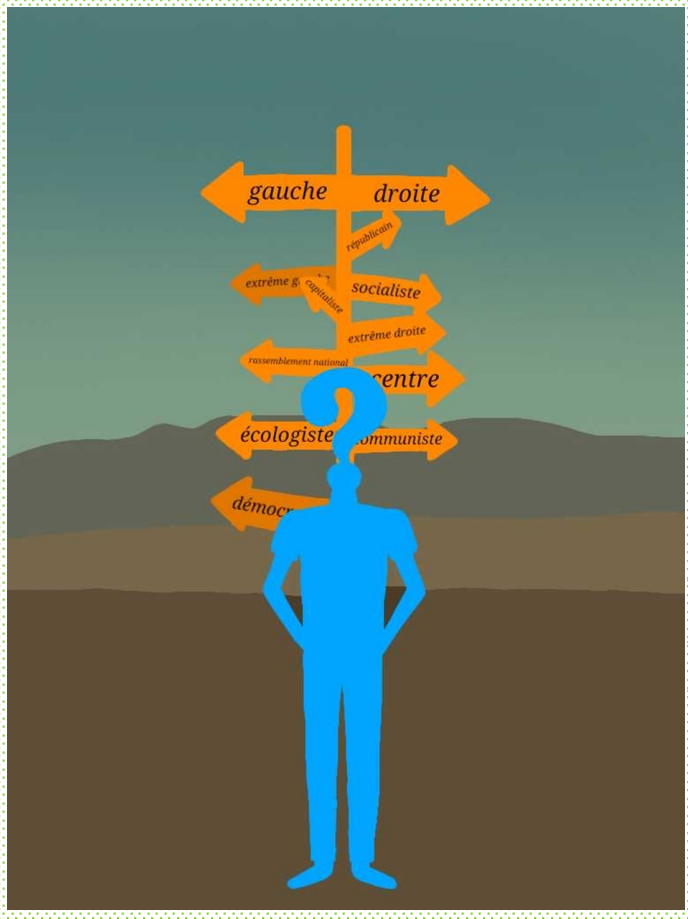
Mai 2022 —N°33

Trinité Mag'

Le journal du lycée La Trinité pour tous.

Besoin d'aide ?



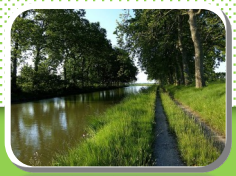
Dessin réalisé par l'option Arts Plastiques

Les jeunes et la politique

VIE DU LYCEE

ACTUALITES

CULTURE

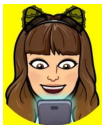


SCIENCES

L'EQUIPE

MANON CR

CELIA


IOANNA

VICTORINE

MANON F

SOLENE

ESTELLE

CLOTHILDE

GWENAELLE

LELIA

CLAIRE-MARIE

CLEMENCE

MAEL

VALENTINE

M.JASKOWIAK

MAXIME

EDITORIAL

Par M.JASKOWIAK Rédacteur en chef

Notre nouveau président de la République a été élu, et tu … n'en as rien à faire. Pourquoi ? Peut-être que tu n'y connais pas grand-chose ?… Dans ce cas, le dossier spécial pourra t'aider. Peut-être que tu n'as pas le temps de t'y intéresser, alors visite ces pages qui parlent de ton lycée. Peut-être que, simplement, tu penses que les politiciens sont seulement hypocrites et avides de pouvoir… Est-ce que les autres lycéens pensent la même chose ? Vérifie-le dans ce numéro. Peut-être aussi que c'est encore trop loin pour y penser… Alors si tu veux savoir qui tu seras dans 10 ans, fais le test !

Quel que soit ton point de vue sur la question, il y a une partie de ce Trinité Mag' qui va t'intéresser. L'équipe de rédaction s'est démenée pour te concocter un numéro aux petits oignons, et j'espère sincèrement que tu apprécieras.

Bonne lecture !

SOMMAIRE

LANGAGES 4 Je signe !

VIE DU LYCEE 6 Spécialité philo :
Activités dessin et sortie aux Baux de Provence
Nouvelles à Chute (2nde)

ASSOCIATION 10 Le club ’UNICEF

SPORT 11 Sport ou pas ? Zoom sur plusieurs activités

CULTURE 16 Viviane Maier, photographe
Cinéma : Les sorties de 2022
L’évolution des jeux vidéos aujourd’hui

POP CULTURE 20 La fin de la Pop-Culture ?

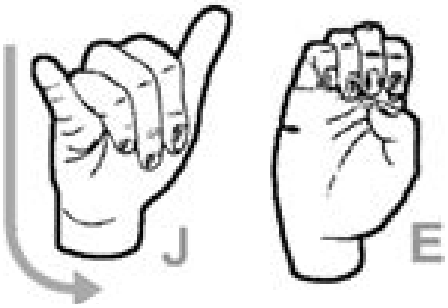
DOSSIER SPECIAL 24 Les jeunes et la politique

BON A SAVOIR 28 18 ans, ça change quoi ?

SCIENCES 32 La révolution de l’art par l’I.A.
L’égalité Homme/Femme en matière de santé

JEUX 34 Test Psycho : Qui seras-tu dans 10 ans ?
Mots croisés

LANGUE DES SIGNES

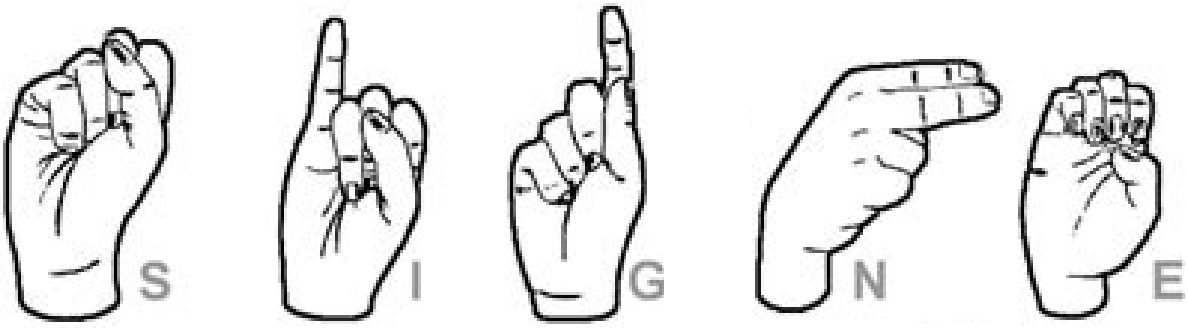


Le lycée propose une **option langue des signes**, que vous pouvez choisir en seconde. La langue des signes est une gestuelle utilisée par les personnes sourdes pour communiquer entre elles mais également avec les personnes entendantes. Au lycée la langue des signes nous permet de nous ouvrir à une nouvelle culture et à des personnes qui utilisent cette langue, comme on peut s'ouvrir à d'autres personnes encore en apprenant la langue anglaise ou espagnole.

La classe Terminale de langue des signes est partie, en novembre, dans les rues de Béziers, mettre en pratique ses trois années d'apprentissage de la langue. Le but était de signer dans les rues de la ville et retranscrire l'histoire des personnalités célèbres de Béziers (Jean Moulin, Injalbert, Jean Jaurès…) ou des lieux cultes de la ville (Théâtre, Halles, les premières arènes…) . Cet exercice leur a permis de se mettre dans la peau d'une personne sourde et de mieux comprendre leur vie dans un endroit où les gens communiquent différemment d'eux. Les élèves ont apprécié découvrir la ville d'un autre point de vue, malgré le froid et le vent du mois de novembre.

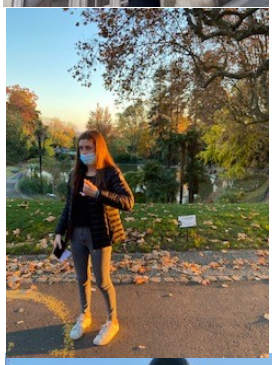
Si jamais l'apprentissage de la langue des signes vous intéresse, il existe plusieurs livres pour s'exercer, il y a également un dictionnaire sur Internet avec de nombreux mots signés, mais vous pouvez aussi venir rencontrer les élèves qui ont choisi cette option, ou encore vous inscrire dans une association pour pouvoir signer avec des sourds.

Les élèves de l'option langue des signes ont aussi eu la chance de recevoir Marc et

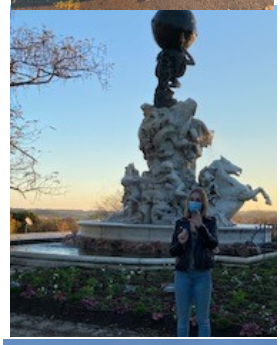


Gisèle Lauriol, Yasmina Boutouta et Maëva Vindigni, quatre personnes sourdes qui utilisent la langue des signes. Cette rencontre a donné lieu à un grand moment de partage et de découverte. Les intervenants ont raconté leur histoire et leur quotidien en tant que personnes sourdes dans un monde d'entendants et ont également partagé des anecdotes.

Leurs échanges ont permis aux élèves de mettre en pratique leurs quelques années d'apprentissage de la langue des signes et de mieux comprendre la vie des personnes sourdes. Les élèves ont apprécié rencontrer ces personnes, ils ont trouvé que c'était un moment plutôt émouvant mais également très joyeux. Avant de partir, les élèves ont signé une chanson pour les intervenants. Cette rencontre a donné envie à tous les élèves de rencontrer et de communiquer avec d'autres personnes comme elles.



Le groupe de langue des signes remercie particulièrement Mme Rougié d'avoir organisé cette rencontre et espère pouvoir réitérer l'expérience.



Manon Creissel-Romero

Sortie royale aux Baux-de-Provence : Monaco et Venise dans l'Histoire

Spécialité Humanité, littérature et philosophie

La classe de terminale spécialité humanité littérature et philosophie a fait une sortie au site historique Grimaldi de Monaco avec la classe de spécialité première et la classe de 1ère C. Ils ont visité les ruines du château et ont vu, grâce au guide, les différentes méthodes d'exécution au Moyen-Age, comme la catapulte. Le guide a raconté l'histoire de la famille De Beaux qui était une famille riche et influente au Moyen-Age.

