



[Anime] Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works

* [Eroge] Saya no Uta

[Culture] Si les jambes nippones pouvaient parler...

[Cinéma] Snowpiercer, le Transperceneige

[Loisir] Shaolin Quan

& plus encore à l'intérieur !



Numéro #10

01/01/2015 {culture}

Avant Propos

Sommaire & Édito
Les « trucs » du mois

Soleil Levant

[Culture] *Si les jambes nippones pouvaient parler...*
[Manga] *Hero Tales*
[Manga] *Skip Beat !*
[Anime] *Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works*
[Eroge] *Saya no Uta*

Arts

[Cinéma] *Snowpiercer, le Transperceneige*
[Littérature] *La Bohême et l'Ivraie*
[Artiste] *Mateusz Skutnik*

Jeux & Divers

[Loisir] *Shaolin Quan*

InMag'

Réalisation de la couverture du numéro

Autres

Sources ; Partenaires
Recrutement
Outro ; Staff du numéro

01 ; 02
03

05 ; 07
08 ; 09
10 ; 16
17 ; 20
21 ; 23

25 ; 28
29 ; 33
34 ; 36

38 ; 43

45 ; 46

47
48
49 ; 50

Bonjour à toutes & à tous.

Je vais commencer bien entendu par vous souhaiter une excellente année, j'espère sincèrement qu'elle débutera bien pour vous, avec la lecture de ce dixième numéro. Une fois de plus, tous, nous avons travaillé comme des fous pour vous fournir des articles de qualité, malgré les fêtes de fin d'année qui nous coupent du temps.

Cette année devrait être très riche pour vous & nous. De nombreuses nouveautés devraient voir le jour. En vrac comme ça, je peux vous annoncer le passage sous association loi 1901 de **Camélia Studio**, la sortie en version papier de **Mag'zine**, un numéro hors-série avec nos partenaires **APAMI & VoxWave Vocaloid France**, sur un sujet passionnant : *Le Doujin* et, plus particulièrement son implantation/expansion en France (par contre, on ne va pas vous cacher que ce projet de HS a pris beaucoup de retard).

Sinon plus concrètement, vous avez pu voir que **Mag'zine** écrit désormais directement sur le site

Sangigi Fuchsia (qui était anciennement mon blog personnel), pour en faire une grosse plateforme, puisque tout le groupe **Camélia Studio** s'y est greffé désormais. On espère vraiment que la richesse de contenu qui y sera présent, en plus de nos éditions plus classiques, saura étancher votre soif de savoir & de culture.

Il se dit également qu'il faut prendre de bonnes résolutions en début d'année, alors toute l'équipe réaffirme son envie et sa volonté de vous offrir un contenu toujours plus dense et d'une qualité accrue à chaque nouvelle édition !

Voilà, j'ai dû faire à peu près le tour et, vous souhaite une bien agréable année 2015, pleine de richesse intellectuelle !

Pour conclure, je vous montre un aperçu de ce que sera la couverture en version fond d'écran, très sobre.

Sangigi Fuchsia



Les « trucs » du mois

Mon coup de cœur de ce mois-ci a été la découverte du jeu (pourtant vieux) **Corpse Party**.

L'original datant de 1996, autant dire que j'avais du retard ! Comme vous vous en douterez à son doux nom qui chantonne des arcs-en-ciel, il s'agit d'un jeu type horror. Je pensais que ce serait un visual novel classique, mais en réalité, il est beaucoup plus centré sur les énigmes et se range davantage dans le Aventure RPG. En outre, je suis une petite chochette, donc j'ai beaucoup de mal à dépasser le chapitre 2 qui me met bien les chocottes - les ambiances sont réussies et le scénario est très bien ficelé. Il est disponible pour pas cher sur le PSN (mais en anglais), alors si vous êtes amateurs de frissons et de jeux de rôle, je vous le recommande vivement !

Sur ce, je vous souhaite un bon début d'année ; et si jamais elle commence mal, pensez à un petit poulpe bavant devant des erogames pour vous satisfaire pendant tout 2015 !

Mme Poulpe

Mon objectif en cette nouvelle année est de renouer contact avec la littérature !

J'ai eu la chance d'avoir à Noël des œuvres que j'ai toujours voulu lire comme « *Crime et châtiment* » de Dostoïevski, ou bien « *Les cent vingt journées de Sodome* » de Sade.

J'ai toutefois été très surpris par la recrudescence de bouquins sur Internet. Je déteste cette manière qu'ont les grandes distributions de forcer la main sur les livres numériques. Même si les tarifs sont bien plus intéressants que les versions papier, je ne prends quasiment aucun plaisir à « lire » sur une tablette.

J'ai besoin de sentir l'odeur du papier, de pouvoir corner les pages au fur et à mesure de mon avancement.. Ainsi, je n'ai pas pu m'offrir « *Guerre et Paix* » de Tolstoï car il n'est guère épais et cela se ressent sur son prix.

Même si les partiels approchent à grands pas, on a toujours le temps pour dévorer un bon bouquin entre deux révisions.

Hidsad

Mes bonnes résolutions pour la nouvelle année : aller plus souvent au cinéma !

Ces derniers mois, je n'ai presque pas eu le temps de voir les nouveautés et j'ai même raté la dernière version des « *Ninja Turtles* », sortie mi-octobre 2014, alors que je suis complètement dingue de ces « petites » bêtes. D'autant que le teaser était plutôt « alléchant » pour les effets spéciaux et l'humour à deux balles ! Tant pis, je me contenterai du DVD.

Bref, j'ai quand même réussi à caser une séance pour voir la suite de « *Hunger Games* », mais seulement début décembre... J'adore cette petite Katniss Everdeens, et je résiste vaillamment pour ne pas lire les livres et me « spoiler » définitivement les films.

J'ai vu quelques bandes annonces intéressantes pour 2015, il faut que je vois les films !

Je vous souhaite également une bonne et merveilleuse année, avec toujours plus de culture et d'arts pour vous évader et vous ouvrir l'esprit. Et vous, vos bonnes résolutions, quelles sont-elles ?

KittysCats

Pour bien commencer l'année, un petit coup de gueule ahah ! Et pour cela, rien de tel qu'une petite citation : « *Or, tandis que huit Tibétains s'immolent par le feu pour défendre leur langue, le ministre des Affaires étrangères (« gardien de la francophonie», rappelle Borer) appose une grande affiche publicitaire pour l'A380: «France is in the air.» [...] Le Maître (l'Américain) fait mine d'ignorer que 63% de son vocabulaire est d'origine française.* »

- Jacques Drillon -

De quel amour blessée. Réflexions sur la langue française, par Alain Borer, Gallimard

Franchement, ça m'énerve ces gens, ces français, qui veulent que l'anglais supplée leur propre langue maternelle ...

Sangigi Fuchsia

[Culture] **Si les jambes nippones pouvaient parler...**

Madame Poulpe | p. 05 à 07

[Manga] **Hero Tales**

Sangigi Fuchsia | p. 08 & 09

[Manga] **Skip Beat !**

KittysCats | p. 10 à 16

[Anime] **Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works**

Lord Shi-Woon | p. 17 à 20

[Eroge] **Saya no Uta**

Madame Poulpe | p. 21 à 23

Soleil
Levant

Si les jambes nippones pouvaient parler...

Si vous êtes perspicaces, fétichistes des jambes, pieds ou tout autre élément inférieur du corps humain, vous avez peut-être déjà remarqué le soin apporté par les animateurs ou mangakas à la position des gambettes nipponnes : ici, nous parlerons plus particulièrement des demoiselles.

La femme et l'idéal enfantin :

Pour comprendre l'origine de la démarche dite cagneuse des japonaises, nous devons d'abord faire un petit tour sur les idéaux Japonais. Savez-vous pourquoi le *lolicon* est si apprécié ? Les culottes blanches tellement adulées ? Ou encore pourquoi les idoles et présentatrices d'une trentaine d'années insistent tant sur des expressions et tons puérils ? Je passe de nombreux exemples, mais vous devez déjà avoir une petite idée d'où je veux en venir : la démarche enfantine qui caractérise encore aujourd'hui de nombreuses japonaises.

L'idéal de la séduction japonais réside dans la jeunesse : les joues rondes et roses, la voix très aiguë, les petites fleurs qui poussent sous les pieds et ces airs tellement *kawai* font partie d'un concept global autour de la jeune fille pure, innocente, chaste et tout le tintouin qui va avec. On les appelle aussi *bakapoi* : « *baka* » signifiant « *stupide* », vous pouvez certainement appréhender le concept de ce merveilleux éloge...

Ce fantasme, au-delà des comportements, s'initie dès l'enfance d'une Japonaise : si en Europe on a tendance à corriger un enfant marchant les genoux rentrés - une erreur souvent commise lors des premiers périls à quatre pattes de nos petites têtes blondes - ce n'est pas le cas des filles nipponnes qui à l'inverse, sont encouragées à garder cette démarche singulière et très mauvaise pour le dos.

En effet, puisqu'il s'agit d'un défaut maladroit d'enfant, c'est forcément innocent, et donc à conserver. Debout, avec les pieds en dedans, les genoux légèrement fléchis : la position *uchimata* est un canon de beauté impossible à louper sur les magazines de mode. Et au diable la colonne vertébrale, le marché ostéopathe ne s'en portera que mieux.



Le caractère ancré par une paire de jambes :

Le tableau est-il un peu mieux dessiné à présent ? On pourrait donner des milliers d'exemple : *Yui* de *K-On!*, par exemple, marche en *uchimata*. Et cela traduit à merveille son caractère : un peu naïve, douce, enfantine... Elle incarne tout à fait cet idéal de jeune demoiselle ! Mais bien évidemment, si l'*uchimata* traduit un caractère, il en va de même pour de nombreuses autres positions... Nous parlerons ici des principales démarches et clichés du genre de la Japanimation, cependant, il est facile de relier un caractère à une silhouette de collégienne tout droit sortie d'un anime type « *school days* ».

La position la plus classique reste le *ganimata* (ou *O-Kyaku*) : elle prendrait racine dans les années 1960 avec la danse *Buto*. Comme le sous-entend son deuxième nom, cette démarche se singularise par ses jambes en forme de « *O* », un dérivé donc de l'*uchimata* qui serait notamment dû à l'abus de la position traditionnelle *seiza suwari* (assise, les jambes sous le corps devant une bonne tasse de thé). Rien que les photos donnent atrocement mal au dos... On retrouve dans cette catégorie la plupart des personnages naïfs ou innocents, ou tout simplement communs ; c'est en effet (et malheureusement pour leur colonne vertébrale) une démarche très commune au Japon.

Le frangin de *ganimata* s'appelle *X-Kyaku* et reste encore très populaire dans les mangas ou animes. Comme vous le devinerez à son nom, cette démarche se caractérise par ses jambes en forme de « *X* ». C'est généralement la position préférée des lolitas : une jambe passant devant l'autre au fil des pas, les genoux rentrés. Rajoutez une main posée sur la hanche et obtenez le cliché du personnage hautain. Dans la vie de tous les jours, cette démarche se trouve rarement dans la rue : il faut dire que c'est n'est pas très pratique pour marcher. Cependant, elle existe aussi dans nos contrées occidentales, notamment aux défilés de mode. Cette façon de gambader symbolise l'élégance et est censée affiner la silhouette. Tout un programme minceur...

