

Mag'zine #17

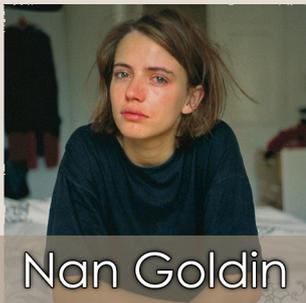
Le magazine penché culture, soleil levant, arts & bien plus encore !
Viens lire les courbettes de nos rédacteurs.



/dossier/
Godess of Fire -
Poterie coréenne



Gyakuten Saiban



Nan Goldin



A comme Association



La fille de la Plage



InMag' - Anniversaire 3 ans

SOMMAIRE

AVANT PROPOS

Sommaire & Édito	02/03
Tapons du poing !	04/05

DOSSIER

Godess of Fire - petite histoire sur la poterie coréenne	08/13
--	-------

LES ARTICLES

/anime/ Gyakuten Saiban	16/19
/littérature/ A comme Association	20/23
/jeu/ Exploration avec Pokémon Go	24/27
/artiste/ Nan Goldin	28/31
/anime/ God Eater	32/35
/manga/ La fille de la Plage	36/39

INMAG - SPÉCIAL 3 ANS

Anecdotes	42/43
Au fil du temps	44/48
Mag'ouille	49

AUTRES

Petits trucs insolites	52/53
Outro	54
Staff du numéro	55
Partenaires	56/57

ÉDITO

Avant de nous jeter des œufs pour ce grand retard, sachez que nous en sommes vraiment désolés. Vraiment. On a eu par moment, quelques jours de décalages, mais jamais un mois complet sur la date préalablement fixée. Cela a été particulièrement compliqué de notre côté, entre les vacances (qui ne se sont pas toujours bien passées pour certains), la surcharge de boulot (IRL, hein) pour d'autres, ou encore, les divers soucis informatiques, l'équipe a dû jongler avec moult péripéties. La fin de l'été, c'est compliqué, et nous en faisons désormais l'expérience chaque année, avec un nombre de tuiles qui nous tombent dessus toujours plus conséquent. Bref.

Passons désormais à des choses plus réjouissantes. Malgré les différents problèmes que **Mag'zine** rencontre, ce magazine fête avec ce numéro ses trois années de publication ! Un peu plus de trois ans même, puisque le numéro #01 est sorti le premier juillet 2013. Une bonne année avait au préalable été nécessaire à sa confection. Pour l'occasion, vous trouverez des articles un petit peu particuliers à la fin de cette édition. Je tenais donc à faire de gros « bisoux » à toutes les personnes, qui, depuis ont travaillé ou travaillent encore à la réalisation de Mag'zine !

Tant que l'on est dans les remerciements, d'immenses poutous à tous les lecteurs et toutes les lectrices, que vous lisiez le magazine, les dépêches du site ou encore les sujets du forum,

merci de nous suivre avec intérêt. Et pour les personnes qui prennent le temps de commenter ce que l'on fait, soit via les commentaires de nos plateformes (comme le site), soit via les forums amis qui nous laissent ouvrir des sujets (câlins à eux aussi), un merci tout spécial, parce que ces retours sont vraiment essentiels et nous font chaud au cœur, bise sur la fesse gauche, car c'est aussi grâce à vous que l'on avance et que l'on est arrivé à ce niveau aujourd'hui. Et, enfin, un dernier merci à part également, pour les gens qui viennent papoter sur notre serveur Discord, car avec vous, c'est toujours intéressant d'y venir discuter.

Pour terminer, je vais à nouveau radoter avec ma propagande, mais Mag'zine recherche des rédacteurs et rédactrices, dans tous les domaines de la Culture, donc n'hésitez vraiment pas à postuler (par mail, sur le forum ou même sur Discord), si vous avez l'envie de partager ce que vous aimez, vous avez déjà parcouru presque tout le chemin (ou du moins la partie la plus corsée).

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture.

• SANGIGI -ESENJIN- FUCHSIA

TAPONS DU POING !

Autre coup de cœur pour ce numéro, même deux pour le prix d'un ! Il s'agit de deux clips, le premier, le nouveau de **SIA** « *The Greatest* », qui nous offre encore une fois, quelque chose de splendide.

Toujours autant de beauté visuelle, de poésie surréaliste, de danse incroyable et de chant somptueux.

Je suis vraiment admiratif du travail réalisé à chaque fois dessus, en particulier la petite, qui danse et arrive à avoir une expression totalement époustouflante. D'autant plus qu'elle n'a pas bien plus d'une dizaine d'années.

Il va falloir garder tout ce beau monde à l'œil, car l'avenir avec eux devrait nous émerveiller !



Pour l'autre clip, c'est le dernier de **Mickey 3D** « *Sebolavy* ». Le registre change avec l'autre, mais il reste néanmoins très intéressant. On parlait dans l'équipe il y a quelques jours, d'« *art* » et de « *politique* » et, s'il sont liés dans une certaine mesure. Je pense que cette vidéo est un bon exemple, d'un art qui se veut politique et amène à réfléchir sur la société dans laquelle nous sommes, en dénonçant ses déviances inhumaines.

• SANGIGI-ESENJIN-FUCHSIA



J'ai décidé de vous partager un coup de cœur assez spécial. Depuis février dernier, je me suis inscrit à la médiathèque de ma ville (Villeneuve d'Ascq) et ce gratuitement, étant étudiant dans cette même ville. Et franchement je suis très heureux de cette médiathèque. Je m'y étais inscrit pour pouvoir emprunter des mangas et autant dire que je ne suis pas déçu. Ils ont un choix conséquent, en plus d'être très large. On va ainsi des classiques **Bleach** et **Fairy Tail** à des séries moins connues comme *Amanchu*, allant même jusqu'à du manga de niche avec **Area 51** ou de nombreux **Inio Asano** (**Bonne Nuit Punpun**, **La Fille de la Plage**...). Il m'arrive de temps en temps à y aller sans trop savoir quoi prendre, ce qui fait que je ressorts avec une dizaine de livres dans les bras, que je mettrai deux mois à lire. Mais me dire que je peux lire tout ça gratuitement et très simplement m'emplit de joie et de bonheur (aah). Ça me rappelle d'ailleurs qu'à la base, si je me suis mis au manga, c'est également grâce à une médiathèque. Celle de Saint-Omer cette fois où, pour 50 petits centimes (par an ou par mois, je ne sais plus mais ça valait carrément le coup), j'ai pu plonger pleinement dans cet univers. J'en parle parce que beaucoup pourraient oublier ces endroits où, justement « *la culture est gratuite* ». Et même dans le

cadre de médiathèques payantes, les tarifs sont souvent très acceptables pour l'offre proposée. Cela devient rapidement rentable. La prochaine fois que vous serez frustrés de ne pouvoir vous offrir une série faute de moyens, pensez aux médiathèques. Elles sont de plus en plus souvent fournies en manga et, comme la mienne le montre, peuvent être très bien garnies !

• GAEKO



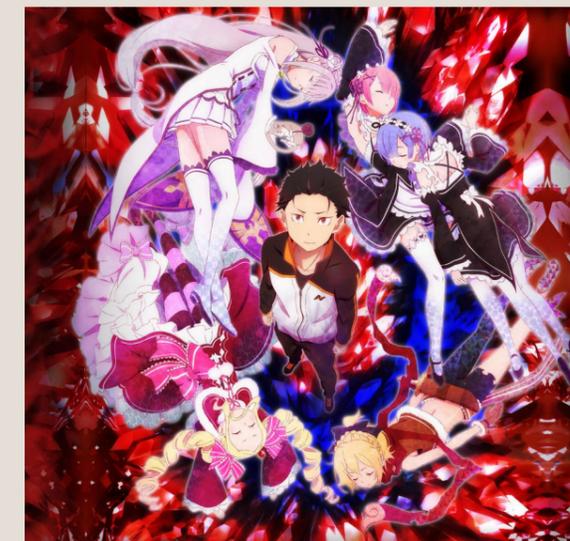
Dans ce numéro, j'aimerais mettre en lumière une application que l'on m'a fait découvrir il y a peu. Il s'agit de **Molotov**, une appli qui se décline sur PC, tablettes et TV connectés. Celle-ci permet de regarder en toute simplicité, les chaînes de la TNT gratuitement (33 chaînes +10h de bookmarks), sur ses appareils favoris. Elle est bien pensée, ergonomique et consomme très peu de ressources (du moins sur PC). Finalement, son seul « défaut » est que malgré tout, elle ne rend pas pour autant les programmes de nos grandes chaînes de TV intéressantes. Mais ceci est un autre débat. Quoiqu'il en soit, cela me permet de regarder **Arte** & **Nolife** simplement, ce qui est déjà bien. Pour vous la procurer, une adresse molotov.tv.

• SANGIGI-ESENJIN-FUCHSIA

Je vais finir avec un petit coup de gueule (oui, j'ai totalement monopolisé cette partie du mag').

Cela se devine facilement avec la vignette au dessus, je vais taper sur l'anime **Re:Zero**. Non pas que je n'apprécie pas ce dernier, bien au contraire, je passe même en général plutôt un bon moment devant, non, c'est plutôt pour parler de l'« *overmégahype* » qu'il y a tout autour.

C'est bien d'aimer quelque chose, de le dire et de le défendre. Mais il y a un moment où il faut s'avoir s'arrêter. Trop, c'est trop.



C'est un peu comme le chocolat en fait, c'est bon, on aime ça, on en mange quelques carrés ça va, mais si on ingurgite dix tablettes, ça fait mal.

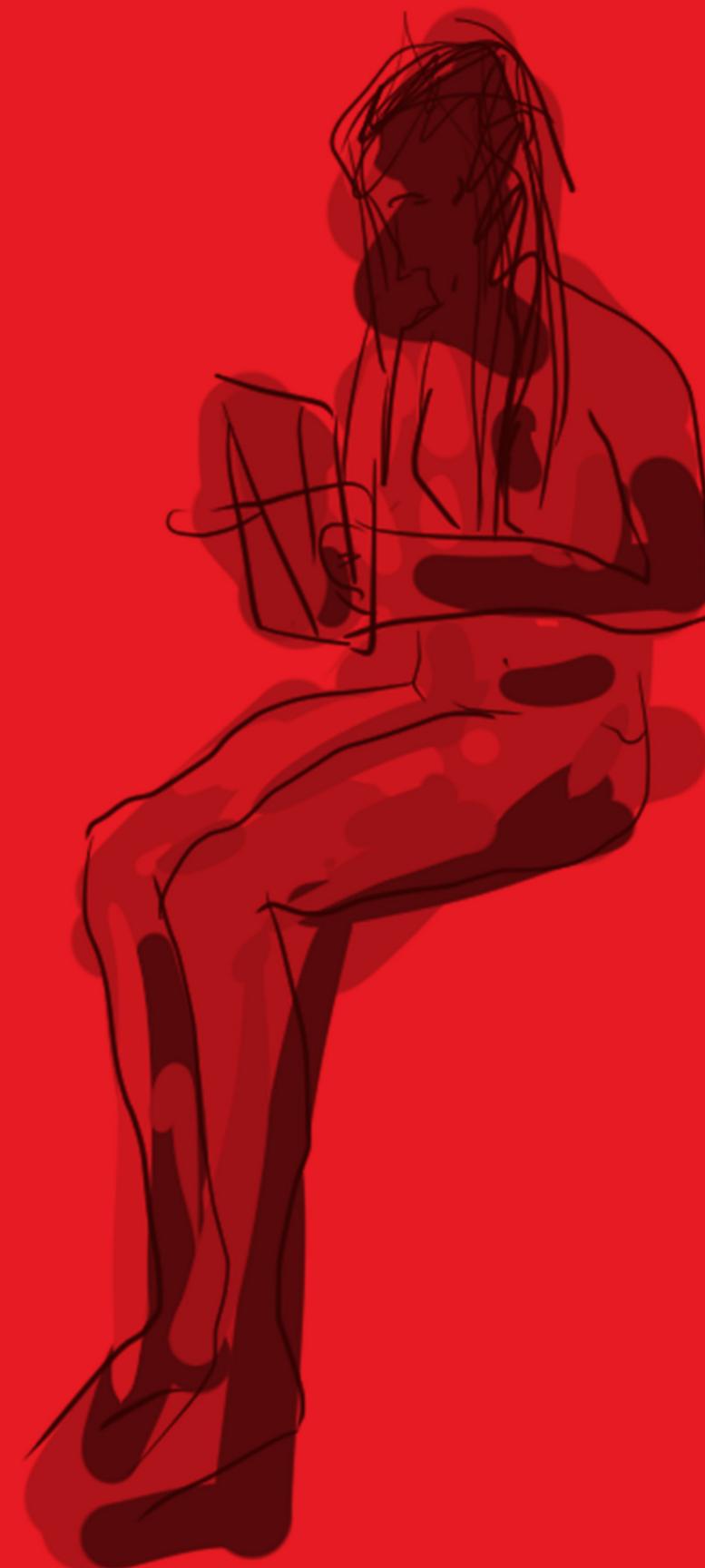
Là c'est un peu la même chose. J'arrive à saturation. Je ne peux pas ouvrir Twitter et passer plus de deux minutes, sans voir un message en rapport avec. Ça finit même par dégouter. Dommage.