Ensuite le groupe est parti visiter les carrières des lumières qui retracent l'histoire de Venise. Cette visite était une projection de lumière du sol au plafond, une expérience immersive. L'effet d'optique rendait la visite très étrange car les élèves avaient l'impression de bouger. La musique accentuait cette idée d'immersion.

Les élèves ont trouvé l'endroit vraiment beau et ont aimé visiter le village librement et pouvoir acheter des souvenirs de ces très jolis lieux. Cette sortie, très instructive, a plu aux élèves qui espèrent pouvoir refaire une sortie similaire.

Manon Creissel-Romero

1ere et T° Spécialité HLP : Au cœur de la littérature

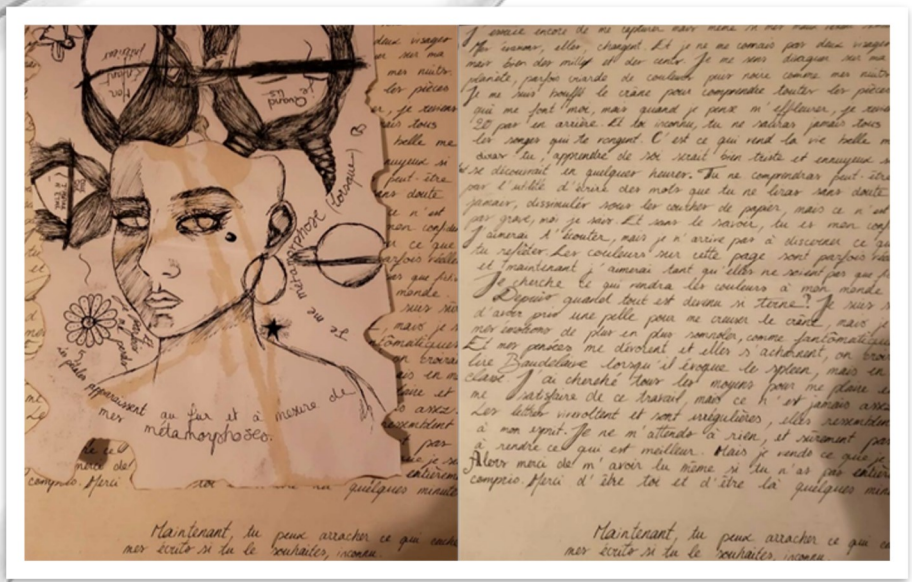
Activités dessin

La spécialité humanité littérature et philosophie vous propose de découvrir, côté littérature, un travail artistique sur le thème de ***la représentation de soi*** *à travers les métamorphoses du moi. Cette représentation a pour but de faire prendre conscience aux élèves leur évolution au fil du temps. L'exercice consiste en une représentation visuelle de soi, sa métamorphose, à travers le temps, les expériences vécues, montrer ses différentes facettes et ce que l'expérience et le temps a fait perdre. C'est un travail très personnel qui demande beaucoup d'imagination qu'a proposé Mme Bru à sa classe. Les élèves ont trouvé que c'était un moyen original de faire de l'art tout en s'exprimant*

EXEMPLES

Le dessin représente un arbre, sur lequel les branches se divisent et se multiplient pour représenter des moments de la vie. Les bourgeons montrent les nouveaux projets, l'avenir. Les branches cassées font appel au passé, aux anciennes expériences et aux échecs.

Cette métamorphose parle d'une personne qui ne sait pas trop qui elle est. Le personnage central représente à la fois l'artiste mais peut aussi représenter tout le monde. L'illustration représente les différentes facettes d'une personne, ce que l'on aimerait être, ce que l'on était et ce que l'on est. Le texte est plutôt une façon de se représenter à travers des mots, une lettre à soi-même.



Ce travail est défini comme instructif et très intéressant, cependant il est compliqué car il demande beaucoup de recherche. C'est un travail qui demande une remise en question de soi et une recherche identitaire. Se définir et montrer sa métamorphose n'est pas un exercice simple, toutefois les terminales de cette spécialité ont relevé le défi, et partagent avec vous une partie de leur intimité.

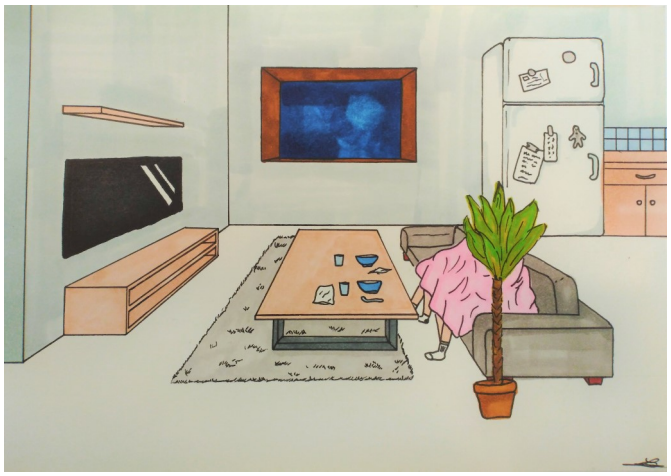
Manon Creissel-Romero

Nouvelles à

Après avoir lu des nouvelles à chute contemporaines, et en avoir étudié le fonctionnement bien particulier, les élèves de 2nde B de Mme Zorzi ont joué d'astuce et d'imagination pour en créer à leur tour, sur le thème de leur choix. Après le vote, voici les deux gagnantes ! A vous d'en faire une première lecture « naïve » pour mieux vous laisser surprendre par la chute, écrite à l'envers. Puis revenez en arrière pour découvrir les indices égrenés tout au long du texte ! Bonne lecture !

UNE SOIRÉE CHEZ MADELAINE

Il est 21h56, Madelaine rentre du travail, plus tard que d'habitude, Madeleine est une femme très ponctuelle, elle arrive toujours à 20h30. Elle est en compagnie de cette femme, Manon, avec qui elle collabore depuis peu. Elle retire son manteau noir, ses fines



épaules sont découvertes. Ce soir, elle a l'air heureux. Madelaine est une femme parfaite, elle est belle, gentille, intelligente, peu de femmes arrivent à sa cheville. Alors que Manon, elle, elle n'a rien du tout d'extraordinaire. Elle n'est même pas vive d'esprit, ce qui aurait pu la rendre un minimum intéressante. A vrai dire, cette relation est improbable et vouée à l'échec. Depuis 1 mois, 2 semaines et 3 jours, Manon vient quotidiennement chez Madelaine. Maintenant elles sont en train de parler, leur sujet de conversation semble passionnant. Manon s'approche de Madelaine, elle l'embrasse. Manon et Madelaine se dirigent vers la cuisine. Madelaine va sûrement lui préparer son fameux repas, elle est une excellente cuisinière. Elle sort des carottes et des tomates. La vapeur blanchit les vitres, on ne peut plus voir, seules les lumières de la cuisine dévoilent leurs silhouettes, la buée se dissipe peu à peu. Manon est sur le canapé, Madelaine ayant la tête posée sur son épaule. Manon ne se rend pas compte de la chance qu'elle a. Madelaine se lève, elle retourne à la cuisine, il fait drôlement froid ce soir. Manon n'aide jamais Madelaine aux corvées de la maison, elle ne sert vraiment à rien. Elle apporte le repas devant la télévision, la folle n'est même pas heureuse du buffet. Manon allume la télé, prend le dvd du film préféré de Madelaine.

C'était notre film pas le leur. Il se pouvait que je m'énerve violemment de temps à autre mais elle savait que je l'aimais. Je l'aime elle, pas une autre. Que fait-elle ? Je crois qu'elle vient fermer les volets… Mince, je pense qu'elle m'a vu !

Pierre Caussanel et Isabelle Gil-Viveros

chute (2nde B)

Dessins réalisés par Léonie, 2nde B

Ecriture

UN PASSE TEMPS TRÈS PRENANT

Il se sentait seul, si seul, depuis si longtemps : une éternité. Il arpentait sans cesse cette immense demeure de long en large sans jamais voir le jour ; il y était habitué maintenant, mais ce calme et cette solitude commençaient à peser. Mais ceci s'était stoppé un peu moins d'une semaine auparavant, où il avait eu une idée. Une occupation lui était venue. Il s'était alors lancé dans la construction, il avait d'abord rétabli la lumière puis s'était mis à travailler. C'était très éprouvant mais que pouvait-il faire d'autre ? Il ne pouvait alors imaginer ce qu'il allait concevoir. Il travailla dur, enchaînant casse-tête sur casse-tête jusqu'à ce jour.

Ça ne marchait pas, il était bloqué, à la dernière étape ! Si proche du but ! Le haut du corps ne coïncidait pas avec le bas. Il ne pouvait pas laisser ça comme ça. “Ils manqueront gravement de mobilité” se dit-il.

Mais il ne pouvait pas abandonner, pas après tout ça ! Cela comptait tellement pour lui, il y avait réfléchi depuis tellement de temps, pièce par pièce, qu'il avait toutes nommées d'ailleurs, ça ne pouvait pas s'arrêter là !

Il chercha donc la journée durant sans s'arrêter, redoublant d'efforts, de calculs, les différents essais disparaissant aussi vite qu'ils apparaissaient, aucun n'aboutissant, mais il continuait, il se reposerait le lendemain, il devait finir !

Mais rien ne fonctionnait, en l'état, ils ne pouvaient pas marcher. Il avait pourtant ajouté des jambes dans ce simple but, et il ne pouvait pas repenser l'entière structure de ces êtres qu'il était en train de concevoir.

Alors il continua, et soudain… son visage s'illumina.

Il se précipitait, sculptant, taillant, assemblant, et tellement impatient !

Enfin, la dernière pièce était terminée. Comment allait-elle s'appeler ?

« Bassin », ce serait « le bassin ». Il l'implanta, et après six longs jours de travail acharné, Dieu venait de créer l'Homme.

