



Tack



Sommaire

Couverture

Par Guillaume - @gui_137

Page IV

Ours

Page V et VI

Quand Game of Thrones rencontre Mad Max
qui rencontre Dune : Extremity
Écrit par Théo Toussaint

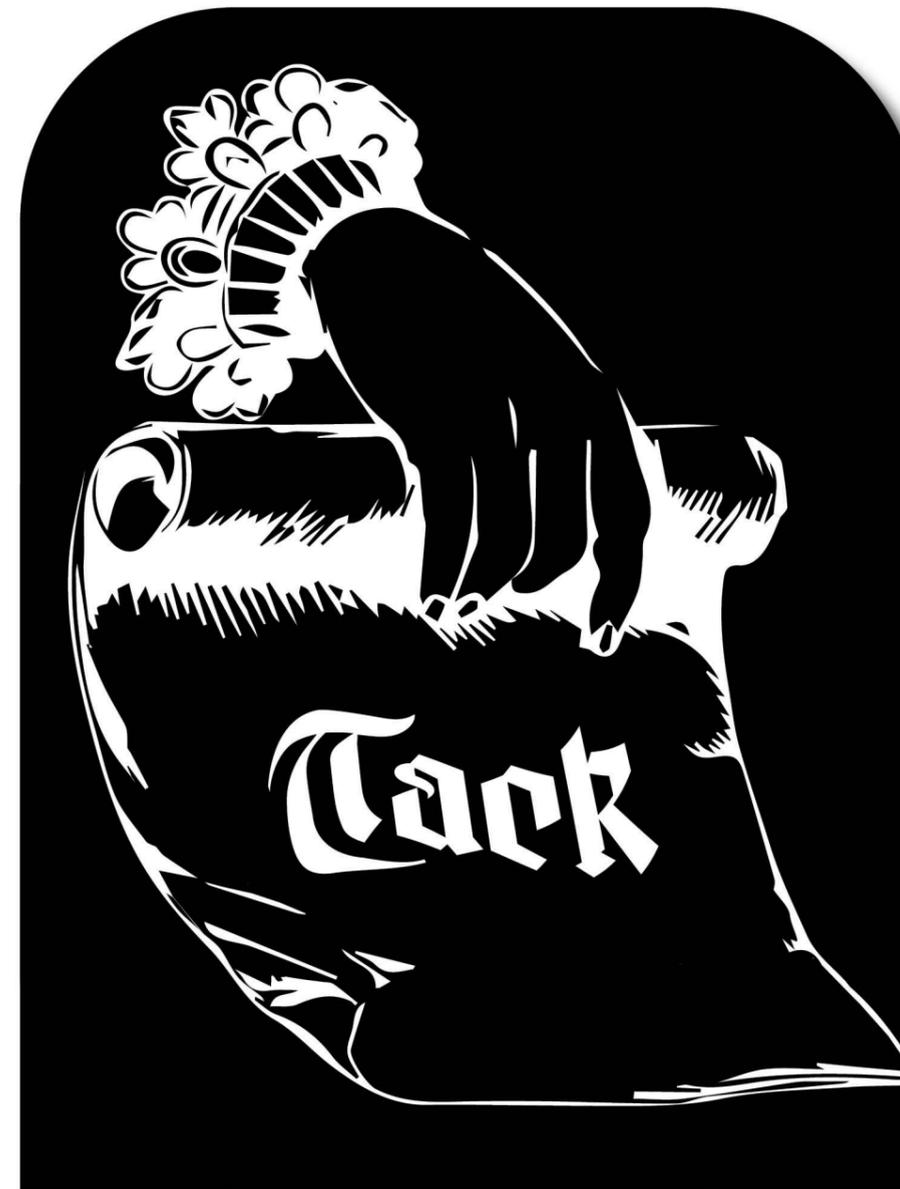
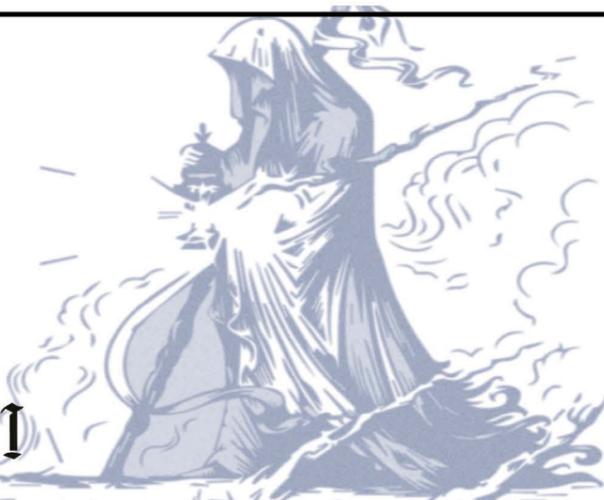
Page VII

