

TACK



SOMMAIRE

Couverture : @kiletdraw

Sommaire et Ours Page 2

Les Aventures des Wisdom Terror's ;
Chapitre 3 - Une nouvelle rencontre ; écrit par Damien Castets
..... Pages 2 et 3

SAPERE AUDE ;
Osons parler de Racisme, article écrit par Mayli Page 4 et 5
Article illustré par l' @arche_de_noee_, *S'autoriser à*

Sound of Noise ;
Chronique cinéma rédigée par Heolruz Page 6

Poster réalisé par @graphizm Page 7

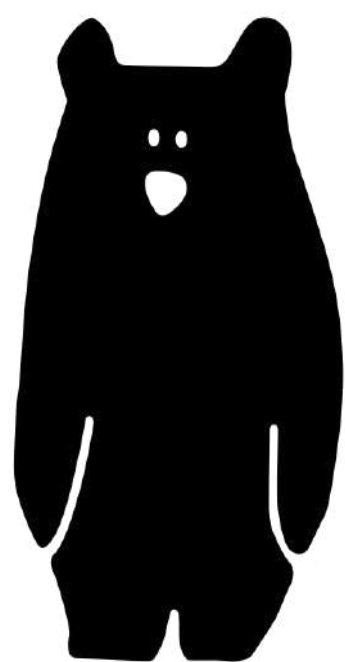
Osez ;
Article rédigé par Bastien Silty Page 8

Poster réalisé par @_blyss0 Page 9

Illustration par @jolylucas_ Page 10

UN GRAND MERCI À :

Kiletdraw pour notre couverture, à Mathilde, Olivia et Pauline pour leur travail de relecture. Merci à Mayli pour son article ainsi qu'à Heolruz pour sa critique cinématographique. Merci à Bastien pour sa chronique jeu-vidéo et à Graphizm pour son illustration. Merci à Damien Castets pour la suite de son histoire dont les chapitres précédents sont à retrouver dans les numéros antérieurs. À Blyss et à L'archedeNoée pour leurs contributions artistiques.



@tack_journal



@TACKJournal



TACK

LES AVENTURES DES WISDOM TERROR'S

CHAPITRE 3 – UNE NOUVELLE RENCONTRE

Romubi ne put raconter son histoire le lendemain. Il y avait beaucoup trop de choses à faire. Mais il se rattrapa un jour plus tard en réunissant tous les enfants dans une petite salle. Le temps ne se prêtait malheureusement pas à la lecture en plein air mais, au moins, les enfants verraient beaucoup mieux la projection qu'en plein soleil comme les dernières fois.

Medomi était assis devant et trépignait d'impatience à l'idée d'avoir la suite de la meilleure histoire qui lui soit donné d'entendre.

— Comme vous le savez, mon grand-père et Tekari ont officiellement quitté le village pour partir à l'aventure. Leur première destination est Téra, un village au nord de leur position. Voyons comment ils vont faire pour y parvenir...

Les Wisdom Terror's apparurent alors, marchant à coup de grandes enjambées.

— 1203, 1204, 1205...
— Tu vas vraiment compter tous tes pas Abouri ?
— 1207, évidemment, 1208...
— Oh tu m'énerves... Ça sert à rien en plus.
— Mais si, 1210, comme ça, 1211, on saura, 1212, combien de pas, 1213, il nous faudra, 1214, pour retourner, 1215, au village.
— Par pitié, arrête-toi ou je t'étripe sur place !
— Ok, ça va, pas la peine de monter sur tes grands chevaux... On en reparlera quand on sera perdu au retour.
— Ça va, on doit rentrer le jour de nos trente ans, je pense que nous avons le temps de retrouver notre chemin d'ici là. En attendant, il faut que l'on aille au nord. Heureusement, j'ai volé cette boussole.

Tekari sortit de son sac une magnifique boussole dorée. Elle brillait de mille feux sous les rayons du soleil. Abouri sauta pour essayer de la piquer à son frère de cœur mais celui-ci ôta son bras. Le jeune mage tomba dans la terre, la tête la première.

— Vas-y, partage un peu.
— Non c'est la mienne.
— Quel radin celui-là, répondit Abouri en tapant le sol de ses pattes.
Tekari fouilla dans son sac et sortit une autre boussole, en argent cette fois-ci.
— Tiens, tu vois que je suis pas un radin.
— Si tu le dis...

