

MaGiZiNe

CompAGNIE

Numéro #01
07/07/2013 {culture}



Rose Hip Rose
Rose Hip Zero
Le Tanabata au Japon
Hotarubi no mori e

La Jetée
Hunger Games
Time Riders

Les origines du web 2.0

Soleil Levant

Rose Hip Rose	03 ; 04
Rose Hip Zero	05 ; 11
Le Tanabata au Japon	13 ; 14
Hotarubi no mori e	15 ; 16

Arts

La Jetée	17 ; 20
Hunger Games	21 ; 22
Time Riders	23 ; 24

Web 2.0

Les origines du web 2.0	25
-------------------------	----

Autres

Recrutement	12
Staff du numéro	26
Partenaires	28

Yohohoooo !

Bien le bonjour & bien le bonsoir à toutes & à tous ! Ici **Sangigi Fuchsia** ! Je suis dans l'honneur de pouvoir vous annoncer, que le premier numéro de **MaG'ZiNe & CoMpAgNiE** est enfin sortie ! Chercher & trouver des personnes motivées, afin de mettre se mag' sur pied, m'aura finalement pris près de deux ans ! Mais le résultat est là, vous pouvez maintenant lire le numéro 01 ! Et ça, franchement, ça me fait énormément plaisir !

Je me dois de remercier chaque personne ayant apportée sa contribution, merci, un grand merci à vous, que vous soyez rédacteur, correcteur ou même simple consultant, me donnant de bons conseils. C'est grâce à vos efforts et votre implication que ce premier numéro existe. J'espère sincèrement qu'il sera le premier d'une longue suite !

Il faut également que vous remercie, vous, lecteurs & lectrices, de parcourir ces pages. Si je peux par la suite, vous remerciez de vos retours, critiques, avis constructifs, afin de faire évoluer le **Mag'zine** dans le bon sens, j'en serais très heureux.

Je vais profiter du premier numéro, ci-présent, afin de vous expliquer brièvement ce qu'est **MaG'ZiNe & CoMpAgNiE**. Il s'agit dans un premier temps, d'un web-magazine (si tu le tiens dans tes mains, c'est que nous aurons réussi à bien avancer pour permettre son impression !) divisé en deux éditions distinctes, qui s'alternent l'une sur l'autre, à un rythme bi-mensuel. Une dite « culture », comportant tout ou partie des rubriques suivantes : **Soleil Levant** (anime, manga, cosplay, j-musique, figurines, ect ...) ; **Arts** (littérature, cinéma, théâtre, peinture, photographie, musique, ect ...) et **Web 2.0**, soit les nouvelles technologies qui nous entourent. L'autre édition, dite « jeux » parlera de jeux communautaires (MMO, jeux de plateau, ect ...), pour le moment, sont présent dans notre mag' **Dofus, Wakfu, Krosmaster Arena**.

Bien évidemment, cela n'est pas figé et, si tu souhaites l'intégrer à l'équipe, que se soit comme graphiste, correcteur ou rédacteur, sur l'une des rubriques suivantes ou, sur une nouvelle que tu souhaiterais mettre en place, n'hésites pas une seconde et, fonce sur notre forum nous faire part de tes envies, nous sommes à l'affût de toutes demandes sérieuses et, t'accueillerons, dans le cas échéant, à bras ouvert (et même pas que les bras si ton idée est vraiment très intéressante !).

J'ai parler de notre forum en haut, tu peux t'y rendre à l'adresse suivante <http://zaap-sufokien.fr/forum/> rubrique **Mag'zine**. Nous disposons également d'un site <http://zaap-sufokien.fr/magazine/>, d'où tu lis certainement ces lignes. Par ailleurs, il est possible aussi, de suivre notre actualité, via Twitter, sur le compte **@Mag_zine**.

Sur ce, je vais vous laisser apprécier le reste du contenu et, vous dit à dans deux mois pour le second numéro ! Passer un agréable moment.

Sangigi Fuchsia - Directeur général

Rose Hip Rose

Pour ce premier numéro dédié à la culture du *Magazine*, j'ai décidé de vous parler du fameux Seinen de Toru Fujisawa, j'ai nommé la sympathique série : *Rose Hip Rose*. Composée de quatre volumes, cette série raconte l'histoire d'une jeune et fort jolie femme amnésique, qui au fur et à mesure des événements se produisant, va se retrouver plonger dans son passé et devra faire face à la personne qu'elle a été avant la perte de sa mémoire.

Cette série, forte de ses fusillades et de ses effusions de sang, a été interdite à la vente aux mineurs au Japon ; Et devant le peu de succès que la série a connu auprès de son public original, l'auteur a dû se voir obligé d'écouter la parution et du même coup son scénario. En France, c'est *Pika Edition* qui s'est chargée d'éditer les quatre volumes que comporte la série. Bon à savoir : Malgré le peu de reconnaissance donnée à *Rose Hip Rose*, l'auteur a eu la possibilité de développer et faire édifier une histoire parallèle à son histoire originale, nommée *Rose Hip Zero*, dont un article complet a été rédigé dans ce magazine. Mais ne filez pas tout de suite, vous avez encore à me lire !

Avant d'entrer dans le vif de ce fabuleux manga, permettez-moi de vous en apprendre plus sur son auteur. Comme mentionné plus haut, Toru Fujisawa est l'auteur de cette courte mais pas moins admirable série. Ce nom ne vous dit peut-être rien, et les Japonais ne sont pas réellement subjugués par le travail qu'il a fourni sur cette oeuvre, mais sachez que ce cher monsieur est à l'origine de la série au succès incontestable « *Great Teacher Onizuka* » bien plus connue sous le nom de « *GTO* » qui a véritablement fait un carton auprès des lecteurs européens et japonais. Malgré cette renommée, Toru Fujisawa n'a pas su raviver la flamme des lecteurs japonais avec sa série *Rose Hip Rose* et a dû freiner son imagination, malgré le soutien des fans européens.

Mais « *Rose Hip Rose* » (Maintenant, nous allons l'appeler « *RHR* »), ça parle de quoi au juste ? Nous suivons donc la vie d'un certain *Shohei*, jeune étudiant aux résultats scolaires pas forcément brillants et qui, au premier abord, mène un train de vie tout ce qu'il y a de plus banal. Bien sûr, cet article est passé par notre célèbre organisation Anti-Spoiler et ne vous inquiétez donc pas, je tâcherai de ne vous dévoiler rien de plus que ce que l'on apprend lors des premières pages. Nous découvrons cet acteur dans un train, en train de prendre en photo les dessous de jupes de fille. Son rôle jusqu'à maintenant, était de mettre en ligne ces dites photos sur un site géré en temps réel, afin d'attirer les nombreux abonnés dans le train où se situait la jeune fille victime de l'appareil voyeur de *Shohei*. Après un cliché réussi, *Shohei* repère une jeune femme d'apparence forte agréable et se décide à en faire sa prochaine victime. Après une approche discrète et l'arme de son méfait prête à être utilisée, notre étudiant s'en va actionner son appareil au moment où la jeune fille attrape son bras. Fort étonné, la jeune fille en question lui dévoile comment elle l'observe depuis le début et pourrait témoigner de ses actions illégales devant les autorités de contrôle ferroviaire. Tenant le portable de *Shohei* entre ses mains, notre jolie inconnue s'empare ensuite de sa carte mémoire. S'ensuit une course poursuite entre lui et la belle inconnue, après quelques mètres, *Shohei* se met à admirer la grâce de mouvement, les cascades et les risques que prend sa fugitive pour s'échapper. C'est donc malgré lui qu'il est forcé d'abandonner la poursuite, sa carte mémoire entre les mains d'une inconnue.