Si vous possédez une figurine *moe* d'une demoiselle tombée à même le sol, il y a de grandes chances pour qu'il s'agisse de la position *peppanko*. En réalité, elle s'applique également à des jeunes filles qui s'assoient tout simplement ; pas besoin d'avoir été bousculée par leur future âme sœur, il faut bien l'avouer. Par terre et à genoux, les jambes de chaque côté du corps (et non pas en dessous comme la traditionnelle *seiza*) : vous tenez le cliché



de la pose assise mignonne et adorable. Pour peu que la dame porte une jupe, avec (un) de la chance - et c'est un peu le but également - vous verrez un petit bout de culotte. Une maladresse enfantine encore une fois, tellement *kawai* ! (Sortez les trompettes à cœurs !)

Eh oui, il faut croire qu'au Japon, chaque pose possède son nom. Celle-ci par exemple : *Suriashi*. Vous pensiez faire simplement du patin en traînant vos pieds sur le parquet : eh bien non ! Il s'agit d'une démarche singulière au Pays du Soleil Levant, originellement utilisée par les acteurs de *Nô*. Bien sûr, sur le sol de votre salon vous n'avez peut-être pas toute la grâce requise pour une danse *Nô*, mais ne brisons pas vos rêves !... Cette position est dite flottante sur un nuage, puisqu'il s'agit de marcher en donnant l'impression de glisser. Chez les demoiselles, ce terme que l'on peut aussi qualifier de « *arrête de trainer des pieds, tu vas gêner les voisins du dessous !* » est utilisé ironiquement pour montrer une démarche traînante. Les semelles quittent rarement le sol au point de donner l'impression de tomber à chaque pas. Un personnage de manga ou d'anime ne marche pas exclusivement de cette manière (ou très rarement), mais elle est utilisée pour démontrer la fatigue ou la déprime la plupart du temps, le dos courbé et les cernes sous les yeux en bonus.

Et enfin, parlons d'un cliché connu de tous : la position *Yanki*, dérivé du mot *yankee* que vous connaissez sûrement : un terme souvent utilisé dans la Japanimation pour désigner des grosses brutes ou méchantes lycéennes se baladant avec une barre de fer. Il s'agit de la position fétiche des rebelles de l'école : masculines, les demoiselles s'accroupissent les fesses sur les talons et les cuisses écartées. Le masque sur le visage est optionnel mais la plupart du temps, les balourdes adeptes de cette position marchent les mains dans les poches en se penchant légèrement vers l'avant, avec un pas lourd et décidé. Par ailleurs, ce genre de personnage semble souvent s'habiller de très longues jupes, ce qui plutôt pratique si on ne veut pas montrer sa culotte (et pourvu qu'il n'y ait pas de fraises dessus, ça briserait le tableau...)



Il existe de nombreuses autres positions, et sûrement vous en avez vu d'autres dans vos lectures ou visionnages. Par exemple, les personnages énergiques ont tendance à avoir les jambes droites et écartées, et à s'asseoir sans chercher à cacher leur culotte. De même, vous aurez du mal à croiser un personnage autoritaire avec une marche *ganimata* ; plutôt démarche *ganimata* ; plutôt

matures que mignonnes, leur démarche est sèche et rigide. Il y aurait bien des manières d'identifier ainsi des personnages rien qu'avec leurs jambes ! Si jamais vous ennuyez un dimanche, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Madame Poulpe



Fiche technique :

Titre original : Jushin Enbu Hero Tales / 獣神演武

Année de publication : 2007 (VO), 2010 (VF)

Scénariste : Ryo Yashiro (sur une histoire originale de Huang Jin Zhou)

Dessinatrice : Hiromu Arakawa

Éditeur VO : Square Enix

Éditeur VF : Kurokawa

Nombre de tomes : 5 (série finie)

Prix neuf : 6,90€

Public : 14+

Scénario :

Une légende parle de sept héros, portant chacun le pouvoir de l'une des étoiles de la **Grande Ourse**. Deux de ces étoiles sont constamment en conflit, destinées à se battre et jeter le monde dans le chaos, **Tonrô & Hagun**...

Notre petit **Taitô** n'a jamais accordé beaucoup d'attention à ces vieilles histoires. Entêté, provocateur et impulsif, il est le dernier dans son village à pouvoir achever la cérémonie de la majorité. Tandis qu'il est enfin jugé digne, on lui présente le **Kenkaranbu**, une ancienne épée qui ne peut être tirée que par un vrai héros. Alors que **Taitô** essaye de toutes ses forces de dégainer l'épée, un voleur mystérieux apparaît et s'enfuit avec celle-ci, en citant la légende de la **Grande Ourse**. Les étoiles ont été mises en mouvement, tandis que **Taitô** part à la recherche de **Kenkaranbu** et de la vérité sur son destin.

L'histoire :

Une légende dit qu'il y a sept porteurs d'étoile, aussi appelés porteurs des étoiles polaires (**Tonrô**, **Komon**, **Rokuson**, **Monkoku**, **Renjô**, **Bukyoku** et **Hagun**). Leur destin se met en place doucement. Cette légende implique aussi et, surtout, que les deux plus puissantes d'entre-elles se battent. L'engrenage, amenant la confrontation entre **Tonrô** et **Hagun**, est en marche.

Notre héros, **Taitô**, apprend qu'il est le porteur de l'une de ces étoiles et, pas n'importe laquelle, celle de **Hagun**. Ce destin va le mener à affronter **Tonrô**, afin de sauver le pays courant à sa perte. Il sera, pour cela, accompagné de sa frangine, **Laila**, et d'un compagnon de route, **Hosei**, également porteur d'une étoile (celle de **Rokuson**).

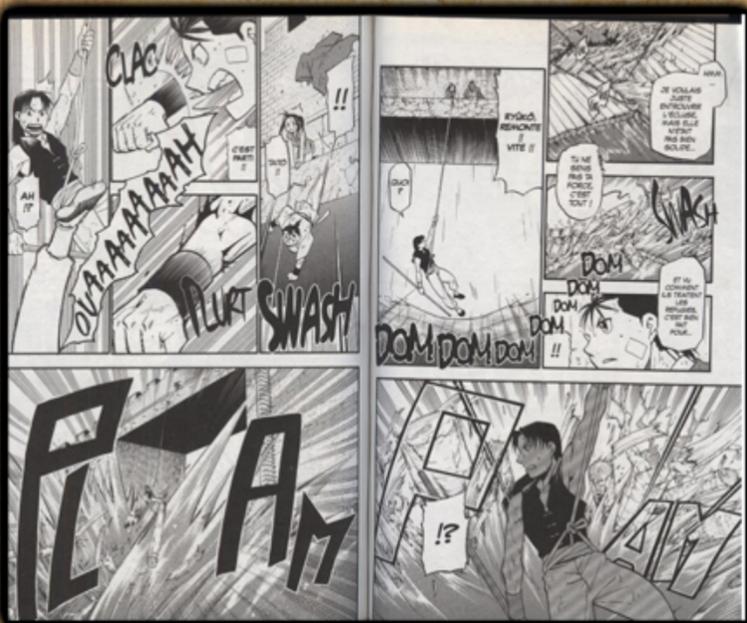
L'histoire en soi n'est pas particulièrement mauvaise, on apprend quelques petits trucs à propos de cette légende. Le rythme serait en revanche à revoir, les événements se succèdent bien trop vite et la fin de l'histoire, en 5 tomes, donne une impression de bâclé. Ceci dit, je ne suis pas certain que l'histoire aurait tenu sur un nombre plus conséquent de volumes.

Une chose qui m'a beaucoup dérangé, c'est que l'on vende cette série comme étant la nouvelle d'**Hiromu Arakawa** après **FMA**. Or, elle ne s'occupe ici que du dessin, non du scénario. Ne vous attendez donc pas à voir sa petite touche dans l'écriture du récit.

Adapté un récit déjà existant ne doit pas être chose aisée, mais je trouve qu'ici, on va trop vite en besogne. Tout s'enchaîne impeccablement en deux-deux jusqu'à l'affrontement final. C'est dommage, on s'attend, au départ, plus à voir une petite épopée et on nous livre, au bout du compte, une mini-aventure qui, au niveau du temps de la narration, ne prend que quelques petits jours (si l'on omet l'ellipse de sept ans dans les cinq dernières pages du dernier tome).

Le dessin :

Rien à redire de ce côté, c'est de la grande **Hiromu Arakawa**, très détaillé et soigné, un trait fin et agréable. Certains diront que les personnages ressemblent trop à ceux de **FMA** et qu'elle ne sait pas se renouveler. Je suis en total désaccord avec cela. C'est le style **Hiromu** et il a bien évolué, beaucoup plus que certains se plaisent à le dire, il suffit pour cela d'ouvrir justement, le tome 01 de **Fullmetal Alchemist**. **Harakawa** n'a pas fini de nous émerveiller si vous voulez mon avis.



Adaptation animée :

Il existe un anime de ce manga, que je n'ai malheureusement pas vu. Du nom de **Jyuushin Enbu : Hero Tales**, cela retrace l'histoire du manga, en 26 épisodes de 24 minutes. Il est sorti en automne 2007 et a été réalisé par **Genco & Studio Flag**. Ne l'ayant pas visionné, je ne pourrais pas vous donner de bref avis sur ce dernier.

Et donc :

Un manga sympa mais sans plus. Achetez-le d'occasion éventuellement, si vous aimez les dessins d'**Hiromu Arakawa** ou si vous souhaitez en savoir plus sur les « étoiles septentrionales ».

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : l'OST de Shinsekai Yori.



Fiche Technique :

Année : 2002

Magazine de prépublication : **Hana no Yume**

Genres : romance, drame, comédie

Thématiques : école

Public : + de 12 ans

Dessinateur/Scénariste : **Yohiki Nakamura**

Edition Française (en cours) : 32/34 - **Casterman**

Manga

Edition Japonaise (en cours) : 35/35 - **Hakusensha**

J'avais envie de vous présenter ce manga, qui me tient à cœur, car même s'il est destiné essentiellement à un public féminin, les valeurs qu'il transmet et surtout l'évolution de son histoire et de ses personnages pourraient tout autant intéresser un public masculin.

Synopsis :

La légende dit que les dieux ont enfermé, dans un coffre cadenas, les émotions les plus néfastes et l'ont caché au plus profond de l'âme de chaque enfant à naître. Ce coffre est destiné à rester enfoui et ne jamais s'ouvrir, pour que cet enfant puisse grandir, évoluer et vivre une vie normale et pleine de joies...

La jeune **Kyôko Mogami** est une jeune fille travailleuse, qui ne consacre aucun soin à son apparence et enchaîne vaillamment les petits boulots, pour payer le loyer de son appartement grand standing. Sa seule et unique passion est la star montante du moment, **Shô Fuwa**.

D'aucuns la trouvent étrange, mais nul ne connaît son plus grand secret... Cet appartement est en fait le nid douillet qu'elle entretient amoureusement pour son ami d'enfance, **Shôtarô**, qui n'est autre que le capricieux **Shô Fuwa**. Elle l'a suivi à Tokyo, abandonnant le lycée, lorsqu'il a décidé de faire ses débuts.

Après une visite houleuse et rapide de **Shôtarô**, toujours pris par son emploi du temps chargé, **Kyôko** décide de se rendre aux studios, en lui apportant son dessert préféré en gage de paix. Son petit monde merveilleux va alors s'écrouler, car elle surprend une conversation entre **Shô** et son manager. Elle se rend compte que **Shôtarô** n'a fait que l'exploiter jusqu'à maintenant, la considérant au mieux comme une esclave, corvéable à merci et jetable à tout moment.

