

Mag'zine #^{.23}.24



/interview/ Stéphane Lapie

(traducteur Fate, SAO, Madoka, Monogatari ...)



Monster Hunter



The Girl Who Sees Smells



Estampes japonaises



Akatsuki no Yona



Séries TV 2019

SOMMAIRE

AVANT PROPOS

Sommaire & Édito	02/03
Tapons du poing !	04/07

INTERVIEW

Stéphane Lapie, traducteur d'anime [Esenjin]	10/23
--	-------

LES ARTICLES

Carnet de voyage à Honshu ; dernière partie. [Lord Shi-Woon]	26/33
Monster Hunter World ; le nouveau monde vous attend ! [Esenjin]	34/37
Les motos Kawasaki ; les origines. [Sockets]	38/41
Oregairu ; ma romance de jeunesse est mal ... [Ryuji]	42/45
Mes séries TV du moment. [Esenjin]	46/49
Introduction à la sécurité informatique [Ryuji]	50/53
Les estampes japonaises ; son art à travers les siècles. [Lord Shi-Woon]	54/59
Jeux sociaux ; zoom sur Hidden City. [KittysCats]	60/65
The boys ; vos héros comme vous ne les avez jamais vu. [Lord Shi-Woon]	66/69
Honkai Impact 3rd ; l'Évangelion chinois. [Esenjin]	70/75
Akatsuki no Yona ; Yona, la princesse de l'aube. [Ryuji]	76/81
The Girl Who Sees Smells ; quand les sens sont chamboulés. [KittysCats]	82/85
Kanata no Astra ; le voyage d'une jeunesse. [Esenjin]	86/87

INMAG

Les petites perles de la rédaction	90/91
Mag'ouille	92
Partenaire - Forum Thalie	93

AUTRES

Petits trucs insolites	96/98
Outro	99/100
Staff du numéro	101
Partenaires & remerciements	102/103

ÉDITO

Salutations, chères lectrices, chers lecteurs.

On se retrouve en ce début d'année pour un nouveau numéro de **Mag'zine** ! L'attente aura été longue, mais cette double édition que vous tenez entre les mains, on y a mis du cœur. Vous trouverez une interview à la place du dossier, en espérant que cela vous plaise. Cela a été un exercice nouveau pour nous, on croise donc les doigts pour que vous y appreniez des choses et remercions de tout cœur **Stéphane** qui s'est prêté au jeu.

Autre nouveauté, vous remarquerez qu'il n'y a plus **Gaeko** en rédacteur, il reste au sein de l'association mais ne sera plus régulièrement présent ici. Cependant, ce sont deux autres amis qui nous ont rejoints, bienvenue donc à **Ryuji & Sockets** ! Ils ont des registres de prédilections et un style particulier à chacun, ce qui va rendre ce numéro et les suivants bien plus hétéroclites.

J'en profite également pour dire que si vous avez envie de rejoindre l'aventure, on recherche toujours du sang bien frais ! Comme vous le voyez, on est ouvert aux sujets différents et aux styles d'écriture variés et propres. L'équipe sera toujours là pour vous mettre en confiance, vous donner des astuces et vous corriger, alors n'hésitez pas ! Si l'envie vous vient, venez nous faire coucou [sur Discord](#).

Je rebondis dessus, mais sachez que [notre serveur Discord](#) est public, alors n'ayez pas peur de vous y aventurer, on y discute de sujets tout aussi divers qu'ici, du cinéma à la littérature, en passant par le jeu vidéo, la musique et même de politique ou de cuisine ! Venez enrichir nos conversations et nos débats de vos idées & avis !

Je crois que j'arrive au bout de l'espace qui m'est accordé et vais donc terminer avec une citation, avant de vous souhaiter une agréable lecture.

« On dit que tu meurs deux fois. Une première, lorsque tu cesses de respirer et une seconde, un

peu plus tard, quand quelqu'un prononce ton nom pour la dernière fois. » [Banksy] (t.d.r)

Bonne lecture ! On attend vos retours avec impatience.

• ESENJIN

TAPON

FFXIV Shadowbringers

Alors là, on touche à l'un de mes plus gros coups de cœur vidéo-ludique de toute ma vie !

Shadowbringers est donc la dernière extension du MMORPG à succès de Square Enix, j'ai nommé **Final Fantasy XIV**. Dans celle-ci, on a droit à tous les ingrédients qui font une réussite. Une histoire à couper le souffle, menée d'une main de maître de bout en bout, avec des révélations et des retournements de situation incroyables et rarement vus dans le jeu vidéo. Des ambiances visuelles merveilleuses qui soutiennent les dialogues et propos de l'intrigue. Une bande originale qui m'aura fait frissonner à de très nombreuses reprises, et bien entendu, un « méchant » des plus incroyables et époustouffants jamais observé, certainement mon personnage préféré de **FFXIV**, voire de n'importe quel jeu.

En bref, foncez-y les yeux fermés, c'est une expérience à vivre vraiment puissante !



● ESENJIN

Men on a mission (Knowing Brothers)

Un gros coup de cœur pour cette émission comique coréenne, disponible sur **Netflix**. Plusieurs saisons vous offrent de multiples fous rires. La version féminine existe, mais je n'ai pas réussi à la trouver pour le moment.

En bref, un concentré multi-vitaminé de gags loufoques, de blagues lancées à la fronde, de défis burlesques, sous couvert d'une pseudo-classe de lycée, dont les élèves sont des artistes connus coréens : des comiques, des chanteurs, deux anciens athlètes reconvertis, entre autres.

Faites vous plaisir sans modération !



● KITTYSCATS

FF VII Remake

La série des **Final Fantasy** a bercé mes plus jeunes années : à cinq ans à peine, le premier auquel j'ai joué fut **FFV**, en rom américaine émulée sur un PC **Windows 95** ! Et puis en 1997, **FFVII** vit le jour sur **Playstation**, emmenant la série vers une toute autre dimension : celle de la 3D. Quelle ne fut pas ma claque à l'époque, lorsque je vis ses graphismes pour la toute première fois.

Néanmoins, n'ayant jamais eu de **Playstation** (on était plutôt **Big N** à la maison) : j'y ai

NS DU POING !

longtemps « joué » par procuration en regardant mes amis progresser dans leur propre partie et m'essayant tant bien que mal à reconstituer l'histoire au travers des bribes qu'il m'était donné de voir.

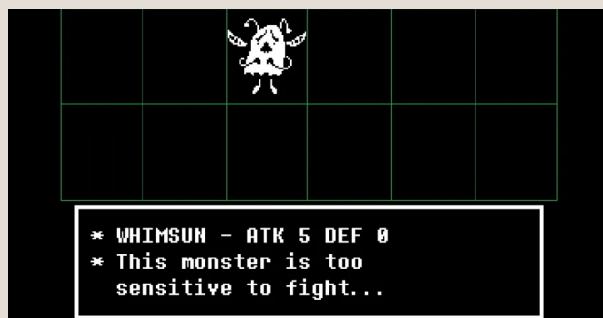
Ce n'est que bien des années plus tard qu'on m'offrit la version PC de **FFVII** ! Ma joie fut immense à ce moment là, certes



ma machine de l'époque n'était pas une bête de performance et le jeu ramait, mais qu'importe : j'avais enfin la possibilité de jouer à ce titre, qui me faisait envie depuis si longtemps.

J'ai parcouru **FFVII** en long, en large et en travers avec plus de deux cents heures de jeu, passées à explorer inlassablement son univers : que de nostalgie quand j'y repense ! Le jeu **FFVII** a ainsi une valeur toute particulière pour moi : la bande annonce de son remake au 15 juin 2015, puis l'annonce du 9 mai 2019 pour une date de sortie au premier semestre 2020 ont fait ressurgir en moi tous ces souvenirs d'adolescence. **FFVII Remake** s'annonce vraiment prometteur et rien qu'à y penser, je trépigne déjà d'impatience : vivement que je m'y replonge !

● LORD SHI-WOON



Undertale

Undertale, ou bien l'**Outremonde**, est un RPG qui permet au joueur d'incarner un petit humain souhaitant rejoindre la surface après être tombé dans un trou. Il y rencontrera des personnages édifiants, plus uniques les uns que les autres.

Dans l'**Outremonde**, pas de farm intensif, le système d'interaction avec les monstres rencontrés offre un choix. Il est possible d'être un guerrier assoiffé de sang, un diplomate hors pair ou encore un lâche qui s'enfuit devant le moindre danger. Mais il est bon de retenir que tout acte a ses conséquences.

Ce fut une expérience vivifiante d'une dizaine d'heures pour ma part, la difficulté m'a semblé bien dosée pour me challenger sans me dégoûter.

Les personnages sont extrêmement attachants (pensée pour **Toriel**), si bien que j'ai longtemps douté de qui était le véritable monstre dans l'histoire...

Vous pourrez le trouver sur **GOG** ou sur **Steam**, et souvent à moindre prix, ce qui ne vous laisse aucune excuse pour ne pas encore posséder ce petit bijou dans votre bibliothèque!

● RYUJI

Kylo Ren le Sith... la victime

Non mais sans déconner, vous avez déjà vu un **Sith**, un vrai ? Je vais vous les dire moi, dans un ordre de puissance plus ou moins logique :

1ère place : **Dark Pligis** le sage, le maître de **Palpatine**, rien que ça. Ce gars avait une connaissance telle de la force qu'il était capable de ramener les morts à la vie, cette information nous vient directement de l'épisode III, **La Revanche des Sith**, quand il commence à corrompre **Anakin Skywalker**.

2ème place : **Palpatine**, le maître de **Dark Vador** et de l'**Empire**. Alors, avant que certains ne crient « *Au scandale !!!!!* » parce que le gars s'est fait déroouiller par **Mace Windu** dans l'épisode III, j'ai une devinette pour vous. Pourquoi le sabre de **Mace Windu** est-il violet ? hein ? dans notre monde, il existe trois couleurs primaires : le bleu, le rouge et le jaune.

Le rouge est la couleur des **Sith**, le bleu celle de la plupart des **Padawans** et quelques maîtres **Jedi** comme **Obiwan** et, le jaune bien que très rare est la couleur des maîtres **Jedi** exilés comme **Kazdan Paratus**, le vert est un mélange entre le bleu et le jaune, les sabres verts représentent les maîtres **Jedi** de haut rang, c'est bon tout le monde me suit ? La partie géniale arrive, hé hé.

Le violet est le mélange entre le bleu et le rouge, oh corne de bique... et oui vous l'aurez compris, dans l'univers parallèle de **Star Wars**, **Mace Windu** est le seul **Jedi** à savoir utiliser les deux penchants de la force, voilà pourquoi il parvient à désarmer Palpatine aussi facilement mais cela ne fait pas de lui un **Sith** pour autant.

3ème place : **Dark Vador**, et oui je ne le place que 3ème car bien qu'extrêmement puissant dans la force et dans la maîtrise de son sabre, il parvient quand même à perdre contre **Luke** qui n'est, à ce moment là, qu'un simple chevalier **Jedi**. Rappelons qu'**Anakin** et **Obiwan**, lors de leur premier combat contre le comte **Doku**, s'étaient fait détruire l'anus en mode « *je claque des doigts et va coucouche panier* ». En bref, un simple **Jedi** est normalement incapable de vaincre un seigneur **Sith**.

4ème place : **Dark Maul**, lui en revanche, question maîtrise de sabre laser il n'y a pas à tortiller des fesses pour s'aligner à la route, le gars est balèze, niveau maîtrise de la force. Mouais c'est pas tout à fait ça, mais bon je ne le dénigre pas trop, le gars tient tête à



un **Padawan** et un maître **Jedi** à lui tout seul dans **La Menace fantôme**.

Et enfin 65ème et dernière place : **Kylo Ren**, le gars est tellement une victime, qu'on ne lui accorde même pas le titre de « *Dark* » comme tous les autres **Sith**. Le gars, c'est un bébé de huit ans, quand on lui prend ses jouets, il s'énerve et casse tout dans sa chambre. Quand il apprend à **Snoke** que la force est puissante autour de **Rey**, il n'avait pas encore compris qu'elle était faible autour de lui en fait, faut pas chercher plus loin, le gars parvient à se débarrasser de **Snoke** grâce à un coup de génie qui lui a demandé une concentration monumentale... il a fait tourner le sabre posé à côté du grand méchant de 90 degrés... Houlà là, ça rigole plus.

Pour se soigner, aaaah fan de chichoune, pour se soigner, le gars a fait cinq ans d'études dans la médecine afin de parvenir à ce résultat : il se frappe là où ça pisse le sang... et ça va mieux... je vous l'ai dit, cinq ans d'études.

Il a réussi à perdre contre une projection astrale de **Luke Skywalker**, pour ne pas dire un hologramme. Mec, tu as perdu contre une image de lumière !!!!

Et pour finir, tu prends **Kylo Ren** et tu mets de la neige devant sa maison de vacances, ça donne quoi ? Ça donne **Ren** déneige, voilà !

Tout ce que je viens de vous citer, précédemment, n'est bien sûr que ma vision subjective du personnage, certains d'entre vous adorent certainement ce nouveau **Dark Vador**, mais il est l'une des grosses raisons pour lesquelles je n'irai pas au cinéma pour voir le troisième volet de cette trilogie. J'ai été déçu par **Disney**, on sent que **George Lucas** n'a pas eu son mot à dire pour le scénario et les personnages, le seul qui (selon moi) a été réussi, c'est le *spin-off* « *Rogue One* », nous expliquant la venue au monde de l'**Étoile noire** et la récupération des plans de la machine par **Léia**.

● SOCKETS

Arcadian - La pop francophone n'est pas en reste !

J'ai eu un véritable coup de cœur pour ce groupe franco-suisse. Notamment pour le morceau « *Bonjour merci* » que m'a fait découvrir une collègue parce qu'il collait si bien à notre réalité commune en 2019.



Le groupe s'est d'abord fait connaître grâce à **Youtube**, mais c'est certainement leur place de demi-finaliste dans la 5ème édition de **The Voice** France qui leur a mis le pied à l'étrier. ([source](#))

De belles mélodies, des paroles simples et qui parlent à toutes et tous, de belles gueules et surtout un trio de voix qui s'harmonisent bien. La K-pop et la J-pop avaient ma faveur ces derniers temps, mais la pop francophone ne se défend pas si mal !

Un gros coup de cœur aussi pour leur reprise de « *La foule* » de **Piaf** (j'adore cette chanson et ils l'ont dynamisée avec juste ce qu'il fallait, sans la dénaturer) et la version acoustique de leur reprise de « *Carmen* » de **Stromae** (que je préfère nettement à l'originale).

Voici le lien vers leur site si vous voulez en découvrir plus : <http://arcadian.fr>

● KITTYSCATS

Black Lagoon

Rokuro Okajima, employé par une grosse société japonaise, doit livrer des données confidentielles en traversant l'océan. Son bateau est alors pris en otage par les membres de l'équipage du **Black Lagoon**. Patientant pour son sauvetage, **Rokuro** apprend que ses employeurs ont mandaté des tueurs pour le supprimer avec les données qu'il transportait. Face à cette désillusion, il abandonne son identité et son monde pour rejoindre les pirates du **Black Lagoon** sous le pseudonyme de « **Rock** » dans la cité mal famée de Roanapur.

Black Lagoon est disponible sur **Neflix**, sous forme de trois saisons dont la dernière en OAV. Baigné dans le berceau de la drogue, de la prostitution et du meurtre, on y découvre comment **Rock** survit tout en essayant de conserver ses principes dans cette ville où la moindre faiblesse est souvent synonyme de mort. L'intrigue m'a tenu en haleine du début à la fin, l'apparition de protagonistes *badass* ne s'arrête jamais.

Même si le manga est toujours en cours, j'ai le sentiment que l'OAV conclut une belle aventure que je ne peux que vous conseiller !



● RYUJI

INTERVIEW

**STÉPHANE LAPIE,
TRADUCTEUR D'ANIME.**

Esenjin - p. 08 à 23





INTERVIEW - STÉPHANE LAPIE, TRADUCTEUR D'ANIME.

• TEXTE / ESENJIN

SALUT ET BIENVENUE À TOI ! MERCI D'AVOIR RÉPONDU FAVORABLEMENT À NOTRE INVITATION. EST-CE QUE TU POURRAIS COMMENCER PAR TE PRÉSENTER EN QUELQUES MOTS À NOS LECTEURS ? QUI ES-TU ? D'OÙ VIENS-TU ? QUELS SONT TES RÉSEAUX ? CE QUE TU FAIS DANS LA VIE ?

Je suis avant tout un informaticien passé par **EPITA** (et son association **Epitanime**) et sorti en 2005, et je travaille au Japon chez un fournisseur d'accès à internet.

La traduction est une façon pour moi de continuer à pratiquer toutes mes langues (français, anglais, japonais) et de valider mes compétences en langues, ce qui est du coup toléré par mon employeur. Je suis également président d'une organisation au Japon (similaire en statuts à une association loi 1901 française), qui effectue des prestations régulières de traduction depuis 2010, et qui a fait venir plusieurs invités en France, ou qui les a pris en charge en convention.

COMMENT EN ES-TU ARRIVÉ À LA TRADUCTION ?

Ma passion pour l'animation japonaise remonte à très loin, vu que ça a commencé avec le **Club Dorothee** et plus particulièrement **Saint Seiya**. Ma pratique du japonais, elle, remonte à 1997, au lycée. J'ai aussi fait de la traduction en amateur afin de m'améliorer.

DEPUIS QUAND HABITES-TU AU JAPON ? LE FAIT D'ÊTRE SUR PLACE APPORTE-T-IL UNE AIDE POUR CERTAINES TRADUCTIONS ?

Je suis au Japon depuis 2006, après un passage d'un an sur les bancs de l'**INALCO**. Je pensais rester jusqu'à la licence, mais une offre d'emploi tombée entre-temps en aura décidé autrement.

Plus que simplement « être sur place », c'est le fait d'être sur place depuis longtemps, de tremper dans le japonais en permanence depuis des années, qui offre un avantage : on est à la pointe des tendances, des évolutions de la langue, des centres d'intérêt, ce qui finit par être utile pour comprendre certaines références obscures, ou

certaines tournures que les jeunes utilisent.

POURRAIS-TU CITER QUELQUES SÉRIES SUR LESQUELLES TU AS OFFICIÉ ?

Si je devais être exhaustif, je renverrais à [ma page ANN](#).

Si je devais citer les titres les plus représentatifs pour moi, il y aurait les franchises **Fate**, **Monogatari**, **SAO**, **Madoka Magica**. Beaucoup de séries en vogue, la plupart représentés sur le bouquet **Tokyo MX** et sur le créneau horaire du vendredi ou du samedi soir...

MAINTENANT QUE TU T'ES INTRODUIT, VOYONS PLUS EN DÉTAIL EN QUOI CONSISTE LA TRADUCTION D'UN ANIME.

COMMENT S'INSÈRE LA TRADUCTION DANS LES ÉTAPES DE SORTIE D'UN ÉPISODE ?

Il faut voir ce qu'on entend par « traduction », si on parle juste de l'étape « taper du texte en français là où on entend du japonais », ou si on inclut les processus annexes. On peut procéder de deux façons :

- Soit on tape dans un fichier texte au format « *Personnage : Texte {indications}* », avant d'envoyer ça à un technicien qui fera le repérage, dit « *spotting* » ou « *timing* » suivant les usages.

- Soit pour les publications multilingues, on effectue d'abord le « *spotting* », pour donner un fichier commun à tous les traducteurs, qui rempliront dedans.



La première méthode a l'avantage de permettre de travailler uniquement depuis le script papier de l'épisode, mais la seconde, elle, fait gagner énormément de temps à tout le monde, car on ne fait que placer du texte sur un temps déjà délimité sans avoir à « deviner » où quelle réplique va.

Après quoi, il reste les phases d'adaptation et de relecture, voire d'édition vidéo pour intégrer les éléments graphiques nécessitant des retouches en profondeur.

QUELLES SONT LES CONTRAINTES AUXQUELLES DOIT FAIRE FACE LA TRADUCTION ?

Pour résumer en quelques points :

- Il faut que ce soit concis, les normes techniques de sous-titrage imposant maximum deux lignes sur quatre secondes, quarante-deux caractères par ligne, et suivant les maisons d'édition, quinze à dix-huit caractères par seconde de débit. (Avec l'occasionnelle exception)

- Il faut faire attention à l'affichage des sous-titres

- Une traduction doit être pensée pour le public le plus large, donc il faut éviter autant que possible les « *private jokes* » ou références obscures, le travail d'un traducteur est d'être transparent : s'il faut sortir son dictionnaire pour qu'une traduction soit comprise, ça décroche le spectateur.

- Après, c'est à doser, mais il y a un savant équilibre d'exactitude pour les termes techniques, de respect

des nuances (Pourquoi tel mot ici et pas un autre ? Si ça a une influence sur le scénario), d'expression des sentiments des personnages et de ce que devrait ressentir le spectateur, et enfin la question de la couleur locale (« *Qui est le Général le plus connu ?* » - « *Ieyasu Tokugawa / Charles de Gaulle !* » ; savoir si on remplace les références à la culture japonaise ou pas, car c'est une question de cohérence sur toute la série).

Bref, beaucoup de travail au niveau micro (« *Comment rend cette réplique à cet instant ?* »), mais aussi au niveau macro (« *Quel impact aura-t-elle sur le long terme ? Sur toute la série ? Sur comment la série sera perçue ?* »)

TU DIS QU'IL FAUT AVOIR UNE BONNE VISION MACRO. AS-TU DÉJÀ EU DES REGRETS SUR UNE TRADUCTION OÙ APRÈS COUP, AVEC UNE MEILLEURE VUE D'ENSEMBLE, TU T'ES DIT QUE TU N'AVAIS PAS ÉTÉ SUFFISAMMENT JUSTE ?

Il faut savoir anticiper les loups, ou disposer d'assez d'informations. C'est surtout un problème pour les séries qui inventent leurs propres termes pour tout, et oui cela m'est arrivé d'avoir à revenir sur une traduction et faire faire une V2 pour corriger.

Les problèmes du genre issus de la grammaire pure, j'arrive assez bien à les flairer, mais il faut savoir par exemple que le japonais ne genre pas tout comme au français, donc il y a beaucoup de qualificatifs plein de respect qui peuvent du coup désigner un homme

comme une femme... Même si la personne qui les utilise « *sait* », dans le propos c'est indéfini, donc c'est une surprise pour le spectateur comme pour les autres personnages. Ce genre de piège où la révélation arrive 30 épisodes plus tard est une horreur à gérer, mais il faut avouer que le cas est rare.

Je pensais spécifiquement au cas de **Dante** dans **Full Metal Alchemist** 2003... Désignée par « *ano hito* », « *ano okata* », soit « *cette personne, cet illustre personnage* » jusqu'à la révélation... Là, si on fait littéral, il faut du coup utiliser des tournures vraiment pas naturelles en français si on veut conserver le voile de mystère et ne pas se marcher sur les pieds. Notons qu'à l'époque, tous les traducteurs amateurs, sans exception, se sont plantés. :D

Pour les problèmes concernant du vocabulaire spécifique ou des expressions, là, je tente souvent de traduire en gardant le plus gros du sens original et des sens possibles, de façon à ne pas me fermer de choix inutilement.

Un exemple où j'ai été content d'un choix fait à moitié en aveugle dans **Monogatari**, c'est quand **Ononoki Yotsugi** appelle **Araragi** « *Jeune démon* » (« *oni-chan* » [et non pas « *onii-chan* » ! Elle utilise le caractère du « *démon* » et non pas du « *grand frère* »], ou « *oni no oniichan* » ; une combinaison de « *jeune homme* » et de « *démon* »). Cela s'est révélé payant dans **Zoku Owarimonogatari**, où **Ononoki Yotsugi** explique que de l'autre côté du miroir,

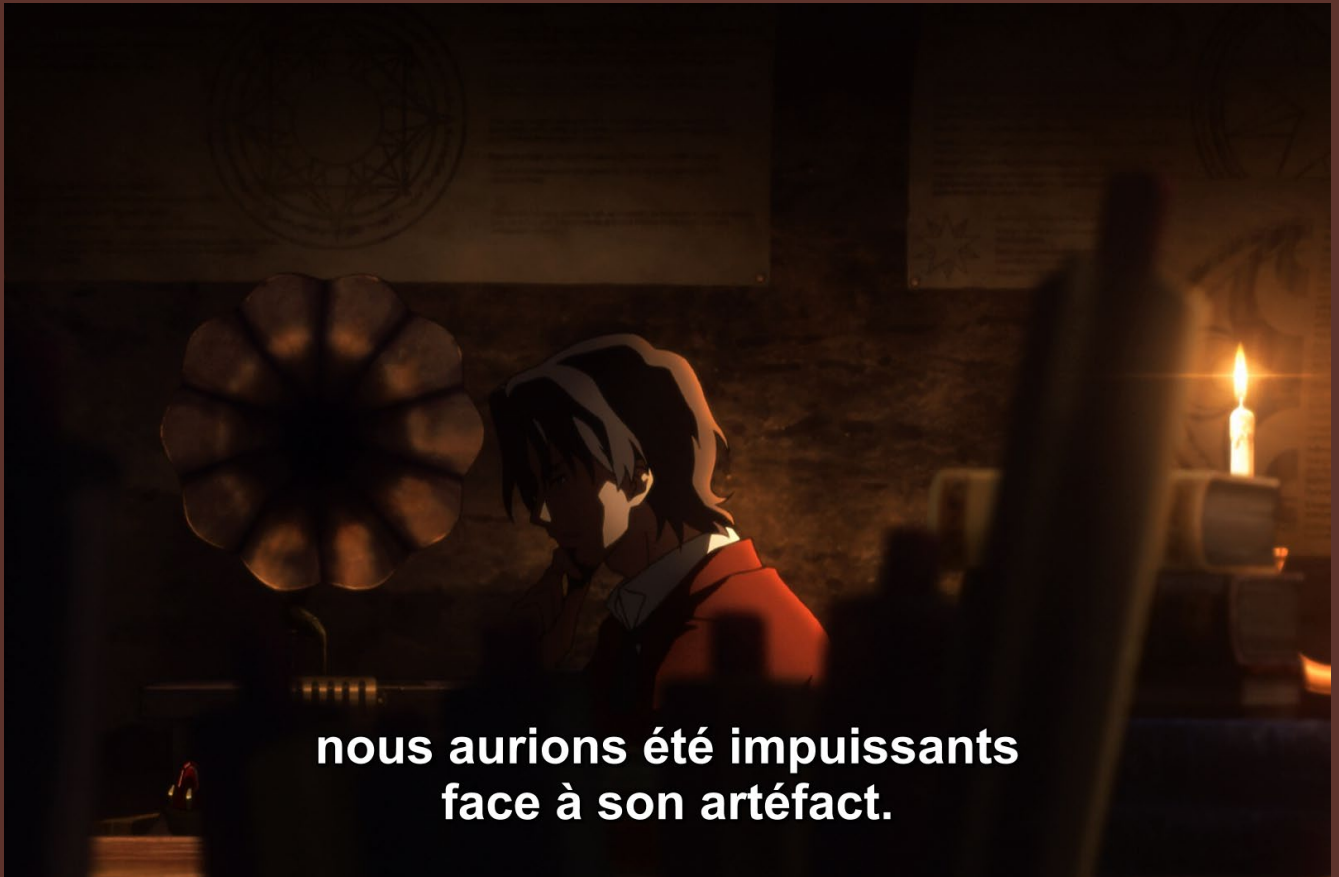
**C'est dû au fait qu'en ce monde,
tout ne colle pas,**

**mais vois-tu
comment je t'appelle ?**

Je dis "jeune démon".

Page précédente : Puella Magi Madoka Magica - Rebellion
Cette page, en haut : Zoku Owarimonogatari - ép. 03 | En bas : Fairy Gone - ép. 02





**nous aurions été impuissants
face à son artefact.**

Au dessus : Fate/Zero - ép. 12
En dessous : Fate Stay Night - Heaven's Feel - Presage Flower



**Elle se régénère, alors arrache-lui
la tête avant de la souiller !**

pour elle, c'est parce que **Araragi** est un vampire, donc un démon suceur de sang. Le visuel à ce moment affiche le kanji du grand frère (兄) passant devant un vitrail d'église pour y ajouter une croix, donnant le kanji du démon, « oni » (鬼)... Ce choix de traduction remonte à 2014, et aura servi en 2018.

LES LIMITES TECHNIQUES FIXÉES (DEUX LIGNES MAX., QUARANTE-DEUX CARACTÈRES) NE TE FRUSTRENT-ELLES PAS PAR MOMENT ? CELA NE DONNE-T-IL PAS PARFOIS L'IMPRESSION DE NE PAS RENDRE LE TEXTE À LA HAUTEUR DE CE QU'IL DEVRAIT ÊTRE ?

Un peu, mais on s'y fait. C'est surtout un exercice de créativité pour exprimer un propos de la façon la plus concise, et aussi de discernement pour savoir quelle nuance du propos est vraiment importante par opposition à ce qui ne l'est pas.

Il ne faut pas oublier que nos animes sont faits par des professionnels (scénaristes, dialoguistes, ainsi que les comédiens) et que dans le cas d'une adaptation depuis un visual novel, un light novel ou un manga, ils élaguent déjà considérablement pour qu'un dialogue soit audible, compréhensible et concis.

Donc, à part les cas d'exception comme **Excel Saga** (où le débit du doubleur devient un gag, et où le spectateur n'est pas tenu de comprendre tout du premier coup), généralement il suffit de se creuser un peu la tête pour que ça passe.

