

Mag'zine

Numéro #08
09/09/2014 {culture}



[Anime] Shingeki no Kyojin
* [Anime] Persona 4 : The Animation
[Photographie] Mise à nu - partie II
[BD] Tu mourras moins bête
[PC] Child of Light

& plus encore à l'intérieur !

Avant Propos

<i>Sommaire & Édito</i>	01 ; 02
<i>Les « trucs » du mois</i>	03

Soleil Levant

[Anime] <i>Shingeki no Kyojin</i>	05 ; 08
[Manga] <i>Sankarea</i>	09 ; 12
[Anime] <i>Persona 4 : The Animation</i>	13 ; 16

Arts

[Photographie] <i>Mise à nu - partie II</i>	18 ; 26
[Cinéma] <i>Le Loup de Wall Street</i>	27 ; 30
[Littérature] <i>1Q84</i>	31 ; 33
[BD] <i>Tu mourras moins bête (mais tu mourras quand même)</i>	34 ; 35

Jeux & Divers

[PC] <i>Child of Light</i>	37 ; 40
[PC] <i>Slender: The Arrival</i>	41 ; 42
[Loisirs] <i>Introduction au Wushu</i>	43 ; 46

InMag'

<i>Conception de la couverture #08</i>	48 ; 50
<i>Réalisation du fana-art Aurora</i>	51 ; 52

Autres

<i>Sources ; Partenaires</i>	53
<i>Recrutement</i>	54
<i>Outro ; Staff du numéro</i>	55 ; 56

Salutations mes Louloutes ! Comment allez-vous depuis le dernier numéro ? J'espère que vous avez pu profiter de ces mois de juillet & août pour vous reposer et profiter, tout simplement, de la vie et de ce que vous offre le monde ! Malgré le fait que c'était pluvieux et frais dans notre France, il y a toujours moyen de se détendre. Pour ma part, je n'ai pas pu partir au-delà de mon département, car j'avais du travail et pas qu'un peu, sur le feu.

Concernant **Mag'zine**, ce qui vous intéresse le plus en théorie, sachez que cela bouge beaucoup ! Notamment pour le passage en version papier. En effet, nous travaillons encore à peaufiner notre campagne de financement participatif, qui sera sur **Ulule** très prochainement. Pourquoi ce choix ? La raison est double (voire triple) : déjà, avoir de l'argent pour constituer une trésorerie, qui pourra lancer notre machine. Secondement, ne pas devoir de sous à une banque avec des intérêts prohibitifs (si tant est qu'une banque veuille bien déjà nous accorder ledit prêt). Bien entendu, la dernière raison et non des moindres, c'est que le financement participatif permet d'être proche de la communauté, de parler,

d'échanger avec elle. Cette notion nous plaît et, nous espérons avoir des dialogues intéressants avec vous, afin de toujours tirer **Mag'zine** vers le haut. Actuellement, nous finalisons certains détails, vous serez bien entendu avertis lorsque cela sera lancé, dans les jours/semaines qui arrivent.

Concernant le numéro **Hors-Série #01**, celui-ci a encore pris un peu de retard, avec les empêchements de beaucoup durant les vacances estivales. J'en suis le premier navré. Cependant, j'ai vais vous réléver quelques informations à son sujet. Tout d'abord, le thème qu'il abordera ... l'univers doujin ! Cela va donc comprendre les doujins, mais également le vocaloid par exemple. Nos deux partenaires actuels pour la co-rédaction de ce HS, sont l'**APAMI (Association pour la Protection de l'Animation Japonaise du Manga)** et **VoxWave Vocaloid FR**, avec un pan important consacré à **DoujinSphère**, dont plusieurs artistes sont prêt à participer à une table ronde avec nous. Je ne vous en dis pas plus, mais j'espère que vous en salivez déjà!

Et c'est pas fini ! Non, non, non. Que croyez-vous ? Une bonne nouvelle, c'est bien, deux, c'est mieux, mais trois, on fait de vous des rois ! Oui, c'est à vous que ce magazine s'adresse, nous prenons donc très à cœur chacune de vos remarques. Suite au sondage que nous avons lancé il y a quelques semaines maintenant (et qui va rester disponible encore un petit peu, donc dépêchez-vous d'y aller si ce n'est pas encore fait), nous avons pris acte de vos souhaits. Une nouveauté est donc présente dans ce numéro #08, les « *trucs du mois* » du staff, que presque tout le monde, voulait voir.

Je vais d'ailleurs revenir rapidement sur quelques chiffres de ce dernier. Plus de 35 % d'entre-vous nous ont connu via un forum. Un lecteur sur deux a entre 20 et 30 ans. Plus du tiers ont lu au moins 4 de nos numéros. Parmi les points faibles du magazine, sont revenus le plus souvent « *manque de contenu par numéro* », mais vous donnez à +70 % au moins 7/10 à la qualité des articles rédigés. Autre point faible selon beaucoup, « *pas assez connu, manque de publicité* ». Mais il y a aussi des points positifs ! Les plus redondants sont « *la diversité des*

articles » ainsi que la « *motivation des rédacteurs* » et « *les articles soient bien illustrés* », avec de nombreuses images intéressantes. Dans les « *plus* » / « *moins* », nous vous parlions également du site, en « *moins* » il y a le manque d'activité, on va essayer d'y remédier, mais je suis actuellement la seule personne à rédiger dessus, nous avons du mal à trouver des volontaires. Dans les « *plus* » est toujours revenu le fait qu'il était « *intuitif, simple et clair* ».

Ces chiffres sont donc très encourageants ! Et nous allons continuer à nous appliquer, afin de vous fournir un contenu plus étoffé et d'une qualité toujours aussi grande et variée.

Humm, j'ai beaucoup parlé pour cet édito ahah. J'espère que cela rentrera dans la page. En tout cas merci, merci beaucoup à toutes celles & tous ceux qui nous lisent et prennent du plaisir à parcourir nos pages. Merci également aux personnes qui ont pris le temps de répondre au sondage, de faire part de leurs avis. Cela nous aide vraiment pour poursuivre.

J'ai commencé à jouer à **Tera**, un F2P qui envoi pas mal. Certes, il paraît que le jeu est bien au niveau maximum, level 60. J'ai donc mis ça en pause, je suis trop occupé pour rusher un jeu au niveau max. Mais si vous avez du temps, essayez le !



Ophy

L'achat de « *Riche ! Pourquoi pas toi* » de **Marion Montaigne** (non, non, je ne suis pas mono maniaque) a été pour moi le constat déchirant que quand on n'est que « *roturier* », il y a de forte chance qu'on le reste. Et en plus, on nous pompe notre argent comme si nous étions des vaches à lait et ce n'est pas près de changer. Mais, comme d'hab, **Marion** a réussi à rendre les propos de **Michel Pinçon** et **Monique Pinçon-Charlot** (tous deux sociologues spécialisés dans l'étude de la haute bourgeoisie et des élites sociales) drôles et instructifs à la fois. Donc, inévitablement, je recommande chaudement.

Duma

Un gros coup de gueule ! J'en ai par dessus la tête de voir sortir tout un tas de films en mode found footage ! Non mais sérieux, c'est quoi ces pseudos réalisateurs qui prétendent se triturer les méninges pour nous offrir du bon cinéma, et nous livrent des daubes sans nom ! Au prix de la séance ciné, ça me fait mal au bide, en plus de donner la gerbe !

Franchement, si j'ai envie de voir de la vidéo amateur, je vais sur **Youtube**. C'est gratuit au moins ! Et certains youtubeurs font de réels efforts scénaristiques en prime !

Pour les amateurs du genre, je vous dis : sérieux, les gars, gardez vos sous pour vous acheter des méninges au drugstore du coin !

KittysCats



Le *Coffret Collector Bakemonogatari / Nisemonogatari* de **Dybox**. Du plaisir sans fin à reVISIONNER cette série en FHD grâce aux Blu-Ray. Les deux petits artbook sont également sympathiques, mais si bourrés de fautes. Si vous êtes un fan inconditionnel de cette licence tout comme moi, dépêchez-vous d'aller vous la procurer, il n'en reste plus beaucoup sur la boutique **Dybox**.

Sangigi Fuchsia



[Anime] **Shingeki no Kyojin**

Sangigi Fuchsia | p. 05 à 08

[Manga] **Sankarea**

Sangigi Fuchsia | p. 09 à 12

[Anime] **Persona 4 : The Animation**

Lord Shi-Woon | p. 13 à 16

Soleil
Levant

Coucou les filles !

Aujourd'hui, pour vous montrer qu'au **Mag'zine**, il y a aussi des choses que l'on aime pas, voire, que l'on déteste, j'ai décidé de vous écrire un article sur **SnK** ! Je précise que cet article utilise comme base, une critique que j'ai déjà réalisée sur mon blog, je vais essayer d'aller plus loin ici.

Attention ! Afin de ne pas heurter la sensibilité de certains, la rédaction a procédé à la censure des insultes gratuites, présentes à foison dans ce qui va suivre.

Scénario :

Une centaine d'années avant l'époque où se situe l'anime, les Titans ont envahi la Terre et presque exterminé la totalité des humains. Vous vous rendez compte ? Les méchants vilains pas beaux ! Afin de s'en protéger, les admirables humains, peuple de génie, ont construit trois murs géants, de 50 m de haut, formant ainsi trois grandes villes imbriquées les unes dans les autres. Des ****crévindiou**** de génies, je vous dis !

Après un siècle de tranquillité, à faire bronzette tranquillo dans leur cage, une ****brosse à dents**** de Titan mesurant plus de 60 m fait son apparition et, ébrèche la muraille, ce qui permet à plusieurs de ses congénères de prendre possession du district de Shiganshina. Vraiment des ****scolopendres****. Les habitants commencent à prendre panique et, **Eren** (le héros, ou disons plutôt personnage principal) & **Mikasa** (sa sœur adoptive), voient la mère du jeune garçon se faire dévorer sous leurs yeux. Mais comment que c'est trop hard triste de fou ! Depuis ce moment, **Eren** ne pense plus qu'à une seule chose : intégrer les bataillons d'exploration et, éliminer les Titans jusqu'au dernier. Ils l'ont bien cherché ces ****papillons roses****, **super-Eren** entre dans la danse, ça va ****faire un perfect**** des bulles !

Bon, dit comme cela, ça peut sembler (presque) sympathique, c'est ce que j'ai cru un moment, l'idée de base des humains qui se font décimer comme des ****tartes aux fraises**** n'a rien de neuf, et l'univers avait selon moi du potentiel. Mais il n'en est rien. Le

scénario est totalement vide et atteint le paroxysme de l'incohérence, avec ces trois murs de pierres, de 50 mètres de haut, au moins 10 de large et, plusieurs dizaines de kilomètres de long, qui auraient été construits comme ça, pépère, en claquant des doigts, alors que les Titans les bouffaient, normal. Bah non, c'est pas normal ! Ça n'a aucun sens. Demandez aux chinois si leur **Grande Muraille**, ils l'ont faite en deux jours en priant le Saint Esprit. Ajouter à cela des Titans apparus comme par enchantement il y a cent ans, genre « **YOLOOOO ! C'est nous, on débarque comme ça de nulle part et on va vous bouffer parce que c'est drôle, loul** ». Ça en devient absurde.

Et que l'on ne vienne pas me dire « *Ouais mais non gros, tu comprends pas, c'est trop le mystère, trop mystérieux quoi.* », mais ****crévindiou**** de nom de dieu ! D'où ? ! Depuis quand incohérence égale mystère, petit ****phoque**** ? Ouvrez un dictionnaire, vous verrez que ce sont deux choses nettement différentes.

Mystère : « *Ce qui est inconnu, tenu secret.* »

Incohérence : « *Caractère de ce qui est illogique.* »

Un mystère, c'est quelque chose que l'on cache, pour ne pas donner toutes les clefs dès le début. Mais là, il n'y a rien à cacher, puisque c'est vide de sens !

Et ce n'est pas fini ! Vous croyez quoi ? Non, non, non, ceci ne suffisait apparemment pas à l'auteur, il nous colle des personnages tous plus inintéressants & débiles à souhait, aucunement travaillés, c'est déplorable ! Plus ****phoque**** qu'un personnage de **SnK**, ça ne se trouve pas, même ces ****brosses à dents**** de **Teletubbies** ont un QI plus élevé ! Bon, j'exagère un peu, il y a tout de même **Eren** & **Mikasa** qui sont *trop-badass-roxor-sa-mère ouaich* !!, avec de la **Redbull** à la place du sang dans les veines, **Chuck Norris V2**, ma ****pomme frite****, yeah !

Pour ceux qui pourraient me déblatérer « *Non mais gros voilà, c'est surtout trop dark sombre, les gens ils meurent quoi ! L'auteur est trop courageux de fuer ses personnages* »... mais allez vous pendre ! Ce n'est pas plus « *sombre* » ou « *violent* »

que **One Piece** ! Si vous voulez vous faire violence de l'esprit avec quelque chose de réellement malsain, regardez plutôt **Shinsekai Yori**. Même **Another**, la S2 de **Valvrave** ou **High School of the Dead** sont plus secs et tragiques dans leur façon d'aborder la mort. Ne venez pas me ****faire un perfect**** que cela est l'originalité de **SnK**.

En outre, en plus de leur absence de logique, les événements se suivent avec une monotonie sans égale. Ce qui est bien dommage, l'univers semblait très intéressant et riche, cependant, la réalité est bien triste. Oui, ça, c'est vraiment triste ! Pas de voir un gros ****phoque**** à QI négatif se faire marcher dessus comme une sous-****tarte aux fraises****. De toute façon, c'est ce qu'il était, une sous-****tarte aux fraises****, je dirais même un sous-être !

