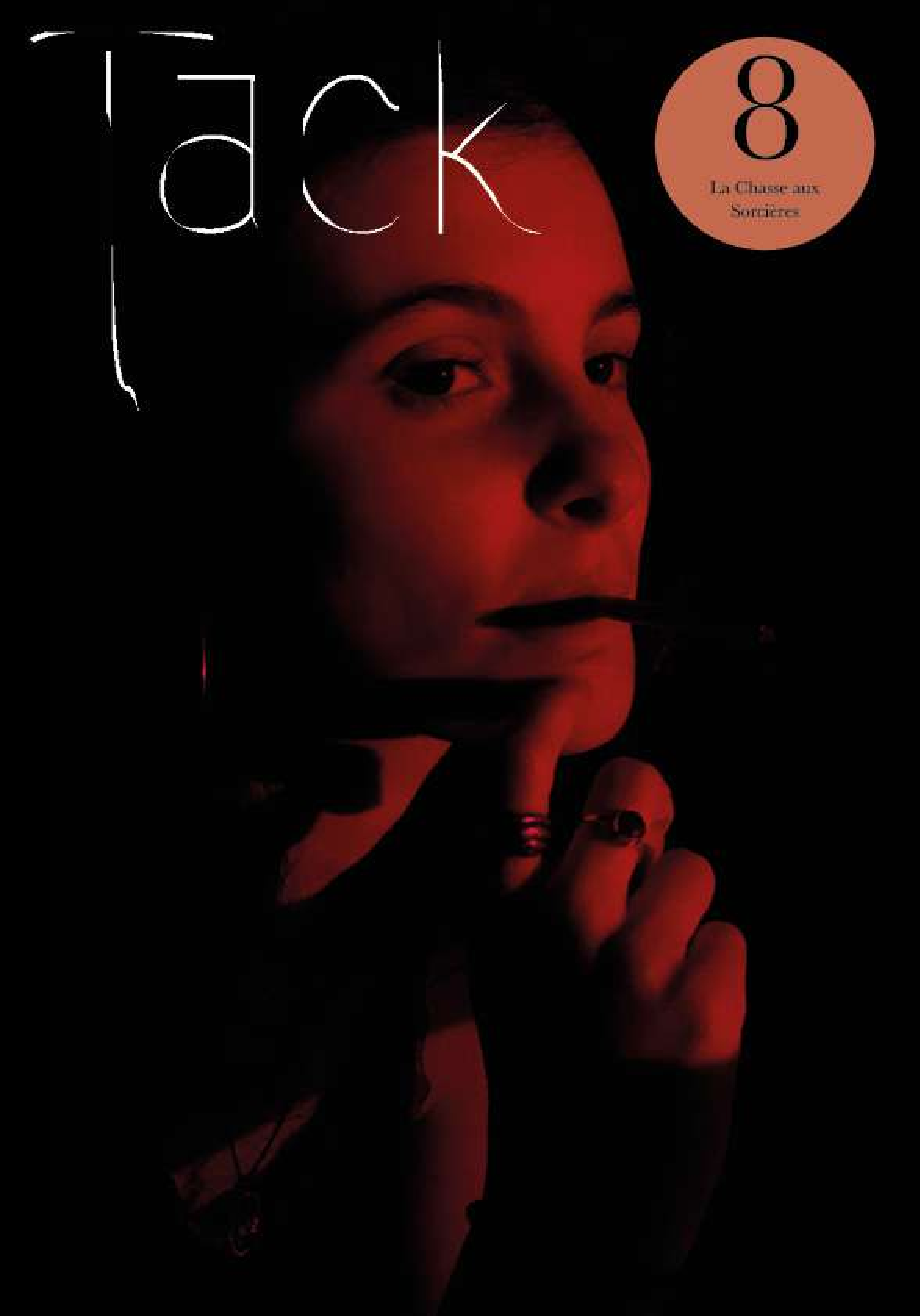


FUCK

A close-up portrait of a woman with dark hair, looking upwards and to the right. She has a red, brush-like mustache drawn on her upper lip. Her hand is raised to her chin, with her index finger pointing upwards. She is wearing a ring on her ring finger and a necklace with a circular pendant. The background is dark, and the lighting is dramatic, highlighting her face and hand.

8

La Chasse aux
Sortières

EDITO

Si tu aimes les chats dans la vie
Si tu cries au creux de ton lit

Si tu n'aimes pas trop qu'on te dise de sourire
Si tu trouves ça beau, la lune et le saphir

[...]
Si tu sais être seule dans la vie
Si tu suis ton instinct dans la nuit

Si tu n'as besoin de personne pour te sauver
Si trouves que rien ne remplace ta liberté

Tu es sûrement une sorcière, tu es sûrement une sorcière
Tu es sûrement une sorcière, tu es sûrement une sorcière
Sûrement une sorcière, tu es sûrement une sorcière
Tu es sûrement une sorcière, tu es sûrement une sorcière
[...]

POMME



@tack_journal



TACK



lejournaltack.com

SOMMAIRE

Couverture : Mathilde Bartal

2 : Edito & Sommaire : Sorcières - Pomme

3 : SAPERE AUDE : La sorcière effraie encore le patriarcat
par Mayli

4 : Blade Runner (Les androïds rêvent-ils de moutons électriques ?) : Qu'est ce qui fait notre humanité ?
par Thomas Némorin
L'illustration est de @e_p_draw

5 : Illustration originale par @graphizm

6 - 7 : Illustration originale
par Ecchymog

8 : PREMIÈRE PARTIE : CINÉMA
par Heolruz

9 - 10 : DEUXIÈME PARTIE : II. Une musique activiste de gauche face aux attaques réactionnaires depuis les sixties ou le prolongement de « la chasse aux sorcières rouges »
par Hugo Verdier / @genko12I

11 - 12 : World Of Warcraft, une socialisation pour des joueurs ses stigmatisés.ées.
par Bastien Solent et Mino

13 : Il y a des sorcières parmi nous.
par Matt Aquilio
L'illustration est @ sweet_soul_ttt ou @ sammcready

UN GRAND MERCI À :

Mathilde pour notre première couverture photo, au comité de rédaction pour son travail de relecture, merci à Mayli pour sa chronique phare du journal, Heolruz pour sa critique cinématographique jumelée pour la première fois à la chronique musique d'Hugo Verdier. Merci à Graphizm pour son illustration et à Thomas Némorin pour son retour dans nos pages. À Maïa et Nolwenn pour la traduction anglaise des articles de ce numéro (retrouvez-les sur notre site internet et notre Patreon). À Sweet Soul pour sa contribution artistique parfaite pour le thème, à Bastien qui nous embarque pour une nouvelle analyse du monde du jeu vidéo, retrouvez son article au complet sur la version en ligne du numéro. Merci à Matt Aquilio pour sa première participation écrite. Merci à Ecchymog pour sa première apparition illustrée, pensez à conserver son travail en poster, hâte de te retrouver dans de prochaines publications. Merci à Noémie Sulpin pour la création du journal.

