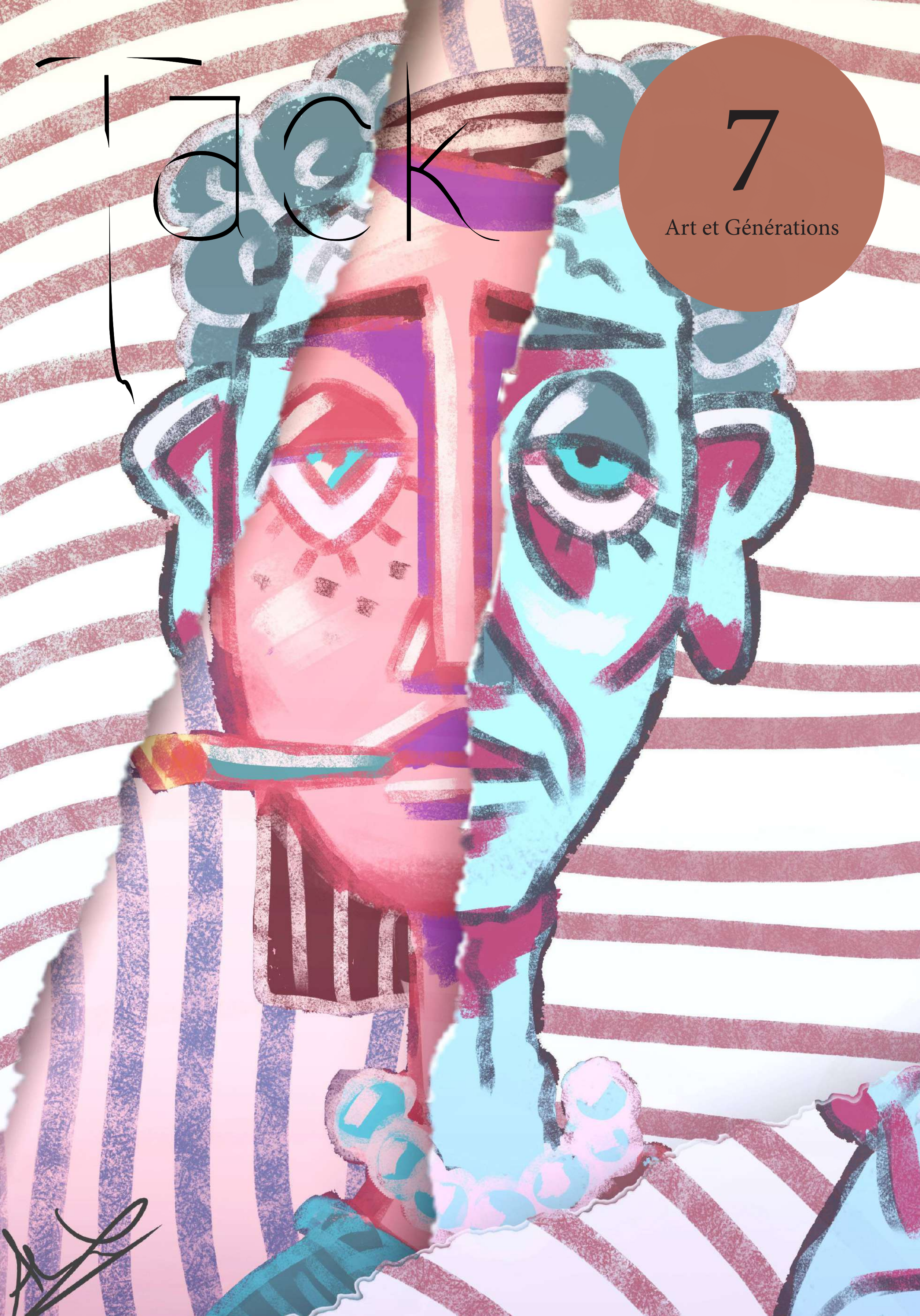


Book

7

Art et Générations



Quand j’étais petite je ne me différenciais pas beaucoup des autres enfants, je faisais des jolies patates afin de dessiner ma famille et des ronds jaunes pour représenter le soleil. Puis un jour je me suis faite une amie, dans une nouvelle école, elle m’a appris à dessiner une île avec deux palmiers et un hamac. On avait dessiné à la craie sur un banc en bois, c’était simple, mais j’ai été fière de mon dessin, si bien qu’aujourd’hui je l’ai toujours. L’art permet, d’après moi, de se divertir, que l’on soit enfant ou âgé, de changer d’horizon et surtout de se rendre compte qu’on est capable de faire plein de choses. La créativité repousse les limites que nous nous imposons, on peut toujours se chercher et aller plus loin. J’ai gagné confiance en moi, grâce à ce dessin. Ce numéro est là pour faire l’état des lieux des générations au travers de l’art. Le regard que les différentes tranches d’âge portent sur la culture, mais également la représentation de ces dernières dans le cinéma ou encore la musique.

SOMMAIRE

Couverture : Alexandre Quichaud

2 : **Edito & Sommaire**
par @Filokunst & Mimi

3 : **SAPERE AUDE**, Le genre le mode et l’espoir de la fin du sexisme pour les nouvelles générations
par Mayli

4 : **Cinéma** - Présentation du film Plogoff
par Heolruz

5 : **Illustration originale** : The trials and tribulations of being born into a family
par Frank Wolf @cryptidbts @gerardyness

6 : **Fiction** - Au commencement d’un périple...
par Damien Castets

8 : **Jeux-vidéos** - La consommation de jeu vidéo est-elle déterminée par son âge?
par Bastien Silty

9 : **Société** - Dessine moi mes droits L’art face aux violations des droits humains, acteur et victime
par Pierre Chenoune-Liraud

10 : **Musique** - Des Générations qui s’affrontent sur le terrain de la musique
par Hugo Verdier / @genko12I

11 : Affiche du Festi’TACK
par @Sweet_Demoon

UN GRAND MERCI À

Alexandre Quichaud pour notre couverture, à **Mayli, Mathilde, Olivia** et **Pauline** pour leur travail de relecture, mais également à **Mayli** pour son article, **Pierre Chenoune-Liraud** pour le sien à retrouver sur le numéro en ligne, **Heolruz** pour sa critique cinématographique de qualité et du choix original des œuvres qu’il présente. Merci à **Hugo Verdier** pour sa chronique musicale, à Graphizm pour son illustration et à Damien **Castets** pour une nouvelle histoire à lire. À **Maïa** et **Nolwenn** pour la traduction anglaise des articles de ce numéro (retrouvez-les aussi sur notre site internet et notre Patreon). À **Filokunst** pour sa contribution artistique et son implication enthousiaste au sein de ce journal, à **Bastien** de se confier au travers d’une nouvelle réflexion vidéo ludique. Merci à **Frank Wolf** pour sa première apparition illustrée, hâte de te retrouver dans de prochaines publications. Et pour clôturer en beauté ce premier numéro papier, merci à **Sweet_demoon** pour son affiche liée au Festi’TACK.