QUELLE EST LA CHARGE DE TRAVAIL LIÉE À LA TRADUCTION D'UN ÉPISODE D'ANIME ? LE TEMPS DÉDIÉ POUR CELA VARIE-T-IL BEAUCOUP D'UN ÉPISODE À UN AUTRE, VOIRE D'UNE SÉRIE À L'AUTRE ?

À la louche, pour ma part en tant que traducteur, et pour l'épisode moyen, on parle de quatre heures par épisode de vingt-cinq minutes. Mais cela peut fluctuer suivant les recherches à faire pour comprendre le sujet de l'épisode, de l'anime, ou pour traduire les éléments visuels, tout relire et valider.

Certaines séries très faciles peuvent prendre moins de temps, mais vu qu'il faut quand même tout vérifier, ça ne baisse pas tant que ça. Par contre, pour une série très complexe ou dense, ça peut aller du simple au double.

Dans l'ensemble pour tous les processus sur un épisode ? On parle de dix heures, minimum, même dans le cas où le traducteur ne passe que quatre heures sur sa partie. Bien entendu, ce travail n'est pas fait par une seule personne, ce temps est à répartir sur plusieurs jours.

COMMENT RECEVOIR ET RÉPONDRE AUX ATTENTES QU'ONT LES SPECTATEURS VIS-À-VIS DE LA TRADUCTION ?

Pour une traduction, il faut déjà avoir une idée claire de qui sera le public :

- 1) Des fans d'une franchise ?
- 2) De simples fans d'anime ?
- 3) Le grand public ?

Dans le premier cas, sur une franchise existante, il faudra commencer par maintenir la cohérence avec les titres déjà publiés, et suivre le lexique de traduction (aussi appelé « bible »).

Autrement, il faut penser à avoir un niveau de langue qui soit abordable, mais toutefois assez nuancé pour maintenir l'expressivité du texte original.

Il faut aussi penser aux traductions forçant l'usage de mots à consonance malheureuse, ou qui touchent à des sujets sensibles pour le public, et être bien sûr de pourquoi on fait ces choix, donc avoir un esprit critique et savoir prendre du recul, ce qui exige aussi de bien prendre le temps de faire le travail.

AS-TU DÉJÀ EU DES RETOURS VIRULENTS DE « FANS » EN DÉSACCORD AVEC TES CHOIX ? COMMENT TU ABORDES CELA QUAND ÇA ARRIVE ?

Notons bien sûr que nous parlons des cas purement subjectifs, où il y aurait plusieurs choix possibles et tout autant valides les uns que les autres.

On m'a reproché d'utiliser « Artéfact » dans **Fate/Zero** en 2012 et dans **Fate/stay night** en 2014, mais à mes yeux « Noble Phantasm » (la traduction « admise » par le fandom américain pour « hōgu », le nom fourre-tout des techniques/aptitudes issues des légendes des personnages) souffre de cinq problèmes :

- La fondation du raisonnement pour utiliser



Au dessus : Hai to Gensou no Grimgar - ép. 01
En dessous : Sword Art Online II - ép. 10



Sinon, repose-toi un peu ici.

ce terme est très limitée, il n'y a en tout, littéralement, que trois références dans tout le jeu « *Fate/stay night* » (j'ai vérifié le code source) ; c'était un amalgame et un choix fait par le traducteur de **Mirrormoon**, donc une traduction de fan, pour avoir quelque chose qui « *claque* » pour parler des pouvoirs des **Servants** en général, mais normalement l'expression « *Noble Phantasm* » ne parle que d'**Excalibur**. Il y a aussi « *Broken Phantasm* » pour parler de ce que **Archer** fait avec ses projections, qui sont de base des « *illusions* ».

- Il était hors de question pour moi d'utiliser ce terme issu du fandom, sans une directive explicite.

- Le terme est en anglais, et il s'agit d'une traduction en français. De base, ça fait mauvais genre de mélanger.

- Le terme de base japonais donne une petite idée de ce que c'est : à la fois un outil, et un trésor (pour reprendre les kanjis). **Noble Phantasm**, ça ne parle absolument pas, à moins de déjà savoir de quoi il est question, auquel cas pas de problème. Le but d'une traduction est d'être claire pour le plus large public, pas d'utiliser quelque chose d'obscur pour le plaisir.

- Le terme anglais a le mauvais goût d'être deux fois plus long, ce qui est une considération critique quand on a quarante-deux caractères par ligne, et quinze à vingt caractères par seconde.

L'argumentaire ci-dessus a suffi à faire taire pas mal les discussions. Autrement, non, je n'ai pas souvent affaire à des fans virulents, mais quand c'est le cas et que je suis autorisé à m'exprimer en public, j'étaye juste mon raisonnement comme ci-dessus. Si j'ai fait un choix de traduction, c'est que dans ma tête j'ai une raison que je suis prêt à défendre.

EN GROS, ÇA PAIE COMBIEN LA TRADUCTION D'UN ÉPISODE ?

Pour ma part, c'est un appoint à un travail principal, et ça fait que je limite mon rythme en fonction de cela.

“Si j'ai fait un choix de traduction, c'est que dans ma tête j'ai une raison que je suis prêt à défendre.”

Je ne suis pas libre de communiquer publiquement sur les tarifs, qui varient d'un éditeur à l'autre, même si je m'efforce de facturer de façon équitable. En gérant deux à trois séries et l'une ou l'autre prestation, ça me fait un appoint de 2 000 à 3 000€ par mois.

QUEL POURCENTAGE REPRÉSENTE LA TRADUCTION DANS LE PRIX D'UN ÉPISODE ?

Au bas mot la moitié, mais cela varie suivant les process des éditeurs, et au temps qu'ils peuvent consacrer.

QUEL EST LE POIDS DU STUDIO D'ANIMATION SUR LA TRADUCTION, S'IL EXISTE ? LES PLATEFORMES

DE VOD ONT-ELLES CARTE BLANCHE ?

Dans un tel cas, on ne parlera pas tant du « *studio* » que du « *comité de production* » dans son ensemble.

La hiérarchie japonaise étant très stricte, même si « *in fine* » ça vient du studio, les directives passeront via le comité de production, qui détient les gros sous et gère la promotion et l'image de la série au Japon et à l'étranger. Pour certains titres, il se peut qu'on ait des contraintes strictes sur la bible, mais pour d'autres qu'on soit totalement libres, ou que l'exception française soit admise (Par exemple, une localisation ou orthographe qui, placée dans le contexte du français, ne « *passé tout simplement pas* »). C'est vraiment au cas par cas.

AS-TU DÉJÀ EU UN CONFLIT OÙ TU AS DÛ DÉFENDRE TON POINT DE VUE SUR UNE TRADUCTION PRÉCISE ? QUE CE SOIT CONTRE LE DIFFUSEUR EN FRANCE OU CONTRE LE COMITÉ DE PRODUCTION AU JAPON ?

Ça arrive souvent que je doive défendre une traduction, ou une orthographe quand il n'y a pas d'indication préalable.

Un exemple serait l'orthographe de « *Sinon* » dans **Sword Art Online II**, nous n'avons que la phonétique « *Shinon* », et c'était le pseudo d'un personnage dont le vrai nom est « *Asada Shino* ».

Du côté français, on voulait au départ que dans le doute je fasse au plus simple et que

je parte sur « *Shinon* », mais j'ai soutenu qu'il fallait retirer le « *h* » pour différencier le pseudo en ligne du vrai nom.

Il s'est trouvé que l'épisode suivant m'a donné raison quand le nom « *Sinon* » s'est retrouvé affiché à l'écran en toutes lettres.

Il y a eu un autre cas où il était affiché « *Sterben* » à l'écran, et les personnages étant japonais, ne savaient pas lire l'allemand et croyaient à une typo de « *Steven* ». Il fallait donc absolument rendre cet aspect dans les sous-titres, même si l'écran affichait une autre orthographe. Cela m'a été signalé comme erreur, jusqu'à ce que je soutienne que c'était un point critique du scénario qui serait élaboré dans l'épisode suivant.

Par contre, pour ce qui est du comité de production, il est rare qu'il s'intéresse directement aux traductions, mais dans les cas où cela arrive, le mieux que je puisse faire est argumenter, tout en sachant que c'est le comité qui aura le dernier mot. Cela dit, il est possible de contrer les directives du comité dans certains cas, notamment quand on peut démontrer une rupture de cohérence impossible à réconcilier ou que la demande n'est tout simplement pas techniquement faisable (caractères spéciaux n'existant pas dans la fonte utilisée pour les sous-titres, orthographe disgracieuse en français).

TROIS ASTUCES POUR RÉUSSIR UNE TRADUCTION ?

- D'abord bien savoir à quel genre d'œuvre on a affaire,

ses caractéristiques, son public.

- Ensuite, être capable d'anticiper les conséquences d'un choix de traduction, et avant tout pouvoir se regarder dans une glace et se le défendre à soi-même.

- Pour finir, ne pas avoir peur de lire beaucoup, de se documenter, et d'enrichir son vocabulaire.

TROIS PIÈGES À ÉVITER EN TRADUCTION ?

- Toujours vérifier les références à des nombres, surtout quand ils sont énormes. Même un traducteur expérimenté pourra faire une erreur de compréhension, donc il faut s'assurer qu'on a bien entendu, bien retranscrit, et que ça a un sens placé dans le contexte. Ou que l'approximation, si elle est inévitable, ne nuira pas.

- Se méfier de la fatigue et de ce qu'on croit avoir lu après un *rush*, donc trouver le temps de se relire, car le *simulcast* est un travail dans l'urgence, et on trouve du coup toujours des choses à améliorer ou peaufiner.

- Ne pas oublier son public, il n'est pas toujours de bon ton d'utiliser des gros mots ou des mots lourds de sens ; certains sujets sont difficiles à traiter, donc il faut rester exact, sans pour autant être trop cru.

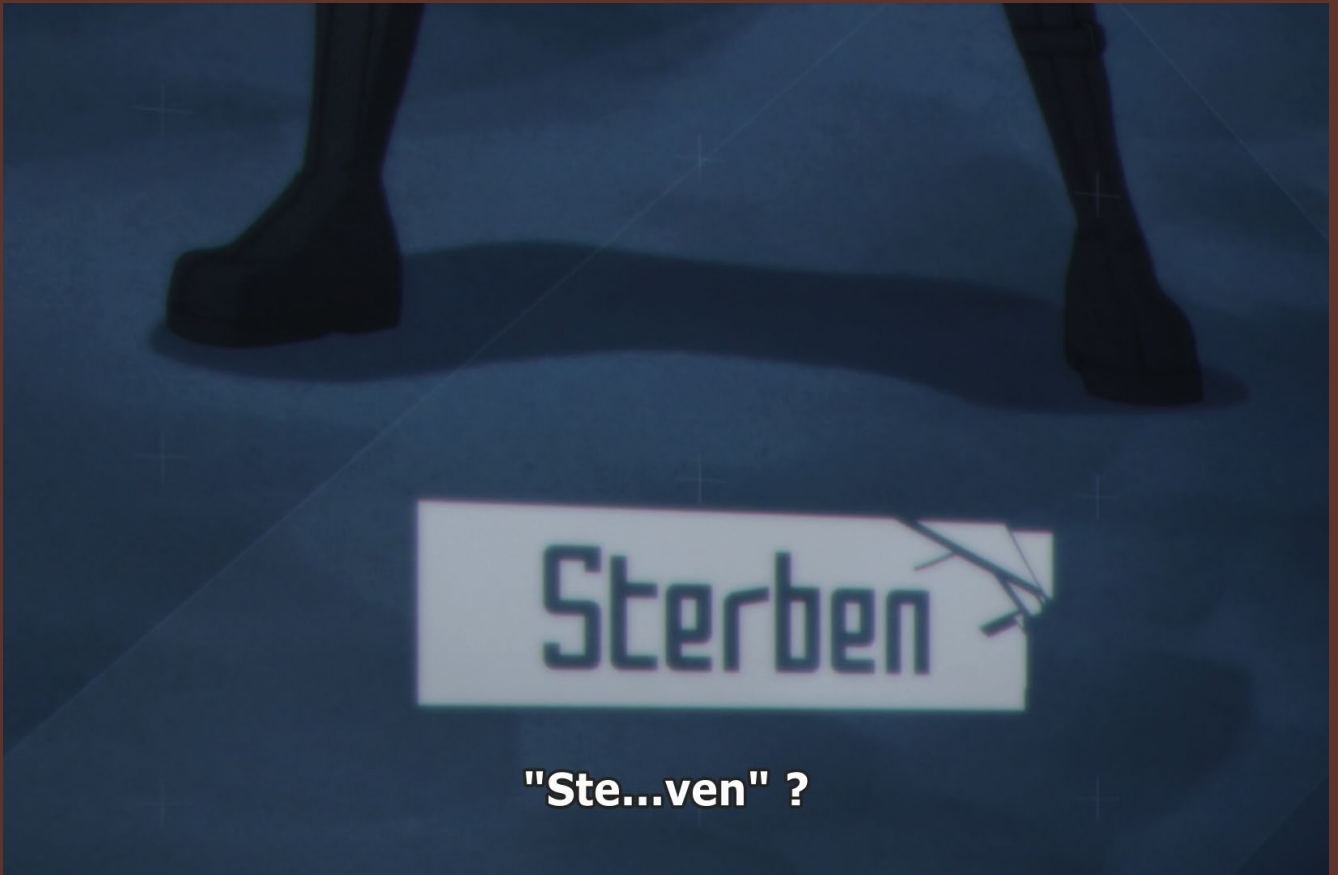
TU DIS DE FAIRE ATTENTION SUR LES SUJETS LOURDS DE SENS, AS-TU JUSTEMENT EU DES SUJETS DIFFICILES À ABORDER ? D'AILLEURS, UN SUJET PEUT ÊTRE TABOU DANS UN PAYS, MAIS PLUTÔT

ADMIS DANS L'AUTRE. DANS CES CAS LÀ, TU DIALOGUES AVEC LE RESTE DE L'ÉQUIPE DE LOCALISATION FR / L'ÉDITEUR JP ?

Je prendrai l'exemple de « *Fate/stay night Heaven's Feel* », il y a des références au viol, et certaines très déplacées. Si on prend littéralement, **Ilyasviel** demande notamment, en plein combat, à **Berserker** de « violer » **Saber**... La présence du mot utilisé littéralement ici casserait l'ambiance et ferait se focaliser les spectateurs sur ce mot plus que sur l'intrigue, donc j'ai opté pour noyer le poisson et adoucir le terme et utiliser « souiller ». Il faut aussi dire que le film était prévu pour une projection en cinéma, et qu'un bon mot un peu gras a tendance à faire rigoler dans la salle, et donc à nuire à tout le monde... Il faut aussi penser à ça.

Par exemple, dans le film 3 de « *Puella Magi Madoka Magica* », **Homura** arrache un fragment de la déesse **Madoka**, qui dit « Tu vas me déchirer »... En l'occurrence, j'ai pu demander à **Gen Urobuchi** si mon interprétation d'une nuance de viol ou de défloration était adaptée, et il m'a confirmé que oui, et qu'il fallait y aller sans pitié. Le calcul était donc bon, mais cela a fait rigoler grassement et on se souvient encore surtout de ce passage. Donc oui, tout ce qui a des références au sexe, on y fait attention à cause des gens qui vont s'en souvenir, mais aussi des gens à qui ça pourrait rappeler de très mauvaises expériences.

Ce genre de question du coup, on les repère à la



Cette page : Sword Art Online II - ép. 12



traduction, et on se concerte en équipe. Sauf exception, le Japon n'est pas mêlé à ces discussions, mais c'est par exemple dans les cas où il faut recadrer un titre en R15 ou R18.

Pour revenir sur **Fate**, le film 2 de **Heaven's Feel** a des scènes explicitement sexuelles, et beaucoup de narration introspective très sombre sur l'état mental de **Sakura**. Nous avons fait attention à ne pas heurter les sensibilités et à bien réfléchir à quels mots nous utiliserions pour rendre cette scène. Au final, il y a eu des gens qui ont rigolé dans le cinéma et gâché l'expérience pour les autres, et c'est à peu près la seule critique qui est revenue.

QUELS SERAIENT LES CONSEILS À QUELQU'UN QUI SOUHAITERAIT

APPRENDRE LE JAPONAIS ET DEVENIR TRADUCTEUR PAR LA SUITE ?

Je dirais qu'il faut s'y prendre tôt, et ne pas s'attendre à des résultats immédiats.

Apprendre et maîtriser le japonais est un travail de longue haleine, qui demande un immense travail sur soi, l'acquisition des bases d'une culture très différente, une modification de sa façon de penser... Et tout cela prend plusieurs années au minimum.

Je dirais qu'il faut déjà aimer les langues, et trouver un moyen de s'amuser, et d'apprendre, de progresser à son rythme.

COMMENT S'Y PRENDRE AFIN

D'ADAPTER LES JEUX DE MOTS DANS LES DIALOGUES EN JAPONAIS (QU'IL PEUT Y AVOIR DANS LES ANIMES) À UNE TRADUCTION FR ?

Il n'y a pas de solution magique, et tout ne passe pas toujours.

Pour ma part, je travaille à l'inspiration, et avec un dictionnaire des synonymes, et je tente de décortiquer le jeu de mot, pourquoi il est drôle (sonorité ? sens premier ? sens figuré ?), et de reproduire cet effet.

Il y a des fois, le choix idéal

“Avoir à les gérer en convention aide en ce sens qu'il faut de toute façon faire ses recherches sur l'auteur concerné pour bien s'en occuper.

s'impose tout seul, et il y a des fois il faut se concerter avec les autres gens de l'équipe qui peuvent avoir des idées.

EST-CE QUE LE TRADUCTEUR EST AMENÉ À CHANGER SELON LES ÉPISODES, OU EST-IL SOUHAITABLE DE CONSERVER LE MÊME, AU MOINS POUR UNE SAISON ?

Dans la majorité des cas que j'ai vécus, je suis resté sur les franchises où j'ai exercé autant que possible, et je suis de l'avis que c'est préférable, surtout si elles ont des univers complexes.

Autrement, si c'est inévitable, conserver le même traducteur sur une saison est un minimum. Le

cas échéant, avoir le premier traducteur comme relecteur sur la seconde saison est un choix viable.

EST-CE QU'IL T'ARRIVE DE RENCONTRER RÉGULIÈREMENT LES AUTEURS DES SÉRIES SUR LESQUELLES TU TRAVAILLES ? SI OUI, CELA AIDE-T-IL À MIEUX APPRÉHENDER LE SENS DES PROPOS QU'IL VEUT TRANSMETTRE ?

J'ai eu la chance de rencontrer et de m'occuper en convention de certains des auteurs de séries que j'ai gérées, mais pour être exact, ce sont ces rencontres qui m'ont donné l'opportunité par la suite de travailler sur ces séries.

Avoir à les rencontrer et les gérer en convention aide en ce sens qu'il faut de toute façon faire

ses recherches sur l'auteur concerné pour bien s'en occuper, mais d'autant plus qu'en parlant avec lui, il est parfois possible d'obtenir certaines clés. Mais ce n'est pas la majorité des cas, et cela sort des canaux officiels normalement tolérés par les comités de production.

QUELLE AURA ÉTÉ LA TRADUCTION D'ANIME QUI T'AURA DEMANDÉ LE PLUS DE TRAVAIL ? ET POUR QUELLES RAISONS ?

À ce jour, il n'y a qu'une traduction qui m'aura réellement fait peur et douter de mon aptitude à faire le travail, « *Gundam Reconquista in G* », qui exige un bagage particulier : il

fallait pouvoir comprendre la psychologie de son réalisateur et ses tics de dialogue/langage/mise en scène pour pouvoir bien les transcrire. Je n'étais pas seul sur ce projet, et dieu merci il y avait **Jun-ichi Takeda**, un vétéran de **Gundam** et de son réalisateur pour me guider et reformuler ce qui autrement aurait donné quelque chose d'extrêmement confus. L'autre problème est que j'ai du prendre le train en marche à la moitié de la série...

Autrement, si on parle de temps de travail, tous les opus de **Monogatari** que j'ai traité auront exigé un temps de travail hors norme :

- à cause de la traduction de tous les éléments visuels.
- à cause des jeux de mots pour lesquels il fallait trouver une solution.

CE QUE TU AIMES DANS LA TRADUCTION ?

C'est un peu un défi pour moi et un moyen de conserver la forme intellectuelle en langues, et à ce stade un moyen de me détendre après le travail en informatique.

CE QUE TU N'AIMES PAS DANS LA TRADUCTION ?

C'est un point que j'ai plus ou moins contourné avec mon association, mais parfois les contraintes en temps sont dures à encaisser.

Autrement, il arrive, mais c'est rare, d'avoir à travailler en aveugle, pour réaliser après coup « *Ah bah non c'était pas ça* ».

POUR FINIR, ÉTANT UN GRAND FAN DE LA SÉRIE DES

MONOGATARI ET SACHANT QUE TU L'AS TRADUITE, J'AIMERAIS EN SAVOIR PLUS LA TRADUCTION DE CETTE SÉRIE, QUI EST PARTICULIÈREMENT ATYPIQUE.

ET JUSTEMENT, PEUX-TU NOUS DIRE QUELLES SONT LES SPÉCIFICITÉS DE LA TRADUCTION DE CETTE SÉRIE ?

La série arbore sa couleur locale japonaise avec fierté, et il est impossible de l'en dissocier. On peut donc considérer que le public qui aborde **Monogatari** aura à absorber de la culture japonaise (les kanjis, la religion, les esprits), et à l'accepter pour apprécier. De même, on peut se permettre quelques libertés vu que la série ne se cache pas que son public visé est « *otaku* ».

Aussi, vu l'abondance d'éléments visuels, mon premier instinct en gestion de projet est de prendre le double de « *temps nécessaire* » par rapport à la norme. Donc de prévoir huit heures pour vingt-cinq minutes.

Le plus gros problème est ce qui est inhérent au média et aux kanjis, notamment avec le nom d'un certain parc dont la lecture, ou plutôt l'absence de lecture établie, est un point critique du scénario...

Bref, là, quand vient le moment d'expliquer ce point, on est obligé de considérer que le spectateur sait déjà ce que sont des kanjis, des clés, et ce genre de chose.

LE RYTHME SOUTENU/TRÈS VERBEUX DE LA SÉRIE EST-IL UNE DIFFICULTÉ, OU RALLONGE-T-IL SIMPLEMENT LE TEMPS PASSÉ À LA TRADUCTION ?

Pour ma part, le rythme soutenu n'est pas un problème. Cela exige juste de pouvoir absorber de longues phrases dignes de **Proust** pour les décortiquer sans se prendre les pieds, mais la verbosité est au contraire un avantage : il n'y a pas trop d'ambiguïté du coup, le propos est on ne peut plus clair.

Cela rallonge quelque peu le temps de traduction, mais il faut aussi penser qu'on ne peut afficher que quarante-deux caractères par ligne, sur deux lignes, sur quatre secondes, donc il faut forcément taillader dans le texte, ce qui veut dire que le temps requis n'est pas directement proportionnel au volume de texte.

COMMENT BIEN RETRANSCRIRE LES SENS CACHÉS/JEUX DE MOTS DE L'AUTEUR ? J'AI CRU COMPRENDRE QUE C'ÉTAIT L'UNE DE SES PARTICULARITÉS ET QUE NISIO ISIN S'EN DONNAIT À CŒUR JOIE.

Il faut soi-même disposer d'un vocabulaire riche, et de la perspective culturelle pour percevoir les double-sens, et les comprendre.

Partant de là, il y a un travail de réflexion et de recherche intensif pour s'assurer qu'on capture tout, et si on ne peut pas, qu'on capture au moins ce qui est absolument vital au spectateur au final.

Aussi, parfois, il faut aussi faire preuve d'audace et se jeter à l'eau avec quelque chose qui fait 80 % du boulot, car on ne sait pas si dix heures de plus permettraient de passer à 90 %.

AS-TU D'AILLEURS DÉJÀ PU RENCONTRER CET AUTEUR ET DISCUTER AVEC LUI DE CELA ?

Non, je n'en ai jamais eu l'occasion.

AURAS-TU UNE PETITE ANECDOTE CROUSTILLANTE À NOUS TRANSMETTRE SUR LA SÉRIE ?

Kiss Shot est définie dans la série comme étant « au sang d'acier, au sang bouillonnant et sans cœur » (ou au sang glacial).

Là où pour la communication, le marketing international a

été établi « *Sang glacial* » pour **Kizumonogatari III**, j'ai réussi à imposer dans le film lui-même « *Sang cœur* », car la répétition du mot « sang » sur les trois termes avait une certaine force qu'il aurait été dommage de perdre.

Pour expliquer : « *Reiketsu* » (冷血) peut se comprendre comme « *sang glacial* », qui est la traduction littérale de l'expression qui désigne quelqu'un de cruel et « sans cœur ».

TA WAIFU DANS MONOGATARI ? (ATTENTION C'EST QUESTION PIÈGE)

Je ne suis pas trop « *tsundere* », mais j'aime bien **Senjôgahara**. Autrement... J'aime beaucoup **Kiss Shot** adulte.

JE VOIS QUE TU AS DONC BON GOÛT !

MERCI À TOI DE T'ÊTRE PRÊTÉ AU JEU ET D'AVOIR RÉPONDU À TOUTES NOS QUESTIONS, NOUS AVONS PU APPRENDRE TOUT UN TAS DE CHOSES SUR LES COULISSES DE LA TRADUCTION D'ANIME.

Esenjin

Site de l'association [JSICMF](#).

Sources images : Monogatari Séries & Puella Magi Madoka Magica ©Studio SHAFT, Fairy Gone ©P.A. Works, Fate/Zero ©ufotable, Fate/Stay Night ©Studio DEEN, Hai to Gensou no Grimgar & Sword Art Online ©A-1 Pictures, Mahouka Koukou no Rettousei ©MADHOUSE





À gauche et au dessus : Kizumonogatari III
En dessous : Mahouka Koukou no Rettousei Movie: Hoshi o Yobu Shoujo



LES ARTICLES

CARNET DE VOYAGE À HONSHU ; DERNIÈRE PARTIE.

Lord Shi-Woon - p. 26 à 33

MONSTER HUNTER WORLD ; LE NOUVEAU MONDE VOUS ATTEND !

Esenjin - p. 34 à 37

LES MOTOS KAWAZAKI ; LES ORIGINES.

Sockets - p. 38 à 41

OREGAIRU ; MA ROMANCE DE JEUNESSE EST MAL, COMME JE M'Y ATTENDAIS.

Ryuji - p. 42 à 45

MES SÉRIES TV DU MOMENT.

Esenjin - p. 46 à 49

INTRODUCTION À LA SÉCURITÉ INFORMATIQUE.

Ryuji - p. 50 à 53

LES ESTAMPES JAPONAISES ; SON ART À TRAVERS LES SIÈCLES.

Lord Shi-Woon - p. 54 à 59

JEUX SOCIAUX ; ZOOM SUR HIDDEN CITY.

KittysCats - p. 60 à 65



**THE BOYS ; VOS HÉROS COMME VOUS NE LES
AVEZ JAMAIS VU.**

Lord Shi-Woon - p. 66 à 69

**HONKAI IMPACT 3RD ; L'ÉVANGELION
CHINOIS.**

Esenjin - p. 70 à 75

**AKATSUKI NO YONA ; YONA, LA PRINCESSE
DE L'AUBE.**

Ryuji - p. 76 à 81

**THE GIRL WHO SEES SMELLS ; QUAND LES
SENS SONT CHAMBOULÉS.**

KittysCats - p. 82 à 85

**KANATA NO ASTRA ; LE VOYAGE D'UNE
JEUNESSE.**

Esenjin - p. 86 & 87



CARNET DE VOYAGE À HONSHU

- DERNIÈRE PARTIE

• TEXTE / LORD SHI-WOON

INTRODUCTION

Reprenons notre récit là où nous l'avons laissé : aux portes de Kyoto, la capitale millénaire. Progressons maintenant à l'ouest de Honshu, le long du littoral sud vers Hiroshima ! Notre point d'intérêt sera la visite de la ville d'Hiroshima mais surtout la découverte de l'île de Miyajima. Comptez environ deux heures de train pour rallier votre destination.

AU DÉTOUR DE VOTRE VOYAGE

KOBE

Sur votre itinéraire, vous passerez par Kobe, puis Himeji : marquer une pause à l'une de ces villes pour une demi-journée est une option très intéressante. Si vous avez des valises, vous trouverez facilement des consignes à bagages dans les différentes gares, plutôt pratique !

À partir de la gare de Shin-Kobe, arpentez le sentier de randonnée non loin de là qui vous conduira jusqu'aux chutes de Nunobiki. Longez ensuite le cours d'eau et vous ne pourrez pas manquer les trois cascades Mentaki, Tsutsumidaki et la plus célèbre Ontaki qui culmine à plus de quarante mètres de hauteur. Poursuivez maintenant votre balade jusqu'à l'observatoire Miharashi afin de vous octroyer une pause mais surtout pour admirer la vue imprenable sur la ville. Pour les plus courageux, vous pourrez continuer votre ascension jusqu'au Nunobiki Herb Garden : un charmant parc floral qui vaut vraiment le détour et dont l'entrée vous coûtera 200 yens.