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

La sorcière effraie encore le patriarcat

La chasse aux sorcières de la Renaissance comptera quelque 100 000 exécutions en Europe dont principalement des femmes vieilles, pauvres et rurales. Entre 1560 et 1660, la répression est brutale, notamment le long du Rhin, mais les femmes sont coupables par nature dans la religion catholique. L'église, qui incite fortement à la délation de ces femmes juives, est bien à l'origine du mythe de la sorcière perverse et du sabbat, cérémonie diabolique dans laquelle orgies fantastiques et cuisine à base d'enfants se mêlent. La sorcière apparaît d'autant plus menaçante qu'elle est juive, sa persécution repose alors beaucoup sur un imaginaire du complot dans le cadre d'une répression des hérésies troublant la chrétienté. Si une femme était soupçonnée d'être une sorcière, c'est-à-dire si elle parlait fort ou vivait seule, elle pouvait être torturée jusqu'à trouver la marque du diable ou n'importe quelle cicatrice qui confirmerait son pacte avec lui. Elle était aussi parfois ligotée et jetée à l'eau : si elle restait à la surface, les soupçons étaient confirmés et elle allait au bûcher, si elle coulait, c'était une femme ordinaire mais désormais noyée. La lutte de l'église est redoutable car le diable est accusé de causer tous les malheurs, à savoir le schisme et les épidémies - épidémies amplifiées par le nombre croissant de rats à cause des tueries massives de chats, animal associé à la sorcellerie. Par ailleurs, le développement de l'imprimerie permettra la diffusion spectaculaire du traité *Malleus Maleficarum* (ou « marteau des sorcières ») à la fin du XV^{ème} siècle qui diffuse l'idée de l'infériorité de la femme et de la menace des sorcières.

La sorcière, femme indépendante et libre inquiète en effet beaucoup les hommes. Car que reste-t-il d'une femme qui n'a ni enfants, ni époux? De la puissance. La sorcière choisit son propre mode de vie, faisant fi des pressions sociales qui demandent à une femme de ne pas avoir de vie sexuelle trop intense, de se marier et d'enfanter, de ne pas utiliser ses savoirs. La sorcière vit seule et s'épanouit en aidant la communauté grâce à ses précieuses connaissances thérapeutiques, bien plus efficaces que les saignées encore pratiquées. La femme célibataire qu'est la guérisseuse incarne l'indépendance, socialement dévalorisée dans l'éducation des jeunes filles. En effet, pour celles-ci, l'épanouissement personnel est apparenté à la fondation d'une famille alors que dans la culture masculine, il n'y a pas de mariage merveilleux mais un désir de conquérir le monde. Si les vieilles femmes sont les plus opprimées, c'est parce que leur expérience leur apporte de l'assurance, renforcée par l'absence d'encadrement d'un mari. Elles sont alors moins soumises que les jeunes filles, répondent aux juges et aux bourreaux, arrogance évidemment condamnée dans le modèle patriarcal. De plus, le corps féminin vieillissant est une figure de répulsion, les cheveux gris sont perçus comme un signe de négligence - ou de révolte - puisque la femme doit évoluer le moins possible physiquement. Au contraire, la position dominante des hommes les place en sujet absolu : l'esprit rationnel est étiqueté masculin et le corps naturel, féminin. Le vieillissement féminin est donc plus problématique, la femme n'étant rattachée qu'à son corps : dans le poème *Une charogne* de Baudelaire, l'auteur décrit la carcasse en anticipant le destin futur de son amante, sans penser au sien.

Aujourd'hui, l'époque où l'on pensait devoir tuer la femme pour créer l'homme moderne est révolue - si l'on ne tient pas compte des quelques 146 féminicides en France en 2019 (une femme tous les deux jours et demi, augmentation de 21% sur un an). Le retour de la sorcière ces dernières années est fracassant en littérature; les ouvrages *Les Sorcières* de Céline du Chéné, issue d'une série documentaire sur France culture (2018), et *Sorcières La puissance invaincue des femmes* (2018) de Mona Chollet, se complètent harmonieusement pour une rencontre profonde avec les sorcières. Néanmoins, déjà à la fin des années 1960, certains mouvements féministes s'emparent de la figure de la sorcière comme symbole de rébellion. Le groupe WITCH (Women's International Terrorist Conspiracy from Hell), né le jour d'Halloween de 1968 à New York, montrait sa mouvance anti-capitaliste en jetant des sorts devant Wall Street. Les sorcières américaines continuent de se réunir pour ensorceler le président au pied de la Trump Tower, et en France, le Witch bloc Aix-Marseille manifestait en 2019 contre « la marche pour la vie » qui s'attaquait au droit à l'avortement, avec des slogans « le conservatisme, du balais » ou « des embryons pour notre potion ». L'archétype de la sorcière n'est pas uniquement repris pour la cause féministe, les luttes sont nombreuses pour la sorcière - plutôt blanche et plutôt de milieu aisé - d'aujourd'hui comme le proclame le manifeste du Witch bloc Aix-Marseille: « féministes, exclusives, anarchistes, intersectionnelles, contre les oppressions systémiques. Nous sommes antiracistes, antifascistes, anticapitalistes, antivalidistes, protravailleuses du sexe, militons pour les droits de toutes les femmes, cis ou trans, des personnes LGBTQI+, des personnes racisées et notre groupe est anonyme et en non-mixité. » Néanmoins, ce mouvement contemporain ne fait pas consensus et dénote d'un certain white feminism qui s'approprie culturellement des pratiques qui lui sont étrangères et se revendique d'une mémoire qui n'est pas la sienne. Les féministes racisées rient devant l'oppression que subiraient certaines sorcières néophytes blanches d'aujourd'hui et devant leur ascendance falsifiée.