Le choc brise soudainement tous les verrous du coffre maléfique et libère les démons enfermés. **Kyoko** jure de se venger et entreprend alors d'atteindre le sommet de la gloire pour mieux piétiner **Shôtarô**. Elle jette son dévolu sur l'agence **LME** qui, par le plus grand des hasards, est la principale concurrente de l'agence de **Shô**, pour

entamer son ascension vers la célébrité mais cette quête sera semée d'embûches...

Les personnages :



- **Kyoko Mogami** est une jeune fille de 16 ans, économe et naïve, modeste et plus jolie qu'elle n'y paraît. Vive et enjouée, elle s'attire facilement l'amitié des autres ainsi que leur respect par son côté travailleuse obstinée et dévouée ; et comme elle n'est pas coquette, les filles l'apprécient tout autant, la trouvant loufoque au final. C'est aussi une incurable romantique, qui rêve de vivre dans un conte de fée, avec princesse, château et tout le tralala. Sa transformation sera radicale, elle jure de ne plus jamais aimer et, grâce à ses petits démons intérieurs qui s'incarnent à volonté, elle va manipuler les récalcitrants qui pourraient l'aider dans ses projets. Elle se lance même dans l'occultisme, fabriquant des poupées vaudou à l'effigie de ses ennemis. Malgré tout, son naturel généreux et travailleur refait surface dès qu'elle franchit un cap et, ses brusques changements de personnalité déroutent beaucoup ceux qui l'entourent.

- **Shô Fuwa (Shôtaro)** est l'ami d'enfance de **Kyôko**, héritier d'une famille aisée possédant une auberge traditionnelle. Il est beau, capricieux, orgueilleux, grand amateur de femmes mûres et fait bien plus que ses 16 ans. Il entraîne **Kyoko** dans sa rébellion pour couper l'herbe sous les pieds de ses parents, qui veulent en faire son épouse. Cependant, il considère **Kyôko** comme sa propriété exclusive et ricane lorsqu'elle crie vengeance. Chanteur adulé et compositeur de talent, il a tendance à se reposer sur ses lauriers et aime, plus que tout, les flatteries, il fait grand mystère de son passé pour protéger son image. Sa colère est immense lorsqu'il voit réapparaître **Kyôko** dans l'entourage de son pire ennemi, **Ren Tsuruga** (autoproclamé cela dit car **Ren** ignore même jusqu'à son existence au début) et la transformation de **Kyôko** va l'ébranler, même s'il continue de clamer qu'elle est sa chose, la concurrence devient rude.



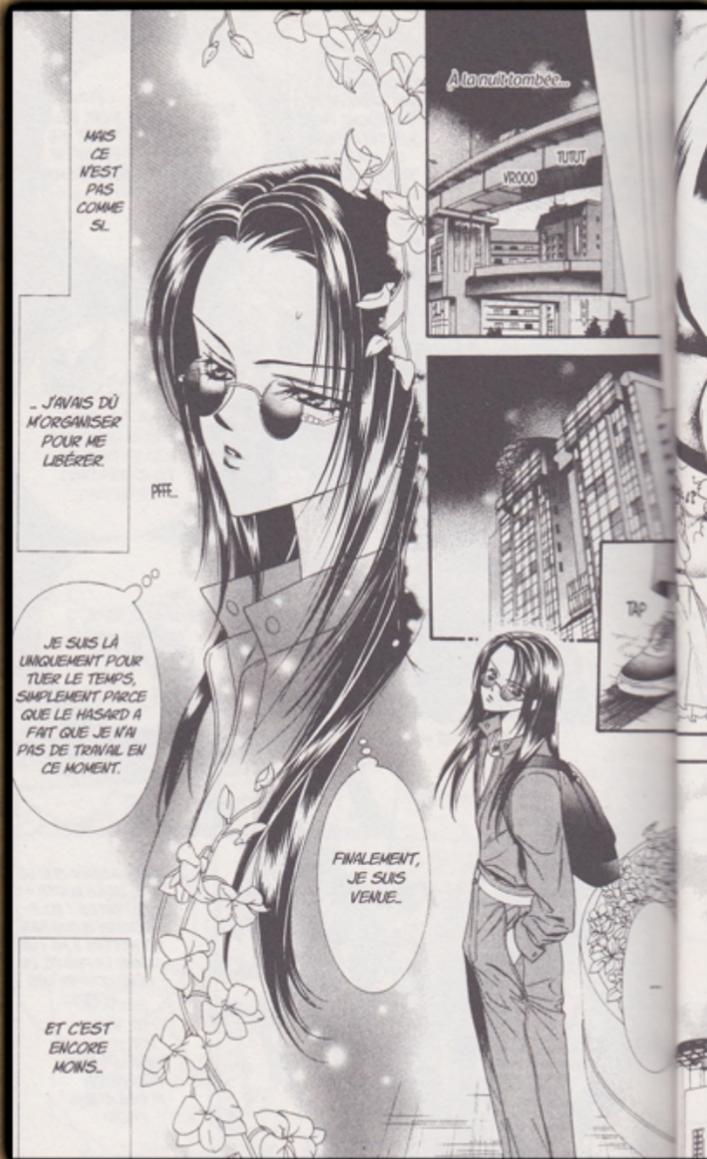
- **Ren Tsuruga**, âgé de 20 ans, est une des stars de l'agence LME, acteur de talent, beau et souriant, toujours poli en surface, il s'avère en fait sombre et introverti, hanté par son passé, entouré de mystères. Travailleur acharné, il voit **Kyôko** d'un très mauvais œil, car il considère ses motivations

futiles et insultantes. **Ren** va cependant changer d'avis face à sa détermination, mais surtout, lorsqu'il se rendra compte qu'elle est l'un des meilleurs souvenirs de son enfance, il aura le plus grand mal à rester sévère. Son manager, **Yukihito**, entremetteur à ses heures, va d'ailleurs jouer les cupidons aussi souvent qu'il le pourra, avec un succès très mitigé à son grand désespoir. **Kyôko** est très intimidée par **Ren**, car elle est la seule qui essuie systématiquement son regard le plus noir, ses remarques les plus acerbes. Même si elle joue avec l'effigie vaudou de **Ren**, son animosité se transforme vite en respect. Elle fera tout alors pour gagner la reconnaissance de son modèle.



- **Lory Tarakada**, président excentrique de l'agence LME, spécialiste des entrées « en fanfare », richissime, presque enfantin par moment, papy gâteux envers sa petite-fille, **Maria**, il possède une grande connaissance de l'âme humaine et est très observateur. Sous ses airs loufoques et tyranniques, il veille avec un amour paternaliste sur ses artistes, même s'il emploie toujours des méthodes peu orthodoxes. Il va donner sa chance à **Kyôko**, en l'intégrant dans sa nouvelle pépinière de talents, la section « Love Me ». La tenue ridicule de cette section (combinaison rose bonbon avec le nom de la section bien en vue dans le dos), ainsi que sa « formation », vont mettre bien à mal la détermination de **Kyôko**, mais son but la soutient et lui permet d'achever les missions qu'on lui confie, avec plus ou moins de succès. En effet, l'esprit de cette section est d'apprendre à se faire aimer, ce qui va bien sûr à l'encontre des résolutions de **Kyôko**, mais elle est bien décidée à réussir en contournant le problème.





- **Kanae Kotonami**, alias « *Mam'zelle C'est un scandale* » (surnom donné par **Kyoko**), est une jeune fille froide et distante, dotée d'une mémoire prodigieuse, issue d'un milieu modeste, qui ne vit que pour être actrice. Son rêve la pousse à passer le concours d'entrée de l'agence LME. Elle souffre cependant d'un grave handicap, qui va la propulser dans la section « *Love Me* », à son grand dam et, pour la plus grande joie de **Kyoko**, qui va employer ses méthodes « *spectrales* » pour la forcer à accepter. Même si **Kyoko** l'insupporte et qu'elle fait son possible pour la tenir éloignée, elle va finir par l'apprécier et se confier à elle. Elle sera la meilleure amie de **Kyoko**, même si elle continue de prétendre le contraire.

De nombreux autres personnages vont ponctuer le récit, au fil des missions de **Kyoko** pour la section « *Love Me* » mais aussi lors de ses diverses expériences, tels le couple de restaurateurs pour lesquels elle travaille au début, qui la prennent sous leur aile, la considérant comme leur fille, ou encore le directeur **Sawara** qui subit, le premier, la malédiction des « *kyoko spectrales* » mais va finir par s'attacher à cette jeune fille bizarre. D'autres artistes, acteurs ou musiciens, vont croiser la route de **Kyoko** avec plus ou moins de bonheur, ou de malheur (selon le point de vue). Un prétendant « *démoniaque* » va même la poursuivre de ses assiduités, nous offrant quelques situations vraiment cocasses et, ajoutant un peu plus de tension, dans le pseudo trio « *amoureux* » initial.

Le scénario :

Pour la partie « *fleur bleue* », je pense en avoir dévoilé suffisamment sur les personnages pour vous appâter mes demoiselles et dames, mais ceci n'est qu'en fil rouge pour pimenter l'histoire. Le vrai scénario se situe plutôt dans l'évolution de **Kyoko**. Au départ, l'héroïne pourrait paraître assez mièvre avec sa naïveté « *crasse* » mais sa détermination est hallucinante. Elle va mettre l'énergie débordante dont elle dispose, non plus au service d'un jeune fat, mais dans l'accomplissement de sa vengeance. Toutefois, elle oublie un peu sa motivation de départ, plongée dans la découverte de son nouveau métier, elle avance lentement mais sûrement et nous révèle peu à peu son talent d'actrice.

Chaque nouvelle mission de la section « *Love Me* » lui fait prendre conscience des sacrifices qu'elle a consenti depuis son enfance, ou plus simplement des réalités de la vie en général et du métier d'acteur en particulier. Chaque nouveau rôle lui donne la possibilité de déployer son talent inné, même si elle n'en a pas conscience, et fait éclore un peu plus son potentiel d'actrice.

Chacune de ces étapes nous montre aussi une nouvelle facette de sa personnalité, ponctuée, çà et là, des « *kyokos spectrales* », qui évoluent aussi au fil de l'histoire.

Les autres personnages ne sont pas en reste, et

évoluent aussi chacun à leur manière. Nous découvrons le passé de « *Mam'zelle c'est un scandale* » (sérieux, j'adore ce surnom, il me fait toujours rire). On va aussi assister à quelques changements chez **Shô Fuwa**, qui reste cependant un grand gamin capricieux, refusant de céder « *son jouet* » à ses rivaux.

