

TACK



Sunny
me!

SOMMAIRE

Ils font peur les Fantomes!

Couverture Illustrée Par @Sunny_Mel.....pages 1

Somaine / Ours.....pages 2

Sapere Aude - Une Doctrine Economique, t'as peur ?
Ecrit par Mayli.....pages 3

Illustration de @Captusenfeu.....pages 4

**Quand le Fantome de Trump
plane sur les Comics ; Votez Loki**
Ecrit par Théo Toussaint.....pages 5/6

Page illustré par Math B.....pages 7

**Le Fantome d'Hitler dans la recherche
du Méchant parfait.**
Ecrit par @Larchedenoée.....pages 8/9

**L'Indy Silty - We. The Revolution, quand la Pologne brandit
le fantôme français.**
Ecrit par Bastien Silty.....pages 10

Illustration de @Captusenfeu.....pages 11

Evénement de l'Année
L'affiche à Découvrir.....pages 12

NOUS REMERCIONS CHALEUREUSEMENT

Celles et ceux qui ont participé à ce numéro ce mois-ci. Ainsi pour l'illustration de la couverture nous saluons chaleureusement SunnyMel et la remercions pour son travail de grande qualité depuis plus d'un an maintenant. Dans la suite des artistes présents sur ce numéro nous remercions nos habituées Shirley et Soraya ainsi que Math. Le journal ne serait rien sans un peu de lecture, nous remercions pour ce faire Théo, Bastien, Mayli et Noémie pour leur contribution mensuelle.

Nous souhaitons la bienvenue à Coralie, Louise, Gaël, Giorgia, Émilien et Matteo et aux futurs Tack'in.e.s qui nous rejoindront. Nous souhaitons la bienvenue à nos nouveaux. elles. lecteur.rice.s et espérons que vous serez de l'aventure pour un petit bout de temps.

Nous remercions les organismes qui subventionnent ce projet c'est-à-dire le Crous Bordeaux Aquitaine, l'Université Bordeaux Montaigne, la région Nouvelle Aquitaine et la Mairie de Pessac.

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



SAPERE AUDE

Une doctrine économique, t'as peur ?

S'il y a bien un fantôme qui m'effraie, c'est celui de la « main invisible », qui, reprise par l'école néoclassique, en fait un des tenants du libéralisme dans le modèle on ne peut plus faux de marché en concurrence pure et parfaite. Expression qu'Adam Smith n'a écrite que trois fois - et dans des contextes bien différents - mais dont on lui attribue la paternité, elle désigne la théorie selon laquelle l'ensemble des actes individuels de chacun, guidés uniquement par l'intérêt personnel, contribue à la richesse et au bien commun. Plus tard, les économistes néoclassiques Walras et Pareto transformeront ce « penchant naturel » que Smith semblait interroger en un mécanisme social acté. Le paradoxe de Smith « vices privés = vertu publique » s'inspire en partie d'une fable de Bernard Mandeville qui défend la liberté économique, seul moyen supposé d'obtenir la croissance économique - une petite histoire qui aura bien des conséquences sur nos sociétés.

The Fable of the Bees: or, Private Vices, Public Benefits (1714) décrit la société anglaise sous la forme d'une ruche particulière : toutes les actions des abeilles sont conduites par l'égoïsme. L'esprit de créativité guidé par la recherche de richesse et de puissance favorise la croissance économique. Les plus riches d'entre elles exploitent les plus pauvres, l'éthique est absente de toutes les professions : par exemple, les avocats ne résolvent pas les affaires et tentent même d'augmenter les querelles, les médecins ne guérissent pas complètement les malades, les marchands fixent des prix particulièrement hauts... Cette société prospère jusqu'au jour où les abeilles décident de devenir honnêtes, ce qui la déstabilise en entraînant l'obsolescence de divers métiers. Moins de conflits, moins de malades, des prix justes... et l'économie qui s'effondre. « Le vice (...) est aussi nécessaire dans un État florissant que la faim est nécessaire pour nous obliger à manger (...) Il est impossible que la vertu seule rende jamais une Nation célèbre et glorieuse. »

