

TRACK



Sommaire

01 Couverture de  @cactusenfeu

02 Sommaire.
OURS.

03 SAPERE AUDE : Appropriation des cultures d'Asie : tout est à nous, rien n'est à eux, tout ce qu'ils ont, ils l'ont volé
Écrit par Mayli.

04 LA TRAME : Mister Miracle : Comment s'approprier un personnage indissociable de son créateur ?
Écrit par Théo Toussaint.
Illustré par  @peydrawz.

05 Illustration par
 @arche_de_noée.

06 JEUX V : The Stanley Parable, réinventer pour critiquer.
Écrit par Bastien Silty.

NOUVELLE : Le Plus heureux des hommes ; Chapitres 1 et 2.
Écrit par Alexandre Quichaud.

07 Poster de  @shirleyfl

08 Illustration par
 @kiletdraw

Appropriation et accessibilité

TACK N° 15



NOUS REMERCIONS CHALEUREUSEMENT

Dans un premier temps nous saluons nos petites mains présentes tous les mois pour le pliage et la distribution des numéros, ainsi nous remercions Mariette et Salomé. Merci aux illustrateur.rice.s présent.e.s dans ce numéro : merci à Étienne (@peydrawz), merci à Soraya (@cactusenfeu) qui participe pour la première fois, merci à Shirley (@shirleyfl) pour ce poster incroyable et enfin à Noémie (@arche_de_noée). Merci également aux rédacteur.rice.s pour leur investissement mensuel. Merci à Théo (à retrouver sur youtube sous le nom d'hipstoid), à Bastien pour son article jeux-vidéos et son travail acharné au sein du bureau et à Alexandre de nous avoir confié sa nouvelle. Et enfin, merci à Mayli d'apporter un propos engagé à nos numéros.

Pour finir nous remercions les organismes qui subventionnent ce projet. Merci au Crous, à l'Université Bordeaux Montaigne, la région Nouvelle Aquitaine et les mairies de Bordeaux et de Pessac.

Un grand merci à Maryvonne pour son aide à la mise en page et l'impression des numéros.

SAPERE AUDE

APPROPRIATION DES CULTURES D'ASIE

Les blancs qui vont ouvrir un restaurant asiatique s'approprient des savoirs locaux - accumulés par des communautés socialement et économiquement dévalorisées - dont le préjugé sur la propreté va être effacé au profit de l'effet tendance. Le travail en amont est invisibilisé mais la culture est toujours plus appréciée quand elle vient des blancs.

L'appropriation culturelle, par l'enrichissement des blancs voleurs et par le maintien des stéréotypes et des dévalorisations de ce que font les minorités raciales, perpétue la domination blanche. Les blancs profitent de leur pouvoir économique, médiatique et institutionnel pour s'approprier des cultures et en tirer des bénéfices. Ce n'est là encore pas une question de qualité ou de compétence artistique mais de capacité à imposer sa culture comme une culture. L'historien de l'art Kenneth Coutts-Smith pense que le capitalisme a imposé une conception élitiste, bourgeoise et eurocentrée de l'art et de la culture, rappelant que l'art occidental se nourrit du vol d'autres cultures. Toute appréciation d'une culture exige que nous honorions les gens qui font partie de cette culture et que nous respectons s'ils veulent ou non que leur culture soit partagée et de quelle manière. Caroline Jacquet a analysé le yoga en tant qu'espace très homogène de femmes blanches, hétéros, minces, valides, avec généralement un haut niveau d'éducation et de revenus. La discipline repose encore une fois sur l'utilisation de plusieurs aspects stéréotypés de la culture asiatique, mais surtout, les personnes qui sont issues de l'Asie du Sud sont exclues des espaces qui s'approprient leur culture à cause du manque de représentation de personnes racisées, des cours creux et du tarif élevé. Critiquer l'appropriation culturelle du yoga, c'est mettre en évidence le contexte colonial et impérialiste dans lequel la « culture d'Asie » a été imaginée, codifiée, simplifiée et appropriée par le colonialisme, dans un contexte de domination militaire, économique, culturelle et politique. Ces représentations, fondées sur la binarité entre l'Orient spirituel en décadence et l'Occident rationnel en progrès, simplifient considérablement la diversité et la complexité des religions et des cultures. L'enjeu principal n'est pas de tracer des frontières culturelles imperméables, mais de combattre la reproduction des inégalités matérielles et symboliques induites et de condamner la diffusion de représentations stéréotypées des cultures extraoccidentales ou l'invisibilisation de ceux qui participent à leur création. A l'inverse des mouvements nationalistes occidentaux qui se réfèrent à une culture et à des origines occidentales judéo-chrétiennes et blanches pour exclure les autres, les mouvements de décolonisation cherchent à revendiquer des identités spécifiques pour combattre l'invisibilisation et/ou le mépris des cultures minoritaires.