Ethan Silbert

UNICEF

Association

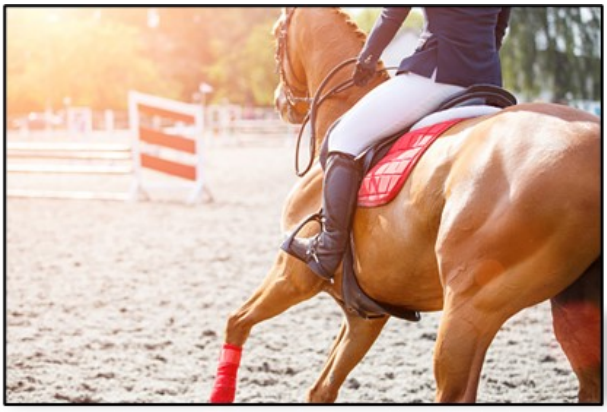
Cette année, le lycée accueille un nouveau club, le club UNICEF. Ce club a pour but d'aider la grande association éponyme, en leur faisant des dons et en la faisant connaitre au plus grand nombre. L'UNICEF, United Nations Children's Fund, est une organisation humanitaire de l'ONU pour la défense des droits de l'enfant à travers le monde. Ce club compte douze adhérentes, Manon FAZEUILH, Célia DE LA HOZ, Mary BENMENI, Manon CREISSEL-ROMERO, Nawel HADRACHI, Ornella LUCAS, Rayhane NEIJAR, Leelou CHAPON, Clémence GAUFFRE, Camille MAS, Danaé LE GRAND et Valentine AYMARD, qui est la présidente du club.

Depuis le début de l'année le club a fait plusieurs actions à l'intérieur du lycée, comme la vente de goûters lors des pauses, du matin et du soir, ou encore la vente de chocolats chauds et de crêpes pour Noël. A l'extérieur du lycée, les membres du groupes Unicef, se sont rendus à l'école primaire du PIC La Salle et à l'école Notre-Dame pour montrer ce que fait l'Unicef et l'importance de celui-ci pour de nombreux enfants. Cette action a permis de sensibiliser les enfants âgés de 9 à 10 ans, sur ce qu'il se passe pour d'autres enfants comme eux dans d'autres pays. Les enfants ont pu voir trois ateliers, un sur les enfants soldats, un autre sur l'éducation des enfants et le dernier sur la santé et l'hygiène. On remercie Mme LAVAL-THEILLARD , directrice de l'école du Pic, ainsi que M BIRLING, directeur de l'école Notre Dame et toutes les maîtresses de nous avoir accueilli et de nous avoir donné l'opportunité de transmettre notre message.

Pour poursuivre notre action, un projet d'aide humanitaire va prochainement être mis en place avec les élèves de l'école de Notre Dame.

SPORT OU PAS ?

Parmi ces activités, lesquelles, selon toi, sont un sport à part entière ?



L'équitation

Le Scrabble ©

Le bowling

Le golf

Le tir à l'arc

Les échecs

Le ping-pong

Découvre les réponses au dos !

Depuis toujours, certaines activités ne sont pas considérées comme des sports. Cette question fait souvent débat, voici donc des activités qui sont aussi des sports… même si cela peut paraitre difficile à croire, nous vous expliquons pourquoi ! A vous de vous faire votre opinion. Bonne lecture !!!

LE PING PONG : Même si le Ping Pong aurait plutôt l'aspect d'une simple activité que l'on peut pratiquer entre amis et en famille, le tennis de table se pratique en compétition et fait travailler le système cardio-vasculaire. C'est donc un sport !

LE GOLF : Souvent considéré comme un faux sport ou un jeu spécial car les participants ne portent pas d'uniforme, et qu'il n'y a ni juge ni arbitre, le golf est pourtant un sport. En effet, il fait travailler la coordination et la concentration. De plus, il se pratique en compétition.

LE SCRABBLE : pour ceux qui ne le savent pas le scrabble est un jeu qui à pour but de reconstituer des mots, avec des lettres tirées au hasard, afin de les placer sur une grille de façon à ce qu'ils s'intègrent aux mots déjà constitués. Le scrabble est un véritable sport « intellectuel », c'est-à-dire qu'il fait travailler le cerveau et fait développer certaines compétences intellectuelles telles que la mémoire, l'analyse, et augmente les capacités de concentration. Le cerveau n'étant pas considéré comme un muscle, le scrabble ne fait pas officiellement parti des sports, mais il peut se pratiquer en compétition.

LES ECHECS : Tout comme le scrabble, les échecs sont souvent considérés seulement comme un jeu de société. Mais les échecs sont maintenant reconnus comme un sport. Il s'agit en effet d'un jeu nécessitant une implication physique. De plus, ils sont pratiqués en observant des règles et donnant lieu à des compétitions. Parfois la durée d'une partie d'échecs peut atteindre six heures et l'endurance est l'une des principales qualités d'un bon joueur d'échecs. D'où son statut de sport !

LE BOWLING : C'est une activité de loisir mais c'est aussi un sport. En compétition, le bowling devient un sport à hautes exigences techniques, physiologiques et psychologiques. Ce sport possède une fédération.

LE TIR À L'ARC : certains diront que le tir à l'arc n'est pas un sport car l'on reste debout et que c'est plutôt statique. Mais c'est bel et bien un sport, et même complet, car il fait travailler l'ensemble du corps et contribue à l'amélioration de la coordination des mouvements. Les compétitions ainsi que les championnats de tir à l'arc commencent à être très suivis.

EQUITATION : SPORT OU PAS ?

Mais pourquoi certaines personnes ne considèrent pas l'équitation comme un sport ?

Tout simplement car la plupart de ces personnes n'ont fait que des balades à poneys quand elles étaient très jeunes.

Leurs arguments sont : « *c'est le cheval qui fait tout, il court lui…* », ou encore, « *les cavaliers, restent assis et ne font rien, cela ne demande aucun effort physique* ».

Mais si, l'équitation est un sport!

Et même si cela peut paraître impossible pour beaucoup nous allons vous expliquer pourquoi c'est bel et bien un sport !

L'ÉQUITATION UN SPORT DANGEREUX ?

Oui, l'équitation est un sport ***dangereux*** car les cavaliers se confrontent à un animal pouvant peser plus d'une tonne.

Les chutes ne pardonnent pas, même si elles passent souvent inaperçues, elles laissent des séquelles morales et physiques et parfois même, elles peuvent coûter la vie.

L'ÉQUITATION SE PRATIQUE-T-ELLE EN COMPÉTITION ?

Oui l'équitation se pratique également en compétition. Et elle fait également partie des sports aux J.O. D'ailleurs ces compétitions sont très suivies et très nombreuses.

Dossier réalisé par Clémence et Gwenaelle, 2nde.

UN EFFORT PHYSIQUE ? PSYCHOLOGIQUE ?

Oui en effet.

Un effort **psychologique** car au vu du tempérament du cheval et de son poids, nous, les êtres humains, ne faisons pas le poids face à lui… et quoi que le cavalier dise ou fasse, le cheval aura toujours le contrôle. Le cavalier doit toujours avoir un objectif en tête et ne jamais renoncer !

Un effort **physique** car l'équitation fait travailler bien plus de muscles que ce que l'on pourrait penser et augmente les capacités respiratoires. Les épaules, les abdos, le dos, les fessiers, les cuisses et les mollets, tous ces muscles sont en mouvement quand on est à cheval !

ET C'EST TOUT ?

Enfin, l'équitation est sous la tutelle d'une fédération sportive. La FFE qui est la Fédération Française d'Équitation. C'est également un critère pour définir un sport.

LE MOT DES CAVALIERS

« L'équitation est un sport à part entière. Cela demande beaucoup de courage et de persévérance, et aussi de la stratégie. L'équitation est un ensemble de qualités qui font que nous sommes cavaliers. »

Viviane Maier, u

Ambre CHALUMEAU, dans la rubrique *la brigade* de l'émission *Quotidien* du 05/11/2021, décrit Vivian Maier comme une "amatrice, prolifique et talentueuse ne se séparant jamais de son appareil photo, friande d'autoportraits, qui n'a jamais dévoilé ses dizaines de milliers de clichés, pris principalement à New York et à Chicago, mais aussi à travers le monde". Elle est également assimilée à "une sorte de Mary Poppins hyper farouche, très *nerd* et un peu secrète".

Le musée du Luxembourg à Paris, quant à lui, propose un cadre spatio-temporel dans cet extrait : "C'est au cœur de la société américaine, à New York dès 1951 puis à Chicago à partir de 1956, que cette gouvernante d'enfants observe méticuleusement ce tissu urbain qui reflète déjà les grandes mutations sociales et politiques de son histoire. C'est le temps du rêve américain et de la modernité surexposée dont l'envers du décor constitue l'essence même de l'œuvre de Vivian Maier".

Née le 1er février 1926 à New York d'une mère française et d'un père américain d'origine autrichienne, Vivian Maier adoptera bientôt le style des photos Insta, avec 6 décennies d'avance.

Tout commence dans les années 30, lorsqu'à la suite de la séparation de ses parents, alors qu'elle n'a que 6 ou 7 ans, sa mère retourne en France avec elle. Ce qui sera par la suite à l'origine de sa passion pour la photographie, transmise par une amie de sa mère.

En 1956, après de multiples allers et retours entre New York et les Hautes-Alpes, Vivian Maier s'installe de manière définitive à Chicago comme *nurse* au service de la famille Gensburg où elle se consacre à John, Lane et Matthew.

Au tout début des années 60 elle entreprend un voyage de six mois au Canada, en Égypte, au Yémen, en Thaïlande, en Italie et en France pour la dernière fois, avant de quitter les Gensburg entre 1967 et 1968.

Après le décès de sa mère, en 1975, et celui de son frère en hôpital psychiatrique, 2 ans plus tard, elle travaille pour la famille Bayleander, où elle s'occupe d'une jeune fille handicapée mentale entre 1989 et 1993.

A la fin des années 90 les trois frères Gensburg la cherchent, et la trouvent alors qu'elle est tombée dans la misère. Ils veillent sur elle et l'assistent à leur tour. Ce qui lui permet de vivre à Rogers Park, près du Michigan, pendant presque 10 ans.