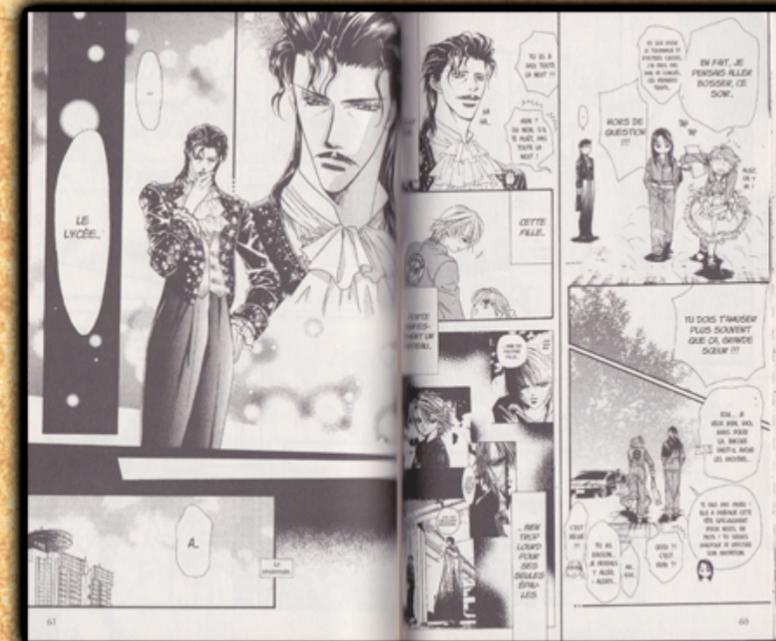
Mais surtout, la mangaka nous tient longtemps en haleine sur le passé du ténébreux **Ren**, et même si elle nous lâche sa petite bombe vers les tomes 18-19, elle garde encore caché la part la plus sombre des secrets de **Ren**. Sa véritable personnalité refait pourtant surface, au fil des chapitres et au contact de **Kyoko**, qui en fera les frais bien involontairement. Leurs réactions n'en sont que plus savoureuses, car la demoiselle peut parfois se montrer d'une bêtise désopilante dans l'interprétation des émotions de ses interlocuteurs.

D'autres membres « *sans cœur* » vont intégrer également la section « *Love Me* », mais je ne vous en dirai pas plus...

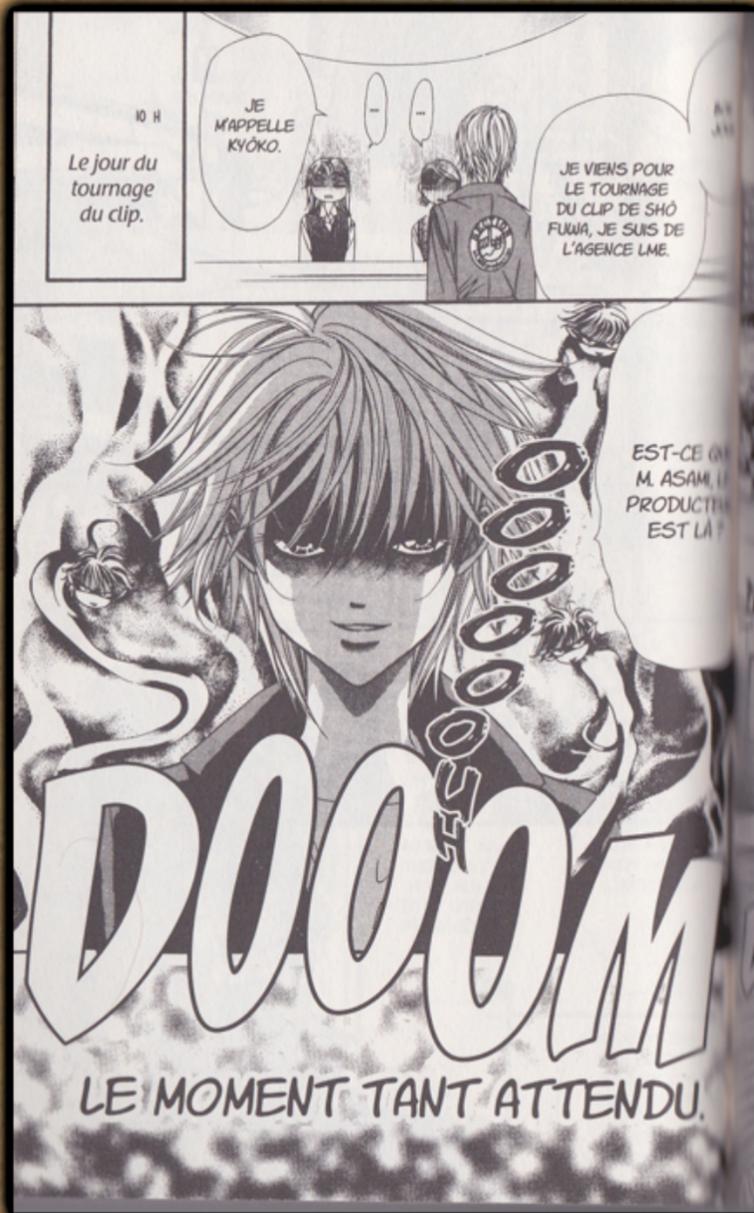
Les graphismes :

Pour ceux-ci, il y a du bon et du moins bon... Si j'ai particulièrement aimé la finesse des traits dans les phases « *sérieuses* », je regrette que le décor soit un peu laissé « *en friche* » à certains moments. Une manie aussi, que j'apprécie peu dans les mangas japonais, c'est de « *croquer* » les personnages de façon caricaturale parfois. Même si dans les phases « *spectrales et démoniaques* » de **Kyoko**, ou encore dans ses phases « *dépressives* », cela augmente le contraste pour ses changements de personnalité.

Autre défaut dans ce manga, si les flash-back antérieurs à l'histoire sont dessinés en pleine page, les flash-back intradiégétiques sont reproduits en miniatures. Ce n'est vraiment pas agréable pour la lecture, et donc soit vous avez une mémoire d'éléphant et vous passez la vignette, soit vous louchez péniblement pour tenter de relire ou vous allez chercher une loupe...



Les graphismes des personnages restent cependant superbes, surtout **Kyoko** dont je ne me lasse pas de voir l'évolution, tant mentale (dans l'histoire) que physique. Chacun de ses nouveaux rôles la rendrait presque méconnaissable, mais son visage et sa personnalité sont si particuliers qu'on ne peut pas la louper. Les personnages de **Ren** et **Shô** sont eux aussi magnifiquement dessinés, même si j'ai une nette préférence pour la silhouette de **Ren**.



Oh ! Je vous oubliais messieurs ! Si Kyoko a plus l'allure d'une nymphe en devenir, la mangaka nous offre également quelques silhouettes voluptueuses, notamment avec les femmes « mûres » qui gravitent dans l'entourage professionnel de Shō, sans l'exagération douteuse d'un manga ecchi.

La mangaka :

Yohiri Nakamura a fait ses débuts en 1993 avec « Yume de Auyori Suteki » dans le magazine de prépublication « Hana to Yume » de l'éditeur Hakusensha. Elle a réellement commencé à percer dans ce milieu grâce à sa série « Tokyo Crazy Paradise » en 1996.

Depuis 2002, elle se consacre à « Skip Beat ! ». Elle a d'ailleurs collaboré sur l'adaptation anime, en tant que créateur original. En 2009, elle a également publié un fanbook, intitulé « Skip Beat ! Love Me ».

Les adaptations :

En 2008, une adaptation anime de 25 épisodes est sortie des studios Hal Film Maker pour la télévision japonaise, sous la houlette du réalisateur Kiyoko Sayama. Elle déroule l'histoire des seize premiers tomes, avec cependant quelques raccourcis décevants lorsqu'on connaît le manga. L'anime met clairement l'accent sur le côté comique de l'histoire, un peu au détriment de celle-ci. Le manga étant encore en cours, l'anime offre une fin un peu décevante, par une petite pirouette scénaristique. Il est licencié en France, et a été édité en DVD par Black Box.

Une adaptation live a également été réalisée par nos amis taiwanais, en 2011, sous le titre de « Glamorous Challenge » (ou « Extravagant Challenge »). Kyoko est rebaptisée Gong Xi et incarnée par Ivy Chen. Le capricieux Shō devient Bu Po Shang, joué par Dong Hae. Le ténébreux Ren est renommé Dun He Lian et interprété par Si Won. L'histoire suit presque à la lettre le manga, ce qui est dommage car, si les « kyoko spectrales » sont amusantes dans un manga ou un anime, leur présence est un peu incongrue dans un film live. De plus, le surjeu de l'actrice interprétant « Kyoko » est positivement énervant. Les taiwanais ont vraiment mis l'accent sur la romance entre Ren et Kyoko, mais le drama reste bourré d'humour, donc si on arrive à passer outre ses défauts, on peut le regarder ne serait-ce que par curiosité !



Conclusion :

J'avais découvert cette histoire par l'anime qui m'a laissée sur ma faim, comme beaucoup d'adaptations faites en cours d'édition d'un manga et qui n'offrent malheureusement aucune suite. Je me suis donc lancée dans la lecture du manga, et si les seize premiers tomes sont assez similaires, ils offrent également quelques bonus savoureux, et la suite de la série est encore mieux.

Mon plus grand plaisir en lisant ce manga a été de voir comment Kyōko s'approprie ses personnages par le biais des rôles qu'elle doit jouer. Bien sûr, je mentirais en disant que la petite romance sous-jacente n'avait pas son importance.



KittysCats

Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works

Fiche technique :

Original : Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works (2014)

Année de production : 2014

Studio : Ufotable

Genres : action, fantastique & mythes

Auteurs : Nasu Kinoko, Type-Moon

Durée : 26 épisodes



Introduction :

Fans de janimation, j'ai une bonne nouvelle pour vous ! La licence Fate/Stay Night de TYPE-MOON revient sur le devant de la scène avec une toute nouvelle adaptation en anime, intitulée

« Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works » (FSN UBW). Produit par le studio d'animation Ufotable, la première diffusion a eu lieu le 4 octobre 2014 au Japon. A ce jour, la série est licenciée et diffusée en simulcast pour le public français par Wakanim.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il me paraît essentiel de faire une brève rétrospective sur l'œuvre Fate/Stay Night, ne serait-ce que pour remettre les différentes adaptations anime dans leur contexte.



De l'eroge visual novel aux adaptations anime :

Tout d'abord, l'histoire de Fate/Stay Night a été écrite par Nasu Kinoko (co-fondateur du studio TYPE-MOON) puis déclinée en Janvier 2004 sous la forme d'un eroge visual novel sur PC comportant trois scénarii parallèles (Fate, Unlimited Blade Works et Heaven's Feel). Fort de son succès, de nombreuses productions verront le jour sur toutes les plateformes.

La toute première adaptation en anime remonte à Janvier 2006 et retrace le chemin « Fate » du jeu. Bien entendu, la censure a frappé un coup afin de rendre la série grand public.

Par la suite, l'arc « Unlimited Blade Works » sera repris lors d'un film qui sortira en 2010. Avec sa récente adaptation en série télévisée, cela aurait été criminel de ne pas vous en faire part ! D'autant plus que la réalisation a été confiée aux mains du studio Ufotable, qui nous avait déjà pondu

l'excellent Fate/Zero (préquel de Fate/Stay Night).

Pour terminer, le film d'animation Fate/Stay Night : Heaven's Feel a été annoncé en Juillet 2014 et serait actuellement en cours de production.



L'histoire :

Le Graal est une entité spirituelle toute-puissante capable d'exaucer n'importe quel vœu. C'est au cours d'un rituel appelé « Guerre du Saint Graal » que celui-ci désigne son digne propriétaire. Plus qu'un simple rituel, il s'agit en fait d'une lutte à mort opposant sept Masters (appelés également Mages) et leur Servant respectif, héros de légende invoqué par la magie du Graal. A l'issue de cette bataille, le précieux calice accordera ses faveurs aux derniers survivants.

Nous sommes en 2005 et l'histoire se déroule dans la ville de Fuyuki qui s'appête à devenir le théâtre d'une nouvelle Guerre du Saint Graal.

Les jours passent et l'état de la Guerre Sainte se resserre davantage. En effet, cinq Mages ont déjà répondu à l'appel du Graal. Tohsaka Rin est la descendante d'une puissante lignée de Mages et s'engage dans la bataille au nom de sa famille. Malgré son jeune âge, la lycéenne possède un fort potentiel magique et invoquera son Servant : Archer.

