

Tack



J'ai toujours été effrayé par la nostalgie. En faites non, je crois que j'ai toujours été effrayé par le futur. Du coup je crois que je me réfugiais dans mon passé pour pas affronter le futur. Le jour où j'ai réalisé que mon passé n'était pas mon présent, j'ai détesté le passé. Ne pas pouvoir revivre des sensations aussi fortes m'a dégouté. Je n'ai gardé que les mauvais côtés de la nostalgie, je ne me souvenais alors que des mauvais souvenirs de ma vie.

Aujourd'hui TACK me propose d'embrasser la nostalgie ou du moins sa représentation.

Et, j'ai souri.

En lisant ces articles, j'ai souri. Souri car j'ai repensé au bon souvenir de mon enfance, j'ai remis la musique de Pokémon j'ai lu un Picsou Magazine et je me suis dis que c'était plus simple dans ces moments là.

Hier, j'ai rencontré des gens qui vivent heureux avec leur nostalgie, ils vivent dans un présent complexe mais ils détruisent leurs barrières en se rappelant d'où ils viennent et vers quoi ils tendent.

C'est de cette nostalgie, forte, puissante, qui brise les barrières du palpable et nous plonge dans le monde enivrant des rêves dont on va parler ici.

Mais moi, j'ai peur de la nostalgie.

Couverture photographie par Noémie, Modèle Emma.

Page 2 : Edito et Sommaire, illustration de Roman.

Page 3 : La chronique SAPERE AUDE écrite par Mayli, illustration d'Ambre Bernos.

Page 4 : Critique de Soy Cuba par Heolruz.

Page 5 : Illustration de pleine page faites par Math

Page 6 : Pleine page illustrée par Mina Luv Chum

Page 7 : Embrasser les codes ou se réinventer ? Le game design à l'épreuve de la nostalgie, article écrit par Théo TOUSSAINT

Page 8 : La Grèce, Pays du Souvenir ; tour d'horizon sur le patrimoine avec Pierre Chenoune-Liraud.

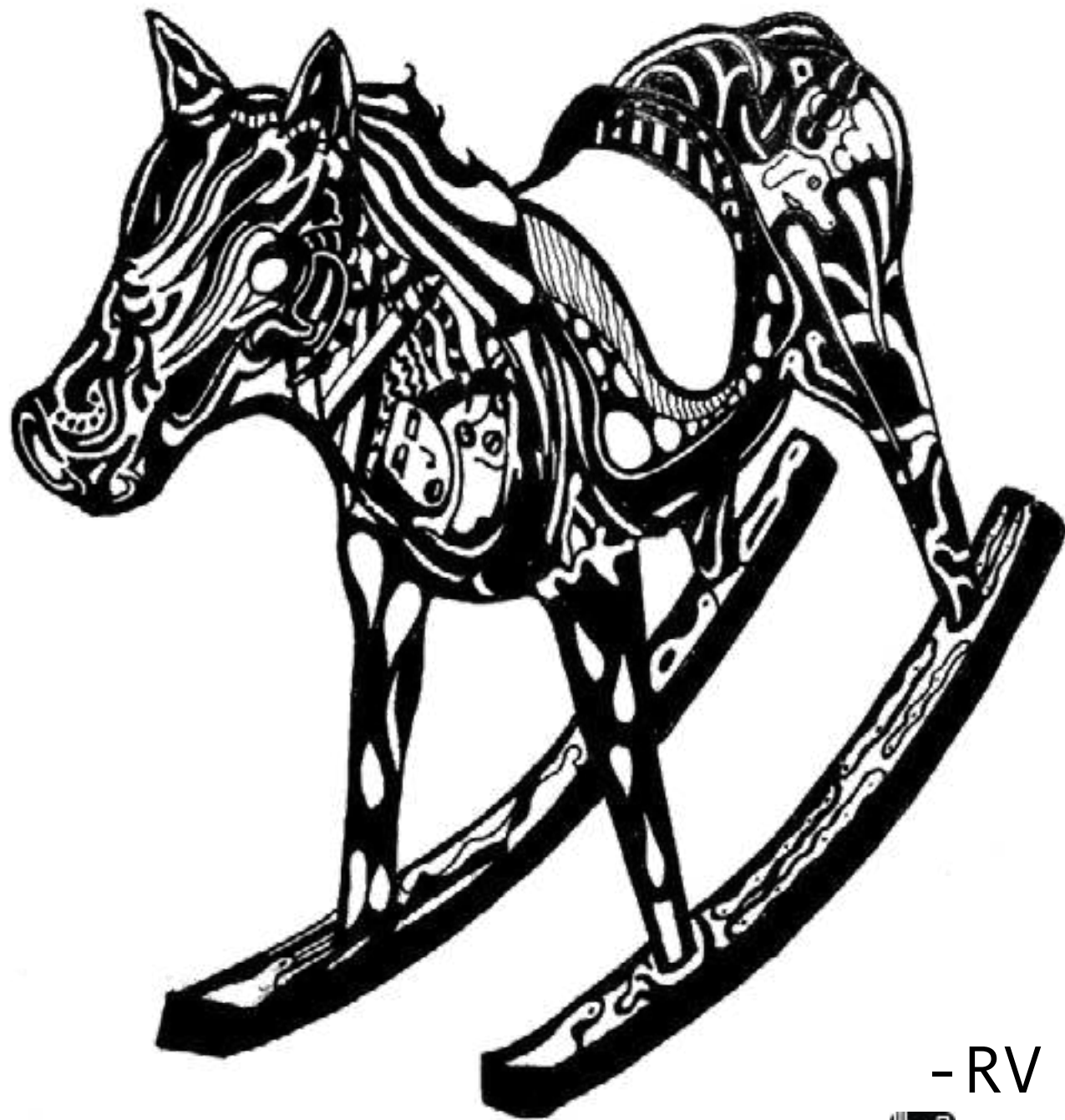
Page 9 : La chronique musicale d'Hugo : D'une nostalgie « projetée » à une nostalgie « réelle », La musique comme objet d'une époque.

Page 10 et 11 : Écrits de fiction par D'écrits d'Imagination et Mimi.

Page 12 : L'actualité de LE PODCAST REEL

Page 13 : Illustration de pleine page par Ambre Bernos

Page 14 : L'Ours.