A 82 ans, en raison d'une chute sur une plaque de verglas, en décembre 2008, elle sera hospitalisée, et décèdera, quelques mois après, dans une maison de repos, où les frères Gensburg l'avaient installée, à sa sortie d'hôpital, le 21 avril 2009.

Malheureusement pour elle, son nom ne sera découvert que quelques jours plus tard…

une photographe fantôme.

Par Estelle Ferrando

Quant à la naissance de sa carrière, il faut revenir quelques années en arrière. En 2007, quand John Maloof, un jeune agent immobilier cherche des photos de Portage Park pour illustrer un livre qu'il coécrit au sujet de l'histoire locale, chine pour 400 dollars, 30 000 négatifs, des dizaines de rouleaux de pellicule et quelques tirages réalisés entre 1950 et 1960, mais aucune image du quartier de Chicago. John délaisse donc les clichés et continue ses recherches.

En 2008, il ressort les négatifs, les numérise et commence à les vendre sur eBay ce qui le met en relation avec un professeur d'art qui lui fait prendre conscience de la valeur de l'œuvre de la mystérieuse photographe. Après ça, John Maloof contacte la maison de ventes aux enchères et rachète plus de 100 000 négatifs.

Un an plus tard, en avril 2009, il découvre, au milieu des négatifs une enveloppe provenant d'un laboratoire de photo et portant le nom de Vivian Maier. Il l'a googlelise et trouve un avis de décès, paru quelques jours plus tôt dans le *Chicago Tribune*, par les frères Gensburg.

« Vivian Maier, originaire de France et fière de l'être, résidente à Chicago depuis ces cinquante dernières années, est morte en paix lundi. Seconde mère de John, Lane et Matthew. Cet esprit libre apporta une touche de magie dans leur vie et dans celles de tous ceux qui l'ont connue. Toujours prête à donner un conseil, un avis ou à tendre une main secourable. Critique de film et photographe extraordinaire. Une personne vraiment unique, qui nous manquera énormément et dont nous nous souviendrons toujours de la longue et formidable vie. »

L'histoire de l'incroyable nurse et des trois frères se terminait peut-être. Mais celle de la mystérieuse photographe et du collectionneur, documentariste et auteur, quant à elle, ne faisait que commencer.

Eh bien oui ! Car dès lors, Vivian Maier est exposée dans de nombreux musées, devient le sujet de livres ; deux documentaires sont tournés, les journalistes s'emparent du sujet et John lui dédie même un site web : http://www.vivianmaier.com/

Aujourd'hui, leur histoire a fait le tour du monde, John Maloof a reçu l'Oscar du meilleur film documentaire en 2015 pour son documentaire publié en 2013, *A la recherche de Vivian Maier*.

CINEMA : QUE VOIR EN 2022 ?

Si vous êtes un fanatique du cinéma, vous vous demandez sûrement quels films célèbres vont sortir cette année… Eh bien, vous aurez la réponse, après un petit recapitulatif des films sortis pendant les trois premiers mois de l'année 2022 !

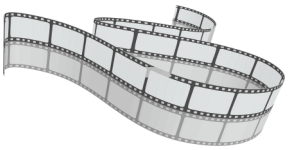
Nous commençons bien sûr par « Spiderman : No way home » (sorti le 15 décembre 2021).

Il n'est pas sorti en 2022, mais ça vaut le coup de parler du film le plus attendu de l'année précédente ! Avec le célèbre duo Tom Holland-Zendaya, jouant respectivement Spiderman et Michelle Jones, mais aussi d'autres célèbres acteurs comme Benedict Cumberbatch incarnant le célèbre Doctor Strange, le film a explosé le box-office 2021 !

Passons maintenant à un film d'horreur et d'action… « Scream » !

Sorti le 12 janvier, onze ans après le quatrième volet, le cinquième film « Scream », ou « Frissons » de son titre québécois, est le premier à ne pas avoir été réalisé par Wes Craven, décédé en 2015. Il a été réalisé par Matt Bettinelli-Olpin et Tyler Gillett et écrit par James Vanderbilt Guy Busick. Quant aux acteurs principaux, ce sont Melissa Barrera, Jenna Ortega, David Arquette, Courteney Cox et Neve Campbell. Eh oui ! Ghostface a encore frappé ! Si vous le regardez un jour, préparez-vous à une séance de frissons…et essayez de ne pas trop « *screaming* » !

Parlons maintenant de « Uncharted » avec le célébrissime Tom Holland incarnant le protagoniste, Nathan Drake, un courageux explorateur. Sorti le 16 février, ce film est une adaptation du jeu vidéo éponyme ! Il a été réalisé par Ruben Fleischer et écrit par Art Marcum et Matt Holloway. Quant à la musique, elle a été composée par Ramin Djawadi. Les acteurs principaux sont Tom Holland, Mark Wahlberg, Antonio Banderas, Sophia Ali et Tati Gabrielle. Ce film a été tourné en 2020, mais sa date de sortie repoussée à cause de la pandémie. Cela ne l'a pas empêché d'arriver en cinquième position des films les plus vus en France ! À l'échelle mondiale, le film totalise plus de 130 millions de dollars de recette au box-office. Il y a bien sûr « The Batman », « Maigret », « Mort sur le Nil », le nouveau Pixar « Alerte Rouge », « Downtown Abbey 2 » et « Morbius » le nouveau Marvel, mais nous vous laissons les découvrir !



LES SORTIES CINE 2022

Avril

Le 13 : Les Animaux fantastiques 3 : Le secret de Dumbledore

Le *27 :* Dowton Abbey 2

Mai

Le 4 : Doctor Strange 2 : In the Multiverse of Madness

Juin

Le *8 :* Jurassic World 3 : Le monde d'après

Le 22 : « Buzz l'Eclair »

Juillet

Le 6 : Thor 4 : Love and Thunder

Septembre

Le 28 : Mission Impossible 7

Octobre

Le 12 : Spider-Man : Across the Spider-Verse (1)

Novembre :

Le 4 : The Flash

Le 9 : Black Panther 2 : Wakanda Forever

Le 23: Disney : Strange World

Décembre

Le 14 : Aquaman 2 : The Lost Kingdom »

L’évolution des jeux vidéo aujourd’hui

Culture

Le jeu vidéo est un marché en expansion continuelle, et n’en finit pas de briser le record de chiffre d’affaires, presque tous les ans. Entre 2018 et 2020, ce chiffre est passé de 150 milliards à plus de 174 milliards de dollars. C’est une excellente nouvelle, car les studios de développement ont besoin de fonds pour chercher et créer les prochains jeux à succès...

Mais est-ce que la nouveauté est véritablement leur but?

Le monde du jeu vidéo ne se résume pas aux jeux en eux-mêmes. Pour en profiter, il faut aussi une console. C’est là qu’intervient une grande règle du jeu vidéo : les exclusivités. L’exclusivité, c’est le fait qu’un jeu ne sorte que chez un seul éditeur, et donc sur une seule console, ce qui oblige les gens voulant jouer à posséder la console du même fournisseur. Parmi ceux-ci, le plus connu est Nintendo, d’ailleurs devenu maitre *ès* exclusivités. Une grande majorité de jeux sortant chez eux est exclusive. Sans compter les licences phares qui étaient, sont et seront toujours une exclusivité, comme par exemple Zelda, Mario, Pokémon ou bien Sonic.

Tous ces jeux ne sont plus tout jeunes. Pokémon était sur Gameboy lors de son premier opus en 1996, et Mario commença sur borne d’arcade. En gardant toutes ses licences, Nintendo assure donc les ventes de ses consoles, car le lancement d’un nouveau jeu d’une de ces licences-phare est toujours une énorme explosion de ventes de consoles.

Le problème, avec tous les éditeurs mais plus précisément avec Nintendo, c’est la non-prise de risque. Depuis quelques années, il est rare pour un studio connu de sortir de sa zone de confort. L’exemple parfait est Electronic Arts (EA) qui sort chaque année un nouveau Fifa, où, en général, les seuls changements sont les nouveaux joueurs. Chez Nintendo, la licence Pokémon est surexploitée. Ici, les développeurs n’essaient même pas de faire de nouveaux jeux avec de petits changements par rapport à l’ancien. Pire, ils font des *remakes* des anciens, ce qui leur permet de sortir un nouveau jeu par an, voire même deux, s’ils se dépêchent.

C’est de ça que les joueurs se plaignent. Les studios privilégient la quantité à la qualité ce qui n’est pas au goût des consommateurs, au vu des capacités de la technologie actuelle. Au-delà de cela, aucun avancement n’est fait pour augmenter cette qualité, ce qui fait régresser tout le secteur.

Pour autant, tout n’est pas perdu ! Il n’y a pas que les gros éditeurs qui créent des jeux. Il existe aussi des studios indépendants, qui sont toujours à la recherche de nouveauté et de qualité. Ces studios n’ont pas de licence sur laquelle s’appuyer, en général, et ils ont donc besoin de constamment renouveler leurs jeux. Team Cherry est un développeur et un éditeur qui a gagné beaucoup en popularité ces derniers temps grâce à son jeu « Hollow Knight », jeu d’aventure en deux dimensions, avec une histoire complexe qui demande une réelle réflexion. Pourtant, ce type de studios, qui fonctionne très bien, semble aussi obligé de négocier avec les grands du secteur. Leur prochain jeu, Silksong, est coproduit avec Nintendo.

Voilà l’évolution du jeu vidéo : de petits studios qui travaillent pour les grands, sans que ces derniers se mouillent en créant eux-mêmes la nouveauté.

Maxime Vibarel

La fin de la pop-culture ?

Une analyse du marché de la culture populaire par Vibarel Maxime

J'ai interviewé pour vous cher lecteur un jeune lambda à la sortie d'un cinéma :

« Trinité Mag : Quel film es-tu allé voir ?

Adolescent : Spider-Man

TM : T'as lu les comics ?