Abouri se leva et chercha le nord sur son nouveau jouet. Une fois sûr de la direction, il repartit gaiement, Tekari sur ses talons. Leurs pas finirent par se synchroniser à la perfection. Ils se concentrèrent uniquement sur ce qu'il y avait en face d'eux.

Ainsi, aucun des deux ne vit le mage/loup du village Sepra qui les suivait. Lui aussi avait dix-huit ans. Les lois du village Sepra, bien qu'un peu plus légères, étaient similaires à celles du village Sitka.



En effet, les habitants du village de Sepra pouvaient sortir du village lorsqu'ils le désiraient mais devaient être rentrés au bout d'une certaine heure. Tout cela, afin de ne pas affoler le doyen de leur village !

Fut un temps où les deux villages, Sitka et Sepra, n'en formaient qu'un seul. L'harmonie était telle que plusieurs habitants du monde entier venaient voir leurs coutumes et leurs modes de vie. Cependant, cette harmonie ne dura pas éternellement car les doyens du village, deux êtres aussi puissants que vénérés, commencèrent à se faire la guerre. Au départ, ce n'était que pour des petites broutilles comme des potions qui changeaient de place ou des grimoires qui restaient ouverts. Puis, au fur et à mesure, les raisons des querelles devenaient plus importantes et la magie utilisée montait en puissance. Le village se trouvait de plus en plus en danger et certains désiraient même le quitter avant que ce ne soit la fin de tout ce qu'ils connaissaient.

Les doyens, voyant les dégâts qu'ils causaient, prirent une décision commune. C'était la première fois, depuis un certain temps, qu'ils arrivaient à se mettre d'accord. Ils décidèrent de séparer le village en deux, Phiso et Sepra d'un côté, Mépho et Sitka de l'autre.

Depuis cet événement, chaque doyen reste enfermé dans sa maison et ne sort que quand cela est vraiment nécessaire afin d'éviter une nouvelle catastrophe.

— Pourquoi n'ont-ils pas essayé de trouver un terrain d'entente ? demanda Medomi.

— Car leur égo était bien plus fort que le sort du village.

— Et personne n'a essayé de les en empêcher ? enchaîna un autre enfant.

— Les doyens étaient beaucoup trop puissants. Même tout le village réuni ne pouvait les vaincre.

— Pourquoi ont-ils autant de pouvoir ?

— Car c'est comme ça. Ces deux mages/loup ont été dotés d'énormément de pouvoirs. La plupart s'en servent pour le bien, mais il peut arriver que le mal prenne le dessus. Cela n'en fait pas des mauvaises personnes. Après tout, dans leurs cas, ils ont trouvé un moyen de protéger les villageois.

— Nous aussi, nous pourrions devenir aussi méchants qu'ils l'étaient ? demanda un enfant.

— Il n'y a pas de raison voyons ! Il suffit juste que vous fassiez les bons choix. Et si un jour vous hésitez, demandez-vous pour qui et pourquoi vous prenez votre décision et surtout : écoutez toujours votre cœur et votre intuition. Ainsi, vous ne pourrez jamais vous tromper. Bien, après ce petit aparté historique, revenons à nos deux mages/loup préférés.

Le nuage bleu-vert refit apparaître Abouri et Tekari qui marchaient toujours sans se douter du mage/loup qui les suivait.

Celui-ci, une fois suffisamment proche, tenta de jeter un sort mais les Wisdom Terror's avaient déjà disparu de son champ de vision. Ils étaient partis en un éclair dans les fougères, chacun d'un côté.

Abouri et Tekari avaient beaucoup de défauts mais la vitesse n'en faisait pas partie. Ainsi, sans que le jeune du village Sepra ne comprenne ce qui lui arrivait, les Wisdom Terror's étaient sur lui et le plaquait au sol.

— Tu nous veux quoi ?

— Bah vous lancez un sort... Vous avez plus votre arbre comme protection, c'est le moment idéal.

— Et si on t'en jetait un nous ?

Tekari commença à agiter sa baguette mais le mage/loup ne paraissait ni impressionné, ni apeuré.

— Pourquoi il reste aussi neutre ? J'ai mal fait quelque chose Abouri ?

— Non je crois pas...

Le mage/loup se délivra de l'étreinte de ses agresseurs et épousseta son pantalon.

— J'ai connu bien pire donc ce ne sont pas vos petits tours qui vont m'intimider.

— Ah ouais ? Et si je te casse une dent ? demanda Tekari avec un ton provocateur.