C'est donc sur les chapeaux de roue que démarre notre histoire. Comme vous pouvez vous en douter, le destin de nos deux énergumènes présentés juste avant est étroitement lié et c'est bien autour de ces deux personnages que l'intrigue gravitera tout au long de la série. Fort haletant, à l'action toujours présente et au scénario bourré de rebondissement, *RHR* est une petite bombe qui pour quatre volumes, n'a aucune excuse pour ne pas faire parti de votre mangathèque. Pour ma part, ces quatre volumes m'ont transporté le temps d'une nuit (L'addiction à une série vient dès le premier volume, celui-là m'a empêché de m'arrêter pour reprendre la lecture à un autre moment.), le temps de suivre leur histoire, leur destin, leurs sentiments et leurs malheurs.

Pour conclure, si vous êtes à la recherche d'un manga peu onéreux, aux couvertures sexy, au character-design d'un charme évident et de personnages enchanteurs, foncez, mais foncez vraiment, vous n'en serez pas déçus.

A bientôt pour de nouveaux articles, je signe, *Yaniss "Gunxblast"*



ローズヒップゼロ Rose Hip Zero

Après *Rose Hip Rose* qui vous a été présenté par *Gunxblast*, voici *Rose Hip Zero*, et, ainsi, vous saurez tout ce qu'il y a à savoir, sur la licence Rose Hip.

Alors, il faut savoir que *Zero* n'est pas une suite de *Rose*, mais plutôt une histoire parallèle. Le manga a commencé sa publication en 2005 au Japon, après une prépublication dans le *Weekly Shonen Magazine*. En France, il est sorti en 2008 chez *Pika Edition* (catégorie *Seinen*). La série est finie en seulement 5 tomes et, provient toujours du génie *Fujisawa Toru*. Il est conseillé pour un lectorat de plus de 14 ans (il est d'ailleurs interdit à la vente aux mineurs, au Pays du Soleil Levant).

Je ne ferais qu'un bilan global de la série, en toute fin de l'article. Plutôt que de le présenter dans son ensemble, je vais au contraire vous décrire petit à petit, tome, par tome. Vous pourrez donc choisir de tout vous spoiler, ou, feuilleter cet article au fur et à mesure de votre lecture.

Le premier tome :

L'histoire commence dans un petit commissariat de la brigade des mineurs, où *Kidô*, un jeune inspecteur passe des interrogatoires, avec des méthodes ... plutôt musclées. On apprend qu'il est un ex-membre d'élite (le meilleur), des brigades spéciales anti-terroristes (Section n°4), qu'il aurait quitté suite à la mort de sa sœur, dans un attentat dont il suivait les criminels, un an auparavant.

C'est alors que *M. Hatta*, son ancien supérieur, chef de la Section 4 vient lui rendre une petite visite. Non sans un certain intérêt derrière cela. Ce dernier lui fait part de récents agissements d'un groupe terroriste, qui a tué 32 hauts gradés, dont 30 qui se trouvaient sous escorte. *Kidô* refuse de réintégrer la section et, c'est là que *Hatta* lui montre un sacré argument ... une photo de l'un des assaillants du dernier attentat, qui a une rose tatouée sur la main. Il fait partie d'*Alice*, le groupe terroriste qu'il suivait et a tué sa sœur.

Après avoir finalement accepté de retourner au sein de la Section 4, il va vite voir qu'il n'est pas au bout de ses surprises. Son chef va lui présenter *Asakura Kasumi*, jolie jeune fille de 14 ans, qui devra désormais être ... sa coéquipière ! Malgré les aptitudes hors normes dont elle fait part, *Kidô* est plus que sceptique d'avoir une « gamine » de 14 ans comme coéquipière, pour traquer du terroriste. Il finira malgré tout par l'accepter, force est de constater ses compétences extraordinaires.

Celle-ci lui apprendra une chose qui va le laisser sans voix à propos d'*Alice*. Ce groupe terroriste ne serait composé, que d'adolescents, comme elle, dont le cerveau a été lavé et, que leur chef *Zero*, a drogués afin de multiplier par plus de cinq, la sensibilité de leurs sens.

Bien-sûr, les surprises n'arrivent jamais seules ! Et c'est encore *M. Hatta* qui va lui en faire une ... *Asakura* vivra désormais chez *Kidô* ! Le tome se finit sur la rencontre entre *Kidô* et deux membres d'*Alice*, dans une grande surface, dont ils s'échappent sans le moindre mal après une explosion.

Voilà donc en détail ce premier tome, vraiment bon, on est de suite pris en haleine par l'intrigue. Tout nous est présenté convenablement, aussi bien les personnages, le fil rouge de l'histoire, l'organisation *Alice*, bref, l'envie de lire le prochain tome est bien présente !



Le second tome :

On continue sur une belle lancée ! *Kidô* apprend par une amie, que des types louches cherchent beaucoup d'informations sur *Asakura* et, qu'ils viendraient du 2^e Bureau des Investigations. Le sous-préfet de la police se souvient de *Ein*, qui ressemble à deux gouttes d'eau à *Asakura*. Ein serait un cobaye des nazis (plus précisément, l'organisme *Ahnenerbe*), utilisé lors de la seconde guerre mondiale, afin d'en faire une arme. Cette même personne aurait également tué 120 chercheurs dans un laboratoire clandestin, menant des expériences sur les humains (hybridation trans-espèce, alchimie, perception extra-sensorielle, ect ...).

Le sous-préfet en sachant trop, voit son convoi, sous la protection d'*Asakura* & *Kidô*, se faire attaquer. Malgré les efforts d'*Asakura* pour arrêter *Kai* & *Ayato* (deux membres d'*Alice*), ces derniers vont réussir à s'enfuir avec ce qu'ils étaient venus prendre.

Ils l'emmènent dans un ancien hôpital abandonné. Elle décide de s'y rendre, afin de sauver ce dernier et, tenter de faire entendre raison à ses deux anciens camarades. Un combat acharné a alors lieu contre *Hayato*, mais, elle s'en sort. C'est après, lorsqu'elle arrive à le convaincre, une fois battu, que *Kai* apparaît. Mais il utilise un *Kimber* à balles hydrachoc, extrêmement puissantes, elles peuvent

détruire le béton.

Alors en très mauvaise posture, avec sa jambe coincée sous un décombre, Kai pointe son arme sur elle. S'étant enfui de l'hôpital où il avait été emmené après l'accrochage, Kidô fait son apparition devant eux.

Ce tome-ci est vraiment bon également, l'action ne perd pas en intensité. D'autres mystères font leur apparition et, notamment Ein. Qui est-elle ? Que se cache-t-il derrière ce projet ? Qui manigance tout cela dans l'ombre ? Peut-être trouverez-vous quelques pièces du puzzle en lisant le volume trois !



Le troisième tome :

Kai se retrouve totalement acculé et, dans un élan de désespoir, s'injecte une dose de « *Rose Fever C17H25N* », une drogue créée par Zero qui « exacerbe les sensations... l'énergie afflue dans le corps et fait disparaître la douleur », afin de faire un monstre n'ayant soit que de sang pour celui qui en prend. C'est dans cette mauvaise posture que, les yeux de Kasumi deviennent bleus. Ce serait le « monstre » enfoui en elle qui se serait réveillé. Cette force lui permettra de venir à bout de Kai et, de lui faire entendre la raison à lui aussi. Le préfet est donc sauvé mais... Zero entre en scène avec deux complices. Après avoir massacré froidement des dizaines de policiers et, très grièvement blessé Kidô, il arrivera à « réveiller » Asakura. Ses yeux vont alors devenir bleus émeraude. Cela lui permettra de surpasser Zero, mais, ce dernier réussira à s'enfuir par hélicoptère malgré tout.