• SANGIGI-ESENJIN-FUCHSIA

DOSSIER

GODDESS OF FIRE

Sangigi Fuchsia - p. 08 à 13





GODDESS OF FIRE

DOSSIER

• TEXTE / KITTYSCATS

Chers lecteurs, je ne sais pas ce qu'il en est pour vous, mais personnellement, il existe un artisanat qui a, de tout temps, éveillé mon admiration. Artisanat ! Que dis-je ! Il s'agit plutôt d'un art à part entière : la poterie. Si à l'époque préhistorique, elle avait un but purement utilitaire, elle a pris ses lettres de noblesse à l'Antiquité. De la simple poterie brute de terre cuite, elle s'est transformée en faïence, céramique et porcelaine, par le savoir-faire et la passion des artisans qui la pratiquaient.

Le sujet est pourtant trop vaste. Aussi, vais-je me contenter, pour ce numéro, de vous entraîner dans l'univers de la céramique asiatique, mais surtout coréenne, par le biais d'un magnifique drama, disponible en vostfr sur le site de **DramaPassion** (site spécialisé dans la diffusion de dramas coréens).

Depuis le temps que nous nous fréquentons, vous n'êtes

pas sans connaître mon goût prononcé pour l'Histoire (oui, avec un grand H, mais aussi un petit). Depuis moins d'un an, j'ai eu l'occasion de trouver nombre de dramas coréens, largement inspirés de faits historiques, et plus précisément sur l'ère Joseon, tous plus intéressants ou amusants, les uns que les autres. **Goddess of Fire** est celui qui m'a cependant apporté le plus de surprises et, surtout, m'a

replongé dans l'émerveillement dû à la somptuosité et à la finesse de l'artisanat asiatique.

CONTEXTE HISTORIQUE

L'époque qui nous intéresse se situe à la fin du premier tiers de l'ère Joseon. Cette longue période allant de 1392 à 1910, a connu plusieurs ages

d'or, entrecoupés de longues périodes de troubles.

Avec l'avènement du roi **Yi**, fondateur de la dynastie qui domine cette ère, l'art du céladon de l'ère Goryo (céramique typique à la glaçure verte ou bleu-gris, ressemblant à du jade) s'est perdu mais les céramistes coréens continuent de produire de magnifiques céramiques bleues et blanches.

Goddess of Fire se déroule donc sous le règne du roi **Seonjo** (1567-1608), qui se voulait un monarque éclairé, et s'achève lors des premières invasions japonaises, en 1592, lorsque le shogun **Hideyoshi Toyotomi** décide d'envahir le territoire coréen afin de s'assurer une base terrestre dans ses projets de conquête de la Chine.

Les japonais de l'époque n'étaient pas non plus indifférents à la poterie, mais ne

possédaient pas les techniques chinoises ou coréennes, permettant d'obtenir ce fini lisse et brillant sur leurs céramiques. Aussi, les porcelaines de **Joseon** avaient une grande valeur monétaire, d'autant que les plus fines ne sortaient que des ateliers royaux.

PLANTONS TOUT D'ABORD LE DÉCOR

Deux potiers vont s'affronter devant le roi pour le titre de maître potier de l'atelier royal de Punwon, font un rêve étrangement similaire - deux personnalités diamétralement opposées leur fait accueillir ce songe, avec horreur pour l'un, avec joie et bonhomie pour l'autre.

Le concours tourne au drame, lorsque la reine manque mourir avec son enfant à naître, suite à une allergie à l'un des

composants de la glaçure recouvrant la porcelaine de notre gentil potier (**Yu Eul Dam**). Accusé de trahison, il ne doit son salut qu'à l'intervention plus qu'hypocrite de son concurrent (**Yi Kangchon**) et surtout à la naissance miraculeuse du jeune prince.

Dans le même temps, sa fidèle assistante donnera naissance, en secret, à une petite fille dans l'âme du four de potier, après avoir échappé à la mort programmée par **Yi Kangchon**, pour limiter sa propre descendance à son seul fils, **Yi Ukdo**, à cause d'une prédiction, et surtout pour faire taire la malheureuse qui connaît le véritable traître.

Sorti de prison, **Yu Eul Dam** n'aura que le temps de prendre le nouveau né, avant que le four ne s'écroule sur la jeune mère. Ainsi, **Yu Eul Dam** va élever l'enfant du feu, **Yu Jung**, comme la sienne. Sans





soupçonner qu'elle est la fille de son pire ennemi, car sa nature généreuse ne lui permet même pas d'imaginer l'ampleur de l'ambition monstrueuse et haineuse de celui qu'il considère comme un ami.

LA NAISSANCE D'UNE PIONNIÈRE ?

Ne craignez rien, ici nul secret pour vous, puisque cela résume le premier épisode. Mais secrets il y a bien, et de haute importance, puisque tout un chacun en connaît une petite partie dans le drama et ils servent de fil rouge à l'histoire. Pour « pimenter », s'il est besoin d'un petit côté mélo, la lutte d'une jeune fille contre les préjugés sexistes et les tabous religieux d'une époque et d'un milieu masculin, la découverte par **Yu Jung** de ces vérités contribuera à lui ouvrir les yeux sur les réalités sordides de la vie et forgera aux feux les plus ardents le caractère de cette potière de talent, présentée dans le drama comme une pionnière.

Yu Jung, grandit donc heureuse

et choyée, auprès de **Eul Dam**, qui ferme les yeux sur nombre de ses caprices, tout comme son frère de lait, **Kim Taedo** ou son amie d'enfance, **Shim Hawlyong**. A treize ans, elle montre déjà un certain talent, pouvant réparer presque à la perfection toute poterie qu'elle brise. Cependant, ce bonheur va s'effriter avec l'arrivée subite des princes héritiers dans son village, et notamment du second, **Kwanghae**. Ce qui attirera l'attention du roi, et donc de **Yi Kangchon**, sur la retraite paisible de **Eul Dam**. L'univers de **Jung** éclate finalement en morceaux lorsque son père est assassiné sous ses yeux. Elle ne pensera dès lors qu'à la vengeance et fera croire à son suicide pour pouvoir se préparer à l'accomplir.

Elle se réfugie auprès du vieux maître de son père, **Maître Mun**, qui lui enseignera tous ses secrets pour distinguer les différentes argiles et autres éléments pour les glaçures, afin de fabriquer des céramiques. Elle apprend vite et reparaît sous les traits d'un jeune apprenti aux portes de la poterie royale, dirigée par

Yi Kangchon. Dans un premier temps, nul ne la reconnaît, ni son ami d'enfance, **Kim Taedo**, ni le prince **Kwanghae** qui supervise **Yi**. Pourtant, son secret finit par être découvert, et cela entraîne une escalade dans l'affrontement entre **Jun** et **Kangchon**.

Les complots politiques ont fait perdre une grande part de son objectivité à **Kangchon** mais son expérience, sa position et le talent de son fils le laisse confiant, voire partiellement aveugle aux dons de **Jung**. Il s'apprête à écraser comme un insecte la fille de son plus grand rival. Pourtant, la révélation du mensonge de **Jung** fait remonter à la surface nombre de secrets bien plus sombres, tout en montrant aux yeux de tous l'excellence et la sincérité de la jeune fille.

LA VRAIE VIE DE BAEK PA SUN (ALIAS YU JUNG)

Il est évident que le drama prend de grandes libertés avec la véritable histoire de **Baek Pa Sun**, qu'elle voile pudiquement



“Les complots politiques ont fait perdre une grande part de son objectivité à Kangchon mais son expérience et son talent l'aveugle.”





“S’il ne se veut aucunement historique, car très romancé, il n’en reste pas moins intéressant à suivre.”



en renommant l'héroïne. Il n'en reste pas moins véridique que cette femme était une pionnière de son époque et avait une grande force de caractère. Si le drama s'attache surtout à l'adolescence de cette héroïne, en faisant l'impasse sur la partie la plus glorieuse de sa vie, il reste néanmoins fidèle à quelques vérités historiques tout en faisant fi de la réalité chronologique, car il s'achève avec l'enlèvement de **Pa Sun** et d'autres potiers par l'envahisseur nippon.

Elle est kidnappée avec son mari, **Kim Tae Do**, lors des invasions japonaises en Corée, et ne reverra jamais son pays natal. Installée tout d'abord à Dakheo, avec son époux qui prend le nom de **Shinkai Shintaro**. Au décès de celui-ci, en 1618, elle part pour Hiekoba, entraînant avec elle, plusieurs centaines de potiers et fondant un atelier axé sur la céramique, alors qu'Arita était le centre de la production de la porcelaine blanche, et dirigé par **Yi Sam Peyong**.

Elle exercera avec passion et fierté son art de la céramique,

et participera activement à promouvoir le savoir-faire coréen au Japon avec ses compatriotes potiers. **Baek Pa Sun** s'est éteinte à l'âge honorable de quatre-vingt-seize ans. Un monument à sa mémoire fut érigé en 1705 par son arrière-petit-fils.

QUELQUES MOTS DE PLUS SUR LE DRAMA

Pour conclure, je voudrais revenir sur le drama. S'il ne se veut aucunement historique, car très romancé, il n'en reste pas moins intéressant à suivre. Que ce soit par l'intrigue, mais surtout par la qualité du jeu des acteurs.

Par exemple, **Moon Geun-Young** (qui incarne **Yu Jung**) s'est entraînée très sérieusement à l'art de la poterie. Vous pourrez donc voir en direct « live » toutes les étapes de fabrication d'une céramique ou d'une porcelaine. Découvrir aussi par la même occasion quelques « secrets » sur la composition de la glaçure. Bref, vous immerger dans la glaise ou l'argile, sans pour autant vous

salir, elle l'a fait pour vous !

L'affrontement entre **Eul Dam** et **Kangchon**, puis entre la fille et le fils, vous offriront également pas mal d'émerveillement pour vos mirettes, puisque le drama n'est aucunement avare d'étalages de magnifiques porcelaines et céramiques en tout genre, des plus rustiques aux plus raffinées.

J'espère que ce petit aperçu vous aura plu et vous donnera envie de plonger un peu plus profondément dans cette histoire en allant visionner **Goddess of Fire**.

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur, fr.wikipedia.org, dramapassion.com, xandddie.hancinema.com, enewsworld.net, koreafocus.or.kr, asianhistory.culturemag.com.

LES ARTICLES

/ANIME/ GYAKUTEN SAIBAN

Lord Shi-Woon - p. 16 à 19

/LITTÉRATURE/ A COMME ASSOCIATION

KittysCats - p. 20 à 23

/JEU/ EXPLORATION AVEC POKÉMON GO

Gaeko - p. 24 à 27

/ARTISTE/ NAN GOLDIN

Sangigi -Esenjin- Fuchsia - p. 28 & 31

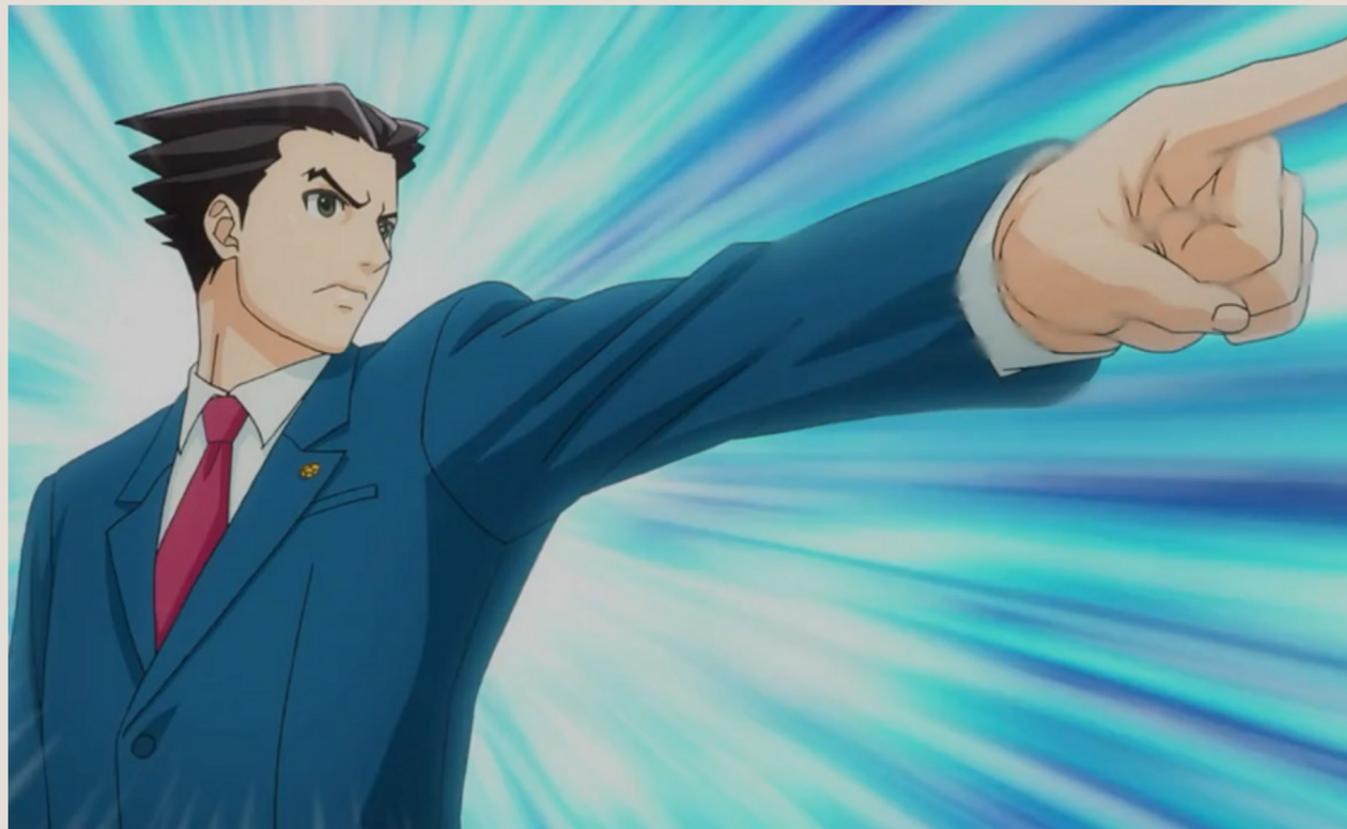
/ANIME/ GOD EATER

Lord Shi-Woon - p. 32 à 35

/MANGA/ LA FILLE DE LA PLAGES

Gaeko - p. 36 à 39





GYAKUTEN SAIBAN

ANIME

• TEXTE / LORD SHI-WOON

TITRE ORIGINAL
Gyakuten Saiban

ANNÉE DE PRODUCTION
2016

DURÉE
24 ép. de 24 minutes

STUDIO
A-1 Pictures

GENRES
/action/drame/énigme & policier

AUTEUR
Capcom

Gyakuten Saiban, plus connu en Occident sous le titre d'« Ace Attorney », est l'adaptation anime de la célèbre série de jeux vidéo d'aventure/réflexion de Capcom. Pour en revenir à la licence, celle-ci connaît ses débuts en 2001 avec la sortie du tout premier jeu Gyakuten Saiban sur Gameboy Advance, qui restera toutefois exclusif au Japon. Deux autres volets sortiront respectivement en 2002 et 2004 et connaîtront le même sort.