— Je t'aurais changé en poulpe bien avant, enchaîna le mage/loup en brandissant sa baguette.

Abouri, par dépit, abaissa ses épaules. Il ordonna à son frangin de se calmer et essaya de dialoguer avec l'inconnu.

— Enchanté, moi c'est Abouri et celui sans aucun principe de vie c'est Tekari.

— T'es dur là...

— Je m'appelle Omibu. Ravi de faire ta connaissance.

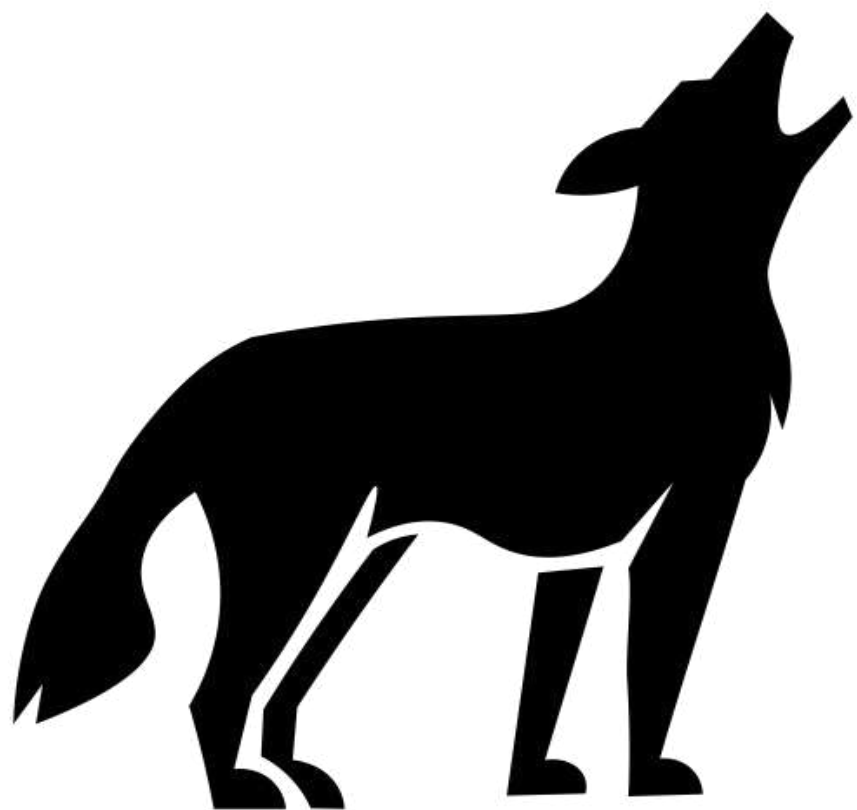
— Si vous voulez toujours vous battre, allez-y ! Mais moi j'ai de la route à faire.

Abouri continua son chemin, suivis de près par Tekari. Omibu décida, après quelques secondes et une proposition d'Abouri, de faire le chemin avec eux. Malgré leurs différents dus à leurs éducations, ils finirent par bien s'entendre et rirent même de bon cœur entre eux.

— Vous voyez, dit Romubi, il ne faut jamais juger quelqu'un à ce qu'on pense de lui. Quelquefois, la réalité est bien différente.

— Mais, ils viennent de se rencontrer, si ça se trouve c'est un méchant qui se fait passer pour un gentil, émit un des enfants.

— C'est une hypothèse possible, en effet. Seul l'avenir nous le dira.



SAPERE AUDE

Osons parler de racisme, article
écrit par Mayli

Le titre des Échos " L'insolente réussite du Vietnam face au covid-19 " (20/04/20) induit que le faible nombre de cas connus serait une provocation à l'égard de la France, au regard d'une pandémie qui provoque la mort de millions de personnes. La manière d'aborder la propagation du virus ailleurs qu'en Occident et notamment en Afrique est plus que déplacée : l'attente malsaine de la catastrophe n'est que trop visible. Les pays dits développés peinent à reconnaître que les anciennes colonies européennes ont peut-être mieux pris en charge l'épidémie qu'eux, trop habitués à se considérer supérieurs. Ce réflexe raciste est plus que banal dans une société dans laquelle la lutte la plus importante concernant le racisme est d'en taire les dénonciations. Le sentiment inédit de dépossession - caractérisé par le célèbre " on ne peut plus rien dire " - qu'éprouvent certaines personnes lorsque les implications politiques ou le caractère blessant de leurs propos sont remis en cause n'est que le reflet d'une nostalgie à peine cachée d'un temps où les minorités raciales ne pouvaient pas répondre. Oser parler de racisme aux blancs relève d'une épreuve tant la colère et l'inconfort blancs empêchent toute réflexion. Mon propos s'appuie sur l'essai La fragilité blanche de la sociologue américaine Robin DiAngelo publié aux éditions Les arènes en 2018.