Peu après, les bâtiments du *Ministère de la Défense* et de la *Préfecture de Police* sont victimes d'un attentat. Deux années passent. Les « grosses têtes » qui ne sont pas mortes, démissionnent et, se font remplacer. Le *Ministère de la Défense* et la *Préfecture de Police* sont donc sous le contrôle de nos conspirationnistes. La 4^e Section quant à elle, est démantelée.

C'est là-dessus que finit ce troisième ouvrage, ainsi que la première partie du manga. Haut en couleur, il est un régal à lire. Nous avons même droit à un chapitre bonus à la fin. Il s'agit d'une histoire qui « a été publiée en mai 2005 dans le magazine *Young Magazine Uppers* sur la base d'une histoire de flingues et d'action. Le succès de cette histoire a donné naissance à *Rose Hip Rose*. »



Quatrième tome :

Nous retrouvons donc Kasumi deux ans après tous ces événements. Elle est lycéenne mais travaille pour la police avec Kidô. La 4^e Section continue son travail dans l'ombre, dans le sous-sol d'un commissariat. Alors qu'elle est à son lycée, Kasumi entend des coups de feu. Un ancien élève a pris pour otage certains professeurs de l'établissement et menace de tous les descendre. Fort heureusement, avec l'aide de Kai, elle arrive à le neutraliser. Le plus gros problème, en revanche, c'est que cet adolescent, a réussi à se procurer cette arme, avec une très grande facilité. Autre point à titiller, le fait que la crosse soit marquée d'une rose. Par ailleurs, ces armes sont de plus en plus nombreuses à circuler en ville. Il suffirait simplement de rentrer le nom de quelqu'un sur un site, afin de se faire livrer.

On va également apprendre juste après cela, qu'un gang du nom de Black Rose a littéralement écrasé les autres de la ville, avec une puissance de feu, digne d'une armée. Ce dernier serait sous la mainmise de Zero. Le gang cherche également à se débarrasser d'Asakura et Kai. Quatre des membres de ce groupe font irruption dans le commissariat où ils se trouvent. Sous « Rose Fever », ils parviennent avec une grande facilité, à rentrer et à tuer un grand nombre du personnel. Kasumi ayant du mal à voir, suite à un coup pris sur la tête lors de sa précédente mission, réussira finalement à les arrêter, dans le noir, grâce à son instinct hors norme.

Dans ce volume-ci, on attend deux ans après le dernier attentat d'Alice. On a quelques pistes, sur des événements de grande envergure, que projetterait cette dernière. Toutefois, on est loin de réellement savoir la réelle ampleur de ce qui se trame.

Cinquième & dernier tome :

Après ce petit affrontement, nos héros retrouvent Kirito sur le toit du bâtiment voisin. Celui-ci leur révèle que le projet « Hamelin » a pour objectif de tuer 10.000 personnes, afin de réveiller la personnalité enfouie en Kasumi. Malgré leurs efforts, ils n'arriveront pas à stopper ce projet. La diffusion de l'orchestre d'Hamelin sur toutes les chaînes de télévision (piratées) va faire ressortir le côté tueur de toutes les personnes hypnotisées par Zero. Toutes les armes précédemment livrées, vont servir à ce massacre, dans toute la ville de Tokyo. Cet énorme choc psychologique, va réveiller la copie de Ein qui dormait en Asakura, ainsi que l'original. Cette vraie Ein, a un pouvoir destructeur absolument hors-normes. Elle peut, grâce à sa simple pensée, détruire ce qui se trouve dans un large périmètre autour d'elle, ainsi que de prendre le contrôle d'installation électrique. Elle s'en servira pour détourner plusieurs missiles d'un navire de guerre et, les enverra sur l'immeuble de la section anti-terroriste (qui s'était alliée à eux) et, dans le souterrain où est Kasumi, Ein ne souhaitant pas voir sa copie vivre. Elle s'enfuira donc avec Zero suite à cela.

Plusieurs mois passent, Kidô et Kai se remettent enfin sur pied, après leurs graves blessures qui les ont maintenues entre la vie et la mort un certain temps. Asakura n'est pas morte, mais a perdu toute sa mémoire. La vie va donc reprendre plus ou moins normalement pour eux, jusqu'à devoir « les affronter à nouveau ! ».

Il se passe des choses dans ce volume-ci, mais tout s'arrête bien trop brusquement. On ressent très fortement le besoin de finir vite la série, dû à son manque de popularité, auprès du public nippon. C'est bien dommage, cela aurait mérité un développement plus long.

La série :

Bon, après cette série n'en reste pas moins très bonne, il n'y a pas à dire. Mais il est vrai que l'on ne peut se contenter de cela comme fin. On souhaite en apprendre plus sur les mystères autour d'*Ein*, de *Zero*. On souhaiterait également voir de quelle façon ces deux-là vont prendre le contrôle du monde, comme ils le laissent sous-entendre à la fin. En bref, c'est cool, mais il en faut bien plus pour nous rassasier complètement.

Les graphismes :

Rien à redire sur ce point, vraiment excellent. Les personnages, tout comme les décors sont très fouillés. On s'immerge confortablement dans l'univers. Les scènes d'actions sont très nombreuses et réalisées avec brio. Les trames servent à bon-escient. Il serait vache d'en dire du mal, tant les efforts pour une si petite série sont bons. Le coup de crayon de Tôru Fujisawa et de ses assistants vous en mettra plein les yeux, pour notre plus grand bonheur !



Si cet article vous a donné envie de lire *Rose Hip Zero* (et je l'espère sincèrement), vous pouvez la retrouver en France. Édité chez *Pika Édition*, au prix d'environ 6,95€, bien-sûr, je vous encourage également à vous procurer *Rose Hip Rose*.

Voilà, sur ce, je vous laisse, cette phrase n'a que peu d'intérêt, si ce n'est me permettre d'atteindre les 2.000 mots à mon article, aller, encore quelques-uns ... presque ... et voilà j'y suis ! Bisoux.

Truc écouté pendant la rédaction de cet article : Rie Fu.

Sangigi Fuchsia

Salut !

MaG'ZiNe & CoMPAgNiE recrute !

— Lieu de partage, du savoir, de l'actualité des mondes qui nous intéressent à travers des articles consistants, ainsi que les habituels interviews, compte rendu d'événements. Sans oublier du rôle-play, des fan-art, des concours, des tutoriels, des présentations de guildes/communautés, ouverture sur des sujets plus larges, culture japonaise, cinéma, littérature ...

Nous aurions besoin principalement, des profils suivant :

- **Graphiste(s)/Illustrateur(s)**
- **Rédacteur(s) Jeux, Waktu, Krosmaster**, (autre ? N'hésite pas à proposer !)
- **Rédacteur(s) Soleil Levant** (J-musique, Cosplay, Figurines, Mangas, Animes, ect ...)
- **Rédacteur(s) arts** (musique, cinéma, littérature, ect ...)
- **Rédacteur(s) web 2.0**
- **Correcteur(s)**

Dont voici les rôles respectifs :

- **Graphiste/Illustrateur** : Il s'occupe de créer des images illustrant les articles et fait en sorte que le journal soit joli à voir.