Moins de conflits, moins de malades, des prix justes... et l'économie qui s'effondre. « Le vice (...) est aussi nécessaire dans un État florissant que la faim est nécessaire pour nous obliger à manger (...) Il est impossible que la vertu seule rende jamais une Nation célèbre et glorieuse. » Volontairement provocant, l'auteur constitue une justification de l'industrie moderne en soutenant même que la guerre, les vols et les drogues profitent à la société civile. La question de la répartition des richesses est absente, sauf sous l'angle de l'« effet de ruissellement » - à ce jour encore loin d'être démontré. Beaucoup d'abeilles se trouvent dans des professions médiocres, au service des plus riches - mais leur malheur importe peu si la société tout entière engendre de la richesse, aussi futiles soient les produits. Mandeville fait ainsi l'éloge du commerce et de la concurrence comme vecteurs de progrès industriels et sociaux : c'est d'ailleurs de cette manière que durant les Lumières, les nouvelles sociétés commerçantes ont été légitimées - et les « lois naturelles de l'économie » ont été pensées. Alors oui, cette fable peut être pertinente si le but d'une société est uniquement de créer de la croissance économique - et encore... - mais pour ce qui est du bien-être général, une conception du bonheur humain qui dépasse la simple possession d'un panier de biens, elle n'est pas très utile. Cette croyance en un phénomène de génération d'ordre spontané s'exerçant grâce à la magie du marché est fondée sur peu de choses et pourtant, elle guide encore aujourd'hui les politiques économiques. La théorie de la main invisible affirme en effet que le marché, s'il est sans entraves à l'échange, évolue vers une situation d'équilibre général avec une harmonisation des intérêts des consommateurs et des producteurs. Réfutée par de nombreux exemples de la théorie des jeux comme le problème des marchands de glaces - deux marchands de glaces doivent choisir un emplacement sur une plage, et se rapprochant spontanément l'un de l'autre en croyant maximiser leurs bénéfices, ils empêchent d'arriver à un équilibre optimal autant pour eux que pour les clients - l'harmonisation naturelle des intérêts qui conduirait à l'autorégulation des marchés selon les néoclassiques marginalistes est déjà contestée par Keynes dans les années 1930 au vu de la crise économique provoquée par une sur-accumulation du capital ou une sous-consommation.

La main invisible, aux fondements scientifiques peu solides - mais encore utilisée par les économistes libéraux - est bien trop invisible pour en faire un concept justifiant les politiques de « laisser-faire ». Et pourtant, enrichissant les plus riches et appauvrissant les plus pauvres, cette théorie vaine a été érigée en doctrine économique solidement implantée : le libéralisme.

Ecrit par Mayli



Quand le fantôme de Trump plane sur les comics : **Votez Loki**

Le 8 novembre 2016, Donald Trump est désigné comme le 45e Président des États-Unis. La campagne électorale mouvementée inspira les auteurs qui souhaitaient retranscrire cette escalade des «fake news» sous les traits de Loki, le dieu du mensonge de l'Univers Marvel.

La liberté guidant le peuple

Alors que les élections présidentielles américaines se profilent au cours de l'année 2015, Tom King, scénariste du comics The Vision, émet l'envie de parodier le système politique en y incorporant la divinité Asgardienne de la malice et des mensonges, Loki. Malgré l'engouement suscité par le projet initialement intitulé Loki for America, il est contraint de l'abandonner pour se consacrer à l'écriture d'une nouvelle série : Batman. Il confie l'exploitation de ses idées à Marvel, et la tâche incombe à Langdon Foss et Christopher Hastings d'étoffer les premières ébauches de King pour développer une trame complète, tout en scrutant d'un œil avisé l'actualité politique. Si le synopsis original se focalisait sur l'investiture du dieu nordique, la nouvelle version proposée par Foss et Hastings propose au lecteur de suivre une course frénétique à la présidence dans laquelle Loki s'est immiscé malgré lui, sous la forme d'un thriller politique rempli de rebondissements. Le récit débute à la suite d'un débat entre les représentants du Parti Démocrate et Républicain, une conférence de presse est organisée avec les deux membres des partis traditionnels américains. Alors que des terroristes de l'organisation Hydra tentent d'assassiner les politiciens, Loki s'interpose et se présente de façon détournée comme candidat potentiel aux élections.

Sa présence vient éclipser l'influence des autres concurrents, en s'accaparant l'intérêt des médias et des réseaux sociaux, le dieu d'Asgard lance un défi politique : «Amérique, si j'étais ton président, j'aurais le cran de te mentir en face, et tu adorerais ça». Cette mise en avant de sa réputation d'antagoniste perdue n'est pas sans rappeler la même utilisation de l'image sulfureuse de Donald Trump lors de sa première campagne électorale. Comme l'affirmait l'homme d'affaires durant sa candidature aux primaires républicaines le 16 Juin 2015 : «Je dispose de plus de 10 milliards de dollars... Je ne dis pas ça pour me vanter, parce que vous savez quoi ? Je n'ai pas à me vanter. Je n'ai pas à le croire, croyez-le ou non».

