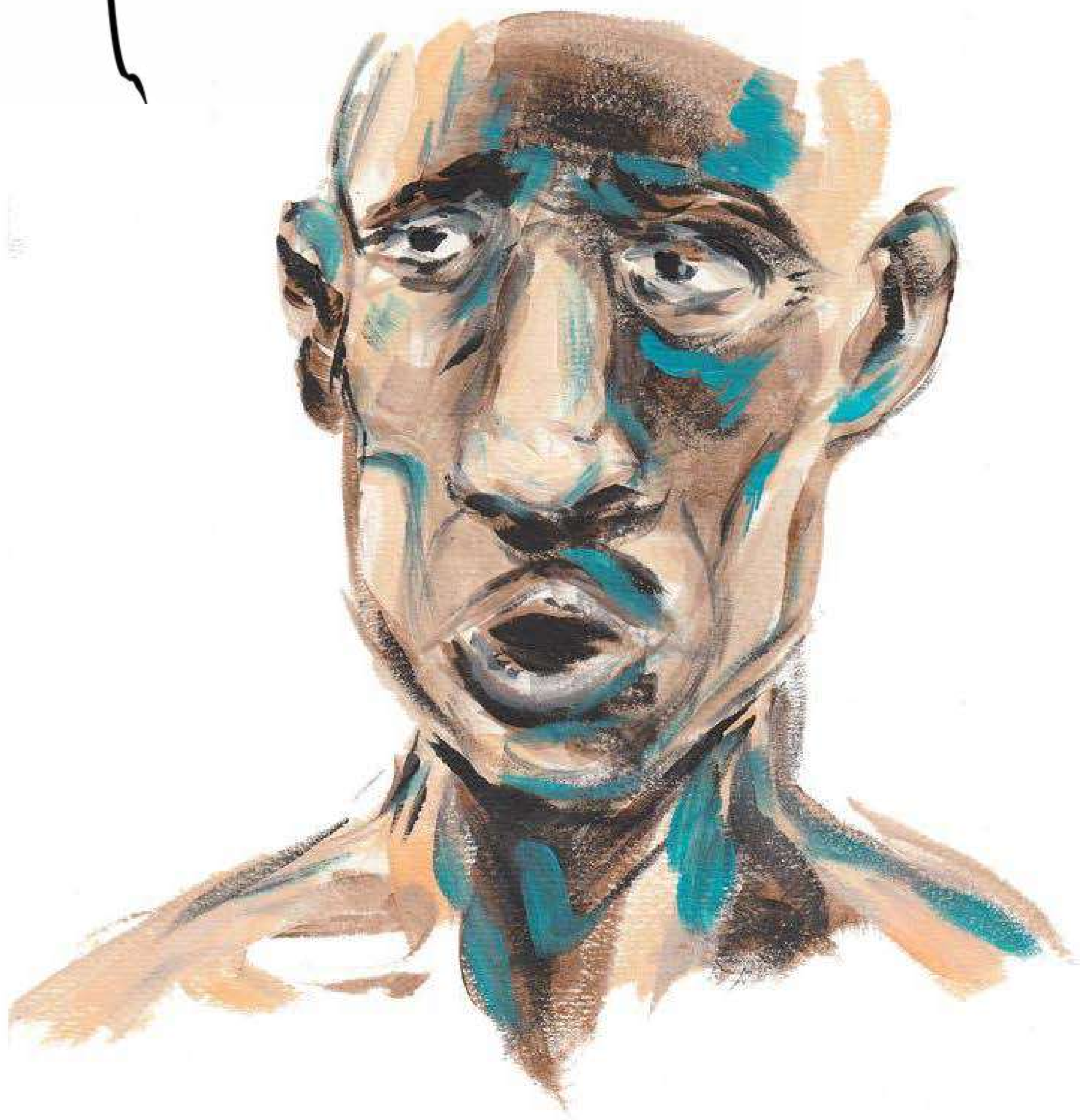


Tack

10

La surprise



SOMMAIRE

Couverture par  @sano0.j

3 : *SAPERE AUDE : Noël à Hanoï*
par Mayli.