Par Mayli.

Blade Runner (Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?) : qu'est-ce qui fait notre humanité ?

Le 15 septembre 1982 sort dans les salles de cinéma le film Blade Runner. Considéré comme étant un des plus grands films de science-fiction, Philip K. Dick, l'auteur du roman dont s'inspire le film, n'a pour sa part qu'entre aperçu quelques minutes de celui-ci car, il passe de vie à trépas le 2 mars 1982. Mais peut-être est-ce mieux ainsi diront certains à la vue des libertés prises par Ridley Scott sur le scénario du film, qui est, pour ainsi dire, complètement différent du livre. Bien qu'il conserve tout de même l'ambiance postapocalyptique, avec comme personnage principal Rick Deckard qui chasse des androïdes (ces robots dotés d'intelligence qui ont forme humaine) arrivés sur Terre, ainsi que la pièce maîtresse du livre : la question de notre humanité.

Par ailleurs, le nom original du roman de Philip K. Dick, sorti en 1968, n'est pas Blade Runner mais Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?. L'auteur s'opposera de son vivant au changement du nom de son roman pour s'aligner sur le film, mais ce changement se fera tout de même après sa mort par l'éditeur du livre car « business is business ».

Pour ceux qui ne connaissent pas Dick, vous connaissez peut-être certaines des adaptations suivantes qui se sont inspirées plus ou moins fidèlement de ses œuvres : Total Recall (inspiré de sa nouvelle Souvenirs à vendre), The Truman Show (inspiré de son roman Le temps désarticulés), Minority Report (inspiré d'une nouvelle qui porte le même nom), la série The Man in the High Castle (d'après son roman Le Maître du Haut Château). Et ceci s'avère être une liste très, très, très courte de tout ce qui a été produit à partir de l'univers foisonnant et varié de Dick.

L'histoire de Rick Deckard, chasseur de prime, prend place à San Francisco dans un univers postapocalyptique. En effet, une guerre nucléaire aurait anéanti la Terre et la grande partie de l'humanité vivante a fui vers Mars et les colonies spatiales. Ainsi, certains sont restés sur notre planète mère soit par choix, soit par impossibilité d'aller rejoindre les autres. Dans l'effort de colonisation de Mars, chaque humain se voit confier un androïde dernière génération qui ne sont alors rien de plus que des esclaves modernes. Et le boulot de Rick est de « retirer », comme il le dit lui-même pour avoir la conscience un peu plus tranquille, ces androïdes qu'il tue. Car leur présence sur Terre, où ils sont interdits, sous-entend qu'ils ont fui Mars après avoir tué leur maître humain.

Dans ce monde où tout est détruit, la plupart des espèces animales se sont éteintes. Alors, la possession d'un animal est un signe de richesse, mais aussi un signe d'empathie qui rappelle à celui qui en possède un (et parfois plusieurs), son humanité.

Et c'est pour cette raison que notre personnage principal aura comme quête son envie de remplacer son mouton électrique par un vrai. Mais pour ce faire, il lui faudra de l'argent. Et par la magie du scénario, voilà qu'on apprend que des Nexus 6, des androïdes dernier cri, sont sur Terre depuis peu. Une mission parfaite, et bien rémunérée, pour notre chasseur de prime.

Mais ce ne serait pas un livre de Philip K. Dick si cette aventure n'était qu'un affrontement entre gentil policier et méchant robot. Dans ce monde où l'empathie est érigée en valeur suprême, pour tenter de rappeler à chacun son humanité face au vide et à la dévastation de leur environnement, Rick Deckard va suivre un voyage initiatique très court, mais extrêmement intense.



On retrouve la question de l'empathie à divers niveaux dans le roman. On peut par exemple parler du mercerisme, une religion qui permet à ses adeptes de ressentir la passion, la douleur et tous les sentiments de Mercer lors de son ascension d'un flanc de montagne. Cela est possible grâce à un appareil communément appelée « boîte à empathie », qui vous relie à lui, mais aussi aux autres, avec qui vous vivez ce moment. L'expérience semble tellement réelle qu'on peut même en être physiquement affecté. Mais le vrai baromètre de l'empathie dans le roman est le rapport de Rick avec les androïdes. Notre personnage principal qui justifie son métier, la nécessité de tuer

ces derniers, par le fait que ce sont des êtres dépourvus d'empathie et dangereux, va voir sa certitude bousculée au fil de son aventure. Par la même occasion, on suivra son ressenti sur ce qui fait, ou non, notre humanité.

Ce roman, c'est du Philip K. Dick tout craché : une histoire intéressante à suivre, des personnages profonds et nuancés, un univers qui correspond parfaitement au message qu'il veut faire passer et surtout, ce pour quoi il est considéré comme un pilier de la science-fiction: il bouscule les certitudes établies. Dans Ubik, livre le plus connu de l'auteur mais qui n'a pourtant pas été adapté en film car, probablement trop difficile à adapter, il pose déjà la question de notre réalité.

Si vous êtes fan de science-fiction et que vous voulez découvrir Philip K. Dick ou si vous n'y connaissez pas grand-chose, mais que vous voulez vous lancer, alors Blade Runner remplira parfaitement cette tâche (Ubik aussi). Le livre n'est pas très long et se laisse lire facilement (le vocabulaire et les tournures de phrases sont simples), vous devriez le retrouver dans toutes bonnes librairies à côté de chez vous.