- **Rédacteur** : Il est doué pour écrire, il propose des articles pouvant traiter tous les sujets possibles (commentaire d'événements, interview, ect ...) et sait y mettre de l'humour. Le rédacteur doit être un spécialiste dans le domaine qu'il traite dans ses articles.

- **Correcteur** : Il s'occupe de traquer la moindre fautes d'orthographe même si les rédacteurs doivent écrire en en faisant le moins possibles. Il est conseillé de postuler pour un autre poste en plus de celui-ci qui est assez limité et peut paraître ennuyeux.

La candidature :

Elle doit être solide, et si possible être illustré de vos précédents travaux effectués. Vous devez mettre en avant votre envie à accéder à l'un des postes.

Nous cherchons des personnes ayant un sens de l'humour et étant curieuses. Vous devez également être actif au sein de l'équipe et ayant un minimum temps à y consacrer.

L'utilisation de *Skype* se verra être obligatoire pour une communication des plus performante, pensez à vous inscrire et à télécharger ce logiciel. *Mumble* est également conseillé, mais ne se substitue pas à *Skype*.

De manière générale, nous souhaitons avoir des gens qui ont l'envie partager & transmettre son savoir, sa culture, ses idées & défendre l'ardeur de sa passion sur ces mondes !

PS : aucune rémunération, le mag' se base sur du bénévolat. "Fait par des fans passionnés, pour des fans passionnés !"

POSTULE SUR [HTTP://ZAAP.SUFOKIEN.FR/FORUM/](http://zaap.sufokien.fr/forum/)

Le Tanabata ; la fête des étoiles Japonaise

Que vous soyez novice ou bien expert en coutumes Japonaises, c'est toujours un plaisir de découvrir ou de redécouvrir les légendes d'hier qui sont encore très présentes aujourd'hui.

Pour cette édition je vous présente le **Tanabata**. Mais qu'est-ce que c'est ? A travers ses origines et évolutions et sa légende, nous allons découvrir ça.

La fête des étoiles au Japon, **Tanabata (七夕)** signifie "Soir du septième". Le **Tanabata** est célébrée chaque année au 7ème jour du 7ème mois du calendrier lunisolaire dans certaines régions du Japon. C'est un festival populaire fêtant les étoiles et plus particulièrement deux d'entre elle, **Vega et Altair**.

Les Origines :

Tanabata provient des traditions Obon (festival bouddhiste honorant les esprits des ancêtres) et de la fête des étoiles chinoises **Qixi (七夕 « La nuit des sept »)** est la fête où les jeunes filles montrent leurs compétences domestique). A titre d'information, cette fête est aussi appelée **Chilseok** en Corée.

Cette légende fut probablement introduite au Japon au cours de l'ère **Nara** et popularisée sous l'ère **Heian**. Ce festival aurait été importé par l'impératrice japonaise **Koken**. Célébré par la haute au commencement, il s'agissait de montrer ses qualités de poète et calligraphe en écrivant sur des morceaux de papier qu'il fallait laisser dériver sur des rivières, puis les papiers devraient être attachés à des branches de bambous sacré dans l'espoir qu'ils puissent devenir de meilleures lissérands pour les femmes et calligraphes, chez les hommes. Petit à petit cette pratique arriva chez toutes les classes sociales et s'ajoutèrent tous les bons éléments pour un festival nippon réussi (parade, danse, feux d'artifices).

Originellement, la croyance populaire indiquait que le jour de **Tanabata** une jeune fille priant la princesse **Véga** avec sincérité pouvait acquérir un talent de lisseuse et de couturière, les garçons pouvaient espérer obtenir un talent de calligraphe.



La légende :

Tanabata célèbre la rencontre de l'étoile **Vega**, **Orihime**, et l'étoile **Altair**, **Hikoboshi**. Pour se rencontrer ils doivent traverser la voie lactée, la rivière du ciel, **Amanogawa**, ils ne peuvent se retrouver qu'une fois par an, cette seule nuit. Mais revenons un peu plus en détails sur cet amour bien compliqué. **Tentei**, Dieu du Ciel, installé sur les bords de la voie lactée, a sept filles. Sa petite dernière, une déesse lissérande, répondant au nom d'**Orihime** confectionnait des vêtements de grande qualité sans relâche, ses derniers étant très appréciés des dieux.

Mais un jour, elle fut mariée à **Hikoboshi**, un jeune homme bœuf (marchand de bœuf). Très vite, les deux jeunes gens s'éprirent l'un de l'autre, mais ne vivant que de leur amour, ils en oublièrent bien vite leurs occupations. Le père, mécontent, décida de les séparer par le plus gros des obstacles, la voie lactée. **Orihime**, malheureuse comme les pierres, supplia son père en promettant de se remettre au travail. **Tentei** cède et accorda aux amants de se voir une fois l'an au 7ème jour du 7ème mois s'ils promettaient de travailler toute le reste de l'année.

L'histoire continue en racontant que des pies aident **Orihime** à traverser cette rivière cette nuit-là.

Si la nuit est nuageuse, cela signifie que la rivière était trop haute et que les deux amoureux n'ont pas pu se rencontrer, s'il pleut, les deux amants ont eu des difficultés à se retrouver. Ainsi, au Japon, chacun espère que la nuit soit claire et étoilée. Il existe d'autres versions de cette légende, mais celle-ci est la plus reconnue.

Et aujourd'hui ?

Vous avez surement déjà vu cette fête en regardant en animé, lorsque les personnages portent un kimono lors d'une douce nuit d'été. Et bien, ceci se passe pareil dans la réalité, les gens portent des **Yukata**, de rigueur pour aller au festival (**Tanabata Masturi**) pour s'amuser, parader et regarder les feux d'artifice de l'été. Mais aussi en décorant les feuilles de bambou avec leur souhait le plus cher sous forme de poème écrit sur un **tanzaku** (petite carte). Après l'avoir décoré, le bambou doit être jeté, ou brûlé, dans un fleuve pour qu'**Orihime** et **Hikoboshi** transforme les vœux en réalité.



Les boutiques sont décorées, avec des bambous ou des objets de papiers. Bien que cette fête ait lieu dans tout le Japon, elle est réputée à **Sendai** où les décorations sont magnifiques et où ont lieu diverses manifestations en relation avec la fête (le festival de **Tanabata** de **Sendai** a lieu en août).

Pour les plus connaisseurs, la célèbre mangaka, **Yuu Watase**, s'est fortement inspiré de cette légende pour créer l'intrigue du manga "Ayashi No Cerès".

Une célébration que j'aimerais découvrir un jour lors d'un futur nouveau voyage au Japon.

Chanson de la fête des étoiles : "Les feuilles de bambou crissent"

Sasa no ha sara sara (笹の葉 さらさら)
Nokiba ni yureru (軒端にゆれる)
Ohashi-sama kira kira (お星様 キラキラ)
Kin gin sunago (金銀砂子)

Les feuilles de bambou bruissent, bruissent,
Frissonnant sous la corniche.
Les étoiles scintillent, scintillent,
grains de sable d'or et d'argent.

Source : Office national du tourisme Japonais / Nautijon.



蛍火の杜へ Hotarubi no Mori e

Salut, salut ! Permettez-moi de vous présenter un bien joli film d'animation, qui vous plongera dans une forêt remplie de Yōkai, avec la charmante compagnie d'*Hotaru* et *Gin*.

Mais avant de rentrer réellement dans l'histoire, attachons-nous à la fiche technique de ce moyen métrage.