- RV



@roman.vrnrr

SAPERE AUDE

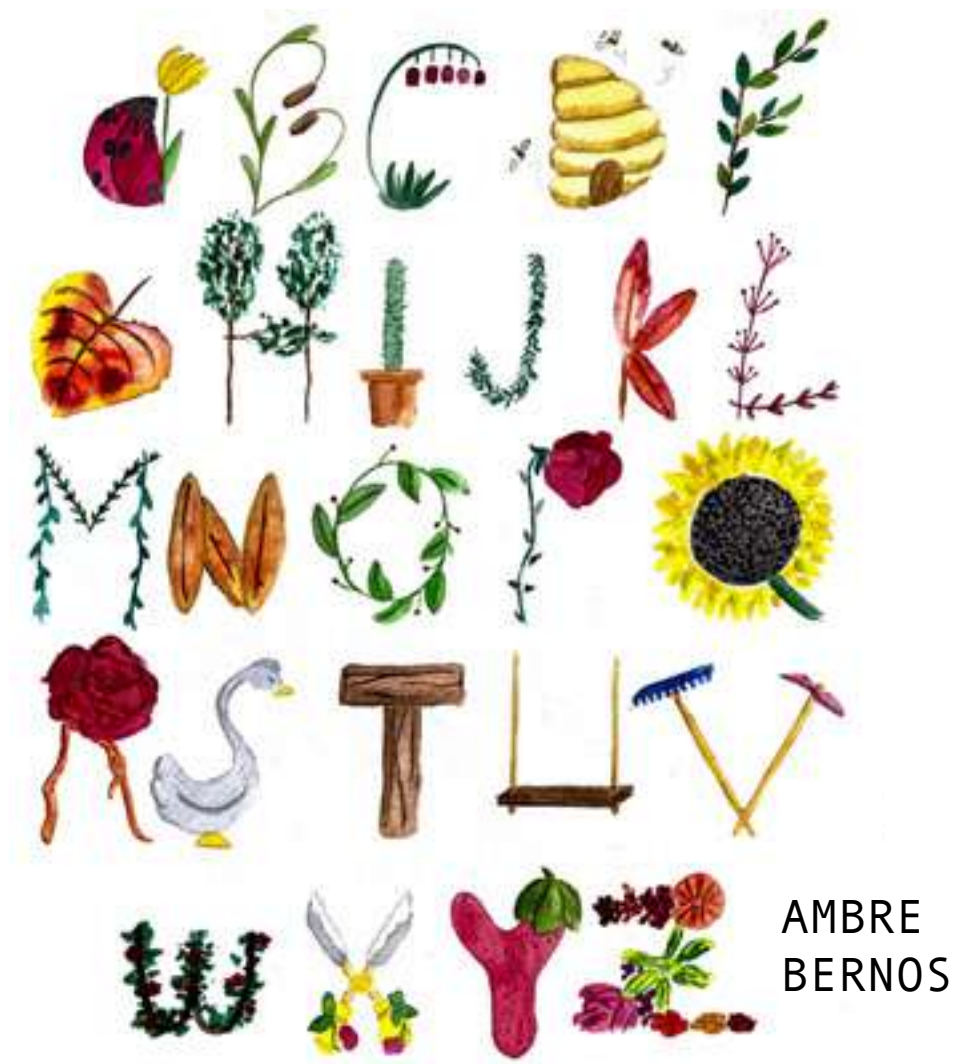
PAR MAYLI

«Nous ne nous tenons jamais au temps présent. Nous rappelons le passé ; nous anticipons l'avenir comme trop lent à venir, comme pour hâter son cours, ou nous rappelons le passé pour l'arrêter comme trop prompt, si imprudents que nous errons dans des temps qui ne sont point nôtres, et ne pensons point au seul qui nous appartient. C'est que le présent d'ordinaire nous blesse. Nous le cachons à notre vue parce qu'il nous afflige, et s'il nous est agréable nous regrettons de le voir échapper. Nous tâchons de le soutenir par l'avenir, et pensons à disposer les choses qui ne sont pas en notre puissance pour un temps où nous n'avons aucune assurance d'arriver. Que chacun examine ses pensées. Il les trouvera toutes occupées au passé ou à l'avenir. Nous ne pensons presque point au présent, et si nous y pensons ce n'est que pour en prendre la lumière pour disposer de l'avenir, le présent n'est jamais notre fin. Le passé et le présent sont nos moyens ; le seul avenir est notre fin. Ainsi nous ne vivons jamais, mais nous espérons de vivre, et, nous disposant toujours à être heureux, il est inévitable que nous ne le soyons jamais.»

Blaise Pascal, Pensées (1670).

Nous ne parvenons pas à vivre, à s’ancrer dans le temps présent ou à s’en préoccuper, préférant imaginer l’avenir ou se rappeler le passé. Nous négligeons le seul temps qui nous appartient vraiment, le seul temps dans lequel nous pouvons agir et être heureux. Cette attitude de fuite s’expliquerait par la blessure qu’apporterait le présent, qui nous prouve que tout ce que l’on a vécu auparavant n’est plus, et que le futur n’est qu’une imagination de ce que l’on aimerait être, mais que l’on ne sera probablement jamais. De plus, quand l’on vit un moment agréable au présent, l’inquiétude de le voir s’arrêter trop vite ne permet pas de jouir pleinement et dans tous les cas, il bascule rapidement dans le passé. Nous sommes imprudents pour Pascal car nous utilisons le présent comme moyen de construire l’avenir alors qu’il est incertain et qu’il ne sera peut-être jamais atteint. En effet, nous ne cessons de faire des projets pour l’avenir, nous ne vivons que dans le souci du lendemain. Ainsi, nous nous imaginons toujours vivre une vie meilleure, mais nous ne la vivons jamais.

Séneque remarque déjà que nous avons tort de trouver le temps trop court, car en réalité le temps ne manque pas : ce sont nous qui le gâchons en ne vivant pas pleinement. Occupés du passé ou du futur, nous nous détournons du présent et ne prenons pas le temps de vivre. Or c’est bien imprudent de désertier le seul temps dans lequel l’on peut s’épanouir. Nous avons cette habitude apparemment paradoxale qui consiste à réclamer plus de temps comme si la vie était trop courte alors qu’on souhaite toujours la réduire : vivement les vacances, vivement que j’ai mon diplôme, vivement ce soir... L’avenir nous paraît toujours trop lent à venir alors qu’on ne cesse de se plaindre de nos vies trop brèves. Mais n’est-il pas au contraire naturel de vouloir prolonger les instants de plaisir et accélérer les moments déplaisants ? N’est-ce pas un privilège que de pouvoir cueillir le jour ? Car enfin, seule la personne sans tâches ingrates à accomplir peut prendre le temps de réfléchir de chaque instant et de les savourer.