Par Thomas Némorin



 [@graphizm](https://www.instagram.com/graphizm)

JEUNE EN FEU



FILLES



En cette rentrée d’année 2020 très particulière je vais d’abord entamer une rétrospective du cinéma depuis le début de l’année civile. Tout notre quotidien a été bouleversé par ce que l’on a pu connaître depuis le mois de mars dernier. Brisant ainsi dans leurs élans de nombreux espoirs tels que La Communion de Bože Ciało, le documentaire de Anastasia Mikova et Yann Arthus-Bertrand qui s’intitule Women ou encore Sankara n’est pas mort de Lucie Viver. Alors que le secteur du cinéma français semblait contraint de devoir se renouveler sur son mode de fonctionnement pour quitter les carcans discriminatoires et d’entre-soi voilà que l’épidémie puis la pandémie de coronavirus a précipité l’arrêt d’une partie de ce monde. Nous laissant sur une note bien plus qu’amer et cette indigeste cérémonie des Césars. La crise s’est depuis étendue au secteur de la diffusion, des salles de spectacles, des cinémas et des festivals. Alors que depuis juillet le retour dans les salles est à nouveau possible, on retrouve peu de films à l’affiche, les grands distributeurs ayant anticipé un public frileux mais aussi un cinéma francophone qui n’est pas capable de proposer d’autres choses que ce qu’il avait proposé jusqu’alors : la même recette semble utilisée, les mêmes comédies et surtout le même support de production alors que la contestation gronde encore. Et puis qu’on se le dise, septembre débute très mal au vu de la grande déception du dernier film de Nolan, Tenet, qui ressemble finalement à une bonne bouillie que l’on tente de faire avaler au public.

Ainsi chacun pourra juger de son regard la situation qui se présente, il semble de plus en plus inacceptable pour notre société de tolérer les méthodes sexistes d’un secteur en crise. Les Césars ont souligné une réaction conservatrice de la part de celles et ceux qui jouent les premiers rôles au sein du cinéma en France. Alors que plus l’on gratte plus on semble trouver des histoires louches, les récents scandales dans les autres secteurs ont accentué un peu plus l’exaspération, la colère et la haine vis-à-vis des secteurs artistiques. Parce que dès que domine l’entre-soi dans notre société imprégnée de sexisme, de racisme, d’homophobie, ce qui est produit l’est tout autant. Mais que les conservateurs soient rassurés, même après Weinstein les divers réalisateurs qui ont travaillé avec lui, qui étaient au courant de ses histoires et qui ont volontairement fermé les yeux, ont continué de bénéficier de toute la reconnaissance de leurs pairs et de l’industrie cinématographique (je parle de Quentin Tarantino bien entendu).

Cependant la contestation de ces manières, de ce monde s’amplifie et il ne faut pas le délier de la société. Les deux n’évoluent pas indépendamment et s’influencent sans discontinuité.

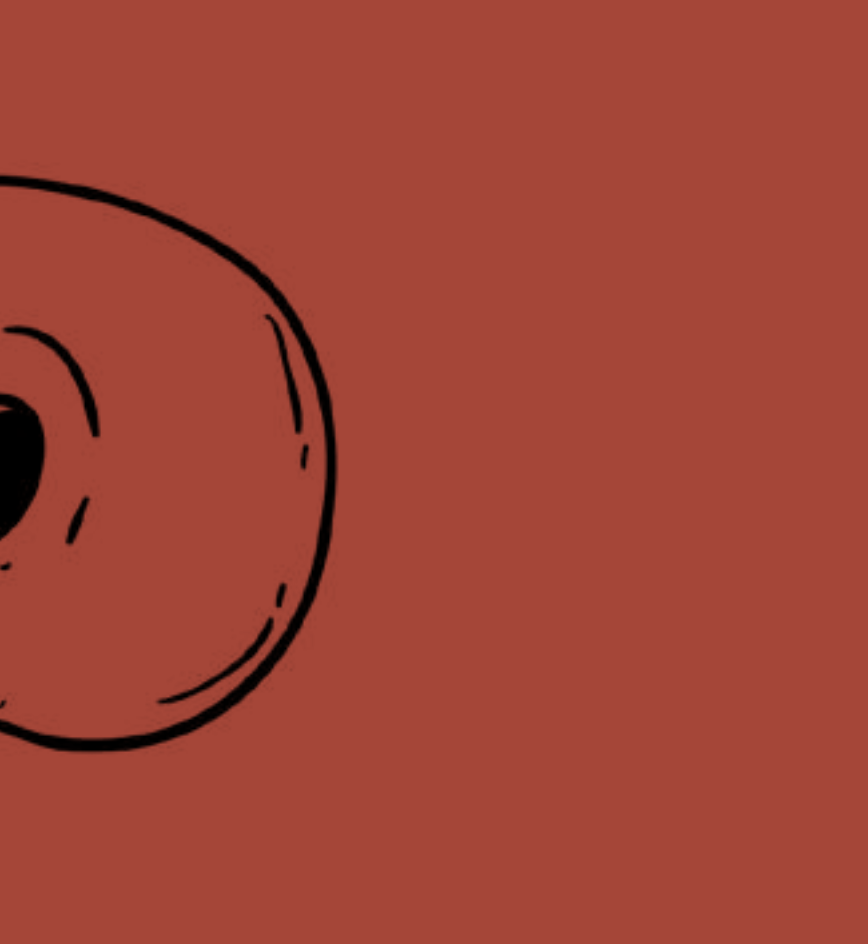
A cela s’ajoute une crise économique, elle se recoupe avec ce qui a été dit précédemment, et concerne aussi le monde artistique. Les grèves à l’Opéra de Paris ont fait grand bruit mais derrière cela c’est tout le statut des professionnels du spectacle qui se questionne. On reconnaît la précarité des intermittent.e.s du spectacle, et il faut rappeler que la production artistique n’est que trop rarement dignement rémunérée. Les quelques dizaines de films à l’affiche par mois sont une infime partie de ce qui est réellement produit. Alors va-t-il y avoir une prise de conscience qui va pousser le public à se tourner vers une sélection de ce qu’il regarde ? À la manière des façons de s’alimenter, le cinéma est aussi un produit de consommation. On peut s’attendre aux mêmes résultats si des initiatives ne sont pas prises par les communautés, les collectivités, les écoles, les associations. La prise de conscience individuelle ne semble pas pouvoir améliorer la manière de changer les choses. Dès lors adhérer, s’organiser et soutenir semble être une alternative viable afin de soutenir un cinéma qui repousserait hors de ses murs les ignobles personnages qui l’incarnent. Enfin le dernier pan de la production cinématographique semble être celle que l’on consomme de plus en plus, celle qui transite sur Internet. En dehors du streaming bien entendu illégal, il y a les plateformes de diffusion en ligne. Le modèle néo-capitaliste qui est proposé a l’avantage d’offrir une large sélection à un prix ridicule et tout ça de manière instantanée. Et on peut dire malheureusement qu’il constitue une force majeure dorénavant au sein du cinéma tant il draine de nombreux moyens et tant il s’est implanté partout. Mais le modèle proposé est uniquement constitué d’un catalogue de ce qui pourrait plaire au maximum de public. Aussi je rappellerais uniquement qu’il existe d’autres plateformes à des prix dérisoires comme la médiathèque numérique ou mubi et qui proposent du contenu plus spécifique. On peut y voir ainsi Shéhérazade (2018) qui s’intéresse à la vie d’un garçon de 17 ans dans les rues de Marseille, mais aussi Naissance des pieuvres (2007) qui si vous avez vu Portait de la jeune fille en feu (2019) de la même réalisatrice (Céline Sciamma) marque l’évolution entre les deux films.