L'appropriation culturelle est l'utilisation d'icônes, de rituels, de normes esthétiques ou de comportements d'une culture d'un groupe minoritaire par la culture dominante. L'élément volé appartient à une culture subordonnée dans un contexte social, économique, institutionnel et/ou politique par la culture dominante, dans un contexte où les échanges interculturels sont inégaux. En plus de dissoudre la signification originelle du symbole et de se l'attribuer - après l'avoir superficiellement transformé ou renommé - c'est une représentation des rapports de pouvoir assez saisissante : une personne blanche prend un élément d'une culture traditionnellement dévalorisée et élève cette culture en oeuvre d'art alors que les personnes qui pratiquent cette culture au quotidien sont stigmatisées, accusées de « communautarisme » et loin d'être perçues dans la tendance. Le traitement de faveur diffère en fonction de la personne qui arbore l'élément culturel : c'est le double standard. Par exemple, le fox eyes makeup, qui est de prendre une pose et de se maquiller de manière à étirer légèrement ses yeux, un geste traditionnellement à caractère raciste, est repris par des icônes comme Bella Hadid et Kendall Jenner. Tandis que les asiatiques sont impitoyablement moqués à propos de leurs yeux, les blancs ont transformé cette caractéristique ethnique en tendance beauté, uniquement quand elle est appliquée par le groupe dominant et sans qu'ils ne soient une seule seconde inquiétés par les insultes racistes qui vont avec. La culture non-blanche est exotique jusqu'à ce qu'elle soit engloutie par le courant occidental blanc; encore une fois, c'est le blanc qui décide de ce qui est beau. Quand bien même l'art se crée par contagion des influences dans un contexte possible de dilution des identités collectives, les dynamiques de pouvoir sont essentielles à prendre en compte pour pouvoir attester d'un hommage à une culture ou d'un détournement. N'oublions pas que la richesse des pays occidentaux, de leurs musées, de leur gastronomie, dépendent en grande partie de vols sur les anciennes colonies. Après des siècles d'appropriation culturelle en toute impunité, la revendication du droit à opprimer n'est que trop visible : l'arrogance coloniale résonne.

En utilisant des codes culturels qui ne leur appartiennent pas, les blancs génèrent du profit sur le dos des minorités : c'est l'aspect opportuniste de l'appropriation culturelle. Le hashtag #MyCultureIsNotCouture (2016) dénonçait déjà l'attitude des maisons de couture dans l'utilisation qu'elles font des éléments inhérents à une culture sans en créditer l'origine. Un des exemples les plus frappants est le détournement blanc ou whitewashing du bouddhisme. Caroline de Montety a étudié la façon dont la figure religieuse est mobilisée à des fins lucratives dans son essai Les figures de Buddha comme promesses d'un nirvâna commercial. Buddha est désormais investi comme une figure classique pour le commerce du bien-être et de la restauration, se détachant de son ancrage religieux original. Contrairement à ce qui se produit pour d'autres confessions, la mobilisation de sa figure s'étend bien au-delà de la sphère du culte. L'évocation de Buddha est souvent mêlée à d'autres termes - provenant parfois de disciplines en conflit avec le bouddhisme - le karma, le zen, le Feng Shui - pour renforcer l'ancrage de l'objet dans les vertus des spiritualités venues d'Asie. Le marketing parvient à les réunir en dissolvant leurs divergences historiques dans un « choix assumé d'un exotisme nébuleux et allusif ». Buddha prend, dans le contexte de la restauration, une valeur instrumentale : ses propriétés susceptibles de favoriser une ambiance chaleureuse en font une figure fédératrice. Ce bouddhisme - dont les statues sont présentes dans bon nombre de maisons françaises - a perdu toute substance religieuse et sociale pour devenir une éthique bancale, vaguement progressiste, qui valorise l'expérience d'individus en quête d'accomplissement personnel. Ainsi, l'appropriation culturelle serait un moyen de commercialiser des aspects qui ont existé en dehors des marges du marché et qui y ont été introduits dans une perspective occidentale et blanche pour faire du profit.