Graphisme :

Bon, tout n'est pas à jeter non plus dans **SnK** hein, fort heureusement. Graphiquement, c'est très joli et l'anime bénéficie d'une animation fluide, bien agréable à l'œil. Je vous laisse voir cela par vous-même avec les quelques captures d'écran prises.



M'man regarde je danse dans le ciel ! ... Ah elle est morte louf.



Musique :

En elle-même, de bonne qualité, très belle même, il faut l'admettre ! Mais ****créwindiou**** ! Pas dans ce genre d'anime ! Ce n'est aucunement adapté ! Fermez les yeux et, écoutez ça, vous imaginez quoi ? Les **X-Men** ou les **Avengers** qui débarquent comme des fifous ? Perdu ! Juste la bande son d'un anime, avec des gamins hystériques. Essayez d'imaginer **Clannad** avec les musiques de **Guilty Crown**, ou **AnoHana** avec la bande-son de **To Aru Majutsu**. Bah, ici, le décalage est encore plus monstrueux ! Fallait le vouloir.

On obtient donc une BO qui n'est pas du tout mise en avant et qui dessert l'anime, alors qu'elle est soignée et plaisante à écouter autrement. Ça aussi, c'est triste ****soupe de marrons**** !

On s'est enfermé dans une cage comme des ****phoques**

ウォール・シーナ

ウォール・ローゼ

Conclusion :

Comme je l'ai dit plus haut, un univers qui semblait intéressant, mais pas exploité, dommage. On nous le vend comme quelque chose de novateur, qui change du shonen classique, au final, on a un truc plat au possible. À la limite, nous le vendre en film de 2 heures à la façon *blockbuster Hollywoodien*, pourquoi pas, mais là, non ! C'est vraiment nous prendre pour des ****phoques****, le plus triste d'ailleurs, c'est peut-être le fait que la quasi-totalité des personnes l'ayant vu, sont tombées dans le panneau.

Ce qui m'afflige vraiment le plus, c'est d'observer ces fanatiques fan-boys ! Ils sont pitoyables, ils aiment être pris pour des ****phoques****, qu'on les considère comme des abrutis finis ! Mais réveillez-vous ****créwindiou**** ! Ouvrez vos yeux, servez-vous en et démarrez votre cerveau. Apprenez à réfléchir.

Le manga :

Le manga de **Hajime Isayama** est une aberration, son existence même est un crime à mes yeux. Déjà le pseudo-scénario, semblable à celui de l'anime, sans commentaire donc. Mais, surtout, le « dessin », je ne sais même pas si l'on peut appeler cela du dessin d'ailleurs, tellement c'est moche, ignoble, hideux. Que quelqu'un comme lui puisse être appelé « mangaka », ça me met la gerbe violent. Il n'y a aucune maîtrise de rien dans ce qu'il fait, aucune notion de perspective, d'anatomie, rien, que dalle ! C'est juste totalement honteux ! Fondamentalement mauvais ! Il y a des personnes qui triment comme pas possible alors qu'elles font des choses absolument splendides et lui, qui ne sait même pas tenir un ****créwindiou**** de crayon dans ses mains, est applaudi, ça me dégoûte au plus haut point.

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : l'OST des Monogatari.



BMM !! Tu ne l'avais pas vu venir celle-là ?!