Il apparait assez rationnel que les personnes exploitées au travail ne jouissent pas de chaque moment de la journée et espèrent plutôt sa fin. La remémoration du passé ou l’anticipation du futur apparait comme un refuge devant l’absurdité ou la médiocrité du vécu. Le désir d’une emprise sur le temps témoigne seulement d’un présent porteur d’insatisfaction et non d’une ingratitude envers la vie.

L’injonction à accueillir le présent pourrait bien être le nouveau souffle d’un capitalisme spirituel : la pleine conscience, prenant en charge nos tensions, évite la recherche de leurs causes. Le néolibéralisme diffuse en effet le modèle de l’entreprise à tous les domaines de la vie sociale selon Michel Foucault, à commencer par la gestion de notre personne. Et c’est lucratif : la méditation qui vise à s’ancrer dans le moment présent pour équilibrer ses pensées et ses émotions est une industrie croissante avec un chiffre annuel évalué à plus d’un milliard de dollars. Google et Goldman Sacks ont déjà formé des milliers de salariés et de managers à des programmes de « pause » pour réduire le stress et le risque de burn-out, étape importante pour améliorer l’engagement professionnel et l’efficacité au travail. Pourtant, la pleine conscience n’est pas une technique banale de thérapie pour ne plus penser aux problèmes quotidiens mais un moyen d’éveiller les individus au bien et au mal avec pour ambition la compréhension et la fin de la souffrance. Le principal intérêt ne devrait pas être de réduire son stress individuel mais de connaître la source de ce mal-être et d’y remédier en tant qu’exercice de réflexion critique sur les causes des souffrances collectives. Or, dans les entreprises, les formations à la pleine conscience délaissent les détresses structurelles parce qu’elles sont présentées comme un moyen d’épanouissement personnel seulement, ne soignant ainsi que les symptômes.

Se préoccuper du temps présent est effectivement nécessaire pour être heureux mais le refuge dans la nostalgie est naturel quand il n’est pas porteur de joie. La pleine conscience, méthode clé du bouddhisme pour que les êtres humains accèdent à l’éveil spirituel, doit être le tremplin d’une lutte collective contre les misères communes et non une solution pour apaiser un temps ses maux individuels.

Soy Cuba, un film de Mikhaïl Kalatozov

critique par Heolruz

On peut trouver de la nostalgie dans la majorité des films que l'on regarde, c'est un sentiment parfois mélancolique qui est lié au passé. J'en fais cette définition car je vous ai fait parvenir une critique d'un des films de Takeshi Kitano dans un précédent numéro, un réalisateur qui pour moi incarne cette mélancolie et le cinéma de la nostalgie. On peut trouver aussi de la nostalgie dans le moment du visionnage, dans les souvenirs entourant celui-ci. De la nostalgie qui ne se fait plus forcément dans le film, mais à partir de celui-ci. Pour cette critique, on trouvera la nostalgie dans la célébration des vies, des hommes et des femmes, dans la fièvre révolutionnaire cubaine. De la nostalgie de très grande ampleur, à la base une nostalgie créée par un État qui tente de s'approprier et de célébrer un peuple. Puis ensuite, une nostalgie s'est déplacée grâce aux divers acteurs entourant ce film et à la diversité des spectatrices, des spectateurs. Je vais tenter de vous présenter Soy Cuba, un nom bien étrange puisqu'il signifie « Je suis Cuba ».

Tout d'abord, il faut savoir une ou plusieurs choses, ce film est avant tout celui d'un réalisateur soviétique : Mikhaïl Kalatozov (réalisateur de talent puisqu'il a remporté la palme d'or en 1958 avec Quand passent les Cigognes). Une réalisation qui en Union des Républiques Socialistes Soviétiques (URSS) se fait selon les règles du gouvernement, ce film est une commande de l'État. Le scénario original qui parfaitement repris par le réalisateur est concentré autour de la représentation de quatre vies, quatre chroniques sur Cuba. Le pays n'est pas choisi au hasard, on veut donner une vision propagandiste en célébrant ainsi la révolution cubaine qui s'est achevée en 1959. Soy Cuba sort en salle en 1963 et ne connaîtra pas un grand succès, il fut interdit aux États-Unis et il faudra attendre le début des années 90 pour voir des grands artistes dont Francis Ford Coppola remettre en avant cette œuvre. Revenons à la conception de l'œuvre cinématographique en elle-même. C'est par un certain goût de célébration révolutionnaire (et donc de nostalgie révolutionnaire ou propagande, appelez ça comme vous l'entendez) que ce film a pu voir le jour. Mais il n'y pas qu'un seul pan de nostalgie, il y en a certes un dans la création du film et du scénario, mais un autre dans l'histoire et l'interprétation de celui-ci par les artistes.

Le film s'organise, on l'a vu, autour de quatre récits de petites gens, et je ne vais pas les développer plus que ça. Néanmoins les personnages qui jouent ces « petites gens » sont pour la plupart des actrices et des acteurs novices cubain.e.s, pour autant on ne perd absolument pas en qualité d'interprétation, bien au contraire. C'est le premier point fort de ce film. Le second est la caméra, l'image et ses mouvements, le film s'ouvre sur une présentation aérienne des rivages et de la forêt de l'île, cela résonne d'autant plus pour nous aujourd'hui mais il y a un réel hommage à la nature ainsi qu'un rejet de l'intégration américaine au paysage cubain. Ce n'est pas pour rien que les personnages les plus repoussants sont les hommes d'affaires et les marins de ce pays.

D'ailleurs deux scènes sont extrêmement marquantes du point de vue de l'image et où l'on intègre les représentants du capitalisme. Une première magistrale où nous sommes bercés par une caméra qui nous fait découvrir les luxes d'un hôtel et qui sans jamais changer de plan, nous emmène jusqu'au fond de la piscine. Et une autre scène dans un bar dansant, un bar où les hommes étrangers paient pour avoir de la compagnie. Nous suivons cette fois-ci de l'entrée en passant par le comptoir et jusqu'aux tables, un chanteur qui interprète une chanson magnifique. Il ne faut pas être trop troublé par les mouvements de la caméra. La façon de filmer a bien évolué depuis les années 60 et 70, la caméra se rapproche, se recule, tourne, c'est un cinéma que l'on rencontre peu mais qui est à la base des grands travelling de Coppola par exemple. C'est dans ses moments de proximité avec les petits personnages qui se dégage la nostalgie d'une identité cubaine, une certaine mélancolie, et une tristesse particulière. Celle d'un peuple qui pour s'en sortir doit prendre les armes, lutter, se révolter. Le « clou du spectacle » en quelque sorte pour les admirateurs, les admiratrices des travelling est sans doute cette scène finale où l'on se demande encore comment Mikhaïl Kalatozov a-t-il fait pour filmer cette rue. Comment a-t-il fait pour réaliser un travelling où l'on a l'impression de flotter sur cette foule urbaine, compacte, où l'on peut voir les femmes et les hommes sur les balcons et le cœur de la rue en dessous. Voilà ce qu'est Soy Cuba, un gigantesque moment d'image, de musique, d'interprétation mais aussi d'histoires formidables.