Ce n'est qu'à partir de 2006 que ces trois perles vidéo-ludiques débarquent en Europe sous la forme d'un remake sur Nintendo DS. La licence connaît depuis un engouement fort, qui se traduira par la sortie d'un épisode inédit sur la console de Nintendo, ainsi que de plusieurs autres séries dérivées.

La licence s'attaque désormais au grand écran, avec une adaptation télévisée de vingt-six épisodes signée A-1 Pictures, qui reprend les deux premiers volets de Gyakuten Saiban.

L'HISTOIRE

Nous suivons **Phoenix Wright**, un avocat prometteur travaillant au cabinet **Fey & Co**, auprès de **Mia Fey**, son mentor. Tout commence par le premier procès de **Phoenix**, dans lequel il assure la défense de son ami d'enfance : **Paul Defès**, impliqué malgré lui dans une affaire de meurtre. Le jeune homme n'a aucun doute quant à l'innocence de son camarade et mettra tout en œuvre pour prouver son innocence.

Phoenix commence tout juste sa carrière au barreau mais fait déjà preuve d'une étonnante détermination face aux difficultés et ce, afin de faire éclater la vérité. De nombreuses épreuves attendent d'ores et déjà notre héros, saura-t-il se montrer à la hauteur ?

L'ADAPTATION

L'anime suit fidèlement le déroulement du jeu et se découpe en une succession d'affaires policières, où il incombera à **Phoenix** d'innocenter un accusé que

tout semble accabler. Comme sur console, les événements suivent une structure type, à savoir : la survenue d'un meurtre qui donne lieu à une enquête pour enfin aboutir au procès. Lors de ce dernier, les faits de l'affaire nous sont rappelés dans les détails, comme pour nous inviter à prendre part à la réflexion. Sauf qu'ici nul besoin de poser le problème, ni de scruter la moindre pièce à conviction, le plaidoyer de **Phoenix** s'en chargera pour vous.

Là où dans le jeu, nous revêtions le rôle d'acteur et où il fallait décortiquer minutieusement chaque témoignage pour déceler la moindre incohérence, on se contentera ici pleinement du rôle de spectateur. Il aurait d'ailleurs été difficile de faire autrement mais cela n'est pas sans incidence sur notre expérience audiovisuelle. En effet, le fait d'être au cœur de l'affaire introduit une tension palpable lors des phases de procès, on y est assurément plus impliqué et les retournements de situation sont parfois vécus comme

de véritables électrochocs ! Sans être mauvais, l'anime ne suscitera pas chez vous le même degré d'intérêt par rapport au jeu, ô combien plus immersif.

Rappelons par ailleurs que la plupart des épisodes sur Nintendo DS ont été intégralement traduits pour l'Europe. En France, la plupart des noms de personnages ont donc été francisés afin de garder une cohérence avec le sens voulu par la version japonaise. Pour la VOSTFR de l'anime, attendez-vous donc à un décalage entre les noms énoncés en japonais et ceux sous-titrés en français. Même si cela peut paraître troublant au début, on arrive toutefois à s'en accommoder.

Concernant la partie graphique, l'anime fait honneur à l'univers haut en couleur d'**Ace Attorney**. On retrouve tous les ingrédients de la série, à savoir : une enquête en fil rouge, agrémentée d'une bonne dose d'humour et d'un brin de surnaturel dans un monde plutôt vraisemblable. Cette recette





qui a fait un carton sur console portable, ravivera sûrement les souvenirs de certains d'entre vous. La réalisation est plutôt correcte dans sa globalité mais **Gyakuten Saiban** n'ambitionne pas d'être l'anime de l'année.

LES MUSIQUES

Les musiques sont pour la plupart celles du jeu et accompagnent donc parfaitement le déroulement de l'anime.

OP1 : « *Gyakuten Winner* » interprété par **Johnny's West**

ED1 : « *Message* » interprété par **Rei Yasuda**

OP2 : « *Jinsei wa Subarashii* » interprété par **Johnny's West**

ED2 : « *Junai Chaos* » interprété par **Tokyo Performance Doll**

QUE RETENIR AU FINAL ?

Si vous souhaitez découvrir l'univers de **Gyakuten Saiban**, l'anime est une option de choix qui se présente à vous. Il n'en reste pas moins plaisant à regarder, bien que selon moi celui-ci s'adresse davantage

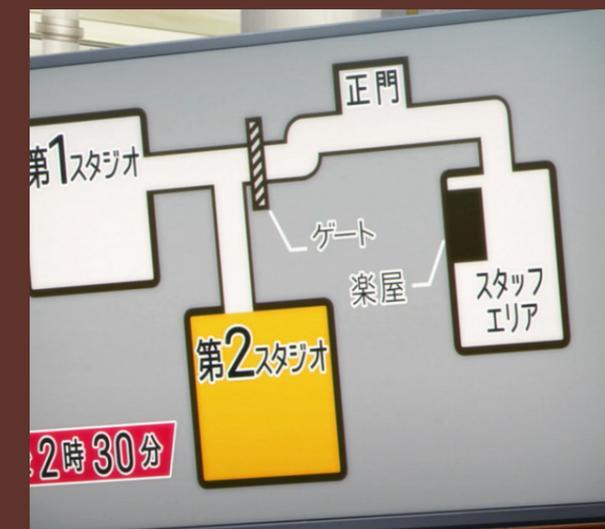
aux fans désireux de se remémorer les événements de la série. Inévitablement, le jeu se révèle plus riche sur le fond, néanmoins l'adaptation anime demeure assez fidèle sur la forme. Enfin si vous êtes du genre Action/Enigme policière, **Gyakuten Saiban** saura pleinement répondre à vos attentes.

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, animeka.com, wikipedia.org



“Là où dans le jeu, nous revêtions le rôle d'acteur on se contentera ici pleinement du rôle de spectateur.”





A COMME ASSOCIATION

LITTÉRATURE

• TEXTE / KITTYSCATS

Je reviens cette fois-ci avec une mini série de livres fantastiques, **A comme Association**, tant par leur contenu, que par leur genre. En effet, nulle histoire n'a mieux méritée son titre car il s'agit non seulement de l'alliance de deux auteurs géniaux, Pierre Bottero et Erik L'Homme, mais aussi d'un savant mélange entre fantaisie et réalité, en passant par le contenu.

ASSOCIATION D'AUTEURS

Tout débute avec la rencontre de **Pierre** et **Erik** lors du Salon du Livre de Montreuil, en novembre 2003, et une dédicace : « À Erik. Nos univers sont proches, nous le sommes sans doute aussi... On teste ? Amicalement, Pierre B. ». Celle-ci figure d'ailleurs en préface du premier volume de la série.

En effet, ce n'était pas un bon mot par politesse mais bien une volonté affichée de créer quelque chose de nouveau. Si vous connaissez les univers de Pierre Bottero ou ceux d'**Erik L'Homme**, **A comme Association**, vous offrira un agréable dépaysement tout en vous laissant la jouissance du style inégalable de chacun, avec quelques clins d'œils subtils.

L'idée lancée en 2003 n'a pris forme que fin 2008, sur un projet imaginé par **Erik L'Homme**, lors d'un week-end où **Erik** et **Pierre** ont longuement discuté pour poser les bases de cette « Association ». D'avril à novembre 2009, les deux auteurs ont échangé régulièrement, par téléphone notamment, pour que leurs récits (et personnages) concordent, chacun corrigeant la copie de l'autre. Pourtant, tout aurait pu s'arrêter brusquement, avec la disparition de **Pierre Bottero**, suite à un accident.

Erik L'Homme a dû faire face à un lourd dilemme ! Soit jeter aux oubliettes tout le travail accompli durant ces quelques mois, soit finir ce projet seul, car seulement quatre tomes étaient en phase finale

de correction (deux pour **Erik**, deux pour **Pierre**). Il a choisi de continuer pour notre plus grande joie.

A COMME ASSOCIATION

L'**Association** est une organisation secrète qui veille au maintien du fragile équilibre entre les Normaux et les Anormaux, à travers le monde, avec l'aide de ses recrues Paranormales.

Par « Anormaux », il faut comprendre toutes les créatures mythiques et autres légendes qui peuplent nos récits : ogres, vampires, gobelins, elfes, kappas, nymphes, loup-garous, démons, etc..

Pour les « Normaux », vous l'aurez compris, il s'agit de l'ensemble des humains lambda, comme vous et moi. Comment ? Vous n'êtes pas très lambda ? Bah, entre nous, je ne pense pas qu'un félin journaliste le soit non plus...

Si vous ne vous voyez pas dans la catégorie « ordinaire », soit vous avez des ascendances « Anormales » (et cela m'intéresse), soit vous avez quelques particularités qui vous classeraient plutôt dans les « Paranormaux » et vous pourriez bien faire partie de la prochaine fournée de stagiaires de l'**Association**.

Quant à l'univers dans lequel évolue tout ce joli monde, il n'est ni plus ni moins que notre univers. Enfin, la Terre telle que nous croyons la connaître, de nos jours. Et pour cette histoire, plus particulièrement en France, et surtout à Paris.

ASSOCIATION DE PERSONNAGES

Les personnages de cette histoire sont nombreux, classés dans les « catégories » précédemment citées, même si pour certains la distinction est parfois difficile et vous devrez aller loin dans l'histoire pour connaître la vérité sur leur nature. Pour vous guider, vous aurez cependant deux associations de personnes à suivre attentivement.

D'abord, les dirigeants de l'antenne française de l'**Association** :

« Si vous connaissez les univers de Pierre Bottero ou ceux d'Erik L'Homme, **A comme Association**, vous offrira un agréable dépaysement.

- **Walter**, le chef, homme jovial mais constamment inquiet, aux goûts vestimentaires quelque peu déroutants et dont le maître-mot est « discrétion, discrétion ».

- **Mademoiselle Rose**, l'énigmatique secrétaire de l'**Association**, qui semble tout savoir et être vissée à son bureau de jour comme de nuit

- **Le Sphinx**, armurier de son état, grand amoureux et éleveur de papillons, ce qui lui a donné son surnom. Peu bavard, ses inventions qui servent de protections ou d'armes aux stagiaires, ont la fâcheuse tendance à cafouiller au moment le plus inapproprié (enfin ça c'est juste l'avis de Jasper)

Ce qui nous amène à notre tandem de choc, même si leur alliance est plus que compromise au début, ils

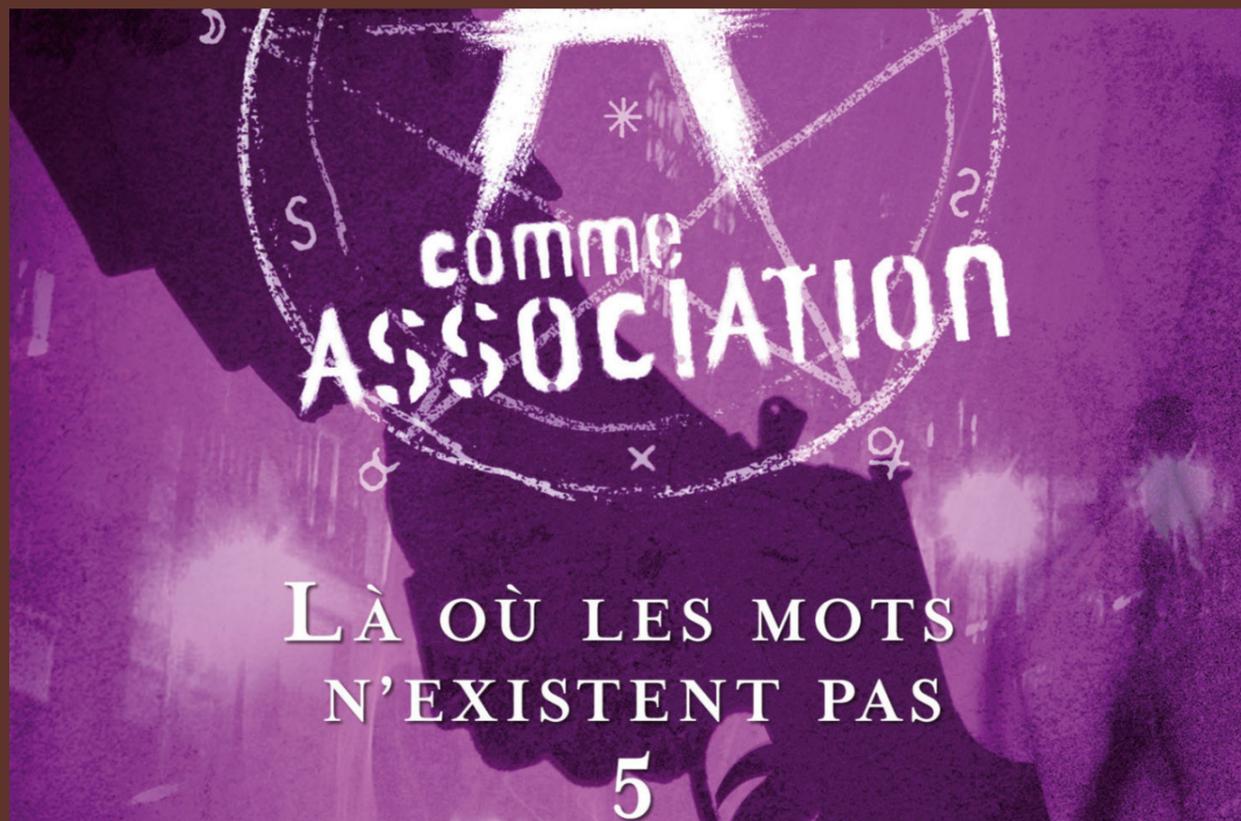
n'auront guère le choix par la suite (mais je vous laisse le plaisir de la découverte) :