Devenue Master, l'adolescente sent la menace d'une barrière magique au-dessus de son école et décide de mener son enquête. Lors de l'investigation, elle est repérée par Lancer, un Servant ennemi, qui la prend en chasse et engage un combat contre Archer. Shirô assiste au duel et se retrouve impliqué malgré lui dans le conflit. Témoin gênant, Lancer le blessera mortellement avant de disparaître. Choquée par cette découverte, Rin mettra tout en œuvre pour le sauver.

Craignant par la suite que Lancer ne réapparaisse pour en finir avec Shirô, elle se lance à sa recherche. Durant sa traque, un autre Servant surgit et s'en prend à elle. Il s'agit de Saber, le septième et dernier Servant de la guerre dont le

Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works

Master se révélera être Shirô...

L'adaptation d'« Unlimited Blade Works » en série anime :

Tandis que le scénario **Fate** explorait l'histoire de **Saber**, **UBW** se focalise davantage sur **Rin** et **Archer**. Cette toute nouvelle adaptation de **Fate/Stay Night** nous offre une perspective inédite. En effet, les détails qui étaient passés sous silence lors de l'adaptation de 2006 sont maintenant révélés au grand jour. On redécouvre les personnages au travers d'une trame scénaristique plus mature qui captive d'autant plus notre intérêt.

Graphiquement, c'est très joli. La réalisation est du même acabit que l'anime **Fate/Zero**, qui s'était déjà illustré par un excellent rendu des personnages, leur conférant un charisme fou. Les scènes de combats sont toutes aussi réussies, l'animation est fluide et dynamique à souhait. On sent la violence des coups portés et les impacts d'armes blanches au travers de l'écran. Pour ma part, j'ai rarement vu une telle réalisation : les combats sont vraiment épiques.

La thématique « *Battle Royale* » introduit une tension palpable au sein de l'histoire. Alliances et trahisons sont des stratégies avec lesquelles les Masters devront compter s'ils veulent parvenir à leurs fins. Dans le scénario **UBW**, le concept de justice, tel que le conçoit **Shirô**, jouera un rôle prépondérant. Reniera-t-il ses idéaux pour atteindre ses objectifs ou sera-t-il fidèle jusqu'au bout à ses convictions ? Être un allié de la justice peut amener à de bien cruels dilemmes...



Les musiques :

Les thèmes musicaux de l'anime sont plutôt discrets, aucun ne m'a vraiment marqué. En revanche, l'opening et l'ending sont plutôt classés :

- Opening 1 - « *Ideal White* » interprété par **Ayano Mashiro**.
- Ending 1 - « *Believe* » interprété par **Kalafina**.



Que retenir au final ?

L'anime **Fate/Stay Night : Unlimited Blade Works** est l'une des belles surprises de cette fin d'année 2014. Je vous invite à le découvrir en urgence, que vous soyez familier ou non à l'univers de **TYPE-MOON**. L'excellente réalisation est signée **Ufotable**, ajoutez à cela des scènes de combats bien pêchues et une intrigue haletante : vous accrocherez à coup sûr !

La deuxième saison est prévue pour Avril 2015. Vivement qu'on y soit.

Par ailleurs, je vous recommande également de visionner **Fate/Zero** qui vous plongera au cœur des événements antérieurs à **Fate/Stay Night**. Surprises et révélations vous y attendent.

Lord Shi-Woon

Saya no Uta

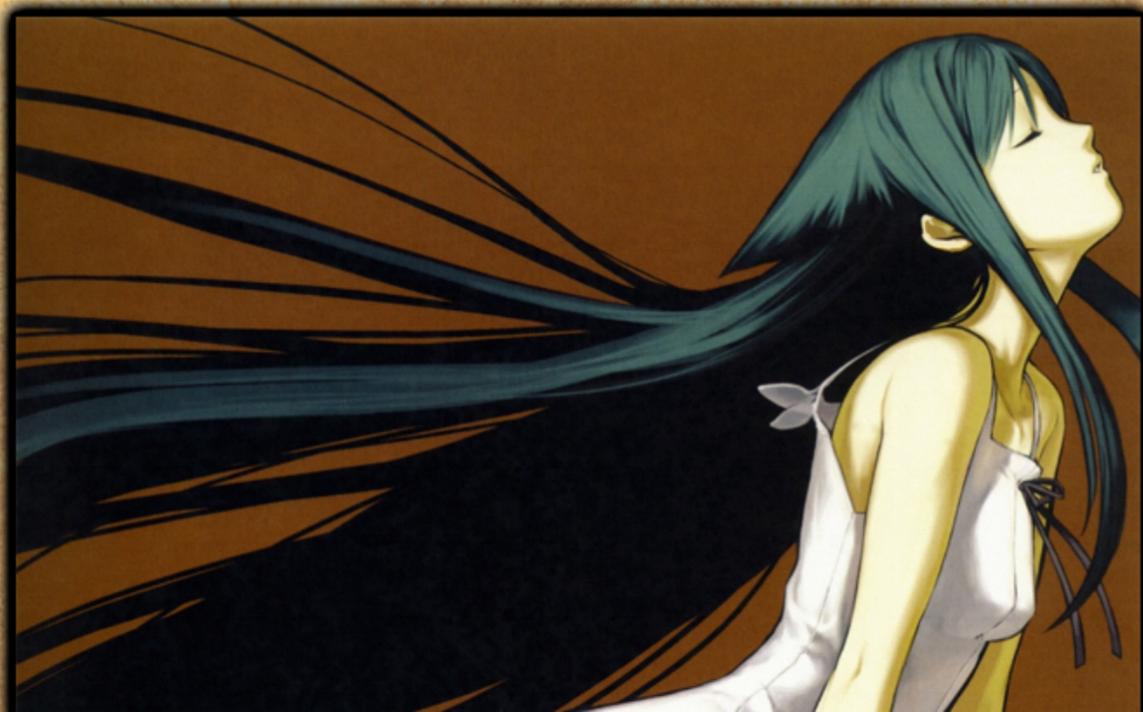
Allez les copains, on remballe les pâquerettes et les arcs-en-ciel, aujourd'hui on s'attaque à du lourd du genre tronçonneuse et chairs putréfiées : **Saya no Uta**.

Littéralement le chant de **Saya**, ce petit bijou est un visual novel signé **Nitroplus**. Si vous vous intéressez un minimum à ce genre de jeux vidéo, vous ne serez pas sans savoir que ce studio est plutôt connu, que ce soit pour ses licences moe-fric-fric ou ses eroges aux excellents scénarios.

N'ayez crainte, **Saya no Uta** fait bien partie des meilleurs, même si pour cela il vous faudra avoir les tripes bien accrochées.

En résumé :

Suite à un accident qui a coûté la vie de ses parents, **Fuminori** se retrouve accablé d'une étrange agnosie : tous ses sens sont inversés. Le monde lui paraît ainsi déformé : un animal éventré sur le bord de la route pourrait lui paraître être un joli parterre de fleurs alors que la plus jolie des femmes ressemblerait à un monstre difforme. Cela ne s'apparente pas seulement à la vue, mais aussi au goût, à l'odorat et à l'ouïe. Un véritable cauchemar dans lequel il ne survit que grâce à une chose : **Saya**, qui devant ses yeux ressemble à une jeune fille adorable dans cet univers de chair putride nauséabonde.



Dans le fond :

Je vois déjà les plus tatillons d'entre vous persifler : « *on dit une personne, pas une chose, surtout pour une fille toute mignonne* », cœur, cœur et petits oiseaux. Sauf qu'à votre avis, si **Fuminori** voit des êtres humains comme des monstres, qu'est-ce que peut bien être **Saya** qui, elle, ressemble à une humaine ?...

Eh oui, bande de cochons ! La force de ce visual novel réside par son ambiance malsaine : tout le génie de ce jeu tient dans un concept simple (et peu ragoutant, certes), ce qui en fait, à mes yeux, un véritable chef d'œuvre ! Nous sommes sans cesse tiraillés entre la raison et l'empathie : comment ne pas avoir de pitié pour ce pauvre **Fuminori** ? À sa place, n'aurions-nous pas déjà perdu la raison ? On ne peut que comprendre pourquoi il se raccroche de manière si désespérée à cette frêle fille dont il tombe naturellement amoureux : elle est la seule chose qui le tienne en vie. **Saya** est par ailleurs si fragile et candide dans ses réflexions : on ne peut pas s'empêcher de s'attacher à elle et de comprendre les sentiments du héros à son égard.

Pourtant, si l'on prend du recul, on se rend bien compte que lorsqu'il lui fait l'amour avec tendresse, dans la réalité, ça doit bien être plus dégoûtant... Et même totalement inhumain.

Surtout que les choses ne s'arrêtent pas vraiment là ; mais pour le coup, je ne veux pas trop en dire : jouez, vous verrez par vous-même. On ne peut pas dire que les deux protagonistes soient très sages, en tout cas.

Au fil du jeu, on ne cesse de se remettre en question, et de s'interroger sur des sujets plus grands encore : que sont les sentiments, que sont les apparences, où est la frontière entre le bien et le mal face à l'ignorance ? Sommes-nous vraiment capable de tout dans les cas les plus désespérés ?

Saya no Uta vous tirera les vers du nez et vous emportera dans le fond du trou, vous faisant parfois vous sentir sale mais aussi, paradoxalement, très humain.



Sur la forme :

Généralement, la première réaction aux premières illustrations est « *beurk* ». On ne peut pas

dire en effet que **Saya no Uta** possède un univers féérique : et pour le coup, les concepts arts servent très bien son propos. En contradiction avec des décors sordides, on soulignera un trait et une mise en couleur très doux des personnages ; un mélange surprenant et adapté au jeu, malgré un chara design un peu trop simple. Je ne peux pas nier les nombreuses grimaces déchirant mon visage en voyant **Fuminori** dormir dans un tas d'organes en décomposition, ni mes pincements de cœur en imaginant entendre tous les jours les voix déformées de mes camarades. Les doubleurs jouent bien, on sent rarement un excès théâtral.

Côté bande sonore, je ne compte même plus le nombre de fois où j'ai écouté **Sin**, la pièce maîtresse de la bande originale. Ni les moments où je me suis tapée la tête contre le mur aussi : ce n'est pas le



En conclusion :

Saya no Uta est la scène de théâtre qui vous remettra en question en vous démontrant la décadence d'un esprit humain sombrant peu à peu dans la folie. Mais n'auriez-vous pas fait de même ? Le côté malsain du jeu réside dans le miroir qu'est le protagoniste, et on se bat corps et âme pour se détacher de cette sensation d'être inhumain, tout en gardant une empathie certaine pour toute l'innocence engendrée par des sentiments et réflexions candides, en totale contradiction avec cet univers grotesque. Pour beaucoup d'entre vous, ce sera juste un jeu dégoûtant ; pour moi, c'est une perle scénaristique. On pourra lui reprocher ses fins, au nombre de trois minuscules épilogues : on aurait aimé avoir plus de choix, plus de chemins ! Ceci dit, l'ambiance sonore et les CG (*Computer Graphics*) vous feront vite oublier ce petit désagrément en privilégiant d'autres voies : bienvenue dans le spectacle de l'horreur et de la décrépitude avec pour fond un chant d'amour désespéré...