Ces histoires que Mikhaïl Kalatozov met en scène ne sont pas les mêmes qui sont inscrites sur le scénario, enfin si, mais le réalisateur par sa façon de filmer et de faire son œuvre en tire un message encore plus grand et plus appréciable. C'est finalement souvent le cas avec les œuvres voulues par le régime, celles-ci bien qu'étant stéréotypées et codifiées, sortent pourtant sous de nouvelles formes dans les cinémas. Il faut distinguer le fond qui s'apparente à une architecture et la forme finale qui est la bâtisse en elle-même. Ici même si c'est totalement subjectif, on a l'occasion d'admirer un beau manoir fait sur des plans d'une simple datcha russe.

Afin de conclure mon propos et de ne pas trop en dire sur ce film je signalerais sans doute cette référence au Cuirassé Potemkine de Sergueï Eisenstein. A savoir une longue séquence clef autour d'un grand escalier, dans le film d'Eisenstein ce plan de l'escalier est rendu célèbre par la course de son landau, ici c'est par la descente de la manifestation spontanée face encore une fois à une force armée.

Pour conclure ce texte je vous partage ce court-métrage de Rúnar Rúnarsson qui s'intitule The Last Farm (2004) et qui nous donne à voir un personnage bouleversé, totalement en lien avec le thème de la nostalgie. C'est assez noir, assez triste, mais n'est-ce pas là parfois tout l'intérêt du cinéma.

Portez-vous bien, prenez soin de vous tout.te.s



*Le vent souffle encore dans
les branches des centenaires,
les pas, les cris, les rires sont
tous restés,
ceux qui sont partis laissent
leurs bruits dans l'air,
si bien que si l'on observe le
sommets, on peut encore les
entendre chanter.*

MATH



MINA
LUV
CHIM

EMBRASSER LES CODES OU SE RÉINVENTER ? LE GAME DESIGN À L'ÉPREUVE DE LA NOSTALGIE

Quels jeux vieillissent le mieux ? Le remake d'une oeuvre ou la reprise d'un genre éculé doit-il nécessairement s'accompagner d'un changement profond des mécaniques de jeu, ou faut-il laisser le gameplay "dans son jus" pour participer à l'immersion dans une temporalité ?

Certains des lecteurs de Tack ont sûrement grandi en découvrant la ludothèque de la Nintendo 64, la console ayant accueillie les premiers jeux 3D produits par la firme nipponne. Avec l'essor des jeux de plates-formes en 3D, initié par Super Mario 64 en 1996, Banjo-Kazooie fut une oeuvre marquante, développée par Rareware. Une précision irréprochable pour un platformer, un level design aux environnements variés, une bande-son mémorable, tels furent les éléments retenus dans les critiques dithyrambiques de la presse spécialisée. Le premier titre de la saga des "Banjo" marqua durablement toute une génération de joueurs, avides d'expériences similaires comme "Spyro le Dragon" ou "Rayman 2". Si les jeux de plates-formes 3D ont été incroyablement populaires dans la seconde moitié des années 90, le concept s'est essouffé car souvent redondant, mis à part le succès de Mario Odyssey & Galaxy, les productions actuelles ont misé sur d'autres genres. Mais après deux décennies de disette, un collectif d'anciens membres du studio Rareware décident de lancer un financement participatif via Kickstarter afin de proposer un successeur spirituel à Banjo-Kazooie.

Avec son univers onirique, coloré et son système de jeu digne d'un platformer en 3D comme à la bonne époque, le jeu Yooka-Laylee charme les joueurs. Le duo de personnage (Yooka le caméléon vert, et Laylee, la chauve-souris violette) ressemble à s'y méprendre aux protagonistes originaux de l'âge d'Or de Rare : le héros au grand coeur accompagné de son side-kick volant. Sorti en 2017, Yooka-Laylee n'eût pas le succès escompté, les fans furent désagréablement surpris : le gameplay a été vu comme archaïque, la palette de mouvements n'a pas évolué depuis les opus datés de Nintendo 64, La caméra fixe et les défauts inhérents au positionnement de celle-ci viennent gêner le déplacement. Au-delà de l'hommage, Yooka-Laylee reste embourbé dans des erreurs de Game design déjà présentes depuis les années 90. Une oeuvre vidéoludique accuse le passage des années, si les graphismes peuvent en témoigner, les mécaniques de jeu marquent d'autant plus les modèles de conceptions. Ainsi, il est intéressant de comparer le jeu Doom original sorti en 1993 et son remake/reboot de 2016. Le jeu conçu par John Carmack et le studio id Software, fut l'un des premiers à utiliser des graphismes en 3D immersive, à proposer une action frénétique et une vue à la première personne. Historiquement, Doom devint un modèle d'inspiration dans les années 90 pour un nouveau genre de jeu : le «Doom-like», une première appellation des jeux de tirs en vue subjective avant de laisser place à la dénomination FPS (first person shooter).

Après plusieurs suites et adaptations, la licence Doom fut rebootée, mais l'univers a été conservé. Ainsi, en 2016, les joueurs ont pu retrouver la surface de la planète Mars et son portail démoniaque si atypique, avec ses Cacodémons, ses revenants et autres créatures de l'Enfer. Dans les faits, le titre d'id Software fut entièrement repensé pour correspondre aux impératifs de design digne d'un FPS moderne.

L'inertie et les déplacements du personnage ont subi de grandes améliorations, le level design a été agencé afin d'accueillir plus de verticalité. Ces modifications sont cohérentes avec les réflexions déjà initiée pour le Doom original, l'architecture des niveaux proposait déjà des affrontements sur plusieurs niveaux, des murs inclinés, des espaces ouverts, des ascenseurs. Doom 2016 a largement retravaillé ses combats pour offrir une rythmique particulière. Pour récupérer des munitions ou des points de vie, le héros doit attaquer les démons au corps-à-corps. Le game design force le joueur à lancer des attaques directes, le système de jeu prend à contre-pied les mécaniques de "covering" inhérentes à Gears of War, où le but est de se cacher derrière un élément du décor avant de contre-attaquer. Le game-feel (les sensations de jeu) vise donc à faire ressentir une certaine puissance dans le combat, via l'avatar, le joueur chasse et écrabouille les créatures démoniaques, dans un jeu très rapide, avec des déplacements hyper fluides pour une action soutenue. Les FPS modernes empruntent désormais plus d'éléments de gameplay tirés des jeux de rôles comme l'arbre de compétences, grinding, interactions dans les dialogues... présents dans Far Cry ou Destiny. Doom fait le choix de proposer une expérience immersive, avec un rythme d'action effréné comme son aîné. Ce choix lui permet de se démarquer au sein des productions actuelles et apporte un vent de fraîcheur old school.