Chap. 1 SI... JE DEVIENS... UN ZOMBIE

~~~~~ JOURNÉE TUE DÉBUTANT ~~~~~

Coucou ! On se retrouve après mon coup de gueule sur **SnK**, avec cette fois-ci, non pas un anime, mais un manga qui m'a bien plu. Il s'agit de **Sankarea**, que je me suis procuré après avoir vu l'anime, afin d'en savoir plus sur l'histoire. En effet, ce dernier ne résume en gros, que les deux premiers tomes papiers.

#### Fiche technique :

Titre original : **Sankarea / さんかれあ**

Début de la publication (JP) : 2009

Début de la publication (FR) : 2013

Auteur : **Hattori Mitsuru**

Éditeur (JP) : **Kodansha**

Éditeur (FR) : **Pika**

Nombre de volumes : 10 (JP, en cours), 07 (FR, en cours)

Genres : Comédie, Romance, Mythe & Fantastique.

Prix (FR) : 6€95

Âge : 12+

Adapté en anime par **Studio Deen** en 2012, ce dernier n'est actuellement pas licencié en France.

## Le scénario :

**Chihiro Furuya** a une drôle de passion. Il est littéralement fou de tout ce qui concerne les zombies ! Il collectionne tout ce qui s'y rapporte : films, jeux vidéo, mangas et autres goodies. Son rêve découle de ce hobby, puisqu'il aimerait pouvoir déclarer sa flamme à une zombie. Rien que cela les amis !

Mais l'histoire continue et, nous amène très vite à la mort de son chat, **Babu**. Ne souhaitant pas accepter cette fatalité, il va chercher, par tous les moyens possibles, à le ramener à la vie. Grâce à un vieux livre expliquant comment créer un élixir ayant la capacité de ressusciter, il parviendra à ses fins. Mais il fera également la connaissance de **Rea Sanka**, une jeune demoiselle s'étant enfuie de chez elle, ne supportant plus sa famille qui l'étouffe. Cette dernière n'est autre que la fille de la directrice de l'école voisine. Elle boit l'élixir, pensant que celui-ci la tuerait, sans atteindre son but. Suite à un accrochage avec son père, **Rea** va mourir. Toutefois, elle va se remettre de cette chute fatale et, devenir un zombie ! Notre cher **Chihiro** prendra donc la responsabilité de s'occuper d'elle dorénavant.

## Les personnages :

**Chihiro Furuya**, notre fan inconditionnel des zombies. Il va ramener à la vie son chat, ainsi que **Rea**, dont il va s'occuper par la suite.

**Rea Sanka**, la demoiselle devenue zombie. Elle espère pouvoir mener une vie « normale », entendez par là, être libre de ses mouvements, ne plus être obligée de rester cloîtrée chez elle.

**Babu**, le chat ressuscité aura également à un certain rôle à divers moments de l'intrigue.

**Ranko Saoji**, c'est la cousine de **Chihiro**, elle en pince pour ce dernier.

**Mero Furuya**, la petite sœur toute mignonne de **Chihiro**.

**Dan'ichiro & Aria Sanka**, le père et la mère (adoptive) de **Rea**.

**Jogoro Furuya**, c'est le grand-père de **Chihiro**. On apprend que c'est lui qui a conçu l'élixir.

**Ashento Kurumiya Darin**, une spécialiste des zombies. Elle a travaillé plusieurs années avec **Jogoro** et cherche à poursuivre et peaufiner ses travaux.



### Mon impression :

On a enfin une histoire originale, sur un thème maintes fois revu. Oublier ici la fin du monde avec des zombies souhaitant manger tout le monde. Le genre est renouvelé grâce à **Hattori Mitsuru**, qui nous conte là, une belle histoire d'amour et d'amitié. L'histoire sait se développer au fil des tomes, sans perdre en intensité, avec un rythme soutenu et des actions qui s'enchaînent. Toujours à nous demander comment va évoluer **Rea** ? Va-t-elle devenir incontrôlable ? À quelle vitesse son corps va pourrir ? Que pourront faire **Chihro** et ses amis pour retarder, voire empêcher cela ? D'autres questions sont également posées et le manga dévoile, par moment, d'autres thèmes sous-jacents.

J'ai actuellement lu les six premiers tomes et c'est une vraie bouffée d'air frais, un régal. Les scènes se suivent et sont toujours aussi intéressantes. D'autant plus que l'histoire est bien mise en avant, par un dessin soigné et détaillé.

### Dessins :

En parlant d'eux, approfondissons la chose ! Comme je l'ai dit juste au dessus, ils sont franchement superbes. Le trait est soigné et rempli de détails. Il y a également une belle recherche dans la diversité des vêtements. Les paysages et décors, plus généralement, ne sont pas en reste, mais c'est principalement le travail sur les personnages qui est au top, idéal pour s'attacher à eux. Je vous laisse de toute façon juger cela, avec ces quelques images scannées.



## L'anime :

Quelques mots rapides sur l'anime qui en découle. Ce dernier reprend en gros les deux premiers tomes du manga, dans une adaptation de 12 épisodes de 24 minutes. C'est le **Studio Deen** qui s'en est occupé en 2012 et, actuellement, il n'est pas licencié dans l'Hexagone, à ma connaissance. La doubleuse de **Rea**, **Uchida Maaya**, a également fait la voix de **Takanashi Rikka**, dans **Chuunibyō demo Koi ga Shitai I**. La réalisation est soignée, je vous recommande donc de le visionner. Cela peut également vous aider à vous faire une idée de l'intrigue, afin pourquoi pas, d'aller plus loin en lisant le manga.

## En définitive :

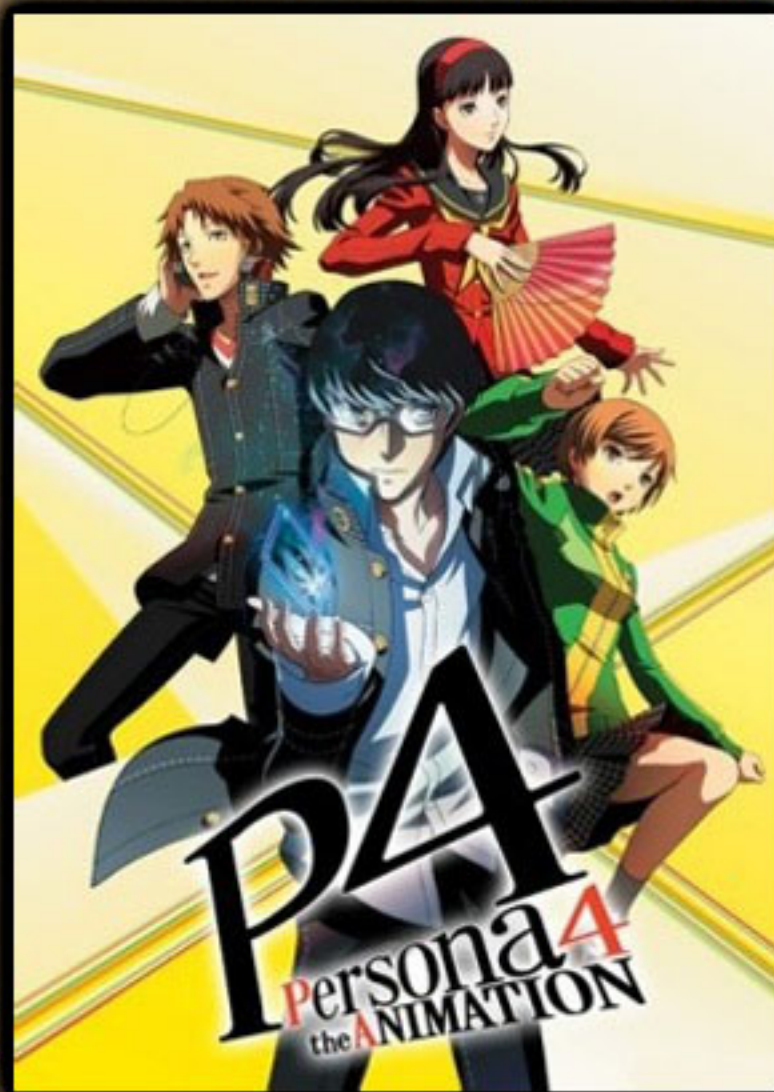
Une histoire alléchante qui sait tenir ses promesses. Cela donne un nouveau souffle au genre, il serait donc dommage de s'en passer.

### **Sangig Fuchsia**

*Truc écouté pendant la rédaction de l'article : l'OST de Tengen Toppa Gurren Lagann.*



# Persona 4 : The Animation



## Fiche technique :

Année de production : 2011

Studio : AIC A.S.T.A.

Genres : action, fantastique & mythe

Auteur : Atlus

Nombres d'épisodes : 26 de 25 minutes

## Introduction :

**Persona 4 : The Animation** est l'adaptation du jeu de rôle d'Atlus « *Persona 4* » sorti en 2008 sur PS2 et réadapté en 2013 sur PS Vita sous le nom de « *Persona 4 : The Golden* ». « *Persona* » est une série de spin-off issue de la lignée des « *Shin MegamiTensei* » mettant en scène des adolescents ayant le pouvoir de matérialiser un aspect de leur psyché appelée

persona.

Ce terme provient de la psychologie analytique de **Carl Gustav Jung** et désigne le « *masque social* » grâce auquel nous interagissons avec autrui. La persona est intrinsèquement liée à l'inconscient de l'âme.

Dans la série, chaque persona appartient à un arcane du Tarot divinatoire. Le héros évolue en créant des liens sociaux avec des personnages placés sous le signe de ces arcanes, lui permettant ainsi de gagner en puissance et d'invoquer de nouvelles personas.

L'anime nous montre ainsi la progression du protagoniste au travers d'une intrigue qui vous sera présentée dans la partie suivante.



## L'histoire :

En raison de la mutation professionnelle de ses parents à l'étranger, **Yu Narukami** quitte sa vie urbaine et emménage chez son oncle **Ryutaro Dojima** et sa cousine **Nanako** dans la paisible bourgade rurale d'**Inaba**. Yu entame sa nouvelle vie et intègre le lycée **Yasogami** où il fait la connaissance de **Chie Satonaka** et **Yosuke Hanamura**, ses nouveaux camarades de seconde année. Cette tranquillité est aussitôt bouleversée par la découverte du cadavre d'une animatrice TV, retrouvée gisante sur une antenne.

« *As-tu entendu parler de la Mayonaka TV ?* »

Les discussions à **Inaba** font écho d'une légende urbaine à propos de la **Mayonaka TV**, une mystérieuse chaîne de télé. Celle-ci dévoilerait l'âme-sœur de quiconque se trouverait seul devant un poste de TV à minuit lors d'une nuit de pluie.

Une pluie nocturne est attendue le soir même. Le héros et ses amis, intrigués par ces rumeurs, décident alors de visionner cette fameuse chaîne. Lorsque minuit arrive, des images floues apparaissent et dévoilent les traits d'une jeune fille, une lycéenne probablement. Une voix se fait entendre, Yu est pris subitement de vertiges et tente de s'agripper à son écran... mais sa main passe littéralement au travers. A sa grande surprise, il découvre qu'il possède l'étrange faculté de traverser les écrans.

Dès lors, les adolescents vont découvrir un univers insolite, enveloppé dans un épais brouillard, situé à l'intérieur même des téléviseurs. Ce monde est habité par des créatures hostiles envers les humains appelées « *Shadows* ». Ces événements vont alors permettre à Yu de s'éveiller à un nouveau pouvoir : la persona.

Plus tard, une nouvelle dépouille sera découverte. Nos héros ne tardent pas à faire le lien entre la **Mayonaka TV** et les mystérieuses morts qui sont survenues. A l'aide des pouvoirs nouvellement acquis, ils décident de mener l'enquête afin de mettre la lumière sur la série noire qui secoue **Inaba**.



# Persona 4 : The Animation

## L'adaptation du jeu en anime :

L'anime comporte 26 épisodes d'environ 25 minutes. La durée de vie du jeu est faramineuse, on s'étonne qu'il ait pu être « compacté » en seulement 26 épisodes. Pour autant, cela ne veut pas dire que l'adaptation soit bâclée, bien au contraire.

**Persona 4 : The Animation** se permet quelques libertés d'adaptation mais le rendu est de qualité et l'ensemble reste très fidèle au jeu. Des scènes supplémentaires ont été intégrées. Ces ajouts fluidifient davantage le déroulement de l'anime et assurent une meilleure cohérence dans l'enchaînement des événements.

Le déroulement, bien qu'un brin répétitif au début, sert à introduire les différents protagonistes avec efficacité et nous permet de mieux cerner leur personnalité respective. Le rythme de l'anime, quant à lui, reste équilibré entre les phases d'enquête/actions et celles d'école/vie quotidienne. Ces dernières permettent justement d'apporter plus de profondeur aux relations entre les personnages.

Dans le jeu, ces interactions (« social links ») sont des éléments essentiels, elles enrichissent considérablement le scénario. Cependant, il aurait été impensable de développer tous ces détails dans un format de seulement 26 épisodes. On note toutefois un réel effort d'adaptation de ce côté-là.

Le chara design de **Shigenori Soejima** est impeccable comme à l'accoutumée, les personnages sont vraiment attachants. Quant aux graphismes, ils sont agréables à l'œil et raviront à la fois les fans du jeu et ceux qui découvrent la série.

Bien qu'abordant des thèmes abstraits tels que la recherche de la vérité ou l'acceptation de soi, l'anime est bourré d'humour et vous fera esquisser plus d'un sourire.

## Les musiques :

C'est l'un des points forts de **Persona 4 : The Animation**.

La bande son comprend les musiques originales du jeu ainsi que des morceaux inédits créés pour la diffusion de l'anime par **Shoji Meguro**, l'illustre compositeur de la série « *Persona* ». Que ce soit lors des scènes d'intrigue, d'humour ou bien d'actions, les musiques accompagnent plutôt bien l'ensemble.