Adolescent : Non, je ne lis pas trop de BD, sauf quelques mangas. Là je viens d'acheter le dernier tome de One Piece.

TM : Passionné par la culture japonaise ?

Adolescent : C'est vrai que j'aime beaucoup ce qu'ils font, Pokémon est sûrement mon jeu vidéo préféré. J'ai passé beaucoup de temps sur celui qui vient de sortir. Mais bon j'aime aussi les jeux américains, je joue souvent à Battlefield avec mes amis. »

Et maintenant cher lecteur, une question : L'adolescent ci-dessus a-t-il été interrogé en 2022 ou en 2002 ?

Alors étant donné que je n'étais pas né en 2002, vous avez certainement la réponse. Mais si vous gardez votre attention uniquement sur le contenu, il est impossible de faire la distinction entre les deux époques. Chaque licence citée existait déjà en 2002 si ce n'est avant, et existe encore aujourd'hui. Même les graphismes de Pokémon Arceus (sorti cette année) piquent autant les yeux qu'à l'époque des quelques pixels colorés de Pokémon Or et Argent sur Gameboy Color (sorti en Europe en 2001). Et en effet quand on voit la situation pop-culturelle, on peut difficilement s'empêcher de grincer des dents.

Le légendaire studio de jeux vidéos Nintendo ne sort plus que des jeux passables ou des remakes. Depuis le mémorable Breath of the Wild, les Call of Duty d'Infinity Ward sont de plus en plus fades et faibles en contenu, Electronic Arts se cantonne à un nouveau Fifa chaque année pour n'ajouter que quelques joueurs par jeu et Ubisoft n'a apporté pour seule innovation concrète au gameplay de ses licences phares qu'un système de combats de coqs dans le dernier Far Cry (oui, oui, vous avez bien lu). Les films trônant au sommet du box-office mondial sont, pour une grande partie, les suites de séries âgées de plusieurs décennies (James Bond, Fast and Furious…), des *reboots* de films quelques fois encore plus vieux (Batman, Godzilla ou King Kong) et de temps à autre un étrange mélange des deux (merci Marvel). La bande dessinée est prise en tenaille entre des comics américains n'ayant souvent pas évolué ne serait-ce que graphiquement depuis les premiers Batman Detective ou Walking Dead et des mangas qui semblent déjà se répéter dans leurs nouvelles séries tout en faisant durer les plus anciennes par tous les moyens (la légende raconte que Boruto est née d'une sordide expérience de nécromancie).

Les œuvres proposées sont rarement mauvaises (exception faite pour l'industrie vidéoludique et ses Triples-A qui mériteraient bien une quadruple balayette et qui seront développés à part), mais il est indéniable que l'innovation n'est plus une qualité mise en avant. La nostalgie n'a rien de honteux, et j'ai été le premier ébahi devant le dernier Batman, mais il me semble qu'elle ne devrait pas pour autant rafler le monopole.

Dans ce cas comment faire pour éviter d'obtenir exactement la même interview avec un adolescent vivant en 2042 ? Ne vous en faites pas c'est impossible. Les jeunes n'iront plus au cinéma, ils auront d'ailleurs sûrement fermé pour la plupart. Vous voulez vraiment savoir ? Dans ce cas la suite devrait vous plaire.

Tout d'abord il faut bien comprendre que la pop-culture occidentale actuelle est principalement abreuvée de ce qu'on peut rapprocher d'un ensemble qu'il ne serait pas si sacrilège de résumer en deux mots : « culture geek ». Si la culture geek désigne l'ensemble de la culture de l'imaginaire, avec en tête des genres comme la fantasy ou la science-fiction, il est également bon de rappeler que le terme geek se rapproche de celui de technophile, à savoir que l'informatique, les forums et internet font également complétement partie de cette culture. Ainsi les jeux vidéos représentent la parfaite passerelle entre ces deux domaines, la programmation permettant de faire naitre un univers imaginaire.

Comme le souligne le maitre de conférences David Peyron, le terme geek possède une longue évolution étymologique, issu du mot *gecken* employé en Europe pour désigner les monstres de foire.

Le terme évolue aux États-Unis au début du XXème pour désigner ceux qui ne s'intègrent pas à la société, qui sont étranges voire se rapprochent de la folie, comme une alternative à l'appellation *Freaks*. Puis dans les années 70, le terme est utilisé afin de désigner une catégorie de la population composée majoritairement d'étudiants californiens blancs auxquels sont attribués des loisirs alternatifs au mode de vie traditionnel américain, qui se recentreront dans les années 90 vers l'informatique et le numérique (si vous vous demandiez pourquoi la Silicon Valley est en Californie, vous avez votre réponse).

Les geeks se considèrent encore à cette époque comme des parias, des marginaux incompris, et se définissent volontiers comme en dehors du système.

La fin de la pop-culture ?

Une analyse du marché de la culture populaire par Vibarel Maxime

Il s'agit très certainement de la dernière génération à penser majoritairement cela, en tout cas aux États-Unis, et bientôt la culture geek émerge sur le devant de la scène, pour le meilleur comme pour le pire.

Qu'il s'agisse de contrer l'industrie actuelle ou de la fuir, la principale solution passe par la consommation. La culture geek, en devenant pop-culture, a également développé un côté commercial auparavant bien moins important. Loin de moi l'idée de vouloir séparer le business de l'art et de faire de l'élitisme pompeux, il est tout de même clair que l'on doit en grande partie au côté commercial le manque de renouvellement actuel. Et il serait bien trop simple de « les » accuser, les businessmen de l'ombre, comme si une figure tentaculaire proche du complot dirigeait depuis les coulisses la totalité du cinéma ou de la bd actuelle.

Parce que le problème vient avant tout du public en réalité. Si personne n'allait voir Alien covenant vs Predator vs Iron Man 7, Jurassic Park World 4 ou Matrix Resurrections 2 le retour, alors personne ne produirait ces films. Il ne s'agit pas non plus de snober les blockbusters voire les dernières sorties dans leur ensemble, au risque de glisser dans l'élitisme prétentieux et teinté de mépris propre à la plupart des membres de Sens Critique, ceux-là même qui *tweetent* avec désespoir que le cinéma n'est plus un art après être allé voir Fast and Furious plutôt que The French Dispatch, ou qui font des montages à la gloire de Napoléon et de Jules César sur fond musical de Little Dark Age des MGMT.

Il s'agit seulement de ne pas injecter de l'argent uniquement chez ceux qui en ont déjà. Puisque la culture geek s'est développée sous terre, et que l'underground est apparemment un bon moyen d'encourager l'innovation artistique, le tout est de s'intéresser à ce qui est moins connu. Plutôt que de prendre la première BD exposée en rayon, pourquoi ne pas aller voir un peu plus au fond ? Le travail ne vous sera pas prémâché cette fois, c'est certain, et vous pourriez même être surpris ou déçus.

Mais honnêtement depuis combien de temps n'avez-vous pas été surpris par la fin d'un film ? Ou par le style d'un dessinateur ?

Finalement l'industrie la plus atteinte par ce problème, celle du jeu vidéo, est aussi celle dont la partie underground, à travers les jeux indépendants, se développe le plus, comme expliqué dans l'article précédent, au point qu'on a tendance à oublier, à cause du succès des jeux « indés », à quel point un simple achat peut changer la donne. Laissez-moi vous donner un exemple.

La bande dessinée Franco-Belge a vu, ces dernières années, naitre chez Ankama, le studio de création Label 619. Créé et co-dirigé par Run, auteur, illustrateur et réalisateur français, principalement connu pour Mutafukaz, bande dessinée aux influences principalement *west coast* mais avec une touche venue d'orient, le label est un précurseur de la *new wave* franco-belge, suivant l'exemple de l'œuvre de son créateur. Pendant le développement de Mutafukaz, Run essuya maints et maints refus de maisons d'éditions et n'aurait jamais pu publier son œuvre sans le support d'Ankama.

Grâce à son succès, une brèche s'est ouverte dans l'underground français, brèche par laquelle des artistes talentueux comme Bablet ou Singelin ont pu gagner en popularité. Le succès d'une œuvre et d'un homme, autrefois laissés pour compte d'une industrie, a permis de développer tout un nouveau pan de ce que pouvait être la bande dessinée, non seulement à l'échelle de la France mais de plus en plus à une échelle internationale, le label s'important de plus en plus, et Mutafukaz étant devenu un film d'animation disponible sur Netflix.

Il ne faut pas oublier que ce succès est tout à fait mince comparé aux fortunes brassées chaque année par les monuments du genre. Il a suffi, en fait, de quelques dizaines de fans au début de la série pour voir cette dernière décoller, entrainant la création du label et le début d'un nouveau mouvement. Voilà pourquoi vous devriez consommer *underground*.

Que ce soit pour renouveler une industrie ou pour changer d'air, la réponse est sous terre.

DOSSIER SPECIAL : LES

Pour ce nouveau numéro, le Trinité Mag' a choisi de faire un dossier sur les jeunes et l
c'est-à-dire les élections présidentielles. Au moment de la parution de ce journal nous avons d
n'a pas changé. Alors le Trinité Mag a posé plusieurs questions aux élèves du lycée par rapport

Selon vous...

1 mot qui résume la politique

JEUNES & LA POLITIQUE

a politique. Ce sujet n'a pas été choisi au hasard mais pour coller le plus possible avec l'actualité, éjà un nouveau président, ou une nouvelle présidente, mais la relation des jeunes avec la politique à leur engagement politique et les relations qu'ils ont avec celle-ci.

Etes-vous intéressés par la politique ?

63 %

OUI

27 %

PARFOIS

Etes-vous allés voter ?

22 %

OUI

78 %

NON

Sondage réalisé sur 70 lycéens de 18 ans et plus

Quel rapport entretenez-vous avec la politique ?

« C'est de plus en plus difficile de s'intéresser à des gens **qui ne représentent qu'eux**.»

« Je suis déçu par la politique car aujourd'hui **on vote contre quelqu'un et non pour** un candidat et ses idées. »

« J'essaye de m'y intéresser car cette année, je vote, mais **je ne m'y connais pas bien**. »

« Je n'aime pas la politique et **rien ne m'aide à m'y intéresser**. »

Un déclin de la politique ?

