

Jack

9

LE CHALLENGE



UN GRAND MERCI À :

Ana Ariane pour notre couverture féminine, au comité de rédaction pour son travail de relecture, merci à **Maeva** pour sa première chronique développement personnel. Merci également à nos habitués, **Heolruz** pour sa critique cinématographique et à **Hugo** pour son interview qui mêle musique et jeu-vidéo avec son invité **Éthan Fillette**. Merci à **Graphizm** pour le magnifique poster que vous retrouvez en dernière double page. Merci à **Lucas Joly** pour sa première illustration loufoque, mais qu'on adore. À **Maïa** pour la traduction anglaise des articles de ce numéro à retrouver sur notre site internet et notre Patreon). À **Hipstoïd** pour sa contribution artistique en adéquation avec le conte de **Damien Castets** dont vous avez une partie également en ligne. Merci à **Mayli** pour sa revue littéraire également disponible sur la version en ligne. Merci à **Bastien** qui nous parle de son jeu fétiche, **Céleste**, ainsi qu'à **Philomène** pour l'illustration de quatrième de couverture. Enfin, merci à **Noémie Sulpin** pour la création du journal et sa mise en page.

Merci au  à 
et à la  pour leur confiance.

Enfin merci à **MACOMUNIQUE** pour son aide à l'impression.
R.C.S Agen 510430580

**CE JOURNAL S'EST FONDÉ SUR UN RÊVE, AUJOURD'HUI IL EST UNE AVENTURE.
TOI AUSSI, RÉALISE TES RÊVES !**

SOMMAIRE

Couverture par  @anaariane.illu

2 : *Edito et Sommaire*

Cette fois c'est à toi de le faire

3 : *SAPERE AUDE : Refonder notre système judiciaire et pénal.* *par Mayli*

4 : Illustration réalisée par  @Filokunst

5 : Se challenger, toujours se donner des défis au quotidien
par **Maeva Trouilh**  **@MaevaGrant**

Illustration de @jolylucas_ 

6 - 7 : Séquence cinéma par **Heolruz** sur le film *The Owners*

8 : Poster réalisé par l'artiste  @graphizm

9 : Comment réinventer un genre ? La méthode Celeste. Par Bastien Silty.

10 - 11 : Wisdom Terror's : Chapitre 2 - Une attente interminable - *La Partie 1 est a retrouver dans le 7 ème numéro* - par *Damien Castets*

Illustration de @hipstoid

12 - 13 : TACK'oi à dire ? : Interview écrite de l'artiste Ethan Fillette par Hugo Verdier  [@genko121](#) 

[illegible]

SAPERE AUDE :

Défi politique à venir : refonder notre système judiciaire et pénal pour qu’il soit efficace. Tout mon propos s’appuie sur l’excellent ouvrage *Décarcérer* de Sylvain Lhuissier publié en juin 2020 aux éditions Rue de l’échiquier.

Par Mayli

Alors qu’un millième de la population française est en prison, la grande majorité des Français n’y pénètre jamais et sait à peine où se situe la prison la plus proche du domicile. Tout le monde sait que les prisons fonctionnent mal, que la justice est défaillante mais il est important de faire un état des lieux précis des manquements de cette peine. Le 30 janvier 2020 encore, un arrêt de la Cour Européenne des Droits de l’Homme dénonçait les conditions dégradantes des établissements pénitentiaires français. En effet, l’hygiène laisse à désirer si l’on compte l’invasion fréquente de rats et de cafards dans les cellules ou la loi qui prévoit seulement trois douches par semaine - et qui n’est même pas respectée... De plus, la prison a un coût de plus de deux cents euros par mois pour les personnes détenues - déjà majoritairement précaires - car d’une part, en prison, les produits de première nécessité et les vêtements ne sont pas - ou peu fournis mais à l’extérieur, il faut continuer à engager certaines dépenses pour conserver son logement par exemple. Même si travailler en prison donne droit à un certain nombre d’avantages, c’est un idéal impossible pour beaucoup tant les listes d’attentes sont longues.

La France est en effet au troisième rang des prisons les plus surpeuplées d’Europe derrière la Roumanie et la Macédoine du Nord : dans certaines maisons d’arrêt comme à Carcassonne ou Perpignan, la surpopulation atteint plus de 200%. La surpopulation carcérale persiste parce que les jugements sont de plus en plus sévères et les peines de plus en plus lourdes. Les élus politiques s’acharnent à vouloir construire plus de prisons alors qu’il faudrait les vider - pour mieux accompagner - en apportant déjà un soutien médiatisé aux juges qui choisissent de limiter le recours à cette peine. Le jugement populaire majoritairement en faveur d’une justice punitive - on le voit avec une proportion conséquente de la population souhaitant rétablir la peine de mort - ne permet pas aux juges de changer d’habitudes de peur d’un tollé général si un criminel qui effectue une peine alternative récidive. Pourtant, les criminels ne représentent que 1,5 % des personnes condamnées à une peine d’emprisonnement ferme - et 11 % de la population incarcérée à un instant T puisque leur peine est plus longue. On ne peut pas construire notre politique pénale et carcérale sur ces faits divers minoritaires. En réalité, les infractions majoritairement sanctionnées par des peines de prison sont les vols et recels, les délits routiers les coups et violences volontaires ou encore les infractions liées aux stupéfiants. Or, pour ces fautes particulièrement, la prison n’est pas dissuasive - la probabilité de penser à la peine encourue lors d’une conduite en état d’ivresse, d’un vol guidé par la faim ou d’une violence dans un moment de colère non maîtrisé est faible - et favorise même davantage la récidive que la réinsertion.

En effet, si elle ne garantit pas de formation professionnelle qui donnerait envie de gagner sa vie légalement, si elle n’apporte pas de soutien psychologique pour les personnes violentes ou de soutien médical pour les personnes dépendantes, la récidive est logique. Rappelons aussi que plus de 35 % des personnes détenues sont atteintes de troubles mentaux, mais sans le suivi d’un psychiatre et dans un environnement baigné de violences physiques et morales quotidiennes, la guérison est difficile. Près d’une personne détenue sur cinq est également dépendante à l’alcool et subit donc un sevrage forcé et sans accompagnement médical. Le taux de suicide est bien sept fois supérieur en prison qu’à l’extérieur. Qu’on soit en prison parce qu’on a été violent, parce qu’on ne sait pas quoi faire d’autre que dealer ou parce qu’on a regardé des vidéos pédo-pornographiques, la prison ne fournit aucun accompagnement individualisé - comme ce devrait être le cas pour limiter la récidive - mais elle apporte en revanche de mauvaises rencontres et des apprentissages néfastes.