- **Jasper**, 17 ans, lycéen, au look très néo-gothique, mais ce n'est qu'un genre, bavard impénitent et surtout doté d'un humour unique. Il fait partie d'un groupe de rock celtique, dont il est le joueur de cornemuse. Oups, j'allais oublier le principal, c'est un mage ! Son bagou et son talent lui ont valu d'être recruté comme « **Stagiaire** » de l'**Association**. Il a un véritable don pour la magie qu'il comprend à un degré profond, les langues anciennes

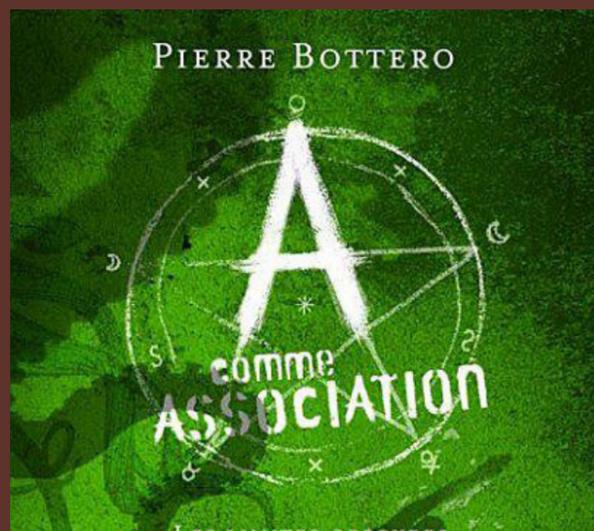
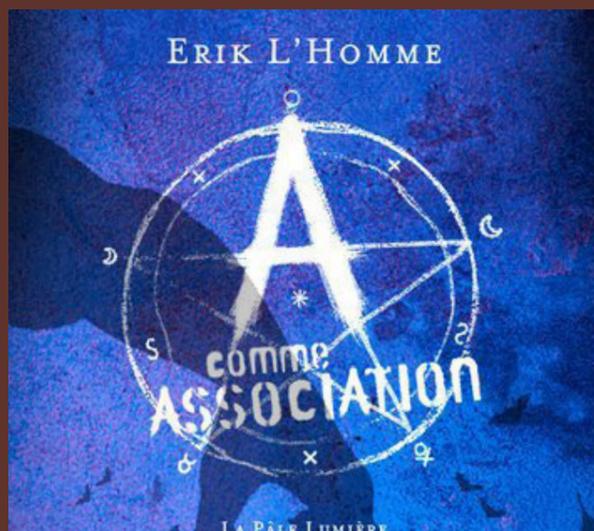
comme le haut-elfique n'ont pas de secret pour lui car il connaît leur sens originel intuitivement. Quand son sens de l'humour ne le sauve pas de quelques situations périlleuses, le stratège en lui entre en action.

Il ne se sépare jamais de ses livres des ombres (sorte de journaux intimes d'anciens mages ou sorciers), ni de ses babioles protectrices et autres éléments nécessaires à la vraie magie. Son seul défaut : il bégaie devant les filles ou raconte des énormités ce qui n'est pas mieux pour pouvoir les séduire.

- **Ombe**, 18 ans, orpheline et indépendante, voire solitaire, d'une beauté de glace, elle se fiche de ce qu'elle porte et, d'ailleurs, n'est jamais vêtue comme le commun car elle ne ressent ni la chaleur, ni le froid. Sa capacité à se sortir indemne de situations catastrophiques est la raison de son recrutement. Oui, la magnifique Ombe est incassable ou presque (et le presque a aussi toute son importance). Elle déteste la magie, et si comme tout stagiaire, elle transporte un petit



“Je regrette de ne pas m’être plongée avant dans cette histoire qui m’a fait passer par une multitude de sentiments.



nécessaire, elle est incapable de s'en servir sans provoquer la réaction exactement inverse. Elle ne jure que par la force, c'est une spécialiste des arts martiaux, et n'aime que sa moto. Elle méprise Jasper au plus haut point, même si elle est consciente qu'il est amoureux d'elle (comme beaucoup d'autres d'ailleurs) et qu'il est intelligent, malgré son incapacité à lui parler normalement quand il la croise.

Ombe et **Jasper** sont donc les héros de cette série de livres. Ils vous raconteront tour à tour (puis ensemble) leurs aventures, suite à certains événements inquiétants qui tendent à détruire l'équilibre de l'univers terrestre et à déchirer le voile qui le sépare de l'univers démoniaque, entre autres. Ils vont aussi finir par se poser certaines questions sur l'**Association**, d'autres sur leurs

origines et sur eux-même.

ASSOCIATION DE SENTIMENTS

Je dois avouer que je connaissais depuis longtemps cette série, mais je ne l'ai lu que cette année. Le décès de **Pierre Bottero** n'est pas étranger à cette hésitation, il en est même peut-être le seul motif.

Pourtant, aujourd'hui, je regrette de ne pas m'être plongée avant dans cette histoire qui m'a fait passer par une multitude de sentiments.

J'espère que vous apprécierez l'humour de **Jasper**, grand fan des calembours foireux, autant que celui d'**Ombe**, qui donne plus dans l'ironie et l'auto-dérision, autant que moi.

Et surtout, je voudrais dire un grand merci à **Erik L'Homme** d'avoir mener ce projet

jusqu'au bout car, malgré la douleur de la disparition, il a offert un splendide hommage à **Pierre Bottero**.

Le mélange entre réalité et fantaisie devrait plaire à beaucoup de monde, sans parler des personnages hauts en couleur qui peuplent la narration. N'hésitez pas à vous plonger dans l'univers de l'**Association**, c'est [par ici](#).

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur, acommeassociation-leslivres.fr, booknode.com, bazardelalitterature.com.



EXPLORATION AVEC POKÉMON GO

JEU

● TEXTE / GAEKO

Pokémon Go est partout. Impossible de le rater tant il est présent à tous les niveaux de notre société. Et il n'y avait aucune raison pour que Mag'zine échappe à cette folle ferveur !

Attention cependant, ici je ne parlerai pas de douze astuces pour capturer des Pokémon en masse ou de comment monter son magicarpe à plus mille PC rapidement. Je traiterai plutôt un aspect central du jeu et pourtant souvent oublié : l'exploration. Parce que Pokémon Go a beau être un jeu vous faisant capturer des bestioles virtuelles, rappelons qu'il se joue principalement (pour ne pas dire exclusivement) en extérieur. Et avec son concept de PokéStop, il est une véritable incitation à l'exploration urbaine de son quartier et de sa ville. Pour définir simplement ce que sont les PokéStop, disons que ce sont des « lieux-dit », des points d'intérêt. Cela peut donc aller d'un immense et célèbre musée des Beaux-Arts à de simples sculptures à peine discernables dans la rue. Et c'est cette faculté que j'ai donc décidé d'exploiter afin d'explorer Lille (là où j'habite) en partant de la Place de la République. Et dans cet article, je vais donc vous faire le récit de cette exploration dans la jungle Lilloise au travers de quelques découvertes...

Me dirigeant au centre de Lille en métro, c'est à peine sorti de celui-ci qu'une première découverte s'offre à moi. Juste à droite de la sortie du métro direction Place Richebé est érigée la **statue de Faidherbe**, en l'honneur du général français **Louis Faidherbe**. Cette statue en bronze, dressant fièrement le général sur un cheval, épée à la main, est posée sur un socle relatant la bataille de Bapaume en 1871 qui s'était déroulée dans la région, au cours de la guerre franco-prussienne. La statue commémore

donc la victoire du général français, natif de la ville.

Après la **statue de Faidherbe**, les Pokéstop ne manquent pas. Je décide alors de me diriger vers le plus évident ainsi qu'une zone assez dense en la matière. Et le premier point que je rejoins correspond à la fontaine de la place de la République. Elle fait face au **Palais des Beaux Arts**, dont nous parlerons un peu juste après. Circulaire, faisant vingt mètres de diamètre, cette fontaine à jet d'eau entoure une sculpture composée de trois pierres verticales aux formes étranges. C'est l'œuvre d'**Eugène Dodeigne**, nommée « *Groupe des Trois* » et sculptée en pierre de Soignies, roche calcaire de couleur bleu gris dont l'extraction se fait essentiellement en Belgique. Elle est entourée d'un large bassin peu profond rempli d'eau, animé par une dizaine de jets d'eau formant un arc de cercle en direction du bâtiment de la préfecture du Nord. Élément central de la place de la République, beaucoup de gens s'installent autour pour se reposer ou se détendre. Et en période de chasse de Pokémon, de nombreux dresseurs s'y retrouvent également afin de jouer ensemble et profiter des modules leurres (objets du jeu permettant d'obtenir plus de Pokémon dans les Pokéstop).

M'avançant ensuite vers le **Palais des Beaux Arts**, c'est un élément inattendu mais curieux qui m'arrête. Un Pokéstop un peu particulier se situe près de moi et n'a rien à voir avec les grandes sculptures présentées jusqu'à présent. Un simple tag, nommé « *Pané Fish* » dans le jeu, se trouve près de moi. Enfin, virtuellement parlant, je n'ai pas réussi à trouver son emplacement exact. Mais ce dessin, aussi

discret qu'inattendu sur la place lilloise, possède sa petite histoire. C'est une œuvre du street-artiste « *Poisson* », surnommé ainsi pour ses nombreuses autres réalisations ayant pour figure... un poisson. Selon un article de Nord Éclair, près de trois cents poissons jonchent ou auraient jonché les rues de la métropole. Certaines, probablement comme ce « *Pané Fish* », ont été effacées par les autorités. Un peu dommage tant cela apporte, comme l'explique l'artiste, de la poésie dans la ville.

Passons désormais à un élément bien plus massif de notre exploration avec le **Palais des Beaux-Arts**. Inauguré en 1809, ce musée abrite près de soixante mille œuvres dont deux mille sont disponibles à la visite. Ce qui en fait d'ailleurs le plus grand musée concernant les beaux-arts en nombre d'œuvres exposées. Mais ce n'est pas tant ce qu'il contient qui va nous intéresser mais le bâtiment en lui-même. Immense, il s'impose de toute sa longueur sur la Place de la République, faisant face à l'opposé au (grand lui aussi) bâtiment de la préfecture. Niveau architectural, le palais fait la part belle au marbre, conjuguant idéalement la clarté de cette pierre avec cinq immenses vitraux aux teintes bleues et rouges. Détail amusant, entre les colonnes qui parsèment la façade, le jeu me signale un autre Pokéstop nommé « *L'homme doré sur le Palais des Beaux Arts* ». Sa présence, tout à gauche du bâtiment, est assez intrigante tant elle brise la symétrie de l'ensemble.

Direction désormais vers les rues avoisinantes. Nouvel élément insolite que met en avant le jeu : un tag illustrant un renard. Présent sur le flanc

latéral d'un immeuble, le tag se fait très discret jusqu'à ce qu'on le trouve. Mais contrairement au tag du poisson, impossible de trouver des informations sur l'artiste. Mais ce ne sera pas le seul élément dont les informations seront particulièrement rares. Un peu plus loin, un autre Pokéstop nommé « *The Trone* » avec pour photo un...cabinet en bois. Impossible encore une fois de localiser précisément l'objet, qui s'agrément de l'élégante légende « *Vous qui venez ici dans une humble posture de vos flânes alourdis décharger le fardeau* ». Élegant je vous dis. Continuons avec les éléments originaux. Un immeuble, de six étages, est nommé « *Gruyère énorme* » dans le jeu. Et pour cause, l'intégralité de ses fenêtres sont ovales et particulièrement nombreuses. Ce qui correspond donc bel et bien à du gruyère mais ne le rend pas beau pour autant. Une sculpture de **la Vierge** et l'enfant est mise en lumière par le jeu alors qu'elle serait complètement invisible pour quiconque passerait dans la rue. Et pour cause, elle est située à près de dix mètres en hauteur dans une niche de la façade. Un détail discret, surtout dans la petite rue où j'étais et dans laquelle personne ne lèverait la tête.