Le remake de Doom a donc réussi à moderniser une formule bientôt vieille d'une trentaine d'année en réveillant la fibre nostalgique des joueurs. Les choix de game design rendent donc un hommage direct aux productions des années 90 avec un retour aux sources pour le genre du fast-FPS.

Le game design est donc vecteur de temporalité. Le jeu vidéo est un art qui se démarque des autres par l'interactivité proposée avec le joueur. Les jeux de plates-formes en 3D étaient avant tout un terrain d'expérimentation pour les level designers. L'arrivée de la 3D a permis de comprendre et de mettre en place des interactions simples : sauter, se déplacer... Les platformers peuvent créer des effets de perspective, de la profondeur dans les niveaux, une liberté de mouvements...

Mais au fil des années, les mécaniques de jeu ont su se complexifier afin de proposer l'émergence de nouveaux genres. Comme en peinture, on observe un phénomène de réalisme (Edward Hopper) voir d'hyperréalisme (Norman Rockwell) appliqué dans le domaine des jeux-vidéos comme Red Dead Redemption 2 ou Half Life Alyx, dans la quantité d'interactions proposées pour pousser l'immersion toujours plus loin.

D'ici quelques années, ce mouvement d'hyperréalisme dans le game design sera peut-être remplacé par de nouvelles idées inventives afin de redéfinir l'espace et le gameplay dans les jeux-vidéos.

TOUSSAINT Théo

LA GRÈCE , LE PAYS DU SOUVENIR

Riche d'une histoire qui constitue pour beaucoup l'Histoire, la Grèce est incontestablement une des plus anciennes civilisations de notre monde. En ces terres d'Europe du Sud-Est qui virent naître la démocratie, partez à la rencontre des souvenirs indélébiles que porte la Grèce en elle.

En vous rendant en sa capitale, Athènes, tirant son nom de la déesse de la guerre Athéna, enivrez-vous d'émotions en découvrant l'Acropole, le Parthénon, l'Erechthéion, le Propylées et tous les restes de temples et édifices qui, aux temps jadis, composaient le cœur de la cité d'Athènes. Devant ces immenses restes, ces impressionnantes pierres vieilles de plusieurs millénaires qui ont connu les religions grecques, la naissance du christianisme, judaïsme et de l'islam, la découverte de l'Amérique, la révolution française, la philosophie des Lumières, la colonisation, les guerres mondiales, la naissance d'internet, l'élection de Donald Trump à la présidence des Etats-Unis, le covid-19, et qui aujourd'hui vous voient vous, les yeux en l'air, la bouche ouverte, les yeux écarquillés, conscient de la petitesse que vous représentez face à ces monuments d'autrefois qui, vous le savez, vous survivront.

Poursuivant votre visite, allez au musée d'Athènes, dans lequel vous découvrirez avec précision comment vivaient les athéniens et grecs, dans un monde où la Grèce était le berceau du savoir du vieux continent. Découvrez-y la culture grecque qui, encore aujourd'hui, conserve bien des mystères que moult historiens cherchent à percer. Voyez les nombreuses reconstitutions de la capitale d'il y a trois mille ans, les sépultures conservées, les armes, vêtements, sculptures ... qui vous donneront l'impression d'y avoir vécu.

Puis, partez de l'autre côté du pays, à Delphes, ville historique grecque entourée par les montagnes et en laquelle les grecs avaient considéré que se trouvait le centre du monde.



Vous vous rendrez au célèbre théâtre antique de Delphes, puis irez à la rencontre des restes des temples grecs dont la construction remonte à l'antiquité et au sein d'un desquels (le temple d'Apollon) se trouvait la Pythie, c'est-à-dire l'Oracle de Delphes, que les habitants de la ville venaient quérir une fois par an de réponses que les dieux donnaient à leurs questions.

Ces lieux, aujourd'hui constitués de ruines, seulement animés par les touristes qui, jadis abritaient une des cités les plus importantes de Grèce, vous sauront rappeler ô combien le temps emporte avec lui bien plus que les Hommes, car c'est la vie tout entière qui disparaît sous ses ravages.

Après toutes ces découvertes, sonnera la fin du voyage et le commencement d'une nostalgie prenante, celle d'un voyage fait en la terre du souvenir.

Pierre CHENOUNE-LIRAUD

PROLOGUE

Le chemin de la vérité

Le sage du village était dans sa maison. Par terre, les jambes croisées, sa longue barbe blanche en cercle autour de lui, il méditait. Il était le plus âgé et le plus connu du peuple Shinto. Pourtant, personne ne connaissait son prénom.

Bizarre me direz-vous ? Surtout pour un village de deux cents habitants où tout le monde se connaît. Mais son peuple l'avait décidé ainsi et on ne pouvait pas aller contre la volonté des individus. Sauf si nous ne sommes pas humains. Et oui, c'est ce qu'avait fait une sorte d'entité. Elle était allée contre l'être humain et ce ne fut pas bon du tout. Cette entité se prénomme vérité.

Laissez-moi vous raconter comment c'est arrivé. Mais avant, il faut juste savoir que le mensonge et la vérité sont des opposés. A l'équilibre, les deux entités peuvent vivre en harmonie. Seulement, lorsque l'une prend la place de l'autre, la vie est néfaste.

Au départ, le peuple Shinto était prospère. Les récoltes étaient bonnes. Tout le monde souriait. Les enfants jouaient ensemble. Tous les dimanches, le village se réunissait autour du sage. Celui-ci, accompagné de son bâton, exécutait quelques prières afin d'assurer une bonne semaine. Il racontait que, grâce à ça, la prospérité était garantie. Donc, aucun dimanche n'échappait à la prière. C'était devenu un rituel. Mais, comme vous vous en doutez sûrement, un jour, le sage tomba malade. Etant trop souffrant, il ne put faire la prière et, n'ayant aucun remplaçant, le village dut s'en abstenir. La semaine qui suivit fut désastreuse pour le village. En une nuit de pluie, la terre fut totalement inondée. Les récoltes étaient fichues. Et les bêtes sauvages, qui vivaient dans la forêt à proximité, commencèrent à venir se servir en être humain. Elles étaient pourtant longtemps restées à distance. Les villageois ne pouvaient rien faire. Ils assistaient, la plupart du temps impuissants, à l'enlèvement de leurs enfants.