Après tant d'efforts : le réconfort ! Pourquoi ne pas ensuite vous laisser aller à la dégustation du fameux bœuf de Kobe ? La bestiole ne brade pas sa chair, je vous l'accorde. Mais si votre budget vous

le permet : une expérience culinaire unique vous attend, un spectacle dont le beau rôle est bien sûr accordé à cette viande d'exception, qui ne manquera pas de titiller vos sens. En effet, la pièce est présentée, découpée et cuite devant vous par un chef cuisinier qui saura sublimer merveilleusement bien cette chair à la tendresse inouïe. Fondante dans la bouche, les suggestions du chef, tant sur les condiments (sauce/épices) que les accompagnements, vous plongeront dans une extase gustative riche en saveur !

HIMEJI

Comme second choix , je vous proposais Himeji comme destination. Si cette option vous séduit, ce qui vous attend est la visite de son incontournable château et une promenade onirique dans ses somptueux jardins environnants. La construction de l'édifice s'est achevée en 1609 et il est surnommé le « *Héron blanc* » en raison de son éclatante couleur blanche. Je vous confierais qu'il

s'agit du plus impressionnant château qu'il m'ait été donné de voir lors de mon voyage.

C'est l'un des douze derniers châteaux en bois du Japon dont l'un des mieux conservés : son donjon ayant été épargné de tout incendie, tremblement de terre et même des bombardements de 1945. Depuis la sortie de la gare de

« Il s'agit du plus impressionnant château qu'il m'ait été donné de voir. »

Himeji, la bâtisse (distante d'un peu moins d'un kilomètre) se dresse fièrement du haut de ses six étages et vous ne pourriez absolument pas manquer de l'apercevoir. En vous en approchant, vous atteindrez le pont Sakuramon délimitant l'entrée du complexe, traversez-le et pénétrez dans son enceinte. Le parc du château s'offre à vous, vous pourrez y flâner au gré de vos envies mais ne vous dispersez

pas trop car la visite ne fait que commencer ! Le ticket d'entrée vous coûtera 1 000 yens et vous permettra d'explorer tous les recoins du château.

Une fois à l'intérieur des remparts, on constate que la cour est verdoyante : les pins et les cerisiers sont habilement disposés le long des sentiers et rendent grâce à la beauté des lieux. Vu de près, le château impressionne davantage par sa hauteur : il est désormais temps de pénétrer dans ses entrailles. Vous progressez à l'intérieur en gravissant les étages, prenez

vos temps pour observer les prouesses architecturales de cet ouvrage ayant traversé des siècles d'histoire. Le chemin labyrinthique pour parvenir jusqu'au donjon, les passages étriqués et les escaliers raides : tout cela avait bien sûr pour but de ralentir l'avancée des assaillants ennemis. Vous serez finalement récompensés de votre ascension par la superbe vue qu'offre le dernier étage sur la ville.



Avant de partir d'Himeji, un autre point d'intérêt mérite toute votre attention. Celui-ci se situe non loin de l'édifice féodal, à l'ouest plus précisément : il s'agit du jardin Koko-en. C'est un écrin de verdure qui s'étend sur 3,5 hectares et que vous découvrirez au travers des neuf jardins japonais (tous de styles différents) qui le composent. Vous l'aurez compris, le Koko-en bénéficie d'une atmosphère calme et zen, un cadre de promenade idyllique offrant une vue contemplative sur ces tableaux végétaux grandeur nature. Ces toiles sont soigneusement entretenues par le savoir-faire ancestral de ses jardiniers qui, tels des artistes, façonnent ces paysages dont les palettes de couleurs sont sans cesse renouvelées par les saisons. S'il vous fallait un moment nature, celui-ci est vraiment exquis.

LA FIÈRE HIROSHIMA

Comment ne pas avoir entendu parler de la ville d'Hiroshima ? Tristement connue au travers des livres d'Histoire comme la scène apocalyptique du

bombardement atomique de la Seconde Guerre mondiale. Cet événement majeur a marqué l'humanité à tout jamais, il n'est ainsi pas étonnant qu'un tourisme historique se soit développé autour de la ville.

LE DÔME DE GENBAKU

Le monument le plus emblématique, témoin de cette tragédie, est sans nul doute le dôme de Genbaku (mémorial de la paix d'Hiroshima), qui est classé au patrimoine mondial de l'**Unesco**.

Avant d'être ravagé, le bâtiment faisait office pour la préfecture nippone de hall d'exposition et de promotion pour le secteur de l'industrie. Le 6 août 1945, la bâtisse fut la seule à tenir encore debout à proximité de l'hypocentre de l'explosion générée par la première bombe atomique de l'Histoire, qui emporta toute forme de vie dans son rayon et même au-delà... A la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'opinion publique fut longtemps divisée : certaines voix s'élevaient afin de préserver les ruines de l'ancien hall, tandis

que d'autres souhaitaient tout bonnement en faire disparaître les restes, qui suscitent encore aujourd'hui de douloureux souvenirs. Ce n'est qu'en 1966, des années après la reconstruction de la ville, que le projet de conservation du dôme vit officiellement le jour. Cette décision fut suivie d'une campagne de levée de fond, avec des dons qui arrivèrent par delà les frontières, permettant ainsi la concrétisation de ce projet en 1967.

Aujourd'hui, les éléments structurels du bâtiment sont dans l'état dans lequel ils étaient juste après l'explosion. Au travers des différentes campagnes de conservation, un renforcement minimal, au moyen d'acier et de résine synthétique, a été entrepris afin de préserver durablement le dôme : sa forme, sa conception, ses matériaux et son cadre sont demeurés authentiques. Le mémorial de la paix d'Hiroshima a pour volonté d'être un lieu de prière et de recueillement, un symbole fort pour la paix dans le monde et la suppression définitive des armes nucléaires.





La visite du mémorial est un incontournable, cela vous prendra moins d'une heure pour en faire le tour, ainsi prenez votre temps pour vous promener au sein de ses différentes parties (monument de la paix des enfants, le parc du mémorial...) et en observer les détails. Ma visite s'est faite à la nuit tombée et l'éclairage environnant confère vraiment au dôme et au lieu, une atmosphère toute particulière. C'est un site historique chargé d'émotions qui ne vous laissera certainement pas indifférents.

LE CHÂTEAU D'HIROSHIMA ET SES ALENTOURS

En vous rendant au mémorial depuis la gare, vous passerez inéluctablement devant le château d'Hiroshima, entouré par ses douves et surnommé « le Château de la carpe ». Il fut érigé une première fois en 1591 mais ne sera pas épargné par le bombardement de 1945 et finira quasiment détruit : sa reconstruction n'aura lieu que treize années plus tard, en 1958. L'édifice sera ensuite rénové en 1989 et verra son intérieur transformé en un musée qui

vous fera découvrir l'histoire de la ville. Vous pouvez vous contenter de le contempler de loin ou bien y pénétrer moyennant 360 yens.

Non loin du château se trouve le Shukkei-en, un jardin japonais situé au bord de la rivière Enko, en plein cœur d'Hiroshima. Cet oasis de verdure a la particularité d'être d'inspiration chinoise (imitant le jardin Xi Hu de la ville chinoise de Hangzhou) et met en œuvre un habile jeu de perspectives avec les éléments de ses paysages, permettant ainsi de représenter en miniature de grands panoramas naturels. Comme il est de coutume dans ce genre d'espace, c'est une balade agréable et reposante qui vous attend : n'hésitez donc pas à vous y rendre pour marquer une pause lors de vos pérégrinations dans Hiroshima.

UNE BALADE GOURMANDE EN PLEIN CŒUR DE VILLE

Au-delà de son passé douloureux, Hiroshima dispose d'un cadre de vie agréable ainsi que de lieux à l'ambiance chaleureuse et décontractée.

Comme la plupart des grandes villes japonaises, Hiroshima possède son *Shotengai* (pour rappel, il s'agit d'une galerie marchande couverte) qui se nomme ici Hondori et, situé en plein centre-ville. Le quartier est plutôt animé avec sa jeunesse qui s'y retrouve en soirée et durant les week-ends. Vous y trouverez toutes sortes de magasins, parés de leurs grandes enseignes lumineuses typiquement nippones. C'est l'endroit idéal si vous êtes à la recherche de magasins de souvenirs ou de vêtements.

Au cours de votre balade, la bonne odeur de nourriture n'échappera pas à vos narines ! Et pour cause, l'Okonomi-Mura se trouve à deux pas de là. Il s'agit d'un bâtiment de trois étages où se trouvent vingt-cinq restaurants dédiés à la spécialité locale : l'*okonomiyaki*. Ce plat japonais se présente sous la forme d'une galette composée à base de chou, puis agrémentée de viande et de fruits de mer. Dans le style de la région du Kansai (Osaka notamment), l'ensemble des ingrédients



sont tout d'abord mélangés à une pâte puis versés sur une plaque chauffante, tandis qu'ici, ils sont superposés sur la plaque de cuisson et forment une succession de couches. À cela s'ajoute des nouilles japonaises (soba ou udon) accompagnées d'un œuf pour donner du liant et vous obtenez un *okonomiyaki* concocté dans la pure tradition Hiroshima. J'ai personnellement une préférence pour cette version là, à vous de me dire laquelle vous préférez. Quoiqu'il en soit, je suis au moins sûr d'une chose : à tous les coups, vous allez vous régaler !

L'ESCALE À MIYAJIMA

Située non loin d'Hiroshima, Miyajima (littéralement, l'île du sanctuaire) est réputée pour son emblématique torii rouge au beau milieu de la mer. Facilement accessible, elle offre un cadre de promenade agréable et dépaysant. Depuis la gare JR de Hiroshima, comptez moins de trente minutes pour arriver à la station de Miyajima-guchi. Et pour rejoindre l'île ? Pas de

soucis ! Un ferry exploité par la compagnie JR effectue la liaison entre Miyajima-guchi et Miyajima : muni de votre JR Pass, vous n'aurez absolument rien à déboursier.

Le premier ferry est à 6h25 et, dès 8h10, les départs se succèdent toutes les quinze minutes jusqu'à 18h45. Les horaires sont détaillés sur le site de la compagnie, je vous invite à le consulter pour des indications (disponibles en anglais) plus précises.

La traversée prend dix minutes, profitez-en donc pour admirer les flots et la végétation qui se dresse devant vous. De loin, vous apercevrez l'imposant torii rouge marin. Imposant ? Peut-être pas vu du ferry mais ses contours n'auront de cesse de se préciser à mesure que vous vous approchez de l'île. Avec une impatience grandissante, l'embarcation s'amarré : vous débarquez enfin, l'heure est désormais à la découverte ! Au port, pensez à vous procurer la carte touristique de l'île (disponible en français), celle-ci se révélera très utile pour vous repérer.

LE SANCTUAIRE ITSUKUSHIMA ET SON GRAND TORII MARIN

Le sanctuaire Itsukushima est le principal point d'intérêt de l'île et son lieu le plus sacré. En raison de ce statut, le bâtiment fut construit sur pilotis avec des pontons car, dans cette zone, les visiteurs n'avaient pas le droit de poser pieds à terre. En arrivant par bateau, ils devaient ainsi passer sous le grand torii flottant, indissociable de son sanctuaire, pour ensuite accoster au niveau des pontons. La vue que constitue le torii, avec en fond le mont Misen, est désignée comme l'une des « trois vues les plus célèbres du Japon ».

Pour profiter pleinement de votre visite, pensez à vérifier en amont : la météo et les coefficients de marée. À marée haute, le torii semble flotter au-dessus des flots : l'idéal étant bien sûr de visiter l'île par beau temps et à marée haute, car c'est dans ces conditions que vous tirerez toute la beauté des panoramas. Au cours d'une marée basse : vous aurez l'opportunité d'approcher le

torii et vous rendre compte à quel point celui-ci est imposant !

Lors de ma visite sur l'île, j'ai eu la chance de voir ces deux aspects du paysage. Si vous comptez vous y rendre prochainement, sachez que des travaux de rénovation ont débuté en juin 2019. Le torii est donc recouvert d'un échafaudage qui restera en place jusqu'à la fin des travaux, prévue en août 2020. Patience, il n'y en a plus pour très longtemps !

LE PARC MOMIJIDANI ET LE MONT MISEN

En quittant le sanctuaire et en vous dirigeant vers le sud-est, vous parviendrez jusqu'au parc Momijidani situé en plein cœur de Miyajima. Il s'agit d'un des plus célèbres parcs à érables de tout le Japon et pour cause son nom signifie littéralement « *la Vallée aux érables* ». Ce sont près de deux cents arbustes qui vous attendent dans cet écrin de verdure soigneusement préservé, dont on raconte que les premiers ont été plantés durant l'ère Edo. La faune locale, avec

ses *Shika*, ne cessera de vous rappeler à la nature. Et c'est en automne que la végétation se sublimerait, s'embrasera de mille feux révélant ainsi toute la splendeur des lieux. La visite du parc Momijidani, au pied de Mont Misen, est seulement la première étape de votre excursion en pleine nature. Vous vous en doutez, ce qui va nous intéresser est bien sûr la vue qu'offre le Mont Misen en son sommet ! Pour ceux que la randonnée rebute, un téléphérique vous emmènera directement dans les hauteurs, non sans vous offrir un splendide panorama sur toute la végétation environnante.

Pour les plus courageux, vous pourrez emprunter le parcours Momijidani : il s'agit d'un des trois chemins de randonnée qui vous conduira jusqu'au sommet. C'est personnellement celui que j'ai emprunté (le plus facile aussi !) et comme son nom l'indique, celui-ci débute à partir du parc Momijidani, en longeant les gorges de la rivière Momiji pour ainsi atteindre la cime du Mont Misen culminant à plus de cinq cent trente

mètres de hauteur. Comptez environ 1h30 pour gravir les 2,5 km de ce sentier, composé de marches en pierres et en rondins de bois. Des panneaux sont implantés tous les cent mètres pour vous aiguiller et vous indiquer la distance restant à parcourir. Honnêtement, vous ne pourrez pas vous perdre : progressez sereinement à votre rythme, pensez à vous hydrater et n'hésitez pas à marquer une pause s'il le faut, afin d'observer cette nature alentour superbement préservée. Une fois au sommet, gravissez les marches (toujours monter décidément !) de l'observatoire et vous serez récompensés par la vue panoramique à trois cent soixante degrés qui s'offre à vous.

Je l'ai évoqué précédemment mais deux autres parcours (plus difficiles) vous conduiront jusqu'à l'observatoire. Le parcours Daishoin passe par le temple éponyme et s'étend sur près de 3km, vous gravirez ainsi plus de deux mille marches pour en venir à bout : prévoyez pour cela entre 1h30 à 2h.





Page 26 : Kobe - Cascade Mentaki
Page 27 : Himeji - Château Himeji
Page 28 : Hiroshima - Dôme de Genbaku. Vue de nuit
Page 29 : Hiroshima - Château Hiroshima. Reflet du château et de la ville sur l'eau
Page 30 : Miyajima - Arrivée sur l'île
Page 31 : Miyajima - Orée du parc Momijidani. Pont à l'orée du parc Momijidani
Au dessus : Miyajima - Vue Mont Misen
En dessous : Miyajima - Omotesando - Unagi Don. Un bon Unagi-don à Omotesando !



Le parcours Omoto est le troisième et dernier parcours, celui-ci vous fera traverser le parc Omoto : un simple échauffement, avant d'attaquer l'ascension du Mont Komagabayashi, le plus élevé de l'île après le Mont Misen (deux pour le prix d'un, qui dit mieux ?). D'une longueur d'environ 3,2 km, au moins 2h vous seront nécessaires pour le terminer. Le sol étant accidenté à certains endroits, restez particulièrement vigilant lors de votre montée. Quel que soit le parcours que vous aurez choisi à l'aller, je vous conseille d'en emprunter un autre pour le retour : cela vous permettra ainsi d'en découvrir deux fois plus ! L'option téléphérique reste bien sûr disponible si vous n'en pouvez vraiment plus.

OMOTESANDO, LES ARCADES COMMERCANTES DE MIYAJIMA

Omotesando est l'artère commerçante de l'île. Très animé, vous y trouverez votre bonheur parmi les boutiques de souvenirs, bars et restaurants. Profitez-en pour déguster les spécialités culinaires locales : les okonomiyaki aux fruits de mer mais surtout l'unagi-don, le fameux plat de riz japonais avec de l'anguille grillée caramélisée, qui se trouve être, pour ma part, un délice absolu pour les papilles.

Pour la touche sucrée, le momiji manjû est la spécialité de l'île : il s'agit d'une pâtisserie traditionnelle en forme de feuille d'érable fourrée à la pâte de haricots rouges, que les japonais savourent généralement avec le thé. La beauté des lieux se prête parfaitement à une ambiance décontractée, pourquoi ne pas déguster ces douceurs au bord de la plage, tout en observant le flot des vagues se déverser sur le rivage ?

LE MOT DE LA FIN

Cette partie de mon séjour au Japon a été l'une de mes préférées et c'est sur ces mémorables souvenirs que je lèverai ma plume de mon carnet de voyage pour le **Mag'zine**. Voyager vers ce pays, être au contact de sa culture, le découvrir et visualiser de mes propres yeux ces paysages qui m'ont longuement fait rêver : c'est un accomplissement personnel auquel j'aspire depuis un bon moment déjà. Même avec le recul, j'ai apprécié chaque instant passé là-bas et je réalise ma chance d'y avoir été.

Ce n'est pas sans une certaine nostalgie, mais toujours le plus fidèlement possible, que je vous ai restitué ces moments au travers de mes écrits. J'espère vraiment avoir suscité chez vous l'envie de visiter le Japon, ou du moins, vous avoir aidé à préparer votre prochain voyage là-bas. Dans un cas comme dans l'autre : mon but aura été atteint !

Je me rends bien compte que je n'ai pas parlé de Tokyo : la capitale (comment avoir pu passer à côté de ça ? Sacrilèges !). J'y suis bien allé vers la fin de mon voyage mais n'y ai séjourné que cinq jours et je vous le dis franchement, ça n'était clairement pas assez ! J'aurais aimé compléter davantage ma visite de la capitale nippone. Hakone, Shizuoka, Nikko, ce sont également d'autres villes dans lesquelles j'ai été et j'ai dans l'idée de vous les présenter sous un autre format.

Le Japon m'attire toujours autant et il me reste encore tellement d'endroits à visiter ou même à revisiter (peut-être à l'occasion d'un prochain voyage ?). Quoiqu'il en soit, mes écrits dans la partie **Soleil Levant** ne sont pas prêts

de se terminer car le Japon reste et restera pour moi, une intarissable source de passions et d'inspirations.

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipedia, visit-miyajima-japan.com, unesco.org

Images : les photographies ont été prises par l'auteur de l'article.



MONSTER HUNTER WORLD ; LE NOUVEAU ... !

● TEXTE / ESENJIN

Salut ! Dans ce nouvel article, on va parler de l'un de mes derniers jeux favoris, **Monster Hunter World** (abrégé par la suite MHW). Petite précision avant de commencer, cet article ne couvrira pas l'extension **Iceborn**, jouable sur PC. Elle n'est pas encore sortie sur cette plateforme au moment où j'écris ces lignes, bien qu'elle le sera une fois ce numéro publié. Je verrai pour faire un article sur notre site afin de compléter mes propos. Sur ce, on peut y aller !

L'HISTOIRE

Le scénario d'un **Monster Hunter** n'est jamais quelque chose d'extraordinaire. Ici, il sera à nouveau un prétexte à votre aventure et vos découvertes. Vous incarnez un membre de la cinquième expédition envoyée sur un continent nouvellement découvert. Vous devrez l'explorer, abattre les monstres plus ou moins redoutables que vous rencontrerez, tout en participant à la vie de votre campement et à son développement.

Rien de fou donc, mais on n'en demande pas vraiment plus. Cela permet de créer son histoire au travers des diverses missions proposées par le jeu. Si vous souhaitez juste faire les missions principales, vous en aurez pour une cinquantaine d'heures de jeu, je dirais, mais si vous souhaitez compléter toutes les missions, tous les événements, vous fabriquer la majeure partie des armes et armures de la fin du jeu, comptez allègrement plusieurs centaines d'heures à passer devant votre écran.

LE GAMEPLAY

La recette reste la même pour les combats à peu de choses près. Un combat se déroule à base d'attaques / d'attaques chargées / d'attaques combos et d'esquives. La prise en main est plus ou moins simple selon les armes et c'est surtout votre expérience qui vous fera évoluer. Comme les opus précédents, vous n'avez pas de barre de vie sur les monstres, ni de notifications sur les attaques qu'il va lancer. Ce sera donc à vous, de l'observer attentivement, d'apprendre les mimiques que chaque monstre a, avant telle ou telle attaque, afin de pouvoir réagir en conséquence.

Avant d'être un vétérán, il vous faudra passer par une longue phase d'apprentissage, d'observations et d'échecs, avant de bien comprendre comment les monstres du jeu combattent. Vous pourrez parfois passer plus de la moitié d'un combat à observer, avant de trouver une ouverture pour attaquer. Cela est d'autant plus vrai qu'avant d'avoir un équipement très conséquent, la moindre erreur ne pardonne généralement pas. Le jeu reste facile à appréhender mais ne vous fera pas de cadeau si vous êtes inattentif à votre environnement.

Il y a également un aspect récolte & fabrication, qui vous permet de ramasser diverses plantes et de dépecer de petits animaux, afin de concevoir des potions et autres consommables qui vous seront fort utiles lors de vos périples. Bien que l'aspect répétitif ait été lissé sur cet opus, notamment avec le jardin qui vous permet de faire

pousser quelques plants, le safari qui envoie votre **Palico** chercher quelques ressources, il faut garder en tête que **MHW** reste un jeu où un minimum de « farm » vous sera demandé.

LA DIMENSION MULTIJOUEURS

Ce qui différencie **Monster Hunter World** de ses prédécesseurs, c'est son côté coopératif en multijoueurs. En effet, lors d'explorations ou de combats, jusqu'à trois autres personnes peuvent vous rejoindre afin de vous aider à accomplir votre

“ Avant d'être un vétérán, il vous faudra passer par une longue phase d'apprentissage, d'observations et d'échecs.

objectif. Attention toutefois, plus vous serez nombreux dans une partie, plus les monstres seront puissants, mais plus nombreuses seront vos récompenses ! À vous de trouver le bon équilibre. Il est en tout cas vraiment super fun de jouer à plusieurs et cela donne une autre dimension au jeu.

Personnellement, j'ai presque toujours joué avec au moins un autre ami et, c'était à chaque fois un grand plaisir que de mettre en place des stratégies en coopération, où l'on échangeait nos informations ou observations faites sur les monstres, afin de nous adapter au mieux pour les vaincre. Par ailleurs, si vous n'avez pas d'amis, vous avez la possibilité de lancer une fusée de détresse, ce qui permettra à n'importe qui de vous rejoindre.

LES ARMES

Il existe seize types d'armes différentes, pour autant de façon de jouer. Bien que tous les types d'armes permettent d'exécuter tous les monstres du jeu, certaines seront plus ou moins bien adaptées suivant les adversaires qui seront face à vous. Là où la « *volto-hache* », la « *morpho-hache* » ou encore le marteau vont se concentrer sur des attaques au corps-à-corps, lourdes, chargées ; d'autres comme les « *doubles dagues* » vous accorderont une grande mobilité ; le « *katana* » sera basé sur des combos ; l'« *insectoglaive* » vous ouvrira la voie aérienne ; l'« *arc* » ou les « *fusarbalètes* » vous permettront d'être à distance, là où la « *lance au bouclier* » vous permettra d'encaisser facilement de lourds dégâts ; sans oublier l'« *épée-bouclier* » qui offre un bon équilibre de tout cela.

En bref, vous trouverez nécessairement chaussure à votre pied et la grande diversité permet également une grande jouabilité, affronter un monstre avec une « *morpho-hache* » ou un « *fusarbalète léger* » vous donnera deux expériences totalement différentes d'un même combat.

LES ARMURES

Si toutes les armes permettent de tuer l'ensemble des monstres avec un peu d'adaptabilité, les armures, elles, devront être sélectionnées avec soin, suivant votre adversaire. Une offrande de la résistance au feu ? au dragon ? qui permet d'encaisser les coups lourds ? qui donne de la mobilité ? qui vous rendra plus résistant à certaines altérations d'états ?

Vous l'aurez compris, il faudra être minutieux dans vos choix car il sera impossible de tout cumuler avec un seul ensemble.

C'est d'ailleurs là que le côté coopératif gagne en intérêt, vous pourrez par exemple faire une équipe basée sur la trinité classique, un *tank*, un soigneur et un ou deux *dps*. Ne l'oubliez pas, le temps de préparation avant une mission est au moins autant crucial que le combat en lui-même, prenez votre temps.

L'ASPECT VISUEL & SONORE

On reconnaît bien là le savoir faire du studio, tout est absolument magnifique. Le réalisme des monstres est toujours autant saisissant, que ce soit la qualité de leurs textures, la fluidité de leurs mouvements, leurs comportements. Ils respirent, sont vivants, presque palpables, c'est franchement

dingue. Les décors sont loin d'être en reste, avec des ambiances magnifiques, et riches en détails, un plaisir pour les yeux, avec des biomes variés.

Les musiques sont également bien cool, la B.O. comprend quatre-vingt-quatre titres répartis en trois CD. Là aussi, une grande richesse et de la qualité avec des thèmes doux, comme épiques, qui sauront sublimer votre aventure.

CONCLUSION

En définitive, **Monster Hunter World** est un excellent jeu. Il reprend ce qui a fait le succès des opus passés, tout en lissant certains aspects rébarbatifs du jeu, le rendant plus accessible aux néophytes, mais en gardant sa profondeur pour les vétérans. Capcom a compris comment faire évoluer l'une de ses licences favorites et l'accueil a été à la hauteur du travail fourni par les équipes. Si vous aimez fracasser du gros

bestiaux, ce jeu est pour vous !

Musique écoutée pendant la rédaction de l'article : la bande originale du jeu.

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : captures d'écran du jeu ©Capcom





“Il reprend ce qui a fait le succès des opus passés, tout en lissant certains aspects rébarbatifs.”





LES MOTOS KAWASAKI ; LES ORIGINES.

● TEXTE / SOCKETS

Pour commencer, **Kawasaki** quèsaco ? bah oui, faut déjà connaître la chose afin de savoir de quoi qu'on parle, n'est-il pas ?

Tout d'abord, **Kawasaki** n'est pas un simple constructeur de motos qui font « vroom vroom » les soirs de semaine au beau milieu de la ville. Non non non, **Kawasaki** est bien plus que ça. Remontons tous ensemble plus d'un siècle en arrière, là où tout a commencé avec cet homme : **Shozo Kawasaki**, le seul, l'unique, un homme qui révolutionna le monde industriel de son époque, notamment par la construction de bateaux au début de sa carrière en 1878. Près de trente ans plus tard, nous assisterons à la venue au monde de locomotives, de moteurs de turbines à vapeur. Nom d'un sucre d'orge !

La Seconde Guerre mondiale sera sans aucun doute la période la plus lucrative de l'entreprise avec la création d'engins de guerre plus meurtriers les uns que les autres. Bah oui, en même temps, tu fabriques pas des avions de chasse afin de jouer aux billes entre camarades de classe un dimanche matin.

L'année qui nous intéresse est celle de 1952, avec la création des premières motos de la marque que nous connaissons aujourd'hui, les fameuses « vroom vroom »... vous connaissez la chanson.

Évidemment, pas de cylindrée monstrueuse à cette époque, la première moto de la marque était une 60 cm³ quatre temps, autrement dit : un veau, hein on va pas se mentir, sauf que pour se rattraper (trop fort le castor), **Kawasaki** se met un peu à « pomper » le système deux temps des motos allemandes de l'époque. Ils sont forts ces japonais, vraiment.



À gauche : Kawasaki 500 H1 | Au dessus : Kawasaki 750 H2
En dessous : Kawasaki Z1300





Au dessus : Kawasaki ZZR1400
En dessous : Kawasaki Zephyr 750



En 1968, gros coup d'accélérateur dans l'industrie de la bécane, avec la sortie de la puissante **H1 MACH 3**, un moteur deux temps de 500 cm³ avec ses trois cylindres, un moteur qui développait pas loin de soixante-cinq chevaux pour près 140 kg de métal, un diable pour l'époque, cela va sans dire.

Les années phares de la marque seront sans aucun doute de 1972 à 1975, avec la fameuse 750 H2 et son moteur en trois cylindres, toujours en deux temps. Oui, à l'époque, ils avaient compris que la majeure partie des deux temps pulvérisait littéralement les quatre temps. Bah oui, ça tourne plus vite et ça pollue plus, hé hé.

Cette moto fût surnommée « *la faiseuse de veuve* », pour plusieurs raisons évidentes. Tout d'abord, pour l'époque la moto s'envolait à pas moins de 210 km/h, aujourd'hui ça va très vite, alors imaginez quarante-cinq ans auparavant ; deuxièmement, la moto était équipée de freins tambours à l'avant et à l'arrière, autrement dit, ça freine que dalle, surtout lancée à plus 200 à l'heure ; et pour finir, bien que puissant et fiable, le moteur de la **H2** vibrait comme pas possible et pouvait vous tétaniser les avant-bras en moins de quinze minutes. Pour résumer, une moto qui va à plus de 200 km/h, qui est incapable de s'arrêter tout en vous paralysant les parties supérieures du corps et, vous voilà parti pour de grands moments de solitude ; à se demander comment faisait les hommes de 1975 vraiment.

Pour ma part, la dernière moto mythique sera la démesurée **Z1300** et ses six cylindres en lignes... Fallait pas remonter la circulation en inter-files avec ce genre de machine.