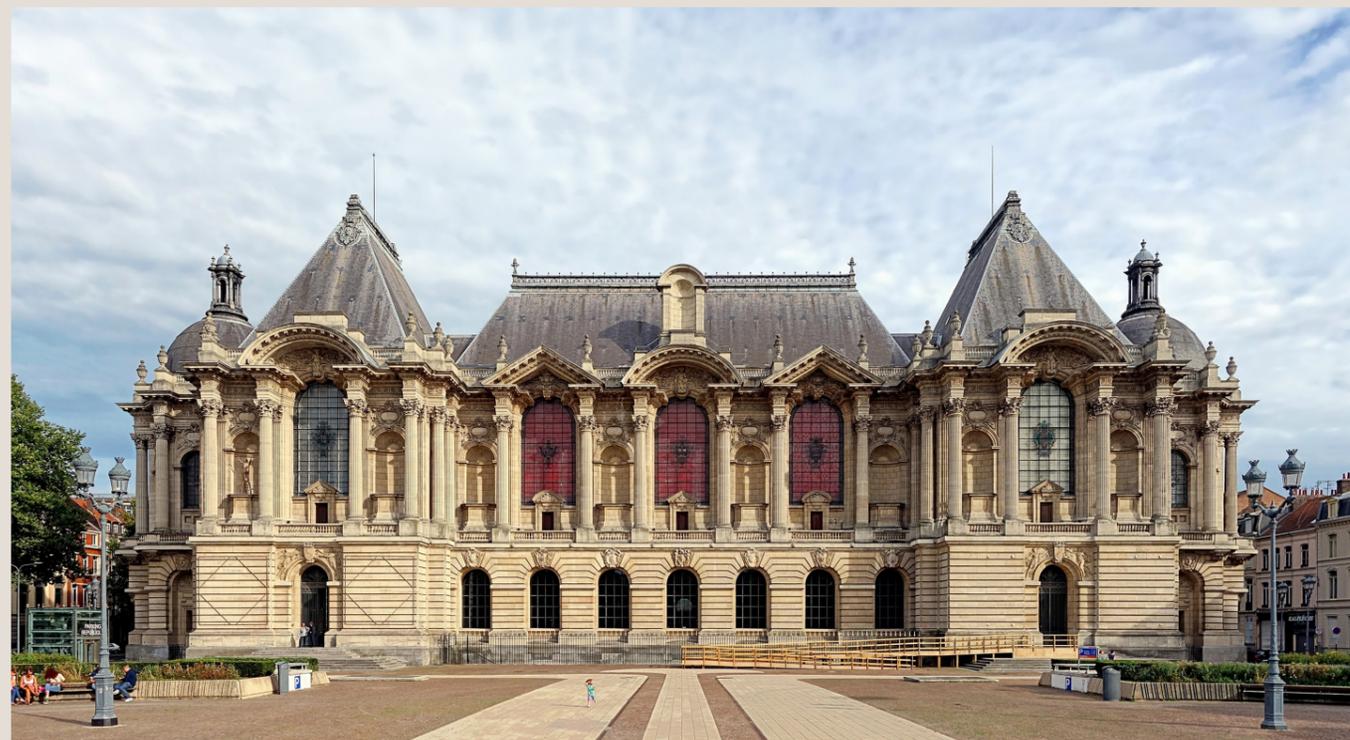
Poursuivant ma route, je prends la direction de la Grand'Place pour atteindre de nouveaux Pokéstop. En chemin, je tombe sur la pyramide de la place Rihour. Une autre fontaine, de forme pyramidale (vous l'aurez deviné). Son style moderne s'accorde avec les bâtiments alentours d'architecture plus ancienne. Des jets d'eau aspergent en permanence la pyramide centrale en verre, l'eau revenant constamment vers l'extérieur. Elle est un point de repère très pratique

pour le métro qui n'est qu'à quelques pas d'elle. Arrivant sur la Grand'Place, un nouvel élément très discret est mis en avant. Deux poissons dorés, sculptés à même le bois, surplombent l'entrée du restaurant « La Place ». La sculpture se veut très effacée, n'ayant aucun lien direct avec le restaurant, bien qu'une fois vue, on ne peut plus la manquer. Enfin, je me dirige vers le centre de la place incarné par la Colonne de la Déesse. Immense monument de quinze mètres de haut, il est composé d'une sculpture en bronze et d'une colonne en granit mesurant à elle seule douze mètres. La statue à son sommet représente une femme tenant un boutefeux (bâton qui servait à allumer les canons). Elle fut érigée le 8 octobre 1845, afin de commémorer la résistance lilloise face au siège de la ville par le Saint Empire en 1792.

Par contre, ce fut très sympathique d'explorer ainsi la ville d'une manière aussi originale. Avec Pokémon Go, trouver les différents PokéStop devient très rapidement un véritable jeu de piste. Et la nature de ces points virtuels, créés par les joueurs d'un ancien jeu de **Niantic** (les développeurs de **Pokémon Go**), permet de mettre à égalité des lieux inévitables (le palais des Beaux-Arts...) et de petits éléments quasi inaperçus (le tag du renard, du poisson...). Cela met également en avant des éléments à côté desquels on peut passer régulièrement, comme la statue de Faidherbe juste à la sortie du métro. C'est ainsi un autre aspect amusant du jeu, même si cela reste mineur pour de nombreux joueurs, qui permet de voir le monde qui nous entoure et même s'y familiariser d'une manière nouvelle.

Gaeko

Sources : la culture générale de l'auteur, fr.wikipedia.com, nostroblogs, jumblart, lavoixdunord, petit-patrimoine.



“Avec Pokémon Go, trouver les différents PokéStops devient très rapidement un véritable jeu de piste.





NAN GOLDIN

ARTISTE

• TEXTE / SANGIGI-ESENJIN-FUCHSIA

Pour ce numéro, je vous ai concocté un article sur une artiste dont j'apprécie énormément le travail et la démarche. Il s'agit de **Nan Goldin**. Une américaine, née en 1953 à Washington D.C. et qui a grandi dans le Maryland. Elle est issue d'une famille bourgeoise et s'initiera à la photographie vers quinze ans, grâce à l'un de ses professeurs à Boston.

Elle entre d'ailleurs à l'école des Beaux-Arts de Boston en 1972, où elle rencontrera le photographe **David Armstrong**. Avec trois autres amis, **Mark Morrisroe**, **Pierre Pierson** et **Philip-Lorca diCorcia**, ils formeront le groupe des « Cinq de Boston ». En outre, ils ont des influences ou des techniques différentes, et se rejoindront plutôt sur les thématiques abordées (intimité, malaise, etc.).

C'est une artiste « *underground* », qui vit dans le monde de la nuit et, raconte l'intimité de celle-ci, à travers la douleur. Elle « *photographie la difficulté de survivre* », sans pour autant avoir la volonté de choquer. Le médium de la photographie est utilisé comme un journal intime étant là pour garder la mémoire. Elle dira d'ailleurs que « *[son] appareil photographique fonctionne comme [sa] mémoire* ». C'est un moyen de partager en public, le privé, mettant en lumière sa vie sombre.

Nan Goldin utilise la photographie comme reproduction du réel, mais sans être totalement objectif, car est choisi : la composition de l'image, le sujet, le cadre, le format, etc.. Avec ses clichés, elle évoque aussi bien la fête, la drogue, la violence, le sexe ou encore l'angoisse de la mort, qui l'affectera beaucoup dans le début des années 80, avec l'apparition du SIDA, qui aura raison de nombre de ses amis.

Elle n'a pas de tabou et photographie sans censure, allant jusqu'à se prendre, peu de temps après





avoir été battue par son petit ami de l'époque.

Au niveau technique, on peut noter diverses choses. Premièrement, l'importance du contraste noir/blanc et du clair/obscur. Elle utilise également un éclairage diffus, avec une température de couleur faible, avec des dominantes jaunes/orangées. Sa mise en exergue d'espaces clos/intimes, nous permet de pénétrer dans cet univers.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : la chatte installée en boule sur mes genoux, qui ronronne.

Sangigi -Esenjin- Fuchsia

Sources : la culture générale de l'auteur, fr.wikipedia.com, arte.





GOD EATER

ANIME

• TEXTE / LORD SHI-WOON

TITRE ORIGINAL

God Eater

ANNÉE DE PRODUCTION

2015

STUDIO

Ufotable

GENRES

/action/espace & sci-fiction

AUTEURS

Bandai Namco Games

DURÉE

13 ép. de 25 minutes

« *God Eater* » est une série de jeux vidéo Action-RPG, nous plongeant au cœur d'un univers post-apocalyptique, où la survie de l'humanité est menacée par des créatures démoniaques surnommés « Aragami ». Développé et édité par Bandai Namco Games, la franchise « *God Eater* » débarque en 2011 en Occident avec la sortie de « *Gods Eater Burst* » sur Playstation Portable, qui est en réalité le remake du tout premier titre « *God Eater* », sorti exclusivement au Japon le 4 février 2010.

A l'occasion des cinq ans de la franchise, la production d'un anime est annoncée en septembre 2014 et sera confiée au très compétent studio d'animation « Ufotable ». La toute première diffusion de « *God Eater* » a lieu le 12 juillet 2015 et arrive en marge de la sortie du jeu « *God Eater 2 : Rage Burst* », prévu pour le troisième trimestre 2016 sur les consoles PS4 et PS Vita de Sony. En tout, la série comprend 13 épisodes, diffusés au Japon sur Tokyo MX et dont la diffusion simultanée est assurée par Anime Digital Network pour les pays francophones.

L'HISTOIRE

Le monde est sous le joug des **Aragami**, d'hostiles créatures engendrées par la prolifération exponentielle et incontrôlée d'une nouvelle forme de vie organique : les « *cellules Oracle* ». Face à cette menace, les armes conventionnelles sont inefficaces et l'humanité voit sa population décroître jour après jour, tandis qu'une minorité vit retranchée au sein d'immenses forteresses, érigées par l'organisation **Fenrir**. Désormais, les derniers espoirs de l'humanité résident dans les « *God Arc* », d'innovantes armes semi-organiques développées par Fenrir à partir des mêmes cellules **Oracle**. L'éradication de ces créatures devient alors une réalité et les individus aptes à manipuler ce nouveau type d'armement se font appeler « *God Eater* ».

Prédisposé au maniement des **God Arc**, **Renka Utsugi** est un adolescent recruté par la faction d'Extrême-Orient de **Fenrir**. Malgré son manque d'expérience, il fait preuve d'une détermination rare pour sa nouvelle condition de **God Eater** et se révèle prometteur au cours de ses rigoureuses simulations de combat. Sans que **Renka** ne puisse parfaire davantage son entraînement, des **Aragami** effectuent une percée dans les remparts de la forteresse. Les unités de défenses sont à peine mobilisées, qu'une seconde brèche ennemie survient à l'opposé de la base. De ce côté : aucun effectif pour repousser ce front, la situation devient critique. En attendant l'arrivée des renforts, **Renka** réalise qu'il est le seul en mesure d'entraver cette

avancée. Fermement résolu à éliminer les **Aragami**, il se lance enfin dans la bataille...

L'ADAPTATION

Ce qui frappe dès les premières secondes, c'est très certainement le style graphique de **God Eater**, entièrement réalisé en 3D-CGI (*Computer-generated imagery*). Si le résultat semble atypique voire surprenant, cela n'entachera en rien votre expérience audiovisuelle. En effet, la modélisation des décors, des effets et des personnages est une belle réussite. Sur cet aspect, le studio d'animation « *Ufotable* » nous

« Ce qui frappe c'est très certainement le style graphique de *God Eater*, entièrement réalisé en 3D-CGI.

livre comme à son habitude une production de qualité.

Vous aurez aussi sûrement remarqué de nombreuses similitudes avec « *Shingeki no Kyojin* » : un monde post-apocalyptique, un ennemi prédateur de l'humanité et une race humaine retranchée entre quatre murs... Ce sont bien les éléments de scénario du jeu et a fortiori celui de l'anime, qui ne réinventera en rien la poudre. On vogue en terrain connu et l'intrigue s'avère prévisible. Ne vous attendez donc pas à de grosses surprises car dans ses grandes lignes, l'anime reste fidèle au jeu, même s'il se démarque du média d'origine avec quelques libertés d'adaptation, qui se révèlent toutefois nécessaires pour apporter du rythme à la série.

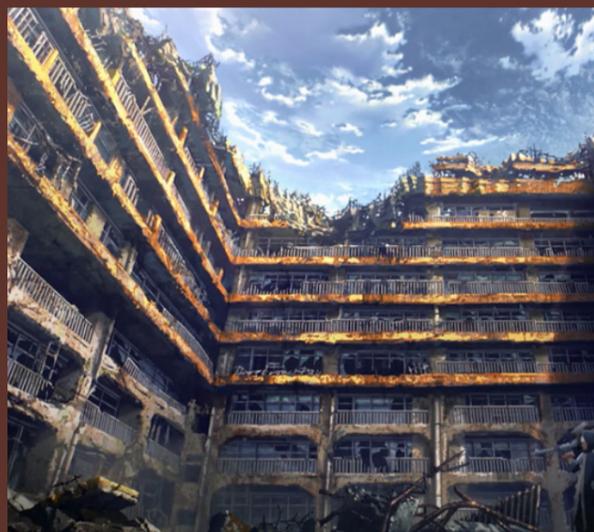
Comme il faut bien un héros, le personnage de **Renka** a été créé à l'occasion de l'anime et il sera plutôt intéressant de suivre son évolution au fur et à mesure des épisodes. En effet, le protagoniste disposera progressivement d'un certain recul pour reconsidérer ses motivations initiales à rejoindre Fenrir, prenant en compte la réalité du monde des *God Eater* et son expérience acquise en tant que tel. Du stade de novice, il aura à cœur de devenir le noyau dur de son unité et s'ouvrir à de nouveaux horizons. « *God Eater* » ne manque pas de personnages charismatiques, on regrettera qu'au cours de l'intrigue, certains d'entre eux n'aient pas droit à un développement similaire à celui de **Renka**.