Le célèbre Disney présente une image de la Chine médiévale idéalisée selon l'imaginaire blanc, mélangeant allègrement différents pays et différentes époques - la muraille de Chine, la tradition de la mariéeuse. L'oeil blanc perpétue les préjugés raciaux : les Huns ont les caractéristiques de certains visages asiatiques, mais amplifiées avec des yeux extrêmement fins, au point d'en être réduits à des fentes, une peau bien plus foncée que celle des autres Chinois et une animalisation extrême - car dans les Disney, moins on a un physique de blanc, plus on est méchant. De plus, en bonne héroïne d'une contrée non occidentale, Mulan doit se battre contre une société patriarcale figée, l'accent est mis sur le mariage forcé et la sévérité des parents à la différence des héroïnes blanches qui apparaissent moins concernées par le sexisme systémique. C'est bien un film réalisé par les blancs, qui juxtaposent divers éléments « à l'asiatique » - dans le cinéma mais aussi en cuisine, ou en décoration - pour amuser et enrichir les blancs. Le syncrétisme esthétique, saturant l'espace d'objets de provenances différentes, transforme ainsi le caractère potentiellement hommagé d'un lieu en un exotisme assumé. Toutes nos cultures sont prises et déformées, en tant que divertissement dont on peut se moquer ou en faire des soirées à thème comme celle du Louvre sur Les routes de la soie. L'utilisation des costumes a également pour effet de transformer toute la culture en un personnage et de déshumaniser les gens qui y appartiennent. Quand Katy Perry s'est grimée en geisha lors des American Music Awards (2013), elle a participé à la sexualisation des femmes asiatiques : « vous portez ce vêtement pour une nuit, on porte les stigmates toute notre vie ». L'Asie est aussi un continent très associé à la nourriture : ce mélange entre adoration et dégoût entretient le racisme qui touche de prime abord les restaurants asiatiques tenus par des asiatiques, réputés sales.

MISTER MIRACLE : COMMENT S'APPROPRIER UN PERSONNAGE INDISSOCIABLE DE SON CREATEUR ?

Le super-artiste de l'évasion Mister Miracle commence ses aventures en 1971. Celui-ci s'imbrique dans le récit dantesque du Quatrième Monde, imaginé par l'auteur Jack Kirby. Tombé en désuétude, le destin du personnage est finalement repris 47 ans plus tard, par le scénariste Tom King qui décide d'adapter Mister Miracle dans un contexte inédit, que reste-t-il alors du héros originellement créé par Kirby ?

Du Quatrième Monde au monde réel

Tout le monde connaît Stan Lee, l'artiste phare de l'âge d'or de Marvel, unanimement déclaré à l'origine de Thor, Hulk, les X-Men... Mais il est relativement fréquent d'invisibiliser le travail du dessinateur Jack Kirby qui a pourtant également donné vie aux plus grands protagonistes de la maison d'édition. Estimant n'être pas assez valorisé pour ses contributions, Kirby quitte Marvel pour son concurrent, espérant concrétiser ses propres créations originales.

En octobre 1970, DC Comics publie le numéro 133 d'une série consacrée à Jimmy Olsen, le compagnon de Superman. Si habituellement, Superman's Pal Jimmy Olsen est un comics considéré comme dispensable, avec peu d'enjeux narratifs, l'arrivée de l'auteur/dessinateur Jack Kirby sur cette issue change drastiquement le style du titre. L'auteur décide d'y introduire les prémices d'un panthéon divin, Le Quatrième Monde. Étoffé au fil des épisodes de Mister Miracle, The New Gods et The Forever People, cet univers représente un tournant dans la narration et la conception d'une mythologie super-héroïque. Les lecteurs y découvrent les mondes de New Genesis et d'Apokolips, analogies du Paradis et des Enfers, où les Nouveaux Dieux s'affrontent dans une lutte éternelle.

Ce récit choral et onirique, difficilement accessible pour les néophytes, dépeint un univers cosmique unique, où l'auteur s'attarde à détailler chaque aspect de ces planètes pour les rendre tangibles et complexes.

Au cours de cette saga filée, Jack Kirby nous dévoile l'histoire à l'origine du héros Mister Miracle. Pour sceller une paix durable, le Haut-Père, meneur de New Genesis, conclut un accord avec Darkseid, dictateur d'Apokolips : les deux gouvernants doivent échanger leurs héritiers nouveaux-nés. Le fils du Haut-Père, Scott Free, grandit captif dans un univers macabre et particulièrement hostile ignorant sa filiation au trône de New Genesis. Torturé et emprisonné pendant des années, le jeune garçon se rend compte de l'injustice de sa situation. I

l fait fit de l'autorité de Darkseid et enchaîne les tentatives d'évasion pour quitter la planète. Il finit par s'échapper définitivement d'Apokolips pour rejoindre la Terre avec l'aide de Big Barda, une ancienne lieutenant du dictateur tombée amoureuse de Scott. Au cours de sa cavale, le héros de Jack Kirby rencontre son mentor, Mister Miracle, un illusionniste, artiste de cirque adepte de l'art de l'évasion. Lorsque celui-ci est assassiné par un gangster, Scott Free reprend son pseudonyme et s'engage dans une croisade pour la justice.