I. CINÉMA

par Heolruz





II - Une musique activiste de gauche face aux attaques réactionnaires depuis les sixties ou le prolongement de « la chasse aux sorcières rouges »

par Hugo Verdier



Si le maccartyisme, la « peur rouge » ou la « chasse aux sorcières » (une utilisation de ce terme qui est évidemment à critiquer) du début des années 1950, touchent le monde du cinéma hollywoodien, une telle attaque anticomuniste et réactionnaire du bloc occidental sur son art s'observe aussi dans la musique à partir des années 1960. Je vais donc évoquer des moments clés de l'activisme de gauche et d'extrême-gauche par la musique dans la « pop de l'ouest ». L'idée ici est d'étendre la thématique, à la fois sur l'art étudié mais aussi dans le temps. Enfin je me pose un peu à contre-courant car la tendance aujourd'hui est plutôt d'évoquer comment les artistes occidentaux, de rock ou de pop, ont pénétré le rideau de fer culturellement malgré la fameuse censure (voir par exemple le film *Leto* de Kirill Serebrennikov sorti en 2018).

Le « More popular than Jesus » est l'un des premiers événements pop à prendre une dimension politique d'envergure, plus de 10 ans après la « peur rouge ». Pour résumer les faits, dans une interview en mars 1966, John Lennon explique que, selon lui, la jeunesse est plus influencée par les Beatles et le rock en général que par Jésus. Si dans le reste de l'occident cela passe inaperçu, les communautés chrétiennes, conservatrices et suprémacistes des États du sud réagissent par des boycotts, des disques brûlés en public, des troubles durant les concerts et d'autres attaques diverses. Le caractère de la citation jugée blasphématoire et athéiste amène à des rapprochements entre Beatles et communisme (aussi parce que le groupe soutient le mouvement pour les droits civiques) et ils sont donc détestés par l'extrême-droite américaine. On est d'ailleurs dans la décennie de la protest song, d'abord dans le folk avec Bob Dylan mais surtout avec Joan Baez, ces derniers cherchant à unir les deux luttes centrales de la période aux USA.

D'une part, la construction d'un mouvement hippie porté principalement par l'antimilitarisme et le refus de la guerre du Vietnam par la jeunesse. Les différents genres de pop et de rock sont imprégnés par ce mouvement et évoquent la contre-culture, l'horreur de la guerre (surtout pour les soldats américains) ou encore les émeutes et manifestations ; sujets de *For What It's Worth* écrite par Stephen Stills («there's a man with a gun over there, a-telling me, I got to beware») et encore aujourd'hui un hymne de protestation.

De l'autre côté c'est, d'un point de vue large, la cause noire (qui est toujours bien d'actualité) et l'antiracisme que transportent de nombreuses et nombreux artistes eux-mêmes concernés ; Nina Simone en est un grand exemple. Là aussi c'est d'abord très folk, ces freedom songs qui dès les années 1930 dénoncent le racisme de toute une société.

Les styles portés par des artistes noirs : la soul, la funk, ont des thèmes protestataires et se radicalisent au début des années 1970. Marvin Gaye évoque les violences policières dans son *What's Goin On*, Sly Stone l'émeute tandis que Curtis Mayfield signe la BO de *Super Fly* (1972) lui permettant de chroniquer la vie des minorités dans un quartier pauvre.

Toutes ces causes sont d'un point de vue politique évidemment encrées à gauche voire à l'extrême-gauche. Il faut attendre la fin des années 1970 pour voir émerger un style se rapprochant plus de la working class, notamment anglaise, avec les courants politiques déjà bien installés qui l'accompagnent. Je parle évidemment, au sens large, du punk, un mouvement qui se développe depuis les années 1960 entre US et UK au sein des classes les plus défavorisées, et pas uniquement blanches. Les thématiques sont claires ; la condition des travailleurs, critiques du gouvernement et de l'État ou encore retour des sujets de la contre-culture. Les pionniers anglais du genre, comme les Clash ou les Sex Pistols, revendiquent le socialisme, participent et soutiennent les mouvements sociaux et ouvriers. De l'autre côté de l'Atlantique, les plus anciens Stooges, malgré une volonté assumée de ne pas s'aligner à un mouvement, fonctionnent de manière libertaire et égalitaire, Iggy Pop parle d'un groupe communiste dans son organisation. Le punk est par essence un genre qui se veut politique et social, et cette nature activiste va influencer les styles suivants ; post-punk, indie et alternatif voire grunge. En parallèle, le reggae a des paroles qui abordent aussi des sujets politiques antiraciste et de gauche en général. Les artistes évoquent les conditions de vie des classes pauvres dans les Caraïbes, un moyen de parler d'une région alors éloignée de la pop occidentale. Les liens reggae-punk se font aussi durant les années 1980 avec les Clash par exemple, (d'ailleurs ces derniers parlent aussi des mouvements révolutionnaires latino-américains) mais sont surtout portés par les Bad Brains.