Valentine Aymard

Au cœur des campagnes présidentielles et au vue de la situation actuelle, des débats quant au désintéressement politique de la jeunesse émergent. Ceux reconnaissant une certaine indifférence de la part des jeunes, avancent plusieurs raisons : l'infantilisation de la nouvelle génération qui est souvent jugée peu mature et peu renseignée. J'imagine que vous, les jeunes, vous sentez peu concernés par la politique. Et pour cause, peu de politiciens occupant des fonctions régaliennes se rapprochent de la vingtaine, et le débat public peut vous sembler fermé. Il est clair que la jeunesse est peu représentée dans la politique actuelle et sa voix est trop peu entendue, comme on l'a vu pendant le confinement, dont les étudiants ont particulièrement souffert.

Or, dans les faits, on observe non pas un désintéressement de la part des jeunes mais plutôt un éloignement de la politique traditionnelle qui se traduirait par une désaffiliation politique et une perte de crédibilité des clivages gauche-droite. Ce fut d'ailleurs un argument majeur de campagne d'Emmanuel Macron en 2017. Concrètement, ça correspond au fait qu'une grande partie de la jeunesse ne considère plus cette séparation en deux bords politiques comme adéquate, et ne se reconnait pas de proximité avec un parti ou une tendance politique particulière.

Cela pourrait d'ailleurs s'expliquer par une certaine méfiance vis-à-vis des personnalités politiques. Comme vous avez dû le remarquer autour de vous, on fait peu confiance aux élus politiques et dans les cas où ça arrive, on reste tout de même méfiants.

Dans la mesure où les jeunes n'attendent que des éléments pour comprendre les débats politiques et les enjeux contemporains comme le montre Anne Muxel, politologue, les médias et particulièrement les réseaux sociaux participeraient, de fait, à ce renouveau politique.

Certaines plateformes comme Instagram, Tiktok ou Twitter se présentent comme des outils à la disposition des jeunes pour mieux comprendre et décrypter les enjeux politiques actuels à travers des contenus courts et concis. Ces nouveaux modes d'information, qui donnent un accès facile à l'actualité et à d'autres contenus variés, ont une influence, qu'elle soit bonne ou mauvaise, sur l'opinion et l'engagement politique de la jeunesse.

En effet, les techniques de communication politique connaissent des mutations récentes grâce aux réseaux sociaux. C'est pourquoi il est impératif de rester critique par rapport au contenu auquel nous avons accès afin d'éviter la désinformation ou la manipulation à des fins purement politiques.

JEUNES & LA POLITIQUE

Comprendre la politique

Les chaînes Youtube et les Podcasts pour identifier les enjeux du monde contemporain

Gaspard G : A travers la publication de vidéos régulières comme « Bonjour » qui relate l'actualité et les enjeux contemporains, « face aux jeunes » interview de politiciens français ou encore « l'histoire de … » dans lesquelles est dressée une biographie rapide de personnalités politiques, ce youtubeur et influenceur décrypte les rouages de l'actualité politique française et internationale.

YouTube : Gaspard G

Instagram : gaspard_g

Le Monde : que ce soit sur YouTube ou sur Spotify avec le podcast « l'heure du Monde », ce journal propose une approche accessible à tous les faits d'actualité majeurs.

HugoDécrypte : Présent sur YouTube, Spotify, Tiktok, Twitch ou encore Instagram, ce jeune diplômé de Sciences Po propose un grand nombre de format pour tenir les jeunes au courant de l'actualité, que ce soit sous forme de podcast, de courtes vidéos, d'interviews ou de publications Instagram.

YouTube : HugoDécrypte

Instagram : hugodecrypte

Twitch : Mashup par HugoDécrypte

Le Dessous des Cartes : chaine YouTube pour découvrir l'actualité géopolitique et décrypter les enjeux du monde contemporain au moyen de cartes géographiques.

Terra Bellum : Chaine YouTube qui aborde l'actualité géopolitique et militaire internationale. Du contenu publié sous format synthétique et mélangeant plusieurs domaines : histoire, politique, économie, géopolitique et relations internationales.

Politique ! : ce podcast régulier propose des entretiens avec des personnalités politiques et des experts sur des thématiques contemporaines.

Actu.eco : si vous êtes intéressés par l'actualité politique et économique, ce compte Instagram est fait pour vous : du contenu pertinent, rapide à lire et intéressant.

Elyze : outre le fait d'être le Tinder de la politique, Elyze regroupe un large choix de propositions politiques de grandes figures politiques françaises et fournit même des explications supplémentaires sur chaque proposition, de quoi comprendre l'enjeu et se faire une opinion

Bon à savoir

18 ANS : ÇA CH

En terminale, beaucoup d'entre nous vont passer le cap fatidique de la majorité ! Eh ou changes physiquement, mentalement, tu commences à faire des choix d'études supérieures e responsabilités que seul un majeur peut acquérir ! Dans cet ar

TON ARGENT

Tu peux gérer ton argent : tes parents ne peuvent plus gérer tes comptes bancaires pour toi, et tu y as un accès exclusif. Mais si tu préfères qu'ils continuent de t'aider à gérer tes finances, c'est possible, en optant par exemple pour une procuration sur ton compte.

Tu peux aussi jouer à des jeux d'argent (que ce soient des jeux à gratter, ou des paris sportifs), aller en boîte de nuit ou encore dans des casinos pour faire flamber ta carte bleue !

TON TRAVAIL

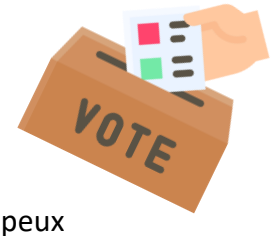
Tu peux commencer à travailler. Même si cela est déjà possible à partir de 16 ans, il est plus difficile juridiquement pour des employeurs de t'engager. A 18 ans, tu as donc plus de chances. Tu peux également passer ton permis de conduire, choisir indépendamment ton orientation scolaire. Enfin, tu peux prendre un logement indépendant (donc quitter le foyer familial)

TE

Tu peux aussi so
darons ne veuler
qui tu veux, et la
ne pourra rien d
té ! Et tes parer
tes fréquentatio
marier sans l'acc

TA SIGNATURE

Ta signature devient valable juridiquement pour divers engagements : inscription scolaire, signature de contrats, ouverture de compte bancaire, et agir en justice.



TON VOTE

Niveau citoyenneté, tu peux voter aux élections : si tu es français et que tu as bien fait ton recensement citoyen à 16 ans, tu es automatiquement inscrit sur les listes électorales.

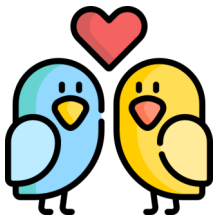
Tu as le droit
Tu peux aussi
ration bien s
giste ! Enfin,
quette ou d'c
santé.

Après avoir appris tout ça, j'espère que tu comprends mieux tout ce à quoi tu as accès maintena
"petit" dans certaines situations, et c'est normal ! La n

HANGE QUOI ?

FAZEUILH Manon, TD

ui, on arrive tous près des 18 ans. Et pas mal de choses commencent à changer à cet âge-là. Tu et tu vas bientôt quitter le lycée. Mais tu débloques aussi l'accès à des droits, des devoirs et des ticle, on va voir à quoi tu peux avoir accès à partir de tes 18 ans.



ES RELATIONS

rtir librement (même si bon, quand tes nt pas, il ne faut pas faire le fou…), avec tenue que tu veux. Eh oui chérie, papa ire même si tu portes un maxi décolle- nts n'ont donc plus leur mot à dire sur ns amicales et amoureuses. Tu peux te ord de tes parents

TON CORPS

de te faire tatouer ou percer sans accord parental. boire de l'alcool (même si bon, voilà…) avec modé- ûr, et acheter du tabac légalement chez un taba- tu peux faire tout ce qui est don de sang, de pla- rgane, à condition de remplir quelques critères de

TES DEVOIRS

A 18 ans, tu as la majorité civile. Ça veut dire qu'aux yeux de la loi française, tu es officiellement un adulte mûr et indépendant. D'abord, au niveau de la loi, puisque tu n'es plus concerné par la justice et les mesures de protection des mineurs, une infraction pénale de ta part peut t'emmener tout droit au tribunal, où un juge te sanctionnera, ce qui peut aller jusqu'à la peine de prison. Pour résumer, tu es maintenant responsable de tes actes devant la justice française. Tu peux être poursuivi pour 3 motifs : des contraventions, des délits et des crimes, et les peines seront celles appliquées aux adultes.

Exemple : Maintenant que tu es majeur, tu n'as plus le droit d'avoir quelconque relation (sentimentale ou sexuelle) avec des mineurs de moins de 15 ans (c'est un peu pédophile sur les bords) sous peine d'aller en prison ! (L'article 227-25 du code pénal prévoit que "le fait pour un majeur d'exercer sans violence, contrainte, menace ou surprise une atteinte sexuelle sur la personne d'un mineur de quinze ans est puni de 5 ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende). Le côté positif est que, si tu as un casier judiciaire en étant mineur, il s'annule automatiquement, passé 18 ans.

ant. Mais surtout n'oublie pas : même si tu as 18 ans, il peut t'arriver de te sentir un peu seul ou majorité est juste le début de ta nouvelle vie d'adulte !

La révolution de l'art par l'I.A.

Aujourd'hui, Picasso est un robot.

Difficile à croire mais pourtant vrai, la démocratisation de l'Intelligence Artificielle (I.A) permet aujourd'hui de mettre en difficulté la créativité humaine.

Les IA sont compositrices, artistes, peintres, dans le style, le mouvement, et avec l'émotion que vous leur demander de rendre. Que le génie de Van Gogh, Monet ou John Williams se fasse humble, l'intelligence artificielle peut désormais l'égaler.

Mais pour celui qui a toujours pensé l'Homme comme unique artiste, on peut se demander comment un robot peut-il être capable de créer ?