4 : *Illustration réalisée par*  @minaluvchim

5 : *Chronique cinéma : Ringu*
par Heolruz

6 : *Le jeu vidéo, peut-il encore nous surprendre ?*
par Bastien Silty et Illustré par @e_p_draw2 
AINSI QUE : Pourquoi tous les artistes devraient raper en Esperanto ?
par Théo Toussaint  hipstoid

7 : *Poster réalisé par l'artiste*  @e_p_draw2

8 : *Le récapitulatif des couvertures de l'année 2020.*



CHER VOUS,

*Jonas pour sa couverture et son intégration au sein de l'équipe. Au comité de rédaction pour son travail de relecture, merci à Mayli pour sa chronique présente depuis le début de l'aventure et qui continue de nous plaire. Merci à Heolruz pour sa chronique cinématographique d'aussi bonne qualité. Merci à Mina (thank's you so much <3) pour son illustration, à Bastien Silty pour toute l'énergie qu'il engage dans la création de son journal qui dépasse totalement l'unique fait d'écrire de très bons articles. À Maïa pour la traduction anglaise des articles de tous les numéros. À Étienne pour la quantité de travail qu'il a fourni sur la production de deux illustrations pour ce numéro. Merci Théo qui revient dans notre contenu, mais qui est derrière toute la communication des réseaux sociaux et notre esthétisme. Merci à Emma, à Mathilde, à Pauline, à Olivia, à Hugo présent dans la quasi totalité des numéros et très actif dans l'organisation de l'association. Merci à Mélanie, à Philomène, à Anaïs, à Zoé, à Morgane, à Roman, à Thomas, à Damien, à Alexandre, à Amélie, à Maeva, à Lucas, à Ana, et bienvenue à Shirley et Jeanne aussi ! Merci à Maryvonne pour son aide à l'impression et ses précieux conseils qui ont permis l'évolution remarquable de nos numéros. Merci au Crous Nouvelle Aquitaine pour la confiance qu'ils nous portent qu'elle soit financière ou dans l'accompagnement dans nos projets. Merci à la Mairie de Bordeaux d'avoir confirmé qu'on méritait de publier notre contenu en nous finançant. Merci à l'Université Bordeaux Montaigne, pour l'accompagnement à la création de tout ce joli projet, je pense notamment à Pauline du pôle culture et aux moyens qu'elle a fournis pour qu'on soit subventionné. Je me remercie chaleureusement de faire des rêves aussi perchés, parce que cette aventure est incroyable. **Et pour finir Merci à vous d'avoir soutenu notre projet et on espère de tout coeur que l'an prochain sera encore meilleur pour nous.***



MACOMUNIQUE

R.C.S Agen 510430580



SAPERE AUDE

Un Noël à Hanoï.

Depuis des siècles, le Viêt Nam est un pays confucianiste par culture. La religion chrétienne s'est implantée de force avec l'arrivée des missionnaires portugais puis par les colons français. Néanmoins, cette religion n'a pas vraiment réussi à s'imposer et aujourd'hui le pays est majoritairement bouddhiste. Il abrite tout de même la deuxième plus large population catholique d'Asie, derrière les Philippines avec 6 millions d'adeptes, soit 7% de la population. Quelques décennies auparavant, les Vietnamiens ne fêtaient absolument pas cette fête chrétienne - sauf évidemment dans les familles de cette confession - car le gouvernement autoritaire vietnamien est plutôt hostile à l'expression des sentiments religieux et des cultures occidentales. En effet, sur le plan de la culture, ce pays œuvre par une politique défensive à préserver son identité culturelle face aux menaces d'homogénéisation alors que les pays dits développés déploient une stratégie d'influence pour faire accepter leurs valeurs au monde entier.