L'histoire de Votez Loki propose des parallèles intéressants qui font écho aux positions réelles de Trump. La Latvérie, contrée imaginaire d'Europe de l'Est et bastion du Docteur Fatalis, l'ennemi juré des 4 Fantastiques, cristallise une allégorie des pays du Moyen-Orient. L'une des promesses de campagne en 2016 du candidat républicain était le retrait des soldats américains dans les différents conflits engagés depuis 2001. Celui-ci avait également déclaré «Les États-Unis doivent rester en Irak pour pouvoir garder le pétrole» en 2011. Loki propose les mêmes paradoxes dans ses discours : il discrédite d'abord les autres candidats pour montrer leur inaction face aux groupes terroristes de Latvérie dans un spot publicitaire ; pour ensuite annoncer qu'il n'y enverrait pas de troupes américaines, à l'inverse des autres politiciens, estimant que ses soldats n'y seraient pas envoyés pour y mourir ; pour finalement s'impliquer secrètement en Latvérie en éliminant les chefs terroristes afin de protéger sa nation et ses soldats. Si ces trois actions n'ont aucune cohérence politique, elles ridiculisent les autres partis et renforcent la stratégie populiste de Loki, qui agit en fonction des réactions des électeurs. Cette méthode est également utilisée par Trump, qui changea finalement d'avis pour renforcer les effectifs militaires américains en Afghanistan en 2017. Le comics prend également le temps d'insérer des scènes de vies quotidiennes et de réactions de quidams. Bien loin d'une diabolisation des soutiens du dieu nordique, on assiste régulièrement à des scénettes mettant en lumière des personnes lambda, désabusées par le système politique, et séduites par le charisme et le franc-parler de Loki face à des représentants des autres partis trop lisses. L'asgardien va ainsi conquérir une partie de la population avec des éléments de langages et des manipulations alambiquées, sans pour autant proposer une vision claire et un objectif politique, si ce n'est celui d'être élu.

Héroïsme & journalisme

Si la préface de *Votez Loki* s'attarde à décrire l'histoire et l'importance de la BD politique, on retrouve ce type d'inspirations dans la création du comics. Les dessinateurs Langdon Foss et Paul McCaffrey, l'encreur Dick Ayers et le coloriste Chris Chuckry, ont souhaité mixer des influences cartoons et réalistes pour offrir un hybride rendant hommage aux dessins de presse. Cette considération particulière autour des thématiques du journalisme s'accompagne d'une plongée dans le quotidien du personnage principal du récit : Nisa Contreras, reporter au *Daily Bugle*. Marquée depuis son enfance par l'affrontement entre les héros et les vilains de l'univers Marvel, Nisa et sa famille furent laissés pour compte lorsque leur maison du Lower-East Side fut détruite au cours d'une bataille entre les Avengers et Loki. Devenue journaliste d'investigation, la jeune femme dénonça le détournement de fonds opéré par le gouverneur de New-York chargé de la reconstruction du quartier pour financer sa campagne électorale.

Nisa représente l'archétype du personnage intègre, absolument opposée à la candidature de Loki et prête à tout pour arriver à faire changer l'opinion publique pour empêcher l'élection du dieu de la malice. Ses idéaux viennent contrebalancer une autre image de la presse véhiculée au sein du récit : celle du journalisme-spectacle, qui participe à la dépanche des citoyens vis-à-vis des politiciens ou à leur cynisme du système politique. Si certaines figures bien connues du paysage médiatique, à l'instar de Donald Trump, ont pu bénéficier d'un relai amplifié de leurs discours sur certains canaux d'information, comme les réseaux sociaux et les chaînes d'informations en continu, *Votez Loki* parodie les schémas éditoriaux de Fox News qui relaient, sans beaucoup d'états d'âme, les dérapages politiques pour augmenter l'audience. Ainsi, les médias dépeints dans le comics usent de la communication négative pour asseoir la candidature de Loki. Ce mode de fonctionnement est décrit par l'enseignant-chercheur en science politique Pierre Lefébure dans son article «De la castagne en campagne : la communication électorale négative, fait politique et objet d'étude» issu de la revue *Questions de communication* : «La négativité y est mobilisée sous toutes ses formes, y compris la calomnie qui rejoint les pratiques d'information trompeuse dites fake news. [...] La rhétorique et les discours négatifs accompagnent des processus effectifs de dédagisme ou de neutralisation à l'encontre de diverses strates et générations du personnel politique.»