Merci au Crous, à l’**Université Bordeaux Montaigne** et à la **Mairie de Bordeaux** pour leur confiance. Enfin merci à **MACOMUNIQUE** pour son aide à l’impression.



SAPERE AUDE :

Le genre, la mode et l’espoir de la fin dusexisme pour les nouvelles générations.

Par Mayli

La pédagogie neutre ou dégenrée, assez présente en Suède, est une manière alternative d’enseigner qui permettrait aux générations futures de ne plus subir de stigmatisations sur la question du genre en évitant de véhiculer des normes, des connaissances et des rôles distinctement prédéfinis selon le sexe. Pour que l’égalité des genres soit atteinte, il faudrait en effet que les filles et les garçons soient traités de la même manière dès l’enfance - ce qui éviterait la perception aussi genrée de certains métiers comme celui d’esthéticienne ou de mécanicien.

En 1955, le psychologue nord-américain Money développe le concept de genre pour dépasser la catégorisation binaire de sexe et intégrer ainsi les autres manifestations morphologiques et comportementales des individus au-delà de la seule différenciation des organes génitaux externes. Dès leur naissance, filles et garçons sont envisagés, imaginés, pensés comme différents à partir du critère biologique, la famille et l’école leur apporte ainsi une construction différenciée. Avant même la primaire, les jeunes enfants sont capables de dire à quelle catégorie de sexe ils appartiennent, à quelle catégorie appartiennent les autres (pairs, adultes, animaux), mais aussi quels attributs d’identification sont attendus pour chaque catégorie de sexe.Ce faisant, les enfants apprennent à rester dans le cadre imparti de leur catégorie sexuée et à endosser le rôle social en adéquation avec leur identité de sexe, à se comporter comme de futures femmes ou de futurs hommes en imitant les adultes du même sexe, comprenant la stigmatisation encourue s’ils ne respectent pas ces normes. Le bon goût est en réalité celui du groupe de personnes que l’on prend comme modèle d’où l’irrésistible envie pour certaines petites filles de porter du rose : ce n’est pas une attirance innée vers cette couleur mais seulement une façon de correspondre à ce que l’on attend d’elles. Ainsi, les goûts pour certains vêtements s’acquièrent par imitation et ne deviennent « naturels » qu’une fois que l’on oublie qu’ils ont un jour été appris.

Je m’appuie dans tout mon article sur la thèse de Coline Lett : Le prétexte du vêtement : sociologie du genre au prisme des pratiques vestimentaires (2016). Elle part de cette question : “ Pourquoi les femmes s’habillent généralement au rayon femme et les hommes au rayon homme alors même qu’aucune loi ne les y contraint ? ”. Elle montre que les goûts vestimentaires diffèrent selon le sexe auquel on s’identifie en raison d’une construction identitaire différente selon le genre, qui a pour effet d’amplifier et de naturaliser - rendre un acte comme allant de soi - les différences comportementales.

“ En tant qu’objet culturel, le vêtement a la faculté de fixer sur lui un certain nombre de normes et de valeurs perpétuant l’ordre social traditionnel, mais il peut également constituer un vecteur de changement, voire de confusion, dans l’ensemble des représentations mentales diffuses qui constitue la culture ”

Puisque l’on va utiliser le vêtement comme une diversion pour mieux comprendre le concept du genre, il faut d’abord savoir que le vêtement remplit trois rôles universels : la protection (ordre pratique), la préservation de la pudeur (ordre moral) et la parure (ordre esthétique). Les fonctions de pudeur et d’esthétisation du corps sont d’ordre symbolique et ainsi diffèrent selon les us du lieu et de l’époque.

Néanmoins, le vêtement est surtout utilisé pour classer les individus, comme on peut le voir avec les gammes de vêtements pour nourrissons, les vêtements haute-couture ou encore les uniformes de l’armée - et bien sûr les rayons homme et les rayons femme, qui ne doivent surtout pas échanger de clientèle.

Cette interdiction de travestissement est reprise même après la révolution française, qui proclame la liberté du costume, mais dans le respect de la différence des sexes, ce qui révoltera certaines féministes de l’époque comme Olympe de Gouges. Tout au long de l’Histoire, de nombreuses femmes ont bravé cette interdiction et pris le risque de s’infiltrer dans les armées sous des vêtements d’hommes comme la célèbre Jeanne d’Arc. Selon G. Bateson, le travestissement est la voie “ logique ” vers la normalisation d’un comportement auparavant réservé à une seule classe d’individus : c’est en effet le seul moyen pour les individus qui ne se sentent pas à leur place d’accéder aux activités qu’ils désirent. L’historienne S. Steinberg montre d’ailleurs que celui-ci est beaucoup mieux accepté socialement si ce sont les femmes qui s’y livrent. Le meilleur exemple de cela est, selon elle, l’aura de prestige qui entoure les vierges guerrières : on comprend la volonté de promotion sociale des femmes, mais on ne tolère pas la régression sociale des hommes voulant ressembler aux femmes.

Par ailleurs, Coline Lett remarque dans les entretiens qu’il est plus évident pour les hommes de s’identifier au masculin que pour les femmes de s’identifier au féminin. D’une part, l’offre vestimentaire à destination des hommes est beaucoup moins variée, et s’appuie sur une recherche de confort et sur l’imitation de modèles valorisés : les discours des hommes sur le vêtement sont plus parsemés de références culturelles sur la musique, le cinéma ou le sport. En fait, pour les hommes, le caractère masculin d’une tenue se définit par le non-port d’éléments jugés spécifiques au vestiaire féminin (jupes, talons, tenues moulantes, décolletées). Le masculin est la norme,la neutralité, et pour être féminine, les femmes doivent en faire plus mais pas trop - sinon c’est vulgaire. La vulgarité est d’ailleurs généralement associée à une sur-accumulation de signes évoquant le féminin. L’enquête d’O. Hidri sur les cadres commerciaux révèle d’ailleurs que les femmes neutralisent - ou masculinisent en fait leur apparence féminine en adoptant le port du tailleur pantalon lorsqu’elles postulent à des postes de management. Dans le monde professionnel, si les femmes n’ont pas une apparence assez neutre, on leur reproche leur excès de féminité, et en même temps, si elles s’y conforment trop sérieusement, on leur reproche leur manque de féminité.

La sociologue conclut à la fin de sa thèse qu’il serait plus difficile de se contenter de l’identité de femme que de l’identité d’homme. En effet, pour “ être un homme ”, il s’agit seulement de ne pas être “ trop efféminé ”, tandis que pour “ être une femme ”, il faut à la fois ne pas être laide, ne pas être vulgaire, tout en n’étant pas non plus un homme.

