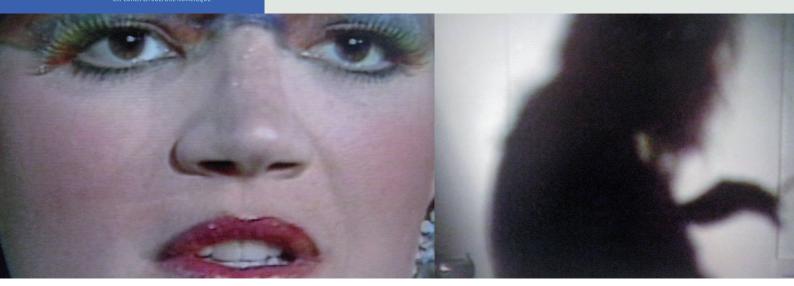
COLLECTION D'ŒUVRES D'ART NUMÉRIQUE FICHE PÉDAGOGIQUE



LYNN HERSHMANN-LEESON

LORNA

(Langue: anglais)

1979-1983

Considérée comme l'une des premières œuvres interactives sur vidéodisque, *Lorna* est le récit à choix multiples d'une femme d'une quarantaine d'années souffrant d'agoraphobie qui vit recluse dans son studio.



■ PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Lorna a été réalisée entre 1979 et 1983 par Lynn Hershmann-Leeson. Lorna est une femme d'une quarantaine d'années qui soufre d'agoraphobie et vit recluse dans son studio. La télévision et le téléphone sont ses seuls

d'années qui soufre d'agoraphobie et vit recluse dans son studio. La télévision et le téléphone sont ses seuls liens avec le monde extérieur. Mais ces objets de communication sont considérés comme une violation de son espace intime.

Dans cette œuvre, le spectateur est amené à explorer la vie de Lorna. Il doit faire des choix pour cette femme indécise et surtout agoraphobe. Tous les objets contenus dans son petit appartement (miroir, télévision, bocal, téléphone, montre, portefeuille) ont un numéro donnant accès à des informations sous forme de sons et d'images (17 min.). L'œuvre comprend 36 chapitres sous formes de séquences et 3 fins. Le spectateur peut s'identifier au personnage et se questionner sur le rapport regardant-regardé et **la manipulation par les médias**.

On retrouve également dans l'oeuvre des éléments de deux œuvres majeures de l'artiste : la chambre de **The Dante Hotel** et le personnage Roberta Breitmore. **The Dante Hotel** est une installation créée en 1973, l'artiste louait une chambre qu'elle meublait d'objets divers évoquant des traces laissées par ses occupants et recréant des fragments de vies fictives. Le décor de cette oeuvre reprend cette chambre s'inspirant d'un motel des années 1950. Selon l'artiste le lieu, son décor, ses objets, celui qui y habite ou y passe, la société évoquant des moments de vies, des fictions. Le personnage de « Roberta » se rapproche de celui de Lorna qui souligne certaines problématiques féministes.

PISTES DE REFLEXION

- Cette œuvre critique un monde dans lequel les identités sont forgées par les médias dont celle de la femme à qui on demande d'être parfaite dans toutes les domaines (beauté, travail, famille...) et en véhiculant l'image d'une femme libre alors qu'elles sont sous pression.
- L'œuvre joue entre le réel et la fiction où l'on se pose la question de l'existence réelle de Lorna.
- Selon l'artiste, *Lorna* est une œuvre féministe. Elle évoque **une vision des femmes imposée par l'environnement social, culturel et médiatique**.

CONNEXIONS

Son travail peut se référer à d'autres travaux d'artistes féministes comme les photomontages de **Barbara Kruger** dénonçant les codes de la représentation qui contraint les femmes à n'être que des images passives. Ou les performances et vidéos de **VALIE EXPORT**, pionnière de l'art médiatique qui questionne la position sociale de la femme. Il est également intéressant d'évoquer la philosophe féministe **Judith Butler** autour de sa réflexion autour de la sexualité et du genre qui ne sont pas définis pour toujours, mais sont déterminés socialement, rangeant les individus à une place sexuelle prédéfinie. Le psychanalyste **Jacques Lacan** va plus loin avec sa citation «La femme n'existe pas» en insistant sur le «la» pour reconnaître le caractère d'Unicité et non universel, propre de l'essence féminin. Selon lui, les genres sont liés à un choix de position propre à la personne.

L'œuvre rappelle le genre télévisuel «la téléréalité» qui rencontre un certain succès où les médias font croire qu'il est possible d'être une célébrité juste en passant à la T.V.. Le principe est de suivre quotidiennement une célèbrité ou un anonyme. Ce genre est critiqué par le côté individualiste, voyeuriste et banalisé. **Zygmunt Bauman**, sociologue polonais en donne une description synthétique : «ce qui est mis en scène, c'est la jetabilité, l'interchangeabilité et l'exclusion». L'image de la femme peut également être «dégradée» par ce type d'émissions.