Ce monstre de puissance de cent vingt chevaux, avec ses 1 300 cm³, son double arbre à came et ses trois carburateurs double corps, ne se laissait pas dompter si facilement. La bécane pesait pas loin de 320 kg et avait un couple si balèze que le pneu arrière se mettait à fumer comme un pompier si on était un peu trop généreux avec la poignée de gaz : autrement dit fallait être : grand, costaud et sûr de soi avant d'enfourcher le monstre.

De nos jours, **Kawasaki** (selon mon avis purement subjectif) se démarque toujours autant de ses autres concurrents, notamment grâce aux formes généreuses et imposantes que l'on retrouve sur pas mal de leurs modèles hyper-sport, la dernière **ZZR 1400** en est la preuve vivante. Son look unique, sa carrosserie plus qu'imposante et son moteur qui l'est tout autant, démontrent bien l'envie de la marque de toujours vouloir se surpasser dans la création de bijoux à deux roues, mais où s'arrêteront-ils ?

Une chose est sûre, **Kawasaki** nous a surpris, nous surprend encore et n'a très certainement pas fini de nous surprendre.

Prochainement, un article sur la **ZZR 5640** et son dix-huit cylindres en ligne, à n'utiliser que sur autoroute bien sûr.

Sockets

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Images : licence libre Wikipédia Commons



OREGAIRU ; MA ROMANCE DE JEUNESSE EST MAL ...

• TEXTE / RYUJI

My Youth Romantic Comedy Is Wrong, As I Expected

Bien que le titre laisse penser à une honteuse confession personnelle, le moment n'est pas encore venu de vous révéler mes déboires pendant mes années lycée.

My Youth Romantic Comedy Is Wrong, As I Expected, ou encore Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru en japonais, est un anime produit par le studio d'animation Brain's Base, connu pour d'autres séries comme My Little Monster ou la seconde saison de Spice and Wolf. Il est probable que vous rencontriez plus souvent la version contractée du titre de l'anime, qui est Oregairu.

Le protagoniste essentiel, Hachiman Hikigaya, 8man ou Hikky pour les intimes, est un lycéen désabusé. Son esprit d'analyse n'a pour égal que sa solitude. À ses yeux, l'hypocrisie qui régit les relations sociales justifie de passer ses études seul en évitant les conflits.

INTRIGUE

Un événement déclencheur va venir bousculer la paisible existence de **Hikigaya**. Son professeur principal, **Shizuka Hiratsuka**, souhaite remettre en question sa piètre opinion des relations humaines en lui permettant de rencontrer de nouvelles personnes. Elle l'oblige ainsi à rejoindre le club des volontaires, dirigée par **Yukino Yukinoshita**. Leur but est simple : venir en aide à ceux qui le demande, et qui le mérite. Seulement, le club n'est composé que de deux membres, et il n'y a pas foule d'étudiants en détresse. La rencontre entre les deux lycéens est pour le moins de mauvaise augure. **Yukino** met en exergue les « yeux de poisson mort » de **Hikigaya**, qui réalise ainsi pourquoi elle est couramment appelée la **Reine de Glace**. Fier de sa solitude, il a durant toutes ces années volontairement brisé les liens qui maintenaient son

existence sociale. Quelles vont alors être les conséquences de sa présence dans ce club, plutôt altruiste au demeurant ?

Leur première mission intervient lorsqu'une camarade de classe de **Hikigaya**, **Yui Yuigahama**, les sollicite car elle souhaiterait préparer des cookies. Deux manières d'affronter le problème sont alors choisies par **Yukino** et **Hachiman**. **Yukino** essaie d'apprendre à **Yui** à cuisiner, mais le talent de l'élève demeure trop faible pour réaliser de bons cookies. **Hikigaya** va alors proposer aux deux filles de quitter la cuisine pendant quelques minutes, le temps qu'il prépare ses cookies mystère. En les faisant goûter aux filles, celles-ci les trouvent moyens, mais acceptables. Il s'agissait en réalité des cookies préparés par **Yuigahama**. Les actes de **Hachiman** dépeignent sa conception des relations sociales. Se faire offrir des cookies est extrêmement plaisant, et le goût de ceux-ci est bien souvent secondaire à côté de la joie d'en recevoir. C'est avec ce pragmatisme exacerbé que **Hachiman** conseillera à **Yui** de ne pas faire autant d'efforts pour améliorer la qualité de ses cookies.

AIDE-TOI ET LE CIEL T'AIDERA

Il est légitime d'être sceptique suite à cette introduction. L'antihéros **Hachiman Hikigaya** n'a rien pour lui, est aussi laid physiquement qu'intérieurement. Pourtant, sa démarche est empreinte d'une sincérité qui attire l'attention. Certes, c'est une enflure de la pire espèce, mais son comportement est toujours le fruit de son observation du monde extérieur. La

manière dont sont façonnés les personnages le place en parfaite opposition avec les autres lycéens. En un sens, j'ai trouvé cette volonté affirmée de ne pas édulcorer la personnalité ou l'apparence de **Hikigaya** tellement bien réalisée, que l'anime a réussi à me transmettre un peu de sa solitude, si bien que le dédain que j'ai pu ressentir envers lui s'est transformé en un sentiment plus amical.

La première mission du club forge donc les lignes directrices des membres. Si **Yukino** privilégie un véritable investissement du solliciteur, pour régler le problème en

“ Pour Hikigaya, l'hypocrisie qui régit les relations sociales justifie de passer ses études seul en évitant les conflits.

fond plutôt qu'en surface, **Hachiman** persiste à dire que seul le résultat importe. Tout moyen est bon pour parvenir à ses fins, quitte à parfois négliger la sensibilité des gens qui l'entoure. Cependant, uniquement porter son attention sur **Hikigaya** serait une erreur. **Yukino** est également un cas exceptionnel, et peut se targuer d'avoir aussi fréquenté la solitude.

L'ironie de la situation soulève un point intéressant. In fine, ceux qui viennent en aide aux autres sont sans doute exposés aux problèmes les plus épineux. Il est dit que pour comprendre les autres, il faut d'abord se comprendre soi-même. La tirade est assez révélatrice de l'anime. Les trois membres du club se serviront inconsciemment des difficultés rencontrées par leurs

demandeurs pour tenter de résoudre leurs propres soucis.

LA PLACE DE LA ROMANCE

Pour être transparent avec vous, il m'est très compliqué de vous en conter plus sans exposer des éléments cruciaux de l'histoire, donc je vais plutôt vous montrer quelques romances alternatives. Je vous conseille alors d'aller voir l'anime dans un premier temps si le thème vous intéresse, sinon je risquerais de vous gâcher le plaisir de la découverte.

Même si le terme romance est directement cité dans le titre de l'anime, il est plaisant de voir une intrigue amoureuse décosue et bien plus souvent suggérée qu'explicitement dévoilée.

La première concerne **Saika Totsuka**. Membre du club de tennis, et camarade de **Hachiman**, **Saika** semble éprouver de l'intérêt pour **Hachiman**. **Hikigaya** n'est de même pas insensible aux charmes de **Totsuka**.

Le seul petit bémol, c'est que **Totsuka** est un garçon. Oui, un garçon. **Hikigaya** tombe alors des nues en apprenant la nouvelle. Pourtant, il va souvent oublier cette information, mettant alors **Hachiman** dans des situations improbables. Habituellement si détaché, il pourrait mettre sa vie en jeu pour conserver le sourire de **Totsuka**. Je trouve que cette suggestion de yaoi est toujours bien amenée, elle est dépaysante sans pour autant dénaturer le fil de l'histoire. Elle apporte également un trait de caractère inhabituel pour **Hikigaya**, ce qui est assez rare pour être relevé.

Un autre chemin amoureux pour **Hikigaya** est sa professeure principale **Shizuka Hiratsuka**. Célibataire dans la trentaine, elle intervient régulièrement pour prendre des nouvelles de son petit protégé. La vision du monde de **Hikigaya** la répugne en apparence, mais mon petit doigt me laisse penser que la jeunesse de **Shizuka** possède quelques similitudes avec celle de **Hachiman**, et que ses discussions ont pour objectif de corriger les erreurs qu'elle n'a pu éviter. Malheureusement ce ne sont que des spéculations, les motivations du professeur sont pour le moins mystérieuses.

Je dois reconnaître que j'ai un peu triché pour le dernier personnage concerné par une romance. Il s'agit de la petite sœur de **Hachiman**, **Komachi Hikigaya**. Je vous arrête tout de suite, leur amour est purement fraternel. La mèche rebelle qui rend un peu niais **Hachiman** rajoute un petit côté mignon sur elle. Les différents principes qu'il

applique au lycée ne sont pas de mise pour sa petite sœur, si bien qu'elle le connaît peut-être mieux que quiconque. L'utilité de **Komachi** sera aussi relancée lors de sa rencontre avec **Yui**.

LE CLAP DE FIN EST PROCHE

Oregairu n'a pas été choisi innocemment. Deux saisons sont actuellement terminées, mais le troisième et ultime volet trouvera place dans l'année 2020, et fait partie des animes dont j'attends le plus le dénouement (mais aussi le retour d'**Iroha** !).

Vous l'aurez compris, j'aime beaucoup la palette de personnages qui s'ouvrent à nous. La plupart d'entre eux évolueront au fil des épisodes, et confronteront les opinions qu'ils ont pu ériger durant les années. Si l'hypocrisie qu'exècre **Hikigaya** pourra parfois se montrer visible, il réalisera que sa conception du monde peut être remise en question.

Un autre argument en faveur des relations dans cet anime est que l'information cruciale se situe parfois dans le non-dit. Tout n'est pas explicitement prononcé, il y a beaucoup de nuances à apporter aux paroles, si bien qu'en trois visionnages des deux saisons, je découvre de nouvelles facettes aux personnages.

In fine, j'espère vous avoir donné envie de jeter un coup d'œil à cet anime si vous ne le connaissiez pas, ou de le revisionner si vous avez déjà la chance de le connaître !

Ryuji

Sources : la culture générale de l'auteur.

Image : capture d'écran de la S1 de la série © Studio Brain's Base





“La troisième et ultime saison de Oregairu trouvera place durant l'année 2020, et fait partie des animes dont j'attends le plus le dénouement.





MES SÉRIES TV DU MOMENT.

• TEXTE / ESENJIN

Dans ce numéro, je vais vous parler succinctement de trois séries qui m'ont plu dernièrement. J'en regardais peu (voire pas) jusqu'à il n'y a pas si longtemps, mais depuis deux ans dirons-nous, j'ai commencé à regarder de plus en plus, bien que je n'en ai pas trois cents à mon actif non plus, loin de là.

LA CASA DE PAPEL

L'un de mes coups de cœur l'an passé, **La Casa de Papel**. Je remercie chaudement mon frère qui me l'a recommandée, j'ai de suite accroché aussi bien à l'intrigue qu'aux personnages. Pour contextualiser, l'histoire se déroule dans notre monde, à notre époque. Un type plutôt brillant, si ce n'est un génie, se fait appeler le « *Professeur* », par une bande de « *brigands* », mis au pas par la société et quelque peu perdus. Il va leur donner une raison de vivre et une nouvelle famille avec qui exister, où ils ne seront pas jugés par les autres et où leurs talents respectifs seront correctement mis à contribution.

Avec sa bande, ils vont s'en prendre à la **Fabrique de la Monnaie et du Timbre** d'Espagne. L'idée ? Tenir un siège à l'intérieur du bâtiment, le plus longtemps possible, afin d'imprimer leurs propres billets, non traçables. Le **Professeur** justifie ainsi son geste qu'il ne vole personne, il ne fait que créer son propre argent, comme les banques créent le leur à tour de milliards pour engraisser les riches.

Le **Professeur** tient à imprimer plus de 2,4 milliards d'Euro en petites coupures en une dizaine de jours, sans verser une seule goutte de sang, malgré le fait qu'ils détiennent près de soixante-dix otages, dont la fille de l'ambassadeur du Royaume-Uni et en faire ainsi le meilleur braquage jamais réalisé.

Nous allons donc les suivre, deux saisons durant, dans cette fabrique : comment ils tiennent le siège, comment ils négocient avec les autorités, comment ils traitent les otages à l'intérieur, comment ils entretiennent leur image auprès du grand public. En bref, on vit avec eux ce siège et les problèmes qu'ils rencontrent.

L'histoire est très prenante et pleine de rebondissements, les personnages, bien que qualifiés de « méchants » sont adorables et l'on s'attache rapidement à eux. Une petite pépite que vous pouvez retrouver sur **Netflix**. Il y a actuellement trois saisons de sortie, les deux premières forment le premier arc narratif au sein de la **Fabrique de la Monnaie et du Timbre** et la troisième débute le second arc, quant à la quatrième saison qui la clôturera, elle est prévue pour avril, soit le mois prochain si vous lisez cet article au moment de la publication.

PEAKY BLINDERS

Je vais aller plus brièvement sur celle-ci, puisque j'en avait déjà parlé dans la [Mag'zine #14](#). Mais la série continue toujours d'avancer, nous avons eu droit en 2019 à la cinquième saison, qui poursuit magistralement l'intrigue. Désormais loin du petit gang qu'il avait au début, **Tommy** a bien progressé et est désormais bien lancé dans les affaires politiques.

Cette saison marque également une scission importante au sein de la famille qui n'est plus aussi unie qu'avant, relançant toujours l'intérêt de la série qui, malgré tout, ne se perd pas et continue avec intelligence son histoire.

Si vous ne l'aviez pas encore vue, je vous invite à lire mon précédent article dessus et

« Tommy a bien progressé et est désormais bien lancé dans les affaires politiques.

à foncer sur **Arte** où elle est disponible à la VOD. C'est assurément ma série favorite du moment. Une ambiance haletante et des personnages hauts en couleurs, **Peaky Blinders** ne vous décevra pas.

THE WITCHER

Je vais ici vous parler de la série **Netflix**, sortie l'an passée également. Annoncée en grandes pompes, elle devait être « la » série de l'année sur la plateforme, tient-elle ses promesses ? Pour moi le bilan

est mitigé. À mes yeux, son plus gros défaut est sa manière d'amener l'intrigue.

Je pense qu'une personne qui n'est pas familière à la licence décrochera après deux épisodes maximum. Sur cette première saison, nous avons trois histoires en parallèles, à trois époques différentes, mais aucun élément ne permet de voir facilement, en un coup d'œil, lorsque l'on change d'époque, à moins de déjà connaître l'histoire. Et pour être franc, même moi qui suit familier avec la série, j'ai eu du mal au début à bien saisir les différentes intrigues qui se jouaient.

Cela donne une impression de fouillis et demandera un effort particulier à qui souhaite découvrir les aventures du Sorcelleur avec cette série, alors qu'un simple texte de quelques secondes, précisant les dates par exemple, aurait été amplement suffisant. Je sais que les premiers romans sont écrits ainsi, sous forme de petites nouvelles, mais je trouve dommage que l'on



n'ait pas simplifié l'accès à la compréhension de l'histoire, qui perdra beaucoup de monde dès le début à mon avis, donnant l'impression d'être élitiste et conçu pour les personnes déjà amatrices de cet univers là.

Au delà de ça, la série reste de bonne qualité, le jeu d'acteur est très bon et ce n'était pas gagné de réussir à s'effacer pour laisser place à des personnages particulièrement charismatiques et déjà bien ancrés notamment grâce aux jeux vidéo. J'avais peur avec **Geralt**, qui est vraiment un personnage très particulier, mais le jeu de **Henry Cavill** est vraiment bon et on l'oublie vite pour ne plus voir que **Geralt de Riv**. Je suis également satisfait de son doublage français par **Adrien Antoine**, qui se fond également dans le rôle du **Sorceleur**, chose que faisait

avec excellence le doubleur dans les jeux vidéo, **Patrice Baudrier**.

En tous cas, la série reste qualitative à mes yeux et si l'univers vous intéresse, elle devrait vous plaire, bien qu'il sera plus difficile pour les néophytes de rentrer dedans.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : une playlist aléatoire de Deezer qui me balance des musiques de génériques d'animés.

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Image : capture d'écran des séries Peaky Blinders ©Arte, La Casa de papel & The Witcher ©Netflix





Page précédente, à gauche : La Casa de Papel
Page précédente, à droite et ci-contre : Peaky Blinders
Au dessus et en dessous : The Witcher



58 / 72

58 engines detected this file

ccd2e47c8c3556994e60c2886e7d4f9d479a7e5a914eaab988e56c716962a24f
evil-8841f22a693b84f7bfc11711374ee2c2.exe

112.00 KB Size | 2020-02-26 08:59:00 UTC a moment ago

Community Score

DETECTION	DETAILS	BEHAVIOR	COMMUNITY
Acronis	Suspicious	Ad-Aware	Trojan.PWS.Delf.INS
AegisLab	Trojan.Win32.Delf.moenv	AhnLab-V3	Trojan/Win32.Delf.R260844
ALYac	Trojan.PWS.Delf.INS	SecureAge APEX	Malicious
Arcabit	Trojan.PWS.Delf.INS	Avast	Win32:PWSX-gen [Trj]
AVG	Win32:PWSX-gen [Trj]	Avira (no cloud)	TR/Crypt.XPACK.Gen
BitDefender	Trojan.PWS.Delf.INS	BitDefenderTheta	AI:Packer.F1D56E081D
Bkav	W32.AIDetectVM.malware2	CAT-QuickHeal	Trojan.GenericPMF.S4165517
ClamAV	Win.Malware.Delf-6957976-0	CrowdStrike Falcon	Win/malicious_confidence_100% (D)
Cybereason	Malicious.a693b8	Cylance	Unsafe
Cyren	W32/Delf_Troj.D.gen!Eldorado	DrWeb	Trojan.PWS.Stealer.24943
eGambit	Unsafe.AI_Score_96%	Emsisoft	Trojan.PWS.Delf.INS (B)
Endgame	Malicious (high Confidence)	eScan	Trojan.PWS.Delf.INS

INTRODUCTION À LA SÉCURITÉ INFORMATIQUE.

• TEXTE / RYUJI

CONTEXTE

Il y a plusieurs dizaines d'années, l'informatique était une discipline marginale. Les ordinateurs de l'époque se réservaient pour une certaine élite, qui disposait de moyens financiers pour acquérir ces nouvelles machines domestiques. De nos jours, il est quasiment impossible de trouver une personne ne possédant pas un téléphone tactile, un ordinateur portable ou une tablette. Cette propagation fulgurante des moyens technologiques vient avec son lot d'avantages et d'inconvénients bien entendu, mais le sujet qui sera évoqué aujourd'hui sera la sécurité informatique. Si les acteurs majeurs de la sécurité informatique pouvaient se compter sur les doigts d'une main, il n'est aujourd'hui plus possible de considérer la sécurité comme une pratique élitiste. Tout le monde est concerné.

Je vais dès à présent me permettre un abus de langage entre sécurité informatique et cybersécurité. Il existe une divergence sur leurs domaines d'applications. La cybersécurité a pour axiome de nécessiter une mise en réseau. Si vous recevez un courriel qui vous semble louche, cela s'assimile à de la cybersécurité. Si votre collègue se fait voler son portable dans le métro, ce serait davantage de la sécurité informatique. Quoi qu'il en soit, j'utiliserai alternativement les deux termes pour varier mes propos.

C.I.D.T

Ne vous méprenez pas, le terme **C.I.D.T** n'est pas le nom d'un nouveau rappeur à la mode. Vous avez déjà dû être confrontés à l'acronyme susmentionné si vous êtes familier avec l'informatique. Les quatre piliers de la sécurité informatique qui forment l'acronyme **C.I.D.T** sont applicables à un système

d'information quelconque, et sont :

- la Confidentialité : pour une donnée, qui doit pouvoir accéder à l'information ? Le prix d'un kilo de framboises de mon supermarché préféré est une information publique, qui devrait pouvoir se retrouver sur le site internet de la compagnie. Mon salaire est une information interne, qui peut être connue par ma direction des ressources humaines, alors que mon code PIN de carte bancaire est une information privée. Si celle-ci se retrouve sur Internet demain, je serais bien embêté.

- l'Intégrité : ma donnée est-elle exacte et consistante ? Reprenons l'exemple de mon salaire. La valeur de mon salaire est sans doute stockée sur un serveur de mon entreprise. Si la valeur sur le disque est celle que je reçois sur mon compte en banque, alors la donnée est considérée comme exacte. Si j'accède un million de fois à la donnée sur le disque, et que j'ai la même

réponse, alors ma donnée peut être considérée comme intègre, consistante. Sinon, l'intégrité de cette information ne peut pas être confirmée.

- la Disponibilité : ma donnée est-elle accessible au moment où j'en ai besoin, et dans un délai que je définis comme raisonnable ? Il est possible d'illustrer la notion de disponibilité avec un jeu vidéo par exemple. Si le jeu a connu un succès phénoménal inattendu, il est quasi obligatoire que le nombre de

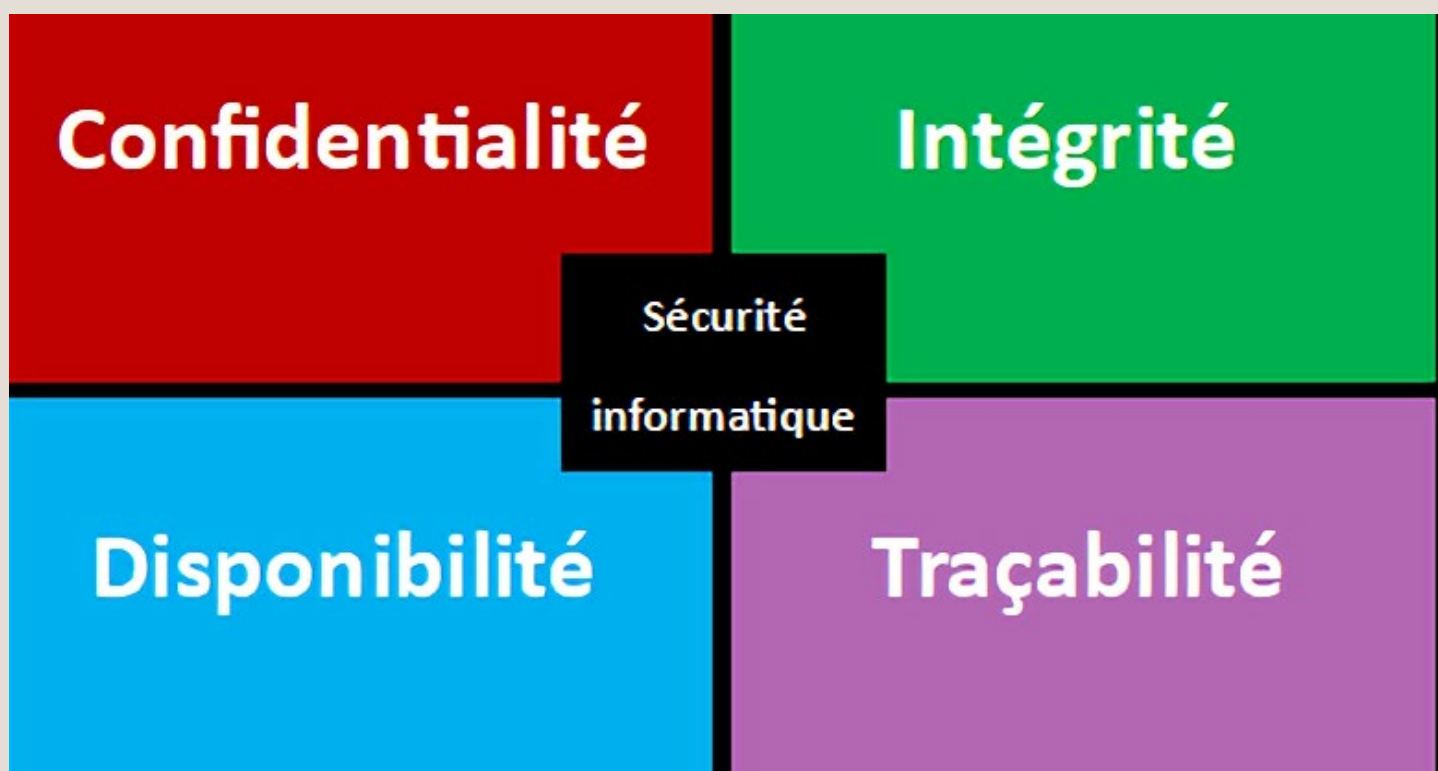
“Tout le monde est désormais concerné par la sécurité informatique.

serveurs initialement prévus ne soient pas suffisants pour les besoins croissants des joueurs. Les nouvelles instances alors déployées pour permettre à tous les joueurs de trouver un serveur de jeu répondront à une demande de disponibilité.

- la Traçabilité : si quelqu'un nuit à l'un des trois points précédents d'une donnée,

serais-je au courant ? La traçabilité fait généralement écho aux logs du système, qui sont traduisibles en français par journal. Et c'est exactement ce que doit apporter un log : raconter ce qu'il s'est passé. Historiquement, cette notion était absente du trio de tête, car la moins critique d'un point de vue utilisateur. Si **OVH** perd tous les logs de connexion à votre serveur cloud, cela ne devrait pas vous impacter, et vous ne devriez même pas vous en rendre compte. Par contre, si votre serveur se retrouve compromis durant cette perte de logs, **OVH** s'expose à de graves sanctions juridiques.

Bien entendu, il n'existe pas de métrique absolue qui puisse définir le degré de confidentialité, d'intégrité, de disponibilité ou de traçabilité pour une donnée. Cependant, il est bon de savoir que ces notions existent, et qu'elles sont généralement utilisables pour des recours légaux par exemple. Sans tomber dans la paranoïa, une attaque peu visible et aussi létale qu'une



frappe nucléaire (d'un point de vue informatique) serait une interruption de service, qui mettrait en péril la disponibilité des données.

UNE SÉCURITÉ PAR TOUS ET POUR TOUS

En effet, le terme sécurité informatique est un peu grandiloquent. Faire l'effort de ne pas choisir le nom de son chien comme mot de passe **Facebook**, c'est une bonne méthode qui fait directement écho à la sécurité informatique. J'ai quelques fois eu l'occasion d'échanger avec des milieux qui utilisent l'informatique pour leurs besoins professionnels, mais dont la protection de leurs données n'étaient pas le cœur de leurs affaires. L'argument qui revenait souvent pouvait se résumer de la sorte : « *Je ne suis pas le responsable informatique de ma société donc mon compte n'a aucun impact s'il est compromis* ». Dans un monde parfait, ce constat serait indéniable. Or il est construit sur deux assertions : mon service informatique a une architecture parfaite ET les outils informatiques utilisés ne disposent d'aucune faiblesse.

Mettons de côté les compétences des responsables informatiques pour nous intéresser, ici, aux systèmes d'information. Sauf exception, toute société qui utilise l'informatique pour promouvoir son business utilisera majoritairement un système d'exploitation utilisé par des millions d'autres sociétés. Or, la faible diversité des systèmes d'exploitation grand public implique une très bonne connaissance des attaquants sur ceux-ci. Si une société souhaite prendre conscience de ses lacunes en terme de cybersécurité, celle-ci est en droit de demander un

devis pour un test d'intrusion par une entreprise spécialisée. Peu de place au doute avec cette appellation, le but des auditeurs sera ici d'essayer de s'introduire sur le réseau du client, voire d'en prendre le contrôle.

Mais revenons à nos moutons. Le souci majeur des solutions commerciales populaires, c'est qu'elles deviennent rapidement ingérables d'un point de vue atomique. Mettons qu'un utilisateur est créé sur le parc informatique : quelles sont ses relations avec les autres utilisateurs ? Doit-il avoir le droit de se connecter partout ? Avec quelles permissions ? Pour tout réseau, il y aura nécessairement des failles, qu'elles soient causées par des erreurs humaines durant la configuration, ou que l'éventualité n'ait pas été envisagée lors de la conception de l'outil. L'idée principale ici est qu'il n'est pas impossible de passer d'un compte à faibles permissions à un compte administrateur. Il est parfois même envisageable de directement obtenir un compte administrateur pour un attaquant sans existence « *utilisateur* » sur le réseau. Tout est une question de référentiel. Certes, le compte du stagiaire a peut-être moins d'importance que celui du patron, mais ce serait une erreur de penser que les efforts pour le maintenir sécurisé doivent être moindres.

QUELQUES BONS RÉFLEXES À PRENDRE

Loin de moi l'idée d'instaurer un climat de peur, mais je trouve utile de garder à l'esprit que tout vecteur d'infiltration doit être envisagé. Pour vous aider à mieux appréhender les risques liés à la cybersécurité,

je vous propose différentes pistes de réflexion qui ne demandent pas de connaissance particulière et qui, je l'espère, pourront vous aider à la maison ou au travail.

Le point zéro sera la maintenance des systèmes à jour. Ce ne sera jamais assez répété, mais les mises à jour n'ont pas été inventées pour ennuyer les hommes. Mieux, une certaine rigueur sur la périodicité des mises à jour est synonyme de pérennité pour l'outil, et donc d'améliorations potentielles de la sécurité. Le **PatchTuesday** de **Microsoft** en est une bonne illustration. Smartphones, tablettes, ordinateurs, serveurs, tous sont aptes à recevoir des mises à jour, et quasi aucune excuse ne justifie de conserver des machines avec plusieurs versions de retard. Sachez d'ailleurs qu'une version trop ancienne est l'une des raisons phares qui permettent à un « *hacker* » de s'infiltrer sur un réseau.