Les Sorcières: des icônes du féminisme moderne
Écrit par Green

Taromancie
Écrit par Flux

Poster

Par Alice - @pipoiseau



Ours

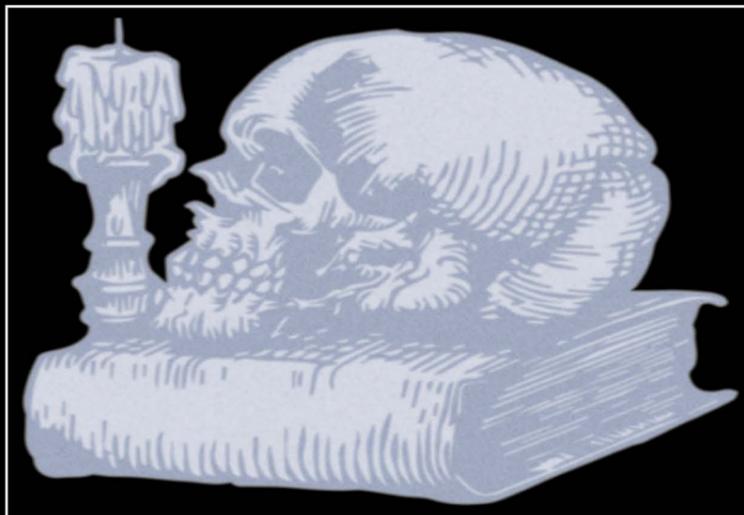


Merci Green, Flux et Théo pour leurs écrits.
Merci à Alice et Guillaume pour leurs illustrations.

Un grand merci à la région Nouvelle Aquitaine, Crous de Bordeaux, la mairie de Talence, l'Université Bordeaux Montaigne et l'Université de bordeaux

Merci à Lilou et Emma pour la mise en page
et merci à Maryvonne pour son aide.





Daniel Warren Johnson puise dans les récits traditionnels de vengeance pour construire un univers riche, au carrefour de la fantasy et du post-apocalyptique.



Extremity est le fruit d'un miraculeux concours de circonstance où l'auteur-illustrateur Daniel Warren Johnson, encore méconnu du grand public malgré le succès critique de son premier roman Space-Mullet!, fût invité à concrétiser une histoire personnelle, inédite et développée depuis plusieurs années. Grâce à la liberté et la confiance octroyées par ses éditeurs, le créateur a ainsi pu élaborer une fresque épique, nourrie par de nombreuses inspirations, elles-mêmes influencées par l'esthétique médiévale et les récits chevaleresques. Parmi les œuvres fondatrices de la bande-dessinée Extremity, des références peuvent être établies avec Mad Max dans la caractérisation graphique des personnages et des décors post-apocalyptiques. La saga de films de Georges Miller puisent elle-même dans l'imaginaire visuel du moyen-âge avec des costumes déstructurés mélangeant des éléments de cote de mailles, des épaulettes d'armures et des casques intégraux. La construction du scénario s'apparente également à Game of Thrones et Dune, focalisée autour de la lutte sanglante entre plusieurs familles rivales. Ces deux ouvrages s'inspirent aussi de la période historique du moyen-âge, à des degrés divers.

Le comics devient un catalyseur de toutes ces créations, intègre des tropes et des bestiaires issus d'univers de science-fiction et de fantasy dans un monde dévasté constitué d'îles flottantes, pour lequel Daniel Warren Johnson a pris soin de cartographier les moindres recoins, rappelant les travaux géographiques d'auteurs comme J. R. R. Tolkien ou George R. R. Martin. Les donjons de pierre côtoient des aéronefs rétro-futuristes, des créatures mythologiques rencontrent de mystérieux androïdes, dans une ambiance onirique rappelant les productions du studio Ghibli. Cet étonnant melting-pot sert une intrigue violente où deux factions se livrent une guerre destructrice sur fond de revanches personnelles.

Mousquets, hallebardes et robots géants

L'histoire du roman graphique se concentre sur la famille Roto, qui dirige la tribu éponyme. Thea est la fille du chef Jérôme, passionnée de dessin, elle file une paisible existence avec ses parents et son frère dans la Tour de la Lumière Éternelle. Cet équilibre est brutalement perturbé lorsque les Paznina débarquent pour tuer sa mère et lui couper la main. Elle se retrouve sans rien, sa demeure est dérobée pour le groupe rival pour servir de trophée sordide, exposé dans leur ville d'Amitta. Son père s'enfonce dans une quête destructrice pour laver cet affront et rétablir l'honneur de sa famille. Thea est déterminée à se venger des Paznina pour cette tragédie, mais au fur et à mesure qu'elle s'enfonce dans le conflit entre les tribus, elle remet en question ses motivations et sa soif de vengeance. La série explore des thèmes profonds tels que la perte, la rédemption, la culpabilité dans un monde en guerre. Le scénario prend appui sur des aspects sociétaux typiques du Moyen-âge, comme la faide. Ce procédé était employé dans les sociétés germaniques comme un système codifié de vengeance privée opposant deux familles ennemies. Les récits faisant intervenir la faide sont devenus des objets d'étude pour les recherches en sciences humaines au cours du XXe siècle, malgré la difficulté de distinguer les sources historiques des fables médiévales.