Un mois après la mort de George Floyd, un sondage de L'IFOP-Fiducial révèle que pour 47% des Français, le racisme anti-blanc apparaît comme une réalité. La victimisation des blancs quant à un certain " racisme anti-blanc " est paradoxale, puisque provenant d'une population majoritaire qui détient quasiment l'ensemble du pouvoir collectif et institutionnel. En réalité, les blancs sont bien les seuls à ne pas pouvoir être victimes de racisme puisqu'ils détiennent précisément les postes sociaux et institutionnels qui permettent d'infuser leur conception des races dans le droit, les politiques, les pratiques et les normes de la société avec des moyens dont ne disposent pas les personnes non blanches. Or, loin de se réduire à deux seuls atteintes symboliques que sont l'injure ou le stéréotype, le racisme constitue d'abord un système d'inégalités matérielles avec une répartition asymétrique des ressources économiques, une division raciale du travail, une ségrégation spatiale, un accès différencié à la justice, la discrimination à l'emploi et au logement... Et les blancs sont incontestablement les plus privilégiés sur tous ces points. L'idéologie raciale qui circule en Occident rationalise les hiérarchies raciales en les présentant comme la conséquence d'un ordre naturel, résultant soit de la génétique, soit de l'effort ou du talent individuel. Mais les blancs, en contrôlant les institutions les plus importantes - le gouvernement, la publicité, l'art, l'école, la langue... - peuvent faire intégrer, dès la naissance, leur hiérarchie des races, ce qui a un impact conséquent sur les carrières de tous. Le racisme ne fait donc pas de va-et-vient pour bénéficier un jour aux blancs et un autre aux personnes non blanches : la direction du pouvoir est historique, traditionnelle et normalisée dans l'idéologie. Néanmoins, que le racisme les favorise ne signifie pas que des blancs individuellement n'aient pas d'obstacles à franchir mais, simplement, le racisme ne fait pas partie des épreuves qu'ils doivent surmonter: ils sont bien préservés de la violence raciste.