La réponse à cette problématique trouve son origine dans un concept que nous connaissons bien : internet. C'est sur le big data, soit l'ensemble des données libres et accessibles, que l'intelligence artificielle base sa création. En musique par exemple, l'ordinateur va analyser toutes les fréquences des morceaux à sa disposition, des plus célèbres aux méconnus. Elle va ainsi assimiler des mots clés à certaines compositions, ce qui va lui permettre de reconnaitre l'ambiance musicale et de retranscrire l'art en données. A partir de ces informations, l'IA va pouvoir créer sa propre composition, originale, selon qu'on lui demande une musique médiévale épique ou une berceuse mélancolique. A la manière de l'artiste, l'IA s'inspire de son environnement, de ce qu'elle connait, pour créer une œuvre unique.

Et contrairement aux idées reçues, ce type de programme est aujourd'hui accessible par la majorité d'entre nous ; notamment via plusieurs applications sur notre téléphone. Starryai, une d'entre elle, vous permet par exemple de créer un véritable tableau à l'aide de son intelligence artificielle. Selon quelques références, un mouvement, un style, un artiste, et une image d'ambiance, l'IA vous proposera un tableau unique, avec cependant quelques minutes de délai.

L'avènement de l'intelligence artificielle a, pour ainsi dire, bouleversé le monde artistique et toute la conception philosophique de l'art. Nous pensions, Hommes, nous distinguer du monde par notre capacité à projeter notre esprit sur un support. La science, elle aussi, a su s'imposer et développer des machines créatives. Elle démontre l'infini possibilité que la technologie a offert aux arts numériques actuels, et remet en place la position de l'artiste, du génie et de l'inné. A vos cours de philosophie !…

Rech Victorine TD

Les inégalités Femmes/Hommes en matière de santé

La santé des femmes a longtemps été mise entre parenthèses. D'abord jugées inférieures à l'homme et donc beaucoup plus sensibles aux maladies, elles ont été méprisées durant des années.

En 1859, Paul BROCA, un neurochirurgien reconnu, écrivait : *"La petitesse relative du cerveau de la femme dépend à la fois de son infériorité physique et de son infériorité intellectuelle"*. Or, si le cerveau des femmes est en effet 5 à 10% moins volumineux que celui des hommes, ce n'est pas parce qu'elles sont moins intelligentes, mais tout simplement parce que la taille du cerveau est proportionnelle au poids de l'individu. Et d'ailleurs, la taille du cerveau n'a pas grand-chose à voir avec l'intelligence.

Puis, plus tard, une fois reconnues égales à l'homme, on a décidé que les soigner de la même manière que l'homme, en se basant sur des études et des essais cliniques faits sur des hommes, ne poserait aucun problème.

Mais, bien entendu, il existe de nombreuses différences physiologiques entre les individus de sexes différents. En effet, femmes et hommes diffèrent d'environ 300 gènes, soit 1% de leur patrimoine génétique. Ces différences ne sont que peu prises en compte dans la médication ce qui a entrainé plusieurs scandales sanitaires comme celui de la Dépakine, un médicament antiépileptique présentant des risques élevés pour la santé du fœtus, étant en passe de s'imposer comme un nouveau scandale sanitaire à retardement. Il pourrait avoir fait plus de 10 000 victimes entre 2007 et 2014, d'après une étude alarmante menée conjointement par l'Agence Nationale de Sécurité du Médicament (ANSM) et la Caisse Nationale d'Assurance Maladie (CNAMTS).

Pour remédier à cela, le Haut Conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes (HCE), a rendu un rapport intitulé "Prendre en compte le sexe et le genre pour mieux soigner : un enjeu de santé publique". Ce dossier prend également en compte l'importance du genre dans le diagnostic à cause des clichés et préjugés qui y sont liés (au niveau du seuil de tolérance à la douleur, entre autres).

Y sont formulées quarante recommandations, parmi lesquelles, on trouve la création d'"*une nouvelle instance de recherche publique dédiée à la thématique "Genre et Santé" qui aurait pour objet de structurer et animer les recherches en sciences sociales, en santé publique et dans le domaine biomédical, en bénéficiant de financements nationaux et internationaux*». Ainsi que l'intégration d'un "enseignement obligatoire sur la thématique "Genre et Santé" dans la formation initiale et continue des étudiant.es et des professionnel(le)s de santé. Espérons que la question du dépistage des violences fasse aussi partie de cette formation.

Estelle Ferrando

LE TOP CULTUREL DE CETTE ANNEE !

***BTS** est un groupe sud-coréen, originaire de Séoul. Formé en 2013 par Big Hit Entertainment il se compose de sept membres : Jin (chanteur), Suga (rappeur), J-Hope (rappeur), RM (rappeur), Jimin (chanteur) V (chanteur) et Jungkook (chanteur). En 2021, ils sont nommés lors des American Music Awards dans les catégories : Artiste de l'année, meilleur duo/ groupe pop/rock et celui de la meilleure « chanson pop » pour leur tube intitulé Butter dont ils gagnent pour les trois.*

Les chansons de BTS ont des paroles fortes qui font comprendre leur succès planétaire :

« Telepathy » est dédiée à leur fans (les ARMYs). Ce morceau a été composé pendant le confinement par un des membres du groupe, SUGA, pour montrer le lien qui les unissait malgré la distance.

« Pied Piper » est en hommage à leurs fans. Dans celle-ci, le groupe n'hésite pas à questionner l'impact de leur popularité. Ils s'inspirent de la légende allemande du "Joueur de flûte de Hamelin" pour prévenir avec gentillesse leurs fans, qui peuvent parfois laisser leur passion pour le groupe nuire à d'autres aspects de leur vie : *"Maintenant arrête de regarder et révise pour ton contrôle / […] / Ce n'est pas juste une heure, c'est une année entière qui va disparaître"*, prévient ainsi RM dans le premier couplet. *"S'il te plaît, pardonne-moi / Parce que je ne peux pas vivre sans toi".*

« HOME » Autre raison qui explique le succès de BTS : leur authenticité. Dans cette chanson, BTS dénonce les effets pervers de la célébrité. Les paroles expliquent notamment que, bien qu'ils puissent à présent s'offrir toutes les choses qu'ils souhaitaient avant leur succès, ils restent insatisfaits par ce luxe. *"Même si nous avons ce que nous voulions dans nos rêves / […] / Le sentiment inexplicable de manquer de quelque chose / Pour quelqu'un qui a tout accompli"*, rappe ainsi SUGA.

« Intro : Persona » est inspirée des théories du psychologue suisse Carl Jung sur la personnalité et l'inconscient. L' album "Map of the Soul" de BTS se focalise sur une quête d'identité continuelle. En introduction, ce morceau parle ainsi de la réflexion intime du rappeur et leader de BTS, RM, qui se questionne sur sa véritable identité. Thème central des travaux du psychologue, le terme latin "persona" fait référence aux "masques sociaux" que nous portons en société. *"'Qui suis-je ?' est la question que je me suis posée toute ma vie / Et je ne trouverai probablement jamais la réponse"*, dit RM dès les premières paroles de la chanson.

« Idol » est un hymne à l'amour pour soi. BTS déclare que peu importe ce que les critiques peuvent dire à leur égard, cela ne peut pas les empêcher de s'aimer et de faire ce qu'ils aiment. En plus d'exprimer ce message à travers leurs chansons, le groupe s'efforce de s'engager publiquement ; en 2017, leur campagne "LoveMyself" en partenariat avec l'UNICEF, a pour but de protéger les enfants et adolescents victimes de violence dans le monde. L'année suivante, les membres s'étaient exprimés dans un discours à l'ONU, prenant cette fois part à la campagne "Génération sans limites". Un discours du leader RM, marquée par un message d'*empowerment* : *"Peu importe qui vous êtes, d'où vous venez, votre couleur de peau, votre identité de genre : exprimez-vous".*

De gauche à droite : V, Suga, Jin, Jun

« Mikrokosmos » est un morceau qui tire son titre du concept de “microcosme” développé par le philosophe Pythagore, selon lequel un “petit univers” est présent en chaque individu. Les paroles font ainsi un parallèle entre les étoiles qui illuminent le ciel et chaque âme sur Terre : *“Une histoire par personne / Une étoile par personne / 7 milliards de mondes différents / Qui brillent de 7 milliards de lumières”.* Soulignant l'importance de chaque être humain, même si nous pouvons avoir tendance à nous sentir petit dans l'immensité du monde. *“Certaines lumières sont ambitieuses / Certaines lumières sont vagabondes”*, chante j-Hope. *“Les lumières de chacun / Sont toutes précieuses”.*

gkook, RM, Jimin, J-Hope aux Grammy Awards avril 2022.

« Life Goes On » Le groupe de K-pop s'est attaqué à diverses problématiques de sa génération et de son temps. En 2020, la pandémie a soudainement mis un stop à leur tournée de concerts, le sujet ne pouvait donc pas leur échapper. Dans “Life Goes On”, l'accent est mis sur la tristesse et la nostalgie que ressentent les membres durant la crise sanitaire, tout en diffusant un message d'espoir. Si le morceau débute en affirmant qu'*“un jour, le monde s'est arrêté sans prévenir”*, le refrain nous promet qu'*“un nouveau jour arrivera comme si rien ne s'était passé”.*

ARTISTE DE L’ANNEE

Tom Holland

Tom Holland est un acteur, danseur, doubleur britannique.

Il perce dans la célébrité en reprenant le rôle du super-héros Spider-Man (incarné avant par Tobey Maguire et Andrew Garfield) intégré dans l'Univers cinématographique Marvel, qu'il incarne à partir de 2016 dans *Captain America: Civil War*, puis par trois films centrés sur son personnage, *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Spider-Man: Far From Home* (2019) et *Spider-Man: No Way Home* (2021).

Cette année est notamment sorti un nouveau film dans lequel il joue le premier rôle, *Uncharted* (2022).

Ses meilleurs films :

The Impossible

Avengers : Infinity War et Endgame.

Spider Man 1,2,3

The Lost City of Z

Au cœur de l’océan

Le diable, tout le temps

Qui seras-tu dans 10 ans ?