Néanmoins, l'État vietnamien tolère de plus en plus Noël, déjà parce que l'aspect de cette fête au Viêt Nam est davantage commercial qu'en Occident : Noël est un événement rentable plus qu'une tradition. L'histoire de Noël reflète bien l'histoire de la mondialisation des fêtes. La fête de Noël se perpétue dans les différentes traditions venues de Rome, se diffusant dans les colonies européennes au cours de la première mondialisation. Le XXème siècle fait de cette fête un événement commercial, en généralisant et en multipliant les cadeaux aux enfants puis aux adultes, et en y associant des marques et des noms d'entreprises : l'image traditionnelle du Père Noël, dérivée du personnage de Saint-Nicolas, est reprise par des marques comme Coca Cola en 1931. Beaucoup d'acteurs économiques profitent de cette fête qui peut représenter une partie importante de leur chiffre d'affaires notamment dans les filières de livraison de colis, de vente de papier-cadeaux, et évidemment de production de sapins. C'est une aubaine économique pour les grandes villes vietnamiennes tant cette fête nécessite des achats, que ce soit en décorations ou en cadeaux. Sur les télévisions vietnamiennes aussi, beaucoup de films américains sur Noël sont programmés, encore une fois parce que c'est assez lucratif. Ainsi, cette célébration dépasse aujourd'hui les strictes limites de la pratique religieuse que ce soit en France ou au Viêt Nam, où les catholiques messalisants sont minoritaires. Rappelons qu'au Viêt Nam, Noël n'est ni un jour férié, ni une période de vacances scolaires et - un peu comme en France - seules les familles chrétiennes connaissent vraiment les traditions et les histoires qui sont associées à ce jour.

C'est surtout l'occasion d'ambiances festives importantes : avec l'ouverture économique au marché dans la deuxième partie des années 1980, Noël sort du cadre privé et devient de plus en plus séculaire. On y retrouve des codes moins religieux : chapeaux de père Noël vendus en grandes quantités, illuminations publiques, guirlandes, sapins... Les décorations sont kitches à souhait, et les musiques américaines sur le thème de Noël résonnent. C'est surtout le soir du 24 décembre que la fête bat son plein : les centres-villes des métropoles se remplissent de monde, comme il est de coutume lors des week-ends. C'est une fête que les Vietnamiens ne vivent dehors, rassemblés-e-s dans les rues dès que la nuit tombe, se dirigeant vers les églises et les cathédrales pour assister à la traditionnelle messe de minuit - alors qu'en France, Noël est considéré comme une fête intime, à vivre à la maison.

C'est donc un Noël très différent de celui que vivent les Français, tant par ses coutumes que par sa valeur. En revanche, le Têt qui se compose de trois jours importants à partir du nouvel an lunaire - mais s'étale sur un mois - est socialement très équivalent au Noël occidental : grande préparation de repas, vacances scolaires, visites de toute la famille, amis et voisins pour se retrouver et se remercier, cadeaux pour les enfants avec des enveloppes rouges de billets...

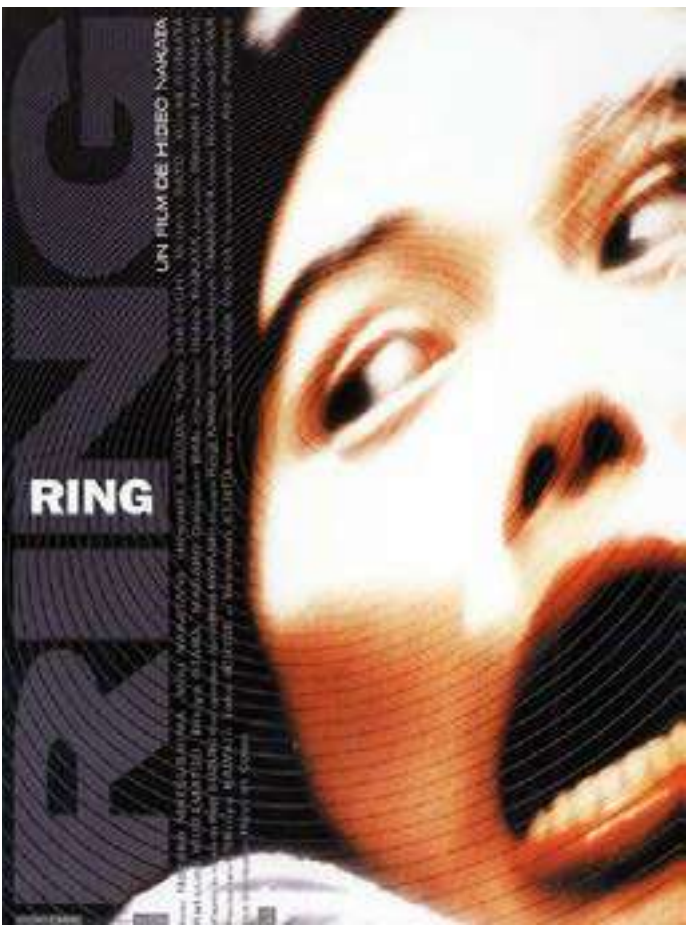
Par Mayli.