“ Il était une fois, en France, deux groupes de personnes ayant acquis au gré de l’Histoire, des caractéristiques bien particulières : ils diffèrent dans leurs goûts, leurs normes d’apparence et leurs façons de se tenir. Ils ont fini par paraître si différents les uns des autres, qu’ils ont oublié qu’ils étaient en grande partie les propres architectes de leurs différences, et ils se sont ainsi mis à s’appeler “ hommes ” et “ femmes ” en imaginant qu’il s’agissait de leur essence, du fondement de leur être. ”

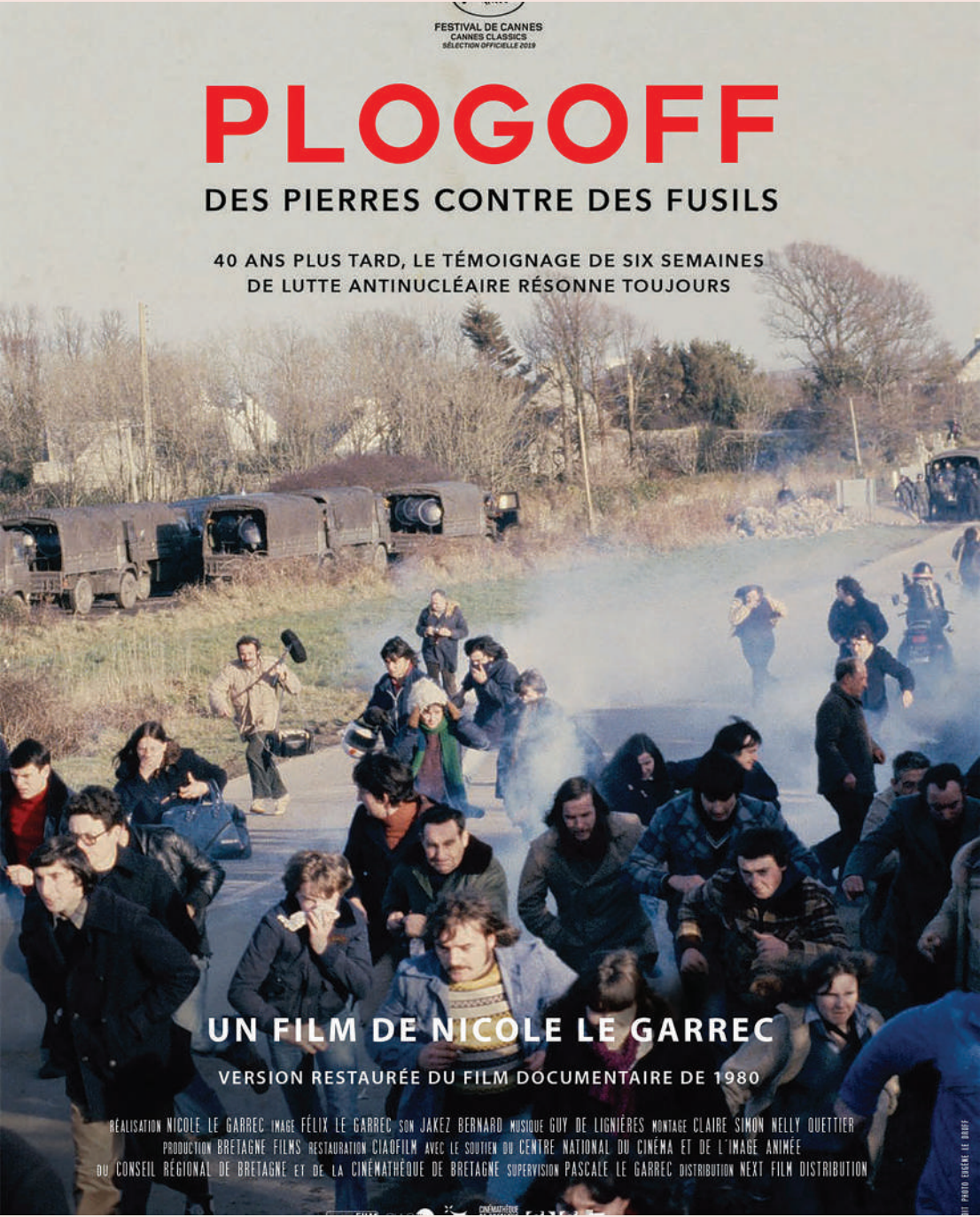
PLOGOFF, des pierres contre des fusils.

Par HEOLRUZ

La génération correspond à l'idée d'une certaine décennie représentée par un groupe d'individus. Dans l'usage, on parle de “ générations ” pour faire référence à nos aînés ou alors musicalement parlant, aux différentes décennies auxquelles correspondent des artistes et des genres musicaux. On parle même de “ générations ” dans le célèbre jeu Pokémon, tout cela trouve donc un sens commun pour nous. Cela est également similaire au cinéma. Il y a bien entendu des dizaines de générations de réalisatrices et de réalisateurs, des générations différentes d'actrices et d'acteurs, etc... Je n'ai pas voulu faire l'exposé ambitieux de reprendre toutes les générations du personnel du cinéma et je me suis tourné vers la définition plus générale et sociétale de la génération. La génération étant souvent de nos aînés, j'ai voulu parcourir le regard que donne la caméra sur ces individus qui ont joué et qui continuent de jouer de grands rôles.

J'avais très envie de vous présenter un film qui me tient très à cœur, qui s'intitule : “Plogoff, des pierres contre des fusils” sorti en 1980 et qui s'intéresse au combat qu'a mené un petit village breton contre l'installation d'une centrale nucléaire. Parce qu'on s'intéresse dans ce documentaire à des soucis générationnels, à des générations d'individus, des jeunes et des moins jeunes. Nous avons la chance d'avoir, dans les documentaires de nombreux témoignages. Le documentaire n'est pas un sous-genre cinématographique. La Déchirure (1984) – récompensé aux Oscars - est là pour nous rappeler combien la frontière est maigre entre films et documentaires, combien ce genre mérite toute la reconnaissance du milieu artistique. Plogoff bénéficie d'un nouvel élan grâce à sa restauration faite par la Région Bretagne, la Cinémathèque de Bretagne et le Centre National du Cinéma. Ce documentaire fut alors redistribué et rediffusé dans de nombreuses salles en 2019 et 2020.

Nous sommes en 1980, Plogoff est le théâtre d'une mobilisation contre l'implantation d'une centrale nucléaire et Félix et Nicole Le Garrec décident de rejoindre ce mouvement de contestation. Pour mettre en lumière la mobilisation, ils font le choix de tourner un film, un film sur les gens de Plogoff, un film dont les subventions seront assurées par la vente des biens de la famille Le Garrec.