La vie passe et passe et nous voilà dix ans plus tard ! Qui es-tu ? Où vis-tu, et avec qui ? Et pourquoi ? Fais ce test et tu auras une réponse !

1. Tu penses qu'apprendre de tes erreurs est :

- ● Fondamental : C'est comme ça qu'on grandit
- ★ Difficile : c'est un peu la honte, de se tromper.
- ■ Obligatoire : Tu accumules les fautes sans arrêt.
- ▲ Secondaire : il faut d'abord les comprendre.

2. Pour toi, une belle vie, c'est une vie :

- ★ Sans souci financier
- ● Entourée de tes proches
- ■ Insolite, surprenante, mystérieuse
- ▲ Courte : tu ne veux pas finir malade et dépendant

3. Le ou la président(e) de la République doit être :

- ▲ Forcément vendu(e) : Tous des hypocrites.
- ■ Une personne expérimentée et empathique
- ● Honnête. Un point c'est tout.
- ★ Vraiment douée pour gérer tout ça !

4. L'Afrique est pour toi un continent :

- ▲ Sauvage et magnifique.
- ■ Ancestral et ouvert aux autres.
- ★ Sauvage et dangereux.
- ● Ancestral et problématique.

5. Un S.D.F vieux et triste te demande de l'argent :

- ▲ Tu lui donnes 1 euro et lui sourit un peu.
- ■ Tu ouvres tes mains vides en signe de refus.
- ● Tu lui donnes à manger.
- ★ Tu lui donnes 1 euro et détourne la tête.

6. Tu dois parler à une personnalité très importante pour toi :

- ★ Tu apprends ton texte par cœur et le récite fidèlement.
- ▲ Tu le tutoies et l'appelle par son surnom.
- ■ Tu parles calmement même si tu as la bouche sèche.
- ● Tu lui demandes un selfie pour le montrer aux autres.

7. Tu dois choisir un film à aller voir au cinéma avec tes amis :

- ▲ Ce sera un film d'action où tu bondiras sur ton siège !
- ★ Tu dis à tous que tu n'arrives pas à choisir.
- ● Nécessairement un film qui va plaire à tous.
- ■ Tu guetteras les réactions de tes amis après la séance.

8. Si tu devais être une couleur, tu serais :

- ★ Le bleu, c'est ta couleur préférée
- ▲ Peu importe, jaune, je sais pas, moi !
- ● Le vert, car tu es proche de la nature.
- ■ Le noir, car c'est très élégant.

9. « Carpe diem », ou « cueille le jour présent », pour toi ça veut dire :

- ● La bonne attitude à avoir.
- ▲ La bonne habitude à avoir.
- ★ Invivable sur le long terme
- ■ Invivable sur le court terme.

10. La qualité la plus importante à avoir, selon toi, est :

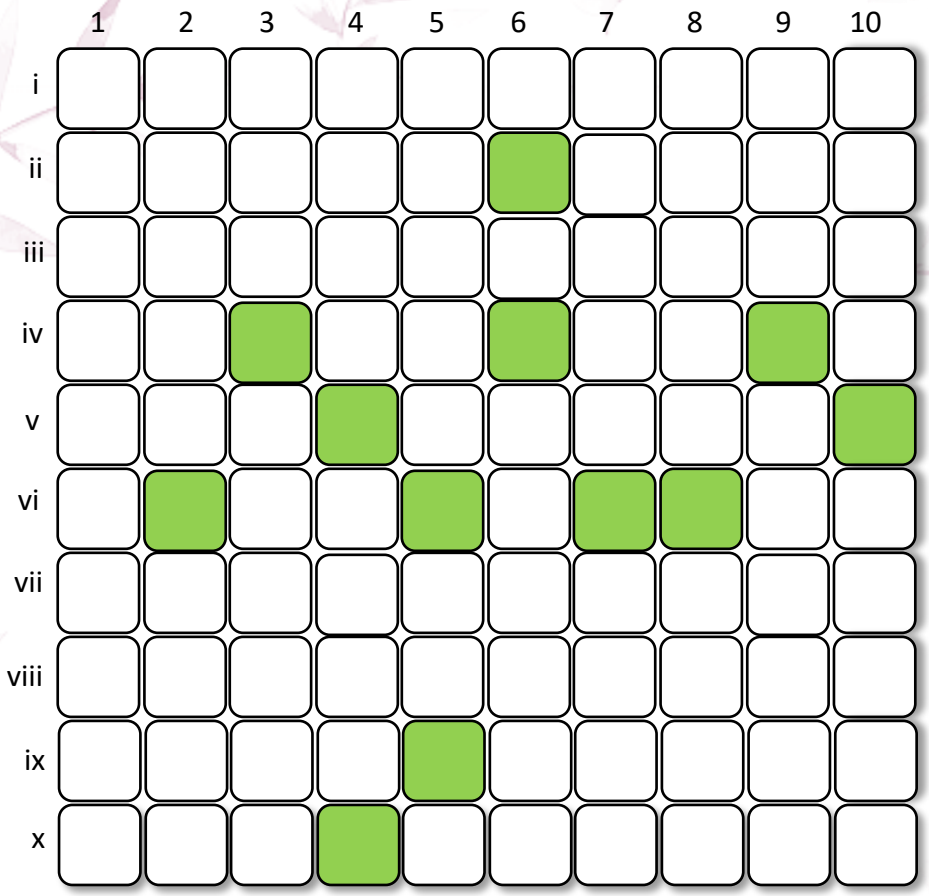
- ★ La capacité à aimer
- ■ L'ouverture d'esprit
- ● La patience
- ▲ La curiosité

Pour chaque réponse, compte : 0 point par ★, 3 points par ●, 5 points par ■, et 7 points par ▲.

Puis reporte-toi aux résultats à la page suivante.

Jeux

MOTS CROISES n°33 (force 2)



Proposé par votre aimable serviteur du C.D.I

Définitions

Horizontal

i. Trier. ii. Fomenté. Marche sans but. iii. N'évoqueriez pas votre foi. iv. Participe passé de pouvoir. Symbole du cuivre. Impôt sur société. v. Arme de Katniss Everdeen. Vinaigre andalou vi. Le tibia, par exemple. C'est-à-dire. vii. Célébrités. viii. Chirurgicales ou mathématiques. ix. Démentis. Plante des Alpes. x . Associés à tous les cris, en chanson. Os du poisson.

Vertical

1. Ceux qui partagent le pain. 2. Parfois d'espoir. Village près de Cannes. 3. De Triomphe à Paris. Référencées, en documentation. 4. Un syndrome douloureux. Va à l'extérieur. 5. Types d'indiens. Dieu-Soleil égyptien. 6. Financer un livre. 7. Associé à « sans coup » dans une expression. Irlande. 8. Brillant. Celui du monde est dans l'Himalaya. 9. Période. Ni la mienne, ni la tienne. 10. Photographe du pacifique. Crochets de bouchers.

Réponses

Dans 10 ans, tu seras :

Tu as entre 0 et 15 points

PRUDENT !

Pas trop vite ! Prenons le temps d'analyser la situation. La vie est un phénomène complexe qu'il faut appréhender avec raison.

Animal-Totem : L'ours blanc

Métiers possibles : Comptable, Directeur, Fonctionnaire, Banquier...

Tu as entre 16 et 30 points

POSÉ !

Dans dix ans, tu seras fier de tes projets, et tu les mèneras à bien. Tu auras assez vécu pour savoir ce que tu veux, et tu feras ta place sans bousculer les autres.

Animal-Totem : La cigogne

Métiers possibles : Architecte, Cuisinier, Ingénieur, Agent immobilier....

Tu as entre 30 et 52 points

SPIRITUEL

La vie ne se résume pas au matériel. Dans dix ans, tu chercheras encore des réponses aux questions qui te viennent. Tu voyageras, rencontreras d'autres personnes, d'autres cultures qui t'enrichiront.

Animal-Totem : Le cerf

Métiers possibles : Professeur, Fleuriste, Pianiste, Ecclésiastique...

Tu as plus de 52 points

REBELLE

Toi, on ne te mettra pas en cage ! Dans dix ans, tu auras compris que la société ne remplit pas toutes tes attentes ! Tu ne rentres dans aucune case prédéfinie, et tu adores ça !

Animal-Totem : La guêpe.

Métiers possibles : Artiste, Designer, Barman, Sportif de haut niveau, Politique...

Suis-nous !

Des photos exclusives, des événements, des questions / réponses, et même tes contributions : Insta est LE réseau de ton journal préféré !

trinitemag_

Mots croisés du n°32 (SOLUTION)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
i	C	A	T	E	G	O	R	I	E	S
ii	H	U	E	R	A	S		N	S	T
iii	A	B	E	E	S		A	C	T	E
iv	M	E		B	I	E	R	E		R
v	A	S	S	O	R	T	I	R	A	I
vi	N		O	R		H		T	E	L
vii	I	L	E		P	E	T	A		I
viii	S	O	U	V	E	R	A	I	N	S
ix	M	I	R	A	L		I	N	D	E
x	E	N	S	E	I	G	N	E	E	S

Lycée la Trinité – 6 avenue Jean Moulin – 34500 Béziers – 04 67 49 89 89

Courriel rédaction : cdi@lyceetrinitebeziers.fr

Trinité Mag' n°32 de Janvier 2022, Consultable sur https://lyceetrinitebeziers.fr/trinite-mag/

Gauthiez-Satorre Karine, chef d'établissement, directrice de publication. Equipe de rédaction : CREISSEL-ROMERO Manon , DE LA HOZ Célia, RECH Victorine, FAZEUILH Manon, FAGES Maël, STIEVANO Lelia, FERRANDO Estelle, MOLLO-JACQUET Clotilde, BALLAND Claire-Marie, KASTELLANOU Ioanna, DE LA BESNARDIERE Solène . Photographie : AYMARD Valentine. Rédacteur en Chef: JASKOWIAK Manuel. Relecture: JASKOWIAK Manuel, GAUTHIEZ-SATORRE Karine