Ringu

par Heolruz

Cette thématique de la surprise est tout à fait merveilleuse car je suis à peu près sûr qu'il est possible de la retrouver dans tous les pans du cinéma. Que ce soit dans les films, les documentaires et les courts-métrages, allant du genre de la comédie à celui du drame. La surprise peut aussi bien être la stupeur que l'étonnement, aussi bien être un foudroiement qu'une intense joie. On peut fondre de plaisir à la vue d'une surprise comme hurler d'horreur face à une autre. Et j'ai été tiraillé tout au long de ce mois entre deux films qui me sont chers. Le premier est tout à fait merveilleux, ubuesque, charmeur et peut être très enfantin dans le fond. Il est l'une de ces petites pépites qui jongle entre réalité et fantastique. C'est un peu le même principe que les nouvelles de Guy de Maupassant, Théophile Gautier ou Edgar Allan Poe, on est à mi-chemin entre réel et irréel. Il s'agit de La Science des Rêves (2006) de Michel Gondry. Cependant j'avais vraiment envie de fêter Halloween en retard et je vais vous proposer plutôt Ringu (1997) de Hideo Nakata. Mon choix s'est d'autant plus facilité que je vous recommanderais en fin d'écriture un court-métrage de Michel Gondry. Mais la thématique du fantastique revient dans ce cinéma d'épouvante.



Ringu est le premier grand succès de Hideo Nakata, cette reconnaissance est arrivée relativement tôt dans sa carrière. Sa vocation originelle n'était pas de devenir réalisateur mais sa rencontre avec le monde médiatique et les caméras lui ont permis de se découvrir une passion. Ainsi du poste d'assistant jusqu'à celui de réalisateur, il apprit un peu « sur le tas » ce qui lui permet néanmoins une grande virtuosité. Aujourd'hui son cinéma se catégorise dans le genre de l'épouvante, il s'est spécialisé dans ce domaine. Pour réaliser Ringu il s'est appuyé sur les films reconnus du genre horrifique dont l'œuvre de Robert Wise, La maison du diable ainsi que le film qui a révolutionné le cinéma d'horreur ; Massacre à la tronçonneuse (1974) de Tom Hooper.

On entre dans ce film par une première scène qui est celle d'un plan fixe sur la mer en ballottement, une longue scène introductive qui instaure des notions essentielles à savoir l'angoisse, l'inconnu, la surprise. C'est un film d'épouvante, mais aussi fantastique. Pour cela il reprend des codes simples emprunté au réel et semble sans cesse nous diriger sur une corde entre la réalité et la fiction. La caméra laisse croire au spectateur qu'il peut rester raisonnable et pragmatique alors qu'il est bercé depuis les premières secondes dans un flou. Elle donne de l'importance aux éléments de décors, à la matérialité des choses et on suit cette enquête, on découvre les indices en même temps que les personnages. Hideo Nakata reprend un plan basique pour le scénario et l'instauration de la peur. Les victimes visionnent une cassette, celle-ci condamne leurs destins à une mort au bout du septième jour. Cette simple rumeur qui au fur et à mesure semble se vérifier, entraîne les personnages dans une psychose dévastatrice. On a tout d'abord quelque part une présence qui ne se manifeste pas physiquement. Pour autant le phénomène n'est pas assez grave pour les autorités et il ne concerne que peu de victimes, la vie se déroule donc de manière normale sans restriction policière ni enquêtrice. De plus le phénomène vient peut-être d'apparaître, il est concentré dans la zone où la cassette mystérieuse circule. Mais un jour, une journaliste va finalement s'intéresser à ces morts inexplicables.