C'est alors, qu'au fil des jours, un groupement de personnes commença à se former autour de la maison du sage. Ce groupement n'avait pas vraiment d'intention hostile mais il ne restait pas non plus là à boire un thé et discuter. Ils étaient en colère contre le sage qui avait failli à son devoir. Les villageois lui demandaient d'exécuter la prière immédiatement afin que le calme revienne. Mais celui-ci ne voulait pas. Il disait que s'il le faisait, ce serait encore pire. Mais personne ne le croyait, excepté une personne qui lui faisait encore confiance et essayait de calmer la foule. Cette personne c'était Baptiste, un jeune apprenti du sage.

Vous êtes sûrement en train de vous demander pourquoi Baptiste ne pouvait pas exécuter le sort pour que le village retrouve la paix ? Eh bien, tout simplement car Baptiste n'était pas assez expérimenté pour ça. Et, ce sort est très complexe, il ne faut surtout pas se tromper.

Dès lors, la confiance entre les villageois fut interrompue. La convivialité disparaissait à petit feu. Et le mensonge commençait à prendre de plus en plus de place sur la vérité dans l'organisme des personnes. Celle-ci, de plus en plus délaissée, décida de s'isoler. Néanmoins, avant, elle laissa une fine couche d'elle-même dans chaque individu si bien que le peuple avait encore la possibilité de dire la vérité. Malheureusement, le mensonge prenait tellement de place qu'il sortait de manière plus naturelle. Lorsque la vérité s'isola, une maladie commença à se développer dans l'organisme des habitants. Cette dernière se manifesta pour la première fois chez un ancêtre du village. Mais son mal-être ne fut pas pris en compte dès le départ par les villageois. Ils pensaient que les causes étaient dues à la vieillesse et non à une maladie mortelle qui allait bientôt tous les ravager. Ce qui les trompât, ce furent les symptômes.

Classiques mais dévastateurs, ceux-ci étaient répartis en quatre phases bien distinctes. Première phase, une fièvre intense, limite à faire cuire un steak. Deuxième phase, qui suivait rapidement la première, une violente quinte de toux qui finissait souvent en rejet de sang. Après ça, le malade s'évanouissait, ce qui constituait la troisième phase. Pendant le sommeil, le malade luttait contre le mensonge qui prenait de plus en plus de place dans son organisme. Mais le plus dur était encore à venir. A son réveil, généralement plusieurs jours plus tard, le patient n'avait plus de repères. Il ne voyait plus rien, n'entendait plus rien. Ses membres pouvaient à peine bouger. Quelques heures après, son cœur cessait de battre et il mourrait.

Les personnes atteintes de la maladie étaient de plus en plus nombreuses si bien qu'un nom fut donné à cette épidémie : la mensongeite. Les habitants encore sains, faisaient désormais attention à ce qu'ils disaient afin d'éviter le mensonge. Mais cela ne suffisait pas.

Au bout de quelques mois, un chemin, à travers la forêt, apparut. Les villageois restant se rassemblèrent devant. C'est alors qu'une femme transparente apparut. Elle était magnifique. Des cheveux onduleux descendaient jusqu'en bas de son dos. Les habitants avaient l'impression qu'elle pouvait, avec ses yeux luisants, lire en eux. Elle se déplaçait autour des villageois en flottant avec grâce. Certains essayaient de l'attraper mais ils n'y parvinrent pas. Après avoir fait le tour de tous les villageois, elle se remit à sa place, en face de tous et se racla la gorge.

-Chers habitants du peuple Shinto, je suis la gardienne de la vérité. Je viens vers vous car il est temps que vous rétablissiez l'ordre dans votre village. Tout au bout de ce chemin, dit-elle en montrant l'entrée, la vérité vous attend. Elle est prête à reprendre sa place dans votre organisme. Mais, non convaincue à cent pour cent de votre évolution, elle vous mettra d'abord au défi afin de constater votre véritable valeur. L'un d'entre vous, une fois par semaine, tentera sa chance à travers ce périple. S'il réussit, vous serez tous sauvés. Mais s'il échoue, alors il tombera dans la folie et vous devrez tous continuer d'endurer la mensongeite, comme vous aimez si bien l'appeler. Celui qui s'aventurera en premier se présentera demain à midi à cet endroit précis.

Une voix s'élève parmi la foule.

-Et si nous refusons de nous aventurer là-dedans.

La gardienne s'avança jusqu'à lui.

-Eh bien, vous continuerez à périr les uns après les autres. Mais je ne vous force en aucun cas la main. Cependant, un conseil, saisissez votre chance. Vous n'avez rien à perdre.

Sur ces dernières paroles, elle s'évapora, laissant tout un village désespéré. A la nuit tombée, tout le peuple se réunissait au milieu du village afin de débattre de la rencontre qui eut lieu plus tôt dans la journée. Certains étaient contre l'idée d'envoyer un membre du peuple dans une quête insensée, dictée par une mystérieuse femme flottante. Mais la majorité n'en pouvait plus de cette maladie et voulait que cela cesse.

Maintenant il fallait choisir celui ou celle qui allait s'y aventurer. Tous les regards se tournèrent vers Baptiste qui était resté en retrait. Tout le monde lui en voulait de n'avoir rien pu faire pour le village au moment où le sage était malade. Il s'en voulait également. C'est pourquoi, voulant à tout prix se rattraper auprès de ses congénères, il accepta sans hésiter.

C'est donc tout naturellement que Baptiste préparait son sac le lendemain matin. Il appréhendait beaucoup son expédition. A midi, il était devant le chemin, prêt pour son aventure. La gardienne apparut et l'emmena avec elle. Baptiste, comme bien d'autres au fil des mois, partit et personne depuis ne le vit réapparaître, personne...

@Décritd'imagination

D'UNE NOSTALGIE « PROJETÉE » À UNE NOSTALGIE « RÉELLE », LA MUSIQUE COMME OBJET D'UNE ÉPOQUE.

