aurait jamais pu imaginer il y a 15 ans. Il y a donc un changement qui s'opère ces dernières années, les japonais prennent conscience que le manga est un atout énorme de popularisation de la culture japonaise auprès de l'occident. Ils se sont rendus compte que le manga avait vraiment sa place au panthéon de la grande tradition de la bande dessinée, auprès des productions franco-belges (*Tintin*, *Astérix* et autres) et américaines avec les comics (*Marvel* et *DC*). On commence également à voir des musées consacrés au manga.





**LES FRANÇAIS ET LA BELGIOUE  
FRANCOPHONE REPRÉSENTENT  
LE 2ÈME PLUS GROS MARCHÉ  
DU MANGA, APRÈS LE JAPON**



# VOXMAG

LA VOIX DES JEUNES

## LES RÉDACTEURS

INÈS BOUHAMOU  
CORALINE DELFOSSE  
ROMAIN JACQUET  
ANNA PEREZ CAMPOS  
NELLY PIRON

## MISE EN PAGE

RUBEN THOMAS

## ÉDITEUR RESPONSABLE

ASBL MAISON DES JEUNES DE WANZE

Vous avez aimé notre magazine ? Génial ! Faites le nous savoir via [mjwanze@live.fr](mailto:mjwanze@live.fr)

Vous avez détesté ? Vous n'êtes pas forcé de nous le faire savoir..

**L'équipe de rédaction est ouverte,**

**n'hésite pas à nous rejoindre pour la prochaine édition !**







Leucosélophobie : le syndrome de la page blanche



## L'ÉQUIPE DE RÉDACTION



# VOXMAG

LA VOIX DES JEUNES

LA MAISON DES JEUNES,  
C'EST ÉGALEMENT DE NOMBREUX PROJETS  
AVEC ET POUR LES JEUNES, DES ATELIERS  
ARTISTIQUES ET SPORTIFS,  
DES LOCAUX DÉDIÉS AUX JEUNES POUR SE  
RENCONTRER, S'ÉPANOUIR.  
ET TELLEMENT D'AUTRES CHOSES ENCORE...

RETROUVEZ NOTRE ACTUALITÉ SUR NOS RÉSEAUX SOCIAUX

 **MJ WANZE**

 **MJWANZE**

## ÉDITEUR RESPONSABLE

MAISON DES JEUNES DE WANZE  
MJWANZE@LIVE.FR  
085/23.15.95  
RUE CHARLES MONCOUSIN 26, 4520 WANZE

**MJ**  
*Wanze*