Ce film est une réussite pour ce qui est de la caméra et des dialogues, tout est fait pour nous maintenir sous tension, de plus l'ambiance des débuts des années 2000 rompt avec les vieux films d'épouvante japonais des années 50 et 60 où l'on s'intéressait certes aux fantômes, aux présences, aux monstres, mais uniquement dans un cadre historique, médiéval notamment. Ici l'horreur pénètre dans le quotidien des gens, des individus existants, on ignore quand la frontière de la fiction est franchie. De plus les disparitions ne sont pas anodines, les cadavres sont terrifiés et terrifiants. Enfin l'une des originalités les plus surprenante se situe dans la fin de cette œuvre, où l'horreur passe dans une scène magistrale, nous annonçant l'arrivée prochaine d'un nouveau film. Voici ce qu'est Ringu, un chef d'œuvre d'épouvante.

Je reviens maintenant à Michel Gondry pour vous partager les courts-métrages suivant. C'est en fait une association de trois courts-métrage sous le titre de Tokyo ! (2008). Le titre provient de l'action où se déroule les courts-métrages : Merde de Leos Carax, Shaking Tokyo Bong Joon-Ho et donc Interior Design Michel Gondry. Ce sont des courts-métrages très intéressants car complètement décalés qui nous transmettent beaucoup d'émotions différentes. C'est à la fois extravagant et extraordinaire, ce qui en fait une autre particulièrement délicieuse.





MINA
LUV
CHIM

Plus le temps avance, plus j'ai l'impression de voir les mêmes jeux vidéo. J'ai l'impression que tous les jeux d'action-aventure, les FPS (First Person shooter (jeux de tir à la première personne) et autres genres sont les mêmes, seul le décor, la temporalité dans laquelle l'action se déroule change. Dans le gameplay (expérience de jeu) les actions demandées sont toujours les mêmes, un peu d'exploration, de la delivery quest (déposer un objet d'un point A à un point B tel le meilleur livreur Fedex) des passages de combats, un peu de gestion de ressource et parfois un mini jeu amusant. En bref, le jeu vidéo est en train de trouver ses codes, des codes durables et visiblement efficaces. On va alors essayer d'étudier deux jeux qui tentent de briser ses codes, ou du moins de jouer avec ces derniers. Bien sûr, on retrouve cela dans le domaine du jeu indépendant.

Ces jeux sont : WHAT THE GOLF et There Is No Game : Wrong Dimension. Qui proviennent respectivement de Triband basé à Copenhague au Danemark et de Draw Me a Pixel, un studio français.

Paru en Octobre 2019, WHAT THE GOLF est un jeu de golf, enfin presque. C'est un jeu de golf si tu connais le golf, mais en même temps, ce n'est pas un jeu de golf. Pour reprendre les bases, le golf, c'est un sport, où muni d'un club, tu tapes dans une petite balle afin de la faire rentrer dans un trou. Un sport simple et classique qui s'associe généralement à une classe sociale aisée. Comme toute activité de classe sociale, il est difficile, si ce n'est impossible pour les autres d'avoir l'opportunité de faire du golf. Je ne parlerais pas du faux- golf : le mini golf.

Certaines personnes ont tout de même pu faire une expérience du golf (tout de même) et ceux grâce aux jeux vidéo. Que ce soit de manière rigoureuse à l'instar de TIGERS WOODS PGA TOUR 2004 sur PS2 ou PGA TOUR 2K21. Vous ne rêvez pas, la série des 2K connu pour de la simulation de basketball ou football américain à aussi sa filiale golfique. Il ne manque plus que les mots "PRO" ou "CHAMPIONSHIP" et on se croirait sur cette pelouse fraîchement tondue. L'arrivée de la VR permet aussi de véritables sensations. Il existe des jeux plus arcades, comme le sobrement intitulé "GOLF" (1984) de chez Nintendo dont le personnage principal est ce bon vieux Mario. Des jeux semi-sérieux où les calculs du vent sont présent, mais les graphismes laissent un style arcade tel Everybody's Golf (Sony, PS4, 2017) ou le célébriissime Wii Sports (Nintendo, Wii, 2007). On notera que le premier jeu de golf Odyssey Golf est tout de même paru en 1978, on jouait au golf sur PC 20 ans avant ma naissance. Pour autant, la mécanique est toujours la même : l joueur qui manie un club, qui tire dans une balle en visant un trou et en restant attentif aux vents et à la pente.