Alors, il s'agit d'un film d'animation, diffusé pour la première fois le 30 juillet 2011 et, d'une durée de 45 minutes. Concernant le staff, nous avons *Homori Takahiro* à la réalisation et au scénario, *Takada Akira* au chara-design ainsi que *Yoshimori Makoto* pour la musique. Pour le doublage, nous avons *Uchiyama Kouji (Gin)*, *Sakura Ayane (Takegawa Hotaru)*. C'est le studio *Brains Base* qui le produit, il s'est également chargé des animes *Baccano ! (バッカーノ！)* et *Durarara!! (デュラララ!!)* par exemple. S'il devait être classifié dans un genre précis, je dirais amour & amitié, avec du mythe, du fantastique et, une pointe de drame.

Décortiquons-le maintenant un peu plus.



Le scénario :

On nous raconte l'histoire de *Takegawa Hotaru*, sur dix étés. Tout commence lorsqu'elle fait la rencontre de *Gin*, une personne un peu étrange, portant un masque, lorsqu'elle a 6 ans. Elle s'est à l'époque perdue dans la forêt, proche de la maison de son oncle. Ce dernier lui dit qu'elle ne doit pas le toucher (ainsi que n'importe quel être humain), sous quoi il disparaîtrait.

C'est là que l'histoire qui les lie commence. Une belle histoire d'amitié, dans un premier temps, qui, peu à peu, passera à une histoire d'amour. Toujours à cheval sur ce cruel dilemme qui se pose à eux, à savoir l'impossibilité de l'un, d'être en contact avec la peau de l'autre. Nous allons donc les retrouver sur dix vacances d'étés, *Hotaru* ne se rendant chez son oncle, dont la maison borde la forêt où est *Gin*, qu'à cette période de l'année.

Ils passent ces quelques mois à s'amuser, jouer, courir et, font la rencontre de plusieurs bêtes de la mythologie japonaise.

Ce scénario, bien que simpliste, se laisse agréablement regarder. L'écriture en est vraiment jolie et, l'on s'attache très vite à nos deux protagonistes principaux. Le rythme est également très bon et, l'on a droit à une vraie fin, ce qui est bien appréciable et pas des plus courants pour un film d'aussi courte durée. L'histoire de *Gin* est suffisante et l'on nous montre juste ce qu'il y a à voir de cette union qui se forme, ni trop, ni pas assez. L'émotion et les sentiments seront palpables à chaque moment, ce qui nous permettra de flâner avec eux. Sachez que l'histoire est tirée d'un one-shot de *Yuki Midorikawa*, publié en 2002 dans *LaLa DX*.

Le graphisme :

Rien à redire là-dessus. Tout est vraiment propre et soigné. L'animation est de bonne qualité et, nous avons droit à des effets de lumière bien agréables. Les personnages, malgré leur simplicité, sont bien faits, ce qui nous permet de bien ressentir leurs émotions. Les décors ne sont pas en reste et, bénéficient d'un soin tout particulier. Rien d'une extrême originalité, mais nos yeux sont malgré tout dans un certain confort visuel.



La musique :

À mon goût l'un des plus gros points forts de celui-ci. Les mélodies nous bercent tout du long de l'aventure, juste comme il le faut. Calmes, reposantes, apaisantes, attendrissantes même. Les notes au piano sont absolument magnifiques et, font de cette BO, quelque chose que l'on réécouterait très volontiers lorsque l'on souhaite se détendre.

Finalement ...

Hotarubi no Mori e est un film à voir. Il vous permettra à coup sûr, de passer une agréable soirée d'été, décontractante. C'est un bol d'air, frais et pur de la montagne qui s'emparera de vous et, ce n'est que du bonheur. On y aborde à la fois avec douceur et cruauté, l'éphémère amour de *Gin* & *Hotaru*. Seul petit regret, sa courte durée, même si la gestion du temps est bonne, on aimerait être avec eux encore plus longtemps.

J'espère avoir réussi à vous convaincre de prendre part à ce voyage !

Sources : Nautifljon / Anime-kun / en.wikipedia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : des OST d'animes en vrac !
(*K-On!*, *Kotoura-san*, *Ao no Exorcist*, ect ...)

La Jetée

Yahohoooo !

Pour ce premier numéro du mag', je vais attaquer, à mes yeux, la plus grande réussite cinématographique qui soit : **La Jetée**, de **Chris Marker**.

Petit tour d'horizon de notre cinéaste avant toute chose.

Christian-François Bouche-Villeneuve de son vrai nom, est né en juillet 1921 en France. Il est réalisateur, écrivain, illustrateur, traducteur, photographe, éditeur, philosophe, essayiste, critique, poète et producteur. Principalement connu par ses films, il est considéré comme étant l'un des plus grand cinéaste mondiaux. Il est issu d'une famille bourgeoise et, est monteur de formation. Il cache énormément de chose sur lui et, cherche à s'effacer derrière ses productions. Seuls quelques rares photographies, après sa mort en 2012 on vu le jour. **Philippe Dubois** dira « **Chris Marker**, c'est un peu le plus célèbre des cinéastes inconnus. » Énigmatique, il ne laissera pas de photographie de lui filtrer et, ne donnera pas non plus d'interview.

Vous pouvez retrouver plus d'information sur lui, sur une émission très intéressante de **France Culture**, dont le lien est disponible sur notre site.

Nous allons maintenant nous attarder sur, **La Jetée**.



Technicité :

- Titre : **La Jetée**
- Réalisation : **Chris Marker**
- Scénario : **Chris Marker**
- Photographies : **Chris Marker**
- Son : **Antoine Bonfanti**
- Musique : **Trevor Duncan**
- Voix : **Jean Négroni**
- Montage : **Jean Ravel**
- Production et distribution : **Argos Films**
- Date de sortie : 16 février 1962
- Film français
- Genre : science-fiction, fantastique
- Durée : 28 minutes
- Support : 35 mm, noir et blanc



Sa première originalité, réside réside dans sa composition, un « photo-roman ». Il est réalisé en plan fixe, succession de photographies noir et blanc, qui s'enchaînent en fondu chaîné. Il n'y a que 5" de animées, le clignement des yeux de la femme. « Il y a "la vie", le temps d'un battement de paupière. » Il casse avec le code des 24 images seconde, afin de rappeler, que le cinéma n'est, que des images mises en mouvement.

Mais le rythme est réellement donné par la bande sonore. Une musique, rare, assez perturbante et extradiégétique. Les images défilent avec, comme elles défileraient dans l'esprit du protagoniste. Il y a également des bruitages, plutôt terrifiant, comme les voix, chuchotées par les scientifiques.

Cela donne une atmosphère, bien particulière et, très angoissante à ce métrage, bien renforcée par le scénario.

Il n'y a pas de « vrais » acteurs, **C. Marker** fera jouer des amis, cependant, il ne distribua pas les rôles au hasard.

Ceci est l'histoire d'un homme
marqué par une image d'enfance.

L'histoire :

Le film commence avec ces mots : « Ceci est l'histoire d'un homme marqué par une image d'enfance. » Nous sommes à Orly, sur la jetée du quai. Un garçon voit le visage d'une femme accoudé à la barrière, souriante. Peut de temps après, il voit un homme, mourir devant lui. Voici l'image qui restera gravée en lui et, qui sera le point de départ du scénario.

Chris Marker décrit son film, comme n'étant qu'un remake de *Vertigo* (adaptation d'un roman de 1958), d'Alfred Hitchcock. Il y aura d'ailleurs plusieurs clin d'œil fait à ce film, notamment la scène du séquoia.