Deux mois durant, ils filmèrent les confrontations entre la police et les manifestant.e.s, les discours et interviewèrent de nombreux habitant.e.s. Plogoff nous livre le sentiment et les paroles des générations de ce village. Parce qu'en voyant ce film, on comprend le grand intérêt de telles œuvres, on redécouvre les manières d'être, les manières de penser, on comprend plus facilement les enjeux et les évolutions. Filmer les acteurs et les actrices, c'est raconter une histoire, filmer des hommes et des femmes, c'est montrer leurs histoires. La génération trouve toute sa place au sein de ce documentaire, qui fut finalement l'un des seuls à montrer et faire entendre au cinéma le regard et l'opinion de générations sur le nucléaire.

Dans un tout autre registre, je recommande un certes triste mais très intéressant court-métrage d'Anthony Chen : Ah Ma (2007). Le cadre générationnel est tout trouvé puisque différentes femmes viennent se regrouper autour de la fin de la vie d'un des personnages. Anthony Chen avec beaucoup de talent, nous porte pendant un quart d'heure sur la passation douloureuse entre les générations. Le réalisateur singapourien a d'ailleurs obtenu une récompense à Cannes pour ce court-métrage

DES PIERRES CONTRE DES FUSILS





FAMILY



AU COMMENCEMENT D’UN PÉRIPLE ...

Par Damien Castets.

Un loup, marchant sur ses deux pattes arrières, se promenait dans un village, la tête vers les nuages.

Ce village n’était pas très imposant, même s’il était habité par cinq cents personnes. Une allée, constituée de béton, — sauf les jours de fête où elle était recouverte d’un liquide glissant dont seul le doyen du village avait le secret — traversait tout le village. Plusieurs maisons, formant un cercle parfait, entouraient la place du village, et ceci sur plusieurs lignes. Au centre, irradiant de beauté tous les passants, un saule pleureur déployait ses branches. Celui-ci était très spécial. Véritable âme du village, chaque feuille abritait un sort. Une mine d’or d’informations. La mine du village Sitka. Mais aussi le protecteur de cet endroit. Chaque maléfice lancé était immédiatement renvoyé par l’arbre à son propriétaire. Ainsi, Getari, le guetteur du peuple Sitka avait toujours une anecdote à raconter. Tous les villageois savaient qu’un sort avait été lancé lorsqu’ils entendaient Getari rire aux éclats du haut de sa tour. Une fois, celui-ci avait raconté qu’un loup du village Sepra — en froid avec les Sitka depuis des générations — s’était retrouvé transformé en poulpe.

La promenade du loup dût s’arrêter lorsqu’une dizaine de louveteaux lui prirent le bras. Ne pouvant résister à ces têtes rondes toutes guillerettes, il s’assit à leurs côtés.

— Romubi ! Une histoire ! Une histoire ! criaient les jeunes loups en coeur.

— Du calme les enfants, du calme...

Romubi sortit une baguette de sa poche et la fit tourner devant le nez des enfants.

— Je vais, étant donné que vous me l’avait demandé, vous raconter l’histoire de mon grand-père Abracadabouri, ou Abouri pour les intimes. Je ne veux aucune interruption durant le visionnage. Les questions devront se poser à la fin et uniquement à la fin, nous sommes bien d’accord ?

— Oui !! répondirent-ils, excités par les aventures du plus grand héros du village Sitka, et du monde d’après eux.

La baguette du mage/loup tournoya de plus en plus vite jusqu’à afficher une image, un peu floue, entourée d’une brume bleue et verte. Petit à petit, la vision devenait de plus en plus nette et les enfants s’émerveillèrent de ce qui se trouvait sous leurs yeux. Abouri apparut alors, courant après un marchand de pommes. Épuisé, le jeune loup sortit sa baguette et commanda à une pomme de venir à lui.

Malheureusement, ne sachant pas très bien utiliser la magie, il exécuta le mauvais sort et le pauvre marchand tomba à la renverse, les pommes sur lui. Le jeune mage décida de s’enfuir le plus vite possible et de se cacher.

Abouri n’était pas très grand, un bon mètre trente, ce qui était normal pour un loup. Le plus grand du village faisait un mètre soixante mais c’était vraiment une exception. Il avait un poil très blanc ce qui le différenciait de son meilleur ami Tekari aux poils complètement noirs. Wisdom terror’s...Tel était leur surnom, après avoir réalisé toutes les bêtises possibles et imaginables. Les deux jeunes loups avaient des yeux bleus, foncés à la lumière du jour et presque turquoise la nuit.

Abouri portait constamment une chemise à carreaux, il l’adorait. Et c’était bien le seul au village à être vêtu sur le haut du corps. Le bas cependant était obligatoire, et la plupart des habitants, Abouri et Tekari compris, portaient des pantalons très larges qui tombaient jusqu’aux coussinets. Mon grand-père, pour accentuer son style, portait également un chapeau aux larges bords et à la calotte haute. Très différent de celui du doyen du village, Mépho, qui avait la calotte extrêmement haute et pointue.

Tekari était le loup le plus enthousiaste et énergique du village. Il ne perdait jamais une occasion d’entraîner son meilleur ami Abouri dans toutes les galères. Un jour, alors qu’ils s’ennuyaient au village, ils décidèrent de lancer un bâton vers dix autres alignés en triangle au milieu du village. Mais, comme leurs compétences en adresse étaient aussi grandes que la taille d’une boule de feu que peut créer un louveteau, les deux jeunes loups lancèrent leur bois sur un passant chargé en pommes, le même que celui qu’avait coursé Abouri quelques jours auparavant. S’ensuivit alors une réaction en chaîne qui fit grimacer les deux congénères à chaque étape. Ils comprirent qu’ils avaient encore fait une bêtise lorsqu’une marmite explosa provoquant un rapetissement du village. Tekari et mon grand-père entendirent une voix qu’ils connaissaient que trop bien, retentissant au loin. La seconde d’après, ils étaient redevenus normaux et un loup, qui ressemblait trait pour trait à Mépho et visiblement très en colère, se dirigeait vers eux.

Les deux fautifs commencèrent à courir dans l’autre sens mais leurs jambes faisaient du surplace. Ils étaient fichus. D’une minute à l’autre, Abouri et Tekari allaient recevoir la fessée de leur vie. Mais cela ne les empêcha pas pour autant de provoquer une nouvelle explosion deux jours plus tard.

Les habitants du village n’en pouvaient plus de leur comportement et surtout leurs parents respectifs. Heureusementpour eux, les dix-huit ans des deux jeunes mages/loups approchaient. Bientôt ils en auraient fini de toutes ces sottises.

C’est ainsi, leur coutume était faite telle quel. Et personne ne pouvait déroger à la règle. Lors de son dix-huitième anniversaire, chaque jeune mage/loup doit quitter le village et partir à l’aventure. C’était le seul moyen de développer leur magie, d’après le doyen.