Les openings (1 - **Sky's the Limit** / 2 - **Key Plus Word**) et endings (1 - **Beauty of Destiny** / 2 - **The Way of Memories**) sont chantés par **Shihoko Hirata**, qui interprète déjà plusieurs morceaux du jeu tel que « *Pursuing My True Self* » et « *Reach Out to the Truth* ».

Autant dire que les thèmes de l'anime et du jeu sont dans la même tonalité musicale, ce qui n'est pas pour nous déplaire.





## Que retenir au final ?

**Persona 4 : The Animation** est un anime plaisant à regarder qui vous fera découvrir l'univers des « *Shin Megami Tensei : Persona* ».

Avoir connaissance des volets précédents n'est pas une nécessité, chaque histoire est indépendante. Toutefois, l'anime comprend pas mal de clins d'œil pour les fans du jeu. Ces derniers reconnaîtront aisément les personas invoquées par le héros ainsi que les arcanes du Tarot auxquels sont liés les personnages.

L'anime n'est pas exempt de défauts. En effet, certains lui reprocheront un déroulement répétitif mais l'ambiance de la série et son univers insolite valent vraiment le coup d'œil. Un scénario bien ficelé, des personnages attachants et un humour omniprésent sont les ingrédients qui vous tiendront en haleine jusqu'à la fin !

A voir sans modération.

*Lord Shi-Woon*





# Arts

[Photographie] **Mise à nu - partie II**

Sangigi Fuchsia | p. 18 à 26

[Cinéma] **Le Loup de Waal Street**

Sangigi Fuchsia | p. 27 à 30

[Littérature] **1 Q84**

Dum | p. 31 à 33

[BD] **Tu mourras moins bête**

Duma | p. 34 & 35

Salut !

Après une première partie, sur le fameux sujet de « La mise à nu », qui traitait ce dernier en dessin & peinture, voyons-le désormais sous l'angle photographique. Pour cela, je vous propose de poser votre regard sur quelques photographes contemporains de nu, que je vous ai trouvé.

À la question « Que représente le nu pour vous ? », cette dernière nous offre des réponses intéressantes.

**Dean Agar** : « Le corps humain, que ce soit celui d'un homme ou d'une femme, est une chose incroyable à voir. C'est une œuvre à lui tout seul. »

Le nu artistique se distingue du nu érotique. Mais comment cette frontière entre « pornographique » et « artistique » est-elle faite ?

Le philosophe **Ruwen Ogien**, actuel directeur de recherches au **CNRS** nous dit « Dans la jurisprudence, une représentation sexuelle crue, explicite, n'est « pornographique » que si et seulement si elle est « dépourvue de toute valeur artistique ». Lorsqu'elle est « artistique », elle ne peut donc pas être « pornographique ». Mais qu'est-ce que l'art ? Qui en décide ? Selon quels critères ? Les juges sont-ils qualifiés pour cette tâche ? En fait, derrière toute cette construction juridique, il y a une sorte de préjugé moraliste. Une œuvre de l'esprit ne peut être de l'art si elle n'est pas de « bon goût », si elle cherche seulement à solliciter nos instincts les plus « vulgaires ». Mais elle peut être de l'art si elle a une visée « noble », « élevée », « spirituelle » ».

Quand on lui demande si c'est une bonne décision ou non, il répond « Songez à Woody Allen, qui veut uniquement nous faire rire ou à George Romero, qui cherche seulement à nous faire peur. Ce ne sont pas des émotions distinguées. Pourtant personne ne souhaite censurer le cinéma comique ou les films d'horreurs parce que leur but exclusif est de susciter ces émotions de base. »

Il conclut l'entretien en disant que « À proprement parler, le corps nu, les organes génitaux,

les pratiques sexuelles ne peuvent pas être dits « pornographiques » en eux-mêmes. Seule leur représentation visuelle ou écrite peut l'être. Même les relations hétérosexuelles les plus osées ne peuvent pas être dites « pornographiques ». Mais il suffirait qu'elles soient filmées [ou photographiées] et diffusées pour le devenir. »

Rentrons maintenant dans le vif du sujet. Que pensent nos photographes contemporains ? Pour cela, la question suivante leur a été posée « Qu'est-ce que la féminité pour vous ? Que pensez-vous de la femme d'aujourd'hui ? », car oui, la photographie de nu est, à une majorité écrasante, la représentation du corps féminin.

**Dean Agar** dit « faire le portrait d'une femme moderne en photographie, c'est tenter de capturer la beauté, l'élégance, la confiance et l'intelligence de chaque femme ». **Peter Janhans** renchérit en disant qu'il aime simplement les courbes du corps féminin.

Quant aux intéressées, **Hélène Dourland** affirme « à mes yeux, la féminité c'est une femme bien dans sa tête et surtout dans son corps qui assume le pouvoir qu'elle peut avoir sur son entourage. Je pense qu'à force de vouloir être l'égale de l'homme, la femme d'aujourd'hui se perd. »



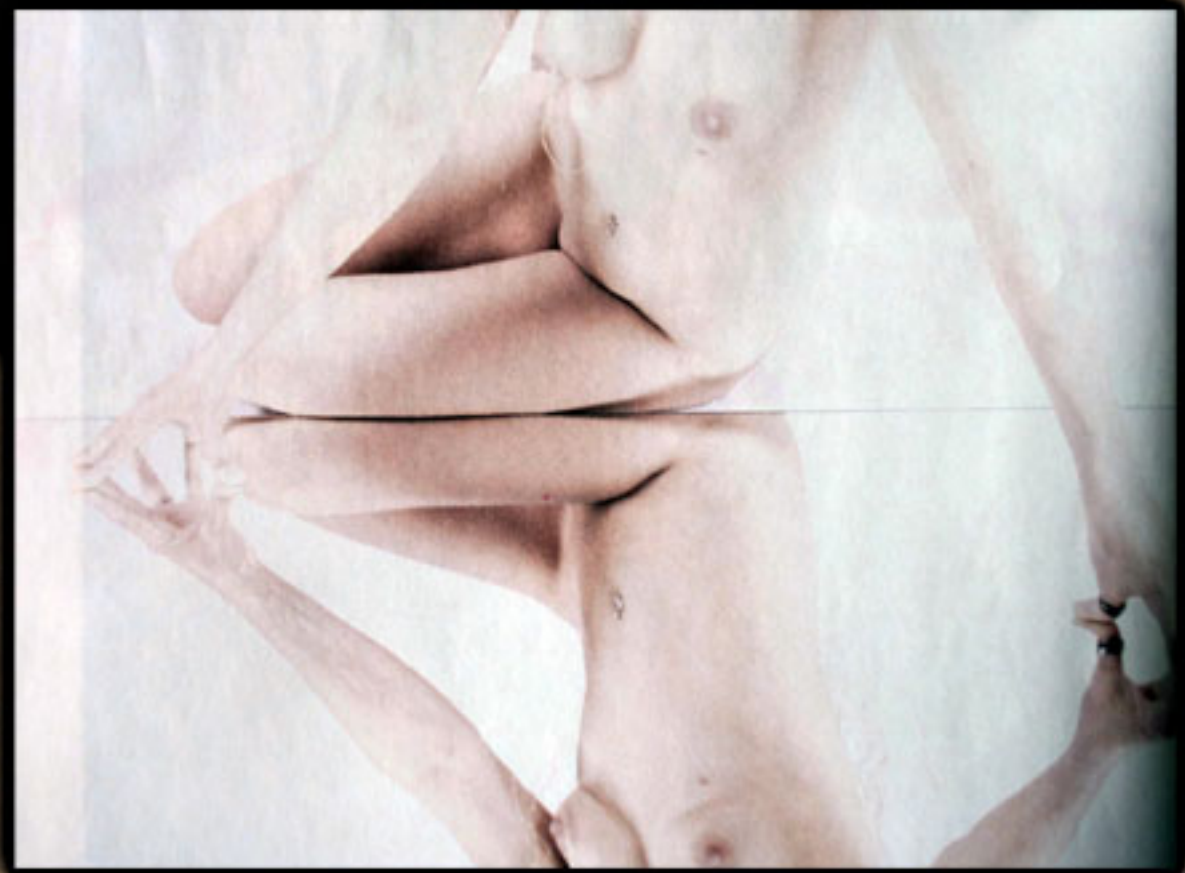
Ce qui est certain en tout cas, c'est que le corps féminin représente un idéal, une beauté et une pureté sans égal. Là-dessus, tout le monde s'accorde. La photographie de nu « artistique », se distinguerait-elle donc en cela de la photographie « pornographique » ? Si l'on reprend les propos de **Ruwen Ogien**, la photographie « artistique » ici, d'après nos photographes, ne cherche pas seulement à révéler nos instincts les plus primaires, mais également à émouvoir et provoquer d'autres émotions plus « développées ». La photographie de nu est également une vitrine, qui montre, simplement, la fragilité & la force de la femme, son intelligence. D'ailleurs, **Wollodja Jentsch** a confié « Pour moi, le plus érotique chez une femme est son intelligence, c'est peut-être là aussi que j'y trouve sa féminité ». **Stefano Miserini** va plus loin « La féminité pour moi, c'est l'élégance de l'âme. Une attitude, un geste ou un simple regard peuvent véhiculer beaucoup plus de féminité que l'aspect extérieur. » Sur ce point-ci, ils sont rejoints par **Rando Tomson** qui affirme également que « Une femme féminine, pour moi, est

*une femme qui sait ce qu'elle est, qui se sent bien dans son corps, qui est confiante. Cela n'a rien à voir avec les mensurations idéales. [...] Selon moi, la féminité n'est pas le fruit d'un acharnement pour paraître femme. Cela vient de l'intérieur, c'est être naturel [...]* ».

Tous s'accordent sur le fait qu'une photographie « réussie », c'est une photographie qui transmet de l'émotion, qui émeut et « qui n'a pas besoin de 20 lignes de légende pour être comprise ».













# Mise à nu - partie II





# Mise à nu - partie II



Pour conclure, je vais vous dire une chose essentielle : ce n'est pas l'appareil qui fait une bonne photographie, mais la personne qui le manipule. Faire une photographie, c'est réussir à capter ce qui nous entoure, à avoir un certain regard, une certaine culture. Une bonne photographie doit avoir de l'impact sur votre spectateur, lui provoquer des émotions, lui raconter une histoire !

Voilà, ce dossier en deux parties concernant la mise à nu touche désormais à sa fin. J'espère que j'ai réussi à ouvrir un peu votre esprit et à faire évoluer votre regard sur la chose. Que vous vous poserez des questions, les bonnes questions et, qu'à l'avenir, vous appréhendez mieux ce concept.

Sur ce, je vous fais la bise.

*Sangli Fuchsia.*

© photographies :

Dean Agar – Bruno Bozon – Olivier De Rycke –  
Hélène Dourland – Eamonn Farrell – Peter Janhans  
– Jennifer Weynacht – Waldemar Zagorski.



# Le Loup de Waal Street

Yô !

Parlons si vous le voulez bien, de l'un des derniers films que j'ai vu, m'ayant vraiment beaucoup plu, j'ai nommé **Le Loup de Wall Street**, de **Martin Scorsese** à la réalisation & **Terence Winter** au scénario, sorti l'an dernier (si vous lisez cet article en 2014).

## Fiche technique :

Titre original : **The Wolf of Wall Street**

Titre français : **Le Loup de Wall Street**

Réalisation : **Martin Scorsese**

Scénario : **Terence Winter**, d'après les mémoires **The Wolf of Wall Street** de **Jordan Belfort**

Décors : **Kristi Zea**

Costumes : **Sandy Powell**

Montage : **Thelma Schoonmaker**

Musique : **Howard Shore**

Production : **Riza Aziz, Leonardo DiCaprio, Joey McFarland et Martin Scorsese**

Production déléguée : **Alexandra Milchan et Irwin Winkler**

Sociétés de production : **Appian Way, EMJAG Productions, Sikella Productions et Red Granite Pictures**

Sociétés de distribution : **Paramount Pictures (USA), Metropolitan FilmExport (FR)**

Budget : environ 100 000 000 \$

Pays d'origine : États-Unis

Langue originale : anglais

Format : couleur - 35 mm - 2,35:1 - son **Dolby Digital**

Genre : comédie dramatique

Durée : 179 minutes (2 h 59)

Dates de sortie : États-Unis le 25 décembre 2013, France le 25 décembre 2013.

Classification : France interdit aux moins de 12 ans.

## Scénario :

**Jordan Belfort** est un courtier en bourse dans les années 80 et 90. Après que la société dans laquelle il venait d'être engagé ait coulé, il monte sa propre boîte **Stratton Oakmont**, et à l'âge de vingt-six ans, il gagne alors environ un million de dollars par semaine ! Il va vite tomber dans toutes les dérives & excès possibles : amoures, prostituées, drogues, etc.. Il vivra cette vie extravagante pendant dix ans avant d'être arrêté par le FBI, puis condamné à 36 mois de prison, il sera libéré peu avant et arrivera à rebondir à nouveau.





### Mon avis :

Comme je l'ai dit dans l'introduction, c'est l'un des films que j'ai le plus apprécié dernièrement. Il a beau durer trois heures, l'on ne s'ennuie pas une seconde. Le rythme est géré avec brio. On nous conte la vie d'un homme comme un autre, qui souhaite simplement réussir sa vie et devenir riche. Ce dernier va passer par bien des étapes, l'arbitre puis courtier en bourse, l'entreprise dans laquelle il vient d'être pris coule suite à un krach boursier. Il va donc se retrouver sans revenu, avant de créer sa propre société, **Stratton Oakmont**. De là, il deviendra multi-milliardaire, plongeant dans toutes les folies que cela lui permet, arnaques, drogues, prostitution, détournements et j'en passe. **Jordan Belfort** vivra plus de dix années dans cette aisance hors norme, avant de se faire arrêter par le FBI. Ce qui ne l'empêchera pas, à sa sortie, de trouver un nouveau filon pour s'en tirer !

Le talent de l'écriture de ce film réside en deux points selon moi, réussir à nous tenir en haleine chaque minute, jusqu'à la fin et, à nous présenter la vie d'une personne, par toutes ses étapes, sans se perdre. Ce film offre une belle image de l'Homme, avec un grand « H ». Toujours dans la recherche de posséder plus, plus et encore plus.



### Casting :

J'apprécie décidément cet acteur de plus en plus. **Léonardo DiCaprio**, après un rôle époustouflant dans **Inception**, il arrive à nouveau à surprendre ici, avec un jeu nous donnant presque des frissons. Avec **Johnny Depp**, ils sont deux acteurs qui peuvent à eux seuls, donner toute la grandeur de la production.