Le philosophe Michel Foucault théorise ainsi la carrière délinquante : l’expérience de la prison a tendance à confirmer l’impression du délinquant d’y être à sa place et lui permet de s’ancrer solidement dans un parcours de délinquance. Alors que l’objectif de la peine devrait logiquement être l’apprentissage de la responsabilité, de l’autonomie et des devoirs envers autrui, la prison, au contraire, infantilise les détenus qui deviennent entièrement passifs et se transforme en espace de régression et de dépendance. Les détenus ont bien plus de difficultés à « reprendre leur vie en main » quand ils ont perdu leur logement, quand leur état de santé physique et mental est dégradé, quand leurs papiers ne sont pas en règle - quasi impossibilité de renouveler sa carte d’identité en prison - et quand ils n’ont aucune perspective professionnelle. De plus, il faut bien retenir que la prison est un pôle d’exclusion et de ségrégation : la fraude est évidemment présente dans tous les milieux sociaux mais une classe particulière - la classe populaire, pauvre, racisée et sans diplôme - est destinée à y aller plus que les autres.

Par ailleurs, la fonction la plus consensuelle de la prison est la protection : les « méchants » sont enfermés pour qu’ils ne nuisent plus à la société. Mais avec 59 % de récidive dans les cinq ans qui suivent la peine (sans compter ceux qui recommencent mais qui ne sont pas pris), on ne peut pas dire que c’est un moyen efficace de lutte contre la délinquance. 100 000 personnes entrent en prison chaque année, et sachant que le même nombre en sort, il faudrait limiter au maximum le nombre de personnes qui va récidiver en accompagnant vraiment les prisonniers et en réservant cette peine à ceux pour qui elle est utile. En effet, l’incarcération n’a de sens que si le risque de récidive est moins élevé après la détention qu’avant, toute personne détenue ayant vocation à en sortir... Et ce qui est incroyable c’est que le Ministère de la Justice ne dispose d’aucune statistique sur le parcours d’insertion des personnes après la peine, comme si l’efficacité de la peine n’était pas importante. Déjà, le manque d’exercice physique constitue un frein direct à l’insertion professionnelle puisque la plupart des métiers proposés à la sortie demandent une bonne condition physique. Pour l’auteur, la prison devrait avant tout servir à empêcher une personne de nuire temporairement, notamment dans le cas des violences conjugales, et devrait être accompagnée par le suivi d’un psychologue, une formation professionnelle et/ou un suivi de projet. La désistance, processus par lequel une personne quitte la délinquance et cesse de récidiver, est bien le but qui devrait être au cœur de la justice pénale. Pourtant, aujourd’hui est appliqué plutôt le principe de gradation pénale sans prendre en compte comment la personne a récidivé : si la faute est moins grave, c’est peut-être encourageant puisque la trajectoire de sortie de la délinquance est assez longue et difficile. Comme nous l’avons vu, la prison est la peine qui encourage le plus la récidive mais d’autres modèles de sanctions existent et fonctionnent mieux. Par exemple, le programme Respecto, créé en Espagne en 2001 est un contrat de réciprocité fondé sur du volontariat aussi bien pour les détenus que pour les surveillants : les détenus ont la clé de leur cellule une grande partie de la journée et en échange, ils s’engagent à entretenir un rapport pacifié avec les codétenus et le personnel de la prison, et restent actifs en participant à des formations, en sachant que tout manquement aux obligations peut entraîner un retour au régime de détention classique. Ce module concerne plus d’une vingtaine d’établissements pénitentiaires en France et présente des résultats très encourageants. Aussi, le travail d’intérêt général - qui ne représente que 6% des peines - coûte peu d’argent à la communauté tout en intégrant une vraie sanction puisque la personne condamnée travaille gratuitement. Elle intègre une mission dans une collectivité, accomplit un travail utile pour la société, retrouve un rythme de vie plus sain, et « répare » par ses actions la faute commise. Bien d’autres projets peuvent être créés pour construire une justice civile qui sera bien plus efficace que la justice pénale d’aujourd’hui. Le challenge que représente une redéfinition complète de la prison - dans ses moyens, ses objectifs, son fonctionnement - est de grande ampleur tant cet organe représente la Justice. Néanmoins, c’est la seule façon de combattre la délinquance et d’aider les personnes en difficultés à trouver une voie qui leur plaît vraiment. Pour finir, une question centrale parmi tant d’autres : la prison est là pour punir, pour protéger, pour réinsérer ou encore pour éduquer ?

Motive
toi!
challenge
toi!



Se challenger, toujours se donner des défis au quotidien.

DANS UN MONDE OÙ TOUT ACCÉLÈRE ET ÉVOLUE RAPIDEMENT, VOUS ÊTES LÀ. VOUS AVEC VOS QUALITÉS, VOS DÉFAUTS, VOS ASPIRATIONS ET CHACUN VOTRE PERCEPTION DU MONDE. MAIS ÊTES-VOUS À 100 % DANS CE QUE VOUS FAITES OU LAISSEZ-VOUS LE TEMPS DÉFILER EN FAISANT LE STRICT MINIMUM POUR VIVRE ? LA CLÉ POUR NE PLUS ÊTRE PASSIF FACE À LA VIE : LE DÉFI. VOUS DEVEZ POUVOIR VISER TOUJOURS PLUS HAUT. SOYEZ SATISFAIT DE CE QUE VOUS AVEZ ENTREPRIS AUJOURD’HUI, MAIS PENSEZ À CE QUE VOUS ENTREPRENDREZ DEMAIN. SORTEZ DE VOTRE ZONE DE CONFORT, OSEZ. LA SEULE PERSONNE QUI A RÉELLEMENT LE DROIT DE VOUS JUGER, C’EST VOUS-MÊME. IL N’Y A QUE VOUS QUI SAUREZ CE QUI EST BON POUR VOUS, POUR VOTRE ÉVOLUTION. FAITES LE POINT, DÉDUISEZ CE QUE VOUS VOULEZ DE TOUT CELA ET CE QUE VOUS NE VOULEZ PLUS/PAS ET LANCEZ-VOUS.