Ces deux visions du journalisme vont alors s'entrechoquer pour déterminer l'avenir des États-Unis. Nisa Contreras doit utiliser son intellect et son sens de l'observation pour arriver à discréditer Loki. Cette valorisation de la recherche de la vérité apporte une vraie bouffée d'air frais dans la manière de décrire le travail de journaliste, qui avait été largement critiqué par l'ancien président Trump. Lors de ses discours de campagne en 2016, l'homme d'affaires avait accusé certains médias d'être «des ennemis du peuple», notamment le *New York Times*, qu'il considérait comme «défaillant» ou CNN, vecteur de fake news. En rétablissant l'héroïne comme rempart contre les dérives de puissants manipulateurs, les scénaristes questionnent la dépanche de la population contre les médias face à une démarche honnête et sincère de quête de la vérité.

Si *Votez Loki* fut rédigé alors que l'issue du scrutin était alors incertaine, beaucoup des éléments dépeints au sein du comics trouvèrent une résonance particulière les années suivant sa publication. Malgré les thèmes importants inscrits au sein du récit, celui-ci conserve une certaine légèreté, avec de nombreux apartés qui rappellent le grotesque de la situation. *Votez Loki* vient finalement exorciser le fantôme de Trump, en démolissant complètement la logique de l'ancien président qui, on l'espère, appartient certainement au passé.

LE FANTÔME D'HITLER DANS LA RECHERCHE DU MÉCHANT PARFAIT.

Le cinéma tient une place particulière au sein de la Seconde Guerre mondiale. À la fois actif et réactif, les acteurs qu'il met en scène restent les mêmes d'années en année, de registre en registre et de réalisateurs en réalisateurs. Méchant récurrent au fil du temps sur les petits et grands écrans ; il participe aujourd'hui au devoir de mémoire qu'il faut perpétuer.

Certains films nous marquent à tout jamais.

Difficile de ne rien connaître des faits d'horreurs qui ont pris place en Europe entre 1930 et 1945. L'idéologie nazie véhiculée par Hitler et son cercle rapproché fut à l'origine du génocide le mieux organisé du XXe siècle. Cette mécanique machiavélique, manœuvrée avec beaucoup d'intelligence et de cruauté continue d'inspirer un bon nombre d'œuvres de fiction de tout type. Les registres sont divers et vont de la tragédie avec la Liste de Schindler sortie en 1993 et réalisé par Spielberg, au nanar comme Sky Sharks réalisé par Marc Fehse en 2017. Les représentations se multiplient et tentent de sortir du lot comme dans Love Death Robots (2019) ou Jojo Rabbit (2019) dans lesquels Hitler est tourné au ridicule. Si son fantôme continue de hanter beaucoup d'esprits et de cauchemars, il semble planer et influencer l'écriture du méchant ultime de nos films préférés : à la fois laid et charismatique, intelligent et cruel, il est le méchant qui attire les foules et parfait son plan sans que le héros ne parvienne à le détourner. Sa représentation est par ailleurs souvent la même : un homme dont les traits tirés le vieillissent ; il tremble ; semble avoir perdu la tête ; mais effraie son entourage de par sa prestance et son regard autoritaire.

De fait, les dirigeants nazis se succèdent à la pelle au sein des œuvres de fictions : digne successeur ou usurpateur du pouvoir, les figures d'autorités ont par la suite connu un florilège de caractéristiques différentes sans pour autant réussir à s'éloigner totalement du méchant originel. Dans The Man in The High Castle, l'uchronie de Philippe K. Dicks, le légitime héritier du Reich est Goebbels. Exécrable et autoritaire, il parvient à conserver les traits hitlériens dont il dépend, sans pour autant parvenir à l'égaliser et à prolonger l'unité idéologique qui régnait autour de lui et pour preuve : le Reich s'effondre tragiquement et lamentablement. En somme, je pense qu'il reste un peu d'Hitler en certains de vos méchants préférés, parce qu'il représente à lui seul le mal inné sans conscience ni âme.

Certaines idéologies font bien de ne pas trop nous marquer.

Il est rassurant dans un sens de voir que l'homme n'est pas capable d'imaginer pire que ce que le nazisme et le capitalisme infligent et/ou ont infligé sur les populations qui n'en sont pas les moteurs. Il existe peu de scénarios qui parviennent à créer de toute pièce une idéologie pire et nouvelle dont les racines n'appartiennent ni à l'un ni à l'autre. Ainsi, s'ajoute au fantôme du personnage d'Hitler, un univers qui échappe à tout entendement et qui devient alors un terrain de jeu pour l'imagination où toutes les limites morales peuvent être oubliées. Ces limites semblent plus simples à délaissier lorsque le bataillon ennemi n'est plus composé d'homme, mais de zombie comme dans les films Dead Snow ou le fameux nanar que j'évoquais plus haut qui met en scène une armée de nazis zombis chevauchant des requins volants afin d'attaquer des avions. Si le ridicule est à l'ouvrage dans cette dernière œuvre, il n'en reste pas moins pertinent de rappeler que bon nombre d'hommes ont perdu tout sens de réflexion au moment d'effectuer les pires atrocités, et ce, en partie à cause du cinéma. C'est un fait expliqué dans les travaux de recherche, Des hommes ordinaires, de Christopher Browning. Le 101e bataillon de la réserve de la police allemande composé en majorité de père de famille et d'hommes communs, devient très vite le plus efficace corps armé SS du Reich et condamne à mort juifs et communistes sur la route de la Russie. Cet endoctrinement est rendu possible par la très efficace propagande cinématographique mise en place par Goebbels dès 1933.