Malgré un accueil critique dithyrambique, les histoires du Quatrième Monde peinent à trouver un lectorat régulier. Face à un échec commercial, DC Comics décide d'arrêter sa collaboration avec l'auteur et les protagonistes majeurs sont intégrés à la continuité classique de la Ligue de Justice. Ayant acquis un statut culte grâce au soutien de quelques aficionados, l'œuvre colossale de Jack Kirby est réhabilitée au fur et à mesure des décennies. Tom King décide de se plonger dans l'interprétation intime de Mister Miracle avec le dessinateur Mitch Gerads en 2018, après s'être attaqué à une autre icône de Kirby, La Vision, super-robot humanoïde imaginé en 1940. La volonté de King est de conserver l'ensemble de l'univers du Quatrième Monde, tout en le transposant dans une réalité moderne, un monde semblable au nôtre, où le super-héros navigue entre son quotidien banal et des affrontements extra-dimensionnels contre Darkseid. Afin de compléter la portée narrative de son œuvre, le scénariste pose une interrogation qui va structurer l'ensemble du récit : Que se passe-t-il si l'artiste de l'évasion ultime est confronté à sa propre prison mentale, la dépression ?

Mister Miracle est.

Mister Miracle de Tom King est un récit complet, dont les éléments graphiques et les concepts narratifs s'enchevêtrent pour former une œuvre originale et cohérente. Mitch Gerads s'inspire de l'esthétique des comics des années 70, référence directe à l'influence de Jack Kirby, avec des textures de points de trame et une colorisation pop caractéristique des Bds de l'âge de bronze.

Gerads souligne brillamment ses inspirations en détournant la composition des planches sous un format de 9 cases. La construction d'un cadre en 3 par 3 permet à l'artiste de jouer avec la mise en scène pour créer des enchaînements dynamiques ou appuyer l'ambiance en valorisant des plans d'insert. Enfin, Mitch Gerads vient également rompre ses compositions, et étale certaines de ses illustrations sur plusieurs cases du quadrillage. Toutes ces trouvailles visuelles viennent enrichir une narration complexe, qui modifie en profondeur la vision du personnage optimiste de Mister Miracle. Traditionnellement, le personnage de Jack Kirby représente une forme d'espoir, à l'instar de Superman, il symbolise un idéal d'héroïsme.

Tom King déconstruit le justicier pour le réinventer et lui permettre d'évoluer. Dans les premières pages du récit, Mister Miracle tente de mettre fin à ses jours, accablé par les souvenirs traumatiques de son passé dans les fosses d'Apokolips. Ayant le sentiment d'être isolé, le suicide est pour lui une manière de s'extirper de la seule prison à laquelle il ne peut pas échapper, celle de sa propre existence. Pourtant, Mister Miracle a une femme qui l'aime, et les intrigues du récit lui permettent de s'en sortir en confrontant les êtres qui l'ont conditionné, comme son père biologique, contre lequel Scott Free est particulièrement amer après avoir été abandonné à son sort pour le salut de New Genesis, ou Mamie Bonheur, une tortionnaire d'Apokolips qui fut sa seule figure maternelle. Le héros doit déjouer les machinations de Darkseid pour envahir l'univers tout en effectuant un travail introspectif sur lui-même.

Dans une interview accordée pour le média Comicbook.com réalisée en 2019, Tom King décrit son processus de transposition d'un protagoniste positif au sein d'une tourmente traumatique. L'auteur ne souhaite pas créer une œuvre sombre pour refléter les horreurs de la vie, sa volonté est de trouver un moyen alternatif de triompher, de dépeindre les super-héros sous un angle différent et de proposer une transition de personnage qui ouvre vers de nouvelles perceptives. King s'inspire globalement de ses propres expériences pour alimenter son récit, Mister Miracle aborde les thématiques sur la paternité, la religion et le deuil.

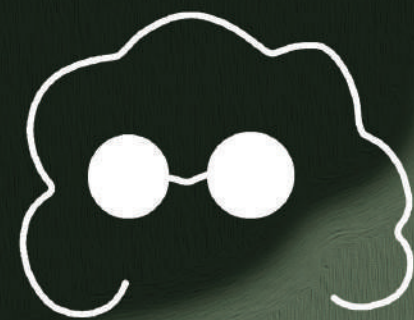


Tous ces éléments entrent en résonance avec le vécu de l'auteur afin d'humaniser ces réflexions.

Le récit vient également parasiter son propre discours, visuellement comme narrativement, en proposant une remise en doute constante sur la réalité. L'existence même des protagonistes est questionnée au fil des pages, toutes les images sont relatives, chaque dialogue peut être orienté et déformé. Ce postulat est intégré à la trame narrative par l'introduction de l'équation anti-vie, le pouvoir ultime de Darkseid, une formule permettant d'annihiler la volonté et l'espoir des individus, selon le Haut-Père, l'équation pourrait également déformer la réalité.