Cette mécanique, Triband, ils en ont marre. Le golf, ça ne les amuse plus alors ils décident de casser le jeu. Parfois, le joueur disparaît, parfois la balle disparaît, parfois le trou disparaît, des fois des chats explosent, des fois, tu joues aux casses-briques, mais jamais tu ne joues au golf. Si, une fois au tutoriel quand le jeu t'apprends la raison de son existence : taper dans un truc dans une direction. Parfois, on vous demandera d'envoyer le joueur vers le trou, d'envoyer une brebis dans une ferme, de faire traverser la rue à une personne sans emploi ou bien de déraciner une forêt, court-circuiter le bureau de son patron ou de force la ponte d'un oeuf.

On se détourne du jeu de golf pour se rapprocher du puzzle game ludique et fun. L'humour est aussi présent que l'inattendu dans ce type jeu arcade disponible sur l'Apple App Store, Nintendo Switch, Epic Games Store et Steam à une dizaine d'euros.

Pour le second jeu, l'approche est différente. Imaginez un fan de timbre, son but est de pouvoir tous les rassembler afin de tous les apprécier. Maintenant, imaginez un fan de jeu vidéo, son but va être de les compiler pour n'en faire qu'un seul jeu et pouvoir ainsi jouer à tout. Sauf que perdu dans tous ces jeux, There is no game. Draw Me a Pixel commence alors à reprendre les codes de plusieurs et les recrée simplement. À l'instar d'Evoland (Shiro Games, PC, 2013) on va traverser plusieurs styles de jeu et plusieurs formes du Point and Click (pointer et cliquer, un mode de jeu où il suffit de pointer et cliquer pour faire l'ensemble des interactions disponibles). À démarrer par du puzzle game classique, au style des jeux LucasArts, ce studio ayant existé de 1982 à 2013 dont George Lucas est le père fondateur. Pour ceux qui se souviennent, c'est semblable au jeu Spy Fox que l'on pouvait trouver dans les boîtes de céréales au début des années 2000. Pour ensuite traverser le monde des Actions-aventure en 2D à l'instar des premiers Zelda, qui se transforment en clicker (ces jeux, aujourd'hui souvent sur mobiles, où il faut cliquer frénétiquement afin d'obtenir des pièces pour faciliter le click). Et ainsi de suite, on traverse quasiment toutes les possibilités offertes par le Point And Click. On retrouve aussi des clins d'œil à des jeux indépendants célèbres qui feront sûrement l'objet d'un article dans ce journal tel que Superhot (Superhot Team, PC, 2015) ou Papers Please (Lucas Pope, PC, 2013).

L'humour et surtout l'auto-dérision sont super présente permettant une réflexion sur le genre qu'est le Point and Click, le Clicker, le Puzzle Game. Mais là où je trouve le jeu particulièrement brillant, c'est dans sa gestion de la cinématique. Facilité très utilisée par le jeu vidéo pour faire avancer l'histoire ou montrer la beauté d'un jeu. Ici, le jeu se sert de la cinématique pour interagir avec le joueur : le fameux user. Rien d'étonnant pour There is no Game : Wrong Dimension puisque le quatrième mur est cassé du lancement à la finition de celui-ci.

Cette intelligence dans la cinématique s'explique par la présence d'un des financeurs du projet : le CNC (le Centre National du Cinéma et de l'image animée.) Il a financé plusieurs projets cinématographiques, mais aussi des créations sur Youtube ou Twitch. On remarque qu'ils aiment cette proximité entre créateur et spectateur via le format vidéo. C'est pourquoi ces cinématiques sont intelligentes, si dans votre aventure vous devez appeler quelqu'un, la cinématique va démarrer et vous appellerez l'acteur qui se tournera face caméra et vous répondra directement. Donc après trois heures de jeu où Pascal Cammisotto nous apprend les codes intrinsèques du jeu, il décide de les casser d'une manière violente.