Mais revenons où nous en étions. Après être frappé par cette image, la troisième guerre mondiale va éclater. L'air va devenir irrespirable en extérieur à cause de la radioactivité. Les hommes, survivant, vont se terrer dans les sous-terrain, ici ceux de Chaillot, à Paris. Les « vainqueurs » de cette guerre, ne règnent que sur un « empire de rats ».

Des expériences vont être menées sur la population restante. Vient le tour du personnage que nous suivons. Le scientifique lui explique, que la race humaine est condamnée et, que le seul moyen de s'en sortir, se trouve dans le temps. Ils vont chercher à créer des ponts, des liens, afin de se « connecter », soit au passé, soit au futur. Grâce à sa grande force mentale et, l'image qui l'a marquée dans son enfance, il va réussir l'expérience. En se concentrant sur cette dernière, il arrivera à aller dans le passé et, rencontrer la femme de la jetée. Après ces succès, nos savants vont l'envoyer dans le futur. Les émissaires qu'il rencontrera, lui donneront une source d'énergie, capable de relever l'humanité. Ces derniers, vont également lui proposer de se joindre à eux, mais, plutôt que d'accepter cette offre, il demandera à retourner dans le passé.

De retour à Orly, il cherche la femme. Il la trouve. Il court vers elle. À ce moment là, il voit l'homme qui l'a suivit depuis le camp sous-terrain. Il comprend alors, que ce qui l'avait tant marqué dans son enfance, n'était autre que l'image de sa propre mort. Car l'on ne s'échappe du temps.

Cette histoire servira également de base au film de Terry Gilliam, *L'armée des 12 singes* (1995).

En bref :

Il est très clairement, à mes yeux, le plus beau chef d'œuvre cinématographique qui existe à ce jour.

On est plongé dans cette rêverie, très sombre. Analogie aux souvenirs d'enfance, on est à la fois enivré et craintif quant à ces voyages dans le temps.

L'on a qu'une envie après avoir vu la fin du film, c'est de le regarder de nouveau et, constater avec quel brio l'histoire est ficelée.

Il y a une forte réflexion, sur ce qu'est la vie, son fonctionnement cyclique, ainsi que sur la mémoire. Ce sont des questions que Chris Marker posera beaucoup « Mourir est tout au plus l'antonyme de naître. L'antonyme de vivre reste à trouver. »



Bon à savoir :

- Les sous-terrains de Chaillot, servant de décors au film, sont en travaux à ce moment là et, deviendront l'année suivante, La Cinémathèque Française, fondée par Henri Langlois.

- Il y a, parmi les figurants, Jacques Ledoux, conservateur de la Cinémathèque Royale de Belgique à l'époque.

- Le séquoia symbolise la sagesse et la longévité.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article, Winterpills.

Sources : La Jetée, en intégralité gratuitement sur Youtube / Extrait de Vertigo sur Youtube, scène du séquoia. Lien disponible sur notre site.

Sangigl Fuchsis



Hunger Games

À l'origine du film *Hunger Games*, il y a une personne, et une véritable œuvre littéraire. En quatorze mois et trois tomes naîtra un mythe : *Hunger Games* qui est d'ores et déjà un véritable pilier de la science-fiction pour lecteurs adolescents. Dernière cette œuvre fabuleuse se cache Suzanne Collins, une femme de 50 ans, qui signe sa plus grande réussite avec cette trilogie.

Présentons tout d'abord l'auteur. Pour commencer, *Suzanne Collins* n'en est pas à son premier coup d'essai lorsqu'elle fait publier *Hunger Games*. En effet, c'est depuis 1991 que notre chère auteur écrit des scénarios pour des programmes de télévision jeunesse (*Nickelodeon*, entres autres). En Septembre 2008, son éditeur « *Scholastic* » publie le premier tome de ce qui va être une véritable révélation dans le domaine fantasy et science-fiction de la littérature : *The Hunger Games*. Actuellement, les œuvres de *Collins* sont les plus vendues au format *Kindle* (La liseuse d'Amazon) et son succès est tel qu'elle a été élue parmi les personnes les plus influentes de l'année 2010 par le *New York Times*. Ça remonte, certes, mais ça en jette.

Bon allez, maintenant, on arrête les présentations, et on développe le sujet qui nous intéresse, c'est à dire l'histoire d'*Hunger Games*. Comme pour l'article de *Rose Hip Rose*, je lâcherai de ne rien vous dévoiler qui pourrait gâcher votre plaisir de lecture et votre soif de rebondissements. *Hunger Games* prend place dans notre futur ; L'Amérique du Nord a été ravagée et sur les fondations des Etats Unis s'érige désormais Panem. Ce nouveau pays se constitue de 12 districts, que l'on peut comparer à des départements, et de sa Capitale, nommée le Capitole. Auparavant, la composition de Panem faisait état de treize districts, mais l'annihilation de ce district fut le résultat d'un comportement révolutionnaire en son sein. C'est donc sur ces bases géographiques que nos protagonistes évolueront.

Pour continuer dans le contexte géo-politique, chaque district est spécialisé dans la production de telle ou telle ressource et est chargée d'acheminer ces mêmes ressources en direction du Capitole et de sa population bourgeoise que l'on pourrait même définir de haute noblesse. Car en effet, le système démocratique n'est plus d'actualité dans ce futur sombre qu'incarne Panem.

Nous suivrons donc la vie de *Katniss Everdeen*, jeune fille privée de son père et issue du district Douze. Ce district incarne la pauvreté la plus élevée de tous les districts et est la risée de la population qu'abrite le Capitole. Ce dédain est néanmoins mis à profit par le peuple du District Douze et leur permet de mener une vie tranquille, mis à part les quotas de minerai demandé par le Capitole que fournissent les mineurs du département.

Revenons-en à l'intrigue, vous vous souvenez du District Treize ? Celui à l'origine d'un comportement révolutionnaire qui lui a valu une disparition de son nom sur les cartes. Ce comportement a incité les dirigeants du Capitole à inventer un événement. Dès lors et chaque année, tous les districts devront fournir deux jeunes âgés de 12 à 18 ans, un jeune de chaque sexe par district. Les sélectionnés sont tirés au sort lors d'une cérémonie officielle et portent ensuite le nom de « tributs ». Ces tributs sont des sacrifiés, à l'image de l'histoire que narre le conte mythologique de Thésée et le Minotaure, dont l'auteur avoue s'être inspiré. La ressemblance avec le conte mythologique s'arrête la puisque dans notre œuvre, les tributs seront transférés dans un endroit secret et devront se battre à mort jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un...

Un jeu imposé, 24 candidats, seul le gagnant survivra. C'est la maxime de ce jeu que le Capitole a nommé les *Hunger Games*, et c'est ce dans quoi notre chère *Katniss Everdeen* va être conviée accompagnée du fils du boulanger de son district : *Peeta Mellark*. S'ensuit une véritable lutte pour sortir victorieuse de cette épreuve et couvrir de gloire son district.