Notons également la présence de notre petit français **Jean Dujardin**, dans la peau du banquier suisse **Jean-Jacques Saurel**.

# Le Loup de Waal Street

## Tournage & montage :

Le tournage a débuté le 8 août 2012 à **New-York**. L'équipe s'est rendue également à **Closter** dans le **New Jersey** ainsi qu'à **Ardley** dans le comté de **Westchester**. Beaucoup de scènes ont été réalisées en images de synthèse, comme celle du port en Italie par exemple.

À ce sujet, la société en charge des effets spéciaux, **Brainstorm Digital**, a publié sur **Vimeo** un montage des scènes où elle est intervenue, une vidéo de 3 minutes qui s'amuse à déshabiller/rhabiller les séquences sur la musique du film.



### Bande son :

Elle est supervisée par **Randall Poster** qui a également bossé sur **Hugo Cabret**, les deux **Very Bad Trip**, ou encore **Divergente** plus récemment. Composée de 60 musiques, mais ne comportant que 16 morceaux originaux. Cette richesse bien choisie, permet de nous garder la tête entièrement dans l'intrigue.

### Réception & récompenses :

En France, il affiche un score de 4,2/5 d'après 20 critiques sur **AlloCiné**. Il fera plus de 3 millions d'entrées. Suite à de nombreuses critiques négatives, **Leonardo DiCaprio** explique que le film ne fait pas l'apologie du comportement de **Jordan Belfort** : « *Le film pourrait ne pas être compris par certains. J'espère que le public comprend que nous ne tolérons pas ce comportement, que nous le condamnons. Le livre était une mise en garde et si vous restez jusqu'à la fin du film, vous comprendrez ce que nous affirmons à propos de ces gens et de ce monde, car ce dernier est toxique. [...] Je pense que c'est incroyable que quelqu'un comme Martin Scorsese fasse encore des films qui sont vitaux, des films qui font parler, sujets à controverses, et pouvant attirer des gens de ma génération. Nous avons grandi en regardant ses films et il continue à faire des choses punk rock. C'est une incroyable réussite. [...] Ce film m'a passionné, tout comme Aviator. Travailler avec Marty à ce stade de sa carrière et faire un film qui comporte de nombreux risques... Les gens - peu importe leur attitude après avoir vu le film - devraient comprendre que c'est un film qui sort de l'ordinaire et très difficile à faire de nos jours ; ça n'arrive presque jamais. C'est respectable* ».



### Au niveau de ses récompenses, il y a :

**American Film Institute Awards 2013** : top 10 des meilleurs films de l'année.

**National Board of Review Awards 2013** : meilleur scénario adapté pour **Terence Winter**.

**Festival international du film de Palm Springs 2014** : *Creative Impact in Acting Award* pour **Jonah Hill**.

**Central Ohio Film Critics Association Awards 2014** : meilleur scénario adapté pour **Terence Winter**.

**Critics' Choice Movie Awards 2014** : meilleur acteur dans une comédie pour **Leonardo DiCaprio**.

**Golden Globes 2014** : meilleur acteur dans un film musical ou une comédie pour **Leonardo DiCaprio**.

**Empire Awards 2014** : meilleur espoir féminin pour **Margot Robbie**.

**Sangigi Fuchsia.**

*Truc écouté pendant la rédaction de l'article : The Hunger Games; Catching Fire.*



Pour ma première intervention dans la section « roman » du mag, je vais parler du 12<sup>ème</sup> roman de Haruki Murakami : 1Q84. Petite information croustillante, le titre est clairement inspiré du roman de George Orwell « 1984 ». En effet, la lettre « Q » se prononce à l'anglaise /kju:/ alors que le chiffre « 9 » se prononce « Kyū » en japonais, d'où la même lecture de 1984 et de 1Q84. Après ce petit intermède, parlons un peu du livre.

Sans surprise, l'histoire se déroule au Japon, en 1984. Nous suivons la progression de deux personnages extrêmement solitaires.

Le premier est Masami Aomamé. Cette jeune femme de 30 ans, professeure de sport, est engagée par une vieille dame afin de supprimer de manière discrète les maris violents.

Le second, Tengo Kawana a lui aussi 30 ans. Tengo est écrivain à ses heures perdues et entreprend de réécrire le roman « La chrysalide de l'air » d'une jeune auteure prometteuse.

Leurs activités vont les faire glisser discrètement dans le monde parallèle de 1Q84 (ayant pour différence notable d'avoir deux lunes) et changer de manière irrémédiable le sens de leur vie. Ils devront affronter un ennemi commun : la secte des Précurseurs, mi-écologiste, mi-bouddhiste, sous

l'influence de personnages surnaturels nommés « Little People ».

Le dernier tome introduit un nouveau personnage : Ushikawa qui a pour rôle de retrouver Aomamé après sa dernière mission. Lui aussi se retrouve entraîné dans ce monde mystérieux et, sombre de plus en plus dans la solitude.

Bien sûr, avant de me lancer dans la lecture, j'ai parcouru les critiques sur le net et ailleurs, il en ressort que quasiment tous les habitués de Murakami semblent déçus par ce douzième roman. Certains le trouvent lent, d'autres très long ou encore un peu poussif. Sachant cela, je me suis tout de même lancée. Comme je ne suis pas une familière de l'auteur, je n'avais donc aucun a priori sur ses œuvres et, je n'avais aucune attente. Ce qu'il est important de savoir avant de commencer la lecture, c'est que 1Q84 n'est pas une série de romans ayant un fil rouge et développant plusieurs intrigues à chaque volume. Il faut l'appréhender comme un ensemble que Haruki Murakami scinde simplement en trois volumes pour rendre sa taille moins impressionnante.

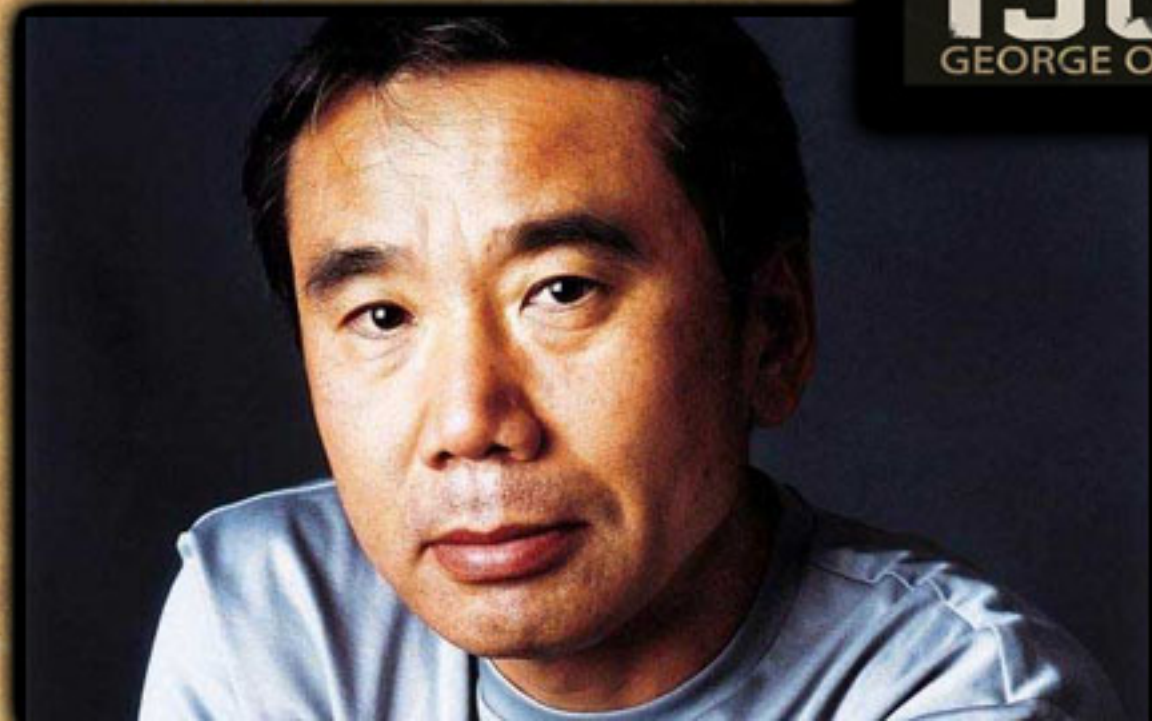
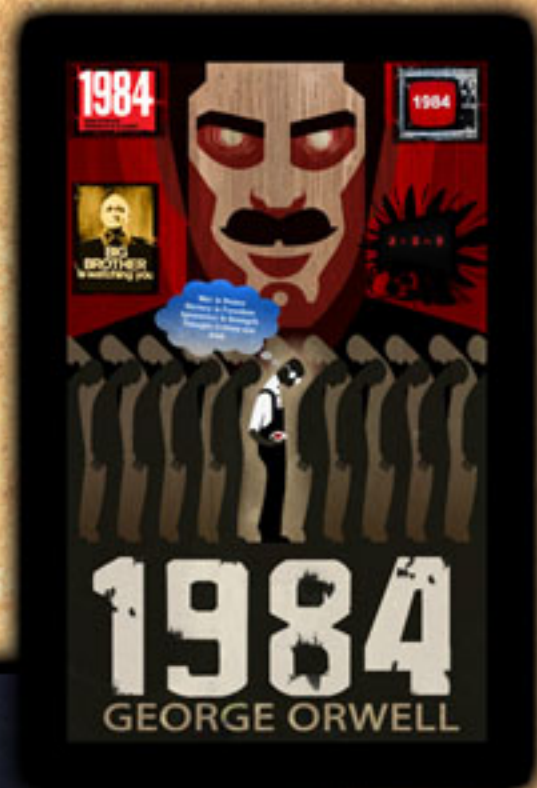
J'ai trouvé le premier tome extrêmement lent, mais ça n'a pas été pour me déplaire. Murakami pose tranquillement les bases de son histoire et prend le temps de décrire ses personnages. Ce qui





Le second est de loin mon préféré, il nous plonge directement dans l'action. Enfin action, il faut le dire vite. Là encore, le rythme est lent mais l'histoire est développée et fournie. Nous en apprenons plus sur la secte « les Précurseurs » et son fonctionnement. Nous découvrons enfin l'histoire de « la chrysalide de l'air ». Mon problème, c'est qu'à partir de ce tome, **Murakami** utilise un peu trop de terme anglo-saxon qui, à mon sens, n'apporte rien au roman et me donne l'impression d'assister à un mauvais film américain.

nous permet à nous, lecteurs, de mieux comprendre qui ils sont et quelle est leur histoire. Pour être honnête, il ne s'y passe rien de fou. Quand on lit les œuvres de **Murakami**, on s'attend à être rapidement plongé dans l'étrange, voire même l'absurde. Mais là, l'auteur a décidé d'y aller progressivement. On y découvre les liens qui unissent **Aomamé** et **Tengo**, ainsi que le glissement tranquille et discret des personnages de l'année 1984 vers le monde de 1984 (baptisé ainsi par **Aomamé**). **Murakami** fait aussi souvent référence au livre de **George Orwell** et, j'aime bien quand les auteurs font des clins d'œil à d'autres œuvres.



Le dernier tome a été pour moi un vrai calvaire et m'a fait perdre tout mon enthousiasme vis à vis des livres. Dans ce dernier volume, **Murakami** axe sa réflexion sur le temps qui passe, la solitude, la mort. Difficile de garder le moral après ça. Par chance, l'introduction d'un troisième personnage, **Ushikawa**, redonne un peu de sang neuf et, nous sauve de la monotonie du duo **Aomamé/Tengo**. Beaucoup de questions restent sans réponse et c'est assez frustrant.

En bref, même sans avoir lu beaucoup de livres de cet auteur, je ne pense pas que celui-ci soit le meilleur. Nous y retrouvons bien toute la poésie que sait déployer **Murakami** mais, pour moi, l'alchimie ne fonctionne pas aussi bien qu'avec son précédent roman « *Kafka sur le rivage* ».

*Duma.*



**Tu mourras moins bête (mais tu mourras quand même)** Volume 1&2 – Marion Montaigne

Un peu de légèreté et de science pour ce numéro. Nous aborderons le cas de **Marion Montaigne** (alias professeur **Moustache**) et de sa bande dessinée regroupant toutes ses notes de blog. Pour le moment, deux livres sont publiés, le troisième volume sortira le 17 septembre.



Avant de parler de ses livres, parlons un peu d'elle. **Marion** est née le 8 avril 1980 à **Saint-Denis** à la Réunion. Elle revient en métropole, passe son bac et intègre **l'Atelier de Sèvres**. Elle fera par ailleurs un passage par **MANAA** à l'école **Estienne**, à **Paris**, pour finir aux **Gobelins** à apprendre l'animation. Une fois ses études finies, elle devient libraire et bosse un peu pour **TF1** jeunesse en réalisant des scénarios pour la série « *une minute au musée* ». Elle passera en free-lance et se lancera à corps perdu dans l'illustration et la BD. Elle sortira entre autres : « *Le Cafard* » en 2006 (édition **Sarbacane**), « *La vie des très bêtes* » (2007, édition **Bayard**), « *Panique Organique* » (2008, édition **Sarbacane**), « *Youri et Margarine* » (2009, édition **Tourbillon**). En 2010 et 2011, **Marion** se lance dans l'aventure du feuilleton en ligne « *Les autres gens* » qui est scénarisé par **Thomas Cadène**. Et participe depuis 2013 à la revue de bande dessinée numérique, « *Professeur Cyclope* ».

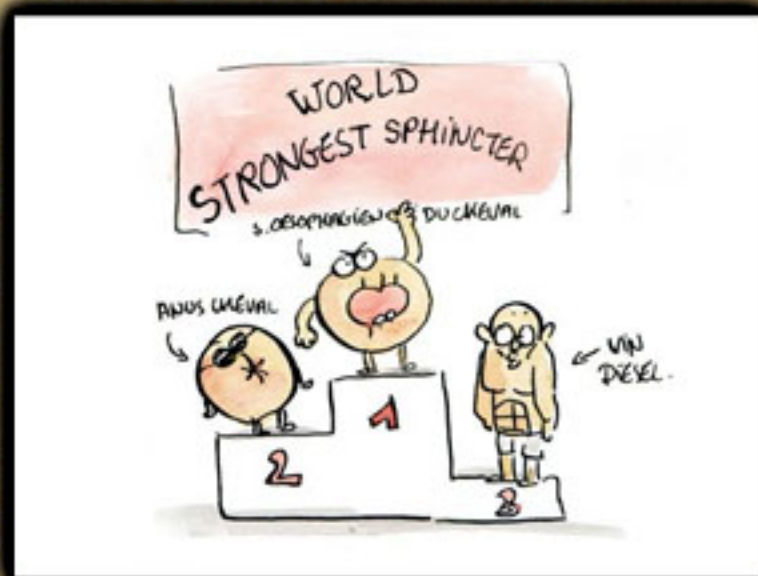
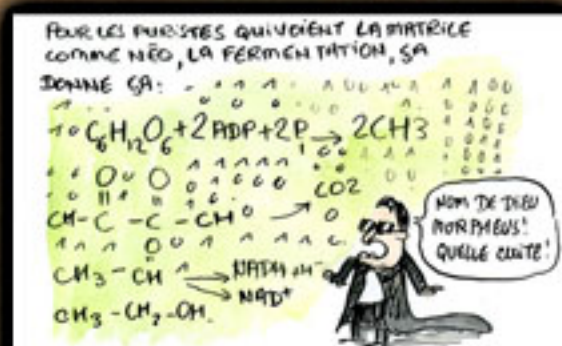
En plus de ses diverses activités, **Marion** tient, depuis 2008, un blog humoristique de vulgarisation scientifique : « *Tu mourras moins bête (mais tu mourras quand même)* ». Et c'est de lui que nous allons parler aujourd'hui. Car, comme je vous le disais en intro, **Marion** a eu la bonne idée d'éditer des recueils de ses notes de blog depuis son début. Mais attention, elle n'a pas fait ça n'importe comment, chaque volume à son thème.



## Et de quoi ils parlent ces albums ?

Dans son premier volume, **Marion** se penche sur le cinéma et les séries télé. Elle démontre avec beaucoup d'esprit et d'humour qu'il existe de belles aberrations scientifiques dans les grands classiques. Elle introduit son livre par une question que tout le monde peut se poser : « Dans les films américains, les héros survivent toujours à une blessure par balle. Mais en vrai, dans quelle partie du corps je peux me faire tirer dessus sans mourir ? ». Je ne voudrais pas vous spoiler la réponse alors je vous laisse le plaisir de la découvrir par vous-même. Elle se demande aussi « pourquoi le deuxième Terminator, ils l'ont pas envoyé à la même époque que le premier pour l'assister ? ».