Certains faits historiques nous marquent à tout jamais.

Le cinéma donc, acteur du devoir de mémoire que nous nous devons aujourd'hui d'exercer en l'hommage aux victimes, fut cependant un outil efficace dans la mobilisation des jeunes allemands. Il devient un outil soigné, esthétique, qui demande des budgets de grande ampleur, dont le souhait est de surpasser le cinéma soviétique dont Goebbels s'inspire. Ces courts-métrages encouragèrent la montée du nationalisme en Europe de manière générale et plus spécifiquement en Allemagne. Certains considèrent cette période comme l'âge d'or du cinéma Allemand et le pays se place second mondial sur le nombre de productions réalisées. Propos racistes, anglophobes, antisémites et mettant en exergue la supériorité de la race allemande : les projections de film participent activement à la formation des jeunes soldats et les motivent à rejoindre peu à peu une guerre perdue. L'usage des films sur les enfants est au cœur de *Swing Kids*, dans lequel nombreux sont ceux qui passent d'une idéologie à son contraire en très peu de temps. Passionnés de jazz et friands des clubs de danse clandestins, certaines recrues dérivent très rapidement vers l'extrême opposé et vont jusqu'à trahir leurs propres amis pour servir cette nouvelle idéologie et sa figure héroïque. Les images, les discours, les idées constituent le culte de la personnalité d'Hitler et le place au rang d'idole. Ces courts-métrages sont accompagnés d'une multitude de symboles et de saluts qui alimentent le mythe.

En parallèle, le cinéma a aussi eu son rôle à jouer dans la découverte des camps de concentration. On peut notamment parler du documentaire glaçant d'Alain Resnais, *Nuit et Brouillard*, sorti en 1956, dont les images d'horreurs sont tournées dans les camps d'Auschwitz et Majdanek en Pologne. Aujourd'hui, il alimente les outils de prévention et d'éducation en permettant un travail de mémoire et de commémoration.

Le cinéma est donc un médium utile à la diffusion d'un message de grande ampleur, qu'il soit bon ou ignoble. Il exploite en tout sens la Seconde Guerre mondiale et ses dérives pour constituer de nouveaux univers alternatifs, comme c'est notamment le cas dans *Captain America*. Il semble donc planer au-dessus de cette industrie une inspiration commune tirée d'un monstre, d'un fantôme du passé.

Par Noémie Sulpin

L'indy Silty

We. The Revolution, quand la Pologne brandit le fantôme français.

L'histoire de France est marquée par un certain nombre d'événements majeurs. Si je ne vais pas m'attarder sur beaucoup d'entre eux, je vais ici parler de jeux vidéo autour de la Révolution Française. Il est alors aisé de penser au plus célèbre d'entre eux : Assassin's Creed Unity de la boîte de production française Ubisoft. Mais bon, ici, on parle de jeu indépendant, la référence devient alors We. The Revolution du studio polonais Polyslash.

Avant d'arriver à l'étude du jeu lui-même, je vais m'attarder un peu sur les difficultés du jeu vidéo historique et sur le nombre de développeurs qui se sont cassé les dents en se frottant à ce jeu dangereux. Certains ont tenté le pari de faire une représentation ultra réaliste à l'instar de *Walden*, a game. de l'USC (university of south california) Games Innovation Lab en partenariat avec The National Endowment for the Humanities, une institution états-unienne qui a pour but de préserver et étudier la culture américaine. Si le jeu nous promet une expérience incroyable plus que similaire à celle de Thoreau au Walden Pond, bah; on s'ennuie. Un simulateur de vie de philosophe dans les bois n'est pas la chose la plus excitante qui existe, mais ça a le mérite d'être réaliste. Une étude plus approfondie de ce jeu est disponible sur notre site www.lejournaltack.com!