À la fin des années 1980, c'est le hip-hop qui devient progressivement l'autre grand style protestataire. La cause noire, toujours d'actualité est portée par ces artistes qui racontent leurs vécus dans les quartiers populaires. NWA critique ouvertement le racisme et les inégalités sociales véhiculés par la police, Public Enemy dénonce le classicisme et mentionne des célébrités icônes conservatrices et réactionnaires. RATM possède un style hybride entre hip-hop, punk et metal alternatif porté par des paroles là aussi très contestatrices. Jusqu'à aujourd'hui ces genres conservent ces dimensions-là. Kendrick Lamar est aujourd'hui l'un des artistes porteurs de la cause noire. De plus, la musique politique gagne en nouveaux artistes avec des thèmes nombreux : la cause queer, l'écologie, le féminisme, sont des sujets qui ont toujours été abordés et cela dès les années 1960. Enfin, il est important de rappeler que ces artistes ne sont pas militants que par leur musique mais participent aussi à des actions diverses, comme des manifestations.

Les chansons politiques servent un mouvement, permettent de le rendre éternel malgré une forme de dépolitisation parfois : on l'observe avec la réutilisation des hymnes sixties pour le BLM, la cause est la même mais beaucoup ne veulent pas le comprendre. Dans tous les cas, il y a eu des contre-attaques de la droite face à cette musique. Des boycotts, des tentatives de réappropriations, des affrontements en concert ; la musique et les artistes placés à gauche ont été la cible de la droite. On voit aujourd'hui des artistes qui cherchent à évoquer de manière différente, plus précise, les dominations sociales diverses mais se retrouvent confrontés à un universalisme républicain et à une extrême-droite qui silencieusement imprègnent les plateaux TV et gagnent aussi en influence (parfois suffisamment pour saisir la justice ou créer un débat d'opinion pour les hommes politiques, on l'a observé avec Nick Conrad). La chanson protestataire de gauche risque donc de continuer d'exister pour le meilleur de certains et de certaines et pour le pire des autres.

Pour ce qui est de la culture punk du prolétariat anglais je vous conseille l'excellente playlist : https://open.spotify.com/playlist/2NNdWj7GomkvkqRIOMY1qT?si=BWcJQqN_RxCusCfaFeh4Kw une playlist qui mélange des artistes militants et militantes de diverses époques et de diverses luttes :

Par Hugo Verdier

Aujourd'hui, on ne parlera pas de jeu indépendant, mais du plus grand phénomène MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Game) : World Of Warcraft. Paru en novembre 2004 par l'énorme boîte de production Blizzard, il est la suite directe de Warcraft III et devient la référence de son genre à tel point que chaque MMORPG des années suivantes se devait de ressembler à WoW. Le jeu PC s'était déjà développé depuis une vingtaine d'années : en 2008, il rassemble 62 % des joueurs de MMORPG et 12 millions de joueurs actifs en 2010. Pour autant, ces joueurs·euses ont toujours été très stigmatisé·e par l'ensemble de la société. L'insulte de "Nolife" s'est fortement retrouvée liée à ces joueurs·ses. En ce qui concerne l'éditeur, Blizzard Entertainment a ouvert ses studios en 1991 et fait paraître son premier jeu en 1994 : Warcraft, un succès international. La licence se poursuit avec deux nouveaux opus en 1995 et 2002. Ce sont tous trois des jeux de stratégie en temps réel (STR). Ce genre est encore populaire aujourd'hui avec la licence Starcraft, elle aussi de Blizzard Entertainment. L'entreprise va enchaîner succès après succès jusqu'à la sortie de Hearthstone en 2014. Durant ses vingt années d'éditions, celle-ci a réussi à se forger une communauté de fans tout en créant une communauté de détracteurs importante. Les flops causés par les systèmes de loot boxes de Hearthstone, le jeu Heroes Of The Storm et la compétition sur Overwatch rassemblent un grand nombre d'attaques.

Leur licence la plus célèbre (et la plus rentable) est World of Warcraft simplifié en WoW. Dans le lore (l'histoire), c'est la suite directe de Warcraft III, mais l'on passe du STR au MMORPG. La stratégie reste importante, mais la communauté et l'entraide entre les joueurs est placée au centre de ce nouveau jeu. Vous affronterez, accompagné de vos amis ou d'inconnus, différents donjons et vous vous baladerez dans l'univers d'Azeroth pour résoudre une multitude de quêtes, le tout pour la modique somme de 12.99/mois.

Je ne fais pas une description détaillée du gameplay de WoW puisque cela est beaucoup trop long et trop peu intéressant ici puisque l'on va plutôt s'intéresser à la communauté de la licence de Blizzard car elle a trop souvent été la cible de nombreuses attaques, à tort ou à raison.

Avec l'arrivée de World of Warcraft sur le marché du jeu vidéo, c'est véritablement le Game Of The Year auprès des joueurs de 17 ans à 28 ans. Une des raisons de cet engouement et sa jouabilité en ligne, une option impensable pour la doxa. La raison principale est l'absence de liens sociaux visibles entre les joueurs. Les connexions internet de 2004 étaient loin d'être assez puissante pour accueillir deux PC faisant tourner WoW. Cela force alors même deux personnes se connaissant IRL (In Real Life) à se cantonner chez eux pour pouvoir jouer entre amis. C'est de cette obligation qu'est née la peur constante de l'isolement forcé par les jeux vidéo.

Lors des extensions Wrath Of The Lich King (2008), Cataclysm (2010) et Mists of Pandaria (2012), c'est l'âge d'or du jeu. Le genre du MMORPG se découpe une place de choix dans le paysage vidéoludique, et cela, principalement grâce à WoW. À un tel point que chaque jeu du genre veut ressembler à la licence de Blizzard. Le seul qui réussit à tirer son épingle du jeu reste Dofus principalement sorti trois mois avant (2004) du studio roubaisien d'Ankama. Le MMO (Massive Multiplayer Online) étant un genre particulièrement chronophage et avec le vent en poupe, on a pu remarquer une importante récupération médiatique par les chaînes d'infos non spécialisées. Malheureusement, celles-ci sont loins d'avoir un discours mélioratif. Les joueurs sont souvent décrits comme des ermites, si ce n'est comme des parasites.