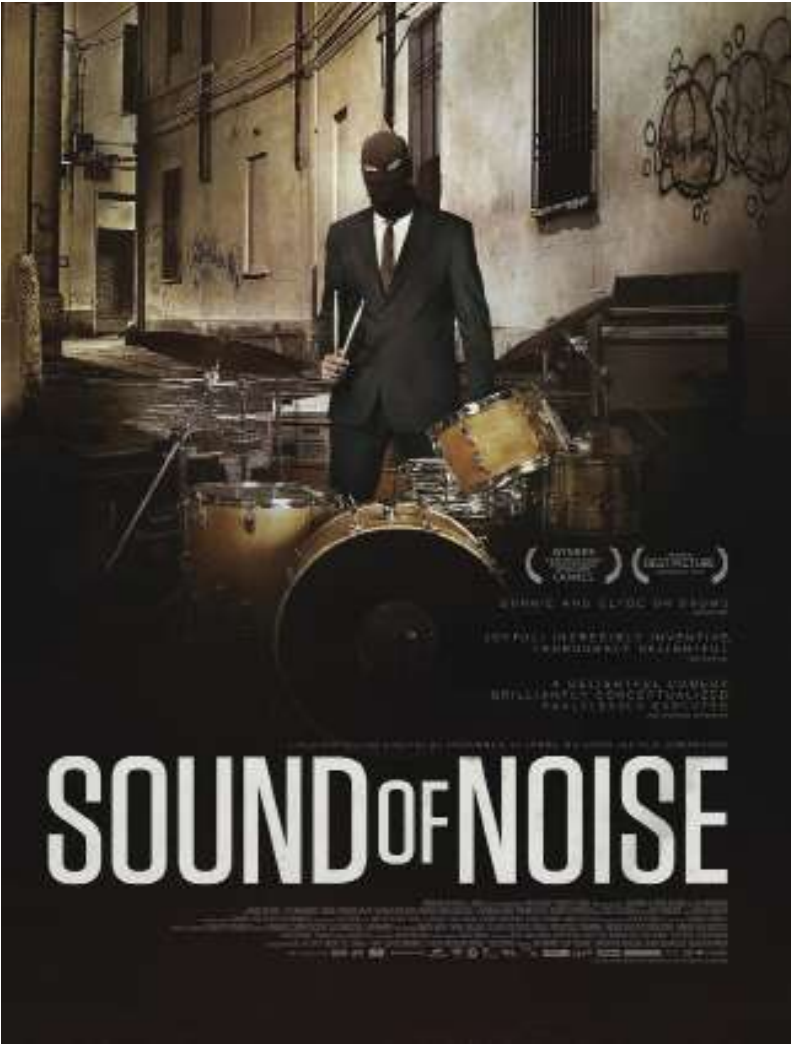
Or, les idées préconçues liant les non blancs - et surtout les noirs - à la criminalité déforment la direction traditionnelle du danger qui existe historiquement entre ces groupes, et occultent la longue histoire de l'immense violence ouvertement perpétrée par les blancs. Aux États-Unis, cette peur - irrationnelle et illégitime - est intense en raison de l'histoire du pays : les colons blancs se sont construits dans les peurs de la récupération indienne des terres et plus tard de la révolte des esclaves. Cette crainte d'être dépossédé de ce qu'ils ont pillé, de perdre leurs droits et leur culture est très forte. Pour asseoir leur légitimité et peut-être soulager leur conscience, le concept de race est inventé, simplement pour justifier les inégalités de traitement. La race est une construction sociale créée afin de " faire disparaître les dissonances entre la noble idéologie de l'égalité et la cruelle réalité du génocide, de l'esclavage et de la colonisation. " selon la sociologue. Il faut bien comprendre que les colons européens ont commencé à exploiter les peuples pour leurs ressources et pas pour leur apparence, l'exploitation est venue avant l'idéologie du racisme. Il n'y avait pas de concept officiel de race avant que n'émerge la nécessité de justifier la réduction en esclavage des peuples noirs. Avant la conquête de l'Amérique, la xénophobie était plus " automatique " mais ne se manifestait pas par un racisme systémique avec une recherche d'appuis scientifiques et son inscription dans le droit.

Maintenant que l'on sait que seuls les blancs peuvent être racistes et qu'ils déforment la direction traditionnelle de la violence à leur avantage, arrêtons-nous sur le titre de l'essai de Robin DiAngelo : il renvoie au mécanisme de la fragilité blanche qui comprend les réactions de défense récurrentes des blancs - culpabiliser, juger, accuser, nier, se retirer... - face à l'inconfort que provoque une conversation sur le racisme. C'est un moyen extrêmement puissant de contrôle social et de protection des avantages blancs. Toute tentative de lier les blancs au système raciste apparaît comme une insulte immorale et injuste, comme si les blancs se pensaient hors du champ du racisme. Ceux-ci n'arrivent pas à se considérer comme faisant partie d'un groupe racial peut-être parce que deux idéologies clés de la culture occidentale - l'individualisme et l'objectivité - les empêchent de percevoir les aspects collectifs de l'expérience blanche. Le titre semble d'ailleurs une offense pour les blancs parce qu'ils se considèrent en tant qu'individu à part entière - un privilège de la relation de domination - et qu'on ne doit pas généraliser ainsi, même si le propre de la sociologie est bien que la vie sociale obéit à certains modèles prévisibles et mesurables. Plusieurs raisons expliquent pourquoi les blancs sont sur la défensive à la simple suggestion qu'ils sont complices d'un système raciste dont ils bénéficient : les tabous sociaux s'opposant à parler ouvertement de race, la peur à l'égard des personnes non blanches, l'impression faussée d'être des individus objectifs ou encore un sentiment de supériorité intériorisé. Certaines affirmations bancales sont invoquées pour faire cesser toute discussion : le racisme est forcément intentionnel, mes souffrances m'exemptent de tout racisme ou privilège racial, signaler le racisme de quelqu'un est déplacé... La fonction de la fragilité blanche est bien d'entretenir la solidarité blanche, d'empêcher de réfléchir sur soi, de minimiser la réalité du racisme, de faire des blancs les victimes et d'évincer le sujet de la race. La confrontation avec un blanc doit être si pénible que les non blancs vont reculer et ne plus jamais parler de race : c'est un moyen de discipliner les personnes non blanches et de les maintenir à leur place.