On a pu citer Assassin's Creed Unity, qui parle de la Révolution Française, mais qui pour des raisons d'aisance scénaristiques ne respecte pas le cours de l'histoire. En présentant des symboles forts partout et tout le temps à l'instar du drapeau français tricolore et un Robespierre semblable à un monstre assoiffé de sang dans la seule volonté et de flatter son égo, ils ont pu énerver plusieurs politiques français comme Mélenchon au micro de France Info le 14 novembre 2014. Ainsi, détourner la réalité pour faire un jeu haut en couleur ne ravit pas non plus, le juste milieu doit alors être trouvé. Ubisoft a réussi à redorer son image avec *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*. On y suit alors 4 personnages présents sur le front pour différentes raisons. Le jeu se concentre sur un gameplay larmoyant lorsque son histoire s'inspire des lettres archivées des soldats. Lorsqu'un clin d'œil à l'histoire est fait, le jeu nous propose une petite lecture afin d'en savoir plus sur les événements tragiques ayant pris place entre 1914 et 1918. L'émotionnel et la véracité historique étant placés au centre, le jeu est une réussite au vu des réactions de la presse, malgré le peu de vente qu'il a pu faire.

On en arrive alors enfin à We. The Revolution, tout droit sortie des studios polonais cracovien de Polyslash, le 21 mars 2019 (Linux, Mac et PC) et le 25 juin 2019 (Switch). Ces derniers font alors face à un problème différent encore : parler d'un événement qui ne fait pas partie de leur histoire nationale. En effet, si la Révolution française a eu des échos dans toute l'Europe du XIXe, elle n'est pas un mouvement fédérateur de l'histoire polonaise. La révolution est alors dépeinte dans la manière la plus grandiloquente qu'elle soit. L'imagerie collective européenne d'une ville de Paris mise à feu et à sang domine les cinématiques. Le gameplay se concentre lui sur la vie du juge Fidèle (son nom ne précisant pas ses qualités) propulsé à la tête de la gestion du tribunal révolutionnaire, il comprend très vite que tenter de dégager le vrai du faux lors d'un litige n'est qu'une perte de temps, il faut plutôt de la relative entente entre les factions révolutionnaires (girondines et jacobines) et l'aristocratie encore en place aux postes clef. Après la journée au tribunal s'ensuit une bien plus courte phase de nuit où vous devez choisir avec quel membre de votre famille vous passerez la soirée, chacun de ces personnes permettant de s'assurer de la bonne entente avec la faction de votre choix. Le jeu se penche ensuite sur la stratégie et l'optimisation afin d'assurer votre élévation dans l'échelle sociale révolutionnaire. Pour cela, vous pourrez aussi organiser des complots pour faire tomber la tête de vos supérieurs. Mais faites attention, jouer de trop avec la guillotine pourrait vous coûter votre tête.