5 petits challenges de tous les jours :

Faire ce que vous repoussez toujours au lendemain. Sans se mentir, c’est ce qui vous handicape le plus dans la vie de tous les jours. L’administratif, le ménage... plein de petites choses qui vous poussent à dire “oh non je le ferai demain” et ... vous ne le faites jamais ou alors quand la deadline est là. Ce que vous pouvez faire : plus ludique qu’une to-do list classique, notez tout ce que vous avez à faire sur des petits bouts de papier, mettez-les dans une coupelle ou un bol.

Prenez tour à tour chaque papier et faites la tâche indiquée. ATTENTION, interdit de remettre le papier dans le bol pour en tirer un autre. Ça serait trop facile.

Ne pas manger fast-food ou ne pas boire d’alcool pendant un mois. Ça peut paraître long, mais cela va vous montrer que oui, vous êtes capable de vous tenir à une chose en particulier. Le mois dernier, le Sober October (mois d’octobre Sobre) s’est imposé, un peu comme le mois sans tabac. Pourquoi ne pas faire un mois sans fast-food ? Un mois sans chocolat ? Ces petits défis en plus de vous faire repousser certaines limites vous aideront à prendre confiance en vous et en votre pouvoir de vous contrôler.

Lire deux livres par mois. Au lieu de passer vos soirées sur Netflix ou TikTok (et on sait très bien qu’une fois sur l’appli vous y restez jusqu’à beaucoup trop tard dans la nuit), prenez un bon livre. Emprunté à la bibliothèque, ou alors acheté dans votre librairie préférée, peu importe. Continuez à cultiver ses connaissances est vraiment important, même s’il s’agit uniquement d’un roman parlant d’amour, cela reste de la culture et vous ouvre à un autre monde : celui de l’imaginaire. S’obliger à lire deux livres par mois est un bon défi. Si vous ne vous sentez pas capable d’en lire autant, alors un seul peut suffire. Ce sera selon votre motivation et vos envies, mais essayez toujours de vous dépasser.

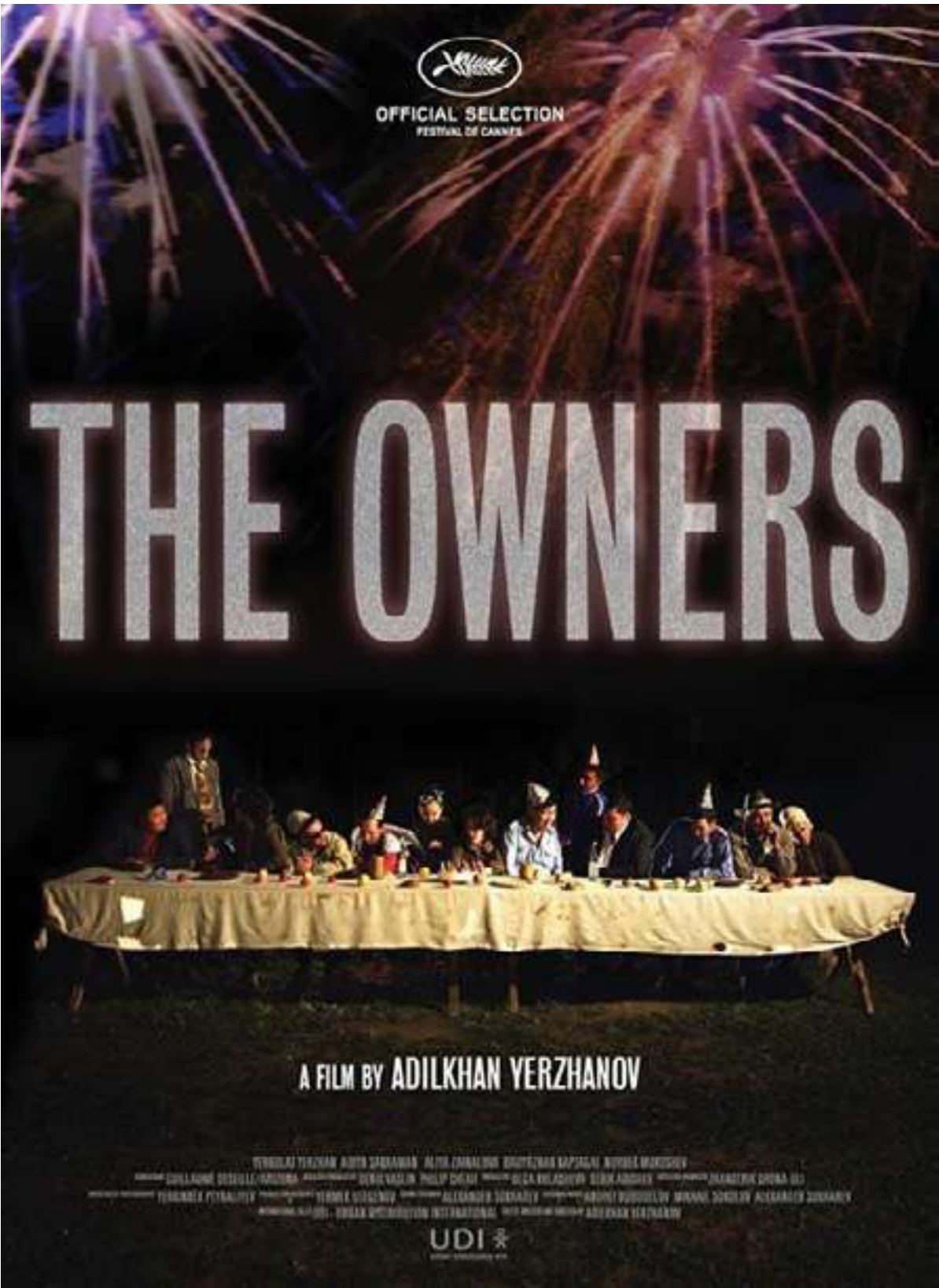
Tourner les choses le plus positivement possible. En effet, vous êtes constamment en train de vous excuser, ou de faire des reproches aux personnes qui vous entourent. Il faut alors arriver à toujours tourner ces phrases de manière positive. Par exemple, au lieu de dire : “ Je suis désolé.e d’être arrivé.e en retard ” dites plutôt « merci de m’avoir attendu ». Au lieu de vous dire “ oh non j’ai encore tout ça à faire ” dites-vous “ j’ai déjà fait plus de 50 % de ce que j’avais à faire ”. Apporter un peu plus de positif sans tomber dans l’exagération, procurera chaque jour beaucoup à votre entourage, mais à vous aussi.