World Of Warcraft, une socialisation pour des joueurs·ses stigmatisés·ées.

En effet, on constate une certaine forme d'addiction dans les jeux vidéo. Une addiction semblable à celle d'un passionné de vélo passant tout son temps libre sur la selle et des petits chemins. L'idée de l'addiction aux jeux vidéo dans ces années-là était tellement martelée, qu'elle en est devenue omniprésente. Cette addiction a-t-elle pour autant amenée à un isolement des joueurs·ses? La réponse est particulièrement complexe et y répondre ici prendrait bien trop de temps. Nous n'aborderons donc pas le sujet en détail. En effet, à cause du jeu, les déplacements et sorties des joueurs se sont retrouvés limités, mais de nouvelles formes de socialisation ont vu le jour : une socialisation par écran interposé. Avec les raids composés de groupes de 10 joueurs choisis en fonction des disponibilités et de leur classe, vous vous retrouviez à devoir coopérer avec plusieurs inconnus. Avec un peu de chance ces derniers parlent votre langue et vous pouvez donc communiquer simplement.

C'est dans ces années-là qu'on voit un développement exponentiel des logiciels de discussion vocale à l'image de Skype, TeamSpeak ou encore Discord. Plusieurs amitiés se sont créées alors, peu importe le CSP ou les kilomètres qui les séparent. C'est donc chacun chez soi que nous sommes poussés vers les autres. C'est donc seul chez-soi que nous avons le plus de cartes en main pour nous rejoindre. À l'image des streamers twitch LapiTV et ZeratoR (le premier étant encore spécialisé dans WoW), plusieurs d'entre eux ont aujourd'hui encore un pied dans le monde du jeu vidéo en ayant compris les codes sociaux de la relation par écran interposé.

Dans les années qui suivent, on remarque un grand changement de stratégie chez Blizzard. 2014 va marquer la sortie de leur jeu de carte : Hearthstone. En même temps, c'est l'avènement du jeu compétitif à l'image de Counter-Strike Global Offensive, League of Legends ou encore Rocket League. Ces jeux sont rapides, visuels et facilement compréhensibles pour les néophytes. Là où regarder du World of Warcraft, c'est long, peu visuel et sans véritable compétition, ni intensité. Le jeu n'est plus attractif et la communauté est alors dans l'incapacité de se renouveler. Fans de leur jeu, ils sont énormément restés sur celui-ci, souvent trop. Entre les joueurs de WoW et ceux ayant changé de jeu, se creuse un véritable fossé puisque les fans de Blizzard restent très présents sur des temps longs, une instance se terminant en 4-5 heures. La communauté de jeu vidéo, en ne retournant pas sur le jeu et en voyant les joueurs y rester, les clichés lancés par les médias sont devenus acceptés par un grand nombre de joueurs. Certains souhaitant s'émanciper de cette image ont préféré alors jeter la faute sur World of Warcraft comme étant les seules à s'isoler et à ne pas vouloir s'intégrer dans la société. Les clichés n'ont alors pas été étouffés, à l'inverse leur force s'est vue être accentuée.

Si la communauté a commencé à tirer sur les joueurs de MMO, il y aussi une certaine forme de discrimination entre les joueurs de WoW eux même. Bien sûr, elle est bien moins présente. Elle existe sous deux formes, une discrimination genrée envers les femmes et une discrimination basée sur les niveaux et l’arrivée du raider I.O en 2018.

La discrimination envers la communauté féminine prend les mêmes formes que dans la société. Les blagues misogynes récurrentes, la sexualisation et l’objectification, le dénigrement constant sur son statut de joueuse assidue. En bref, tout est fait pour les dégoûter et les faire sortir des communautés de jeu comme si celle-ci était simplement réservée aux hommes. Si dans d’autres communautés plusieurs “efforts” se font dans la direction de l’équité et de l’intégration, cela n’est ni un combat ni une ligne directrice dans les ambitions des joueurs de WoW.

Le meilleur exemple pour illustrer à quel point ces violences sont banalisées est placé dans le nom de l’addon (logiciel tiers) calculant le niveau d’un joueur et rassemblant un grand nombre de statistiques permettant les comparaisons entre les joueurs. Cet addon est appelé : “kikimeter.” Pour parler de niveau de charisme du personnage, on parle aussi de points “d’e-penis.” En plus de leurs noms, ces derniers ont posé d’énormes soucis dans la communauté. Si celle-ci était sérieusement basée sur l’entraide entre les joueurs, l’intégration de ces addons a instauré une classification de la valeur des joueurs. Les joueurs les moins efficaces étaient alors repoussés et souvent n’étaient plus acceptés dans les guildes. Cette classification a atteint son apogée avec la création du Raider I.O. qui concentre les statistiques d’un joueur en donjon mythique (les plus durs du jeu). Ceux avec le score les moins élevés n’étaient donc jamais pris et se retrouvaient souvent bloqués car incapables de trouver des personnes avec qui finir le donjon. Cet addon, bien que longtemps critiqué et peu apprécié par la communauté est resté un classique voir un ”must have.” À l’image des discriminations, tout le monde s’en plaint, mais personne ne semble agir pour vraiment l’endiguer.

Malgré tout cela, la communauté reste importante, c’est toujours le plus gros MMORPG. Il survit notamment grâce aux extensions qui génèrent un vent nouveau à chaque sortie et les quelques événements sportifs qui existent à l’image des speedruns de donjon. WoW reste alors un jeu vivant avec sa propre scène et ses propres codes, souvent différent de reste du monde des JV.



Par Bastien Solent et Mino

Il y a des sorcières parmi nous

Par Matt Aquilio

La magie est un concept qui varie selon les individus. En effet, lorsque l’on évoque la magie, la plupart des gens vont tout d’abord penser à l’idée véhiculée par la pop culture, à l’image de celle que l’on peut observer dans les Marvel ou DC comics. La sorcière rouge, par exemple, utilise une magie très spectaculaire, avec une force visible et puissante qui peut beaucoup influencer le monde qui l’entoure. La magie renvoie alors à un imaginaire où l’on peut s’échapper de la réalité. Elle utilise aussi ce côté spectaculaire qui fait rêver, la rendant ainsi inatteignable.