Les deux jeunes mages/loups n’y croyaient pas trop mais ils étaient quand même impatients de partir.

Dans leur chance infinie, Abouri et Tekari étaient nés le même jour. Ils pourraient donc partir en même temps et cela les rassuraient. Les jeunes loups n’imaginaient pas une seule seconde l’aventure l’un sans l’autre. Et cela était bien normal. Ils n’avaient jamais passé une seule seconde séparés depuis leur naissance. Ils se considéraient comme des frères. Leurs parents étaient très amis. Chaque repas, chaque fête, chaque évènement, chaque jour de la vie d’Abouri ne pouvait se faire sans un Tekari à ses côtés, et inversementC’était un plaisir au village de voir une amitié si forte. Si seulement elle n’était pas aussi destructrice... Les deux jeunes loups savaient qu’ils ne faisaient que des âneries mais ils ne pouvaient pas s’en empêcher. Dès que leurs yeux se croisaient, une flamme scintillait dans leurs regards et à partir de là, le pire était à venir.

Ils étaient à présent à deux jours du départ de leur grande aventure. Et personne ne pensait qu’ils pourraient être prêts. Personne sauf les deux concernés qui comptaient les jours sur leur calendrier depuis bien longtemps déjà. Ce jour-là, ils se retrouvèrent, comme à l’accoutumée, devant l’olivier en haut de la colline, qui surplombait le village.

C’était toujours de cet endroit que démarrait leur journée mouvementée. Ils avaient même fait construire une cabane à côté, qui leur servait de Q.G. Enfin... Fait construire est un bien grand mot. Deux ans auparavant, ils avaient tenté maintes et maintes fois de la faire apparaître toute construite avec un sort. Et bon nombre de fois, trop pour compter, le sort leur avait échappé et des cabanes se matérialisaient un peu partout dans le village, sur les allées comme directement dans les maisons. Ce phénomène rendait les habitants dingues. Ils sortaient pour la plupart en vociférant, le regard toujours en direction de l’olivier où les deux jeunes fautifs se planquaient.

Mépho, prit d’impatience et de détresse en voyant l’affligeante capacité des deux jeune mages/loups concernant la magie, finit par leur construire leur cabane. Abouri et Tekari en étaient si fier qu’ils entreposaient tout ce qu’ils pouvaient trouver à l’intérieur. Une vraie armoire d’objets en tout genre. Des baguettes de sorciers, des cailloux, des boîtes à outils, et tout plein d’autres choses diverses et variées. C’est ainsi que tous les jours, à 17h, lorsque tous les mages/loups sortaient de leur travail et qu’ils passaient dans l’allée du village, ils pouvaient voir Abouri et Tekari en train de vendre leurs objets. La plupart des habitants restaient indifférents à leur petit troc mais, certains — même s’ils s’en mordaient les doigts par la suite — se laissaient tenter par des ustensiles de magie.

Le but des deux jeunes loups était très simple, réunir assez de sous pour ne pas être embêtés lors de leur expédition. Et c’est donc tout naturellement que deux jours avant, ils se mirent à compter leur tas de piécettes dorées.



AU COMMENCEMENT D’UN PÉRIple ...

LA CONSOMMATION DE JEU VIDÉO EST-ELLE DÉTERMINÉE PAR L'ÂGE ?

Par Bastien Silty

Personne ne consomme le jeu vidéo de la même manière. Si aujourd’hui je me focalise sur les émotions procurées et la profondeur de l’histoire et des personnages cela n’a pas toujours été le cas. Existe-il une façon différente de consommer le jeu vidéo en fonction de son âge ?

Je me souviens du premier jeu marquant que mon père m’avait présenté. Il l’avait acheté avec la PS2, je devais avoir environ 7-8 ans. C’était un simulateur de flipper (Ultimate Pro Pinball). Il semblait très heureux, car ce jeu lui rappelait les vibes de sa jeunesse où il affrontait des inconnus dans les bars pour les derniers-nés boomers. Le flipper avait eu ses heures de gloire à partir de 1965 et, malgré son électronique autour de 1976, il fut remplacé par la borne d’arcade et des opus mémorables tels que Pong (1972) et PacMan (1980). Il faut préciser que l’arrivée importante et la démocratisation de ces bornes sur le marché européen est toujours plus tardive que sur le marché américain et japonais. Alors, quand en 2005 il peut, manette en main, retrouver des sensations similaires à celles des deux gâchettes de sa borne de flipper estudiantine : il est heureux. Pour la frange la plus adulte, il y a d’abord eu ce plaisir et ce vertige qu’offre la nouvelle technologie ainsi que le retour du plaisir des vibes d’antan. On retrouve ce même phénomène sur des jeux bien plus contemporains.

Dans le dossier “ les jeux vidéos, c’est la vie ” de LSD, la série documentaire de France Culture, on y découvre Marie-Jo Anduz Faris grande fan de la série Zelda qui a aujourd’hui 76 ans. Elle a pu mettre les mains sur Zelda Breath Of The Wild (2017) et elle y joue souvent : “ j’y passe minimum 1h par jour et jusqu’à 8h.” Elle explique alors que cette sensation de voyage et de découverte est due à cet open-world magnifique et à son sound design intelligent. Son entrée s’est fait sur la Nintendo Entertainment System (NES) en 1992 avec Zelda Link To The Past (1991 pour le Japon, et 1992 pour l’Europe ainsi que l’Amérique du Nord.) Il est donc marrant de se poser la question sur ce qu’est et ce que n’est pas un jeu pour enfant et ce qu’il peut rechercher ?

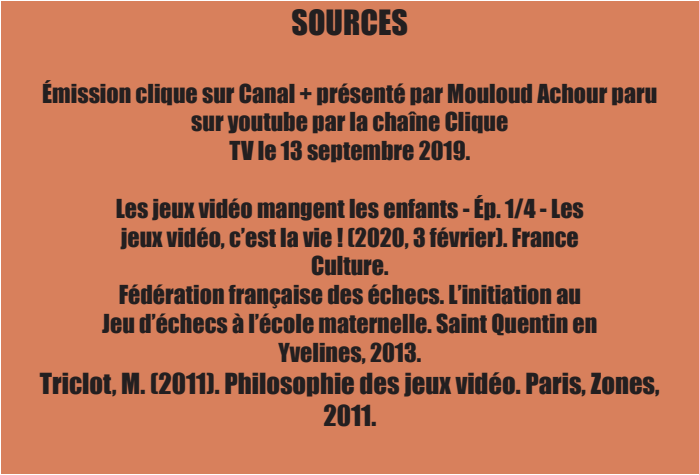
Prenons-les 7-12 ans : car excepté quelques jeux éducatifs à l’image des “Dora recherche des lettres en faisant le tour de la planète”, je ne connais pas le sujet et ne le trouve pas intéressant. Si ce n’est pour dire que les classes dominantes ont compris ce média et se les sont déjà appropriés. La classification PEGI (Pan European Game Information) est utilisée pour conseiller les parents sur les bons et mauvais jeux pour leurs progénitures. Celle-ci a beaucoup d’erreurs puisqu’elle ne se base que sur la violence verbale et physique ainsi que sur la capacité apeurante/perturbante d’un jeu.