Faire le tri. Que ce soit dans vos vêtements, dans les souvenirs que vous entassez depuis des années sans oser les jeter... Il est temps de laisser derrière vous certaines choses qui ne servent plus. À la Marie Kondo, vous remerciez chaque objet avant de le donner ou de le jeter et faites le vide dans vos placards, mais aussi dans votre esprit.

En bref, chaque petit challenge que vous vous imposez vous rapproche de votre nouveau vous plus productif et bien dans sa tête. Alors, ça vous dit qu’on fasse un mois sans Fast Food ensemble ?

Par Maeva Trouilh



Tout d’abord, c’est une critique du clientélisme qui sévit dans les provinces kazakhs. À la chute de l’URSS le pays s’est retrouvé à gérer, sans les institutions soviétiques, un immense territoire. Face au manque de moyens dans les services publics et notamment judiciaires, de véritables “ gangs ” ou “ mafias locales ” ce sont mises en place et dominant de petits territoires et des domaines particuliers. Là où la fratrie, John (Aidyn Sakhaman), Yerbol (Yerbolat Yerzhan) et Aliya (Aidyn Sakhaman) se retrouve à espérer, elle se confronte à un environnement hostile, où finalement les enjeux personnels sont très importants dans une misère qui touche toute la population. C’est une véritable peinture sociale que nous propose Adil Khan Yerzhanov, avec des personnages excentriques qui font basculer ce film dans une douce folie. Cette folie au sens littéral se mélange dès lors avec des péripéties tragiques, et même lorsque de nouvelles opportunités se forment, le système kazakh par son échec inhérent les brise. Les scènes de rencontre avec l’autorité judiciaire dans des couloirs délabrés sont parlantes. Finalement ce mélange tragique, cette excentricité mêlée à une prise d’image magnifique, nous permet de savourer un très beau film. Ce n’est pas un hasard, ce réalisateur est déjà connu pour la qualité de son travail et des scènes qu’il propose.

Ce n’est peut-être pas un mot au sens aussi positif que l’on puisse imaginer. C’est un mot qui est finalement propre au domaine professionnel, qui fait partie intégrante de tout un corpus lexical propre au langage presque financier. C’est aussi un anglicisme, peut-être plus ancien et mieux intégré que d’autres mots de nos jours. Néanmoins, je ne vais pas retourner à la définition originelle qui est plus offensive, plus accusatrice, même si on va le voir, nous allons en retrouver des brides. Et puis comme c’est un mot ancien, il a évolué et pris des sens et des connotations différents qui ont évolué.

Je vais donc prendre le sens de la saisie d’une opportunité, de l’ambition, un sens assez louable. Et je vais vous proposer un film qui s’intéresse aussi à ces envies de réussir. Parce qu’après tout le challenge, c’est espérer parvenir à un but.

Pour ce film, nous nous rendrons au Kazakhstan : un pays qui est peu connu géographiquement et historiquement, et donc encore moins du point de vue cinématographique. Pourtant Adil Khan Yerzhanov, le réalisateur de ce film, commence à être quelque peu reconnu avec deux de ses films présentés à Cannes en 2014 puis en 2018. Nous nous intéresserons au premier, “The Owners” (2014) au travers du prisme de l’opportunité, du challenge.

Deux frères et leur sœur ont perdu leur mère et sont contraints de quitter leur logement en ville pour rejoindre une demeure que possédait celle-ci dans un village du Kazakhstan. Le logement est rudimentaire, mais les trois protagonistes espèrent pouvoir faire leur vie ici. C’est sans compter sur l’agissement d’un homme véreux qui tente de récupérer cette maison pour son profit. C’est un bref résumé puisque le film dure à peine une heure trente et il convient de sortir un peu du scénario pour être agréablement surpris par ce film.

J’ajouterais que les couleurs ont presque une valeur symbolique : tantôt jaunes, tantôt rouges, elles sont si bien mises en avant qu’elles apportent une lecture encore plus grande de ce que l’on voit à l’image. Pour finir sur ce film et Adil Khan Yerzhanov, j’ajouterai qu’il faut voir ses autres films, qui ont maintenant l’avantage d’être proposés sur le marché anglophone et dans les festivals occidentaux, en plus des festivals asiatiques. Comme, “ La tendre indifférence du monde ” (2018) et “A Dark, Dark Man” (2020).

Pour ce numéro et en relation avec la notion de challenge, je trouve que le domaine du court-métrage se propose plus facilement. Il possède une activité cinématographique importante avec beaucoup d’œuvres expérimentales, c’est en tout cas l’impression que l’on a lorsque que l’on regarde et entend “Moonchild” (2018) de Julia Artamonov ou encore avec ce ballon de baudruche qui traverse Paris dans les années 1950 et semble se lier d’amitié avec un petit garçon : “Le ballon rouge” (1956) d’Albert Lamorisse.

The Owner
Par HEOLRUZ



le challenge est source de motivation



Bien que j'ai déjà parlé de Celeste, ce jeu mérite d'être étudié plus en détail. Je vais aujourd'hui pour la première fois me concentrer dans l'étude du gameplay, quoique...

Celeste est un platformer du studio Matt Makes Games, récemment renommé ExtremelyOKGames, les leads developers sont Maddy Thorson et Noël Berry. Ensemble, ils avaient travaillé sur Towerfall, un platforme fighter où les combats se font exclusivement à l'arc. Ce sont donc deux habitués du déplacement en 2D qui ont permis la création de ces jeux. Pour se tailler une place de référence dans un genre, il faut regarder les anciennes références, celles qui dominaient avant janvier 2018. Il y en a deux : Super Meat Boy (2010) de Edmund McMillen et Tommy Refenes (Team Meat), Super Mario Bros (à partir de Mario Bros 1983 et les multiples opus suivants) de Shigeru Miyamoto (Nintendo).