On retrouve ensuite la vision traditionnelle de la magie : celle qui découle en grande partie des contes et légendes européens. A l’image de la célèbre saga Harry Potter qui reprend l’idée d’une magie se basant sur la légende des sorciers et sorcières vêtus de noir, avec des capes et de grands chapeaux.

Il y a aussi les iconiques baguettes magiques et créatures fantastiques dans un décor naturel ou dans des châteaux anciens.

Mais ce n’est pas là la Magie telle qu’elle existe pour les croyants ou les personnes pratiquants l’évolution d’anciennes religions païennes. On appelle cela “la Wicca” ou le “wiccanisme”, bien que ce ne soient évidemment pas les seules pratiques ni les seuls noms que l’on peut associer à cette utilisation de la magie. C’est en revanche un courant de pensée ou une pratique religieuse qui se base sur le respect de la nature, un dévouement à des dieux et déesses liés au chamanisme ou aux mythologies polythéistes comme la mythologie gréco-romaine ou celtique, par exemple. Le chamanisme est une pratique spirituelle qui a existé et existe dans le monde entier. C’est une relation entre l’homme et la nature ou les énergies naturelles qui l’entoure.

En termes de règles liées à cette religion, il n’y en a pas de fixe, dans le sens où l’on y exerce une pratique libre selon les adeptes. En effet, il y a ceux qui s’adonnent à des pratiques en groupes fermés menés par des grand-prêtres ou grande-prêtresses appelées covens. Puis il y a ceux qui pratiquent seuls. Les pratiques varient selon les individus et vont des rituels en plein air et en pleine nature, à l’utilisation de baguettes ou de cercles magiques. Mais c’est avant tout une religion qui veut que l’on soit à l’aise et que l’on développe sa propre pratique. On peut donc revenir à des utilisations seules de la magie, sans accessoires particuliers, et par le biais de son esprit.

Avant de passer aux différentes thématiques et moyens de pratiquer la magie, il est bon de savoir que les adhérents à cette culture partagent des bases communes. Et bien que chacun soit libre de faire ce qu’il veut, la plupart des sorciers et sorcières modernes fêtent les “sabbats”. Les sabbats sont des fêtes païennes qui se basent sur les cycles lunaires, et dont les plus importants sont ceux qui tombent les jours des équinoxes et des solstices.

Ces derniers marquant l’équilibre entre le jour et la nuit, ou la nuit et jour le plus long de l’année. L’année est ainsi découpée en une roue de l’année, balisée par douze sabbats. Le premier est Samhain: c’est l’équivalent d’Halloween dans notre année, qui marque chez les celtes la nouvelle année. Le second temps se nomme Yule, qui coïncide dans notre calendrier au solstice d’hiver. Il est suivi d’Imbolc: il marque ici le sabbat de purification, celui qui marque la fin de l’hiver et le début du printemps. Il y a ensuite Ostara qui est l’équinoxe de printemps. Puis vient Beltane qui se situe aux alentours du 1er Mai de notre calendrier. Vient ensuite Litha coïncidant avec le solstice d’été. Puis Lughnasad correspondant au moment des récoltes dans leur calendrier. Et enfin Mabon qui est le sabbat d’équilibre, il marque une durée égale du jour et de la nuit.

Les moyens de pratiquer la magie que l’on retrouve le plus de nos jours sont des sortilèges créés à partir : de cristaux, de bougies, de plantes (en encens, en huiles essentielles, en tisanes, etc.), l’influence des astres, des moments de la journée, des signes du zodiaque ou encore des runes germaniques. On utilise en effet les alphabets runiques comme le Futhark

ou les Oghams (qui sont des types de runes différentes) avec un usage détourné. Au lieu de servir de simple moyen d’écriture on associe des vertus à chaque rune. Certains rituels mélangent tous ces éléments et demandent par exemple, à un moment précis du jour ou du mois, d’utiliser une bougie de couleur gravée de certaines runes. Une fois ceci fait, on récite des incantations pour faire appel à des divinités. Tout ce mélange d’éléments codifiés et complexe est supposé amener des bienfaits dans la vie des pratiquants de cette magie.

Je peux vous proposer quelques petits sorts faciles à réaliser pour vous initier ou vous amuser un peu avec la magie.

Tout d’abord, je vous propose de fabriquer un spray contre les énergies négatives du quotidien. Pour cela, il va vous falloir laisser un récipient transparent d’eau sous la lumière de la pleine lune, afin de créer de l’eau lunaire. Mettez-la, ensuite dans une bouteille en spray dans laquelle vous insérez une améthyste, quelques branches de lavande, des gouttes d’huile essentielles, ainsi qu’une branche de thym. Vous n’avez plus qu’à l’emporter et à en pulvériser un peu autour de vous quand vous voulez chassez les mauvaises énergies.

L’autre sort que je vous propose est un sort que vous pourrez directement appliquer sur vos oreillers pour faire fuir les cauchemars. Il vous faut mettre une pierre de lune sous votre oreiller et pulvériser un mélange d’eau avec des gouttes d’huile essentielles de jacinthe et de jasmin, du thym réduit en poudre ainsi qu’un peu de menthe. Vous n’avez plus qu’à bien dormir ensuite.

En espérant que cet article vous aura intéressé, été utile ou aura permis d’étendre vos connaissances du monde qui vous entoure.





La Baraka s'invite dans vos papilles, une friterie belge pas comme les autres ! Ici les frites sont fraîches, jamais congelées, ni sous-vide, et bien sûr, sans oublier les fameux bains dans le blanc de bœuf.

‘Tout le monde pense à la roulotte au bord des routes dès que l’on parle des Belges et de frites ! Il existe plusieurs types de friterie. Nous, nous avons choisi de vous régaler en travaillant sur les saveurs et en améliorant des recettes d’ici et d’ailleurs. Mitraillette, sandwich Polêt , Burger , Tacos , Hot-dog ... une aubaine pour nos papilles...avec une multitude de sauces pour accompagner , sans oublier cette fameuse sauce à l’ail réalisée par notre chef , qui à elle seule vaut le détour ! Nous ne vous en disons pas plus, à vous de découvrir ...

« DEMANDEZ LA BARAKA FRITES »