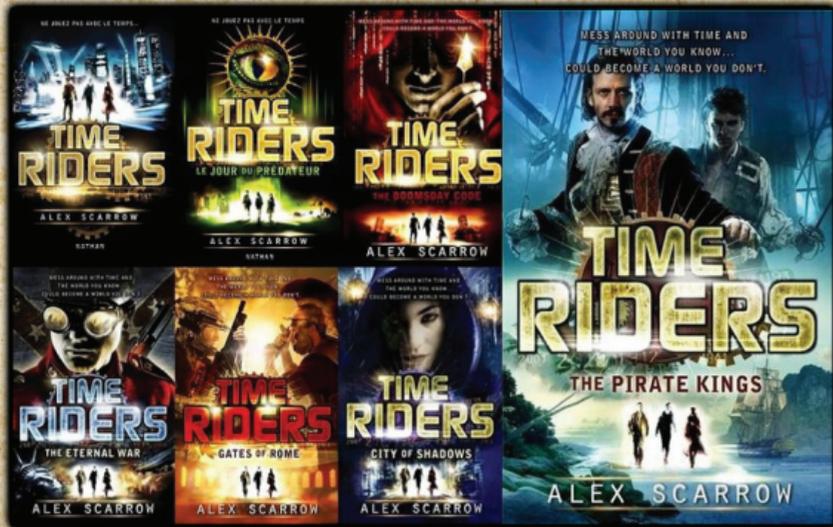
Mais la force d'*Hunger Games* ne se situe pas que dans son intrigue atypique. En effet, cette œuvre signe une des narrations les plus expressives de tous les livres que j'ai pu avoir entre les mains. Des émotions retranscrites dans des phrases courtes, des descriptions d'une précision inouïe, et un vocabulaire parfaitement adapté à chaque situation font que le lecteur est transporté dans son intégralité dans Panem. Une narration à la première personne dans les yeux de *Katniss* gérée parfaitement, et nous voici à aimer ce qu'elle aime, détester ce qu'elle déteste, ressentir ce qu'elle ressent pour au final, vivre sa vie. A mes yeux, la principale force de ce bouquin provient de sa narration, capable de transcender le livre pour nous toucher au plus profond de notre être.

Ce que je peux dire peut paraître fou, mais il m'est réellement arrivé une accélération de mon pouls lors de passages tendus dans la tête de *Katniss* ou de sourire devant un événement heureux. A l'instar d'un film où il est plus facilement possible de ressentir les émotions, ce livre a été écrit de manière à ce que les émotions puissent nous parvenir aussi facilement que dans un film.

Vous l'aurez compris, un scénario parfaitement maîtrisé, une *Katniss Everdeen* épique, un entourage attachant et une narration transcendante permettent à *Suzanne Collins* de signer une trilogie fabuleuse qui saura faire aimer la lecture à n'importe qui de votre entourage et saura à vous, lecteurs dans l'âme, vous immerger dans un monde grandiose et bourré de situations extrêmes ponctuées d'innombrables rebondissements. Et ça me permet à moi, de signer mon article !

Sur cette fin, je vous conseille vraiment d'acheter la trilogie d'un bloc, car si par malheur vous finissez le premier tome sans avoir le second à portée de main pour enchaîner dans l'instant, vous vous en voudrez terriblement.

Par *Yanis* « *Gunxblast* »



Les " *Time Riders* " au secours du temps !

Liam O'Connor aurait dû mourir en mer en 1912

Maddy Carter aurait dû mourir en avion en 2010

Sal Vikram aurait dû mourir dans un incendie en 2026

Mais à la dernière seconde, une mystérieuse agence les a sauvés pour les recruter. Désormais ils sont des " *Time Riders* ". Leur mission : empêcher que les voyages dans le temps ne modifient le passé ... et ne détruisent notre monde.

Voilà comment démarre en quelque sorte l'accroche de cette série de roman pour jeunes adolescents. Cette fabuleuse histoire de science - fiction des protecteurs du temps est composée actuellement de 4 livres (le cinquième est d'ores et déjà en cours d'écriture) et nous entraîne dans différentes aventures et différentes chronologies historiques toutes aussi passionnantes. Au vu du succès rencontré à travers le monde, cette série de romans jeunesse devrait être adaptée en film courant 2013 / 2014.

Les différents tomes :

Le premier tome tout simplement intitulé " *Time Riders* " nous permet de découvrir les différents personnages de la série ainsi que le mystérieux personnage qui sauve in extremis nos jeunes héros de la mort. Très rapidement on découvre leur première mission qui va les conduire au temps de la seconde guerre mondiale en plein dans l'univers des Nazis, tout cela à cause d'un fou qui en remontant le temps s'est emparé du contrôle d'Hitler et de ses sbires déformant donc l'histoire et faisant connaître un futur où les allemands ont le contrôle total de la planète chose irrationnelle que nos jeunes protecteurs vont devoir éradiquer.

Le second tome lui nous fait voyager au temps de la préhistoire plus précisément il y a environ 65 millions d'années au temps des dinosaures , dans cette aventure Liam o'Connor le time riders qui voyage dans le temps aura bien du mal à réussir à revenir dans notre monde normal car un fou ayant détraqué le cours temporel fait de notre planète une immense jungle dans laquelle règnent des hommes-lézards avides de chair humaine.

Le troisième livre nous entraîne dans l'époque extravagante de l'Angleterre moyenâgeux avec notamment la fin des croisades de Jérusalem et le retour du roi *Richard Cœur de Lion* au sein de la contrée de Sherwood pour y découvrir un passé altéré par un militaire fou qui veut prendre le contrôle du trône anglais et pour ça Liam ainsi que ses amis vont avoir l'aide d'êtres génétiquement modifiés qui les accompagnent dans leurs péripéties.

Le quatrième nous entraîne en pleine guerre de Sécession dans les jeunes États-Unis, dans cette histoire nos jeunes time riders auront pour mission de retrouver le futur président Abraham Lincoln sinon la guerre ne prendra jamais fin.

Enfin le cinquième tome nous amène dans la Rome Antique, durant le règne de *Caligula* qui a découvert le projet " Exodus " et l'utilise à de mauvaises fins

Un sixième livre est à paraître courant 2013 intitulé " *Les brumes de Londres* ", l'agence de contrôle du temps voyagera dans le Londres du XIX siècle.

Dans le dernier tome le fameux projet Exodus fait référence à un projet connu par nos *Time Riders* sous le nom de Pandora, ce projet est en quelque sorte dangereux pour nos héros car le professeur à l'origine des voyages dans le temps a pu voir la fin de toute chose et a donc créé illégalement l'agence pour laquelle *Liam*, *Maddy* et *Sal* travaillent afin d'empêcher que le futur qu'il a vu se produise.

L'auteur :

Alex Scarrow est né au Nigeria le 14 février 1966. Il était graphiste quand il a décidé de devenir concepteur de jeux vidéos. Finalement en grandissant il est devenu écrivain de livres de SF ou fantastique. On lui doit notamment " *The Mayan Prophecy* " ou encore " *The Pirate Kings* " et enfin la série actuelle " *Time Riders* ". Avec *Time Riders*, il explore les idées et les concepts sur lesquels il travaillait déjà dans l'univers des jeux. Il vit à Norwich, en Angleterre, avec son fils *Jacob*, sa femme *Frances* et *Max* son *Jack Russell*.

Conclusion :

" *Time Riders* " est une série qui de par sa qualité et son engagement pour l'aventure et la science- fiction se laisse " dévorer " rapidement et ses personnages sont si attachants qu'on y prend un réel plaisir à lire les histoires.

Le **Web 2.0**, qu'est-ce que c'est ? Un terme marketing avant tout pour désigner une évolution du **World Wide Web** (le Web pour les intimes) qui désigne un « ensemble des techniques, des fonctionnalités et des usages du World Wide Web qui ont suivi la forme originelle du web, en particulier les interfaces permettant aux internautes ayant peu de connaissances techniques de s'approprier les nouvelles fonctionnalités du web » selon Wikipédia. Pour faire simple il s'agit de simplifier l'usage des nouvelles technologies d'Internet, afin qu'un simple néophyte puisse s'approprier Internet. Mais le **Web 2.0** n'est pas simplement un ensemble de techniques, c'est aussi la naissance d'un Internet qui lie les personnes entre elles, au départ avec l'apparition du courrier électronique communément appelé e-mail (Mél en français) en 1972. Ensuite le phénomène s'est accéléré avec l'apparition des blogs, des forums de discussions sont apparus et pour finir les réseaux sociaux comme nous les connaissons tous. Le **Web 2.0** est avant tout un espace d'échange d'informations et dont les gens peuvent interagir avec.