Cette fragilité est bien davantage qu'une simple réaction de défense, c'est le résultat de la socialisation des blancs dans le contexte de la supériorité blanche dans la hiérarchie raciale et le moyen de protéger et d'entretenir dans le temps cette supériorité.

C'est pourquoi le racisme s'est adapté au fil du temps afin que les normes modernes aient les mêmes conséquences raciales que celles qui les avaient précédées, sans avoir les apparences explicites du racisme - et oui, le racisme ne s'est pas éteint en 1848. Par exemple, le fait de ne plus avoir besoin de nommer explicitement les races pour faire un commentaire raciste : un quartier majoritairement composé de personnes noires et/ou arabes va être qualifié de « dangereux », sous-entendu problématique mais que tout le monde comprend aisément. L'adaptation la plus efficace du racisme dans l'histoire récente est son application manichéenne : avant le mouvement pour les droits civiques, il était socialement acceptable pour les blancs de professer ouvertement la conviction de leur supériorité raciale; alors qu'aujourd'hui, il est entendu qu'on ne peut pas être à la fois une bonne personne et être raciste. Dans l'imaginaire collectif, les racistes sont des personnes âgées, méchantes, ignorantes et sans éducation - mépris de classe en prime. Alors, afin de clore une discussion, il suffit d'établir que le locuteur est quelqu'un de bien : les célèbres " moi, je ne vois pas les couleurs " ou " j'ai un ami non blanc ". Mais, d'une part, sans voir les couleurs, il est évident que la cécité sur le racisme sera d'autant plus importante; puis, rappelons que l'amitié interracial ne bloque pas les mécanismes du racisme - l'individu blanc bénéficiera toujours des privilèges dont sera privé l'ami non blanc quand bien même les deux se livreraient à des activités communes. Ne pas avoir de préjugés racistes est humainement impossible en tant que dynamique incontournable de la culture humaine, il faut alors se concentrer sur la façon dont se manifeste notre racisme et pas sur son existence. En comprenant que le racisme est une norme, nous pouvons nous concentrer sur l'identification de nos habitudes racistes dans la mesure où y mettre un terme devient plus important que de contrôler l'image que les autres ont de nous - consacrons toute notre énergie à réfléchir sur notre comportement plutôt qu'à nous défendre. Même si les remarques sont souvent difficiles à entendre, briser l'apathie de la blanchité en montrant que les blancs se sentent suffisamment concernés pour faire des efforts serait un grand pas dans la lutte contre le racisme.



SOUND OF NOISE

Chronique écrite par *Heolruz*

Sound of Noise est une œuvre que l'on peut classer dans plusieurs genres. Il a été réalisé par Johannes Ola Simonsson et Stjarne Nilsson et est sorti en salle en 2010. C'est un film qui me semble cohérent avec la notion que l'on analyse et qui propose quelque chose de différent en mêlant un peu d'audace et de nouveautés. C'est un peu un ovni, il mêle des thèmes très distincts en partant du registre policier jusqu'au comique en passant par celui de la romance et de la musique. C'est un inclassable qui est bien ficelé afin de nous surprendre. Le personnage principal, Amadeus Warnebring descend d'une famille de musiciens, mais déteste la musique jusqu'à en souffrir. Promis à un avenir radieux au sein de la musique classique comme chef d'orchestre, il se décide par dégoût des symphonies à faire carrière dans la police comme inspecteur. Un jour, une menace se présente, des terroristes prévoient l'apocalypse en jouant une partition machiavélique avec comme instrument particulier la ville elle-même. S'engage alors une course-poursuite effrénée dans tout ce qui s'apparente à l'agglomération urbaine, des terminaux portuaires aux bureaux en passant par les centres de transformation électrique.

Il y a dans ce film un peu de la folie et de la joie de *Goodmoring England* sorti en 2009 dans le sens où la voie musicale explorée est intéressante (mais absolument pas similaire) et dans le sens des volontés affirmées des personnages. Ce n'est pas qu'un thriller entre une bande de musiciens déjantés et un inspecteur tourmenté, c'est une comédie dramatique qui nous pousse à quelques réflexions sur le monde qui nous entoure. Chacun.e interprétera ce qu'il veut face à une œuvre pareille, mais il apparaît une critique évidente à la fois d'un cadre urbain très polluant d'abord visuellement puis surtout sonorement. Il invite le spectateur à questionner les bruits qui l'entourent et qui parasitent son champ d'écoute, dans un monde en mouvement perpétuel où le temps se réduit à notre échelle (pas celle du temps) avec l'accélération de la société, les bruits s'intensifient également.