En bref, la profondeur du jeu et de son histoire n’est pas abordée. Je préfère alors utiliser la différenciation qu’a pu apporter l’écrivain de sciencefiction Alain Damasio : “ empuissantant ” et “ impuissantant ”. Pour prendre mon exemple, j’ai joué pendant toute mon enfance à quasi-exclusivement deux jeux : Sly 3 - Honour among thieves (2005 en Europe et USA sur PS2) et la série des professeur Layton à commencer par le premier opus Professeur Layton et l’Étrange Village (2007 Japon et 2008 USA et Europe).

Les deux ont forgé mon caractère : je ressemble à Sly Cooper dans son côté confiant et sournois à la remarque sarcastique. Chez Luke Triton, j’ai gardé sa volonté de vouloir toujours faire mieux et de vivre selon les règles du gentleman qui s’émerveille à chaque chat qu’il voit passer, tout en restant véritablement paniqué à chaque situation non prévue.

Ainsi, pour les parents, ne vous fiez peut-être pas au PEGI, mais recherchez plutôt dans les valeurs prônées par les jeux. Mario apprend par exemple aux joueurs à persévérer même si le but semble inatteignable. Rappelez-vous toujours que votre princesse se trouve dans un autre château. Pour les valeurs, le jeu vidéo me semble tout aussi décisif que les films d’animation. On sait que les contes et fables créent un grand nombre de valeurs et peurs chez les enfants.

Ces deux jeux m’ont aussi été bénéfiques puisque, à force de sebalader dans les rues de Venise (Sly 3, monde 1), j’ai développé un bon sens de l’orientation puisque j’étais forcé de me souvenir du chemin emprunté afin de le rebrousser. Les nombreuses énigmes de Layton m’ont permis de développer un esprit logique et la capacité de repenser chaque situation



Cet argument a longtemps été celui pour la promulgation des échecs, aujourd’hui présents dans plusieurs classes de maternelle. Je le trouve moins empuissantant puisque n’appréciant pas les questions d’interactions entre deux personnes permises par le scénario.

De plus, la réflexion ne se fait que sur un seul problème : prendre le dessus sur son adversaire grâce à un mouvement optimal des pièces. Que de pression pour une simple volonté de domination.

Pour les 12-18 ans, on trouve des jeux plus violents, la violence n’est plus suggérée. On va passer du Smash bros de collège au Tekken du lycée. Ce sont aussi les premiers jeux d’armes : aujourd’hui les Battle Royales tel PlayerUnknown’s Battlegrounds, avant les matchs à mort entre copains sur Call Of Duty. Ce sont aussi les premières volontés de liberté virtuelle ou j’embête des gens simplement car je peux le faire, que ce soit via les séries Far Cry ou Grand Theft Auto. En bref, à cet âge charnière il n’est plus l’heure d’être seulement posé devant son PC, il faut une véritable adrénaline, du vertige, on cherche donc à tout faire plus vite, avec plus d’images, plus d’ennemis, plus d’actions nécessaires etc... Certains s’en lasseront, d’autres resteront. C’est à la sortie du lycée que l’on remarque un grand nombre de joueurs se spécialiser sur leur genre favori.

Ainsi, il me semble que l’on consomme un jeu en fonction de son âge et des diktats caractéristiques de celui-ci. Si les premières années de nos vies voient nos choix être grandement contrôlés par nos parents, c’est dans ce moment que l’on va recevoir nos premières valeurs et compétences. On va ensuite ressentir le besoin de les bafouer et passer outre puisque nous rentrons dans l’ère de la remise en question. Savoir qui je suis, ce que j’aime ? On tente alors de suivre le marketing qui nous est destiné et la pression mise par les copains et tentons en vain d’améliorer son aim (la visée dans un FPS) ou sa tenue de balle sur FIFA. Puis arrive le moment où les groupes se séparent et chacun est forcé de penser à ce qui le constitue. C’est plus simple après avoir testé un grand nombre de choses. Les joueurs de plus de 20 ans semblent alors avoir tendance à rester sur le même genre de jeu et ne pas trop se mouiller. Arrivent ensuite la trentaine et l’entrée dans la campagne marketing centrée sur la nostalgique. Arrivent alors les remakes afin de rejouer à son premier pokémon et retrouver nos premières sensations sur Mario. Ce mouvement semble s’accroître avec l’âge d’ailleurs, cela explique très sûrement le marketing vidéoludique des comparaisons et le très célèbre gimmick “ce jeu, c’est le Dark souls de son genre ”

DESSINE-MOI MES DROITS

L'art face aux violations des droits humains, acteur et victime

Il est commun, lorsque l'on traite d'une période charnière de l'Histoire ou lorsque l'on souhaite s'exprimer sur un sujet de grande importance, de se référer à des œuvres d'art. L'art a en effet cette vocation d'être apparu en même temps que les Hommes et d'avoir alors été pour eux une manière commode de s'exprimer et de partager leur vision du monde selon leurs perceptions et impressions. L'artiste, qu'il le veuille ou non, est ancrée dans une période de l'Histoire qui, inexorablement, aura une emprise sur son art, sur son style et sur le sens qu'il donnera à ses créations.

L'artiste est par ailleurs doué de grande diversité, si bien que l'on a peint la Révolution, écrit les Guerres, sculpté les batailles, chanté le Rideau de Fer, photographié Tian'anmen, mis en scène la traite négrière, filmé Hiroshima et Nagasaki pour qu'aujourd'hui l'Histoire se complète dans l'art qui la raconte selon les perceptions de celui qui la vit.

En France, il est indéniable que l'art a contribué de manière directe à l'affirmation des droits humains par le biais de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1789 que nous retrouvons aujourd'hui dans notre Constitution. Les écrits de Rousseau (Du contrat Social), Montesquieu (De l'Esprit des Lois), très influent quant à la séparation des pouvoirs, Max Weber (Le Savant et la politique), prônant la « violence légitime », John Locke (Le léviathan) et bien d'autres, ont eu une importance capitale dans la pensée révolutionnaire et se sont avérés être de vraies muses pour les rédacteurs de ce qui a été une des premières déclarations de droits au monde.

Ainsi, bien plus qu'un outil de communication, d'expression ou même de dénonciation, l'art s'avère être un réel outil de construction, notamment dans le milieu juridique, comme l'a illustré la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen. Aussi lorsque des droits et libertés se sont trouvés menacés, l'art s'est toujours posé en fervent opposant, se mettant parfois lui-même en danger.