La plupart des personnes voit le **Web 2.0** comme un simple gadget, pourtant il s'agit d'une grosse évolution sur lesquelles est fondé l'internet (HTML, javascript, CSS...). Elles ont légèrement évolué vers un cadre mieux défini, plus ouvert et plus standard. Le **Web 2.0** est aussi une infrastructure avec des technologies bien spécifiques comme des logiciels de serveur, des protocoles de messageries (POP3, IMAP...) des standards de navigation, des applications clientes... C'est un espace de création et de diffusion, un site estampillé « 2.0 » utilise des technologies telles que le CSS (feuilles de styles des pages web), le XHTML ou PHP (bien souvent avec des Framework telles que *Jelix* ou *Zend* qui comprennent beaucoup d'avantages tels que le backend, la sécurité, le MVC : Modèle - Vue - Contrôleur..., une manière bien spécifique de programmer), le C# avec l'ASP .NET est aussi utilisés.

Ces innovations trouvent leurs places notamment dans deux domaines : les applications en ligne (qui ne nécessite pas d'installer une quelconque application sur son ordinateur, mais qui est exécuté depuis un serveur)...

- Suite bureautique : *ThinkFree*, *Google Documents*;
- Traitement de texte : *Writely*, *Rallypoint*;
- Tableur : *Num Sum*, *Jotspot Tracker*;
- Création de diagrammes : *Glify* ; *Cacoo*;
- Client email : *Zimbra*, *Laszlo Mail* ; *gMail*, *Outlook*; *Ymail*;
- Gestion de calendrier : *CalendarHub*; *Kiko*; *Google Calendar*; *Microsoft Calendar*;
- Gestion de projet : *BaseCamp*; *CentralDesktop*;
- Musique en ligne : *Deezer*; *Spotify*; *Grooveshark*;

...et le e-commerce tel que *Amazon*, *Cdiscount*, ect...

Cette évolution du Web et de ses usages, dont le partage d'information en est la clé de voûte : *delicio.us*, *WordPress*, *Facebook*, *Flickr*, *Technorati*, *Flickr*, *Twitter*, *Youtube* et des dizaines d'autres, ce web est aussi caractérisé par l'apparition de nouveaux périphériques telles que les Smartphones et les tablettes. Les géants de l'internet l'ont bien compris comme le rachat d'*Instagram* par *Facebook* pour plus d'1 milliards de dollars, ou encore le récent rachat d'une solution de cartographie (GPS) *Waze* ayant une communauté de plus de 40 millions d'utilisateurs pour la modique somme de 1,3 milliards de dollars. C'est un espace où seuls les plus forts survivent et rachètent à tours de bras afin de préserver leurs espaces vitaux : l'Information & le partage.

Eloam



Pseudo : Sangigi Fuchsia
Rôles : Directeur général ; Graphiste ; Rédacteur ; Maquettiste ; Developpeur
Sexe : Masculin / **Nature** : Vampire / **Age** : + 1.300 ans
Caractéristiques : Sadique, ne dort pas, aime sa camionnette.
Un petit mot ? Tu veux un bonbon ?



Pseudo : Gunxblast
Rôles : Rédacteur (Littérature/Manga/Animés)
Sexe : Masculin / **Nature** : Gamer / **Age** : 18 ans
Caractéristiques : Flemmard, paresseux, procrastinateur hors pair.
Un petit mot ? Je fais toujours les choses au dernier moment.



Pseudo : Ruru_Berryz
Rôles : Rédactrice
Sexe : Féminin / **Nature** : Zen / **Age** : Inconnu
Caractéristiques : Originale, Sereine, Pétillante d'ardeur.
Un petit mot ? Power of Loli.



Pseudo : Kôga
Rôles : Rédacteur (section cinéma / animes / livres)
Sexe : Masculin / **Nature** : Saint chevalier / **Age** : 28 ans
Caractéristiques : doux et attendrissant.
Un petit mot ? Poyasus Ryu Sei Ken.



Pseudo : Eloam
Rôles : Rédacteur
Sexe : Masculin (enfin... la dernière fois que j'ai vérifié) /
Nature : Chiant / **Age** : Confidentiel
Caractéristiques : Cyborg, T-2000.
Un petit mot ? Je suis la mort.



Pseudo : Hidsad
Rôles : Rédacteur Dofus / Correcteur
Sexe : Masculin / **Nature** : C'est mieux avec du sucre / **Age** : 18 ans
Caractéristiques : Recôleur de Kébab-frites (et roux surtout!).
Un petit mot ? Poney.

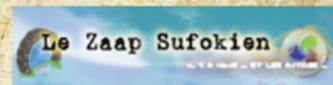
Voilà, on est le 7 Juillet (Enfin pour de vrai j'écris ça le 30 Juin, mais faut pas l'dire!) et la première édition de notre magazine vient de paraître. Si t'es une personne cool, tu seras pas choqué par la date de ma première phrase parce qu'en bon fan, t'auras téléchargé notre numéro le jour de la sortie.

Le 7 Juillet, vous êtes soit en train de pleurer parce que vous avez loupé l'baccalauréat, et dans ce cas là on est ici pour vous remotiver, ou vous êtes désormais diplômé, auquel cas le monde est cool, la vie d'étudiant vous ouvre les bras et vous avez un putain d'bon pdf entre les mains. Dernière catégorie d'usagers, vous êtes comme moi, à attendre les résultats pour les épreuves anticipées !

Donc ouais, pourquoi le 7 Juillet ? En fait j'sais pas, c'est notre maquettiste qui soit disant trouvait plus « swag » de faire paraître le premier numéro le 7/7, m'est avis pendant que notre rédac' chef s'dorait la pilule sous les cocotiers, qu'il nous pressait d'écrire et corriger nos articles. Bon ok, après il a fait un chouette boulot, mais ça sauve pas tout !

Pour en revenir au magazine en lui-même, on peut s'vanter, nous rédacteurs, d'avoir écrit pour une vingtaine de pages et on espère vraiment vous avoir donné envie de découvrir les différentes choses qu'on vous a présenté, et de vous avoir permis d'avoir couché moins cons ; Je pense notamment à l'article sur le **Tanabata**. En dehors de ces découvertes, on espère aussi avoir peut-être éveillé des vocations de rédacteurs parmi vous, parce que pour de vrai, écrire c'est bien. J'ai personnellement pris beaucoup de plaisir à écrire pour ce magazine. L'équipe est plutôt cool, on a une bonne team de rédacteurs, bref, j'ai déjà hâte de réécrire pour le magazine !

En espérant que vous continuerez à nous suivre, à être plus nombreux, j'vous invite à vous inscrire sur le forum, nous suivre sur *Twitter* (Moi c'est **@gunblast** :D) commenter notre chef d'oeuvre, nous faire part de vos remarques, et faire tourner à tout vos amis !



<http://zaap-sufokien.fr/>



<http://zaap-sufokien.fr/zaaping/>

bunki

<http://bunki.fr/>



<http://akansasu.fr/>

Retrouve également notre magazine sur notre site <http://zaap-sufokien.fr/magazine/>

Le numéro 02 sera disponible à partir du 09/09/2013