Dans son deuxième album, **Marion** s'attaque au corps humain et à la médecine en générale. Non seulement, on découvre ce qu'est l'apoptose, mais en plus, nous apprenons que tous les scientifiques n'ont pas les pieds sur terre et font parfois des expériences vraiment surprenantes. Saviez-vous que **Ambroise Paré** est le premier chirurgien à avoir eu l'idée de suturer les artères lors d'une amputation ? Grâce à lui, fini la cautérisation sauvage. Mais ce brave homme avait aussi une conception plutôt surprenante des différences homme/femme. Là encore, je vous laisse le plaisir de découvrir la suite par vous-même. Savez-vous ce qu'est un **Ig Nobel** ??? **Marion** vous l'expliquera avec beaucoup d'humour.



## Pourquoi j'aime ?

Tout d'abord parce qu'elle lance toujours ses thèmes par des questions plutôt farfelues, souvent illustrées par ses collègues. C'est l'occasion d'élargir son champs de connaissances et de découvrir de nouveaux auteurs. Par ailleurs, même si le ton est léger, **Marion MONTAIGNE** ne fait pas ça à la légère, chaque sujet abordé est documenté. Sur son blog, elle permet aussi au lecteur d'assouvir toujours plus sa soif de curiosités en les dirigeant vers d'autres sources d'étonnements. Mais je le reconnais, il m'a fallu du temps pour aimer son dessin. J'ai longtemps pensé que pour bien servir son propos, il faut un dessin bien calibré, bien propre. Mais **Marion** a su faire voler en éclats ces idées préconçues. Il m'est devenu évident que peut importe le dessin tant que l'information et l'humour sont là. À mon sens, son dessin n'est qu'un « simple » support et, d'ailleurs, quand elle parle de situations bien crades, le dessin ne rend ça que plus réaliste. En bref, les volumes « Tu mourras moins bête (mais tu mourras quand même) » sont des petits condensés de bonne humeur, d'humour et d'informations insolites qu'il ne faut pas hésiter à partager.

Son blog : <http://tumourrasmoinsbete.blogspot.fr/>



[PC] **Child of Light**

Ophy | p. 37 à 40

[PC] **Slender : The Arrival**

Hidsad | p. 41 & 42

[Loisir] **Introduction au Wushu**

KittysCats | p. 43 & 46

Jeux &  
autres



Tout le monde connaît **Ubisoft**. Si ce n'est pas le cas, sachez que c'est eux qui ont développé des jeux comme **Assassin's Creed**, **Far Cry**, **Watch Dogs**, et j'en passe. C'est la raison pour laquelle, le fait qu'ils développent un jeu indépendant fasse polémique sur le net. À la base, un jeu indépendant est créé par une ou deux personnes sur leur PC privé. **Ubisoft** possède plusieurs dizaines de développeurs professionnels, des locaux et tout un tas de matériels haut de gamme. Peut-on appeler ça un jeu indépendant ? Je ne sais pas, mais une chose est sûre, c'est qu'ils ont réussi leur pari à de faire un jeu de qualité. J'ai nommé **Child Of Light** !

## L'histoire :

**Auroria** est une princesse au début du XIXe siècle. Celle-ci décède au tout début du jeu. Pas commun me direz-vous. Cependant, elle se réveille à **Lémuria**. **Lémuria** est un pays spécial, puisque magie, créatures fantastiques et monstres existent. En voyageant dans ce pays, elle y fera la rencontre d'une luciole, ma foi plutôt sympathique : **Igniculus** ! Celle-ci éclairera le chemin d'**Auroria** à travers les passages obscurs qu'elle franchira !

Son objectif est simple ! Retourner d'où elle vient, et retrouver son père rempli de chagrin. Ce scénario simple va vous plonger dans un monde merveilleux et poétique pendant des heures, que vous ne verrez pas passer pour à peine 15 € !



### Les graphismes :

Le décor est planté, on peut donc s'y mettre. Tiens, le décor, parlons-en.

Il faut savoir que tous les décors, sans exception, ont été réalisés à la main. Ceci est déjà une prouesse en soi. Si, comme moi, vous adorez observer les décors dans un jeu, vous allez être servis. Effectivement, vous pourrez explorer tous les recoins de la carte puisqu'**Aurora** sait voler. Ceci ne sera pas inutile d'ailleurs, puisqu'on joue à un RPG très inspiré des RPG japonais, excellentissimes comme les **Zelda** ou les **Final Fantasy** ou encore **Grandia**. Voyager en long, en large et en travers, vous fera donc découvrir des quêtes annexes prenantes.



HP 176/176  
MP 23/23

HP 128/128  
MP 24/24



## Les dialogues et narrations :

Mais il me semble avoir oublié un point assez important... Ah oui. L'intégralité des dialogues et des narrations seront écrits sous forme de poésie. Le langage utilisé dans ce jeu, n'étant plus toujours à la mode, vous plongera dans un monde complètement féérique. Retour en enfance. C'est incroyable comment des dialogues peuvent influencer un jeu à ce point, qui l'eut cru ? Ce jargon, riche de mots, qui ne manque pas de rime ni d'humour, vous fera faire un voyage temporel malgré vous.

## La musique :

Et cerise sur le gâteau, la musique est accordée à 200 % avec l'atmosphère. Et dans mes recherches, quelle surprise j'ai eu en apprenant que c'était **Cœur de Pirate** l'auteur des musiques ! Je n'apprécie pas particulièrement ses musiques, mais il faut avouer qu'elle a réalisée un travail remarquable. Certes, ses musiques ne m'atteignent pas d'habitude, mais elle a prouvé qu'elle avait un grand talent, qui a certainement ému beaucoup de gens, comme ça a été le cas pour moi. Merci à elle !





## Le gameplay :

N'oublions pas le principal, le gameplay. Comme dit plus haut, nous sommes dans un RPG. On fera donc la rencontre d'un tas d'objets, ou encore de personnages, dont certains intégreront notre équipe, mais également de monstres. Des monstres qu'on devra affronter d'ailleurs. Et quand on parle d'affrontement, il y a forcément échange de coups. Dans **Child Of Light**, ceux-ci ont une importance capitale dans le jeu. Les combats se font au tour par tour, avec deux de vos personnages et **Igniculus** (on reparlera plus tard de cette luciole). Les combats possèdent un système fortement inspiré (même copié) du jeu **Grandia**. Une barre de progression temporelle se trouve en bas de votre écran avec les icônes des personnages et des ennemis présents dans le combat. Ces icônes vont avancer tout le long de la barre à une vitesse qui dépend de leurs statistiques personnelles. Une fois l'icône arrivée au bout, c'est à ce moment qu'il faut choisir l'action à réaliser, qui est donc de se défendre, d'attaquer ou d'utiliser des objets. Il faut noter qu'il y a une période d'exécution de l'action choisie, qui est extrêmement importante, puisque que vos personnages comme vos ennemis peuvent se faire interrompre pendant cette exécution. Si l'action est interrompue par une attaque de l'équipe adverse, le personnage attaqué retournera au début de la barre de progression sans avoir effectué l'action. Et c'est là que toute la stratégie opère. Par exemple, un gros monstre est sur le point de réaliser une attaque dévastatrice, mais longue à s'exécuter, on dira donc à nos personnage de se défendre pour limiter les dégâts, ou alors de lancer une attaque faible mais d'une rapidité exemplaire afin d'interrompre le processus de l'attaque ennemie. Tout ceci repose sur vos épaules et sur votre capacité d'analyse. Notons également que **Igniculus** peut ralentir la progression des icônes chez les ennemis, ou soigner vos personnages. Bien sûr, c'est limité par une jauge. Mais cette jauge peut se remplir en récupérant des sortes d'artefacts.

## Igniculus :

D'ailleurs, cet **Igniculus** a également une grosse part de responsabilité dans le jeu. Elle sert de lampe torche, mais pas seulement. Comme dit précédemment, elle participe aux combats, mais elle peut également récupérer des objets à distance, actionner des mécanismes afin de débloquent certaines portes ou coffres. Elle peut même servir à vous protéger d'ombres menaçantes ou encore empêcher le fonctionnement de certains pièges.

## Oculi :

Un RPG, qui se respecte, se doit d'avoir une sorte d'arbre de compétences. **Child Of Light** n'échappe pas à la règle, puisque vous récupérez des oculis, grâce à l'expérience remportée dans vos combats. Vous montez en niveau, vos compétence aussi grâce à ces fameux oculis, que vous devez vous même confectionner pour les améliorer. Il existe trois voies possibles pour les arbres de compétences par personnage. Cependant vous pourrez en commencer une deuxième après en avoir achevé une sur la fin du jeu. Et vous pouvez me croire, vous allez en passer du temps à cogiter en vous grattant la tête pour savoir quelle combinaison d'oculis est la mieux pour tel ou tel personnage !

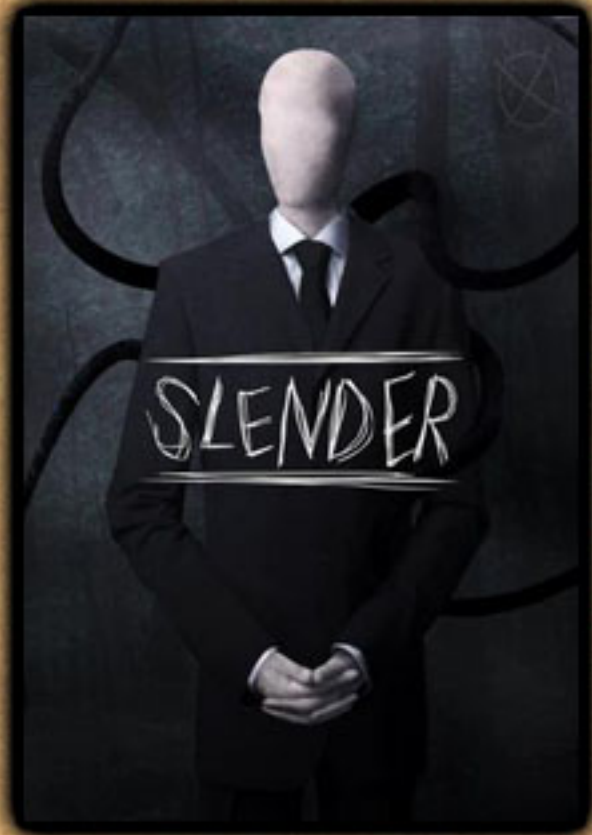
## Conclusion :

Non, **Child Of Light** n'a pas une durée courte malgré que ce soit un jeu dématérialisé. Non, **Ubisoft** n'a pas raté ce jeu malgré les rumeurs qui ont pu courir après le succès du jeu. Oui, **Child Of Light** est une perle que vous ne devez rater sous aucun prétexte, quel qu'il soit. Ce jeu est une merveille qui va enchanter vos sens. Foncez jouer à ce jeu hors du commun.

**Ophy.**

*Truc écouté pendant la rédaction : Kari Sigurdsson - Sequence Of Events*

Fidèles à leurs habitudes, les éditeurs de jeux vidéo auront été productifs cette année. Malgré une période bien remplie par les cours, j'ai décidé de vous présenter quelques jeux qui auront marqué ma petite vie de gamer à mes heures perdues. Je tiens à préciser que les jeux cités ne sont en aucun cas les plus récents, simplement ceux qui ont occupé mon année. De plus, l'objectivité n'est absolument pas garantie !



Commençons par un jeu peu connu, si vous le voulez bien ; il s'agit de « *Slender : The Arrival* ». Que vous connaissiez ou non le premier des **Slender**, la version la plus populaire de cette saga est sans conteste « *Slender : The eight pages* ». Le but du jeu est on ne peut plus simple. Armé de votre lampe torche et de votre courage légendaire, vous devez récupérer 8 pages agrafées sur les murs à différents points remarquables de la carte. Cependant, ce serait tout simple si personne ne vous empêchait de vagabonder librement parmi les poneys dans cette forêt luxuriante. A partir de la 1<sup>ère</sup> page trouvée ou de 5 minutes de jeu, le danger commence réellement ; **Slender** décide de se lancer à votre poursuite

poursuite afin de mettre à terme à... votre vie tout bonnement.

**Slender** n'est pas un ennemi totalement normal ; oubliez les monstres qui vous rudent à la **Serious Sam** ; il sera immobile tout le long de votre aventure. Il maîtrise, à votre grand dam, l'art de la téléportation, et son visage inexpressif vous glacera tellement le sang que vous ne pourrez le fixer trop longtemps sous peine de subir sa machiavélique illusion. Plus vous récolterez de pages, plus son pouvoir de téléportation sera grand. Un petit conseil : évitez les retournements brusques de la lampe, vous pourriez avoir une très mauvaise surprise ! Seules quelques libertés vous seront accordées : le fait de marcher/courir, et d'éteindre/allumer votre lampe torche. En effet, l'intensité lumineuse est inversement proportionnelle au temps passé à explorer la carte. Utilisez-la donc à bon escient.

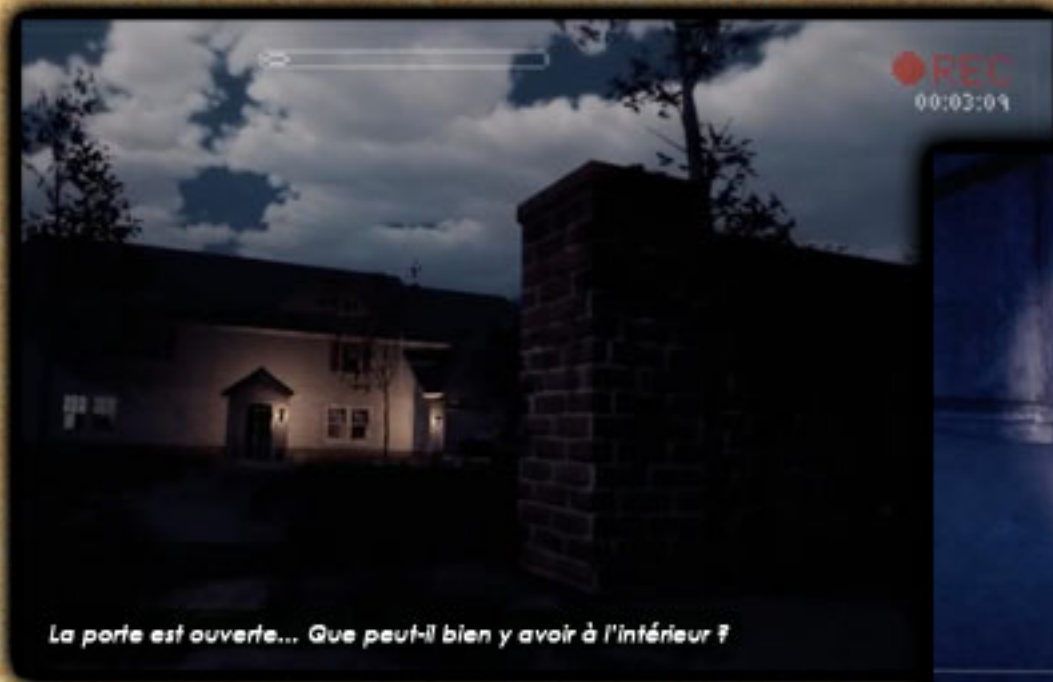