Le platformer de l'entreprise nipponne a traversé les âges et son personnage principal est accepté comme visage du jeu vidéo. Sa plateforme est souvent considérée comme tout public/familial. McMillen du fond de son sous-sol californien prend le contre-pied, il cible un public plus adulte qu'il surprend avec une difficulté crescendo. Le Dark World, dont les niveaux débloquables après la fin du jeu, est une plaie sans nom. Pour autant, les deux excellent dans ce qu'ils font, à tel point que lorsqu'on évoque "la référence SMB" il est aisé de confondre Super Meat Boy avec Super Mario Bros. McMillen n'a pas hésité à rendre hommage à la licence japonaise, que ce soit sur le titre du jeu ou la couleur dominante du personnage. Les deux héros traversent alors plusieurs mondes qui ne ressemblent à aucun autre, chacun se terminant par un challenge unique. En ce qui concerne l'histoire, on ne peut faire plus simple. Mario, un homme, et Meat Boy, un garçon, vont à la rescousse d'une femme, respectivement Peach et Bandage Girl, qui se partagent aussi la caractéristique fâcheuse de se faire capturer une nouvelle fois lorsqu'on pense le but atteint. Dans le jeu vidéo une règle est désormais d'or : Your princess is in another castle.

Celeste, qui n'avait aucune volonté de devenir une référence, doit se placer sur la difficulté de son jeu. Celle-ci reprend l'idée de McMillen et se veut crescendo. À l'image de Super Meat Boy, le jeu demande une rigueur et une précision dans les actions du joueur, mais en supprimant toute frustration. En cela, il se détache du second platformer de McMillen : The End Is Nigh, sorti six mois avant Celeste. Pour cela, ils ont été particulièrement permissifs. De plus, le jeu passe son temps à développer un discours bienveillant à l'image de « Sois fier de ton compteur de mort, cela signifie que tu apprends » ou « respire, tout va bien se passer. »

Parlons alors du gameplay. Sur Celeste, il y a trois boutons et un joystick. Un bouton pour sauter, un pour effectuer un dash (une fois par saut) et un pour s'agripper au mur. C'est donc en alternant ces trois techniques que vous pourrez gravir cette montagne. On se détourne alors de beaucoup de jeux du genre puisqu'il faut aller vers le haut plutôt que vers la droite. Ce changement s'explique par l'histoire, puisqu'on gravit une montagne, il faut s'élever et non s'élancer horizontalement. Si la protagoniste, Madeline, doit à l'image de ses homologues masculins, passer outre différents mondes, ces derniers se différencient grâce à des mécaniques uniques expliqués par l'histoire. Le meilleur exemple se trouve dans le chapitre 6 où suite à une crise de panique, un ami vous conseille d'imaginer une plume flottant dans les airs grâce à votre souffle. Cette plume devient alors un gameplay unique jouable dès le chapitre suivant, elle est la spécificité de ce chapitre. Même s'il est possible de se passer de l'histoire, il est préférable de ne pas le faire, ne serait-ce que pour profiter d'un jeu de plateformes qui en ait une innovante.

Comment réinventer un genre ? La méthode Celeste

Par Bastien Silty

Pour reprendre les comparaisons, SMB consiste à reprendre l'être aimé, The End Is Nigh vous demande de reconstituer un ami. Ces histoires sont si peu développées, qu'elles ne deviennent qu'un prétexte pour commencer l'enchaînement des sauts. Celeste fait l'inverse et utilise les sauts comme une nécessité pour avancer dans l'histoire. La backstory de Madeline se doit alors d'être bien plus poussée que celle de Mario ou Meat Boy. Le jeu va alors parler de problèmes sociétaux actuels : l'augmentation alarmante et incomprise du nombre de jeunes dépressifs, un monde du travail peu compréhensible, les demandes de liberté et d'émancipation de la jeunesse ainsi que des thématiques millénaires, à l'image du deuil et de la difficulté à tourner la page. Tout cela est fait intelligemment, les mécaniques de game design d'installer confortablement un boss à la fin de chaque monde est reprise. Ces boss ne sont pas là seulement pour respecter la norme du platformer, leur présence est expliquée par l'histoire.

Pour illustrer cela, reprenons l'histoire du jeu. Dans le chapitre introductif, il n'y a pas de boss, car ce chapitre veut simplement te mettre en confiance, introduire quelques personnages, planter un décor intrigant et consolider tes bases et ta compréhension du système de jeu. Lors du second chapitre, Madeline matérialise sa jumelle représentant l'ensemble des choses qu'elle n'apprécie pas chez elle. Lors du chapitre 3, notre héroïne se doit de traverser l'hôtel de la montagne alors en piteux état, si délabré qu'il s'y cache une masse informe d'idées noires et un monstre générateur de remords, si violents qu'il est impossible de passer outre. Pour le reste, il n'appartient qu'à vous de le découvrir. Mais je ne doute pas que vous ayez déjà compris qu'à chaque chapitre se trouve une morale, utile à l'histoire et à sa progression.

On en arrive alors au point majeur de la réinvention de ce genre si particulier. Bien que Celeste soit exigeant, il souhaite former dès le début une certaine forme de tendresse entre le joueur et Madeline. En introduisant d'autres personnages, Maddy Thorson souhaite dépeindre un éventail varié d'émotions humaines. Une fois que les joueur.euses sont entré.es en résonance avec les personnages, chaque leçon que ces derniers tirent de l'avancée d'un chapitre, sont des leçons que le joueur va assimiler. À l'inverse, il y a peu de chance que vous entriez en résonance avec un jeune cube de viande, dont le seul objectif est de sauver sa copine faite de pansements, capturée par un docteur fœtus. Le jeu se souhaite proche de la réalité, une métaphore de la vie peut se tracer, si on voit celle-ci comme une montée difficile semée d'embûches, entrecoupée de moments intenses avec des inconnus qui deviendront des amis. Celeste parle aussi du don d'énergie à des personnes qui nous tirent vers le bas, lorsque la seule chose que nous méritons est de s'élever vers un avenir radieux. L'aspect négatif de la création de ce lien est simple, si vous commencez à essayer de gravir la montagne avec Madeline, et que vous ne revenez jamais sur le jeu, vous serez la seule raison de son incapacité à sortir de sa dépression.