Ainsi, on remarque deux manières de nous surprendre dans un art où les codes sont déjà définis. Soit en décidant de les effacer totalement, soit en décidant de les tourner en dérision et de les utiliser dans un but critique. J'aimerais juste finir par un grand remerciement à Draw me a Pixel qui nous force à écouter la musique et ses paroles, celle-ci n'est pas forcée à être un bruit de fond. C'est trop rare pour ne pas être souligné.

Pourquoi tous les artistes devraient rapper en Esperanto

Le rap est un genre issu des cultures anglophones qui dispose d'une couverture internationale auprès d'un maximum d'auditeurs dans l'industrie musicale actuelle. Et si le meilleur moyen de se faire connaître à travers le globe serait d'utiliser un moyen de communication véhiculaire : l'Espéranto ?

Une portée internationale

L'anglais est la langue préconisée pour accroître sa diffusion. Depuis plusieurs siècles, l'influence de l'anglais s'est accrue au fur et à mesure, en s'inscrivant au sein même de grands événements historiques. Des phases de colonisation par l'Angleterre, au soft power américain post-Seconde Guerre mondiale, jusqu'à la mondialisation des échanges, la langue s'est développée pour être parlée par de plus en plus de locuteurs. Maurice Pergnier, professeur de linguistique à l'Université Paris XII, avait rédigé un article Les Anglicismes. Danger ou enrichissement pour la langue française, dans lequel il expliquait que: " La suprématie socio-économique des États-Unis, d'où découle une puissante hégémonie culturelle, a fait de l'anglais, en quelques décennies, la langue de communication incontestée."

Les plus grands genres musicaux ont pu s'exporter plus facilement grâce à la particularité d'être issus de pays anglophones : le rock s'est développé dans les années 50 aux États-Unis, la pop a émergé dans les années 60 au Royaume-Uni et les racines du rap remontent aux années 80 avec les block parties organisées dans les quartiers populaires de grandes villes américaines.

Cette suprématie de l'utilisation de l'anglais a poussé de nombreux artistes à chanter dans la langue de Shakespeare et de Madonna. Si l'on prend l'exemple du hip-hop, Jovanotti, fut la première grande figure du rap italien à voir le jour dans les années 90.

Il écrit ses premiers textes en anglais, avant de se tourner vers sa langue natale. Pour justifier son choix, l'artiste expliquait en interview qu'il vendrait plus facilement à l'international s'il ne chantait pas en Italien. Logiquement, cet acte est compréhensible, selon la dernière édition de l'Ethnologue, l'Italien serait parlé par environ 67,7 millions de personnes, alors que 1,268 milliard de personnes pratiquent l'Anglais.

Pourtant, un challenger a tenté de questionner le leadership de l'anglais en tant que langue à privilégier dans les relations internationales. L'espéranto, ce projet fou, aurait pu permettre de communiquer avec n'importe qui à travers le globe, peu importe son dialecte maternel.

Dans une réalité parallèle, Travis Scott aurait rapé : " Mi ricevas tiujn anserojn ĉiufoje, jes, kiam vi ne estas ĉirkaŭe ".

La surprenante histoire de l'Espéranto

L'Espéranto est une langue véhiculaire, c'est-à-dire qu'elle peut être utilisée par différentes populations ayant un dialecte maternel différent.

Langue Internationale, fut le premier manuel d'apprentissage rédigé par le concepteur de l'Espéranto, Louis-Lazare Zamenhof en 1887. Le projet linguistique fut immédiatement un immense succès auprès des intellectuels d'Europe de l'Est. A la fin du XIXème, l'Espéranto se développe en occident, sur l'ensemble du continent américain et européen.

Les premiers cours d'Espéranto sont dispensés et la nouvelle langue, gagne au fur et à mesure une certaine popularité, si bien qu'en 1905 se tient le premier congrès mondiale où est rédigée la Déclaration sur l'espérantisme, afin de ne plus cantonner l'Espéranto à une simple langue, mais à une réelle philosophie basée sur la neutralité et l'équité mondiale.

Malgré le soutien de la Société des Nations dans un espoir d'unifier les peuples, les deux guerres mondiales successives entravent le développement de la langue. Les régimes autoritaires interdisent l'apprentissage et la diffusion espérantophone.