Même si le film traîne un peu en longueur et possède une histoire romantique un peu conventionnelle, il faut y voir un portrait de la ville, une peinture projetée sur l'écran avec ses bons et ses moins bons côtés.

Toute l'œuvre ne repose pas sur les images, la caméra dresse certes un portrait vaporeux, insaisissable de la ville mais cette impression vient de la méthode utilisée pour le déroulement du film. La trame se base sur le rythme, ici donné par les instruments des musiciens. Les sons guident l'image, provoquent les actions et les péripéties. Là où l'essentiel du cinéma actuel place une bande sonore de manière méticuleuse sur une image pour lui donner la bonne impression de vitesse, le bon rendu sonore, dans ce film c'est tout l'inverse. Le bruit et la musique guident le film. Pourtant ce n'est pas une comédie musicale classique, les morceaux ne s'enchaînent pas, il ne s'agit ici que d'une partition très particulière qui n'a pas pour but de plaire, mais d'abord de plonger le monde dans une révolution et de supprimer les parasites sonores engendrés par les bourdonnements urbains.

Sound of Noise est donc une expérimentation cinématographique loufoque mais réussie, elle remplace les paroles par des bruits et cela provoque un scénario très particulier. Dans un décor qui vieillit peut-être un peu vite mais qui jouait déjà lors de sa création sur la différence de registre entre le sérieux et le démodé. C'est un film avec des rebonds sans discontinuité, une ode particulière à l'audace et au courage qu'il faut pour entrevoir un tel projet.

COURT MÉTRAGE

En guise de court-métrage je tiens à proposer *Outer Space* (1999) de Peter Tschekassky mais attention pour les personnes sensibles, c'est assez violent, les images s'enchaînent très vite avec des tons très blancs et très noirs. Je conseillerai donc surtout le court-métrage d'animation *Totsukuni no Shoujo* (2019) de Yutaro Kubo et Satomi Maiya qui est un petit conte revisité très charmant. On suit une amitié entre une enfant et un monstre au cœur de la forêt..





O S E Z

Par Bastien Silty

Durant l’année dernière, on a pu aborder un grand nombre de sujets, voir un grand nombre de jeux indépendants, les étudier et percevoir leur beauté. On a étudié tous ces jeux en les sortant de la ludographie de leurs auteurs. La ludographie se dit d’une étude de l’ensemble des œuvres d’un artiste. Cette année, je vais alors préciser plutôt des histoires de créateurs et de studios. Je vais commencer ici avec un acteur principal de la scène du jeu vidéo indépendant : Edmund McMillen.

L’année dernière s’était ouverte avec GRIS, son univers féérique et ses paysages colorés. Osons se couper de tout ça pour parler de boue, de viande, de caca, de crotte de nez et de traumatismes infantiles. Cet univers, si particulier, est celui de McMillen, jamais égalé, jamais contesté. Je fais le choix de ne m’intéresser qu’à certains de ses jeux : Super Meat Boy (2010, PC), Binding Of Isaac (2011, PC et les différentes extensions incluant Binding Of Isaac : Rebirth et Afterbirth), The End Is Nigh (2017, PC et Switch) et The Legend Of Bum-bo (2019, PC, Iphone, Switch)

Pour présenter rapidement les jeux, on retrouve deux genres: le platformer avec Gish, Super Meat Boy et The End Is Nigh et du Role Playing Games (RPG) avec les différents opus de Binding Of Isaac et The Legend of Bum-Bo. Les platformer, ici en deux dimensions, sont les jeux qui consistent à faire avancer un personnage d’un point A à un point B, comme les Marios. Les RPG rassemblent tous les jeux où l’utilisateur incarne un personnage dont les capacités évoluent au cours de la partie. Bien qu’il existe une pléthore de sous-catégorie, on va en préciser deux : le roguelike pour Isaac et le puzzle pour Bum-bo. Le terme de roguelike renvoie à tous les jeux semblables à Rogue (1980, PC et consoles). Le joueur incarne un personnage se déplaçant de salle en salle, collecte des objets/de l’expérience lui permettant de devenir plus fort afin de battre un boss final. Le Puzzle RPG consiste à résoudre des puzzles nous permettant de débloquent des récompenses afin de faciliter les puzzles et boss suivants.