En bref, en plaçant un gameplay parfait en son centre, mais en ajoutant une histoire forte et complexe, celui-ci élève le genre du platformer en associant de nouvelles attentes à celui-ci. Un bon platformer ne peut plus aujourd'hui se contenter d'un bon gameplay il doit se doubler d'une explication logique à la présence de celui-ci.

J'aimerais finir par vous conseiller fortement de jouer à Celeste, vous en sortirez heureux se et fier.ère, je vous le garantis.

Wisdom Terror's Chapitre 2 - Une attente interminable

Par Damien Castets

Deux jours après avoir raconté le début de l'histoire sur son grand-père, Romubi se fit de nouveau interpellé par les enfants. Ils s'assirent donc tous ensemble afin de partager un autre bout de l'histoire d'Abracadabouri.

— Bien les enfants, avant de conter la suite de l'histoire, pourriez-vous me rappeler ce qu'il s'est passé la dernière fois ?
Un des enfants leva la main.

— Getari a rigolé parce qu'un loup du village Sepra s'est fait transformer en poulpe par le sol pleureur.

— Intéressant que tu aies retenu ce passage, répondit Romubi, le sourire aux lèvres. Quoi d'autre ?

— Abouri et Tekari sont enfermés jusqu'à leur départ car ils ont fait trop de bêtises.

— C'est exact ! Et pour finir, qu'elle était la chose principale à retenir ?
Medomi pris la parole, un peu plus confiant que la dernière fois.

— Il faut toujours réfléchir avant de réaliser une action.

— Voilà qui est parfait. Vous avez tout retenu. Bravo les enfants. Maintenant, dit-il tout en sortant sa baguette, retrouvons nos amis afin de suivre leur aventure.

Les Wisdom Terror's venaient de passer plus d'un jour enfermés. Ils s'ennuyaient à mourir dans leur cabane. Mais malheureusement, ils ne pouvaient pas sortir car Getari les surveillaient de très près. Pourtant ce n'était pas faute d'avoir établi des plans. Mais à chaque fois qu'ils mettaient ne serait-ce qu'un bout de leur patte dehors, une sirène retentissait et Mépho apparaissait, le regard sévère.

La seule chose qui leur permettait de tenir était l'écart de temps, entre le moment présent et le départ, qui se réduisait. Quoi qu'un peu trop long à leurs goûts mais suffisant pour ne pas sombrer dans un désespoir certain.

— Abouri ? appela Tekari

— Hum, qu'est-ce qu'il y a ?

— Tu penses que l'on va rencontrer quoi en dehors du village ?

— Je ne sais pas... J'espère de nouveaux sorts ou de nouveaux objets.

— De nouveaux sorts, à quoi ça nous servirait ? demanda-t-il en rigolant. On ne sait même pas lancer les plus faciles.

— Justement, c'est bien ce qui m'inquiète. Comment va-t-on faire si on se fait attaquer ? On ne sait pas du tout se défendre. Tout ce qu'on sait faire, c'est des bêtises.

— Tu sais, il y a plusieurs façons de se battre. Lève-toi je vais te montrer. Abouri fit une moue perplexe mais devant la détermination de son meilleur ami, il décida de se lever à son tour et s'approcha. Tekari lui fit signe de prendre sa baguette avec lui. Une fois que tous les deux étaient en place, mon grand-père demanda.

— Et du coup ?
Il ressentit une douleur au genou qui le fit tressaillir.

— Les baguettes servent à faire des sorts c'est vrai. Mais pour en avoir cassé plusieurs, j'ai fini par comprendre leurs spécificités et il se trouve qu'elles sont plus résistantes qu'elles n'y paraissent.

Tekari tendit sa main et Abouri l'a pris afin de se relever.

— Désolé pour le coup mon frère mais c'était pour te montrer. Ils se séparèrent légèrement.

— Au fait Tekari...
Il lança sa baguette qui atteignit son ami à l'épaule. Celui-ci posa sa main sur celle-ci.

— Tu as raison, elles sont très résistantes. Tu ne pensais quand même pas que tu allais t'en sortir sans un petit bobo.

— Non bien sûr que non. Mais je ne pensais pas que ça irait si vite. Abouri se retourna, et son ami en profita pour lui sauter dessus avec un large sourire.

— Petit round mon frère ?

— Avec plaisir, répondit Abouri tout en s'extirpant de l'emprise de son adversaire.

— Pourquoi ils se bagarrent ? demanda Medomi.

— J'avais dit pas d'interruption ! Mais puisque tu poses la question, je pense qu'ils tournaient un peu en rond dans leur cabane et il fallait donc qu'ils se défoulent un peu. Mais ce n'était pas une méchante bagarre. Regarde, ils ont déjà fini. Et ça a l'air d'aller beaucoup mieux.

Les deux mages/loups s'allongèrent à terre, essoufflés.

— Beau duel, lança Abouri, entre deux respirations.

— Oui, nous allons peut-être nous en sortir finalement.

— Je l'espère de tout cœur. Et ils s'endormirent là-dessus, rêvant de toutes les aventures possibles et imaginables.

Le lendemain, six heures trente annoncé par les rayons du soleil, quelqu'un frappa à la porte de la cabane. Comme personne ne répondait, celui-ci se permit d'entrer. C'était le père d'Abouri, apportant une tonne de nourriture aux deux voyageurs, encore en train de ronfler sur le sol.

L'adulte, visiblement non surpris par la paresse des jeunes, fit retentir un klaxon qui les réveilla en sursaut. Si bien que Tekari se prit la table au-dessus de sa tête.

— C’est l’heure de votre départ les jeunes. Vous êtes prêts ?

— Comme jamais, n’est-ce pas Tekari ?

— Je crois que j’ai perdu au moins dix neurones là.

— Ce n’est pas comme si tu en avais déjà eu...

— Non mais, je ne te permets pas.

— Ça tombe bien je me permets pour nous deux, pratique non ?

— Peut-être... en attendant moi j’ai faim !
Il se jeta sur la nourriture, se laissant que très peu de temps pour respirer entre chaque bouchée. Là-dessus, Mépho entra dans la pièce.

— Je vois que le repas est déjà prêt... C’est très bien. Les jeunes préparez-vous, l’heure du départ ne va pas tarder.