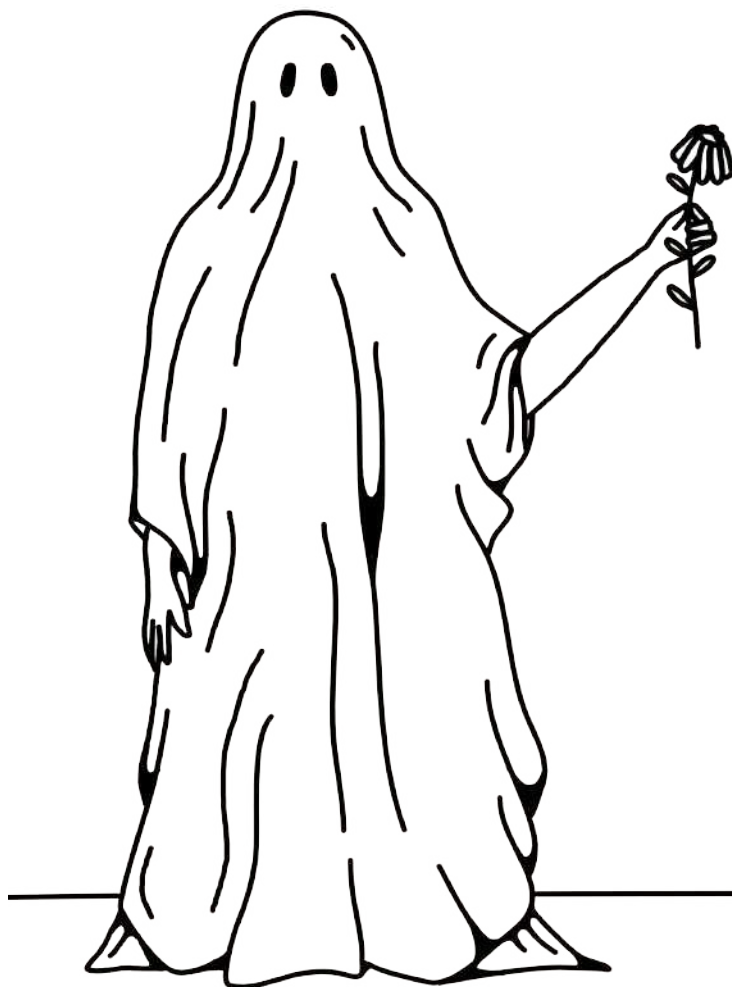
On en arrive alors enfin à We. The Revolution, tout droit sortie des studios polonais cracovien de Polyslash, le 21 mars 2019 (Linux, Mac et PC) et le 25 juin 2019 (Switch). Ces derniers font alors face à un problème différent encore : parler d'un événement qui ne fait pas partie de leur histoire nationale. En effet, si la Révolution française a eu des échos dans toute l'Europe du XIXe, elle n'est pas un mouvement fédérateur de l'histoire polonaise. La révolution est alors dépeinte dans la manière la plus grandiloquente qu'elle soit. L'imagerie collective européenne d'une ville de Paris mise à feu et à sang domine les cinématiques. Le gameplay se concentre lui sur la vie du juge Fidèle (son nom ne précisant pas ses qualités) propulsé à la tête de la gestion du tribunal révolutionnaire, il comprend très vite que tenter de dégager le vrai du faux lors d'un litige n'est qu'une perte de temps, il faut plutôt de la relative entente entre les factions révolutionnaires (girondines et jacobines) et l'aristocratie encore en place aux postes clef. Après la journée au tribunal s'ensuit une bien plus courte phase de nuit où vous devez choisir avec quel membre de votre famille vous passerez la soirée, chacun de ces personnes permettant de s'assurer de la bonne entente avec la faction de votre choix. Le jeu se penche ensuite sur la stratégie et l'optimisation afin d'assurer votre élévation dans l'échelle sociale révolutionnaire. Pour cela, vous pourrez aussi organiser des complots pour faire tomber la tête de vos supérieurs. Mais faites attention, jouer de trop avec la guillotine pourrait vous coûter votre tête.

Revenons-en alors à l'aspect historique du jeu. Si celui-ci n'a aucune volonté d'apprentissage ou de reconstitution fidèle, mais reprend les événements clé de la Révolution à savoir : la prise de la Bastille, la fuite de Varennes, l'instauration de la Terreur et le temps des guillotines par exemple. Or, il est fort complexe de résumer exhaustivement et fidèlement 10 années de mensonges, trahisons et jeu de pouvoirs dans les vingtaines d'heures nécessaires à la complétion du jeu. C'est pourquoi le jeu se concentre plutôt sur la description d'une ambiance, et la mise en avant de certains personnages majeurs de cette histoire, des incontournables Louis XVI et Robespierre, mais aussi quelques figures secondaires telles que Marat ou Grace Elliott, la maîtresse du Duc d'Orléans.

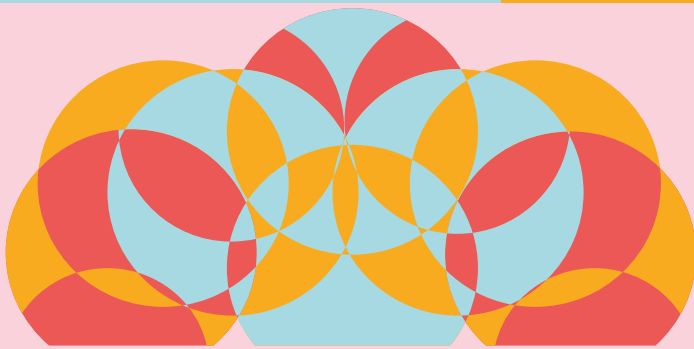
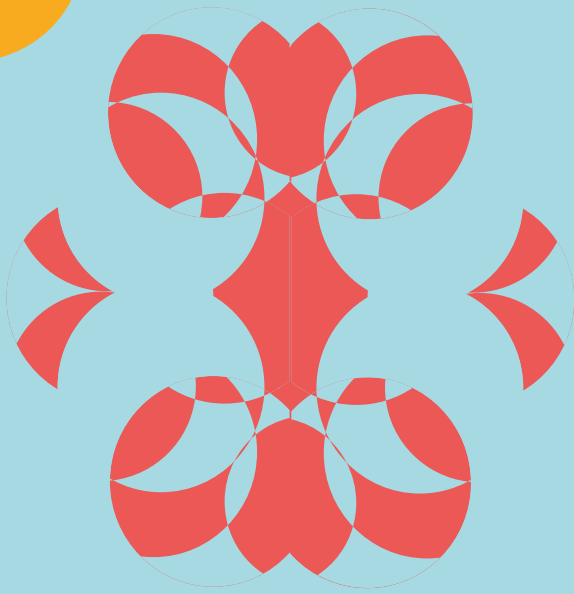
En plus de la description de cette ambiance révolutionnaire dans des tons rouges sang avec un style de dessin particulier mais très agréable, We. The Revolution aime jouer la carte de l'humain. Les révolutionnaires ne sont pas décrits comme une chose rampante souhaitant martyriser tout ce qu'elle voit, mais bien comme un être aux émotions complexes, aux volontés multiples, mais aliénables. Polyslash nous force à se renseigner un peu sur les volontés et enjeux des groupes que l'on pourrait grosso merdo qualifier de "similaire", à l'instar des jacobins et des girondins. A l'inverse, les aristocrates eux sont tous définis de la même manière : des êtres dénués d'émotion, n'étant régis que par la malice et la soif de pouvoir. La peur de voir leur tête être décrochée de leurs épaules est inexistante tant leur mépris pour la population est palpable. Avec les multiples passages dans le foyer, le studio cracovien insiste aussi sur l'importance de la famille, ainsi que les mensonges et les trahisons qui grandissent en son sein. Le foyer, à l'image de la ville, se dépeint comme un cœur pourri où les rats font la loi et dont celui qui apprécie le plus l'odeur du pus se fera roi.