Pour en revenir à l'anime, celui-ci est entrecoupé de séquences du passé qui nous dévoilent progressivement l'origine des cellules **Oracle**, sources de ces dieux vivants qu'on nomme **Aragami**. Compte tenu du nombre d'épisodes, ces flashback amènent des explications nous permettant de mieux saisir certains aspects de l'intrigue. Dans son déroulement, nous sommes témoins de la lutte désespérée de l'humanité contre les Aragami, qui s'illustre à travers les missions confiées à nos héros et dont l'objectif est l'éradication de ces créatures.

En vérité, leur dur labeur nourrit un but beaucoup plus ambitieux, celui de la construction d'un gigantesque et inattaquable abri insulaire, surnommé **Aegis**, qui pourra vraisemblablement accueillir une grande proportion des humains survivants. La source du développement d'une telle



“Entre utopie et réalité, on se rend finalement compte que l'ultime espoir de l'humanité réside simplement dans leur désir de survie.



construction se trouve être le cœur même des **Aragami**, prélevé sur ces derniers par les **God Eater** lors de leur mise à mort. Entre utopie et réalité, on se rend finalement compte que l'ultime espoir de l'humanité réside simplement dans leur désir de survie. Illusion teintée d'espoir, que cache réellement le projet **Aegis** ?

LES MUSIQUES

Si les musiques d'ambiance se font plutôt discrètes, certains thèmes sont tout simplement sublimes. Par ailleurs, les « insert song » du groupe « *Oracle Ghost Drive* » ne vous laisseront pas indifférents.

OP : « *Feed* » interprété par **OLDCODEX**

ED : « *Kouhai Chi* » interprété par **Go Shiina feat. naomi**

QUE RETENIR AU FINAL ?

Bien que le scénario s'avère relativement prévisible, « *God Eater* » brille par la qualité de sa réalisation. Tous les éléments de la franchise sont présents, si vous aimez les univers sombres et les combats dantesques sur fond post-apocalyptique, vous allez être servis. Côté personnage, à l'exception de **Renka**, ne vous attendez pas à un développement poussé des autres protagonistes, c'est probablement l'un des gros points noirs de la série. Autrement, si cet aspect ne vous dérange pas plus que ça, « *God Eater* » vous fera passer un bon moment.

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, animeka.com, les épisodes chez [animedigitalnetwork](http://animedigitalnetwork.fr), fr.wikipedia.com





LA FILLE DE LA PLAGES

MANGA

• TEXTE / GAEKO

La jeunesse est un des sujets fétiches d'Inio Asano. On la retrouve dans *Un Monde Formidable*, *La Fin du Monde avant le Lever du Jour* ainsi que l'excellent *Solanin* et, évidemment, *Bonne Nuit Punpun*. Et c'est encore le cas avec *La Fille de la Plage*, une série en deux tomes publiés entre juillet 2009 et janvier 2013, dans le *Manga Erotics F*, au Japon, et chez IMHO, en France. La mention « *Erotics* » n'est pas hasardeuse, *La Fille de la Plage* ayant le sexe pour élément central. Pour autant, le manga ne devient jamais un hentai, l'érotisme servant au contraire au développement de l'intrigue et de ses personnages. Au niveau de l'histoire, tout tourne autour de la relation entre deux collégiens, Koume Satou et Keisuke Isobe, qui sera à la fois intime et psychologique. Le tout prenant place dans le cadre calme et rural d'une petite ville au bord de mer.

Pour ceux connaissant déjà **Inio Asano**, ils savent déjà à quel point l'auteur possède de solides qualités en terme de dessin. Et dans ce domaine, **La Fille de la Plage** impressionne sur de nombreux points. Comme dans la plupart des œuvres de l'auteur, le trait est tout bonnement splendide. Il allie à la perfection détails et finesse, offrant ainsi des décors somptueux, des personnages aux visages très expressifs et des doubles-pages impressionnantes. Les scènes sous la pluie, illustrée par des stries blanches, dégagent une puissance émotionnelle forte. De même pour les scènes devant la mer, dans un registre plus contemplatif mais tout aussi fort. Le découpage et la mise en scène brillent également au sein de l'œuvre. Le style d'**Inio Asano** fait la part belle aux mouvements et aux changements d'échelles, rendant le tout presque cinématographique. Il y a aussi une grande maîtrise technique au niveau du rythme. Cela se voit surtout dans les scènes fortes, comme à la fin du premier tome où un moment de tension est interrompu par une grande case illustrant la petite ville. Le rythme, jusque là crispé et intense,

se voit soudainement brisé pour devenir bien plus lent, comme en suspend, insistant alors sur l'importance de la scène.

Les scènes de sexes, qui sont particulièrement présentes, font elles aussi preuve d'intelligence dans leur composition. Leur mise en scène est variée, étant soit suggestive ou explicite. Tout ceci est d'ailleurs rondement bien mené, les visages ou les gestes des personnages illustrent aisément l'acte sexuel et son déroulement. Mais par moments, la suggestivité laisse place à une explicité forte. Gros plans sur les organes génitaux, illustration directe de la pénétration et autres positions sexuelles, le manga ne fait pas toujours dans la finesse. Il montre clairement les pratiques qu'ont **Satou** et **Isobe**, le sexe étant la clé de voute de leur relation après tout. Mais il faut saluer l'élégance d'Asano qui ne tombe jamais dans du hentai graveleux, préférant un érotisme beaucoup plus

poétique. Les parties intimes, si elles sont souvent montrées au cours de ces scènes, sont également dessinées sans trop de détails. On se limitera aux poils pubiens de **Satou** ou d'une forme blanche facilement reconnaissable pour le pénis d'**Isobe**. Et ces détails sont capitaux car, dans **La Fille de la Plage**, les relations charnelles font

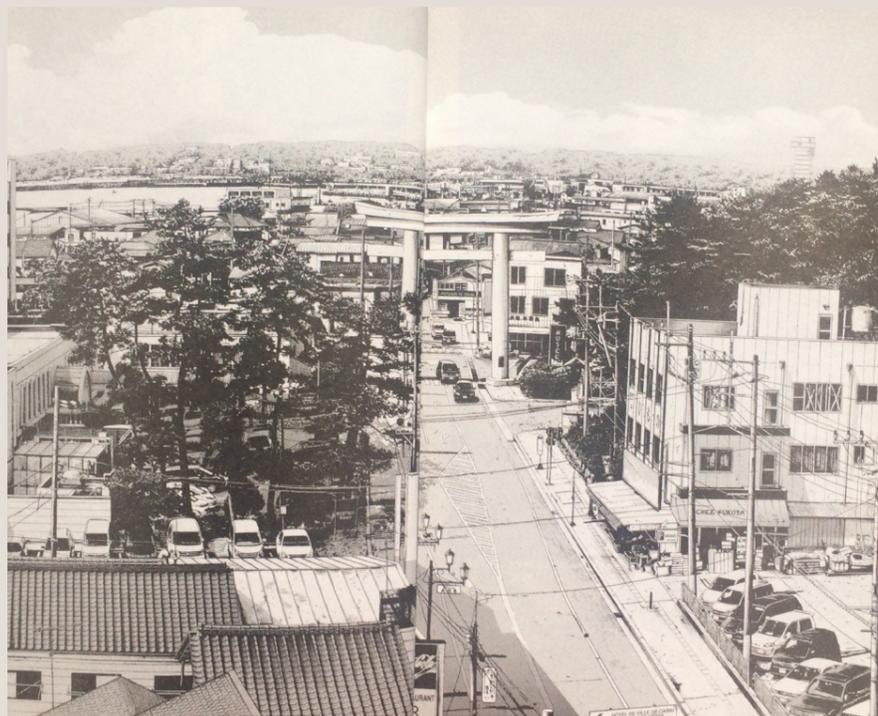
“Les relations charnelles font parties intégrantes du récit et de la construction de ses personnages.”

parties intégrantes du récit et de la construction de ses personnages. Comme déjà dit précédemment, le sexe est l'élément central de la relation entre **Koume** et **Isobe**. Ainsi, l'acte n'est pas tant une scène d'exhibitionnisme servant à aguicher le lecteur mais davantage à développer l'histoire. Leur mise en scène va ainsi de paire avec cette dernière, chacune dégageant une atmosphère exprimant les émotions de ses personnages.

Ce qui apporte beaucoup à l'histoire du manga et son duo principal. Une belle réussite même puisque **La Fille de la Plage** arrive à utiliser l'érotisme comme réel outil d'écriture.

Toutes ces qualités visuelles ne servent qu'à une chose : narrer une histoire pleine de réalisme. Si **Inio Asano** a pour habitude de raconter des récits pleins d'humanités, **La Fille de la Plage** est davantage concentré sur son thème fétiche : la jeunesse. Le duo principal, **Koume** et **Isobe**, représentent ainsi deux facettes de cette thématique qui tient tant à l'auteur. **Koume** est une fille perdue, en quête d'identité dans un monde où tout semble bien aller pour elle et cela l'empêche de considérer l'avenir. Mais elle a également une part de naïveté qui l'empêche de se rendre compte de ce qu'elle fait. Comprendre qu'elle ne voit pas l'étendue de ses actes, aussi importants soient-ils (notamment ses relations intimes avec **Isobe**). Sa naïveté l'oppose farouchement avec





ce dernier d'ailleurs. **Isobe** connaît bien la dureté de ce monde. Avec ce qui est arrivé à son frère, il a perdu complètement foi en ce monde qui le désintéresse totalement (ce qui est sans doute le seul point commun que partagent **Isobe** et **Koume** dans leur relation avec le monde). « *Maudit* » par l'histoire de son frère, il souhaite ne pas terminer comme lui qui s'était plié face à la société. On a ainsi deux personnages diamétralement opposés, l'un étant un être profondément cynique et l'autre une jeune fille naïve et perdue.

(le paragraphe suivant contiendra quelques révélations sur l'histoire, vous êtes prévenus)

Ce qui fera que ce duo ne marchera jamais dans la même direction. Leur relation sera même à sens unique. Si au début **Isobe** est bien amoureux de **Koume**, celle-ci n'a pas de tels sentiments pour lui, qu'elle utilise alors comme un jouet. Mais à terme, elle trouvera en ce dernier une figure à laquelle s'attacher. Trop tard. Leurs

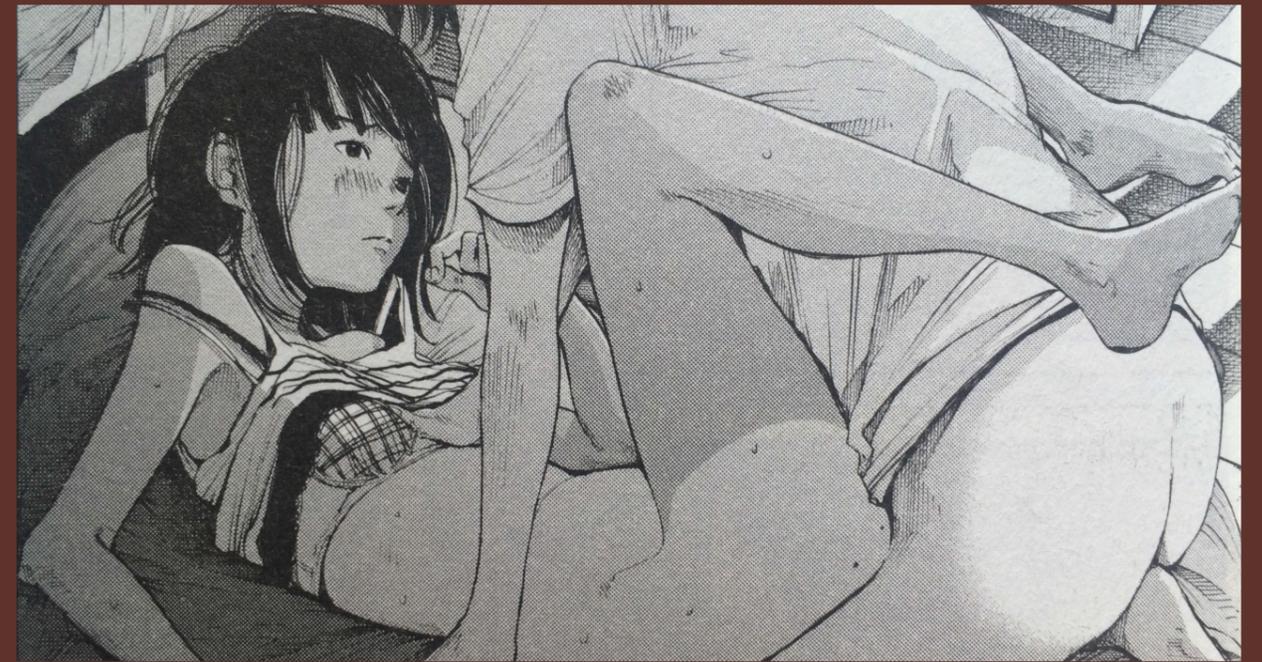
relations sexuelles en sont une bonne illustration. Dénuées de passion, elles seront de plus en plus désordonnées au fil de l'histoire. Une évolution assez classique pour ce couple atypique qui n'aura jamais été accordé. Et si le récit ne prête pas à l'optimisme, sa finalité semble l'être bien plus. **Isobe** aura atteint le fond du fond en usant de la force sur les personnes qu'il détestait pour cette même raison, entre autres. Mais cela lui fera réaliser son erreur et, assez brutalement, le fera remonter. Le sortant au passage de la « *malédiction* » de son frère. Et **Koume**, qui aura donc connu un échec amoureux regrettable avec **Isobe**, sortira de sa « bulle » pour avoir une vision bien plus large du monde. Au final, l'histoire qu'auront vécu ces deux personnages les aura débarrassé chacun de leurs maux.