Le confinement a ouvert une étrange faille vers le passé et une vague de souvenirs pour notre génération, c'est les années 2000 qui semblent ressurgir - à l'heure où j'écris, Jena Lee a annoncé son retour et Helmut Fritz est déjà revenu. Cela m'a intéressé, je vais donc vous parler, sans partir trop loin et sans jouer les boomers, de cette nostalgie qu'on peut ressentir avec la télé, sur internet, avec la mode mais surtout ici la nostalgie que nous transmet la musique. Je vais évidemment prendre mon expérience personnelle comme source et avec ça j'ai interprété la présence de deux nostalgies : une nostalgie « réelle » avec la musique de notre enfance et une nostalgie « projetée », où l'on ressent la nostalgie d'une époque précédant notre naissance. Ce parcours musical il dépend donc évidemment de ma génération, de la place de la musique dans ma famille et à mon accès plus ou moins facilité à la musique. J'aime bien l'idée de déterminer trois périodes:



Image from @mixedhunty

J'ai ressenti aussi de la nostalgie musicale dans ma « deuxième période » mais elle n'était qu'une projection. En voulant me différencier, je finis par rejeter la musique du présent si « simple et artificielle » que je généralise, à tort. Je sacralise la musique du XX^e siècle et m'imaginais à ces décennies; je ressens la nostalgie d'une musique enregistrée 30 ans avant ma naissance (je garde le sujet « la musique c'était mieux avant » pour un autre numéro mais là aussi il y a beaucoup à dire). Il faut faire attention avec cette fausse nostalgie, déjà parce qu'il est trop simple d'appeler à revenir à une décennie plus ancienne juste pour la musique; il ne faut pas oublier le contexte sociale et économique globale et entier. Moi en temps que musicien, je rêve de revenir dans les années 60 pour l'ambiance du studio avec les prises à répétition et les sons inimitables (aka la voix de Lennon sur Tomorrow Never Knows) et pour peut-être avoir le prestige de marquer la musique à jamais.

Cette nostalgie j'ai rapidement compris qu'elle n'était pas si justifiée que cela. Le présent m'offre la possibilité d'écouter beaucoup plus de musiques, d'avoir une culture musicale plus riche, qu'il y a 30 ans. Ainsi cette troisième période est marquée par la redécouverte de mon présent et surtout la compréhension que tout n'est pas centré sur la radio et la télé. Tous les styles depuis les années 50 connaissent aujourd'hui leur prolongement, leur version moderne: le psyché avec Tame Impala ou Temples, le post-punk avec Rendez-Vous, la soul avec Childish Gambino ou encore le jazz fusion avec Kamasi Washington.

Avant je me refusais à écouter ce qui datait d'après les années 1990, puis ensuite les années 2000 et rapidement la nostalgie a fait son apparition avec l'album Oracular Spectacular d'MGMT comme commencement. C'est les souvenirs des singles passant dans la voiture, du clip effrayant de Kids, qui refont surface. Aujourd'hui je n'aime pas spécifiquement un album pour sa date de sortie mais pour son style, pour ce qu'il dégage. Effectivement l'année de production importe mais elle ne sert qu'à contextualiser un tout.

Les sujets évoqués seront évidemment développés dans un prochain article, sur un thème adéquat. En attendant je vous laisse avec une playlist qui met en relation les deux formes de nostalgies décrites : https://open.spotify.com/playlist/07q9cS1mplP7D6aBdh0xEy?si=sgyveqy3RzOEPWxn_m-ALA

MAMAN EST PARTIE

Mimi

- Rosie, éteint le transistor et vient aider ton père à mettre la table !
Maman était le bruit qui animait la maison, elle était une tornade, une violente fanfare. Les voisins ne devaient entendre qu'elle, la rue entière le devait. Il n'y a que lorsqu'on partageait le repas que le transistor était éteint, mais elle ne s'arrêtait jamais de parler. Quand elle le faisait, l'accent anglais avec lequel elle était née dans la ville de St Sauveur sur l'île de Jersey venait chatouiller nos oreilles à mon frère et moi. On n'entendait qu'elle si bien qu'on ne se souvenait plus si papa aussi l'avait.

- Rosie éteint ce poste tout de suite ou je monte !_

Maman aimait chanter très fort en sautant dans le salon pendant que Simon et moi tapions des mains, riant gaiement. Nous étions comme elle, nous avions son teint pâle et ses sourires béats, ses tendresses répétitives et ses envies de révolution. Je crois qu'elle nous aimait et qu'au fond c'est parce qu'elle nous aimait qu'elle aimait autant la musique.

- Rosie ne m'oblige pas à appeler ton père pour qu'il vienne te chercher. Papa n'était pas méchant, on ne le connaissait pas vraiment c'est tout. Il était comme un visiteur bienveillant, habitant dans notre maison, mangeant à notre table, buvant à lui seul tout le vin dans la bouteille, hurlant parfois pendant qu'il dormait et ne parlant avec aucun d'entre nous. Maman avait l'habitude de dire que c'était la guerre horrible qui l'avait rendu muet et Simon a cru pendant longtemps qu'un soldat lui avait coupé la langue. Moi je savais que c'était les horribles choses qu'il avait vu qui lui avait ôté l'envie de parler. On l'avait envoyé en 1940 dans les usines allemandes à cause du STO. Il n'a jamais raconté à personne ce qu'il avait fait là-bas. Mais ses yeux semblaient continuer de voir ce qu'il y avait vu.

- Rosie, je compte jusqu'à trois. Si tu ne descends pas ça va barder !
J'aimais maman.

- 1.
Et maman m'aimait.
- 2.

Mais elle est partie aussi vite qu'on appuie sur un bouton pour éteindre un objet.

- Rosie !
On n'a pas trop su pourquoi, les discussions n'étaient pas le fort de notre famille. Mais elle est partie.
- 3.



Alors le transistor a arrêté de jouer, à jamais, plus personne ne l'a allumé. Le silence est devenu le maître des lieux, si bien que Simon aussi est devenu muet et il a compris que papa avait gardé sa langue. Nous sommes devenus trois visiteurs, les habitants d'une maison vide, pourtant pleine de meubles, mais vide de vie, solitaires et insensibles.

Les jours qui ont suivi ont été semblables les uns aux autres. Papa est resté sur son rocking-chair au cuir abîmé, le regard posé sur le kiosque à journaux, et cette fois-ci, bien qu'il soit toujours muet on sentait qu'il n'avait vraiment rien à dire. Son incompréhension, sa tristesse et son indignation transparaissaient dans ses yeux. Ces émotions avaient remplacé les terribles images qui semblaient défiler inlassablement depuis des années. Simon a pleuré, sans trop comprendre ce qu'il se passait, il quémandait sa maman, il couinait en serrant contre lui une espèce de peluche difforme, puante et sale. Je tentais de le consoler, de remplacer maman, je chantonais ses berceuses, balançais ses bras pour le faire danser, mais tout ce que je récoltais c'était des crises de nerfs, des sanglots encore plus longs et de tristes yeux mouillés me poignardant fixement. Je n'ai pas pensé à moi, les jours qui ont suivi je n'en ai eu que pour lui. J'ai tout essayé pour le stimuler, le faire rire et lui faire espérer que maman n'était pas partie pour toujours, tout en sachant pertinemment que si, elle était partie, et qu'elle ne reviendrait pas. Avec un seul regret je continuais de lui répéter qu'elle nous aimait, en pensant qu'elle aurait dû nous emmener avec elle, nous, ces petits bouts d'orchestres qu'elle avait fait grandir.