Madame Poulpe

Arts

[Cinéma] **Snowpiercer, le Transperceneige**

Sangigi Fuchsia | p. 25 à 28

[Littérature] **La Bohême et l'Ivraie**

KittyCats | p. 29 à 33

[Artiste] **Mateusz Skutnik**

Hidsad | p. 34 à 36

genre musique à écouter les soirs de déprime ! Pourquoi pièce maîtresse, d'ailleurs ? Tout simplement parce qu'à mes yeux, cette musique est le jeu lui-même : on sent la tristesse, le côté malsain, la déprime, et finalement, un chant d'amour désespéré, une pensée interdite, incomprise, terminée par une coupure brutale : la réalité qui vous assassine à coups de hache. Le reste de la bande-son garde le même esprit, mais servira davantage d'ambiance sonore : l'action, le suspens, les mauvais moments et les instants de calme. Pour finir, l'opening et l'ending du jeu suivent le court et bouclent ce sublime ost : ZIZZ STUDIO a parfaitement su accompagner le scénario d'Urobuchi.

Snowpiercer, le Transperceneige

Aujourd'hui je vais vous parler de l'un des derniers films que j'ai visionné, **Snowpiercer**. Il s'agit d'un long métrage de science-fiction de 126 minutes, sorti en 2013. Il est issu d'une co-réalisation américano-franco-sud-coréenne, rien que cela c'est déjà beau. Il a pour titre original « 설국열차 », à la réalisation nous avons Bong Joon-ho et, Bong Joon-ho & Kelly Masterson au scénario. Niveau production, Moho Films, Opus Pictures & Stilling Films. Les détails techniques passés, entrons plus vivement dans le sujet.

Le synopsis :

Pour faire court et simple, « En 2014, une tentative de géo-ingénierie contre le réchauffement climatique entraîne un cataclysme : une glaciation de toute la planète, détruisant la vie et exterminant presque toute l'humanité. En 2031, des passagers enfermés dans un train, forcé à rouler continuellement, sont les seuls survivants sur Terre. Les habitants des derniers wagons sont contraints de vivre dans la promiscuité et le rationnement. À l'opposé, les habitants des autres wagons vivent dans un environnement relativement luxueux. Le train est dirigé par Wilford, qui est à l'origine du train, et qui réside dans le premier wagon », ce qui va entraîner une révolte des passagers arrière.



Approfondissement de l'histoire :

On a affaire à un quelque chose de plutôt simple et classique de prime abord. Une quasi extinction de l'humanité, quelques survivants qui luttent plus ou moins difficilement pour rester en vie. Bien que ce fil rouge ne soit pas des plus originaux, il a le mérite d'être ici porté par une excellente réalisation.

Dans cette lutte entre statuts sociaux, on se rend bel et bien compte, que même dans l'adversité, l'humain reste humain. Constamment attaché à ses acquis, son statut, sa notoriété, son pouvoir. Ce monde post-apocalyptique, cette nécessité de vivre dans la promiscuité d'un unique train n'y changera pas grand-chose et, sera peut-être même plus grave.



Il y a une critique très évidente de la société dans laquelle nous vivons, dans son fonctionnement et sa manière de penser. J'ai trouvé le film particulièrement juste là-dedans. J'ai souvent lu que cette histoire était stupide, elle est pourtant à mon sens ce qu'il peut y avoir de plus proche d'une hypothétique vérité, si cela arrivait demain.

Alors certes, cela n'est pas neuf, oui on devine très aisément la suite d'événements du film, c'est certain, mais sa force réside ailleurs. Il arrive à ne pas ressembler à ses semblables, comme « *Le jour d'après* », et à articuler des thèmes riches, comme l'éducation, la politique, la sauvegarde, etc. Cette intelligence lui permet de bien renouveler le genre ainsi que de se distinguer fièrement du lot.



Réalisation :

Voilà où il réussit encore plus, dans sa réalisation. Nous avons à faire à un huis-clos très bien mené et qui nous happe dès les premières minutes. Artistiquement très réussi, l'ambiance particulièrement oppressante, de cette vie qui ne tient qu'à un fil (au sens propre comme au figuré), est encore renforcée et travaillée, avec ce train. Sur les deux heures du métrage, nous avons bien une heure cinquante-cinq qui ne se déroule que dans ces wagons.



Snowpiercer, le Transperceneige



Cette proximité avec les personnages et leur vie nous étouffe, même en tant que « simple » spectateur. Lorsque le générique de fin arrive, on ne peut crier qu'un « ouf ! C'est la fin ». Non pas car le film était inintéressant, non, mais parce que nous pouvons enfin sortir de ce tube de ferraille qu'est le train et, respirer un bon coup.

Bande originale :

Elle a été composée par Marco Beltrami et comporte 20 morceaux. Elle ne m'a pas marqué plus que cela, mais fait son travail très bien. Elle arrive à être suffisamment présente lorsqu'il le faut, sans pour autant effacer l'action en cours. Notons également que trois des titres ont été nommés au Festival international de la musique du cinéma de Ténériffe.



L'accueil :

Il a fait plus de neuf millions d'entrées en Corée du Sud, presque trois millions et demi aux États-Unis et un peu plus de 670.000 dans notre Hexagone (mais se place toute de même cinquième du box-office la première semaine). Les critiques le voient généralement comme un film réussi, intelligent et « beau ». Il a également reçu plusieurs distinctions que voici :

- Festival international du film d'Asie-Pacifique 2013 : meilleur directeur artistique pour Ondrej Nekvasil.

- Blue Dragon Film Awards 2013 : Meilleur réalisateur pour Bong Joon-ho / Meilleur directeur artistique pour Ondrej Nekvasil.

- Grand Bell Awards 2013 : Meilleur directeur artistique pour Ondrej Nekvasil / Meilleur monteur pour Choi Min-yeong et Kim Chang-joo.

- Korean Association of Film Critics Awards 2013 : Meilleur film / Meilleur réalisateur pour Bong Joon-ho / Meilleur directeur de la photographie pour Hong Kyung-pyo.

- Baek Sang Art Awards 2014 : meilleur réalisateur pour Bong Joon-ho.

- International Cinephile Society Awards 2014 : meilleur film non sorti en 2013.

- National Board of Review Awards 2014 : top 2014 des meilleurs films indépendants.

- Asian Film Awards 2014 : Meilleur film / Meilleur réalisateur pour Joon-ho Bong / Meilleur scénariste pour Joon-ho Bong et Kelly Masterson / Meilleur directeur artistique pour Ondrej Nekvasil / Meilleur chef costumier pour Catherine George

- Satellite Awards 2015 : Meilleure actrice dans un second rôle pour Tilda Swinton / Meilleur son pour Anna Behlmer, Mark Holding, Taeyoung Choi et Terry Porter / Meilleurs effets visuels pour Eric Durst.

Pour conclure :

Je ne peux que vous conseiller de voir au moins une fois ce film, il vaut le détour.

Sangigi Fuchsia

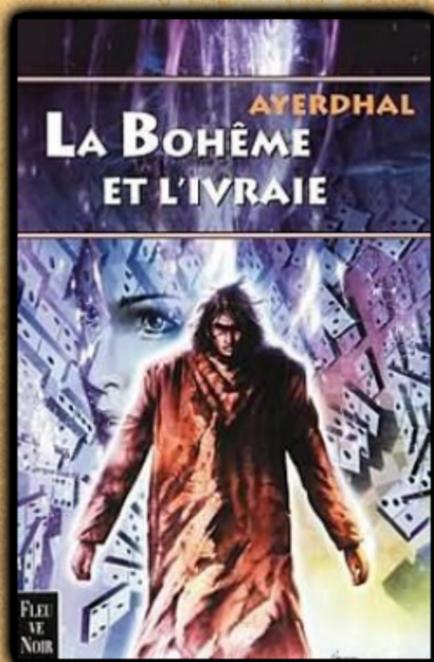
*Truc écouté pendant la rédaction de l'article :
BEAT!BEAT!BEAT! & Dartz.*



La Bohême et l'Ivraie

Je voudrais vous faire découvrir une des œuvres de mon auteur français de science-fiction favori, j'ai nommé **Ayerdhal**. Cet auteur très prolifique, d'origine lyonnaise, utilise presque toujours ces romans pour décrire les déviances bien concrètes et très actuelles de différentes formes de pouvoir, en plaçant ses histoires dans un univers totalement imaginaire et futuriste. C'est même son principal cheval de bataille et il prend un grand plaisir à explorer les différentes possibilités de faire la « *niq*ue » à tous ces pédants autoritaires, imbus de leur petite, ou grande, importance.

Avec « *La Bohême et l'Ivraie* », **Ayerdhal** s'est vu offrir une première chance de publication, par **Fleuve Noir**, et il s'est littéralement « lâché » en jetant sur le papier un grand cri du cœur, réunissant tout à la fois dans le même roman, ses plus profondes objections comme ses plus grandes passions. Il a transmis aussi de son propre aveu, un gros bout de sa personnalité, en répartissant ses principaux traits de caractère et fantasmes de l'époque, dans les différents personnages de son roman.



« *La Bohême et l'Ivraie* » est d'abord paru dans la collection « *Anticipation* », ce qui a contraint Ayerdhal à un découpage spécifique de quatre

romans, réclamé par la maison d'édition (« *Ylvain, rêve de vie* », « *Made, concerto pour Salmen et Bohême* », « *La Naïa, hors-limites* », « *Ely, l'esprit miroir* »). Cette édition est d'ailleurs gratifiée de magnifiques illustrations de couverture, signée **Gilles Francesco**.

L'auteur a légèrement « remanié » son texte pour la version « *intégrale* », éditée en 2000, chez **Fleuve Noir**, puis rééditée chez « **Au diable vauvert** » en 2010. Mais rentrons plutôt dans le vif du sujet et laissez-moi vous présenter plus en détail ce roman que je qualifierai sans complexe de chef d'œuvre.



L'univers de la « *Bohême et l'Ivraie* » :

Dans un futur lointain, l'humanité a essaimé à travers la galaxie sur différentes planètes, autant par nécessité vitale que par besoin d'expansion. Le pouvoir politique qui dirige cette diaspora s'appelle l'« *Homéocratie* » (du grec « *homios* » qui signifie « *semblable* » et « *kratos* » qui veut dire « *pouvoir* »). Il s'agit donc d'un système gouvernemental sous forme de fédération, réunissant quelques deux cent trente « *États-Nations* » (planètes, elles-mêmes dirigées par des conglomérats et autres puissances économiques) en une assemblée - le « *Conseil Homéocrate* » - qui élit un président. Chaque État-Nation possède une voix à cette assemblée et devrait donc peser le même poids, dans un monde « *idéal* », mais les jeux d'influences y font rage. Le président est assisté de diverses commissions ou institutions satellites, qui échappent souvent à tout contrôle, comme avec le « *Comité Éthique* », censé servir de garde-chiourme (mais qui contrôle les contrôleurs, je vous le demande ?). Dans « *La Bohême et l'Ivraie* », le « *Comité Éthique* » a d'ailleurs un rôle prépondérant en la personne de son dirigeant, **Jarlad**.

L'humanité a également évolué, développant certains pouvoirs, en même temps que diverses technologies. Cette évolution a donné naissance à un nouvel « *art total* » (le « *kineïrat* »), qui stimule tous les sens à la fois (ouïe, vue, odorat, goût, toucher) et quelques autres perceptions plus subjectives. Cet art est enseigné par « *l'Institut* », fortement noyauté par le « *Comité Éthique* » - et non pas d'éthique, la nuance a son importance ! Cette « *noble* » académie forme les futurs « *kineïres* », jeunes gens plus ou moins dotés de pouvoirs psioniques, qui apprennent, pour la majorité, à « *projeter* » directement dans le cerveau des spectateurs leurs créations avec leurs émotions et autres sensations qui s'y rapportent. Certains ne sont que de simples télépathes, ne pouvant qu'envoyer leurs pensées dans l'esprit des autres, d'autres sont capables de manipuler les perceptions sensorielles de leurs spectateurs, théoriquement consentants, à plus ou moins grande échelle. Bref, c'est là un formidable outil de propagande et de contrôle des populations, même si la majorité des élèves ne sont

tout simplement que des artistes en herbe. Vous imaginez bien que le « *Comité Éthique* » ne peut pas laisser ce « *bon grain* » sans surveillance...