**The Eight Pages** n'étant qu'un niveau unique, d'autres cartes sont apparues, le principe étant toujours le même. Mon coup de cœur penche pour la map *Mansion*, mais vous aurez l'embaras du choix parmi d'autres créations comme « *7th street* », « *Prison* », « *Sanatorium* »... Ces différents niveaux possèdent quelques variantes, par exemple, vous ne devrez plus chercher des pages mais des dix objets remarquables dans « *Mansion* ». De plus, des clefs seront primordiales pour débloquent l'intégralité de la carte et ainsi finir le jeu. Jouer avec des amis est fortement conseillé ; préférez conserver l'ambiance sonore, très bien réalisée et terrifiante.



Qui est donc cet enfant ?

Mais ce ne sont pas ces cartes qui vont nous intéresser aujourd'hui. **Blue Isles Studio**, indépendant, ont décidé de continuer l'aventure de « *Slender* » par le biais de « *The Arrival* ». Ce n'est plus un simple niveau ici, l'histoire autour du mythe a été peaufinée pour arriver à un véritable jeu vidéo de plusieurs niveaux. S'enchaînent alors les cartes « *frissons* », à la manière du premier opus et les cartes « *histoire* », où rien de bien effrayant ne se passe, mais où le scénario trouve toute sa splendeur.

Mais (il y a toujours un « *mais* »), le principal défaut de ce jeu est pour moi sa durée de vie. Il se finit en une après-midi, et les différentes difficultés de jeu ne l'agrandissent pas suffisamment pour parvenir à une durée de vie raisonnable. Toutefois, il faut garder à l'esprit que ce jeu vient d'un studio indépendant, que les graphismes sont époustouflants, et que la peur et le frisson sont au rendez-vous. 10 € reste alors un prix abordable, et je vous confierai qu'il m'arrive de temps en temps de faire une petite partie de « *The Arrival* » (notamment le niveau de la mine, mais c'est une autre histoire !).



L'amélioration graphique n'a rien à envier aux autres jeux de cette année, et l'on se retrouve dès le début dans l'ambiance. Quelques « *easter eggs* » rythment cet opus, je vous mets sur la voie de l'un d'entre eux avec cette musique, fer de lance de la saga : « *Gimme 20 dollars* » (de **Ron Browz**).

Le second niveau de « *The Arrival* » ressemble très fortement à celui de « *The Eight Pages* », les points remarquables et la forêt totalement plate ayant été modifiés. Puis, l'intensité de la lampe ne varie plus, et vous pouvez désormais sprinter à l'infini.

N'hésitez pas à bien fouiner le moindre recoin du jeu, sans quoi vous ne parviendrez pas à atteindre le niveau bonus ! Quelques DLC (*Downloadable Content*) devraient faire leur apparition, le dernier en date étant décevant, certes riche en hypothèses concernant l'origine de **Slender**.

Je n'ai pas souhaité fournir de screens du jeu montrant **Slender** visible, il me semble normal de vous laisser découvrir ce gentil personnage avec sa jolie petite cravate rouge !

**Hidsad.**

# Introduction au Wushu

Je voudrais aborder ici une forme d'art qui me tient particulièrement à cœur. C'est-à-dire les arts martiaux, et plus précisément les arts martiaux énergétiques chinois. En Europe, ils sont regroupés sous le terme générique de **Wushu**, mais cette appellation doit faire doucement ricaner nos amis chinois, car pour eux, cela veut simplement dire « art martial » et ils emploient des termes bien spécifiques pour leurs propres styles d'art. Pour plus de commodités, je vais malgré tout me conformer à l'usage occidental.



Si je vous dis **Bruce Lee**, **Jet Li**, **Jackie Chan**... ah ! Vous me suivez enfin ! Le **Wushu** a été rendu célèbre par **Bruce Lee** au cinéma, le flambeau ayant été repris par les non moins connus **Jackie Chan** et **Jet Li**. Le kung-fu en est incontestablement le style le plus connu, les écoles du style **Shaolin** sont également très nombreuses par chez nous. Un style, moins combatif de prime abord, tend à faire son chemin également en Occident, j'ai nommé le **Tai chi chuan**. Mais ce ne sont pas les seuls, loin de là.

## Faisons un peu d'histoire :

Le **Wushu** est un art plurimillénaire, même si on n'en trouve les premières traces que dans des écrits datant de 600 ans avant l'ère chrétienne, dont seules les formes les plus édulcorées sont parvenues à l'homme contemporain, et surtout à l'homme occidental. Il est constitué de centaines de styles de combat à mains nues ou armées, décomposés en milliers de formes. C'est un art qui mêle intimement, art du combat, philosophie, connaissance énergétique. Il a su évoluer, s'affiner, s'adapter au travers des siècles et des différents styles.

D'abord, exclusivement réservé aux moines et aux militaires, il s'est développé dans un but d'auto-défense, d'activité de chasse et pour la formation des soldats chinois.

Sous l'égide de **Confucius**, qui prône la pratique des arts littéraires autant que des arts martiaux, il se « popularise », en restant encore l'exclusivité d'une certaine élite. Il s'élargit en incluant dans ses préceptes la médecine (physiologie, acupuncture), la philosophie, mais aussi la musique, pour atteindre un accomplissement personnel.

Il influence la poésie, la danse, la littérature, la psychologie et, constitue durablement les fondements philosophiques de la société chinoise.



En Occident, les aventureux Jésuites nous rapportèrent les prémices de cet art dès le XVI<sup>e</sup> siècle. Cependant, cela restait plus ou moins secrètement enseigné derrière les lourdes portes des grandes demeures nobles. La diaspora chinoise a largement contribué à faire connaître le **Wushu** à travers le monde contemporain, mais cet élitisme a fait disparaître un grand nombre de styles. La Période républicaine chinoise a aussi largement permis l'ouverture de l'enseignement du **Wushu** à tous, véhiculant la fierté et les idéologies d'un peuple d'abord colonisé par les Japonais et les Occidentaux, puis opprimé par la dictature qui fit suite à la Guerre civile.



  
**FF Wushu**  
 arts énergétiques  
 et martiaux chinois



### Plus en détail :

Le **Wushu** comprend près de 600 styles pour un millier de formes, mais respecte malgré tout quatre grands principes, spécifiques aux arts chinois : **da** (technique de percussion), **tui** (technique de déséquilibre), **shuai** (technique de projection), **na** (technique de saisie).

En France, il se décompose en trois grandes familles, intégrant les principaux styles d'arts selon leur but primaire :

Les arts énergétiques chinois (ou **AEC**) comme le **qigong** (prononcé « *tchikong* ») ou le **dao ying fa**, sont essentiellement tournés vers l'entretien de notre santé et notre bien-être car ils véhiculent les grands principes physiologiques et philosophiques chinois.

Les arts martiaux chinois internes (ou **AMCI**) tels le **tai chi chuan**, le **hsing i**, le **bagua zhang**, le **yi quan**, sont régis par le principe du « *wu wei* » (agir par le non-agir). Les principales formes sont tournées vers le bien-être et l'équilibre du corps et de l'esprit, mais trouvent aussi des applications martiales.

Les arts martiaux chinois externes (ou **AMCX**) tels le **kung fu** traditionnel, le **Wushu** sportif, **wing chun**, le **shuai jiao**, le **jeet kune dao**, sont les disciplines les plus connues d'applications martiales et sportives. Le **Wushu** sportif faisait d'ailleurs partie des nouvelles disciplines candidates pour les JO de 2020, même si il a été supplanté par la lutte.

L'**AEC** et l'**AMCI** sont étroitement liés de par leurs recherches intimistes. Avec l'**AMCX**, arts plus expressifs, ils illustrent parfaitement le principe universel du ying et du yang.

# Introduction au Wushu



## Un art dans l'art :

Dans les années 70, **Bruce Lee**, illustre acteur sino-américain, « popularise » le **Wushu**, grâce à ses films tels que « *La Fureur de vaincre* », « *La fureur du Dragon* » mais surtout « *Opération Dragon* ». Contrairement, aux apparences, l'art qu'il pratique n'est pas du **kung-fu** mais un style appelé « *Wing chu* » auquel il mêle d'autres styles. **Bruce Lee** a d'ailleurs créé sa propre école, le « *Jeet kune dao* », dont l'enseignement est toujours diffusé. Il a ouvert la voie à nombre d'acteurs asiatiques mais aussi occidentaux, pratiquant les arts martiaux pour le 7<sup>ème</sup> art.

Sur la fin des années 70 et durant les années 80, **Jackie Chan**, d'abord cascadeur pour les films de **Bruce Lee**, entre autres, nous offre de superbes acrobaties physiques et burlesques, alliant ses techniques de combats, sa grande pratique des cascades et son humour qui donne une véritable bouffée d'air frais au public chinois avec « *Le Chinois se déchaîne* » ou encore le « *Maître chinois* ». Plus particulièrement, avec la célèbre boxe de l'homme ivre, ce style antique, initialement créé, selon la légende, par huit immortels taoïstes d'une grande sagesse, développe une forme d'art martial permettant de dépasser sa propre faiblesse en utilisant le déséquilibre de son propre corps en lieu et place de l'esquive. Ce style très particulier est d'ailleurs allègrement repris dans « *Kung-Fu Panda* »

mais aussi par le fameux **Gai Senei** et son disciple **Rock Lee** alias « *Gros sourcils* » dans « *Naruto* », et j'en passe.



Durant les années 90, le **Wushu** connaît son plein essor au cinéma, toujours grâce à **Jackie Chan**, mais aussi **Chuck Norris**, **Jean-Claude Van Dam**, ainsi que **Jet Li**, pratiquant pour sa part un style de **Wushu** sportif de la région de Canton. Je vous invite d'ailleurs à admirer toute sa technique, dans la série des « *Temple Shaolin* » mais aussi « *Le Maître d'armes* ». Bien entendu, ce ne sont que quelques exemples et mon propos n'est pas ici de faire l'éloge de tel ou tel acteur.

Depuis le début du XXI<sup>e</sup> siècle, les films de **kung-fu**, ou utilisant les arts martiaux sous quelque forme que ce soit, pullulent pour notre plus grand plaisir. Ceux-ci ne se cantonnent certes pas au seul **Wushu** chinois, même s'il reste grandement majoritaire avec les arts martiaux japonais.



#### Pour conclure :

La **FFWuchu aemc** est une des rares fédérations qui peut s'enorgueillir d'enregistrer des membres de tout âge. Si vous êtes curieux, je vous invite donc à faire un tour sur le site de la fédération : <http://www.ffwushu.fr/>, je suis sûre que vous y trouverez une école qui vous correspond.