Tom King dynamite la figure cultissime de Jack Kirby, il n'est pas uniquement question d'une simple adaptation des histoires du Quatrième Monde, l'auteur propose un hommage vibrant à cet univers, chaque référence, chaque détail, témoigne d'un véritable amour pour le matériel d'origine. Cette version de 2018, imprègne des réflexions personnelles philosophiques, si le constat peut paraître troublant lors des premiers chapitres, Mister Miracle ressuscite métaphoriquement et reprend sa place en tant qu'icône de DC Comics. La quête d'évasion du justicier inonde le récit, au point de surgir au-delà des pages en proposant un véritable bol d'oxygène en termes d'écriture.

Par Théo Toussaint



@arche_de_noee

SE
DÉCONFINER
SUR L'HERBE

Le réveil était difficile ce lundi matin. Si elle en avait parlé à sa mère, celle-ci lui aurait aussitôt répondu que les grandes villes rendraient le plus sain des hommes malade et fou. Mais Manon savait pertinemment les raisons de son sommeil léger. Sa mutation au Commissariat Général de Police de Bordeaux était pour elle une aubaine, mais ses tripes ne suivaient pas l'engouement. Il fallait repartir à zéro, peut-être même en dessous étant donné l'ignorance de la jeune fille du rythme de vie urbain.

Premier réflexe de la journée, mettre sa paire de lunettes, sans quoi le reste de la journée aurait été un calvaire. Le second, aller évacuer le repas de la veille. Elle s'assura de dissimuler son passage obligé, mais si peu élégant grâce à son nouveau spray " Senteurs des îles ". Sa routine de la campagne l'avait suivi en même temps que ses quelques bagages. Celle-ci l'amena par conséquent à la cuisine où elle prépara un thé. Pendant que l'eau remuait, elle eut grand mal à se décider entre « Menthe détox » et « Agrume bien-être ». Se dirigeant vers son minuscule salon, elle arrosa sa plante, un Yuka, reçu lors de son pot de départ puis alluma son ordinateur portable.

La plupart des réseaux sociaux y passèrent. Sur ses fils d'actualité, s'enchaînèrent publications de ses proches épanouis et vidéos sponsorisées sur les chiens. Une de ses obsessions. Son amour pour les canidés avait débuté à l'acquisition par sa famille de César, un Colley à poil long. Le 3 pièces était jonché d'accessoires à l'effigie de ces bêtes poilues.

Mélancolique de ses contacts qu'elle n'aurait plus l'occasion de croiser, elle envoya une série de messages pour prendre des nouvelles. « Coucou ! Comment ça va depuis ? ^^ De mon côté tout se passe nickel, la ville est top et les gens aussi ! » Pas de réponse. Un autre onglet s'ouvrit et elle sélectionna dans les recommandations une vidéo de méditation.

Des conseils de spécialistes auto-proclamés, des accompagnements au piano ou au xylophone. Manon vida sa tasse, mais n'en ressentit pas les effets relaxants inscrits sur l'emballage. Une ancienne collègue lui suggérerait dans ces moments-là, d'inspirer un grand coup et de se concentrer sur des souvenirs positifs.

Sous la douche, elle appliqua un savon acheté en boutique spécialisée. L'arôme, combinaison incohérente et maladroite d'effluves de banane et de gousse de vanille. En sortant, elle mit une serviette malgré son unique présence dans son appartement de célibataire. Elle se répéta face au miroir de la salle de bain à quel point elle était résolue. Néanmoins, les gargouillis faisaient de mauvais menteurs.

Pour se préparer à une pluie d'hiver incessante, elle ouvrit sa penderie. Le catalogue à sa disposition était fourni. Elle fléchit les genoux pour partir du rangement à chaussettes et remonter méthodiquement jusqu'au choix décisif de l'écharpe. Se sachant frileuse, elle enfila ses plus épaisses chaussettes par-dessus ses collants. Son slim la serra ni trop ni pas assez. Son soutien-gorge l'étouffa légèrement. Plusieurs contorsions de bras plus tard, elle le réajusta. Par-dessus sa chemise laiteuse, un pull à col roulé rouge pâle l'aurait protégé de la pluie. De son porte-manteau, elle retira un veston au textile lisse sans reflet. Maintenant chargée à ras-bord de tissus, elle s'examina une dernière fois dans le miroir avant d'affronter la pluie glaciale. Mal vêtue, le crachin ne tarderait pas à atteindre son humeur comme ce fut le cas pour ses voisins.