L'histoire :

Débuté avec **Ylvain**, jeune homme de dix-huit ans, plus doué en techniques « *kineïres* » que réellement imaginaire, doté d'un esprit vif, voire incisif et totalement anticonformiste. Il aspire à diffuser son « *art* » sur les plus grandes foules, en déployant son talent à satiété. Un peu trop même, puisqu'il est expulsé du noble « *Institut* » après un ultime « *viol* » multi-sensoriel, infligé à l'ensemble du corps professoral et de ses condisciples. Je ne vous décrirai pas sa création, mais elle vaut le détour dans les tréfonds de l'horreur introspective. Le directeur de l'Institut s'emploie alors à casser cet esprit rebelle, pourtant prometteur, pour qu'il ne puisse plus jamais « *projeter* », en le mettant devant ses propres insuffisances.

Ylvain de Myve (son nom d'artiste), s'il est intelligent, n'en reste pas moins sensible aux critiques constructives et nous le retrouvons sur **Still** (planète coloniale, ne faisant pas partie du **Conseil Homéocrate**), vivant de projections « *kineïres sauvages* » (parce que faites hors du cadre officiel), mais il n'en est pas satisfait. Son esprit tourne en boucle sur les faiblesses de son « *art* », pointées par le directeur, dont il tente d'exploser les limites par divers tâtonnements depuis deux ans (et oui, seul il peut être un peu long à la détente). Jusqu'à ce qu'il fasse la rencontre d'une adolescence « *bohême* », de treize ans, **Ely**, sauvage, incontrôlable, imaginative, dotée d'un culot délicieusement outrageant et, surtout, « *kineïre innée* » et non recensée d'une puissance incroyable.

Essentiellement suivi par des adolescents de onze à dix-huit ans, le mouvement « *Bohême* » bénéficie sur cette planète de la complicité et de la mansuétude de tous les adultes. C'est une sorte de rite de passage de l'enfance à l'âge adulte, sous forme d'utopie anarchiste et pacifique, décliné lui-même en quatre « *tendances* » aux noms fort évocateurs, comme le mouvement « *Sensual* ».

La Bohème et l'Ivraie

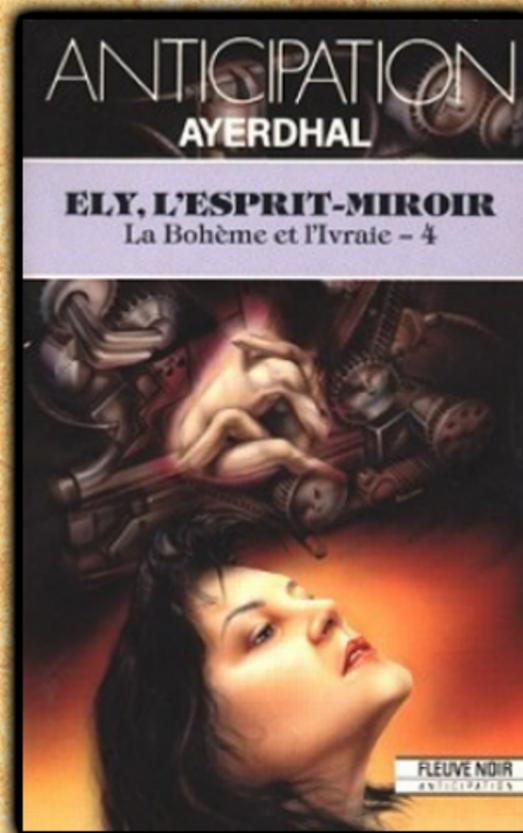
Ylvain, du haut de ses vingt ans, décide de prendre Ely sous son aile (du moins le croit-il car nul ne veille sur Ely, c'est elle qui veille sur vous, ou qui vous surveille) et va rejoindre ce mouvement, fasciné par la jeune fille, et se lier avec quelques « vieux » dans la vingtaine, eux aussi, qui rêvent d'une « Bohème » plus adulte car ils ont du mal à s'intégrer au carcan de conformismes « homéocrates ». À leurs contacts, Ylvain trouve enfin l'étincelle qui lui manquait et va offrir une création unique en son genre, sublimant le rêve « Bohème » par un premier spectacle total avec « Rêve de vie ». Je ne vous dévoilerai pas son contenu par crainte de nuire à la puissance narrative et évocatrice de cette création, imaginée par Ayerdhal.

Ylvain va mettre le feu aux poudres de l'assoupissement « homéocrate », en propageant cette utopie, semant l'ivraie, avec d'autres artistes talentueux et plus matures qui se joindront peu à peu au mouvement, grâce à une tournée pluri-planétaire (non officielle, voire carrément prohibée) qui soulève l'enthousiasme des foules et l'intérêt voilé de quelques dirigeants planétaires.

Les diverses rencontres et expériences artistiques d'Ylvain vont forger sa personnalité d'adulte, démarrant par le pseudo-échec de l'Institut puis la découverte du mouvement « Bohème », jusqu'à ses rencontres avec une élève presque parfaitement « standardisée » de l'Institut, « Made », ou le vieux directeur de l'école kineïre dissidente, « Tashent », et bien d'autres encore, comme les « ministres » de la planète Terre, ou les chiens de chasse du « Comité Éthique » (encore qu'ici, c'est plutôt l'affaire de la jeune « Ely »). Si l'évolution psychologique d'Ylvain tend à le mener vers une humeur alternant du pacha nonchalant à l'artiste en pleine introspection, la flamme de la rébellion n'est jamais réellement éteinte et offre des flambées dévastatrices, souvent inspirées, quelques fois savamment orchestrées, par « ses » femmes (Ely, Made, La Naïa).

De « ses » femmes justement, parlons-en !

Leur rôle est essentiel à l'évolution de l'histoire et, loin d'être de simples potiches, servant de faire valoir, Ayerdhal les a doté de personnalités bien distinctes mais complémentaires, tout en leur donnant



l'occasion de jouer leur propre « partie » avec et autour du personnage d'Ylvain.

D'abord, **Mademoiselle**, surnommée « Made » par Ely, jeune « kineïre » fraîchement émoulue, elle voit loin dans le futur (non ce n'est pas une voyante ! Elle est juste vraiment très intelligente) et profond dans les sentiments humains (elle n'est pas télépathe non plus ! Une brillante alliée lui dévoile ce qu'elle ne devine pas, mais je n'en dirai pas plus). **Mademoiselle** comprend les ficelles du système mais les accepte tant que cela sert ses propres intérêts. L'Institut l'envoie affronter, lors d'un festival officiel sur Still, Ylvain et son « Rêve de vie » sauvage, pour prouver au monde homéocrate que le véritable génie n'existe qu'au sein de l'académie. Confiante en ses créations et son talent, gonflée d'un sentiment de supériorité parfaitement entretenu par le directeur de l'Institut, elle se fait laminer par Ylvain, qui a évolué à un niveau qu'elle brûle d'atteindre, après un très court passage vexatoire. Elle n'aura de cesse d'intégrer le mouvement « Bohème », moins pour défendre leurs

idéologies que pour apprendre ces nouvelles techniques dont elle a ressenti tout le potentiel exploitable.

Ensuite, « La Naïa » est une « vieille » bohème de vingt ans, jeune femme sublime et mystérieuse, affichant un calme olympien, mais hautement dangereuse. Son aptitude à se mouvoir d'une manière à la fois gracieuse et vive, comme si elle vivait l'air au lieu de le respirer, mais surtout son étonnante capacité à nager longuement sous l'eau, lui ont valu ce surnom de « La Naïa », qu'elle s'est approprié jusqu'à en oublier son vrai nom car c'est aussi cela l'esprit « Bohème ». Elle ne va réellement déployer tous ses talents de tueuse que pour protéger ses amis, surtout lorsque le « Comité Éthique » se décidera finalement à imposer un arrêt « musclé » et impitoyable à la tournée « Bohème ». Elle soutient Ylvain, à sa manière calme et silencieuse, lui apportant la force brute qu'il n'a pas.

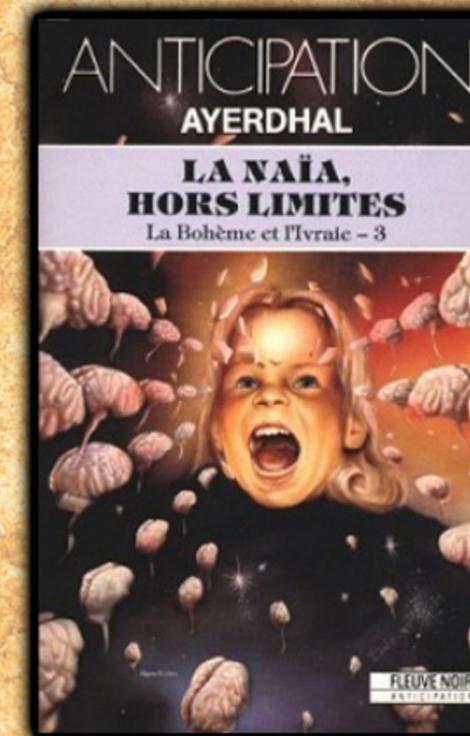
Enfin, « Ely », jeune adolescente, qui grandit bien au fil de l'histoire. Tout du long, on rencontre son esprit à la fois frondeur et manipulateur, son insolence, son humour à double tranchant. Ely est l'incarnation de l'esprit « Bohème », l'égérie d'Ylvain, déployant son talent « kineïre » presque comme elle respire, d'abord pour amuser ses amis au détriment des adultes qui les croisent, puis sur les foules qui viennent acclamer la tournée « Bohème », mais aussi afin de protéger Ylvain, qu'elle « adopte » presque immédiatement. Nous aurons petit à petit un aperçu de sa puissance psionique et de son incroyable intelligence pour atteindre l'apothéose dans la partie finale de l'histoire.

Si « Made » et « La Naïa » ont également une grande importance pour Ylvain, toutes deux se rapprochent de lui plus par « intérêt » (conscient ou induit) que pour tout autre raison. Tandis qu'Ely est plus complexe : si Ylvain la traite comme sa fille (c'est un peu ironique non ? Ils n'ont que sept ans d'écart), elle ne joue le jeu qu'un temps. Ely a un besoin vital d'Ylvain, viscéral même, et elle ne patientera sagement que pour mieux se l'approprier. Leur relation est un mélange d'échanges fusionnels, teintés de manipulations consenties et de consentements manipulés.

Pour conclure sur l'histoire :

Si le titre est un clin d'œil à la parabole biblique du bon grain et de l'ivraie, l'histoire en est également une interprétation toute « ayerdhalesque » (si vous voulez bien me passer l'expression). L'auteur se livre ici à une critique, sans concession mais avec beaucoup d'humour, sur notre société, en la propulsant à quelques siècles dans le temps, et en imaginant toutes les possibilités pour « réveiller » ce monstre sclérosé. Et il a une imagination fertile et enthousiasmante !