Le premier axe est le site **VirusTotal**. Possédé par **Google**, le but de **VirusTotal** est d'apporter un regard complet et objectif sur un fichier qui vous semble étrange et potentiellement dangereux. En téléversant votre fichier, **VirusTotal** confrontera ce fichier à plusieurs dizaines d'antivirus et solutions de sécurité pour leur demander leur avis sur la légitimité et la dangerosité du fichier. Ils effectueront différentes vérifications, par exemple identifier si le fichier a déjà été soumis par d'autres internautes ou s'il possède des instructions proches des malwares actuels. Le site est gratuit. Gardez toutefois à l'esprit que **VirusTotal** se réserve le droit de réutiliser ou de partager à son tour le fichier en question, il faut ainsi mieux éviter d'y introduire des fichiers

sensibles. De plus, **Virustotal** n'est pas une solution absolue. Il permet de rapidement identifier les campagnes de « phishing » qui réutilisent souvent les mêmes fichiers malicieux pour les campagnes massives. Si quelqu'un cherche à vous berner personnellement ou votre entreprise, il est concevable que cet attaquant crée lui-même son virus et vous le transmette. Personne d'autre que vous n'aura alors consulté ce fichier et, l'analyse sur **Virustotal** pourrait s'avérer infructueuse.

Le prochain point concerne les gestionnaires de mots de passe. Ces petits outils permettent de conserver les mots de passe utilisés sur différentes plateformes, ce qui fait gagner un temps considérable, et forcera les plus réticents à ne pas utiliser le même mot de passe partout. La plupart des gestionnaires de mots de passe sont gratuits, certains sont en ligne, d'autres peuvent être utilisés localement sur votre machine. Un aspect crucial est de régulièrement conserver à un

autre endroit votre base de données de mots de passe si vous l'utilisez localement. En effet, si votre ordinateur rend subitement l'âme, il serait dommage de perdre l'accès à tous vos mots de passe.

Dernière piste mais pas des moindres, un site que j'utilise beaucoup est **Browserling**. L'idée est on ne peut plus simple : vous proposez un lien qui vous semble étrange, et **Browserling** effectue la recherche à votre place. Cela a deux avantages immédiats : vous n'utilisez pas votre propre adresse IP pour contacter le site suspect, et **Browserling** vous offre une visualisation du site, vous permettant de vous faire une idée sur la légitimité de celui-ci. La version gratuite de **Browserling** limite la recherche à trois minutes sur un navigateur et un système d'exploitation imposés, mais ce sera bien suffisant pour vous forger une opinion sur le lien qui vous contrarie.


In fine, je n'ai fait qu'effleurer la surface de cet univers qu'est la cybersécurité. En perpétuelle évolution, ce qui est valable

et dominant aujourd'hui sera potentiellement désuet demain. Si les technologies sont améliorées chaque jour, elles apportent leurs lots de menaces. Même si la sensibilisation à ces risques me semble trop faible, notamment pendant le parcours scolaire, il est crucial que la cybersécurité soit désormais un enjeu commun. Si la maîtrise de cette discipline est inenvisageable à l'échelle humaine tant les facteurs y sont changeants et complexes, j'espère avoir réussi à vous montrer qu'il est possible de rapidement saisir les tenants et les aboutissants pour conserver un environnement informatique stable et sécurisé sans pour autant être un expert dans ce domaine.

Ryuji

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : réalisées par l'auteur




44 engines detected this file

SHA-256 a28829580651730790a947dcd6c6235249c8cab4fb2d8610a5587025f75ff47c

File name igfxMPP.exe

File size 368.5 KB

Last analysis 2018-07-18 22:49:20 UTC

Detection
Details
Relations 
Behavior
Community 1

Basic Properties ⓘ

MD5	b3e95243ddd316c9b79b358ba09a41a2
SHA-1	53239a62e09bb0b4e49b7954d533258fef3342c4
Authentihash	59b37b0f6c46328ade8ecf4ee423e5348d4684536755cbae9dd55fe3662e70fc
Imphash	bf5a4aa99e5b160f8521cadd6bfe73b8
File Type	Win32 EXE
Magic	PE32 executable for MS Windows (GUI) Intel 80386 32-bit
SSDeep	6144:5DKW1Lgbdl0TBBVjc/6CJGhR5vf5ZmglsNWeyNhVqfER5ovK3uwG3JBLHWxfFDcK:ph1Lk70TnvjcQD5vRkglsw2eKK9G3JNQ
TRID	Win32 Executable MS Visual C++ (generic) (41%) Win64 Executable (generic) (36.3%) Win32 Dynamic Link Library (generic) (8.6%) Win32 Executable (generic) (5.9%)



LES ESTAMPES JAPONAISES ; SON ART À TRAVERS LES SIÈCLES.

• TEXTE / LORD SHI-WOON

INTRODUCTION

« *La grande vague de Kanagawa* » de l'artiste japonais **Hokusai** est sans nul doute l'estampe nippone la plus connue chez nous. Avant d'aboutir à cette forme, cet art a bien évolué, depuis sa naissance à la fin du XVIIe siècle à son déclin vers la fin du XIXe siècle. Je vous propose un voyage à travers le temps pour mieux appréhender cet art si particulier.

LA TECHNIQUE DE L'ESTAMPE JAPONAISE

En préambule, parlons tout d'abord de la technique !

L'estampe japonaise est principalement caractérisée par son procédé de gravure sur bois : la xylographie (signifiant étymologiquement « *écriture sur bois* »). Pour parvenir au rendu des plus grandes estampes que nous connaissons, celles-ci sont passées par différents procédés artisanaux nécessitant des savoir-faire bien spécifiques.

Le dessin d'origine (appelé « *shita-e* ») est bien évidemment à la base de l'œuvre, celui-ci est réalisé par le dessinateur à l'encre de Chine sur du papier fin et transparent. Dans l'histoire de l'art, c'est surtout le nom des dessinateurs que l'on retient mais il faut noter que ces derniers ne réalisaient pas eux-mêmes leur gravure.

Ils faisaient appel à d'habiles artisans graveurs, chargés de sculpter le « *shita-e* » sur des supports en bois. Ces planches étaient extraites d'arbres au bois dur et homogène (souvent de cerisier, de buis ou de catalpa), dont les troncs étaient découpés dans le sens longitudinal des fibres afin de rendre la gravure du bois plus facile. Le papier était alors apposé sur le support, puis le bois était travaillé au couteau pour

détourner le dessin et ne garder en relief que les contours, les surfaces blanches étaient quant à elles, évidées à la gouge. Cela va sans dire, mais l'œuvre originale était détruite dans ce processus. On en obtenait néanmoins une planche gravée (la « *planche de trait* »), qui une fois encrée, permettait de produire des copies quasiment parfaites du dessin d'origine.

À ce stade, c'est maintenant là qu'intervient l'imprimeur, qui va soigneusement garnir la planche d'encre de Chine, puis à l'aide d'un frotton, celui-ci applique une feuille de papier sur laquelle le dessin vient s'imprimer. D'abord monochrome, tirée uniquement en noir sur blanc, les estampes en couleurs ne viendront que plus tard vers la moitié du XVIII^e siècle.

La colorisation d'une estampe exigeait la gravure de plusieurs planches de bois, dérivées de la planche d'origine. Si cette dernière n'était destinée qu'à l'impression en noir et blanc, les autres permettaient d'y

introduire de la couleur. Pour cela, on tirait d'abord plusieurs « *épreuves* » (en gravure, il s'agit du terme désignant les exemplaires d'une impression) sur papier, qui serviront à la gravure de planches permettant l'apposition d'une couleur donnée.

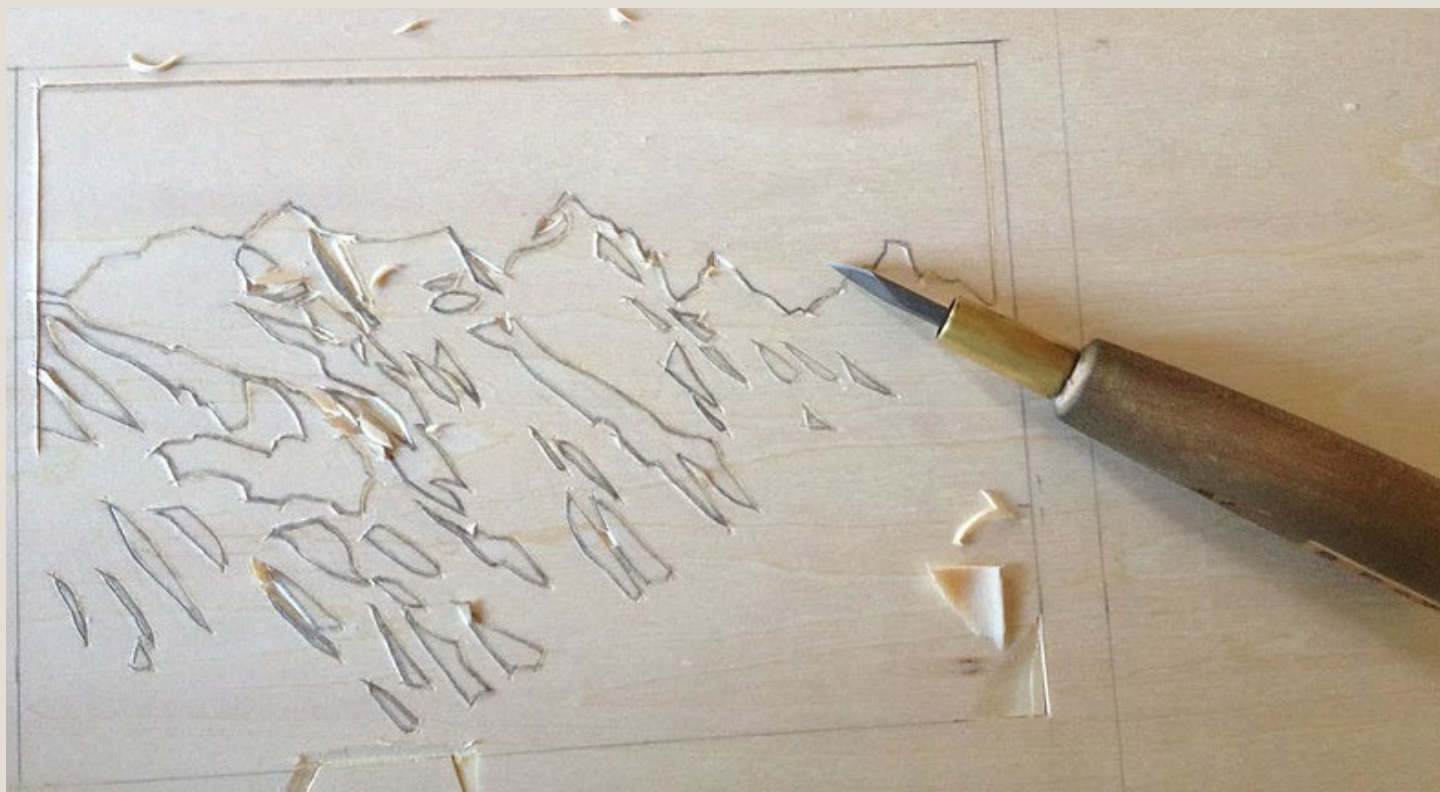
Sur ces épreuves, on délimitait ainsi un tracé coloré selon les formes du dessin. Puis chaque feuille était appliquée sur une planche à part et taillée suivant son contour coloré, c'est-à-dire en veillant à laisser en relief les zones que l'on souhaitait colorer. La principale difficulté dans cette technique réside dans le fait qu'elle nécessite une parfaite superposition des différentes planches gravées. Le rendu définitif de l'estampe s'obtient alors par l'impression successive, sur un même papier, des couleurs de chacune d'entre elles en allant généralement du ton le plus clair au plus foncé.

LES ESTAMPES JAPONAISES DE L'ÈRE EDO (1600 - 1868)

LA DÉMOCRATISATION DE L'ESTAMPE

L'ère Edo débute vers l'an 1600 avec la prise de pouvoir de **Tokugawa Ieyasu**, qui va alors instaurer un gouvernement japonais fortement centralisé. Celui-ci va structurer et codifier en profondeur tous les aspects de la vie du pays, l'amenant progressivement vers une longue période de paix intérieure et une relative stabilité économique. C'est à cette même époque (à partir de l'an 1640) que le « *sakoku* » sera mis en place : une politique isolationniste de fermeture totale du Japon, qui se caractérisera par l'interdiction aux japonais de quitter le territoire sous peine de mort et, aux étrangers d'y pénétrer.

L'aristocratie militaire des *daimyos* perd de son influence tandis qu'émerge une bourgeoisie urbaine et marchande. Cette évolution



sociale et économique s'accompagne d'un changement des formes artistiques, avec la naissance du courant « *ukiyo-e* » (littéralement « *image du monde flottant* ») qui se développera à travers la peinture traditionnelle mais, aussi et surtout, avec les estampes nippones gravées sur bois.

« *Vivre uniquement le moment présent, se livrer tout entier à la contemplation de la lune, de la neige, de la fleur de cerisier et de la feuille d'érable... ne pas se laisser abattre par la pauvreté et ne pas la laisser transparaître sur son visage, mais dériver comme unealebasse sur la rivière, c'est ce qui s'appelle ukiyo* » : cette citation de l'écrivain japonais **Asai Ryōi** (1612-1691) dans son ouvrage « *Conte du monde flottant* » (1966), définit parfaitement ce à quoi correspond l'*ukiyo* de la période Edo (que l'on distingue de l'*ukiyo* bouddhiste).

Ces deux visions de l'*ukiyo* s'accordent sur le caractère éphémère de la vie. Mais tandis que les enseignements bouddhistes originels en

concluaient que chacun devait consacrer son énergie dans des quêtes spirituelles dont le fruit pourrait être récolté dans une prochaine vie, les idéaux urbains de l'ère Edo encourageait plutôt à profiter pleinement des plaisirs de l'existence actuelle. Edo, la capitale de l'époque, hébergeait deux principaux pôles d'attractions : le quartier des théâtres et le quartier de plaisir de Yoshiwara.

Les nouveaux thèmes, représentés par l'*ukiyo-e*, correspondaient donc aux centres d'intérêts de la bourgeoisie de l'époque, tels que le théâtre *kabuki*, les combats de sumo, le charme des jolies femmes « *bijin* », celui des célèbres courtisanes « *oiran* », ainsi que les scènes érotiques « *shunga* ». L'époque dite « *Genroku* » (1688-1704), sera l'apogée de ces formes de divertissements et permettra le premier vrai essor de l'*ukiyo-e*.

En effet, les marchands et propriétaires de théâtres recherchaient un média bon marché comme support publicitaire tandis que les citadins, aspiraient plutôt

à conserver le souvenir de leurs loisirs et de leurs idoles. L'avantage de l'estampe japonaise résidait en sa simplicité à pouvoir démultiplier une même image afin d'en assurer une large diffusion, et fut par ailleurs favorisée par une certaine liberté d'expression accordée par le shogunat. Le peintre et créateur d'estampes, **Moronobu** (1618-1694) sera considéré comme le premier représentant de l'*ukiyo-e* et contribuera à sa diffusion dans les classes les plus modestes.

L'APPARITION DE NOUVEAUX THÈMES (DE 1810 À 1868)

Des décennies passent et, au début du XIXe siècle, la culture d'Edo commence à décliner. La censure exercée par les autorités se montre de plus en plus sévère sur les œuvres dépeignant des personnalités ou des sujets politiques. En 1793, cette censure allait même jusqu'à interdire de faire figurer les noms des femmes représentées sur les estampes, à la seule exception des courtisanes de Yoshiwara. Si certains artistes continuent





malgré tout à produire des estampes sur cette thématique, un genre nouveau fait son apparition avec les maîtres **Hokusai** et **Hiroshige** : l'estampe de paysage.

Les paysages confèrent à l'art de l'estampe un second souffle, en accord avec les aspirations de la société de l'époque. La politique isolationniste des **Tokugawa** ayant perduré jusqu'alors, les japonais rêvent désormais de liberté et, d'une façon ou d'une autre, cherchent à se délivrer de cette claustration ambiante. C'est sous cette impulsion que des gens de tous les horizons vont se mettre à sillonner les routes du pays, pour contempler l'infinie variété de paysages qui s'offrent à eux.

Renouer avec cette nature qui les a vu naître, vivre au rythme des saisons, contempler les cerisiers en fleurs, s'imprégner de la fraîcheur du soir, admirer les premières neiges : toutes les occasions sont propices à de longs voyages ou à de simples promenades. Être au contact de la nature et s'émerveiller devant la montagne, la mer,

les lacs et cascades : les loisirs du peuple ne se confinent plus aux seuls théâtres *kabuki* et quartiers de plaisirs urbains.

La nature prend une place à part entière dans la vie des japonais et les estampes transcrivent ce quotidien transfiguré. **Hokusai** et **Hiroshige** discernent cette évolution de la société et la subliment à travers l'estampe de paysage. Faisant preuve d'une très grande audace, les deux maîtres insufflent à l'*ukiyo-e* une nouvelle vie, en alliant à la fois avant-gardisme et retour aux sources. Le paysage, traité jusqu'alors comme un élément secondaire et employé en tant qu'arrière-plan pour une scène narrative ou un portrait, devient alors un authentique sujet de composition.

L'eau et la montagne jouent un rôle déterminant dans les estampes de paysage et l'utilisation d'un nouveau pigment, le bleu de Prusse, va transcender durablement leur aspect. Cette couleur, d'origine synthétique, était plébiscitée des artistes en raison de la longévité de son éclat. Ils

l'utilisèrent d'autant plus que la censure de l'époque les contraignait à n'utiliser qu'un nombre restreint de couleurs.

Une palette chromatique trop riche aurait suggéré un luxe ostentatoire, contraire aux principes gouvernementaux de l'époque. La profondeur du bleu de Prusse permettait ainsi aux artistes d'en tirer de subtils dégradés, qui contribueront par leur fraîcheur, au succès de l'estampe de paysage. *Hokusai*, le premier, en fera un usage systématique dans les « *Trente-six vues du mont Fuji* », série qui marquera l'avènement de l'estampe de paysage comme un genre nouveau.

LES ESTAMPES JAPONAISES SOUS L'ÈRE MEIJI (1868-1912) ET AU-DELÀ

L'ère Meiji débute en 1868 et sonne la fin de la politique isolationniste japonaise. Après plus de deux siècles de fermeture totale, le Japon s'ouvre à l'Occident et ses importations. En France, c'est



à partir de cette même période que les estampes japonaises se font connaître, notamment grâce aux expositions universelles organisées à Paris (en 1867 et 1878) qui contribuèrent largement à les révéler au grand public.

Réciproquement : le Japon va subir les influences américaines et européennes, les nouvelles techniques d'imprimerie et la photographie prennent le pas sur l'estampe traditionnelle, qui va inévitablement décliner au fur et à mesure que le pays s'occidentalise. Tandis qu'un engouement frénétique naît pour la photographie, l'*ukiyo-e* devient désuet et la génération des grands dessinateurs ne s'en trouvera pas renouvelée.

Après de longues décennies de disette, la renaissance de l'estampe japonaise n'aura lieu qu'au début du XXe siècle avec le mouvement « *Shin hanga* » (littéralement « nouvelles gravures »), induit par **Shozaburo Watanabe**. Celui-ci va déceler l'existence d'une forte demande en Europe et aux États-Unis, pour les estampes japonaises. Il va ainsi

relancer cet art en s'entourant de dessinateurs, d'artisans graveurs et imprimeurs pour les faire collaborer sous sa ligne artistique, très à l'écoute du marché occidental.

Cet engouement se développe autour d'une vision magnifiée du Japon de l'ère Edo, qui fait tant rêver les étrangers. **Watanabe** va alors se saisir des thèmes traditionnels de l'*ukiyo-e* et les restituer dans un style plus moderne. Il va y incorporer des techniques de peintures occidentales (alors inédites dans l'art japonais) telles que les effets de lumières, générées par l'astre solaire ou lunaire, dont les rayons vont colorer l'atmosphère d'une scène ou d'un paysage : créant ainsi une multitude d'ombres et reflets qui sublimeront le jeu de perspectives au sein de la composition de l'artiste.

La richesse de ces dégradés de couleurs et l'infinité des détails sur ce nouveau type d'estampes vont mettre à rude épreuve la dextérité des graveurs et, exiger d'eux la gravure de bien plus de planches de couleurs qu'une estampe *ukiyo-e*

traditionnelle. La virtuosité des artisans imprimeurs sera ensuite mise à contribution afin de restituer le plus fidèlement possible, l'ensemble de ces superpositions chromatiques sur le rendu final.

Le peintre **Hasui Kawase**, sera l'un des grands maîtres du « *Shin hanga* », à tel point qu'il recevra le titre de **Trésor National Vivant**, de la part du gouvernement nippon. Le « *Shin hanga* » prospérera jusqu'à la mort de **Watanabe** en 1962, qui marquera la fin de ce courant en tant que mouvement artistique. Aujourd'hui, les ateliers de **Watanabe** continuent de produire des estampes sous la direction de sa descendance, qui perpétue l'héritage « *Shin hanga* », encore source d'inspirations pour les artistes contemporains de gravure sur bois du monde entier.

AINSI SE TERMINE NOTRE VOYAGE, POUR ENSUITE MIEUX REPARTIR.

L'art de l'estampe japonaise

n'a jamais cessé de faire rêver ceux qui l'admirent. Depuis sa démocratisation à l'ère Edo jusqu'à aujourd'hui, on se rend compte que ses nombreuses représentations mettaient surtout en lumière des instants du quotidien, qui une fois gravés sur bois puis restitués sur papier, pouvaient finalement être contemplés avec émotions. J'affectionne tout particulièrement l'estampe de paysage, et pour moi, cet aspect contemplatif est d'autant plus saisissant sur ce type de composition.

Si comme moi, ces panoramas vous font rêver : je vous invite à faire un tour sur [ukiyo-emap](http://ukiyo-emap.com), le site qui cartographie les lieux du Japon ayant inspirés les dessins des maîtres **Hokusai** et **Hiroshige** : je vous assure un onirique voyage à travers le Japon des estampes.

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipedia, Armemo.

Images : licence CC BY-NC-ND 2.0.

Images

01 - « *La grande vague de Kanagawa* » du maître **Hokusai**

02 - Gravure sur bois - Le dessin est détourné. Crédit **Vincent Desplanche**

03 - Sumos, représenté par l'artiste **Hishikawa Moronobu**

04 - Le quartier des plaisirs de Yoshiwara, représenté par l'artiste **Utagawa Toyoharu**

05 - « *Pleine lune à Hiroura, Hinuma* » de **Hasui Kawase**

06 - « *Neige à Shinkyō, Nikko* » de **Hasui Kawase**





JEUX SOCIAUX ; ZOOM SUR HIDDEN CITY.

● TEXTE / KITTYSCATS

Amis lectrices et lecteurs, je vais sortir un peu de mes sentiers battus pour vous parler « jeux vidéo », mais de jeux bien spécifiques.

Devenus quasi incontournables sur nos réseaux en ligne, les jeux sociaux ont envahi le web, comme nos appareils mobiles. Initialement, simples jeux, en flash ou PHP, qui vous invitaient à participer à des parties en ligne au sein d'une communauté, ils ont évolué plus récemment pour s'approcher du jeu vidéo classique.

Certains sites se sont même spécialisés dans ce type de jeux, vous invitant à créer votre réseau communautaire au sein de leur plateforme en ligne. D'autres développeurs ont fait le choix de se greffer sur des réseaux sociaux déjà existants.

Les jeux sociaux se présentent désormais sous plusieurs formes : jeux de plateaux, de gestion, de course, de simulation, de stratégie, etc... Les plus populaires étant les jeux du genre **CityVille**, **Texas Hold'Em Poker**, **Empires & Alliés**, **FarmVille**.

Ces dernières années, se sont également développés des jeux sociaux téléchargeables. Principalement liés à vos réseaux sociaux, tel **Facebook**, ils vous permettent de jouer sur différents supports (ordinateur, tablette, téléphone mobile), en ligne ou hors connexion, tout en maintenant une continuité dans le jeu.

LAVRAIE DÉFINITION DU JEU SOCIAL

En clair, un jeu social, c'est surtout un jeu vidéo que vous pourriez faire en solo, et qui vampirise votre liste d'amis. D'usage facile, avec une prise en main rapide, il vous incite à faire participer votre communauté pour pouvoir avancer, sous forme d'actions à réaliser pour obtenir des bonus.

L'autre aspect pernicieux de ce type de jeu est que, sous couleur de gratuité, il vous proposera à longueur de temps des achats de crédit, entre autres, pour accélérer votre progression. Nombre de ces jeux créent aussi une économie virtuelle qui leur vaut un énorme succès.

Bref, vous l'avez compris, ce type de jeux a un fort pouvoir attractif... pour les développeurs. D'abord pour son faible coup d'exploitation, ensuite pour sa rentabilité exponentielle, indicateur d'un engouement solide pouvant malheureusement se traduire par une addiction chez certains utilisateurs.

Ne vous y trompez pas, je n'essaie pas de vous dégoûter de ces jeux là. Juste de vous inviter à une certaine retenue si vous y jouez. Car, oui j'avoue, si je porte un regard lucide sur les jeux sociaux, j'en suis malgré tout une des « victimes » librement consentantes.

Sans plus attendre, je vais d'ailleurs vous présenter l'un de mes jeux favoris, même s'il sort légèrement du cadre habituel.

ZOOM SUR HIDDEN CITY

Hidden City est un jeu d'aventure de type objets

cachés, édité par **G5 Entertainment AB**. S'il s'agit bien évidemment d'un jeu « solo », il n'en reste pas moins un jeu social. En effet, évoluer rapidement dans le jeu en solitaire est quasi impossible, sauf achat de crédits.

Il s'agit donc bien d'un jeu social par excellence. D'ailleurs, si **G5** possède sa propre plateforme, au sein de laquelle vous pourrez créer votre communauté d'« amis », le jeu vous incitera à inscrire aussi vos réseaux sociaux pour gagner des cristaux (l'une des monnaies à forte valeur du jeu) et à publier vos diverses avancées en ligne sur **Facebook** ou **Twitter**.

L'interaction avec cette communauté d'amis, qu'il vous faudra constituer, se limite à des échanges de cadeaux et de « visites », mais qui s'avèreront vite indispensables. Bien que le jeu propose une zone de « tchat » et vous invite à l'utiliser, cette rareté s'intègre mal dans l'habitus du joueur « social » et, sauf amis réels, vous n'y serez que très peu sollicités, voire jamais. Le jeu vous incitera également à jouer tous les jours en vous proposant diverses récompenses quotidiennes.

Une autre particularité du jeu, fort agaçante au début : le temps de jeu est limité par votre énergie. La jauge d'énergie se reconstitue intégralement et augmente légèrement à chaque passage de niveau. Entre temps, elle ne reprend qu'un point toutes les deux minutes et demi, sauf bonus spécifique pour accélérer la récupération.

L'UNIVERS D'HIDDEN CITY

Une mystérieuse ville apparaît aux quatre coins du monde,

à la faveur d'un brouillard magique. Les chasseurs de la ville des ombres disparaissent régulièrement du monde réel. Avec votre agence de détectives, vous cherchez également à découvrir les mystères de cette cité. Votre ami est aspiré à son tour, et vous pénétrez alors dans la ville des ombres pour tenter de le secourir. Vous rencontrez les habitants de cette étrange cité qui vous avertissent des différents dangers et vous confieront diverses missions.

Hidden City évolue en permanence, des événements spéciaux sont proposés chaque mois, d'autres sont saisonniers, sur une durée limitée variable. Les graphismes sont améliorés régulièrement, mais les « anciens » lieux ne disparaissent pas de la carte, ils sont juste transférés dans les « cachots » de la ville pour que vous ne perdiez pas votre progression.

PRÉSENTATION DE LA CITÉ DES OMBRES

Il existe en réalité une ville « basse », qui constitue la base du jeu, et une ville « haute » dans les nuages, accessible uniquement par dirigeable, qu'une mission spécifique a dévoilée il y a quelques mois à peine.

La ville principale est constituée, actuellement, d'une cinquantaine de lieux à explorer, sur la carte, et onze autres dans le sous-sol (dit « les cachots »). Elle comporte également trois mini-jeux qui se débloquent en augmentant de niveau : cristaux (assemblage de gemmes), expédition (démineur), cartes (jeu de mémoire). Deux mini-jeux supplémentaires de type assemblage de gemmes apparaissent lors des événements spéciaux.

La ville haute n'a pour le moment que trois lieux disponibles. Si elle évolue moins vite que la ville « basse », les nuages s'écartent malgré tout régulièrement pour en dévoiler de nouveaux.

La cité des ombres est également envahie par les monstres : loup-garous, momies, fossoyeurs, fantômes, gargouilles, etc. Si les combattre est très facile, collecter les armes pour le faire demande un peu plus de patience. Même si vous pourrez les acheter à la boutique avec les pièces amassées pendant vos explorations ou les cristaux durement gagnés et précieusement conservés (ou simplement achetés).

Parmi les récompenses quotidiennes, divers coffres apparaissent dans les rues de la ville qu'il faut soit simplement collecter, soit ouvrir au moyen de clés, de cristaux ou de pièces. Il existe aussi des totems, qui se débloquent au fur et à

mesure de votre montée en niveau, ou lors d'évènements saisonniers. Ils vous donneront régulièrement des petites quantités d'énergie de jeu ou de visite, de l'expérience, des pièces, voire des objets de collection ou des outils.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque le jeu débute, seule la mairie est accessible. Certains lieux se débloquent naturellement en augmentant de niveau, tandis que d'autres ne s'ouvrent que lors d'évènements spéciaux et/ou grâce à des missions et des clés spécifiques.