— A vos ordres ! s’écria Abouri tout en faisant un signe militaire, suivit de prêt par Tekari, une cuisse de poulet dans les pattes.

Quelques heures plus tard, les Wisdom Terror’s étaient à l’entrée du village, un sac de laine pour chacun.
Tout le village était présent, attendant avec impatience le discours du doyen et — même s’ils ne voudraient jamais l’avouer — le départ des deux jeunes.

— Nous voilà arrivés au jour J. Abouri, Tekari, tout d’abord, tout le village vous souhaite un joyeux anniversaire.

Un brouhaha général retentit au sein du village.

— Vous connaissez les règles je présume, mais dans le doute je vais vous les rappeler. Vous n’avez pas le droit de parler du village, ni de donner la localisation du village. Vous n’avez pas le droit de sympathiser avec les habitants du village Sepra, peu importe la raison. Vous n’aurez le droit de revenir au village qu’à partir de vos trente ans. D’ici là, nous vous souhaitons bon courage et que notre saule pleureur vous protège de tout danger.

— Nous reviendrons sain et sauf pour vous raconter nos plus belles aventures. déclara Abouri

— Nous y comptons. Maintenant que tout est clair, vous êtes libre de mener à bien votre soif de découverte.

Après avoir embrassé leurs proches et effectué les dernières vérifications de ce qu’ils avaient, les deux jeunes se regardèrent le sourire aux lèvres et se tournèrent vers l’horizon en quête d’un endroit à explorer. Mais à peine le premier pas fait que Mépho les interrompit.

— Ah au fait...

— Oh ! Je me doutais qu’il y aurait encore quelque chose, déclara Tekari en abaissant les épaules.
Mépho fit mine de ne pas retenir la remarque du mage-loup.

— Je vous conseille de vous rendre au nord, au village Téra. Là-bas, cherchez Aoro, c’est un vieil ami qui saura vous aiguiller comme il se doit.

— C’est compris, merci Mépho.

— Ça y est, ils sont en route vers leur destin, annonça Romubi.
Ce sera tout pour aujourd’hui, j’ai encore beaucoup de choses à faire. Nous nous retrouverons demain si vous le désirez pour la suite.

— Oui ! hurlèrent de joie tous les enfants.



TACK'oi à dire :

Réaliser la musique de jeu vidéo, un défi artistique ? On a demandé à Ethan

Le thème du mois m'a amené à réfléchir à une branche de la musique que je connais assez peu : l'original soundtrack. Selon moi il est nécessaire de parler de challenge, qu'il s'agisse du cinéma ou du jeux vidéo, d'une bande originale composée à l'occasion (on pense souvent à Mica Levi, Johnny Greenwood, Ennio Morricone, Hanz Zimmer ou bien Nobuo Uematsu qui a composé l'ost d'une partie de la franchise Final Fantasy) ou d'une compilation de morceaux existants (j'en profite pour rappeler mon admiration évidemment subjective pour l'ost des jeux Tony Hawk et la franchise Skate). L'enjeu est de plonger dans une atmosphère, amener à ressentir les émotions. Les enjeux d'abord mais aussi il y a une "couleur" à donner pour rappeler le lieu ou le temps (années seventies ou époque futuriste) cela influencera le choix des sons et des rythmes. Ici on se concentrera sur les jeux vidéos, qui ajoutent au cinéma la problématique des bruitages (le soundesign), chaque choix possible du joueur est à envisager et le musicien ou la musicienne doit s'adapter. Tout cela aussi dans un monde de progrès technologique variable mais constant sur le gameplay, le son et la manière de travailler.

Dans l'optique aussi de présenter des nouveaux artistes, j'ai choisi d'interroger Ethan Fillette, musicien et étudiant en licence de cinéma à Bordeaux, âgé de 20 ans et qui a récemment relevé un défi créatif et personnel - composer la musique d'un jeu indépendant.

Salut Ethan ! Explique nous d'abord qui tu es et quelles ont été tes réalisations passés.

Je fais de la musique depuis environ 10 ans. J'ai commencé par du piano, puis de la guitare et aujourd'hui je travaille avec un orchestre sur mon ordinateur. Au lycée, j'ai commencé à m'intéresser au cinéma. Résultat, j'ai réalisé quelques court-métrages, composé les musiques seul ou avec des amis. Puis en arrivant à la fac, je savais ce que je voulais faire : Compositeur de musiques de films. La licence ciné m'a permis d'avoir pas mal de temps libre à côté pour m'entraîner à composer des musiques de films. D'un point de vue extérieur, on peut penser que c'est un métier très particulier, alors qu'en fait c'est un des métiers les plus vastes dans le monde de l'audiovisuel. Entre ceux qui composent pour la tv, le cinéma, les jeux-vidéos... Puis les différents styles (fiction, documentaire, animation...). Une fois qu'on a trouvé sa voie, il faut trouver sa place dans ce milieu.

Ce qui m'a intéressé aujourd'hui c'est ton dernier EP qui correspond à l'ost d'un petit jeu vidéo, j'ai cherché à en savoir plus et d'abord d'où vient l'idée ?

Pendant ma L1 et L2 avant covid19, je ne faisais que des musiques pour des court-métrages amateurs de fiction. Pendant le confinement, je n'avais aucun projet de court-métrage à composer. Donc j'ai saisi l'occasion de découvrir la musique de jeux-vidéos. Un compositeur que j'avais rencontré m'a parlé d'un logiciel qui permet d'implanter des sons et des musiques dans les jeux : Wwise. Je ne savais pas vraiment à quoi m'attendre, mais j'étais très curieux de découvrir comment tout cela fonctionnait.

Tu as donc installé ce logiciel, j'imagine ? Quelles ont été tes premières impressions ?

J'ai installé Wwise et pendant 1 mois (mi-mars à mi-avril 2020) j'ai appris à l'utiliser. Grâce à leur site, on a le droit à 4 formations gratuites sur le logiciel. J'ai donc appris à implanter des sons et des musiques dans un jeu. C'était passionnant ! Je ne faisais pas que ça, donc j'y passais entre 2h et 3h par jour. Mais on découvre tout un univers qui mélange programmation, manipulation du son, retranscription du réel dans un univers 3D... Puis musique interactive. Bien que la partie Sound Design soit très enrichissante, j'ai préféré la partie musique interactive. J'avais l'impression de me retrouver dans un logiciel de musique comme Logic ou Cubase, mais avec des fonctionnalités en plus.