La Fille de la Plage met en scène deux représentations de la jeunesse. Que ce soit celle qui est naïve, n'ayant pas conscience du monde qui l'entoure ou de celle complètement lassée de ce

même monde qu'elle trouve exécutable. Le tout dans un récit plein de froideur mais dont la finalité semble assez optimiste. Pas nécessairement joyeuse, mais loin d'être pessimiste. C'est donc un autre fabuleux récit de jeunesse que signe là l'auteur. Le tout avec une patte graphique toujours impressionnante en terme de réalisme et de qualité. Pour peu que l'on ne soit pas effrayé par les (nombreuses) scènes sexuelles du manga, **La Fille de la Plage** est un manga à lire absolument. Comme le reste des œuvres d'**Asano**, d'ailleurs.

Gaeko

Sources : la culture générale de l'auteur, soulofmanga, nostroblogs, fr.wikipedia.com



ANECDOTES Sangigi -Esenjin- Fuchsia / p 42 à 43

AU FIL DU TEMPS Sangigi -Esenjin- Fuchsia / p 44 à 48

MAG'OUILLE Tibtyd Lirbij / p 49

IN MAG'

SPÉCIAL 3 ANS

ANECDOTES

On l'a désormais assez dit. **Mag'zine** fête ses 3 ans de publication avec ce numéro. Afin de fêter cela, l'équipe s'est prise à un petit jeu, qui consiste à vous raconter une petite anecdote. D'une rédaction pas comme les autres !

SANGIGI -ESENJIN-FUCHSIA

Humm, une petite anecdote vous dites ? Ayant lancé la création de ce magazine, j'en ai des choses à dire. Mais si je ne devais en retenir qu'une, je dirais probablement l'élaboration/parution du premier numéro. De l'idée du projet, à sa publication, c'est plus d'une année et demie qui s'est écoulée.

Et oui, cela ne s'est pas mis en place à une vitesse fulgurante. Loin de là. Les douze premiers mois ont servi à constituer l'équipe, à discuter, échanger, soumettre des idées, etc.. Après moult débats, nous étions enfin d'accord sur la ligne directrice que devait prendre « *MaG'ZiNe & CoMpAgNiE* » à l'époque. Oui, ce nom était une erreur de jeunesse. Le passage à « *Mag'zine* » était un bien nécessaire.

Bref, s'en suivit plus de six mois, de rédaction, de correction, de ré-écriture, de ré-ré-correction. Pour finalement aboutir à ce qu'était notre premier

numéro ! L'équipe était vraiment fière de ce travail de longue haleine, qui, aujourd'hui, avec du recul, nous semble bien ridicule et, nous fait apprécier l'évolution qu'il y a eu depuis.

Pour terminer, un grand merci aux personnes qui ont contribué de près ou de loin, à l'épopée **Mag'zine**, même si certaines ne sont plus dans le staff à ce jour. Merci donc à **Link-Warrior**, **Khyrra'**, **Souva'**, **RuRu-Berryz**, **Otohime**, **Reby**, **Ticlik**, **Eloam**, **GunxBlast**, **Vipear**, **Duma**, **Hidsad**, **Madame Poulpe**, **Hanheni**, ainsi qu'à l'équipe actuelle, **Ophy** (bien que très discret sur le site), **KittysCats**, **Lord Shi-Woon** & **Gaeko**.

Si vous souhaitez rejoindre cette folle, mais ô combien agréable équipe, n'hésitez pas à nous envoyer un courriel, nos portes (et pas que) sont grandes ouvertes !

KITTYS CATS

Hou-là ! Une anecdote ? Dur ! Il faut dire qu'il s'en est passé des choses depuis mon arrivée dans l'équipe, il y a un peu plus de 2 ans. Ah, je vais vous dire un secret ! **Sangigi** m'a refilé un virus incurable en m'enrôlant dans ses troupes.

Lorsqu'il m'a invité à le

rejoindre, en mars 2014, il n'était question que de venir épauler la "hard" correctrice de l'époque. **Mag'zine** se préparait pour son premier anniversaire, et notre rédac'chef prévoyait une belle hausse de travail, l'équipe d'alors étant particulièrement friande de blagues orthographiques ou grammaticales (Non, je ne citerai personne ! Les « *coupables* » se reconnaîtront sans peine !).

J'avais pourtant bien précisé au départ que j'étais incapable d'écrire un article, vu que mon domaine de prédilection était plutôt l'écriture d'histoires et autres scribouillages sans conséquences. Las ! **Sangigi** s'était bien gardé de me prévenir que de côtoyer tant de rédacteurs talentueux et prolixes crée une sorte d'émulation des neurones.

Les idées ont commencé à bouillonner, et d'un timide essai, proposé à **Gigi** en guise de « *bouche-trou à utiliser si besoin* », je me vis parachuter rédactrice officielle, en lieu et place de ma sinécure de correctrice, à peine quelques mois plus tard.

Si j'assume aujourd'hui une double casquette, je ne regrette pas pour autant d'avoir basculé du côté cour de **Mag'zine**, même si le côté jardin présente quelques avantages

savoureux. Je voudrais dire un grand merci aussi à ceux qui ont subi mes foudres, pour leur patience, mais surtout pour certains fous rires mémorables qu'ils m'ont procurés. Un grand merci aussi à **Minhette** (*ndlr; Lord Shi-Woon*) qui atténue mes délires linguistiques et syntaxiques.

LORD SHI-WOON

Souvenirs, souvenirs... Trois ans déjà et à mon sens, le **Mag'zine** n'a jamais cessé d'évoluer dans la bonne direction. Dans les coulisses, c'est toute une équipe mobilisée afin d'améliorer continuellement la qualité du contenu. A sa manière, chacun a porté sa pierre à l'édifice, pour ma part cela fait environ deux ans que j'ai rejoint la rédaction. Selon moi, le changement le plus marquant a sûrement été la refonte de la mise en page de **Mag'zine** ainsi que celle du logo, qui se sont respectivement succédé à travers les éditions douze et treize.

Je ne vous cache pas que beaucoup d'encre a coulé pour aboutir à ce résultat, afin que d'un commun accord, le rendu soit unanimement validé. Ces drôles de dames qui s'en sont allés vers d'autres horizons y sont pour beaucoup, un grand merci à **Madame Poulpe** et à sa comparse **Hanheni** pour leur contribution.

En parfait béotien du graphisme et de la mise en page, j'avais quand même essayé de m'y intéresser. A l'époque, il était alors question de couverture

typographique, un procédé graphique d'expert paraît-il, sur lequel nos réflexions s'étaient focalisées en vue de retravailler notre couverture. De mon côté, je m'étais concentré sur le logo de **Mag'zine** et j'avais commencé à me former au logiciel open-source de modélisation 3D: **Blender**.

Celui-ci offrait la possibilité de modéliser du texte en 3D, il était alors possible d'incorporer des polices, jouer sur la texture et l'aspect des lettres, régler la luminosité et créer des effets d'ombres : un pur bonheur pour le néophyte que j'étais ! Après être parvenu à un résultat « *satisfaisant* » selon moi, je soumis alors mon travail à l'équipe. Il ne m'a pas fallu longtemps pour déchanter. « *Word Art* » avait été le terme employé pour décrire le fruit de mes efforts, vous vous rendez compte ? Une belle douche froide ! A y repenser, c'était tout à fait ça, je n'avais simplement pas le recul nécessaire pour le constater par moi-même, du vrai gribouillage d'enfant !

Aujourd'hui, je ne désespère pas pour autant de pouvoir pondre un jour quelque chose de potable avec **Blender**. Qui sait, peut-être verrez-vous prochainement quelques unes de mes « *œuvres* »...

GAEKO

Des anecdotes en voulez-vous en voilà ! Bon, ayant rejoint le mag depuis

un peu moins d'un an, j'ai moins à raconter que les autres membres de l'équipe. Mais j'ai quand même une petite chose à vous raconter.

Tout d'abord, en bon jeune de la génération internet, je suis bien plus habitué à Twitter et Facebook qu'aux forums. Sauf qu'à **Mag'zine**, notre principal outil de travail est un forum, celui de l'association **Camélia Studio**. On l'utilise pour mettre en communs les articles en vue des corrections, ainsi que pour tout ce qui est sources, images, etc... Bref, c'est un élément plus que central dans la conception de chaque **Mag'zine** mais il y a un léger problème : je ne suis pas du tout habitué aux forums. Il y a des sujets de partout, des topics, des sous-topics, on peut modifier son message, celui des autres (en tant que rédacteur je suis admin donc j'ai le pouvoir !) et pleins d'autres choses auxquelles je ne suis pas familier. Le rythme d'utilisation, beaucoup moins direct que Twitter par exemple, ça m'a perturbé au début. D'un autre côté, c'est bien plus apaisant d'utiliser un forum que les réseaux sociaux actuels où tout va très vite. Mais là où je veux en venir c'est que souvent, et surtout au début quand j'avais rejoint l'équipe, j'avais l'impression d'être un petit vieux qui découvre internet. J'étais assez lent dans l'utilisation du forum. Mais ça va, je commence à m'y faire !

J'espère un jour réussir à dompter cet outil trop sophistiqué pour moi.

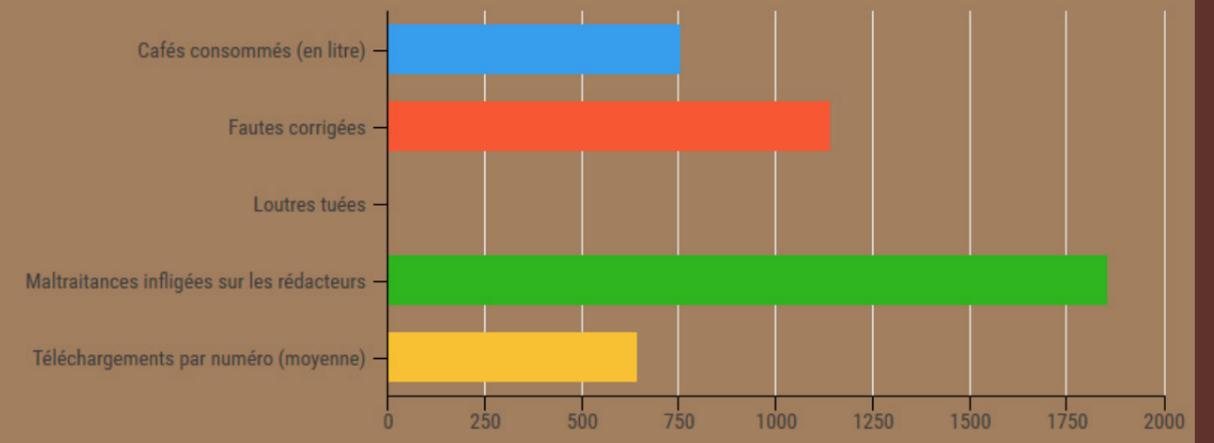
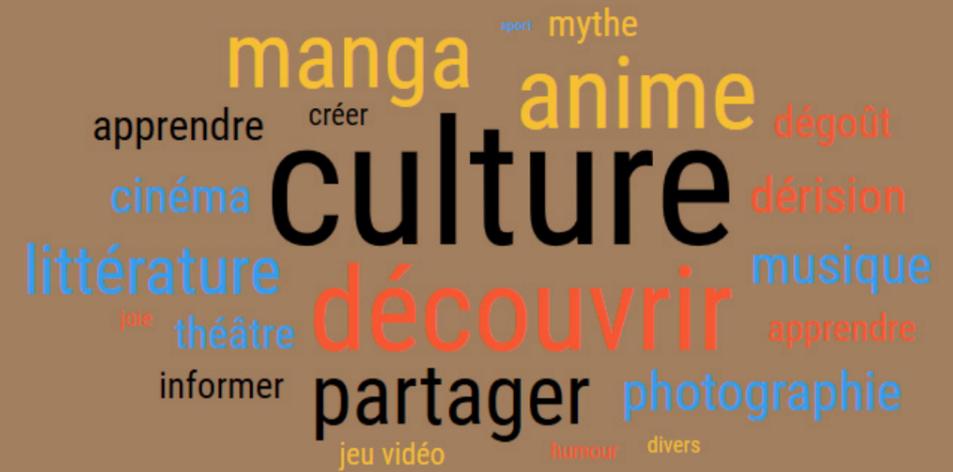
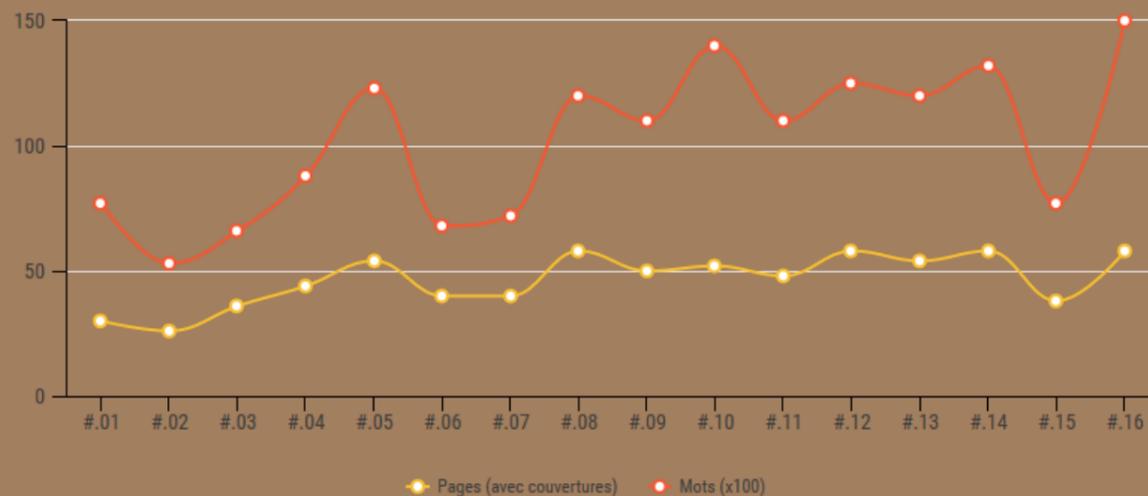
AU FIL DU TEMPS

Hey !