Du peu de temps que Manon avait passé dans la métropole, seuls les regards vides et les teints blafards s'étaient présentés pour l'accueillir. C'est d'ailleurs ce que lui rappela sa voisine de palier alors qu'elle descendait les poubelles avec autant de joie qu'une telle activité pouvait procurer à sept heures du matin. La porte de l'immeuble fermée, son attention se porta désormais sur le bureau de tabac en bas de sa rue et, comme cela était pratique, à proximité de son arrêt de bus. Manon prenait toujours les mêmes cigarettes, notamment car elles étaient une des rares à être commercialisées à Saint Joris De Chalais, le village de son ancien service en pleine France rurale. Face au comptoir, elle échangea brièvement des formalités avec le vendeur, non pas que l'intention vint d'elle, mais l'homme comprit immédiatement que Manon n'était pas du coin. Quelque chose dans son accent ou sa manière d'engager la conversation apparemment. Sans rebondir à la remarque, elle alla à l'essentiel et quitta les lieux, troublée par les soupçons perspicaces du vendeur.

Après quelques minutes d'attente, elle monta dans le bus rempli à en faire vomir les fenêtres. Le frottement des feuilles la fit se pencher sur un journal tenu par un vieil homme. Un k-way bleu-gris recouvrait cet homme écrasé de petite taille et frêle. Ses doigts fins auraient pu perforer les feuilles agrippées. Les remous du bus n'interrompaient pas sa lecture. Fixé sur ses appuis, le corps aussi raide que les barres métalliques qui l'entouraient. Il était, en effet, debout à défaut d'avoir pu s'asseoir sur un des sièges, le plus proche étant occupé par un lycéen affublé d'écouteurs. C'est d'ailleurs l'observation de cette situation qui incita Manon à demander à l'adolescent de laisser sa place au senior.

Alexandre Quichaud

LE PLUS HEUREUX
DES HOMMES

Première Partie
LA FOURRIÈRE

- Le siège est libre si vous le souhaitez, monsieur, indiqua-t-elle.

- Vous êtes bien aimable mademoiselle.

- Je vous en prie, je n'ai pas besoin de mon uniforme pour rendre service, dit-elle avec une fierté non dissimulée.

Si elle n'était pas bavarde, parler de son métier ne lui imposait aucun effort. Elle dirigeait d'ailleurs souvent les conversations vers ce sujet.

- Vous êtes donc pompier ?

- Policière, monsieur. C'est mon premier jour de service à Bordeaux, dit-elle d'un sourire radieux contrastant avec le climat actuel.

- Je vous souhaite alors la bienvenue dans notre magnifique ville ! Vous verrez ce ne sont pas les occupations qui manquent. Regardez-moi ce journal, je pourrai assommer le premier venu avec ce tas de papiers bourré d'histoires.

- Je veux bien vous croire. C'est d'ailleurs pour ça que j'ai été appelé. Non pas que là où j'étais il ne se passait rien, mais ici mes collègues ne trouvent plus le temps de se poser sur leurs chaises de bureaux.

- Ça me fait bien de la peine ce que vous me dites-là... Et ça ne date pas d'hier ! Quand je suis arrivé à Bordeaux, il y a de cela quelques années maintenant, vous ne vous risquiez pas à sortir sur les Quais. Et ce n'est pas en faisant des travaux de réaménagement partout que vous allez faire partir les criminels. C'est même pire, ils se cachent maintenant. »

Ne sachant pas de quelle manière renchérir sur la conversation déviant vers des sujets sur lesquels elle n'avait que de vagues connaissances, elle se contenta d'un sobre hochement de tête et souhaita une bonne continuation au vieil homme.

Cette bulle de civilité n'avait pas complètement effacé le trajet de bus et Manon cherchait de quoi désormais maintenir son esprit en éveil, le thé s'étant avéré inefficace. Par réflexe, elle se tourna machinalement vers le journal que tenait encore le vieil homme entre ses mains usées par une longue vie d'ouvrier. Le quotidien était ouvert sur un fait d'actualité locale concernant des détériorations de biens publics, quelques vols et éléments aberrants, justifiant l'existence de cette affaire autrement des plus classiques dans un journal, la récurrence d'agressions sur des animaux retrouvés mutilés sur la voie publique. Les événements avaient eu lieu au sein du même quartier dans un périmètre d'action et une temporalité suffisamment resserrée pour aller aux suppositions les plus extrapolées. « Mériadeck ». Le nom de ce quartier fit étrangement écho à Manon, il devait se localiser non loin de sa destination. Elle ne détenait pour l'instant que les adresses de son nouveau domicile et son lieu de travail. Finalement, la lecture de l'article suffit à combler l'attente et, lorsqu'une voix synthétique prononça l'arrêt « Palais de Justice », Manon appuya après quelques bousculades de-ci et " pardon " de-là, sur le bouton d'appel encore moite et chaud des précédentes manipulations.