Attends, mais le jeu vidéo en question dans tout ça, il arrive quand ?

Une fois la partie "découverte du logiciel et de ses fonctionnalités", je suis passé à la réalisation complète des musiques et du sound design d'un jeu.

Les créateurs de Wwise ont fait un partenariat avec des créateurs de jeux, pour offrir aux utilisateurs du logiciel l'opportunité de s'entraîner sur un véritable jeu, de A à Z. Ils l'ont appelé Wwise Adventure Game. C'est un jeu très basique en 3D avec une petite histoire assez simple se déroulant dans un monde magique. Tu incarnes une héroïne aidée par un sorcier, qui doit préserver un village de forces maléfiques.

J'imagine que t'es lâché comme ça devant un jeu, certes petit, mais quand même, on ne sait pas par où commencer, non ?

Au début le plus difficile c'était de répertorier tous les sons et toutes les musiques que j'allais devoir créer puis implanter dans le jeu. Il n'y avait pas de "cahier des charges" donc je n'avais aucune idée de ce qu'il fallait faire. Tu lances le jeu et il n'y a aucun son.

Heureusement, les créateurs ont une version complète du jeu, avec leur propre sound design et des musiques, ainsi qu'une sauvegarde Wwise de leur travail, comprenant tous les fichiers et chemins concernant leur version du jeu.

Donc j'avais deux manières de répertorier les sons. Soit je m'inspirais de leur version et j'utilisais leur sauvegarde pour créer mon répertoire. Soit je recommençais depuis le tout début et avec le logiciel Wwise, je lance le jeu, j'analyse tous les sons et je les répertorie...

J'ai choisi la première solution, car elle est plus proche du « cahier des charges » que l'on pourrait recevoir. Et puis c'est beaucoup moins long et ça permet, quand on débute, d'avoir une idée de ce qu'il faut faire.

Comment tu t’organises pour obtenir tous les sons, les notes, qu’on retrouve dans le rendu final ?

J’ai tout répertorié, puis tous les jours j’enregistrais des sons en intérieur ou en extérieur. La partie sound design était vraiment très intéressante. Il faut trouver un son adéquat avec une manière de l’obtenir souvent improbable. Celui qui m’a probablement le plus fait rire est le bruit du ramassage d’un champignon, que j’ai obtenu par une pression d’air dans le creux de ma main. Une espèce de flatulence humaine, mais qui fonctionne parfaitement avec l’action dans le jeu. Pour la musique, j’ai répertorié les zones dans lesquelles on les trouve. Il y a les zones 3D dans le jeu (village, forêt, grotte...) et les zones dites d’interface (le menu, le générique...). Ensuite, j’ai effectué le travail de composition, comme pour les courts-métrages que j’avais fait auparavant. Je suis parti d’un thème, puis je l’ai manipulé dans tous les sens pour l’affecter à différentes zones. Ça permettait de créer différentes ambiances en fonction des zones tout en gardant une linéarité et une connexion entre elles et l’univers du jeu. Ces musiques doivent être “interactives” et pouvoir être jouées en boucle dans leur zone en question.

Sur l’aspect composition en elle-même, quelles étaient les difficultés ?

Pour que cela ne soit pas redondant, les musiques interactives doivent être aléatoires. Elles possèdent donc différents “layers” d’instruments qui s’enchaînent au hasard. Il ne sert donc à rien de composer des morceaux trop compliqués, l’intégration n’en sera que plus difficile et il est très facile de se perdre. J’ai composé deux morceaux plus complexes. Il s’agit justement des musiques du menu et du générique, qui elles n’ont pas besoin d’être aléatoires. Elles peuvent simplement se répéter une fois terminées. Tous les jeux sont quasiment comme ça. La musique se lance avec le menu, une fois terminée, elle fait un “fade-out” puis recommence

Une fois ce défi terminé tu en as pensé quoi ? Tu as réussi à avoir des retours ?

L’exercice de sound design ou de composer pour jeux vidéo est si différent de la musique de films qu’il donne presque l’impression de faire un travail différent, mais avec lequel on se sent très familier. J’ai essayé de partager mon travail en envoyant directement le jeu (avec mes musiques et sons) à des proches, mais très peu de personnes ont pu le tester. Pour avoir plus de retour, j’ai publié les musiques sur Soundcloud. En tout, j’ai passé 3 mois sur le projet (avril à juin). Les retours sont très positifs par rapport à la musique et au sound design. Enfin, c’est marrant de voir que les gens ne se rendent pas compte que tout ce qu’ils entendent a été créé de A à Z dans ma chambre. “Ah mais t’as fait ça aussi ?”. Bruits de pas, d’armes, sélections d’interface... Un jeu est tellement détaillé en terme de création sonore, qu’il est difficile de prendre conscience du travail que cela représente. Donc au final, on ne cherche pas à être reconnu pour la qualité du son du moulin, ou du cri du personnage, mais plutôt pour la crédibilité de l’immersion dans l’univers du jeu.

Qu’est ce que tu retiens de cette expérience finalement ?

Cette expérience est pour moi un moyen de dire “je sais comment fonctionne la musique de jeux vidéo” et si l’opportunité de le faire professionnellement se présente, je me sens prêt, même si j’ai encore beaucoup à apprendre. Je suis du moins très content du résultat et j’ai hâte de pouvoir refaire cela un jour !

L’OST est disponible ici: <https://soundcloud.com/ethan-fillette/sets/wwiseadventure-game-ethanfillette-version>

Je rappelle aussi qu’Ethan peut-être écouté sur spotify: <https://open.spotify.com/artist/5TnO4z9Czu3Peg06hrqmNz?si=9wh6aIuaQweQLp8HU2euEQ>

Et ses réalisations visuelles sont disponibles là: <https://www.youtube.comchannel/UCJbiVBhkkJqfOax5-AxqAQ>



Je remercie encore Ethan de sa participation et au passage j’invite les artistes qui nous lisent et qui aimeraient parler de leurs projets, à nous contacter par mail : tackjournal@gmail.com

Article réalisé par Hugo Verdier avec la participation d’Ethan Fillette.