Une question me taraude enfin ; pourquoi les polonais ont décidé de nous pondre un si bon jeu, avec tant de sous-textes, basé sur un événement dont ils n'ont vu que des réflexions ? La question du public visé est alors à se poser, on a vu que les historiens n'étaient visiblement pas les cibles privilégiées, les français et les polonais non plus étant donné que le jeu est sorti doublé en anglais seulement. Et si finalement, pour comprendre, il ne fallait pas regarder vers le passé, mais sur le présent ? Quand la Pologne dénonce une corruption terrible lors de ses élections de 2020, quand la bourgeoisie n'a jamais été aussi soudée que de nos jours, que la colère est dans les rues. Cette rage est multiforme, elle a porté un gilet jaune en France ; elle enveloppe les femmes polonaises qui s'assurent leur droit à l'avortement ; elle s'élève lorsque les États-Unien-s mettent un genou au sol pour leurs concitoyens noir-es assassinés par la police ; elle est toute aussi nécessaire lorsque les Brésilien-nes prennent les rues d'assaut pour s'assurer que Jair Bolsonaro finissent ses jours en cellule ; cette rage est créée sur toutes les places du monde par ces femmes qui dénoncent jour après jour, année après année, les violences sexistes et patriarcales. Alors bourgeois, bourgeoise, fais comme Polyslash et regarde le passé, fait comme We. The Revolution et aie peur des fantômes.

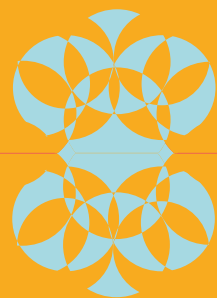
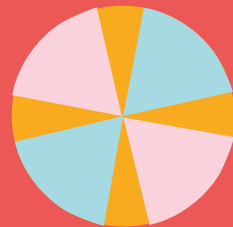
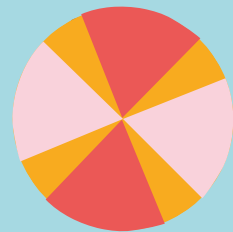
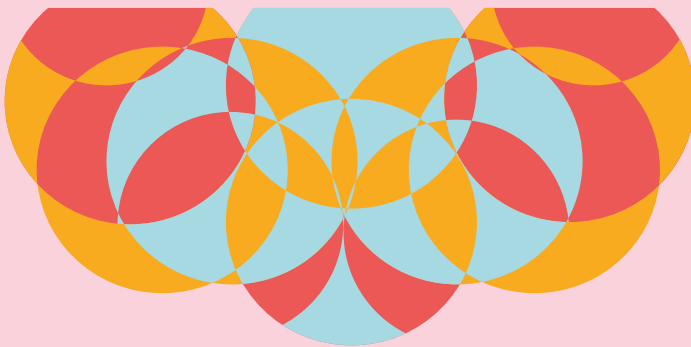
Ecrit par Bastien Silty



05 NOV.



Kaleidoscope
by TACK



NO TALE MOTEL
PYRONIA

LOLA
JUNE SIMEON

(S)PACE' CAMPUS