À la chaleur étouffante du transport, se succédait le vent humide fouettant la frange de la jeune femme ainsi que le peu de végétation restante en centre-ville. Manon avait le choix entre prendre le tramway, même si cette option ne lui plaisait guère au vu de comment elle reprenait son souffle après avoir été comprimée par l'afflux d'usagers, ou poursuivre à pied. Précautionneuse, avant d'être spontanée, elle avait au préalable vérifié la durée du trajet la veille et savait qu'il ne lui restait qu'une quinzaine de minutes à pied à parcourir, à défaut de savoir autre chose du territoire.

Ainsi, elle traversait un large cours, aux trottoirs tout aussi larges, recevant parfois une bourrasque en pleine figure accompagnée de quelques feuilles provenant des jardins qu'elle aperçut dans les hauteurs. Elle visualisait difficilement l'agencement des lieux et les rares plantes présentes à différentes hauteurs d'escaliers, étages, balcons ou passerelles troublaient sa représentation fébrile de son environnement. Où s'arrêtait le trottoir et où débutaient les seuils des immeubles ? Est-ce que n'importe qui pouvait s'aventurer au sein de cette façade organique ? Si l'on en croyait la signalétique, le quartier Mériadeck accueillait d'une étrange façon la nouvelle bordelaise. Le commissariat enfin visible, cette pensée disparut aussi soudainement qu'elle était apparue.



HEARTS CAN
BE BROKEN

THE
EARTH
WITHOUT
ART
IS JUST
BARE

12

1000000

LE JOYSTICK INDÉPENDANT

THE STANLEY PARABLE, RÉINVENTER POUR CRITIQUER. ÉCRIT PAR BASTIEN SILTY

Si on avait pu se pencher les mois précédents sur un acteur et leurs différents jeux, on va ici boucler la phase des auteurs du garage avec les deux jeunes Davey Wreden et William Pugh. Leur jeu le plus célèbre est un *Walking Simulator* (simulateur de marche) dans la vie de Stanley, qui se retrouve seul, dans les bureaux d'une entreprise des plus banale. Je vous assure que le jeu est génial.

Je vais alors revenir un peu sur les auteurs, la création du jeu et enfin expliquer pourquoi une action si banale devient si géniale et surtout, si emblématique du jeu indépendant.

Davey Wreden, du haut de ses 25 ans, est le visage de *The Stanley Parable* à l'instigation du projet : c'est celui qui a fait le plus d'interview et d'échanges avec les autres personnes du milieu. L'histoire de Stanley, c'est lui qui l'a écrite. William Pugh, 20 ans, venait de finir ses études et habitait cette année-là en Australie, il s'était déjà fait un petit nom en créant certains terrains du jeu *Team Fortress 2*, un shooter acclamé. Ce travail à deux, s'est fait sous le nom de l'équipe *Galactic Cafe* dont Wreden est à la tête. Véritablement traumatisé par la pression médiatique qu'a suivie la réussite de *Stanley Parable*, il crée le jeu *A Beginner's Guide* en 2015 où il narre son histoire.

Revenons à notre employé de bureau favori : Stanley. Le jeu est d'abord un mod (diminutif de modification) de *Half-Life 2* (Valve, PC 2004), créé à partir d'un nouveau moteur appelé *Source* à l'instigation de Valve eux-mêmes.

Afin de bien comprendre la naissance de *The Stanley Parable*, un point vocabulaire semble être plus que nécessaire. Un moteur de jeu est la base, la fondation de création d'un jeu. On retrouve aujourd'hui des moteurs efficaces comme *Unity* permettant la création de jeux très professionnels mais aussi utilisables par Jean-Random dans sa chambre étudiante. *Unity* a par exemple permis la création de *Cuphead*, *Legends Of Runeterra* et *Among Us*. Trois jeux qui n'ont strictement rien à voir, deux indépendants, un de l'immense mastodonte qu'est *Riot Games*, un very low budget, etc. *Source*, le moteur de jeu de référence à l'époque permet la création des graphismes, des sons, des réseaux et des interactions. Étonnamment complet, il permet la création de jeux ex-nihilo, à l'inverse d'un mod qui lui transforme un jeu déjà existant. Certains mods transforment partiellement le jeu, c'est l'exemple des milliers de mods de *Skyrim* (Bethesda) qui ajoutent, une maison, des vêtements, des quêtes, etc. Certains mods créent parfois un nouveau jeu, totalement différent du premier à l'instar de *The Stanley Parable*.