Tous ceux ayant fréquenté des classes d'histoire ou d'anglais dans leur formation scolaire ne peuvent ignorer que les Etats-Unis ont pratiqué durant une longue période du XX^{ème} siècle une ségrégation extrêmement dure et marquée contre la population afro-américaine. Bien que trouvant ses prémises bien avant 1948 et la rédaction de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme (DUDH) à laquelle les Etats-Unis ont pris part, la ségrégation ne s'est pas pour autant trouvée affectée par cette déclaration qui, entre bien d'autres choses, déclare l'égalité de tout Homme devant la loi, sans distinction ni de race, ni de naissance (Article 1^{er} DUDH).

Face à cette indifférence des Etats-Unis et à ce mépris envers la DUDH, l'art a su jouer un rôle fort en dénonçant les lois ségrégationnistes et les violations répétées des traités et accords internationaux par les Etats-Unis.

Norman Rockwell, peintre américain du XX^{ème} siècle, dans sa toile « The Problem We All Live With » réalisée en 1964, livre un réquisitoire ouvert contre la ségrégation. Cette petite fille vêtue d'une robe blanche, se rendant à l'école escortée par des Marshalls américains qu'il nous donne à voir, n'est autre que Ruby Bridges, première fille noire à avoir intégré une école publique pour enfants blancs, symbole de la déségrégation. On voit fort aisément sur le tableau les nombreux projectiles que la jeune fille a dû éviter sur son chemin, sans doute jetés par des pro ségrégation, témoignant d'une forte hostilité de la population étasunienne face à la mise à terme de cette séparation ethnique forcée qu'avait imposée la Cour Suprême des Etats-Unis dans certains arrêts rendus en 1954, soit dix ans avant que ce tableau ne soit peint.

Quatre ans plus tard, James Brown dans sa chanson « Say it loud, I'm black and I'm proud » nourrit le combat mené par l'art contre la ségrégation en affirmant qu'on peut être fier d'être noir, idée alors aux antipodes de la pensée ségrégationniste encore très présente aux Etats-Unis à cette époque.

A leur manière, ces deux artistes ont voulu mettre en exergue les droits et libertés des personnes noires qui leur avaient été volés. Le droit de s'instruire, le droit d'aller et venir et le droit de se réunir avec des personnes de couleur différente pour Norman Rockwell. La liberté d'expression et le droit à la vie pour James Brown.

Les artistes ont également eu leur mot à dire quant au système judiciaire américain qui, à l'époque de Rosa Parks, ne s'apparentait en rien à de la justice. En 1960, Harper Lee, dans son célèbre roman « Ne tuez pas l'oiseau moqueur » met l'accent sur les procès américains faits aux personnes noires, lesquels n'étaient ni équitables, ni impartiaux et relevaient davantage de l'inquisition que de l'accusation, affirmant une fois de plus le mépris des Etats-Unis face à la DUDH (Articles 10 et 11). Bien que ce roman et les personnages qu'il contient soient fictifs, la réalité qui y est dépeinte est, elle, bien vraie. Une réalité où les droits humains semblent n'être réservés qu'à la population blanche, excluant ainsi la population afro-américaine envers laquelle toute violation de ces droits ne relève que du petit détail insignifiant. Le roman d'Harper Lee est alors bien plus qu'un roman, il est une dénonciation ouverte et publique d'une condition violant l'Etat de droit.

Force est alors de constater le rôle et l'importance de l'art face aux privations, restrictions, limites et censures des droits humains. L'art se pose alors en censeur de la censure, dénonçant directement ou non les pratiques liberticides exercées par ceux qui font des droits humains une cible à abattre.

La Chine de Xi Jinping est un exemple moderne parfait de haine envers les droits humains et le droit international. Les nombreuses manœuvres de la Chine pour restreindre les droits fondamentaux des chinois et notamment des hongkongais qui bénéficiaient d'un statut spécial selon la règle d'« un pays, deux systèmes », sont également intervenues sur la liberté de l'art. Les événements actuels qui se déroulent à Hong Kong, particulièrement depuis que le Gouvernement chinois a fait passer, le 30 juin 2020, sa loi sur la « sécurité intérieure » ont mis en exergue la censure que le Gouvernement chinois opère sur tout type de moyen de communication ou d'expression. Cette loi visant à combattre, selon le Gouvernement, le « séparatisme », la « subversion », le « terrorisme » et la « collusion avec des forces extérieures et étrangères », est une belle cause trouvée par le PCC pour censurer, interdire, punir et combattre toute forme d'expression dissidente, dont celle portée par l'art. Il a en effet été observé que les éditeurs ont été transformés en censeurs par le Gouvernement afin de supprimer la moindre critique du Parti Communiste Chinois se trouvant dans les librairies et bibliothèques de l'Empire du milieu. L'art est alors emprisonné et enchaîné car sans liberté d'expression et d'opinion, il n'y a plus d'art, ni de droit humains, il n'y a plus qu'une dictature omnipotente en guerre contre toute opinion éloignée du paradigme communiste chinois.

Il est alors remarquable que l'art et les droits humains trouvent à se conjuguer. Véritable protecteur et défenseur des droits humains, l'art est un outil majeur pour leur pérennité et sécurité en ce qu'il assure l'expression de la vox populi au-delà des frontières terrestres et temporelles. Mais comme toute chose dans ce monde, l'art est vulnérable. Pour exister et demeurer, il a besoin de la liberté de ses artistes, une liberté non nécessairement de mouvements, mais aussi et surtout une liberté de penser. Si l'artiste ne pense plus librement, si toute pensée libre lui est interdite, si une ploutocratie utilise le droit pour lui supprimer les siens et si de ses droits fondamentaux il ne reste rien, non-seulement l'artiste disparaît pour laisser place à l'artisan, mais c'est l'humanisme de l'Homme qui le quitte, au profit d'un machinisme conduisant toute société à la dystopie orwellienne de 1984.

Pierre CHENOUNE-LIRAUD



Dans ce court article, je vais rappeler sans prétention les éléments musicaux voir culturels, associés aux différentes générations - dans un objectif de professionnalisme, je ferai l’effort de ne pas qualifier tous les plus de 30 ans de boomers. Tout ça en analysant les débats, conflits et différends entre elles, portés sur le sujet de la musique.