Revenons à Edmund, né en Californie en 1980, il a grandi avec sa grand-mère et ses dessins de monstres. Il délaisse sa profession de dessinateur de comics pour se lancer dans le jeu vidéo au début des années 2000. Il est alors l’heure de faire un rapide tour d’horizon de son univers afin de comprendre comment le dégueulasse peut être autant occulté par le plaisir du jeu ?

McMillen s’éloigne de la production édulcorée du jeu vidéo actuel, la raison la plus souvent avancée pour expliquer le phénomène Fortnite (2017, PC) est sa gentillesse et son design enfantin. Notre créateur indépendant a démarré sa production en codant un tas de boue écrasant ses ennemis, il a ensuite créé une histoire autour d’un garçon viande sauvant une princesse de pansements des mains du méchant Dr.Foetus. S’en est suivi l’esquisse d’un enfant qui pleure pour se défendre face à une mère qui, possédée par le Christ, tente de le tuer, il doit alors s’insérer dans son utérus pour détruire son cœur. Sur une note plus sympathique, vous allez devoir collecter des membres humains pour vous confectionner un ami, pendant qu’un bébé jette ses dents, son caca, ses crottes de nez et ses larmes sur des ennemis en carton-pâte. Si cela peut sembler très imagé, ça ne l’est pas, c’est littéralement la description de ces jeux.

Dans le TACK 9 et l’étude de la révolution d’un genre avec Celeste, on a vu qu’un gameplay réussi était nécessaire à la reconnaissance d’un jeu par ses pairs. Pour que McMillen soit reconnu comme un excellent créateur de jeu vidéo, il a lui aussi brillé par la précision de son gameplay. Il manie la courbe de progression avec brio. Ainsi, le jeu est de plus en plus difficile au fur et à mesure que tu te l’acquires. Meat Boy et The End Is Nigh proposent une reprise des niveaux dans un Dark World. Il s’agit de refaire la même aventure, la majorité du terrain est alors piégée. Dans Isaac et Bum-bo, on pourrait croire que les jeux ne se terminent jamais. La première partie prend fin avec l’éviction du premier boss, vous débloquent alors un second personnage. En pensant le jeu plutôt court, vous vous aventurez une nouvelle fois dans ces donjons ténébreux, battez le premier boss, mais maintenant l’histoire continue vers un second, puis un troisième etc. Il y a actuellement dans Isaac pas moins de 8 Boss finaux différents et 11 personnages jouables.

Vous êtes bien sûr souvent poussés à faire plus que le 100 % de ces jeux, tenter de finir ces Dark World, découvrir l’ensemble des objets, finir le jeu le plus rapidement possible, débloquent l’ensemble des défis proposés. En bref, du contenu, il y en a.

Si les joueurs continuent de jouer après autant d’heures de jeu, cela signifie-t-il pour autant qu’ils soient fans de foetus, de bébé mort et de caca ?

Non, ils ne le sont pas. Lors de la première partie, on va très sûrement être dégoûté de tout ce sang, nous serons dans l’incompréhension face à la première main qui descend nous écraser. Lors des parties suivantes, trop concentré à se rappeler des actions de l’ennemi, on va en oublier sa forme. Prenons l’exemple du Chubber d’Isaac pour comprendre cette idée. Ce petit ennemi rond envoie une sorte de larve de son ventre, puis la fait rentrer. Lui et sa larve infligent des dégâts au toucher, la larve est insensible aux larmes, et environ trois coups sont nécessaires pour tuer le Chubber. À notre premier affront contre ce petit ennemi, il est possible qu’une remontée d’acide ait lieu. À la seconde tentative, vous prendrez un dégât en souhaitant attaquer de face et recevant la larve en plein visage. Au troisième, vous vous mettrez alors de côté et le vaincrez sans trop de soucis. Lors des prochains essais, vous ne verrez cet ennemi que comme un cube qui inflige des dégâts de face. Les formes géométriques de sa hurtbox (zone où il prend des dégâts, ici, son corps) et de sa hitbox (zone où il inflige des dégâts) remplacent ce design particulier.

Ainsi, Edmund McMillen nous prouve tout au long de sa ludographie qu’il est torturé par l’enfance et l’ensemble des visages de la monstruosité. Il est cependant, l’un des pionniers et une référence du jeu indépendant. Sa réussite démontre que parler de ses traumatismes n’est en rien une barrière à la réussite d’un jeu vidéo. Faire du gore non plus. Il prouve que toute personne qui assume ce qu’il a à dire, peut réussir dans ce milieu : à condition d’être bon dans ce qu’il entreprend.

OSEZ