Certain.e.s historien.ne.s, démontrent la compréhension des mécanismes de la vengeance et des enjeux sociaux dans la société médiévale, à l'instar de Grégory Cattaneo qui a étudié la faide en Islande, se concentrant sur la Saga des Svínfellingar. Extremity peut ainsi se comparer à ces anciens récits en accentuant d'autant plus les combats sanglants et des actes barbares. Rollo reste la seule échappatoire permettant aux lecteur.ice.s d'espérer une meilleure issue à cette guerre impitoyable. Frère de Thea et seul protagoniste œuvrant pour une solution pacifique au conflit, c'est lors d'une expédition dans les ruines d'une ancienne cité qu'il découvre un robot dénommé Shiloh. Rollo finit par se lier d'amitié à l'androïde, relique d'un temps révolu, alors que le reste de sa famille continue de plonger dans une tourmente toujours plus destructrice.

Plus gore qu'un tableau de bataille

L'œuvre de Daniel Warren Johnson se distingue par sa maîtrise du séquentiel, révélant une maturité artistique exceptionnelle malgré son début de carrière. Son style artistique polyvalent se caractérise par des mises en page variées, des décors minutieux et des "splash pages" impressionnantes. Il excelle dans la création d'onomatopées, la représentation de batailles épiques, et la capture de moments introspectifs. Extremity détonne par le niveau de détails accordé à chaque scène, et le dynamisme de l'action, inspiré du manga pour l'utilisation de lignes de trame.

Son univers visuel oscille entre une atmosphère sombre et sanglante, ponctuée d'éléments oniriques, offrant un régal visuel pour les amateurs de mondes post-apocalyptiques. L'illustrateur possède un style distinctif et une grande habileté artistique caractérisé par un trait nerveux et des cadrages dynamiques. Il excelle à rendre les scènes d'action à la fois spectaculaires et lisibles.

Le travail de colorisation est assuré par l'artiste Mike Spicer pour une réalisation impactante, avec un mélange particulièrement réussi entre des aplats vifs et saturés, et des contrastes plus accentués pour souligner des séquences dramatiques.

Extremity est une œuvre à découvrir, bardé d'influences variées, d'une histoire captivante et d'une mise en scène impressionnante.



◆ Théo Thoussaint



Les Sorcières : des icônes du féminisme moderne

Les femmes qu'au Moyen-âge on désignait comme "sorcières" ont été persécuté pendant des siècles parce qu'elles ne rentraient pas dans les codes de la société de l'époque. Elles étaient en fait des femmes libres qui pouvaient détenir un savoir à la fois médicinal et spirituel. Cependant, cette image a beaucoup changé au fil des années et aujourd'hui, la sorcière est devenue une icône féministe du temps moderne.

Dans notre société, s'est en fait développée une image positive de la sorcière qui se réapproprie les savoirs ancestraux et cherche à retrouver ce lien perdu avec le monde naturel et ses secrets. Beaucoup de femmes s'identifient comme "sorcières" et essayent de développer une connexion avec la nature, car c'est par ce lien avec la nature que les sorcières modernes peuvent être décrites.

Selon certains, en effet, elles se caractérisent par un intérêt pour l'écologie et sont des guérisseuses, des artistes, des enseignantes et des magiciennes. Elles ont toutes pour point commun le fait de reprendre les savoirs ancestraux et de les utiliser pour leur propre bien-être, mais surtout pour celui des autres. Un exemple de cela dans la société moderne est la figure de l'herboriste, un métier souvent associé aux femmes et qui renvoie à une image de la sorcière "gentille", qui prend soin des autres en utilisant les pouvoirs des plantes et des produits naturels et qui utilise ses connaissances pour aider les autres. Cette revendication de la figure de la sorcière est la énième victoire du féminisme sur tous les préjugés et les fausses accusations du patriarcat et la valorisation de la figure de la sorcière comme femme et comme personne cultivée et sage, qui met ses connaissances à la disposition des autres.



• Green



Taromancie

Description

Cette carte est représentée par une tour au sommet d'une coline. Elle est détruite par les flammes, obligeant deux silhouettes à se jeter dans le vide.

L'éclair qui déchire la Tour tombe du Ciel vers la Terre, symbolisant un bouleversement dont l'origine est Spirituelle ou Divine et qui s'applique au plan Matériel, à la vie humaine. La Tour représente donc un changement brusque, une destruction matérielle. Elle représente aussi les prises de consciences qui bouleversent nos vies et impactent profondément les personnes que nous sommes.

L'Energie de la Tour est une Energie de destruction. Un événement d'une amplitude majeure peut vous frapper : un décès, l'annonce de la maladie, une rupture amoureuse ou professionnelle. Cette expérience ne le laisse pas indemne : vos croyances, votre confiance en soi, vos finances ou encore votre spiritualité en sont profondément ébranlées.

Significations et liens

Type de Carte : Arcane Majeur, les grandes étapes ou leçons de la Vie

Élément : Le Feu

Planète / Constellation : Mars

Pierre / Cristal : Magnétite

Plante : l'Ail

Culture Artistique : Le Radeau de la Méduse - Théodore Géricault



Christine de Pizan