La bataille du son

L’évolution des techniques de studio est un drame pour les uns et un progrès pour les autres. On peut effectivement parler d’un passage du travail avec des instruments variés, acoustiques ou électriques à un développement du clavier et des boites à rythmes. Cette instrumentation est aujourd’hui très utilisée dans la pop au sens large. De plus, la production se fait sur logiciels informatiques, facilitant la manipulation du son, par exemple avec l’autotune sur les voix, le fléau du boomer. Ainsi, les anciennes générations, associées aux “ vrais instruments ” comme la guitare saturée de Johnny, s’opposent aux nouvelles - elles sont soi-disant porteuses d’une musique artificielle. Il faut ici rappeler que la primauté des instruments électroniques sur des compositions est apparue en même temps que la pop occidentale anglophone comme francophone. C’est dans les années 1970 que la musique proto-électro s’intègre dans la pop avec d’abord la vague allemande krautrock puis de manière très large avec ce qui va définir le son eighties. J’ai également l’audace de dire que les artistes les plus innovants du 20e S., comme les Beatles, auraient rêvé d’avoir accès aux possibilités présentes en matière de production et de techniques du son.

Une logique commerciale si différente qu’avant ?

Si on s’intéresse à un artiste ou une production musicale dans sa globalité (son, paroles, esthétique générale, promotion et vente) on revient sur la question du “ commercial ”. Difficile de ne pas entendre ce mot quand des critiques envers les radios grand public ou tout simplement le top 50 sont faites. Les générations plus anciennes s’entêtent à poser ce débat, avec ses propres termes, flous évidemment. Encore une fois pour contredire ça, il est juste suffisant de rappeler que si la logique capitaliste est présente dans l’industrie musicale, alors la pop, et le commercial existeront toujours. Il y aura toujours un enjeu de profits et donc une pression des possédants sur les artistes et les consommateurs. Et cela n’est pas nécessairement plus présent aujourd’hui qu’avant. Finalement, la critique de la musique commerciale est aussi vieille que la musique commerciale elle-même, par exemple : Ray Davies en 68, Mark Knopfler sur l’arrivée d’MTV ou ton oncle à Noël. Je terminerai par dire que même dans les styles théoriquement en opposition avec ces logiques, elles sont bien présentes comme avec les Sex Pistols et le recrutement de Sid Vicious pour son style vestimentaire porteur de l’image punk du groupe et pas du tout pour son jeu de basse, alors inexistant.

Défendre la musique de son époque cache un conflit politique et des problématiques de société

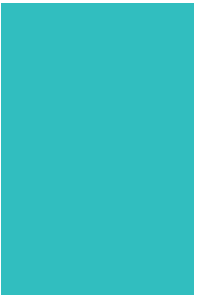
En dernier point il est nécessaire d’analyser les derrière de ces conflits musicaux intergénérationnels. Rappelons que les artistes sont le reflet de nos sociétés, néanmoins quand certains membres de communautés étouffées atteignent les hauts rangs de la pop seulement ces dernières années, les mécanismes de domination rentrent en jeu. Ainsi, on pourrait parler d’un conflit politique entre les anciennes générations plutôt conservatrices et les nouvelles générations qui peuvent être le tremplin d’artistes racisé-es, queers, militant-es ou orateur et oratrice de leurs problèmes, leurs combats ou leurs traumatismes. Et cela se manifeste de diverses manières. On constate la violence haineuse dont peut être victime Bilal Hassani par exemple. Suivie par des analyses, de toutes parts, évoquant une image artificielle pour vendre, voir décadente. L’homophobie et la transphobie sont appuyées par l’utilisation d’artistes à comparer, d’une même génération ou pas - les récent-es artistes queers seraient trop “ voyant-es ” face à Joan Jett, Freddy Mercury ou Tracy Chapman ? Rien de plus ridicule qu’un lgbtqi+phobe écoutant Let’s Dance ou Purple Rain sur Nostalgie aussi. On pourrait aussi parler des artistes idoles d’une génération avec leurs opinions et leur “ mœurs ”, un mot abusivement utilisé. Car rien de mieux que de défendre les pires travers, dénoncés par différents groupes sociaux et politiques, avec une idole artistique nationale qui en est l’illustration (tout rapprochement avec au hasard Serge Gainsbourg, est voulu). D’ailleurs, pour se rapprocher de mon article du numéro sur la nostalgie, si un artiste est attaché à une époque, à une génération de gens qui étaient dans la tranche 10-30 ans à l’apogée de sa carrière, il peut y avoir des questionnement quand ce sont plutôt les générations suivantes qui l’écoutent : par exemple le cas Morrissey pour les jeunes fans des Smiths, une pauvre victime de la si puissante cancel culture certainement. Sur le racisme et les inégalités sociales en musique, le hiphop est un bon exemple d’un réflexe conservateur ou réac, évoluant d’une génération à l’autre. Si dans les années 1990 le rap était critiqué dans son essence même avec mépris social et racisme, aujourd’hui c’est les millenials qui accusent le rap de ce qu’il serait devenu - tout comme leurs prédécesseurs qu’ils détestaient. Il y a une séparation entre le “ bon rap ” : instru old school et paroles sur des problématiques sociales spécifiques face au nouveau rap trop moderne et évoquant des sujets “ immatures ou inutiles ”. Si ces critiques peuvent être intéressantes quand on aborde le rap gentrifié, c’est souvent maladroit et qu’une analyse de surface : les rappeurs récents vivent eux aussi les diverses violences de la société et peuvent très bien en parler d’une manière différente ou choisir d’exclure ces sujets de leurs singles.

Pour conclure, je parle ici d’un sujet qui en réalité n’a peut-être pas la nature exacte que je lui donne en écrivant dessus, mes propos sont donc à nuancer – il est important de rappeler que toutes les générations partagent la violence haineuse et que les boomers ne sont pas les seuls conservateurs. En fait derrière l’utilisation de la musique dans les confrontations entre époques, il y a des enjeux politiques sur les normes sociales, la visibilité des minorités et les différents rapports de domination. Avec un exemple assez personnel: on peut dire que derrière un quinquagénaire qui te parle du hard rock comme de la vraie musique de bonhomme face à “ ton jul ”, il y a beaucoup à dire et plus qu’en 2 pages.

Je ne m’étends pas plus ici et cela volontairement car je ne maîtrise pas l’entièreté des sujets abordés. De plus pour ce numéro, il n’y aura exceptionnellement pas de playlist directement liée au thème mais plus une compilation de mes albums et morceaux de l’été avec pour le coup un bon mélange des générations – même si je rappelle que mon âge musical selon spotify est de 74 ans :

Mention spéciale pour l’m Cindy de l’artiste Cindy, une autobiographie art pop aux touches eighties et au mixage mélancolique et étouffé – à ne pas laisser de côté pour la fin de l’année.
image provenant de « Ce test permet de calculer son “âge musical” à partir de ses morceaux préférés », Trax, Erwan Lecoup, le 09/01/20

Par Hugo Verdier.



FESTI'TACK

BORDEAUX

Du 1^{er} Septembre
au 3 Octobre 2020
Gratuit

PROGRAMME

- Expositions
- Ateliers Ludiques et Créatifs
- Conférences et Débats
- Rencontres avec notre Equipe

Retrouvez le programme sur notre site internet
et réseaux sociaux