LE TITRE

Lorna vient du prénom Eléonore. Son étymologie vient du mot latin « lenire » qui signifie adoucir. Lynn Hershman utilise des personas (voir lexique) dans son travail artistique en leur donnant une véritable identité. Ces personnages sont donc à la fois réels et fictifs. **Lorna** est donc le prénom du personnage de son œuvre qui est une femme agoraphobe qui guérit de sa maladie grâce aux médias et aux techniques de communication et virtuelles.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Lynn Hershmann-Leeson, née en 1941 à Cleveland, Ohio, vit et travaille à San Francisco.

Actuellement, elle enseigne les arts numériques à l'Université de Californie à Davis et à l'Université Cornell. Depuis les années 1990, elle a obtenu de nombreuses récompenses dont celui de la Flintridge Foundation (1998) et le Golden Nica Prix à Ars Electronica à Linz, Autriche (1999). L'utilisation de masques et de persona (voir glossaire) afin d'explorer l'identité, la réalité et la vérité caractérise son travail.

Elle y traite aussi les thématiques suivantes : les relations entre identité et structures sociales, culturelles et l'environnement médiatique, la condition des femmes dans notre société.

De 1973 à 1978, l'artiste crée la persona Roberta Breitmore, qui devient son œuvre majeure. Ses transformations s'effectuent à l'aide de perruques, de maquillage et de vêtements et par l'intermédiaire de la validation bureaucratique (permis de conduire, cartes de crédit, adresse et compte banquaire, profil psychologique, etc.). Le personnage fictif devient pratiquement réel. Fin 1970, elle s'intéresse à la vidéo puis réalise des œuvres interactives. Depuis 1995, elle réalise des projets de télérobotique et expérimente avec des œuvres comportant des éléments in situ et des éléments Internet.

EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

A la fin d'une séquence vidéo, l'utilisateur peut choisir un objet de l'appartement qui comprend un numéro: miroir, télévision, bocal, téléphone, montre, portefeuille... pour accéder à une autre séquence vidéos ou sonore. C'est l'utilisateur qui fait les choix pour Lorna. Cette œuvre ne fonctionne pas sur Mac.

S'INTERROGER

- Pourquoi Lorna est-elle agoraphobe?
- Avez-vous l'impression de vous immiscer dans la vie privée de Lorna ?
- En quoi l'œuvre aborde-t-elle le statut de l'identité féminine dans la société occidentale ?

ATELIERS

- Persona et fiction : création d'un personnage évoquant une « Lorna d'aujourd'hui ». Imaginer comment ce personnage peut évoluer dans la société actuelle. Réalisation de performances.
- **Objets, fiction et réel :** à partir d'objets, évoquer des histoires en lien avec un personnage inventé. Le statut de l'identité féminine dans la société occidentale : recherche d'œuvres exploitant cette idée. Discussion. Comparaison entre cette œuvre et un documentaire sur cette thématique.
- Les médias et la vie intime : réalisation d'un film ou montage photographique avec un personnage et son espace intime (chambre) évoquant la manipulation des médias et la violation de la vie intime.
- L'espace intime et son identité : recherche d'images d'intérieur sur le net, trouver ou imaginer à qui ils appartiennent en le justifiant. Classer les selon le type de personness.

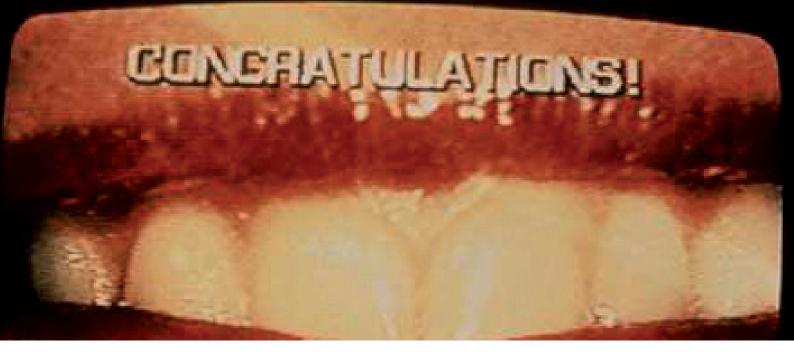
THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

■ Collège :

- « Arts, espace, temps »
- « Arts, techniques, expressions »

■ Lycée :

Champ anthropologique : « Arts, réalités, imaginaires » ; « Arts, sociétés, cultures » Champ technique : « Arts, informations, communications »



B POUR ALLER PLUS LOIN

GLOSSAIRE

Agoraphobie n.f.: peur de la foule, des espaces libres et des lieux publics.

Persona : vient du latin (du verbe personare, per-sonare : parler à travers) où il désignait le masque que portaient les acteurs de théâtre. Carl Gustav Jung a repris ce mot dans la psychologie analytique, pour désigner la façon dont chacun doit plus ou moins se couler dans un personnage socialement prédéfini afin de tenir son rôle social. La persona est comme un «masque social», une image, créée par le moi, qui peut finir par troubler l'identité réelle de l'individu.

WEBOGRAPHIE:

Sur l'artiste :

www.lynnhershman.com