Avec le temps les choses ont pris de nouvelles tournures. En grandissant, j'ai développé des comportements différents même pendant les activités les plus banales. Je cherchais ma mère partout, tout le temps, et je la confondais avec des femmes qui ne lui ressemblaient même pas. Il était clair que le manque avait un jour surpassé la fierté que je ressentais quand je repensais à son acte, prendre par les cornes son propre destin pour en faire ce qu'on attend. Puis avec le manque la colère a commencé à grandir en moi. Les sorties étaient devenues des supplices, durant lesquelles le stress me rendait parano. Ce sentiment qu'elle pouvait être partout et nulle part à la fois ne menait à rien mis à part une grise mine et une énorme déception. J'étais sur le qui-vive, à l'affût de la moindre tignasse blonde, à l'affût du moindre son de joie. Il me restait sur le bout de la langue des questions auxquelles je tentais de répondre par moi-même : que faisait-elle à présent ? Avec qui vivait-elle ses bruyantes journées désormais ? Comment faisait-elle pour sourire sans nous quand pour Simon et moi c'était un combat chaque matin en nous levant et chaque soir en fermant les yeux ? Quelles libertés valaient plus chères que le sourire de ses enfants à qui on avait préféré retirer le bruit du bonheur une après-midi en claquant la porte de sa propre maison ? Il n'existait aucune réponse, personne autour de la table le soir ne les avait. Alors on savourait le silence, celui qui nous permettait de penser à elle comme on le souhaitait et on triait les morceaux du repas brûlé que papa ne prenait aucun plaisir à préparer.

...

- Bonjour suis-je bien en ligne avec Madame la commissaire ? Madame vous m'entendez ? Allo ? C'est bien les services de police ? S'il vous plait répondez, je n'en ai que pour quelques secondes c'est au sujet de votre enquête je crois que je viens de découvrir un corps de plus à ajouter à votre liste. Je veux dire elle est blonde et.. Vous m'entendez ?*marmonne* -_Eh bien, les services de police laissent à désirer aujourd'hui_* reprend* S'il vous plait aidez-moi je ne sais pas quoi faire. *sopire* Si quelqu'un m'entend, si vous m'entendez madame ... je suis à l'angle de la première et de la huitième, et c'est pas joli joli.
-

Le podcast REEL



À écouter sur soundcloud, spotify ou eeko.

Instagram : @lepodcastreel

Facebook : Le podcast REEL

Genèse

Par les temps qui courent, le travail de l'étudiant se trouve mis à mal. C'est pourquoi j'ai eu l'idée de lancer un podcast, comme tant d'autres avant moi, pour nous réunir virtuellement. Il nous fallait, aux étudiants de Bordeaux Montaigne, et plus particulièrement aux étudiants de master, un endroit où partager notre sujet de mémoire, nos difficultés, nos méthodes. Pour moi comme pour d'autres étudiants, il s'agit d'un moyen inédit de parler de notre recherche, de ce sujet qui nous intéresse tant.

Le podcast, média à part

Petit nouveau venu des médias, le podcast - néologisme issu de la contraction d'iPod et de broadcasting - suscite depuis 2004 l'engouement outre-Atlantique, et depuis déjà quelques années la France suit le mouvement. Notre podcast est l'occasion de présenter une richesse culturelle qui transcende les disciplines, le tout présenté par des étudiants passionnés. Les conversations se tournent également vers ce qui nous préoccupe tant : le confinement.

En effet, la vie étudiante devient beaucoup plus difficile en l'absence d'accès physique aux bibliothèques universitaires. Un appel à une culture plus accessible, peut-être. Difficile de savoir, pour l'instant, où me mènera le podcast, mais l'engouement est là, en espérant ouvrir de nouvelles portes sur la culture à nos auditeurs.



AMBRE
BERNOS



Nous avons mis en place un tipee pour tenter de subventionner nos prochaines impressions. La qualité compte pour nous, nous souhaitons mettre en avant nos artistes de la meilleure façon possible et les impressions sont essentielles au développement de notre projet. Or, nous sommes des petits nouveaux, principalement étudiants et comme vous le savez l'argent ne pousse pas dans les arbres, par conséquent ces numéros sont uniquement en ligne. Nous savons que pour vous c'est la même chose, mais si ce mois-ci tu as quelques euros à nous offrir pour nous permettre de mettre en place le projet que nous avons en tête de la meilleure des façons, nous t'en serions éternellement reconnaissants. Le projet se trouve sur ce lien (et tu peux le retrouver dans la rubrique soutenez-nous sur notre site internet) : <https://fr.tipeee.com/tack>

Si tu veux te joindre à l'expérience rien de plus simple, envoie un mail à cette adresse : tackjournal@gmail.com. Présente toi, explique nous ce qui te donne envie dans notre projet et ce que tu pourrais apporter. On sera ravi d'échanger avec toi, de débattre et d'être épatés devant tes créations.

VOUS POUVEZ NOUS SUIVRE ET PARTAGER NOS PROJETS SUR VOS RÉSEAUX SOCIAUX, LE BOUCHE À OREILLE IL N'Y A RIEN DE PLUS EFFICACE.



@tack_journal



https://www.facebook.com/tackjournal/?epa=SEARCH_BOX

OU RELAYER NOTRE SITE INTERNET : où tu trouveras un contenu inédit, des articles en plus et des interviews

lejournaltack.com



UN GRAND MERCI À :

Emma d'avoir été la figure de notre couverture pour ce numéro sur la nostalgie, à **Mayli et son comité de rédaction** pour son travail de relecture, mais également pour son article, **Heolruz** pour sa critique cinématographique de qualité. Merci à **Hugo Verdier** pour sa chronique musicale, **Le Podcast REEL** pour nous avoir offert son actualité, à **Théo** pour sa réflexion sur les jeux vidéos et à **D'écrit d'Imagination** pour le début d'une nouvelle histoire à suivre tous les mois. **Maïa** pour la traduction anglaise des articles sélectionnés (retrouvez-les sur notre site internet). À **Ambre** pour sa contribution artistique et ses deux illustrations colorées. Bienvenue aux illustrateurs et illustratrices : **Math** et **Roman** dans ce numéro. Mais également à **Étienne** qu'on hâte de voir apparaître dans nos prochains journaux.