On se retrouve avec un nouvel article un peu particulier. Celui-ci va nous servir à retracer ces trois dernières années de **Mag'zine** ! Car il s'en est passé des choses depuis. L'équipe s'est renouvelée plusieurs fois, la ligne directrice a pris plusieurs chemins et tant d'autres choses ont évolué avec le temps. Je vous invite donc à regarder l'infographie qui suit, reprenant les chiffres clefs de notre magazine.

Mag'zine - 3 ans

Trois années de publication du magazine de Camélia Studio !



L'aspect visuel a également beaucoup changé ! Que ce soit la couverture, les intercalaires, ou encore la mise en page en elle-même, **Mag'zine** aime se refaire des beautés, afin de rester au goût du jour. Je propose donc de jeter un œil à ces changements, à la page suivante.

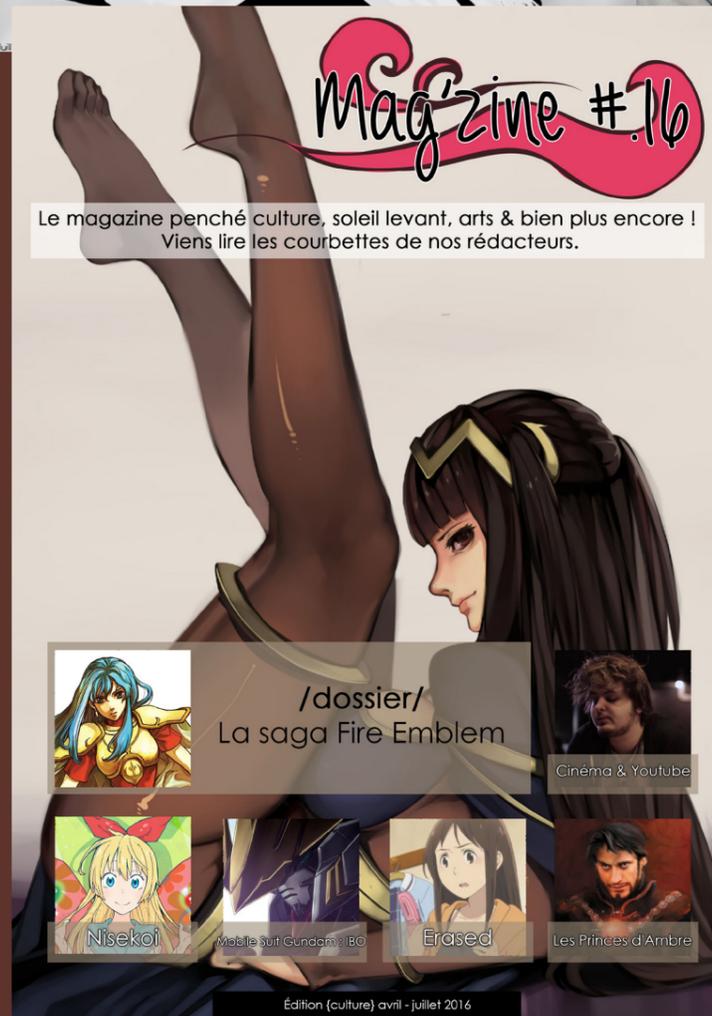
COUVERTURES



• « MAG'ZINE & COMPAGNIE #01 » - JUILLET 2013



• « MAG'ZINE #07 » - JUILLET 2014

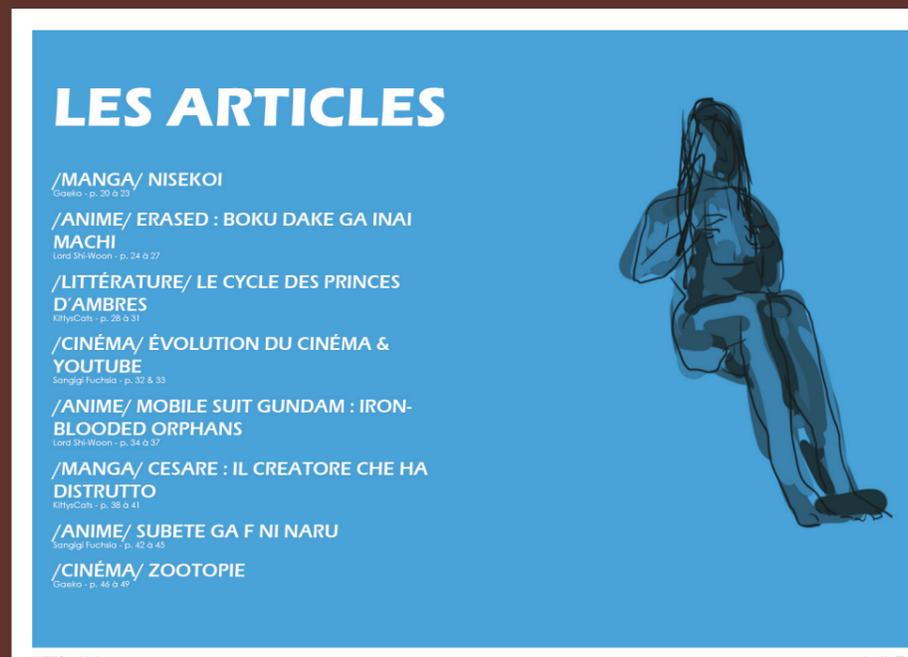


• « MAG'ZINE #16 » - AVRIL 2016

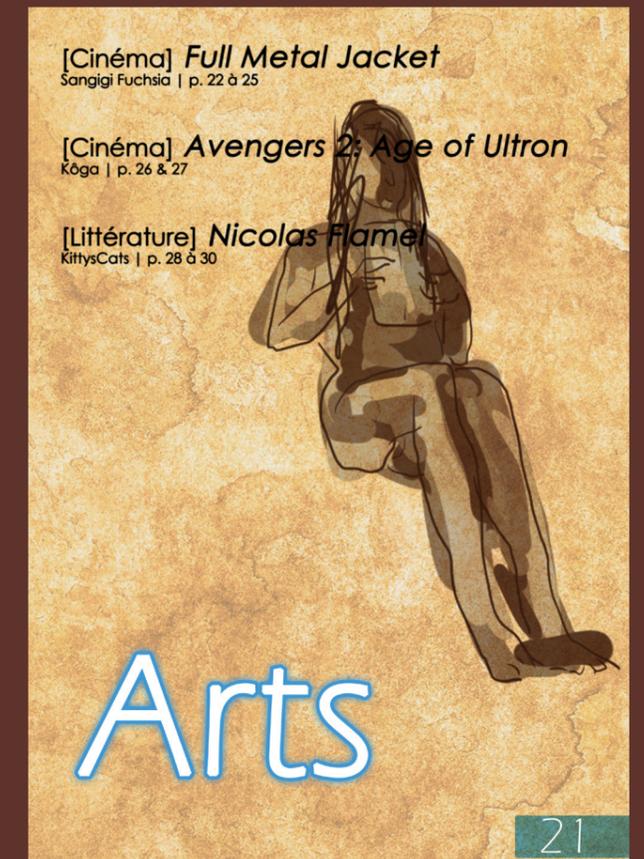


• « MAG'ZINE & COMPAGNIE #05 » - JUILLET 2013

• « MAG'ZINE #16 » - AVRIL 2016



INTERCALAIRES



• « MAG'ZINE #11 » - MARS 2015



AUTRES

PETITS TRUCS INSOLITES

KittysCats & Sangigi -Esenjin- Fuchsia - p. 52 & 53

OUTRO

Lord Shi-Woon - p. 54

STAFF

L'équipe - p. 55

REMERCIEMENTS

L'équipe - p. 56 & 57

PETITS TRUCS INSOLITES

« Qui a eu cette idée folle, un jour d'inventer l'école ? C'est... ce... Sacré Charlemagne ! »

Qui n'a jamais entendu cette rengaine, devenu la préférée des écoliers français depuis quelques décennies ? Et pourtant, la célèbre chanson de **France Gall** n'a fait que diffuser à un large public une idée totalement fausse.

Implantée par le gouvernement du début de la Troisième République, pour promouvoir le lien profond entre école et pouvoir, ainsi que

développer l'esprit méritocratique, elle s'appuie, ironie suprême, sur une interprétation plus qu'améliorée d'un épisode de l'histoire.

En effet, le moine **Notker le Bègue**, auteur de la « *Gesta Karola Magni* » en 814, fût diligent bien après la mort de l'empereur pour écrire sa biographie. Tout événement se devait d'y être magnifié.

Si **Charlemagne** a bien rédigé son « *exhortation générale* » à organiser des écoles, l'apprentissage des bases ne fut diffusé

qu'à une rare élite. Sans compter, que le principe même de l'école existe depuis l'**Antiquité** !



• KITTYSCATS



Le saviez-vous ? « *Camélia* » peut également s'orthographier « *Caméllia* », avec deux **L**. À l'origine, il en avait d'ailleurs deux. Certains pensent que la graphie avec un seul **L** s'est démocratisée à la suite du livre « *La Dame aux camélias* » de **A. Dumas**, qui aurait fait une faute, et sa popularité étant telle que cette écriture aurait fini par rentrer dans les mœurs.

Mais **Jean-Yves Paumier** (écrivain) rétorque : « *Alexandre Dumas n'a pas commis une 'grosse faute' en donnant ce titre en 1848. Car l'évolution de*

la graphie de la plante introduite à Nantes par Ferdinand Favre est bien antérieure à cette date. »

Le nom de la plante vient de **G. J. Kamel** (ou **Camel**, **Camelli**), à qui elle rend hommage. Il s'agit d'un jésuite morave, qui était botaniste à la fin du XVII^e siècle.

Les deux orthographe sont donc utilisées un bon moment en parallèle, mais « *Camélia* » avec un seul **L** finit par s'imposer en 1829, car très majoritairement employée par les écrivains de l'époque. C'est donc

ainsi que les dictionnaires (notamment **Larousse**), l'écrivent dans le courant du XIX^e siècle.

• SANGIGI -ESENJIN- FUCHSIA

OUTRO

Bien le bonjour les amis, nous voilà arrivés au terme de cette dix-septième édition de **Mag'zine**. La rentrée pointe tout juste le bout de son nez et pourtant, toute l'équipe a travaillé d'arrache-pied durant ces mois estivaux pour vous pondre ce pur concentré de bonheur ! Je vous avouerai qu'avec les vacances, cela n'a pas été sans difficultés mais encore une fois, votre soutien aura été pour nous la meilleure des motivations.

Pour les plus assidus d'entre vous, cela fera maintenant trois ans que vous nous suivez. Trois années que nous (avons) partageons une passion commune : le même amour pour la culture sous toutes ses formes. Vous aurez très certainement appris tout un tas de choses à nos côtés, et réciproquement nous avons appris à vous connaître afin de toujours mieux répondre à vos attentes.

Encore merci de votre fidélité et à très vite pour le dix-huitième numéro ! Portez-vous bien d'ici là.



(ndlr; Les fameux « Wordart » et la réaction associée : « Ugh... Nope nope nope ! On dirait du wordart, j'aime pas du tout, et ça fait pas pro ! >< »)

• LORD SHI-WOON

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.



LORD SHI-WOON

25 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.



GAEKO

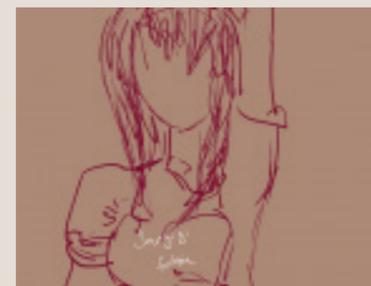
28 ans avec barbe, 12 sans

RACE : Bobo Gauchiste

PARTICULARITÉ : Sait faire sauter une crêpe.

AIME : Cowboy Bebop, Karen Kujou et le chocolat chaud.

DÉTESTE : Sakura Trick, les bobos gauchistes et les mages méca sur Hearthstone.



SANGIGI ESENJIN

~ 1300 ans

RACE : Vampire

PARTICULARITÉ : Il dirige le mag comme un führer.

AIME : Hitagi Senjougahara, le savoir & la connaissance.

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



TIBTYD LIRBIJ

+2.000 ans

RACE : Démon ancienne

PARTICULARITÉ : Très fière de moi-même.

AIME : La mode, ce qui est coloré, mettre mon grain de sel, emmerder Sangigi.

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

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



MERCI À NOS PARTENAIRES SOUTENANT NOTRE MAGAZINE

nanami.fr
ostream.ovh
vaikarona.eu
ersatz.xyz

**MERCI
DE NOUS
AVOIR LU !**

**LE NUMÉRO #.18
SORTIRA EN :**

JANVIER 2017.

SOYEZ PRÉSENTS !

Devenir partenaire de **Mag'zine** ?
Envoie nous ta demande à l'adresse suivante : magzine@camelia-studio.org