De par le monde, des centaines de milliers de pratiquants s'exercent au **Wushu** sportif ou traditionnel, énergétique interne ou externe. Le sujet est tellement vaste qu'on pourrait l'explorer à l'infini. J'essaierai de vous en faire découvrir quelques préceptes plus en détails, avec d'autres articles en zoomant sur certains styles très prochainement.

# InMag



**Conception couverture #08**

Sangigi Fuchsia | p. 48 à 50

**Réalisations du fan-art Aurora**

Sangigi Fuchsia | p. 51 & 52



# Conception de la couverture #08

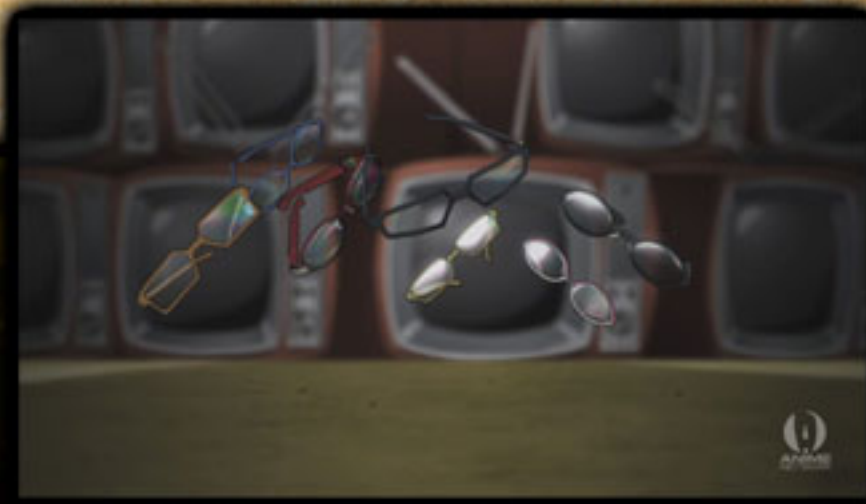
Yô !

C'est (encore ?) moi ! Pour ce numéro #08, j'ai à nouveau changé de « technique » et vais vous expliquer comment j'ai procédé. Premièrement, il est bon de connaître le contexte dans lequel je l'ai réalisée. Vous avez dû voir que j'ai beaucoup écrit pour ce numéro-ci, j'ai donc dû employer une méthode qui, à la fois, soit bien en accord avec ce que je souhaitais montrer (ici **Persona 4 : The Animation**), mais surtout pas trop longue, pour pouvoir me consacrer le plus possible à l'écriture.

La première étape, à la fois la plus cruciale et la plus longue, a consisté à chercher et trouver des images de bases intéressantes, sur lesquelles travailler. Après quelques heures de recherche, j'ai trouvé celles-ci pertinentes :

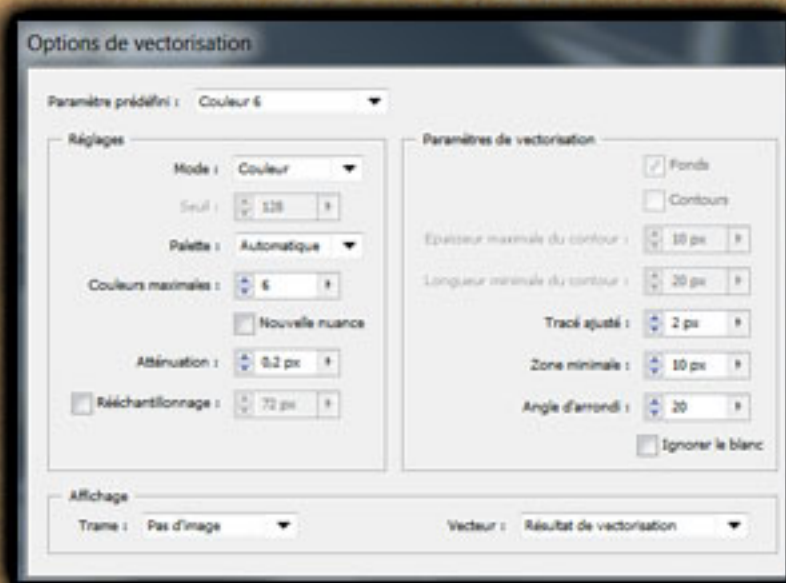
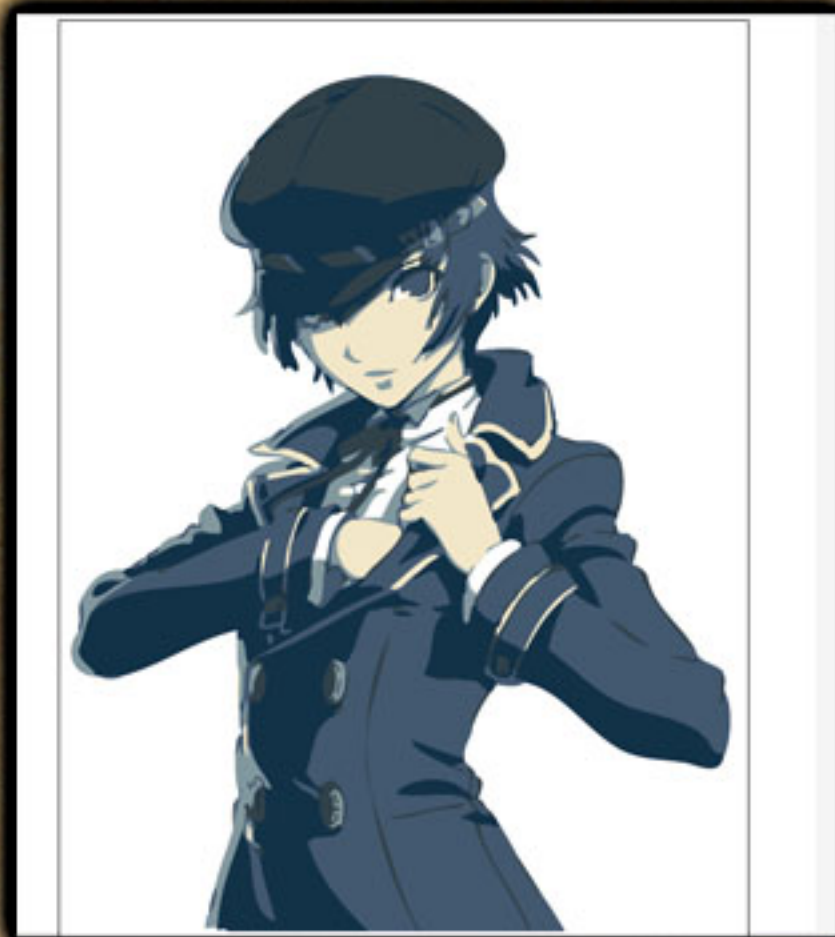


Pour l'arrière plan, j'ai trouvé celles-là intéressantes :



J'ai finalement pris la trois, pour le personnage car la pose était sympa et que visuellement, le personnage en lui-même en jette pas mal, je trouve. Pour le fond, j'ai conservé la première image, la seconde collant moins à la mise en scène que je souhaitais mettre en place.

Deuxième étape, importer ces images sur **Illustrator**. Avec l'aide de l'outil « *Vectorisation dynamique* » et son réglage « *couleur 6* », j'obtiens une illustration vectorisée, avec un style qui me plaît bien et correspond à l'anime (de ce que j'ai pu lire du synopsis du moins, ne l'ayant pas visionné).



# Conception de la couverture #08

Pour l'arrière plan même chose, mais avec le réglage « couleur 16 ».

Ensuite, troisième étape, on importe cela dans **Photoshop** ! Et je commence à agencer afin d'obtenir la mise en scène souhaitée. J'ai rajouté un petit contour sur le personnage et voilà ! J'ai quelque chose qui me satisfait plutôt bien.

Ensuite j'ajoute bien entendu les divers éléments textuels/logotypes, etc. afin d'obtenir une vraie couverture.

**Sangigi Fuchsia.**

*Truc écouté pendant la rédaction de l'article : ma sœur et l'une de ses amies qui rigolent bien.*

Le magazine penché culture, social, art, jeu vidéo & bien plus encore ! Venez lire les couvertures de nos rédacteurs !

*Mag's Zine*

Numéro #08  
09/09/2014 (culture)



[Anime] Shingeki no Kyojin  
• [Anime] Persona 4 : The Animation  
[Photographie] Mise à nu - partie II  
[BD] Tu mourras moins bête  
[PC] Child of Light

& plus encore à l'intérieur !



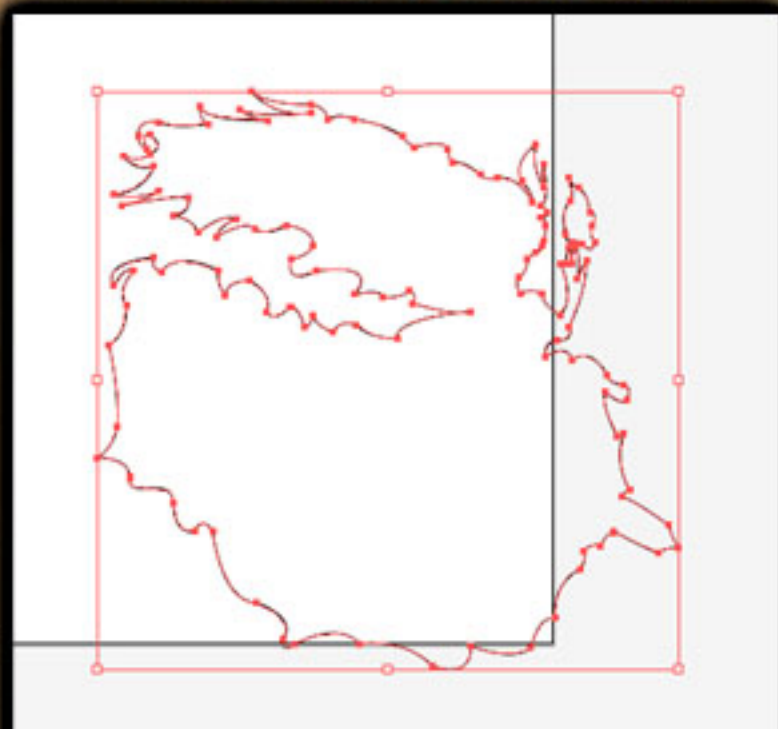
Édition septembre/octobre 2014 ©Mag's Zine

# Réalisation du fan-art d'Aurora

On poursuit si vous le voulez bien, avec le fan-art d'**Aurora** que j'ai réalisé pour illustrer l'article « *Child of Light* » d'**Ophy**. J'ai voulu ici travailler sur le fond/forme, pour changer un peu. Pour la première étape, on reste dans du classique, un croquis avec un bon vieux crayon et du papier, que je vais ensuite scanner et importer dans **Illustrator**.



Ensuite je réalise le « *line* » grâce à l'outil « *Plume* » de ce dernier.

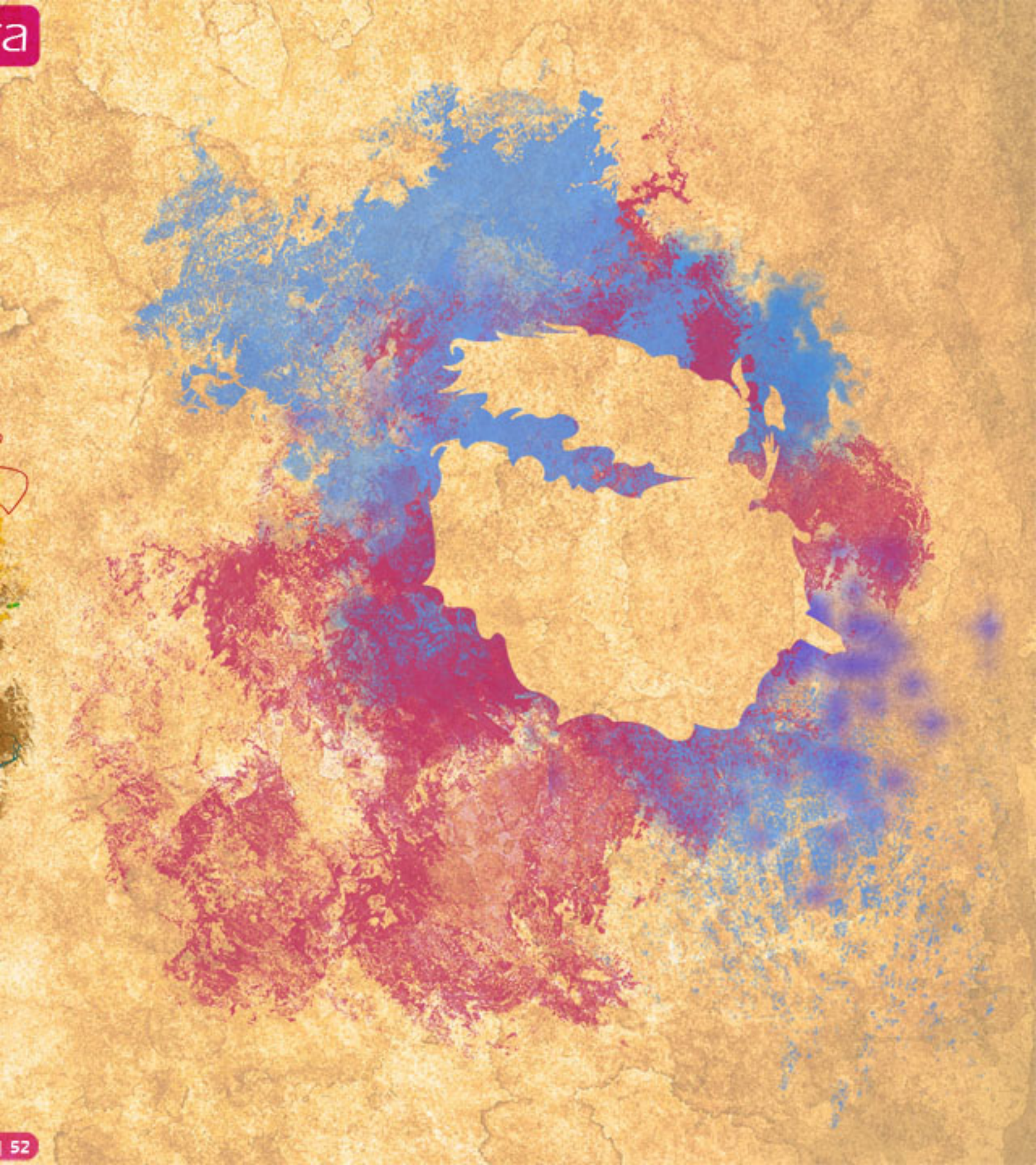


Pour finir (oui déjà), je fais quelques « *taches* » et sélectionne l'intérieur avec l'outil « *Baguette magique* » afin de supprimer ce qui s'y trouve. On cache le calque « *line* » et voilà ! Deux version ont été faite, nous avons finalement gardé la seconde.



**Sangigi Fuchsia.**

Truc écouté pendant la rédaction de l'article :  
*Second Lives (Edit)* de Vitalic.



## Sites web :

- Nautiljon - Wikipedia - Vimeo - AlloCiné - Katie Lawter - Monorok - Famous Authors - Lelitteraire - Carto's Library - Le Monde - Animeka - Tu mourras moins bête - Spownik - Chinese Medicine Living - Kungfu-cavaillon - China Institute - Ffwushu - Asian Movie Pulse -

## Magazines :

- Les dossiers de photographie artistique n°5 - Le nouvel observateur hors-série n°85 -

## Livres :

- Sankarea (éditions Pika) - Tu mourras moins bête (éditions Ankama) - IQ84 (éditions Belfond) -

## Films :

- Le Loup de Waal Street -

## Animes :

- Shingeki no Kyojin - Persona 4 : The Animation -

## Jeux-vidéo :

- Child of Light (éditeur Ubisoft) - Slender : The Arrival (éditeur Blue Isles Studio) -

# Partenaires



Salutations !

Tu es intéressé par l'une des tâches qui incombent à la réalisation de notre magazine ? Sache que notre équipe recherche toujours de nouveaux talents ! Alors n'hésite pas à te rendre sur notre forum postuler si l'envie t'en dit. Mais avant tout, voici un récapitulatif de ce qui nous concerne & recherchons.

## Graphiste / Illustrateur

Il s'occupe de cibler des images illustrant les articles et fait en sorte que le Mag'zine soit agréable à l'œil. Il se charge également de la confection de la couverture & quatrième de couverture.

## Rédacteur

Il est doué pour écrire, il propose de nombreux articles, pouvant traiter de tous les types de sujets possibles (commentaire, critique, reportage, interview, ect ...) et sait y mettre de l'humour. Le rédacteur doit être quelqu'un ayant de très grandes connaissances, dans le(s) domaine(s) dans le(s)quel(s) il écrit.

Note : si tu souhaites écrire dans un domaine qui n'est pas encore présent au sein du Mag'zine, tu peux tout à fait proposer ta rubrique ! Nous sommes toujours ouvert aux propositions, dans la mesure où nous la jugeons sérieuse & intéressante pour nos lecteurs.

## Maquettiste

Il se charge de récupérer les textes & images afin de les assembler de manière cohérente. Il crée en quelque sorte le squelette du magazine.

## Gestionnaire de communauté [URGENT]

Il anime la communauté sur internet pour le compte du mag. Il développe celui-ci sur les réseaux sociaux. Il interagit et échange avec les internautes (animation, modération).

## Développeur web & logiciel

Plus en retrait, mais néanmoins indispensable. Ses talents doivent permettre au forum et au site, d'être toujours disponibles & performants. Il doit s'occuper de la visionneuse en ligne et du développement des applications web.

## Newseur [URGENT]

Chargé de faire vivre le site entre deux publications de Mag'zine, il poste régulièrement, des news en corrélation aux sujets abordés dans nos différentes éditions.

## Correcteur

Il s'occupe de traquer la moindre faute d'orthographe/conjugaison/grammaire/ect... même si les rédacteurs se doivent d'écrire le plus proprement possible.

Voilà ! Tu sais désormais tout sur nos divers postes et, ceux qui sont à pourvoir. N'hésite pas à rejoindre notre équipe, si l'envie t'en dit ! Une seule adresse pour cela :

[contact@magzine.info](mailto:contact@magzine.info)



## Recrue Tueuse

Bonjour, je m'occupe du recrutement au sein du **Mag'zine**, tu désires nous rejoindre ?

- Oui, s'il vous plaît, j'aimerais faire partie de votre superbe équipe.
- Non, votre torchon ne m'intéresse pas.
- Je souhaiterais au préalable avoir plus d'informations.

Alors que nous en sommes encore aux dernières vérifications pour boucler le numéro 7, le patron m'annonce que pour l'Outro du numéro 8, c'est moi qui m'y colle ! Pas le choix ! C'est un rite initiatique !

Ô sainte torture ! Me voilà dans la position de l'arroseur arrosé ! Hum, j'en oublie la politesse... Bref, je me présente, chers lecteurs ! **Kittyscats**, celle qui en coulisses, se tient aux aguets, pour limiter les dérives de langage et d'orthographe de nos chers rédacteurs (je planque mon fouet mais il n'est jamais loin).

## Correction intempestive d'un rédacteur impertinent :

*Alors kon né encore Ô dernières vérif' pour boucler le n° 7, l'\*\*\*boule de gomme\*\* qui sert de chef m'annonce ke pour l'Outro du numéro 8, C mwa ki m'y col ! Pa le choi !*

*Et \*\*tarte aux fraises\*\* ! Me voilà dans la position "j'en*

*prend plein la \*\*pomme fripée\*\* ! Hum, j'en oublie la politesse... Bref, je me présente, chers lecteurs ! Nekoneko, celle qui en coulisses, sévit traitreusement, pour limiter la puissance créatrice et inventive de nos chers rédacteurs (je sors mon fouet à tout bout de champs). Je tiens quand même à remercier Bichon, qui ne fait que rarement des fautes !*

Retourne à tes articles, **Bichon**, et ne tente pas de prendre ma place ! (fait claquer le fouet).

Voyez, chers lecteurs, ce que je dois subir ! Bon, revenons à nos moutons !

La vie est parfois dure pour un garde, mais j'ai quand même l'occasion de tomber sur des petites perles qui me font bien rire.

Sans compter l'immense plaisir de découvrir en avant-première tous ces articles écrits pour vous, chers lecteurs.

J'espère que ce numéro vous a plu autant qu'à moi et que nous vous retrouverons bientôt dans le prochain !

## Staff du numéro



**Nom :**  
Sangigi Fuchsia

**Statut :**  
Le Patron

**Age :**  
~1.300 ans

**Race :**  
Vampire

**Particularité :**  
Personne n'a jamais vu son visage. Il dirige le mag comme un Führer.

**Aime :**  
Hitagi Senjouhara, le savoir, La Jetée de Chris Marker.

**Déteste :**  
Les faibles, SnK, KIK, l'humanité et les humains faibles qui apprécient SnK/KIK



**Nom :**  
Lord Shi-Woon

**Statut :**  
Petite main

**Age :**  
23

**Race :**  
Murim

**Particularité :**  
Cache bien son jeu.

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

**Déteste :**  
L'ennui et l'humidité.



**Nom :**  
Duma

**Statut :**  
Petite main

**Age :**  
30

**Race :**  
Humaine à priori

**Particularité :**  
Passionnée de félins.

**Aime :**  
Presque tout.

**Déteste :**  
Se lever tôt le matin.





Nom :  
Ophy

Statut :  
L'Ombre du Patron

Age :  
21 ans

Race :  
Airsofteur Breton.

Particularité :  
Possède un pseudo au multiple jeux de mots.

Aime :  
Toradora!, Taiga Asaka, l'Airsoft, le dessin et les pommes.

Déteste :  
Plein de trucs.



Nom :  
Hidsad

Statut :  
Petite main

Age :  
19

Race :  
Roumaine

Particularité :  
Polyglotte après de nombreuses escapades illégales dans différents pays.

Aime :  
Les Kebabs, les pièces rouges et les jolies filles.

Déteste :  
Les feux verts et la pauvreté.



Nom :  
Kittyscats

Statut :  
Garde

Age :  
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.

MERCI DE NOUS AVOIR LU !

LE NUMÉRO #09 SORTIRA EN NOVEMBRE 2014.

SOYEZ PRÉSENTS !