Maintenant, il ne reste plus qu'à définir *The Stanley Parable*. Il est difficile de comprendre tous les tenants et aboutissants de son jeu d'une simplicité rare, mais d'une complexité de compréhension. Le jeu se joue simplement, ZQSD pour se déplacer, la souris pour interagir et c'est tout. Avec un tempo plutôt lent, pas besoin d'avoir un passif sur les jeux vidéo pour tenter l'expérience. Si le gameplay a alors si peu d'importance, l'histoire se greffe à ce gameplay simple pour souligner la complexité de la solitude, de l'entreprise, de l'inconnu, du guide, mais surtout de la volonté dans un jeu vidéo. Le cadre est connu, une grande entreprise, des bureaux, des PC, on connaît pourtant ce décor rempli d'employés, alors qu'en ce jour si particulier, Stanley se réveille, seul, tous les employés ont disparu, seule la voix du narrateur est présente. C'est alors que débute sa grande aventure. Commence alors un flot d'informations à suivre par le narrateur, Stanley vit sa grande histoire, il fuit la vie capitaliste et réussit à pénétrer la vie rêvée dans la forêt. Mais que se passe-t-il si Stanley décide de ne pas suivre sa destinée, si au lieu d'aller à droite comme lui conseille le narrateur, il va à gauche ?

Ces volontés contradictoires sont la moelle épinière de ce jeu. Écrit avec 17 fins différentes, le narrateur te fais questionner l'existence du free will, le libre-arbitre du joueur est sans cesse remis en question, car peu importe ce que vous feriez, les développeurs l'auront prévue. L'environnement étant principalement les bureaux d'une grande entreprise, cela questionne alors aussi les choix de l'employé, celui-ci est pleinement libre à la seule condition que sa volonté s'exprime dans la limite des autorisations de son patron. C'est pourquoi la seule fin qui amène à une liberté conditionnelle mais véritable, est la seule où Stanley suit les instructions du narrateur. Le narrateur est alors relativement facilement perceptible comme un grand patron, un dirigeant ou toutes personnes ayant une capacité d'influences sur d'autres. En plus, il t'enquiquine avec ses paroles incessantes, le narrateur est alors la meilleure définition du parasite. Mais... Qui est Stanley ?

Stanley outre être l'employé 427 semble être la personne la plus lambda dans ton entourage de gens lambdas. Il travaille dans une entreprise qui ne le fait pas vibrer, entend une voix dans sa tête, a une sensation de libre-arbitre, rêve de grandes choses, aime fermer les yeux et flotter dans l'espace. Stanley est alors tout le monde tout en étant personne. Stanley est Stanley et plein d'autres choses encore. Peut-on aller trop loin et dire qu'il est l'image d'un prolétariat exploité ? D'un citoyen qui a baissé les bras ? Il est pour sûr cette personne qui subit sans comprendre.

Et c'est dans ce paradoxe entre une sensation de libre-arbitre et de confinement dans le corps de cet insignifiant de Stanley, que le joueur évolue et se questionne. Le joueur peut alors tenter de sortir des préparations du jeu, de tenter de prouver qu'il est plus intelligent que lui. Dans un effort similaire à celui d'un poussin qui doit briser sa coquille pour être enfin libre, le joueur se dépense en vain, ses ambitions vouées à l'échec. Il peut sinon juste profiter d'un air béat de l'histoire qui se déroule devant lui. C'est dans ce choix cornélien, tenter de briser les codes ou accepter les rares, mais jolis moments de la vie que les jeunes développeurs se présentent. Dans le simple fait de marcher et penser Stanley fait le voyage le plus important de sa vie : il questionne sa condition d'individu et de force de travail. Davey Wreden et William Pugh nous poussent à nous révolter sans cesse, à nous réinventer pour dépasser les difficultés. En s'appropriant un jeu déjà existant, ils le détournent pour en faire une ode à la vie critique. Il semble que leur parti-pris soit celui de l'impossibilité à créer quelque chose à partir de rien. Ils se basent sur des processus, des structures déjà existantes pour les modeler à notre vision. Les voix dans nos têtes et les dirigeants peuvent continuer de nous torturer, il s'agit de dépasser cela. Stanley n'y arrive pas, il ne peut le faire seul. C'est peut-être la raison de son isolement, le départ de ses collègues l'empêche d'être pleinement heureux, quitter son travail ne lui suffit pas, sinon le jeu s'arrêterait là.

Il est alors nécessaire de se poser la question : la vie de Stanley, serait-elle plus heureuse, voire plus accomplie s'il rencontrait l'employé 426 et qu'à deux, ils s'émancipent de cette entreprise invivable ? Cette idée est d'ailleurs présente dans le jeu, car il peut vous arriver de croiser une autre âme en recherche d'un but, errant dans les couloirs lugubres de la vie entrepreneuriale. Wreden et Pugh à 20 et 25 ans, proposent une critique de la société capitaliste qui met les gens dans des bureaux, comprime leurs idées et endigue tout espoir de changement.

Le décor est si semblable à celui de *Portal* (Valve, 2007) que la comparaison est toute trouvée, ces deux robots obligés de s'entraider qui tentent de passer outre la cybersécurité imposée par GLADOS qui se joue d'eux comme les parcs, les foires et les cirques jouent avec les animaux.