Vous démarrez avec une jauge d'énergie très réduite, ainsi qu'un petit pécule de pièces et de cristaux. Il vous faudra explorer les différents lieux pour trouver les objets à collectionner et débloquent des amulettes. Un journal d'enquête vous guidera dans vos missions.

Pour explorer les lieux, le jeu vous propose différents modes de façon aléatoire, avec un temps limité. Certains sont simples tel que liste de mots (avec plusieurs variantes), silhouette, nocturne (la scène y est fortement assombrie), en miroir ou en apposition. D'autres, appelés « anomalies », reprennent les modes simples, en les cumulant, parfois avec des scènes noircies dont seule une petite partie est visible, ou avec la liste de mots qui s'efface peu à peu ou encore avec une scène inversée.

Divers outils peuvent vous aider pour explorer les scènes : boussole, briquet, loupe, cube à décoder, etc. dont certains ne sont utilisables que pour des modes spécifiques. Pour les modes simples, vous n'aurez que votre intelligence et quelques outils de base pour venir à bout de la scène.

Pour les anomalies, vous pourrez collecter ou acheter des bonus qui les conjureront



(ou les feront apparaître selon les missions), mais je vous conseille d'apprendre à faire sans ces bonus, car le temps est nettement augmenté pour explorer les lieux avec anomalie, ce qui est quand même bien utile.

À chaque lieu exploré, votre jauge d'énergie diminue plus ou moins. Si vous venez à bout d'une scène ou d'un mini-jeu, vous obtiendrez aléatoirement des objets de collection, des assembleurs (pour débloquent les amulettes de collection), parfois des armes pour les monstres, des clés, des bonus ou des outils. Vous obtenez bien sûr un peu d'énergie, d'expérience et de pièces pour chaque réussite. Les lieux gagnent également en expérience après chaque scène terminée et montent en niveau. Le niveau huit d'une scène ou mini-jeu permet alors de collecter les assembleurs rares.

Combattre les monstres ne nécessite aucune énergie, mais vous ne pourrez le faire qu'avec un nombre donné d'une arme spécifique à chaque monstre. Ils vous permettront eux aussi d'obtenir des objets à collectionner et des assembleurs, ainsi que des clés, de façon aléatoire. Et si vous accédez au trésor des monstres, vous obtiendrez d'autres outils ou clés, ainsi qu'à quelques bonus ou assembleurs rares, voire de l'énergie.

Les bonus collectés dans les scènes ou gagnés en assemblant des collections sont fort utiles, notamment ceux vous fournissant de l'énergie supplémentaire, ou diminuant le temps de chargement de la jauge. Ils existent également des bonus augmentant l'expérience ou

les pièces gagnées, ainsi que les chances de collecter des objets, assembleurs ou armes.

Lorsque vous passez un niveau, votre jauge d'énergie augmente et se reconstitue entièrement, vous gagnez un cristal. Pensez à bien gérer votre énergie lorsque vous approchez un changement de niveau. Et surtout ne gaspillez pas vos cristaux dès le début !

L'UTILITÉ DE LA COMMUNAUTÉ

Hidden City propose une interface liée au serveur **G5**, qui vous permettra de rassembler votre communauté d'amis, soit auprès d'autres joueurs d'**Hidden City**, soit sur l'intégralité des utilisateurs

“ Il s'agit d'un jeu ludique et éducatif qui sollicite habilement nos petites cellules grises.

d'autres jeux **G5**. Vous pourrez également inviter votre propre réseau d'amis.

Si les premiers niveaux du jeu se grimpent facilement, surtout en suivant scrupuleusement le déroulement du journal d'enquête, vous constaterez rapidement que pour finir une mission l'aide de la communauté s'avère indispensable, pour collecter les assembleurs de collection qui ponctuent les missions.

Vous pouvez offrir un assembleur de votre choix, ou réclamé par votre « ami », sans impact sur votre inventaire, chaque jour. Par contre, les objets de collection offerts sont retirés des vôtres, mais vous pouvez en envoyer plusieurs par jour à chaque ami.

Rendre visite à vos amis (attention il y a une jauge

d'énergie spécifique pour cela aussi), vous permet également de récupérer de l'expérience et des pièces, voire quelques objets de collections. Si vos amis vous rendent visite, des minis bonus s'appliquent sur les lieux cliqués (pourcentage de chance en plus pour les pièces, l'expérience ou la collecte).

Bien entendu, pour les plus compétitifs, un tableau des scores est disponible, avec classement mondial, national, régional, à limiter à votre petite communauté ou à étendre à l'ensemble de la communauté **Hidden City**. Dans ces classements s'affichent le nombre d'enquêtes achevées, le nombre de monstres tués, etc.. À vous de voir ce que votre égo peut supporter !

Et accessoirement, il existe aussi une zone de chat, si par le plus grand des hasards, vous trouviez de vrais amis avec qui discuter au sein de l'interface **G5**.

LE PLUS IMPORTANT

L'intérêt principal de ces jeux « sociaux » n'est pas réellement une interaction communautaire, au vrai sens d'échange social, de personne à personne (contrairement au système de guildes/castes des MMORPG).

Pourtant, j'ai une affection toute particulière pour le jeu **Hidden City**. Il s'agit d'un jeu à la fois ludique et éducatif qui sollicite habilement nos petites cellules grises. Différentes époques et pays sont représentés dans la ville des ombres. C'est donc aussi un bon moyen d'élargir votre vocabulaire. Personnellement, le jeu arrive encore à me surprendre, à chaque nouvelle scène créée, avec un mot que je ne connaissais pas.

Sans cesse renouvelé, le graphisme en est particulièrement soigné, jusque dans les plus petits détails. Disponible en plusieurs langues, **G5** fait des efforts constants pour adapter la traduction au plus juste (en tout cas pour ce qui est du français).

Il s'agit aussi d'un des rares jeux dont je supporte la musique. Constituée essentiellement d'instruments à cordes, elle est calme et apaisante. Excellente pour favoriser la concentration lors de l'exploration des scènes. Même si elle se veut un peu plus martiale lors des combats de monstres, avec l'ajout de percussions et une augmentation du tempo.

Pour conclure

La qualité des graphismes, la variété des scènes et l'évolution

naturelle du jeu rendent la difficulté progressive, mais surtout facilement accessible à tous.

Parmi les multiples jeux d'objets cachés existants, que ce soit chez **G5 Games** ou chez d'autres éditeurs, **Hidden City** est le jeu que je recommande absolument, que vous soyez habitué ou non à ce type de jeu.

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur.

Image : capture d'écran du jeu ©G5 Games





Au dessus : Jardin japonais - mode mots à l'envers
 En dessous : Journal d'enquête

22135197
kittyse

AFFAIRE N°54

100%

Histoire effrayante

Lors de la nuit d'Halloween, on peut apercevoir le toit gothique du château contenant le hall de Samhain. C'est là que les cavaliers de la chasse sauvage sont descendus sur la ville depuis le ciel orageux. Peu de temps après, de mystérieuses marques sont apparues sur la main de plusieurs habitants. Ces symboles les forçaient à se rendre aveuglément au hall de Samhain. Pourquoi les cavaliers fantômes sont-ils venus dans la ville des ombres et comment peut-on libérer les habitants de leur

Récompense : Gardien de l'éternité
 Page 107 De 120

ÉTAPES DES ENQUÊTES

terreur. Mais parviendrons-nous à impressionner le quatrième esprit de la chasse sauvage ? Son nom ne figure pas dans le livre de la terreur, nous devons donc deviner de qui il s'agit...

Racontez une histoire à l'esprit inconnu.

Après avoir entendu nos histoires effrayantes, la chasse sauvage a admis que les résidents de la ville des ombres comprenaient l'essence d'Halloween et honoraient bien ses traditions, ce qui signifie que la nouvelle reine de la nuit, Salem, peut continuer d'exercer ses fonctions. Les cavaliers fantômes ont laissé partir les habitants et l'étrange marque a disparu de leur main. À partir de maintenant, les mortels et les esprits vivront à nouveau en paix. Mais deux vampires de l'entourage de la chasse sauvage resteront en tant qu'observateurs dans la ville... Deviendront-ils une nouvelle menace pour les habitants ?

ENQUÊTE TERMINÉE

Page 108 De 120

Événement

Histoires

Moments



THE BOYS ; VOS HÉROS COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS VU.

• TEXTE / LORD SHI-WOON

INTRODUCTION

The Boys est une série télévisée américaine de super-héros, produite par **Eric Kripke** et basée sur la bande dessinée éponyme de **Garth Ennis** et **Darick Robertson**. Diffusée dans le monde entier depuis le 26 juillet 2019 sur la plateforme VOD (Video On Demand) d'**Amazon : Prime Video**, la série compte huit épisodes dans sa première saison. La deuxième saison a d'ores et déjà été tournée et sa diffusion est attendue pour le second semestre 2020.

L'HISTOIRE

Dans « *The Boys* », l'action prend place dans un univers contemporain alternatif, où des super-pouvoirs se sont déclarés chez une poignée d'individus dans le monde. Ces super-héros luttent contre le crime et œuvrent à maintenir la paix, au point même d'être idolâtrés comme des superstars. Un business lucratif du maintien de l'ordre s'est ainsi développé sous l'impulsion de **Vought**, une agence qui promeut les exploits d'un groupe de super-héros ultra-populaires surnommés les « Sept ».

Hughie est vendeur dans un magasin d'électronique à New-York et mène un banal quotidien, jusqu'au jour où sa fiancée **Robin** se fait violemment faucher, non pas par une voiture en pleine course, mais par **A-Train**, l'homme le plus rapide au monde et un membre des **Sept**. L'impact est tel, que la jeune femme vole en éclat, laissant **Hughie** en état de choc et dans l'incompréhension la plus totale.

Cherchant toujours des explications, le jeune homme ne parvient pas à faire son deuil : ce sentiment n'en sera que plus fort, quand celle-ci sera classée par les autorités comme un malencontreux accident pour lequel le super-héros meurtrier s'en sortira sans éclaboussure... C'est à cet instant que **Hughie** commence à s'interroger et remettre en question ce en quoi, lui et toute la population, croit depuis leur plus tendre enfance : les « Sept », symbole de la justice, incarnant l'espoir, le courage et le salut aux yeux de tous.

Il est alors approché par Butcher, un mercenaire parti en croisade contre les « Sept », qui compte bien dévoiler au grand jour la face cachée de ces super-héros, loin d'être les modèles de vertu auxquels tout le monde croit. Dans le même temps, **Annie** est une jeune femme née avec des

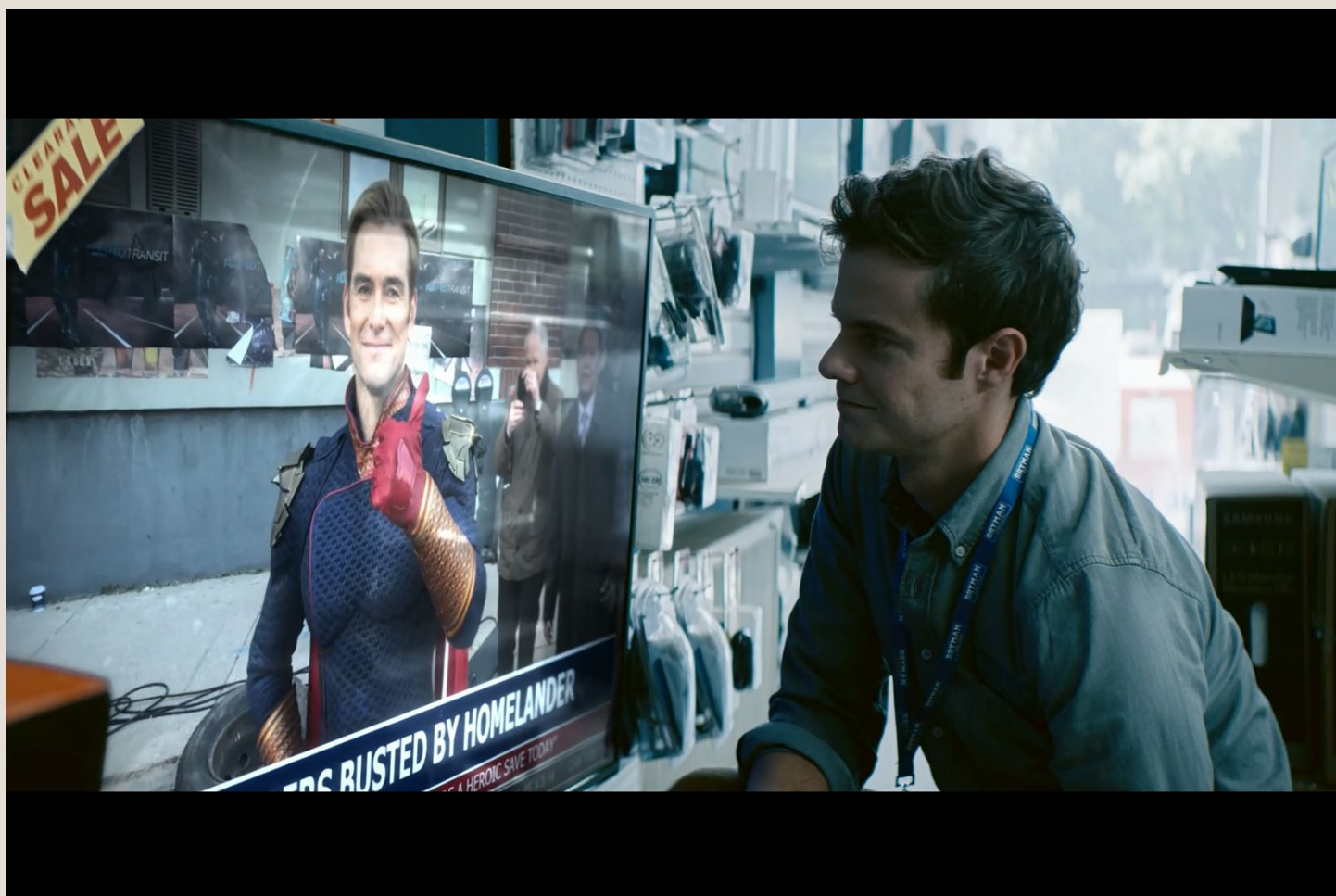
super-pouvoirs : sensible et idéaliste, elle rêve de sauver le monde depuis toute petite. Au prix d'un travail acharné, elle parvient enfin à rejoindre les « Sept » mais va vite se rendre compte que l'univers auquel elle aspirait depuis si longtemps n'est pas si reluisant...

L'ADAPTATION

Les « Sept » ne manqueront pas de vous rappeler une certaine « Ligue des Justiciers » et ses emblématiques figures de proue : **Superman, Wonderwoman, Flash, Aquaman...** Oubliez donc tout ce que vous aviez vu jusqu'à présent car, sur le revers d'une même pièce, « The Boys » prend à contre-courant le thème des « super-héros » et vous les dépeint comme vous ne les avez jamais vu. Forts de leurs capacités et de leurs exploits, ces surhommes sont adulés par toute la population. A tel point qu'ils sont devenus imbus

d'eux-mêmes, corrompus par la gloire et l'argent : ils sont désormais prêts à tout pour préserver leur image et leur réputation.

La mort de **Robin** semble donc n'être qu'un « accident » parmi tant d'autres que **Vought** cherche à étouffer afin de sauvegarder la lucrative popularité de ses super-héros. **Hughie, Butcher** et ses « Boys » ne vont pas l'entendre de cette oreille et, vont tout tenter pour enrayer la machine parfaitement huilée de l'influente multinationale. Dans cette lutte inégale, ils devront faire preuve d'ingéniosité pour exploiter au mieux les faiblesses de ces justiciers corrompus afin de leur faire courber l'échine et, enfin révéler au grand jour leur vraie nature. Un groupe d'humains antihéros qui va s'attaquer à des antagonistes, en la personne de super-héros, quasi indestructibles : le parallèle « *David et Goliath* »





ne peut pas être plus explicite, c'est certain !

N'ayant pas lu la bande-dessinée, je ne saurais dire si cette adaptation rend hommage ou pas au média d'origine. Ce que je peux en revanche vous affirmer, c'est que j'ai adoré cet univers de super-héros dépeint ici avec ce qu'il faut d'humour noir et de cynisme pour ne jamais m'ennuyer ! La série est un amusant paradoxe, qui surfe sur le succès retentissant des films tirés de comics tout en le critiquant et le tournant en dérision. Difficile de ne pas y voir un parallèle avec **Marvel**, qui produit des films de super-héros à la chaîne depuis le lancement de son « *Marvel Cinematic Universe* » en 2008.

Au-delà de ce petit tacle à destination des « *Marvel Studios* », l'œuvre braque également ses projecteurs sur la face sombre du pays des libertés, où ici les piliers des croyances populaires reposent en réalité sur de bien sordides fondations. Que ce soit dans le show-business ou la religion, la série met en relief la fabrication d'idoles modernes et leur instrumentalisation par une classe dirigeante prête à tout pour conserver ses intérêts. Elle pointe également du doigt le peuple, toujours plus insatiable de ce contenu formaté et disposé à croire sans discernement tout ce qui lui est présenté.

Si « *The Boys* » plaît autant, c'est aussi pour son casting d'acteurs emblématiques, de **Jack Quaid** dans la peau de **Hughie**, au génial **Anthony Starr** dans son interprétation de **Homelander**, sans oublier **Karl Urban** incarnant le **charismatique Butcher**. On prend ainsi plaisir à savourer les huit épisodes de cette première saison, à l'excellente réalisation (les effets spéciaux

sont vraiment de toute beauté !) et à la qualité d'écriture irréprochable, qui nous amène à nous questionner sur notre propre rapport au divertissement. Vivre le rêve éveillé ou regarder la sinistre réalité ? Telle est la question.

QUE RETENIR AU FINAL ?

« *The Boys* » est la pépite que beaucoup ont découverte cet été 2019. C'est une comédie dramatique décalée et irrévérencieuse, qui revisite entièrement le genre des « *super-héros* » et fait un pied de nez aux grandes multinationales de ce monde (auxquelles **Amazon** appartient d'ailleurs !) : en mettant en scène des super-héros déviants et pervers, couverts par ces sphères d'influences qui se chargent d'entretenir leur image immaculée auprès du public, au mépris de toutes règles de bienséance.

Eric Kripke nous livre ainsi une série d'action à la fois insolente, jubilatoire et trash par moment (à déconseiller donc à un trop jeune public), qui brille par sa mise en scène explosive. À mon sens, « *The Boys* » a absolument tout pour devenir culte : en attendant la seconde saison, c'est une série que je vous recommande chaudement !

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Images : capture d'écran de la série ©Amazon Prime Video





HONKAI IMPACT 3RD ; L'ÉVANGELION CHINOIS.

• TEXTE / ESENJIN

Hey ! Je vous retrouve avec cette fois-ci un article qui va parler d'un jeu mobile, oui, moi, vous parler d'un mobage. Le monde est plein de surprise non ? Le jeu en question est donc Honkai Impact 3rd. Il est développé et distribué par la société miHoYo, créée par trois étudiants chinois en 2011. Ces derniers sont des gros fans de la licence Evangelion et cela est perceptible à plusieurs moments dans leur jeu, qui y fait référence régulièrement.

Ce jeu a été fait d'ailleurs avec beaucoup d'amour et cela se ressent. Il ne vole pas sa popularité, téléchargé plus de 35 millions de fois dans le monde (mi-2018), fait par des passionnés et qui soulève les passions des joueurs avec toutes leurs créations, fanarts, cosplay, etc..

Débutons donc avec l'histoire d'**Honkai Impact 3rd** (que j'abrègerai **HI3** par la suite). On se place dans un monde parallèle au nôtre et légèrement dans le futur. Là-bas, l'humanité doit combattre depuis toujours le « *Honkai* », qui est en quelque sorte une réaction immunitaire de la Terre face aux humains justement, qui ont une technologie et un pouvoir qui grandit de jour en jour. Les **Honkai** sont des monstres que la terre crée donc pour se défendre et qui essaient d'éradiquer l'humanité.

De grands noms de l'histoire se sont succédés pour y faire face et, aujourd'hui, ce sont principalement des **Valkyries** qui les affrontent. Avec leur apparition, les humains ont pris un ascendant très net sur le **Honkai** et la Terre a dû changer de stratégie. Plutôt que d'envoyer des hordes de petits monstres qui se font occire comme pas deux, elle a décidé de réunir toute la puissance en un seul être particulièrement puissant donc, appelé « *Herrscher* ».

Pour revenir sur les **Valkyries**, il s'agit de jeunes femmes à qui on plante un grand pouvoir mais qui, en contrepartie, ont une espérance de vie très, très, limitée. Ces dernières font principalement partie de l'organisation **Schicksal** (« destin » en allemand), qui est l'une des organisations majeures avec l'**Anti-Entropie**, qui elle combat avec des méchas.

Et vous dans tout ça ? Vous êtes un capitaine de vaisseau, qui dirige les **Valkyries** de l'établissement de **St. Freya**, une institution fondée par **Theresa Apocalypse**, la fille d'**Otto Apocalypse**, le chef de **Schicksal**, qui s'est quelque peu désolidarisée de son père. **Schicksal** traite les **Valkyries** comme des armes, **Teri** a donc mis en place son école afin qu'elles aient un lieu où elles puissent vivre plus librement. Bien qu'elles combattent aussi le **Honkai**, elles ne sont jamais obligées d'aller sur le devant de la scène, leur bien-être passant avant.

Vous aurez donc à votre charge **Theresa Apocalypse**, **Kiana Kaslana**, **Kallen Kaslana**, **Raiden Mei**, **Yae Sakura**, **Bronya Zaychik**, **Murata Himeko**, **Fu Hua**, **Rita Rossweisse**, **Liliya Olenyeva**, **Rozaliya Olenyeva** & **Seele Vollerei**. Je ne vais pas m'attarder sur chacune d'elles, mais sachez qu'elles sont toutes introduites à travers l'histoire principale et qu'elles ont droit à des chapitres annexes qui leur sont dédiés. L'univers d'**HI3** est très, très riche, il y a de nombreuses cinématiques dans le jeu (et qui sont franchement de toute beauté), tout cela est complété à côté, par divers mangas, mis en ligne

gratuitement (seul bémol, il faut parler chinois ou anglais pour en profiter, car bien que le jeu soit licencié en France, les mangas eux n'ont pas eu droit à une traduction dans notre langue).

La jouabilité quand à elle est très nerveuse, à base de nombreux combos et d'esquives qui, déclenchées au bon moment, activent un temps ralenti permettant de maximiser vos dégâts. On est donc sur un style très proche d'un **Bayonetta**, qui s'adapte particulièrement bien à son support mobile et tactile.

Votre équipe se composera généralement d'une à trois

👉 La jouabilité quand à elle est très nerveuse, à base de nombreux combos et d'esquives.

Valkyries, avec lesquelles il faudra placer vos combos et permuter au moment idéal sur une autre, afin de déclencher un **QTE** aux effets souvent dévastateurs. Chaque **Valkyrie** dispose de plusieurs « armures de combat », qui sont des versions différentes d'un même personnage, ce qui fait que chacune des **Valkyries**, bien qu'ayant une prise en main générale, comme combattre avec une grande épée ou une faux, bénéficiera de variantes via ces armures, qui font office de modes de jeu. Cela permet d'avoir une grande variété dans le jeu, tout en ayant un nombre de personnages plus restreint et, donc mieux développés et mis en avant.

L'équipement, quant à lui, se composera d'une arme et de trois « **stigmates** ». Ces derniers sont d'anciens puissants esprits

que l'on greffe en quelque sorte aux **Valkyries** pour augmenter leurs capacités. Leur donner plus d'attaque, plus de critique, plus de vie, etc. et ne sont donc pas à négliger. Comme avec les panoplies dans les MMO, les **stigmates** font partie de sets, et en équiper un au complet débloque des bonus supplémentaires.

Vous remarquerez donc qu'outre son scénario très riche, **HI3** bénéficie également d'une prise en main aboutie sur laquelle il faudra prendre le temps de s'attarder, afin de bien connaître les compétences de vos personnages, lesquels vont le mieux ensemble pour faire des combos/permutations ravageurs, quel set de **stigmates** correspond le mieux à qui dans telle ou telle situation.

Par ailleurs, le jeu dispose de nombreux modes de jeu, que je vais vous lister rapidement. Tout d'abord, l'histoire principale et les annexes, classique : un monde ouvert, il s'agit de deux cartes à explorer, qui ont leur histoire propre, il y a des quêtes à y faire, des ressources à récolter, des boss à affronter. Les raids : un mode en coopération à trois joueurs qui consiste à affronter des monstres et boss sur différents étages. Les tâches, qui sont elles aussi à faire à trois joueurs : il s'agit de boss plus au moins difficiles à occire dans un délai imparti. Le **Singularis-Q/La Mer de Dirac**, qui sont à faire en solo mais un score vous classe au sein d'un groupe de joueurs : il faut y affronter diverses vagues de monstres et finir par abattre un boss le plus rapidement possible. Vient ensuite l'**Arène Commémorative**, qui vous fera affronter plusieurs boss

distincts, idem c'est en solo avec un score qui vous classe au niveau régional (Europe par exemple) suivant votre performance, mais attention, une **Valkyrie** et son équipement utilisés sur l'un des boss, ne pourront pas être réutilisés sur un autre, cela demande donc un certain nombre de personnages bien avancés et équipés correctement. Il y a également de très nombreux événements qui offrent souvent des phases de jeu un peu différentes, comme des mini-jeux de plateformes par exemple. N'oublions pas pour finir, le « *housing* », qui pourrait se traduire chez nous par « *ameublement d'intérieur* », qui consiste donc à aménager le dortoir où crèchent vos belles guerrières. Ce n'est pas un tour exhaustif, mais cela vous donne déjà un très bon aperçu des possibilités s'offrant à vous.

Pour ce qui est de l'aspect technique du jeu, **H3** est clairement au top, sans déconner on pourrait croire à un jeu PC. Le retour de

bâton par contre est qu'il vous faudra un très, très bon mobile (ou bonne tablette), surtout si vous souhaitez en profiter au maximum. Sinon il reste la solution de l'émulateur sur PC (je vous recommande **MuMu App Player**). Le jeu est particulièrement joli et soigné, vos **Valkyries** sont détaillées et leurs attaques somptueuses. Le tout est parsemé de nombreuses illustrations et d'un bon paquet de cinématiques avec une 3D plutôt impressionnante. Autre impair qui va avec le poids du jeu, il vous faudra prévoir au moins 6 Go d'espace libre pour l'installer.

Les musiques ne sont pas en reste, avec des pistes bien sympathiques et même des titres chantés par des artistes connus (en Chine). Le doublage est d'une qualité monstrueuse et bénéficie de deux langues, chinois ou japonais. Autant vous dire que si vous le mettez en japonais et que vous êtes friands d'anime, vous serez aux anges, car la crème de la crème va doubler

vos **Valkyries** favorites. On peut notamment citer **Kiana Kaslana** doublée par **Kugimiya Rie** (**Alphonse** dans **Fullmetal Alchemist**), **Raiden Mei** par **Sawachiro Miyuki** (**Kanbaru** dans **Monogatari Series**), **Fu Hua** par **Takayama Minami** (**Conan** dans **Détective Conan**), **Seele Vollerei** par **Nakahara Mai** (**Nagisa** dans **Clannad**), ou encore **Rita Rossweisse** doublée par **Yuuki Aoi** (**Madoka** dans **Puella Magi Madoka Magica**), quand en plus on sait que tous les dialogues (hors certaines quêtes événements) sont doublés, on ne peut que saluer l'effort fourni de ce côté-là.

On en vient désormais au modèle économique. Le jeu est gratuit mais il y a des achats dans le jeu. Attention, aucun de ces achats n'est obligatoire pour avancer dans le jeu, ni même pour se classer dans les modes compétitifs, même si cela peut bien aider, on ne va pas se mentir. Il s'agit d'un « *gacha game* », il vous faudra donc dépenser des cristaux dans une loterie qui





“Autant vous dire que si vous le mettez en japonais et que vous êtes friands d'anime, vous serez aux anges, car la crème de la crème va doubler vos Valkyries favorites.





Au dessus et en dessous : aperçu en combat



vous octroiera ou non votre **Valkyrie** ou votre équipement tant désiré, sinon un lot de consolation vous sera donné. Énoncé ainsi cela pourrait en refroidir plus d'un, mais il faut savoir deux choses, une **Valkyrie** ou un équipement en vedette dans un *gacha* précis, tombera à 100 % après X tirages. Ajouter à cela que les cristaux peuvent également s'obtenir dans le jeu, vous vous trouvez au final avec quelque chose de plutôt sain et qui permet de tout avoir sans dépenser un centime, à condition d'être patient et de dépenser intelligemment cette ressource précieuse. Pour vous donner un ordre d'idée, un tirage coûte 280 cristaux, une **Valkyrie** de rang est garantie tous les dix tirages et la **Valkyrie** en vedette au centième tirage, pour l'équipement c'est un 4★ chaque dix tirages d'assuré et celui en vedette au cinquantième. Les cristaux, vous pouvez en avoir sans trop d'effort, quatre mille cristaux par mois, sans compter que chaque chapitre de l'histoire

en rapporte quinze et qu'il est possible d'acheter une « *carte mensuelle* », qui est un abonnement qui offre quelques cristaux chaque jour pendant trente jours (pour un total de 2 800 cristaux pour 4,80€), qui est un investissement honnête (c'est moins que l'abonnement de **Dofus** !).