Adolf Hitler qualifia l'Espéranto de « langue juive » et Joseph Staline estimait qu'il s'agissait d'une "création de cosmopolites bourgeois".

Au sein des réseaux militants et culturels post-Seconde Guerre mondiale, la langue véhiculaire entra en résonance avec les mouvements hippie et new wave, dans la volonté de promouvoir une union et une communion entre les pays, mais il faudra attendre l'effondrement du bloc soviétique et l'avènement d'Internet pour que l'Espéranto retrouve un second souffle.

Surprise ! Il existe bien des rappeurs espérantophones

Avec la création de forums spécialisés en Espéranto, de pages Facebook ou encore de sites web, les adeptes de la langue ont pu communiquer plus simplement. Dans cette nouvelle dynamique, des groupes de musique ont pu partager leurs créations.

Des initiatives ont vu le jour afin de promouvoir la musique issue de la culture espéranti, Vinilkosmo par exemple est un label indépendant situé à Donneville, près de Toulouse, qui produit et distribue des artistes chantant en langue espéranto. Le label propose une plate-forme, afin de partager le travail des créateurs, pour pallier le manque de représentation des musiques espérantophones sur les sites de streaming classiques comme iTunes ou Spotify. La facilité d'accès et de diffusion de YouTube a également favorisé la transmission de ces morceaux.

Parmi les artistes qui ont marqué la scène musicale Espéranto, on peut citer Dolchamar, un groupe de rock/hip-hop finlandais originaire de Londres, actif depuis la fin des années 90. Leur album Linguo Intermonda, sorti en 2000, mixe plusieurs influences dans le hip hop boom-bap, mais ce qui frappe, c'est la façon de poser le rythme sur les couplets et l'arrangement des instruments qui rappelle beaucoup le groupe Cypress Hill. Dolchamar ont été les premiers à faire émerger une culture rap Espéranto, leur titre "Chu vi pretas ?", qui signifie "Est-ce que vous êtes prêts ?", fut un gros succès et servit d'inspiration pour les nouveaux artistes espérantophones.

La Pafklik, qui signifie "La gâchette", est un duo composé de deux Parisiens (Platano et Katakana) créé en 2006 et qui fut le premier groupe à sortir un album de hip-hop en Espéranto, "Fek al Esperanto" sorti en 2009. Sur le site Vinilkosmo, les artistes citent comme inspirations le genre de la G-Funk, mais reprennent également des thématiques de la scène rap francophone des années 2000, à l'époque où Booba tentait désespéramment de copier le style Gangster hardcore américain. La Pafklik parle donc de vente et de consommation de drogue avec "Bum bum Kanabis", de kidnapping avec « Forkapta operaco » ou encore de la figure du voyou Espéranto avec "Gangster esperantista".

Le groupe cherche à ré-exploiter des thèmes déjà abordés dans le rap mainstream, mais alors, pourquoi utiliser l'Espéranto si c'est pour faire comme tout le monde ?

Peut-être que justement, en tant que langue véhiculaire, les auditeurs peuvent plus facilement s'identifier (ou non) aux morceaux de La Pafklik tout en contournant les barrières linguistiques. La figure du gangster est internationale, et peut facilement servir d'allégorie pour évoquer des histoires de violence quotidiennes.

Les artistes rap Espéranto peuvent plus facilement échanger et comparer leurs points de vue vis à vis de leurs pays respectifs. C'est ainsi que furent créées les « Hiphopa Kompilo », des anthologies musicales regroupant plusieurs dizaines de rappeurs issus de différents pays (France, Brésil, Finlande, Corée du Sud...). La culture du featuring est bien présente au sein de la compilation, n'importe quel artiste, peu importe sa langue maternelle, peut collaborer et créer un morceau à plusieurs mains. La langue unifiée permet une pluralité de discours dans le rap tout en simplifiant la compréhension.

Le rap en Espéranto peut avoir un impact sur les auditeurs espérantophones de n'importe quel pays. Si le genre reste confidentiel, il existe un auditoire sur Internet issus de tous les continents. Finalement, le rap a permis de réaliser la Déclaration Espérantiste de 1905, avec une vision musicale libre et neutre, permettant à n'importe qui de rapper avec le monde entier.



Théo Toussaint