Et voilà qui conclut mon article. J'espère que je vous aurai donné envie d'y jouer, si jamais vous souhaitez vous y mettre, n'hésitez pas à m'ajouter (pseudo **Esenjin**, ID **201502583**) ou à rejoindre mon armada (équivalent des guildes), son nom c'est **Amour&waifus** (ID **10056**), pensez à passer [sur Discord](#) au préalable. Sur ce, je vous dis à la revoyure en jeu !

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur, Wikipédia.

Image : capture d'écran du jeu ©miHoYo

Musique écoutée pendant la rédaction de l'article : les B.O. de Puella Magi Madoka Magica





AKATSUKI NO YONA ; YONA, LA PRINCESSE DE L'AUBE.

• TEXTE / RYUJI

Yona, princesse de l'aube, ou Akatsuki no Yona pour le titre original nippon, est un manga écrit par Mizuho Kusanagi, relatant les aventures de l'héroïne éponyme Yona. Publiée le 5 août 2009, l'histoire se compose actuellement d'une trentaine de tomes, et semble loin d'être terminée !

Le roi de **Kouka**, sobrement appelé l'empereur II, de par son statut de cadet, a hérité du trône du royaume suite au décès de son aîné **Yu-Hon**. Il élève sa fille unique, **Yona**, qui vit choyée par les habitants du château, mais surtout par son paternel. Il lui interdit formellement la pratique des armes, par exemple, et s'en remet exclusivement au garde du corps qu'il a engagé pour protéger **Yona, Hak**. Mais nous y reviendrons plus tard.

La légende raconte que le royaume de **Kouka** a été créé et dirigé par un dragon à l'apparence humaine, aux cheveux rouges flamboyants. Les autres dragons jaune, bleu, blanc et vert, soucieux de venir en aide à leur congénère, mirent au monde quatre guerriers possédant des caractéristiques propres à leur dragon référent. Mais le temps ayant passé, cette époque est désormais plus une fable qu'un véritable fait historique. La géographie du royaume de **Kouka** semble cependant confirmer cette théorie. Les royaumes de **Sei** et de **Xing**, excentrés, s'affirment indépendants et sont un peu plus en retrait que les quatre autres entités régies par **Kouka**.

Amoureuse de son cousin **Su-Won**, fils du défunt chef de guerre **Yu-Hon**, **Yona** se languit de le revoir et son cœur palpite dès qu'il pénètre l'enceinte du château. Ils forment avec **Hak** un trio inséparable, même si **Su-Won** joue le rôle de médiateur lors des piques incessantes échangées entre **Hak** et **Yona**. Son père s'oppose néanmoins farouchement à un éventuel futur mariage avec son cousin, et affirme catégoriquement que ce sera lui qui choisira son futur époux, *in fine* par extension le futur roi de **Kouka**.

Hak, orphelin recueilli dès son plus jeune âge par le général de la tribu du **Vent**, a été élevé sévèrement comme le veut la coutume du pays. Après la demande à genoux du roi Il de protéger sa fille, **Hak** est depuis son adolescence responsable de la garnison de protection de **Yona**. Si son respect est total pour le père, il arbore souvent le second degré avec la princesse, et ne manque pas de la taquiner dès que l'occasion se présente. Elle est par ailleurs vexée lorsqu'il se moque de sa tête essentiellement vide, sous-entendant que ses cheveux flamboyants pourraient être la cause de cette candeur.

Malgré ses différends avec **Yona**, il assure une protection parfaite, ce qui implique que ses paroles ne reflètent pas totalement son opinion envers **Yona**. Il est très complice avec **Su-Won**, qu'il considère comme un frère.

Si le contexte pour **Yona** semble idyllique, elle est à des années-lumière de se

douter de la tournure que vont prendre les événements pour son seizième anniversaire. Une fête est organisée pour cet heureux jour, **Su-Won** a même fait le déplacement quelques jours auparavant pour surprendre **Yona**. Face à cette surprise, et à son entrée imminente dans l'âge adulte, la princesse décide de prendre son courage à deux mains et

“Pour Yona, la lutte est aussi bien intérieure qu'extérieure.”

de contester la décision de son paternel. Elle rend visite à **Su-Won**, et lui confesse son amour pour lui depuis son plus jeune âge. Décontenancé, le principal intéressé ne sait que lui répondre, et lui avoue qu'il craint de ne pouvoir répondre à l'attente de ses sentiments.

Le jour de son anniversaire, pour faire bonne figure et remercier son père, **Yona** tente de faire abstraction de son revers amoureux. Pour s'excuser de son attitude, **Su-Won** lui offre une barrette florale, qui se

marie parfaitement avec ses cheveux. « *Moi, je les aime bien tes cheveux. C'est un beau roux. Ils ont la couleur de l'aube* ». Ces paroles ne font que raviver de plus belle la passion de **Yona** pour **Su-Won**. Celle-ci décide le soir-même d'aller discuter avec son père afin de mieux comprendre ce refus de voir **Su-Won** sur le trône. Mais en se rendant dans la chambre de son père, **Yona** ne s'attendait pas à y trouver **Su-Won**, l'épée à la main, venant fraîchement d'assassiner son oncle.

Au-delà du refus de considérer son père comme mort, **Yona** dénie que l'homme devant elle soit celui qu'elle a toujours espéré épouser. Déboussolée, elle ne doit sa survie qu'à la clémence de **Su-Won** de ne pas l'exécuter sur le champ, ainsi qu'à la vigilance de **Hak** qui décèle une faible présence de gardes autour de la chambre royale. Ne sachant plus à qui faire confiance au sein du château, **Hak** affronte plusieurs adeptes de la cause de **Su-Won**, puis s'enfuit avec **Yona** vers l'inconnu.



Tous ces déboires vont alors forcer **Yona**, malgré elle, à ouvrir les yeux sur le terrible réalisme de la vie et sur la situation des habitants du royaume de **Kouka**, qui n'est pas aussi aisée que la sienne. Elle n'aura dans un premier temps que les bras de **Hak** pour la protéger et pour pleurer ses amours perdus.

Les soldats royaux les laissant à tort pour décédés, **Su-Won** n'a alors plus aucun obstacle pour le trône et devient ainsi le successeur du roi II.

En voyageant par monts et par vaux, **Yona** et **Hak** rencontreront un prêtre qui leur confiera que la couleur des cheveux de la princesse n'est peut-être pas étrangère à la légende des dragons. **Yona** va alors décider de réunir les dragons, ce qu'elle reconnaît être une décision purement égoïste, mais qui va évoluer au fur et à mesure de ses rencontres avec la misère dans laquelle baignent les habitants du royaume.

Ce ne seront pas des dragons à proprement parler, mais plutôt des héritiers humains, ayant des caractéristiques fidèles à leur dragon de référence. Ce destin exceptionnel est réincarné chez un autre habitant du village dès que l'héritier meurt ou décède. Si certains villages adulent et attendent impatiemment le jour où les dragons seront amenés à changer l'ordre des choses, d'autres villages montrent un fort ressentiment face au porteur du pouvoir du dragon, allant jusqu'à parler de malédiction.

Si le guerrier blanc concentre son pouvoir dans son bras droit, le guerrier vert le possède dans sa jambe droite. Le guerrier bleu est quant à lui capable de terroriser une armée entière à l'aide de ses yeux,

et le guerrier jaune est tout bonnement indestructible.

ET L'ANIME DANS TOUT ÇA ?

Je concède que c'est une longue présentation, mais elle me semblait nécessaire pour mettre en exergue la richesse du scénario, ainsi que le champ quasi infini de possibilités qui s'étend pour écrire la suite de l'histoire. Ironiquement, c'est l'anime sorti en 2014 dont j'ai entendu parler avant le manga. Composé de vingt-quatre épisodes, il relate fidèlement les huit premiers tomes. Trois épisodes complètent cette saison comme introduction au nouveau dragon, le jaune **Zeno**.

Pour être honnête, je suis totalement tombé par hasard sur cet anime après avoir commencé les différents volets des **Monogatari Series**. L'excellente **Saito Chiwa**, qui double le personnage de **Hitagi Senjougahara**, est également à l'origine de la voix de **Yona**, ce qui a attisé ma curiosité. Cependant, si vous souhaitez une histoire complète, je vous conseille de directement commencer par la version papier. En effet, la deuxième saison a été annulée, suite à l'échec commercial de la première, ce qui laisse présager que la suite des aventures de **Yona** en anime n'arrivera probablement jamais.

ENTRE SURVIE, RELATIONS ET HÉRITAGE

L'amour que je porte à ce manga est une conséquence du subtil mélange dont **Mizuho Kusanagi** me délecte à chaque planche. J'aime beaucoup son coup de

crayon, les personnages sont originaux sans être totalement incohérents entre eux. Il est à noter que **Yona** est un harem inversé. Autrement dit, c'est une fille qui va exclusivement s'entourer de garçons, le scénario inverse étant généralement plébiscité dans les *shonens* (~ histoires pour garçons). Effectivement, **Yona : princesse de l'aube** est un *shoujo* (~ histoires pour filles). Comprenez alors que ce n'est pas exactement l'anime à choisir si vous souhaitez voir des bagarres à répétitions. Pour **Yona**, la lutte est aussi bien intérieure qu'extérieure.

Si elle est initialement protégée par **Hak**, ce dernier ne pourra pas la tenir indéfiniment loin de tous les dangers et il devra, souvent contre son gré, laisser **Yona** se heurter à la dure réalité de la vie. Candide, **Yona** est lâchée dans la nature inconnue, parfois hostile, souvent cruelle. Elle va rapidement se rendre compte que l'adulation qu'elle portait à son père est marginale, car les habitants du royaume de **Kouka** le tiennent pour responsable de la misère qui règne dans le pays, à cause d'impôts réguliers et démesurés. Certains sont même satisfaits de sa chute et voient en **Su-Won** un nouvel espoir pour le pays. Elle réalise ainsi que son père n'est pas aussi populaire que lui laissaient penser ceux qui la côtoyaient dans son château.

En léthargie suite au décès de son père, elle peine à distinguer qu'elle est toujours en vie, et n'échange que quelques mots avec **Hak** lorsque celui-ci entame la conversation. C'est lorsque son garde du corps va frôler la mort qu'elle va prendre conscience qu'elle peut encore perdre plus que ce qu'elle a déjà abandonné. **Yona** se décide suite à la



TU ES
IRREPLA-
ÇABLE.

ÉVIDEM-
MENT.



Tu es toujours tout seul.

révélation du prêtre de s'entourer des descendants de dragons pour protéger **Hak**, qui est tout ce qui lui reste.

Or, si la croyance populaire place la légende des dragons au rang de conte pour enfants, les descendants de dragons sont en réalité des secrets précieusement gardés par leurs clans. En effet, chaque descendant a eu l'honneur d'hériter de l'attribut de son dragon respectif. À sa mort, le descendant laissera aléatoirement sa place à un autre enfant du village qui, à son tour, attendra la venue de l'héritier du dragon originel. Le recrutement des dragons étant la ligne directrice de l'anime, il semble préférable de ne pas trop rentrer dans les détails pour laisser une grosse part de suspense. L'enfance de **Shin-Ah**, le dragon bleu, m'a personnellement fendu le cœur, démontrant qu'un pouvoir exceptionnel doit souvent s'accompagner d'un fardeau dur à porter.

L'image de l'aube n'est pas choisie au hasard. **Yona**, avant de connaître une histoire tragique suite à l'assassinat de son père, n'était en quelque sorte jamais née. Initialement, elle était une jeune femme coquette, dont la principale inquiétude était la couleur de ses cheveux. Et c'est particulièrement ce point qui m'a séduit chez **Yona**. Elle ne sait pas combattre, ne connaît rien à l'amour si ce n'est sa passion à sens unique pour son cousin. Elle n'a pas de qualité particulière, elle ne sait pas diriger puisque son père l'a toujours écartée des décisions politiques et militaires du royaume. La notion d'anti-héros pourrait presque s'appliquer au cas de **Yona**, ce qui est assez rare pour un shōjo. Et c'est touchant. En tout cas, cela m'a touché.

Quand elle a toujours mangé à sa faim et dormi dans des literies luxueuses, comment appréhende-t-elle des repas qui n'ont rien à envier à des jeûnes, ainsi que des nuits à la belle étoile en plein hiver ? Comment conserver la vision idyllique de son père lorsqu'elle croise des enfants au visage cadavérique, conséquences des impôts scandaleux instaurés suite aux décisions royales ?

Le second point qui me fait grandement apprécier ce monde est l'authenticité des relations entre les personnages. Il n'y a initialement pas de romance comme l'instaure souvent un shōjo. Ici, tout est une question de nuances. La profondeur des personnages fait toute la différence, car il aurait été impossible d'obtenir ce *statu quo* entre **Yona** et les protagonistes masculins sans personnalité touchante. Malgré leur soumission héréditaire (les descendants de dragons ressentent quelque chose de « *spécial* » lorsqu'ils côtoient **Yona**), ne serait-ce pas réducteur que seul le patrimoine génétique régisse la façon de penser ? Par ailleurs, sauf une exception, tous les dragons sont timorés suite à leur première rencontre avec **Yona**. Ils sentent qu'elle n'est pas une personne commune, mais la côtoyer permettra de réaliser (ou non ?) qu'elle n'est pas qu'une princesse déchue, mais aussi blessée dans son orgueil et profondément meurtrie par la situation de son pays. Sa relation à part avec **Hak** est aussi exquise. Même s'ils ne se sont jamais quittés depuis leur plus jeune âge, leur communication est des plus chaotiques. Ils auront sans doute besoin de temps, d'évènements déclencheurs afin de surpasser ces chamailleries et de mieux analyser leur lien.

Pour conclure, on pourrait dès lors penser que seul leur héritage génétique rapprocherait **Yona** et les dragons. Mais la beauté de **Yona** est aussi d'agréger des passés tortueux et de les unir pour défendre un but commun. Si son postulat de départ était de protéger **Hak** pour ne pas terminer seule, elle va très vite se rendre compte qu'elle ne peut pas fermer les yeux sur les injustices que rencontre le bas peuple. Même si les dragons sont dotés de pouvoirs uniques, ce serait osé de les considérer comme des combattants émérites. Eux aussi traînent des cadavres dans leurs placards. Et je ne sais pas vous, mais j'espère que tout cet amoncellement de personnages atypiques et touchants vous donnera envie de vite connaître la suite tout autant que moi !

Ryuji

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : manga ©Pika Édition, anime ©Studio Brain's Base





THE GIRL WHO SEES SMELLS ; QUAND LES SENS SONT ...

• TEXTE / KITTYSCATS

Découvert sur DramaPassion et retrouvé sur Netflix, ce drama coréen de 2015 méritait bien un article. « *The girl who sees smells* » (titre alternatif : « *The girl who sees smells* ») ne se démarque pas par son genre (la comédie romantico-policrière), mais bien par les particularités de ses personnages.

Le drama est librement inspiré du webtoon éponyme de **Man Chwi**, paru en 2013. Si l'histoire diffère, elle en garde un scénario assez rythmé. Le générique est d'ailleurs un clin d'œil supplémentaire au webtoon.

Pour ce qui concerne la trame de la romance, je vous invite à relire mon article sur les mécanismes de la comédie romantique. Les principes de base sont respectés mais l'accent n'est pas mis sur cela. C'est l'intrigue policière qui prime ici et, même si elle est cousue de fils blancs, les différentes interactions entre les personnages ne manquent pas de sel.

POUR UN PETIT AVANT-GOÛT DE L'INTRIGUE POLICIÈRE

L'histoire débute lors d'une soirée obscure et pluvieuse sur l'île de Jeju. La jeune **Choi Eun-Sol** rentre du lycée pour retrouver la chaleur de son foyer. Elle ignore qu'un homme s'est introduit chez elle pour agresser ses parents. Lorsqu'elle franchit le seuil de sa maison, elle se retrouve, tétanisée, nez à nez avec cet inconnu. Reprenant ses esprits, elle réussit à fuir à travers les rues désertes de son quartier. Poursuivie par le criminel, elle traverse, éperdue, une voie plus fréquentée et, est percutée par une voiture.

Dans le même temps, une autre lycéenne de Jeju appelle son grand frère pour lui signaler que son bus a eu un accident. Et le prévenir que les secours la conduisent à l'hôpital, même si elle n'a que quelques

égratignures. Le grand frère se précipite aux urgences, cherchant désespérément sa sœur, heurtant même au passage un médecin couvert de sang. Il finit par la retrouver, derrière un rideau tiré, égorgée sur son petit lit d'hôpital. La jeune fille s'appelait **Choi Eun-Sol**.

Quelques jours plus tard, les policiers découvrent, sur une plage, le cadavre de deux plongeurs, parents de la première jeune fille. Ils sont immédiatement convaincus d'avoir à faire à un tueur en série. Les victimes sont marquées d'un étrange code-barre, scarifiant la peau de leur avant-bras, comme d'autres moins récentes. Le commissaire en charge du dossier retrouve à l'hôpital **Choi Eun-Sol**, plongée dans un coma profond.

La jeune fille s'éveille quelques mois plus tard, totalement amnésique.

DES PERSONNAGES DONT LE CERVEAU

EST SENS DESSUS DESSOUS

Rapidement, on constate en suivant ce drama que les sens sont mis à l'honneur dans la thématique de l'histoire. Ou plus exactement le dérèglement des sens. C'est ce qui fait tout le piment de l'intrigue. Et voici, les personnages principaux qui subissent ces chamboulements :

Choi Eun-Sol (alias **Oh Cho Rim**) qui lors de son réveil, ne

“[...] les sens sont à l'honneur dans la thématique de l'histoire. Ou plutôt leur dérèglement.

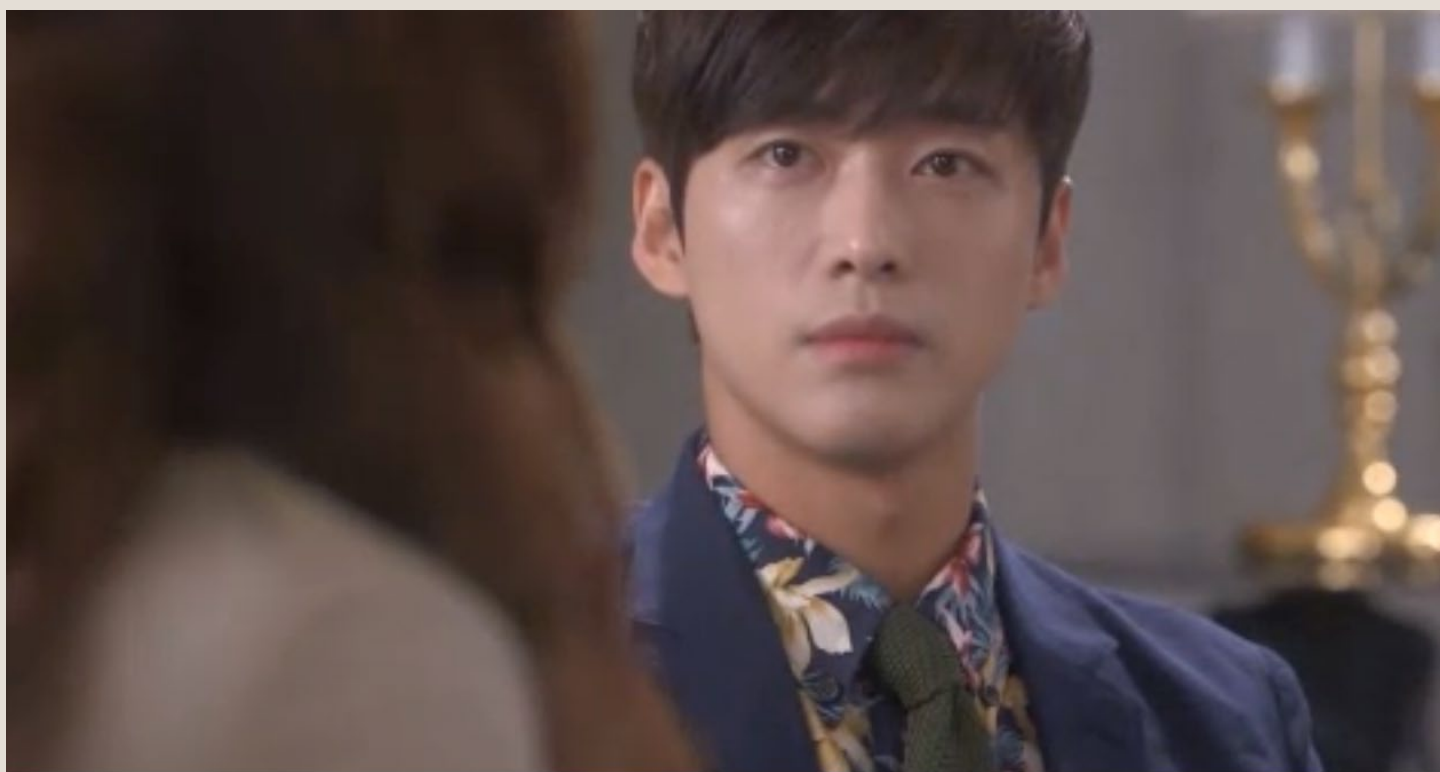
sachant ni qui elle est, ni où elle se trouve, se voit littéralement assaillie par une envahissante et indéfinissable nuée de petites choses, qu'elle seule perçoit. Elle n'est pourtant pas atteinte de folie, en plus de son amnésie. Le choc de l'accident lui aurait donné la capacité de voir les odeurs, ainsi que des yeux vairons.

Lorsqu'on la retrouve quatre ans plus tard, dans la capitale, elle n'a toujours pas retrouvé la mémoire, mais vit normalement sa vie de jeune adulte, cherchant à faire ses débuts comme comédienne dans un petit théâtre. Mais elle porte désormais le nom d'**Oh Cho-Rim**.

Oh Cho-Rim dissimule ses yeux vairons au moyen de lentilles de couleur et de grosses lunettes noires, et continue d'être assaillie par la vision des odeurs. Une rencontre va l'aider à trouver une utilité à sa particularité qu'elle supporte assez mal.

Si les spécificités de ce personnage sont totalement inventées, elle a cependant une importance significative dans le déroulement de l'intrigue. Même s'il n'est sans doute pas nécessaire de le préciser, au vu du titre du drama.

Choi Moo-Gak est le grand frère de la deuxième **Choi Eun-Sol**. Suite à cette perte, il tombe lui aussi dans le coma, dont il s'éveille en ayant perdu



trois de ses sens. Il abandonne alors son emploi dans un aquarium pour tenter d'entrer à la brigade criminelle, afin d'arrêter lui-même l'assassin de sa petite sœur.

L'analgésie de **Choi Moo-Gak** semble avoir également anesthésié son esprit, car il se focalise sur l'idée d'arrêter le meurtrier et donc d'intégrer la brigade criminelle. Indifférent à toute autre chose, pouvant passer plusieurs jours sans dormir, jusqu'à s'évanouir dans les lieux les plus improbables, comme dans une supérette lors d'un vol à main armée, alors qu'il n'est qu'un simple agent en uniforme.

Sarencontre, percutante, avec **Oh Cho-Rim** va lui ouvrir un bel avenir au sein de la police et lui permettre d'approcher enfin les « vrais » criminels. Depuis lors, il soupçonne que la mort de sa sœur n'est due qu'à un malheureux concours de circonstances, dont il va longtemps ignorer la cause.

Si ce personnage pourrait paraître un peu insipide, il est pourtant hilarant. D'autant plus, lorsqu'il accomplit la part du marché qu'il conclut avec **Oh Cho-Rim** pour qu'elle l'aide dans ses enquêtes.

Chun Baek-Gyung est un médecin spécialisé dans le traitement de la douleur. Il travaille dans la clinique où sera traité **Choi Moo-Gak**, suite à sa rencontre avec **Oh Cho-Rim**, qu'il aura l'occasion de soigner. Pourtant, étrangement, il semble s'intéresser à la jeune femme bien avant de la recevoir. Il ira même jusque sur l'île de Jeju pour récupérer le dossier médical de **Choi Eun-Sol**.

S'il ne souffre d'aucun trouble des sens, il est un personnage-clé de l'intrigue, y jouant tour à tour plusieurs rôles supposés

par les autres protagonistes. Charismatique, il reste cependant mystérieux, et son histoire personnelle n'est dévoilée qu'assez tard dans la série. Il joue également un rôle central dans l'interaction des personnages principaux.

Kwon Jae-Hee est un chef cuisinier, très médiatisé. Lors de sa première apparition dans la série, il n'est que le petit ami d'un mannequin célèbre, portée disparue. Lorsqu'il est avéré que sa petite amie a été victime du tueur aux codes-barres, il devient un temps le principal suspect, mais est vite innocenté par son alibi.

Son restaurant se trouve dans le même bâtiment que la petite clinique de **Chun Baek-Gyung**, avec lequel il entretient des relations amicales. Il rencontre d'ailleurs **Oh Cho-Rim**, dans ce quartier, en cherchant son chien. **Kwon Jae-Hee** va même proposer un emploi à **Cho-Rim**, pour lui permettre d'arrondir ses fins de mois. Il se lie d'amitié avec la jeune femme, finissant par lui avouer sa prosopagnosie (incapacité à reconnaître les visages) et lui ouvre les portes de sa maison.

Kwon Jae-Hee est de prime abord très froid, froideur que **Oh Cho-Rim** attribue à sa maladie, même s'il devient plus chaleureux envers ceux qu'il apprécie et connaît. Cependant, cette chaleur pourrait bien n'être qu'une façade. Son attitude calme et posée dissimule en fait un esprit alerte et tortueux.

UNE BRÈVE PLONGÉE DANS LA RÉALITÉ DES SENS CHAMBOULÉS

Au cas où il faudrait le préciser encore, la capacité à voir les odeurs n'existe pas,

donc inutile de chercher désespérément sur le net.

Les yeux vairons (ou hétérochromie) sont réels eux, bien que rares. Pourtant, ils ne sont pas dus à un choc traumatique, mais simplement à une défaillance de la production de mélanine de l'iris et n'ont aucune incidence sur la vision.

Le scénario prend aussi quelques libertés avec l'analgésie (perte du toucher), l'anosmie (perte de l'odorat) ou l'agueusie (perte du goût). Si la première est souvent congénitale, les trois n'ont la plupart du temps pour origine qu'un choc violent crânien ou une lésion cérébrale, et n'ont donc que peu de rapport avec un traumatisme psychologique.

Quant à la prosopagnosie, elle peut avoir trois évolutions et origines distinctes. Lorsqu'elle apparaît à l'enfance, elle est congénitale. Parfois liée à une maladie dégénérative comme **Alzheimer**, elle est alors progressive. Elle peut aussi survenir brusquement à la suite d'un traumatisme cérébral.

De tous ces chamboulements des sens, seule l'analgésie peut avoir des conséquences graves, car elle met en danger la vie même de celui qui en souffre, puisqu'il ne ressent pas la douleur. Il est curieux de constater que bien que mortelle, cette affection n'a pas de traitement. La science s'est laissée hypnotiser par un autre aspect de l'analgésie, curatif lorsqu'elle est induite sur un temps très court, avec le développement de diverses techniques pointues d'anesthésie et l'évolution poussée des médicaments antalgiques.

Sachant que le principe d'anesthésie existe depuis

l'antiquité, même si elle était fort barbare à l'époque, cela laisse quelque peu songeur.

L'IMPACT DES SENS SUR LE DÉROULEMENT DE L'INTRIGUE

Les sens, leur absence, leur prégnance, sont omniprésents dans l'intrigue, à de multiples niveaux. Pour vous faire une meilleure idée, je vais vous livrer quelques uns des éléments principaux, mais attention, cela risque de vous dévoiler totalement le coupable, si vous ne l'aviez pas déjà deviné.

Les petites enquêtes qui ponctuent la série ne servent qu'à mettre en valeur l'utilité de l'étrange capacité de **Cho-Rim** à voir les odeurs. Elles permettent aussi d'en découvrir les limites.

C'est le goût d'une soupe qui va entrouvrir les portes de la mémoire d'**Eun-Sol/Oh Cho Rim**. On le retrouve avec **Kwon Hae-Jee** qui présente aussi une émission de cuisine. Ou avec **Moo-Gak**, qui avale

mécaniquement la nourriture ou l'alcool, sans aucune satiété.

L'analgésie va tour à tour servir et desservir **Moo-Gak**, lors de ses enquêtes. Elle devient même très problématique lorsqu'il croise de trop près le tueur en série en menant son investigation. Elle va s'atténuer au fur et à mesure que sa relation s'approfondit avec **Eun-Sol**, et il en jouera allègrement pour taquiner la jeune femme.

Kwon Hae-Jee dissimule sa prosopagnosie grâce à une intelligence supérieure, pourtant il ne semble pas la considérer comme un handicap.

POUR CONCLURE

Surtout ne soyez pas déçus que j'aie dévoilé le coupable car le scénario lui-même le fait très tôt dans le drama. En effet, l'énigme du tueur en série n'est pas le principal moteur de l'histoire mais, bel et bien, la façon dont les protagonistes vont aboutir à une fin, grâce, malgré ou à cause des sens

Outre l'intrigue criminelle et le soupçon de romance, l'aspect caricatural des policiers de la brigade criminelle est savoureusement drôle. **The Girl who Sees Smells** se regarde sans prise de tête, dans un voyage intéressant au pays des sens.

Faites vous plaisir, vous passerez un agréable moment !

[KittysCats](#)

Sources : la culture générale de l'auteur, icrcat.com, docteurclic.com, meimonnisenbaum.com, passeportsante.net

Images : capture d'écran de la série ©DramaPassion





KANATA NO ASTRA ; LE VOYAGE D'UNE JEUNESSE.

• TEXTE / ESENJIN

Allons désormais encore au travers des étoiles, avec l'anime **Kanata no Astra**. Tout droit sorti du studio Lerche cet été 2019, cette série s'étale sur douze épisodes de vingt-quatre minutes, qui vont nous faire suivre une bande de lycéens réunis pour un voyage scolaire sur une autre planète. Nous sommes en effet dans un futur où les voyages dans l'espace sont monnaie courante.

Seulement, arrivés à leur campement, une sphère mystérieuse les absorbe avant de les rejeter dans l'espace, à plus de cinq mille années-lumière de leur planète natale. Ils trouvent un vaisseau visiblement abandonné, dont ils vont prendre possession afin de rentrer chez eux. Leurs ressources étant très limitées, ce voyage ne sera pas de tout repos pour notre bande qui devra faire des haltes sur diverses planètes, afin de se ravitailler en eau et nourriture entre autres.

À travers ce voyage qui s'étalera sur plusieurs mois pour nos neuf héros, nous allons en apprendre petit à petit un peu plus sur leur passé respectif. La force de l'anime est vraiment basé d'une part sur ses personnages auxquels on s'attache très vite et, d'autre part, grâce à son scénario bien ficelé.

Concernant nos protagonistes, nous pouvons citer **Aries**, une jeune fille joyeuse, qui a la particularité d'avoir une mémoire visuelle parfaite, entendez par là qu'elle peut se souvenir de tout ce qu'elle a vu, même des années plus tard. Il y a également **Kanata**, un jeune homme optimiste et qui aime les autres, toujours prêt à donner un coup de main. N'oublions pas **Ulgar**, le gars mystérieux de l'équipe ou encore **Zack** l'ami sur lequel tout le monde peut compter. Vous l'aurez compris, cet équipage dispose de visages et personnalités variées qui, bien que stéréotypés, sauront s'en détacher le moment venu.

Au fil de l'aventure, chaque épisode mettra en lumière un personnage et son passé, qu'il devra apprendre à accepter et à surmonter. **Kanata no Astra** est un voyage intérieur pour nos héros, un

voyage initiatique qui va leur permettre de s'accepter les uns les autres, mais aussi, et surtout, de s'accepter eux-mêmes afin d'avancer sur le chemin qu'ils auront choisi.

L'acceptation de soi et des autres est un thème majeur de la série qui reviendra tout le temps. Lorsqu'un épisode aura fini de traiter d'un personnage, cela remettra en question l'équilibre qui maintient le groupe dans cette expédition dangereuse et difficile, aussi bien physiquement que psychologiquement.

Au-delà des personnages, la trame principale de la série ne s'effacera pas et va bénéficier elle aussi, de plusieurs rebondissements qui remettront en question plein de choses, aussi bien concernant le destin du groupe, que le voyage qu'ils effectuent actuellement et la finalité de ce dernier.

Nulle crainte cependant, l'anime se termine en répondant à toutes les questions qu'il émet et reste ouvert sur le futur de nos lycéens.

Sur le plan visuel, la série ne va pas forcément briller par la qualité de l'animation, mais se rattrapera avec ses décors somptueux et variés, des différentes planètes visitées, qui auront droit chacune à leur faune et flore spécifique. Un bon bol d'air frais en perspective à chacune des étapes. On notera d'ailleurs que chaque astre est particulièrement coloré et riche, ce qui tranche nettement avec les déplacements en vaisseau dans le noir et le vide de l'espace, presque étouffant.

La musique n'est pas en reste, puisque la bande originale se compose de deux CD de vingt-et-une pistes chacun, ce qui est plutôt conséquent pour une série de douze épisodes seulement. Les thèmes variés sauront mettre en couleur les lieux visités ainsi que les événements vécus par les personnages.

Kanata no Astra a été un véritable voyage pour moi, j'ai traversé l'espace aux côtés de nos héros et passé d'intenses moments en leur compagnie. Cet anime m'a

permis de m'évader et fait un bien fou, une bouffée d'air dont j'avais bien besoin. Magnanime, profondément bon et généreux, aussi bien avec ses personnages que ses spectateurs, je recommande vivement cette licence à qui souhaite s'évader quelques instants.

Musique écoutée pendant la rédaction de l'article : la bande originale de l'anime.

Esenjin

Sources : la culture générale de l'auteur.

Images : capture d'écran de la série ©Studio Lerche



**LES PETITES PERLES DE LA
RÉDACTION**

Lord Shi-Woon & KittysCats / p. 90 & 91

MAG'OUILLE

Tibtyd Lirbij / p. 92

PARTENAIRE - FORUM THALIE

Forum Thalie / p. 93

IN MAG'

KITTYSCATS

Dans le **Mag'zine #14**, je vous avais promis une suite. Vous n'y croyiez plus, depuis le temps !

Le sixième anniversaire du **Mag'** était l'occasion rêvée pour vous en faire profiter. Oui, d'accord, la date est passée, et le septième approche déjà à grand pas. Raison de plus !

Je vous livre donc à nouveau, ici, la crème de la crème des perles du **Mag'zine**, pour votre plus grande joie (et nos plus grands fous rires en coulisses).

Comme je vous l'avais annoncé, le **Mag' #14** a été particulièrement riche en dérapage que votre servante a savamment évité. Les rédacteurs se sont donnés le mot pour nous faire rire, mais surtout deux en particuliers. A tel point qu'il nous a été difficile de les départager, aussi nous aimerions votre avis pour leur décerner la palme d'or.

Pour la première, je n'ai pas eu l'honneur de la découvrir mais j'en ai encore mal au ventre quand je la relis. C'est notre rédac'chef qui s'y colle (mais la réaction de **Lord Shi-woon** vaut le détour aussi).

Citation Esenjin

« Il est également bien pensé pour le gameplay, puisque vous vous arracherez à de nombreuses reprises la tête à savoir où vous aller et même parfois où vous êtes. »

Et la réaction à chaud du correcteur :

« Ça doit être dur de s'arracher la tête. A plusieurs reprises : j'imagine même pas ! »

Et une rareté également, pour ce numéro, avec des perles croisées. Les rédacteurs ont décidé d'employer les mêmes

homophones mais dans un contexte bien particulier :

Citation Esenjin

« Bien que moe tout plein de prime abord, Hibike! Euphonium nous compte les réelles difficultés qu'un groupes de lycéens, membres d'un même club peuvent avoir. »

Une difficulté, deux difficultés, trois difficultés... dix difficultés ! Le compte est bon ! c'est l'histoire que l'anime raconte.

Citation Mme Poulpe

« Je ne vais pas tous vous les conter mais il y a vraiment un joli staff qui permet de tenir la barre assez haute ! »

L'énumération des personnages et des seiyu, ça ne se raconte pas en effet ! Mais c'est trop long de les compter.

Avec le **Mag' #15**, c'est votre servante qui s'est faite épinglée en beauté (et à plusieurs reprises) ! Et oui, nul n'est parfait... et comme je n'ai pas le melon, je laisse la place à mon tourmenteur personnel pour qu'il vous livre ses impressions.

LORD SHIWOON

Bien le bonjour. Eh oui, c'est assez rare que j'aie enfin l'occasion de relever les perles rédactionnelles de notre chère **Kitty**. Mais manifestement, celle-ci a souhaité se rattraper pour cette quinzième édition !

Vous être prévenus : glissades en cascade vous attendent au sein de sa critique du film « *Gone Girl* » .

Un premier faux-pas qui n'augure rien de bon :

Citation KittysCats

« Cependant, leur union qui s'annonçait sous les meilleurs auspices va vite connaître ses premières fissures lorsque l'argent vient à manquer. »

Les bons augures se moqueraient de la charité ? L'hôpital devrait annoncer de meilleurs auspices plus souvent.

Un autre le seconde, avec l'art et la manière :

Citation KittysCats

« D'abord, David Fincher a réussi ici une des meilleures adaptations de roman policier. Lui aussi est passé mettre dans l'art »

J'avais bien l'expression « *Mettre le lard au saloir* » ou bien « *Rentrer dans le lard* » mais cette dernière perle est décidément un coup de maître !

Et comme on dit, jamais deux sans trois :

Citation KittysCats

« On dit que les apparences sont parfois trompeuses, ou encore qu' il n'y a pas de fumée sans feu... »

Bon, bon... ici, on se doute bien évidemment de la faute de frappe mais cela coûte à **Kitty** le sans-faute dans cette expression ! (A contrario du sans-faute sans cette expression, vous me suivez ?)

KITTYSCATS

Hum, hum, reprenons ! Avec le **Mag' #16**, nos rédacteurs se sont déchainés, comme quoi dès que le chat relâche un peu son attention, les souris mènent leur sarabande... Voici le dessus du panier de ce florilège !

CPA FAUT

En exclusivité, notre rédac'chef (mais non je n'ai aucun compte avec lui, qui « chat-ie » bien, aime bien) défendant avec enthousiasme son « Tapons du poing ».

Citation Esenjin

« Pour les plus septique d'entre vous, je vous réserve un article qui y sera dédié »

À tel point que si vous restez sceptiques, notre rédac'chef va vous creuser le fondement pour vous le prouver !

Ou encore s'exténuant à la tâche :

Citation Esenjin

« [...] l'équipe a décidé de mettre les bouche et double sur celui-ci, en proposant trois arcs narratifs complets. »

Je bouche, je double... un vrai jeu de construction... Mais il ne faut pas oublier de mettre les bouchées doubles pour réussir !

Il ne faudrait pas oublier non plus celui qui a quitté le **Mag'zine**, bien qu'il reste membre de l'association.

Citation Gaeko

« Ce qu'elle fera, sortant même majeur de sa promo à l'école de police. »

La majeure partie des élèves de l'école de police ne sont pas des enfants de chœurs, mais quand l'un d'entre eux sort du rang, il gagne ses galons de major !

Les perles n'étant pas le recueil exclusif des langues qui fourchent et des doigts

qui bégaiant, mais aussi un bon exergue de la modestie de nos rédacteurs, juste pour mémoire, un morceau choisi :

Citation Gaeko

« C'est le premier numéro de Mag'Zine où j'apparais, signant deux (formidables mais est-ce nécessaire de le préciser ??) articles. »

On n'est jamais mieux servi que par soi-même...

Quant au **Mag' #17**, il m'a enfin permis de consommer ma « vengeance » et je vous livre donc cette perle en priorité :

Citation Lord Shi-Woon

« Ne vous attendez donc pas à de grosses surprises car dans ses grandes lignes, l'anime reste fidèle au jeu, même s'il s'insurge du média d'origine avec quelques libertés d'adaptation, qui se révèlent toutefois nécessaires pour apporter du rythme à la série. »

Si l'anime ne se démarquait pas, il y aurait vraiment de quoi s'insurger !

Mais notre petite démonsse n'était pas en reste, elle est vraiment phénoménale :

Citation Tibtyd Lirbij

« Mais cette époque est désormais révolue ! J'ai donc rejoint l'équipe, avec la bénédiction de Sangigi, qui s'est vite empressé de me refourguer tout le sale bouleau qu'il ne souhaitait pas faire. »

Notre mascotte est vraiment bâtie en force ! Voilà qu'elle scie du bois maintenant, en

plus de tout le boulot qu'on lui donne !

Un séminaire intensif avec toute l'équipe a permis au **Mag'zine #18** de se boucler avec un peu plus de sérieux, il n'y a donc rien eu de notable qui pourrait faire nos affaires ici.

Pour les numéros suivants, suite à des incidents techniques à répétition, indépendants de notre (ma) volonté, les perles sont indisponibles pour le moment, aussi vais-je m'arrêter là.

Vous aurez remarqué qu'à part les numéros de **Mag'zine** et l'auteur de la perle, je n'ai rien précisé, si cela vous tente, vous pouvez explorer à nouveau chacun de ces numéros pour en retrouver la source exacte. Dans ce cas, je vous souhaite bonne relecture !

J'espère que ce petit résumé a bien sollicité vos zygomatiques et vous dis à une prochaine fois, que nous souhaitons pas trop lointaine. Ce numéro de **Mag'zine** a été riche en perles lui aussi, il me tarde de les partager avec vous !

MAG'OUILLE



Je suis la première étonnée d'avoir l'opportunité de vous conter à nouveau ma dangereuse épopée. Si **Kitty** avait failli me laisser sur le carreau à notre dernier interlude et, que **Lord Shi-Woon** m'avait sauvée *in extremis*, il serait osé d'avancer que ce sauvetage ait entamé quelque chose entre nous. Pire encore, plus je le côtoie, et plus je le sens distant. Il survient toujours au moment le plus inattendu dans un angle mort, de quoi faire frémir un spectre !

Louées soient les abysses, **Kitty** passe un peu moins de temps à me torturer. Il faut dire qu'elle peut maintenant se délecter de fraîches victimes en la

présence de **Sockets** et de **Ryuji**.

Sockets a un accent qui sent bon les cigales. C'est d'ailleurs cette particularité qui contraint **Kitty** à ne pas totalement le dévorer, car elle hérite directement de l'accent phocéén dès le moindre contact avec **Sockets**. Heureusement alors que le ridicule ne tue pas...

Pour **Ryuji**, le problème est tout autre. Comme disait une connaissance, « *l'ignorance, c'est comme la science, ça n'a aucune limite.* » Il est peut-être le plus dangereux de la bande ironiquement, à tel point que nous craignons de le côtoyer tellement sa bêtise

pourrait être contagieuse. Rendez-vous compte, il est incapable de faire deux choses en même temps. En effet, il s'est évanoui après avoir prononcé une phrase d'une dizaine de syllabes, incapable de respirer et de parler simultanément.

Même si cette accalmie est plus qu'appréciable, elle est sans doute le calme qui précède la tempête, puis l'ouragan. **Esenjin** est plutôt discret dernièrement, ce qui n'augure rien de bon pour la suite.

Tibtyd Lirbij

La rédactrice assure avoir été séquestrée après l'écriture de cet article.

PARTENAIRE

 @FORUMTHALIE  /FORUM-THALIE  FORUM-THALIE.FR  ASSOCIATION.FORUMTHALIE



JEUX
PROJECTIONS
CONFÉRENCES
PODCASTS





AUTRES

PETITS TRUCS INSOLITES

L'équipe - p. 96 à 98

OUTRO

Ryuji & Sockets - p. 99 & 100

STAFF

L'équipe - p. 101

REMERCIEMENTS

L'équipe - p. 102 & 103

PETITS TRUCS

Le logo de Quiksilver

Le logo d'une marque constitue son identité et permet à celle-ci de s'ancrer visuellement dans l'esprit des gens. De près ou de loin, vous connaissez sans doute la marque australienne « *Quiksilver* », fondée en 1969 et spécialisée dans les sports de glisse.

Ce que vous ne saviez (probablement) pas : c'est que le logo de la marque est inspiré d'une célèbre estampe japonaise. Une vague géante et une montagne enneigée en son sommet, cela ne vous rappelle rien ? Ça n'a pas pu vous échapper mais il

s'agit bien évidemment de « *La grande vague de Kanagawa* » de **Hokusai** !

Un subtil clin d'œil aux deux domaines d'activités phares de **Quiksilver** : le surf et le snowboard.

PS : à ceux qui y ont vu une ressemblance avec un fer à repasser : vous avez un sérieux problème !

PS2 : ce n'est bien évidemment pas là une communication sponsorisée par la marque (promis, je n'ai pas touché un seul centime !) mais juste un poussif geste d'autopromotion de mon propre article dans ce numéro !

• LORD SHI-WOON



UCS INSOLITES



La genèse de Mass Effect

Je profite de l'effrontée propagande de **Lord Shi-Woon (Sharingan No Jutsu)** pour vous présenter un de mes coups de cœur vidéo-ludique. S'il est fort probable que vous ayez déjà entendu parler du très controversé **Mass Effect Andromeda**, les conditions de la création du premier **Mass Effect** sont en général plus méconnues.

En 2003, le studio de développement **Bioware** publie l'excellent **Star Wars: Knights Of the Old Republic**. Confiant de son succès commercial, le studio reconnaît un fort intérêt pour le space opera.

Cependant l'obligation de conserver l'univers de **Star Wars** les bride dans leur créativité. Ils décident alors de s'atteler à un nouveau jeu qui puisera son inspiration des romans du même nom, **Mass Effect**.

À titre purement personnel, je n'ai jamais été un grand fan de Star Wars. Je trouve la cohérence de l'œuvre discutable. Dans **Mass Effect**, tout est intrinsèquement lié. L'alien que vous avez épargné le matin peut s'avérer être un atout de poids dans vos décisions politiques quelques années après ! Vous l'aurez réalisé, je n'ai aucune objectivité

concernant ce sujet. Cependant, pour nuancer mes propos, si la licence **Mass Effect** a subi bien des déboires suite à **Mass Effect Andromeda**, Star Wars incarne quant à elle une stabilité commerciale exemplaire malgré une direction artistique qui semble parfois hésitante.

In fine, faites l'amour, pas la guerre (sauf aux méchants aliens). Nous avons la chance de pouvoir profiter de deux chefs d'œuvre que sont **Star Wars** et **Mass Effect**. Si la richesse d'un space opera vous plaît, plongez sans hésitation dans ces deux univers, vous ne serez pas déçus, parole de **Krogan** !

Et tout le monde s'en fout

Loin de moi l'idée de vouloir enfoncer le clou, mais quand c'est un homme qui le dit ça passe mieux... enfin presque.

Découverte par hasard, cette chaîne **Youtube** va vous remettre les idées en place, avec beaucoup d'humour, en seulement quelques minutes.

Les thèmes abordés sont aussi variés que : les femmes, l'eau, le chocolat, la drague, le pardon, la drogue, etc.. Réalisée et écrite par **Fabrice de Boni** et **Axel Lattuada**, chaque vidéo est percutante et bien documentée.

Grâce au personnage de **L3X@**, sous les traits caricaturaux d'un youtubeur militant, vivant dans la clandestinité, écologiste convaincu, végétarien et j'en passe... l'émission humoristique synthétise tous les points litigieux (petits ou grands) de notre époque/société, dont tout le monde se fout !

Déjà rendue à la 3^{ème} saison, l'émission s'est étoffée de nouveaux personnages, sans perdre son format court et incisif. Si quelques « rageux » trouvent le personnage de **L3X@** trop condescendant, ils devraient plutôt mettre

leur fierté mal placée en sommeil, pour ouvrir grand leurs esgourdes et réveiller leurs neurones.

Et pour les « sans honte », comme moi, qui souhaiteraient voir leur égo se faire flageller un peu plus, [voici le lien pour la tournée live](#).

Vous pouvez également suivre l'actualité de l'équipe et de l'émission grâce à [son compte Facebook](#).

● KITTYSCATS



OUTRO

AU SECOURS !

Si la chance me sourit, quelqu'un s'apercevra de mon appel à l'aide. Qui je suis ? Au temps pour moi, appelez-moi **Ryuji**.

La constante peur de me faire assassiner par un membre du **Mag'zine** ne devrait pas me faire oublier la politesse. Permettez-moi alors de vous conter une histoire, malheureusement authentique. M'ennuyant dans mon petit train-train quotidien, je cherchais à découvrir de nouveaux horizons. J'avais d'abord songé à me remettre au sport, avec le rugby en première idée. Mais je me suis alors rappelé que des deux mi-temps, seule la troisième m'intéressait, et qu'on risquait de me le reprocher.

Déçu à l'idée de n'avoir rien trouvé de constructif, je rentrais les pieds trainants à mon domicile. Une bourrasque vint déposer un prospectus sur le bout de mon nez. Je lus « *Martine* » dessus. Que de bons souvenirs me remémorais-je alors de cette collection d'ouvrages ! **Martine à la plage, Martine au Congo, Martine Aubry...** En éloignant le document, le mot « *Mag'zine* » apparut clairement. Les petites cornes de diable autour de la lettre l me plurent beaucoup, je me décidai ainsi de leur rendre visite.

L'équipe semblait toute gentille et motivée. On m'offrit une cravache comme cadeau de bienvenue, j'imagine qu'ils savaient que j'aimais bien les chevaux. Petit à petit, la réunion amicale prit une tournure particulière. Je concède que les coups de fouet assénés dès que quelqu'un proposait une idée me surprirent. Ceux qui ne proposaient rien étaient aussi fouettés. Ceux qui fouettaient trop aussi.

Chacun des membres était unique.

D'abord **Kitty**, qui me semblait être la moins aliénée de toute, même si son regard était vraiment inquiétant quand elle observait quelqu'un se faire fouetter. J'ai un avis en demi teinte à son sujet. Elle semble être une fervente supportrice de la prose élégante et souhaite donc que l'on fournisse des articles de qualité. Cependant si les rédacteurs font du bon travail, elle aura moins de coups de fouet à donner. Le dilemme qui l'habitait était donc palpable. J'ai d'ailleurs eu quelques échos comme quoi elle avait essayé d'instaurer les coups de fouet comme récompense il y a quelques années, sans succès à son grand désarroi.

Je suspectais **Sockets**, avec son petit accent chantant, de faire un concours avec lui-même de celui qui boirait le plus. Avec ses bouteilles de **Pastis**, il a dû descendre plus de jaunes que les américains au Vietnam en l'espace de quelques jours. Je n'arrivais pas à cerner **Lord**. Quoique que je fasse, il se retrouvait toujours dans mon angle mort. J'essaie d'être gentil avec lui, mais je doute que l'on ait la même définition de la gentillesse. Pendant mon premier jour, je lui ai passé le bonjour et il m'a dévisagé comme si j'avais insulté sa famille sur trente-sept générations. Donc je me suis mis à insulter sa famille sur trente-sept générations pour prolonger la conversation, et il a donné l'impression de se rasséréner. L'avantage, c'est que s'il souhaite se débarrasser de moi, je ne le verrai même pas arriver !

Et puis il y a le démon. Enfin, la mascotte. Mais pas la mascotte que l'on verrait dans les stades ou aux **Jeux Olympiques**. Non, celle que même le Diable n'oserait imaginer pendant ses pires cauchemars. Elle semble exécrer **Esenjin**, le boss. Leur relation semble cependant bien plus sérieuse que ce qu'ils laissent transparaître.

Je voudrais écrire quelque chose sur **Esenjin**, mais il me fait peur. S'il découvrait ce billet, il viendrait me chercher pour m'emmener

dans les loges VIP de l'enfer. D'après ce que j'ai lu, ce serait une sorte de file d'attente infinie à la poste, entre un bébé qui pleure et un vieux monsieur qui renifle sans cesse.

In fine, je vous demande de me pardonner car j'ai un peu menti. Malgré leurs excentriques personnalités, je me suis attaché à cette équipe haute en couleur. Même s'il est probable qu'ils ne me voient que comme un échantillon humain à marquer de traces rouge vif avec leurs lanières en cuir, je pense que cela vaut le coup que je poursuive un peu l'aventure à leurs côtés.

Ryuji

Ryuji, toujours en vie pour le moment...

J'arrive **Ryu** ! (pour t'achever)

En effet, je me suis aperçu de ton appel à l'aide, et pour info, mes victimes je ne les appelle pas, je les sifflent, c'est plus rapide.

Bref, entrons dans le vif du sujet, ton nouvel horizon ? c'est moi, ton sport ? la course à pieds, tu vas en avoir besoin, et la troisième mi-temps... ok ça va, on ira se boire un jaune après la traque, tous les deux en amoureux.

La bourrasque en question qui t'a apporté le prospectus, en fait c'était moi en train de te mettre une tarte. **Martine Aubry** ? je lui ai déjà réservé un aller simple sur une plage au **Congo** (lexicomatisation des lois du marché).

Nous sommes toujours motivés quand **Kitty** nous fouette, c'est notre récompense après tout et on adooooore ça !!!

Évidemment que nous sommes uniques, c'est ce qui fait tout notre charme infernal. **Kitty** est sans aucun doute la plus fouettée d'entre nous, dans tous les sens du terme je dois dire, avec le recul je constate que ça fait peur mais passons.

En ce qui me concerne, je tiens à rétablir la vérité, non je n'ai pas descendu autant de jaunes que ce

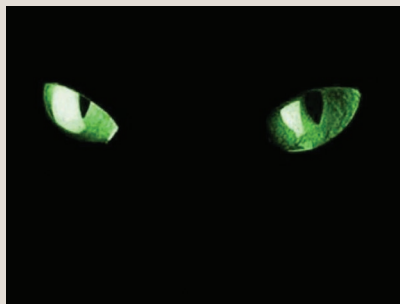
que les américains ont descendu de vietnamiens en quelques jours... j'avais déjà écrasé **Rambo** en seulement quelques heures, hé hé. Ah et au fait, regarde pas ton angle mort, ça sert à rien, ni tes rétroviseurs d'ailleurs, les vrais ça regarde jamais derrière.

Tu penses sérieusement qu'**Esenjin** est le diable parmi nous ? Mon pauvre, tu es à des années-lumière de te douter de ce qu'il est réellement ; **Esenjin** est tout, et rien à la fois et ... euh ... ouais bon, il est pas comme les autres, quoi.

Pour finir, moi aussi j'ai menti, sauf pour les jaunes et les vietnamiens, ça c'était vrai, si tu penses être un simple échantillon humain, sache que tu n'es qu'un simple humain, certes, mais tu es aussi notre collègue d'écriture et notre ami, alors au nom de toute l'équipe, nous te souhaitons la bienvenue dans la famille partou... euh la famille **Mag'zine**.

Sockets

STAFF



KITTYSCATS

Âge indéterminé

RACE : Féline

PARTICULARITÉ : Toquée des félins.

AIME : Lire, les chats, donner des coups de fouet, les animes et les dramas.

DÉTESTE : Les hypocrites et les épinards.



RYUJI

24 ans

RACE : Humaine

PARTICULARITÉ : Peu importe le choix, il prendra toujours la mauvaise décision.

AIME : Violet Evergarden, les brocolis et l'odeur de l'essence.

DÉTESTE : L'hypocrisie.



ESENJIN

~ 1300 ans

RACE : Vampire

PARTICULARITÉ : Il dirige le mag comme un *führer*.

AIME : Ses waifus, le savoir & la connaissance.

DÉTESTE : Les faibles, SnK, KIK, l'humanité et les humains faibles qui apprécient SnK & KIK.



LORD SHI-WOON

28 ans

RACE : Murim

PARTICULARITÉ : Cache bien son jeu.

AIME : Les nuits de pleine lune, le café et Square Enix.

DÉTESTE : L'ennui et l'humidité.



SOCKETS

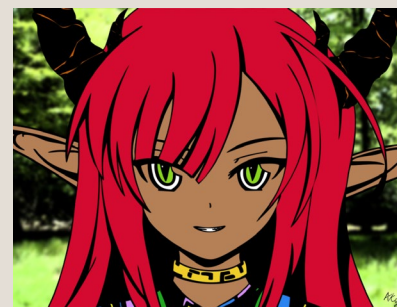
Né en 1993

RACE : La pire de toutes.

PARTICULARITÉ : Hier il a mangé une pomme.

AIME : Les chats, le sexe et la drogue.

DÉTESTE : Les cons, mais dans notre monde y'a beaucoup de con, alors ...



TIBTYD LIRBIJ

+ 2.000 ans

RACE : Démone ancienne

PARTICULARITÉ : Très fière d'elle même.

AIME : La mode, ce qui est coloré, mettre son grain de sel, emmerder Esenjin.

DÉTESTE : L'ignorance, les gens se complaisant dans un rôle de victime et Esenjin.

NUMÉRO RÉALISÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE NOTRE ASSOCIATION « CAMÉLIA STUDIO »



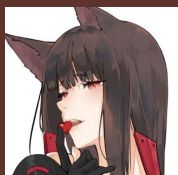
ILS NOUS SOUTIENNENT, MERCI À EUX !

shelter.mahoro-net.org

vaikarona.com

forum-thalie.fr

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE OFFERTE PAR :



ね子

Twitter : [@ganecooo](https://twitter.com/ganecooo)

Pixiv : [ね子@ganecooo](https://www.pixiv.net/users/100000000)

« Il s'agit d'un fan art qui consiste à dessiner un personnage préféré avec une composition favorite. (Il ne se limite pas à cette image). Il n'y a donc pas de mots spéciaux. Je serais heureux si la personne qui a vu l'image que j'ai dessinée aimait le personnage. »

Devenir partenaire de **Mag'zine** ?

Envoie nous ta demande à l'adresse suivante : magzine@camelia-studio.org

MERCI DE NOUS AVOIR LU !
LE NUMÉRO #.25 SORTIRA EN :
SEPTEMBRE 2020*.
SOYEZ PRÉSENTS !

EN ATTENDANT, N'HÉSITEZ PAS
À NOUS REJOINDRE SUR **NOTRE**
****SERVEUR DISCORD** AFIN DE**
PAPOTER ENSEMBLE À PROPOS DE
MAG'ZINE ET DE TOUT CE QUI NOUS
PASSIONNE !

* LA DATE EST SUJETTE À CHANGEMENT, N'HÉSITEZ PAS À VOUS TENIR INFORMÉ EN REJOIGNANT **NOTRE DISORD** OU EN NOUS SUIVANT **SUR TWITTER**