Ayerdhal joue également en virtuose avec toutes les possibilités du « kineïrat », cet art ultime qu'il a inventé. En décrivant dans le plus grand détail les créations de ses artistes, il nous emporte si allègrement par l'enthousiasme désespéré de « Rêve de Vie » (spectacle d'Ylvain), ou par la magie onirique de « Concerto pour Salem et Bohème » (spectacle de « Made ») qu'on ne peut s'empêcher de ressentir de l'empathie pour ce rêve « Bohème », tout réaliste ou matérialiste qu'on soit. Et ce ne sont pas les seuls, l'histoire est ponctuée de ces « spectacles » virtuels, projetés directement dans notre cerveau de lecteur, en même temps que dans celui des véritables spectateurs, prolongeant encore les effets de cet art total.





♪ We all live in a Yellow Submachine... ♪

Oui, cet article débute par une blague de mauvais goût sur une musique mondialement connue du XXe siècle, mais elle me permet d'introduire comme il se doit la personne sur laquelle nous allons nous attarder aujourd'hui. Il s'agit de **Mateusz Skutnik**.

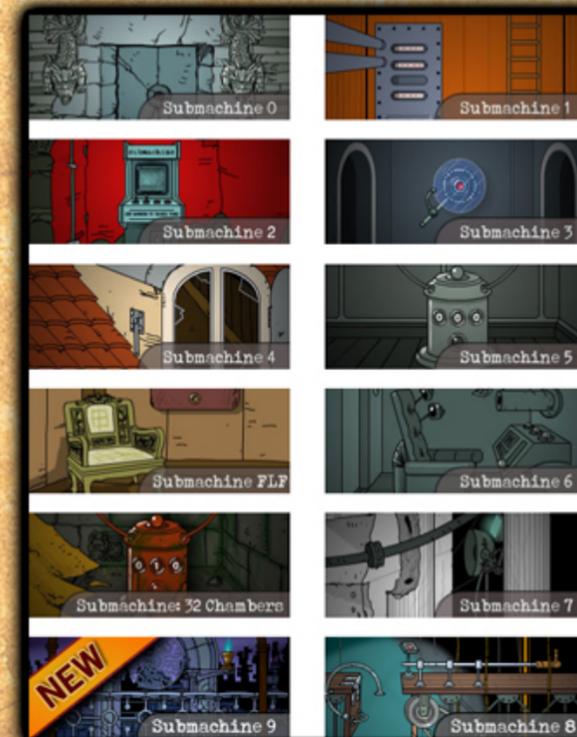
Vous allez me dire : « Son nom ressemble étrangement à celui de satellites artificiels lancés par l'URSS. »

Vous n'avez pas tort, mais ce serait dénigrer le talent que possède cet artiste. Je ne sais pas si cette désignation est correcte, mais elle me paraît être la plus justifiée. Venons-en au fait.

Mateusz Skutnik est donc un artiste polonais, âgé de 38 ans, que j'ai connu principalement par la saga des *Submachine* qu'il a initiée.

Ce sont des jeux flash, gratuits, accessibles très facilement sur le net. Le principe est simple : vous devez résoudre différentes énigmes afin de terminer le jeu.

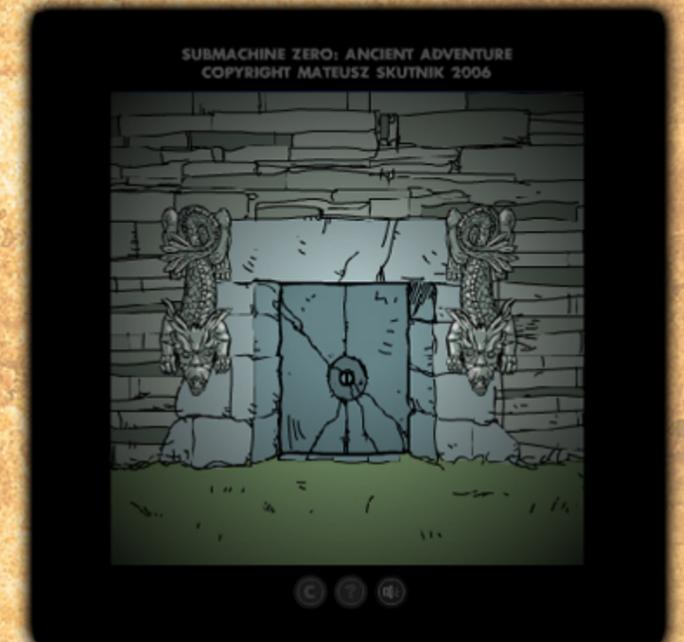
Laissez-moi donc vous présenter les différents épisodes que composent l'excellente série des *Submachine* :



Pour définir simplement ce type de jeu, c'est un *point & click*, autrement dit vous devez cliquer pour vous déplacer ou interagir avec l'environnement.



Le seul conseil que je puisse rajouter à ceux-ci est de bien observer l'environnement. Par exemple, pour le *Submachine 0*, le déplacement n'est pas toujours intuitif. En règle générale, vous devrez cliquer sur les extrémités de votre écran pour déclencher un changement de décor.



Plus encore :

Je ne peux pas vous quitter sans vous parler un tant soit peu des autres œuvres d'**Ayerdhal**.

Si j'ai découvert cet auteur avec le cycle de « *Cybone* » (polars d'anticipation sortis entre 1992 et 2003, mettant en scène une jeune femme, issue de cuves cybernétiques produisant un unique clone à l'infini, ne se « réveillant » que pour accomplir quelque mission-suicide ou travail dont nul ne veut), j'ai adoré « *L'Histron* » et « *Sexomorphose* » (sortis en 1993 et 1994, véritable coup de gueule contre la xénophobie et quelques autres défauts bien humains, nous montrant un personnage tout en dualité, en proie aux désirs et dégoûts d'un monde archaïque pré-homéocrate), je reste cependant une fervente adepte des périodes « *homéocrates* ».

Si vous souhaitez suivre une chronologie temporelle, je vous invite à les découvrir par « *Mytale* » (roman paru en 1991, présentant les aventures et découvertes d'un survivant à la vaine tentative de colonisation d'une planète aberrante et monstrueusement belle, de la Fédération Homéocrate – seulement 13 planètes « officielles » - et poursuivre avec « *Le Chant du Drille* » (roman paru en

1992, racontant l'enquête d'une xénobiologiste sur la « faune » locale, humanoïde et suicidaire, d'une planète colonisée) ou encore les deux nouvelles « *La Troisième Lame* » et « *Pollinisation* » de l'époque de l'Expansion post-bohême, explorant elles aussi les défauts les plus chauvinistes et autoritaristes de la colonisation en leur opposant des alternatives très « *individualistes* ».

Si c'est l'aspect « *rébellion* » qui vous attire, vous pouvez également glisser dans une belle utopie avec « *Parleur ou chronique d'un rêve enclavé* » (paru en 1997, le titre parle de lui-même il me semble).

Ayerdhal étant un auteur prolifique et engagé, je ne citerai que ces titres, néanmoins chacun de ses écrits sont un vrai bonheur pour moi. Je reviendrai certainement vous présenter d'autres œuvres car je ne me laisserai jamais de le lire. Et le mot de la fin sera pour **Ayerdhal** avec sa sentence préférée : « *la culture est le seul garant de la liberté. L'art est un de ses véhicules* ».

KittysCats

Concernant le scénario, il n'est pas trop compliqué car il n'y en a pas. Enfin, pas tout à fait. Vous n'avez aucune entrée en matière dès le début du jeu. Au fur et à mesure, votre avancée conditionnera les digressions possibles quant à votre identité, vos objectifs, la raison de votre présence dans des lieux aussi étranges qu'insoupçonnés.



Les durées de jeu sont variables. Il est possible de terminer un épisode en 5 minutes comme en 3 heures. Tout dépend de votre faculté à résoudre les énigmes. Certaines sont purement logiques comme dans le **Submachine 1**, d'autres farfelues comme dans l'épisode 32 chambers.

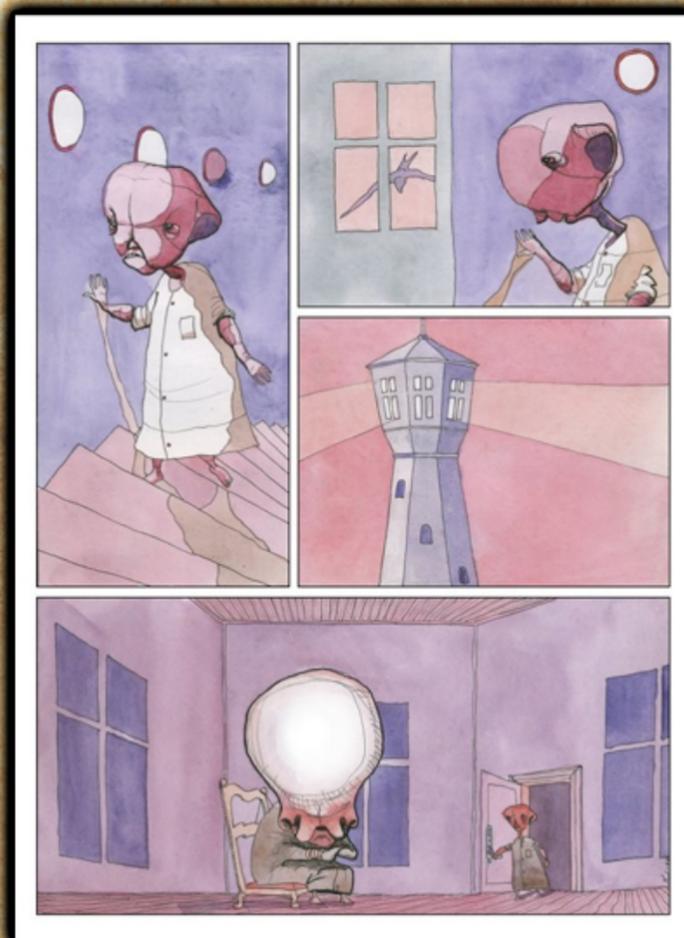


Fait plaisant, la difficulté se fait croissante au fur et à mesure que l'aventure se poursuit. Pour les deux premiers épisodes, il est possible de les finir en quelques dizaines de minutes. Pour **Submachine 2**, j'ai personnellement passé une bonne demi-heure dans les conduits du tunnel avant de me débloquer.

Cette saga n'est pas extrêmement connue, mais elle a été faite suffisamment de fois pour que des âmes charitables publient les solutions de chaque niveau sur Internet.

Alors, si vous souhaitez tenter l'aventure, n'hésitez pas et rendez-vous sur : <http://submachine.blogspot.fr/>

Pour revenir sur Skutnik, il ne s'occupe pas seulement de créer des jeux vidéo. Il écrit également des bandes dessinées, dont en voici un extrait :



Il est terriblement réducteur de juger de ces créations sur une unique plaquette, mais elle représente pour moi l'essence de ses œuvres. Pas besoin de dialogues ou de graphismes détaillés pour plaire. La simplicité de la situation, l'harmonie des couleurs en font presque oublier l'extrême laideur des personnages.

Gardez-donc à l'esprit que si vous essayez les jeux **Submachine**, Skutnik a entièrement dessiné les décors avant de les inclure dans ses différents niveaux. Il les met à jour régulièrement pour proposer aux joueurs des graphismes haute-définition.

Il a également attiré mon attention puisque la manière dont il a agencé son site web ainsi que les valeurs qu'il défend rappelle fortement **Camélia Studio** sur bien des points. Tout bêtement, voici un exemple qui m'a fait sourire. En me rendant sur son site, un message particulier m'est apparu :

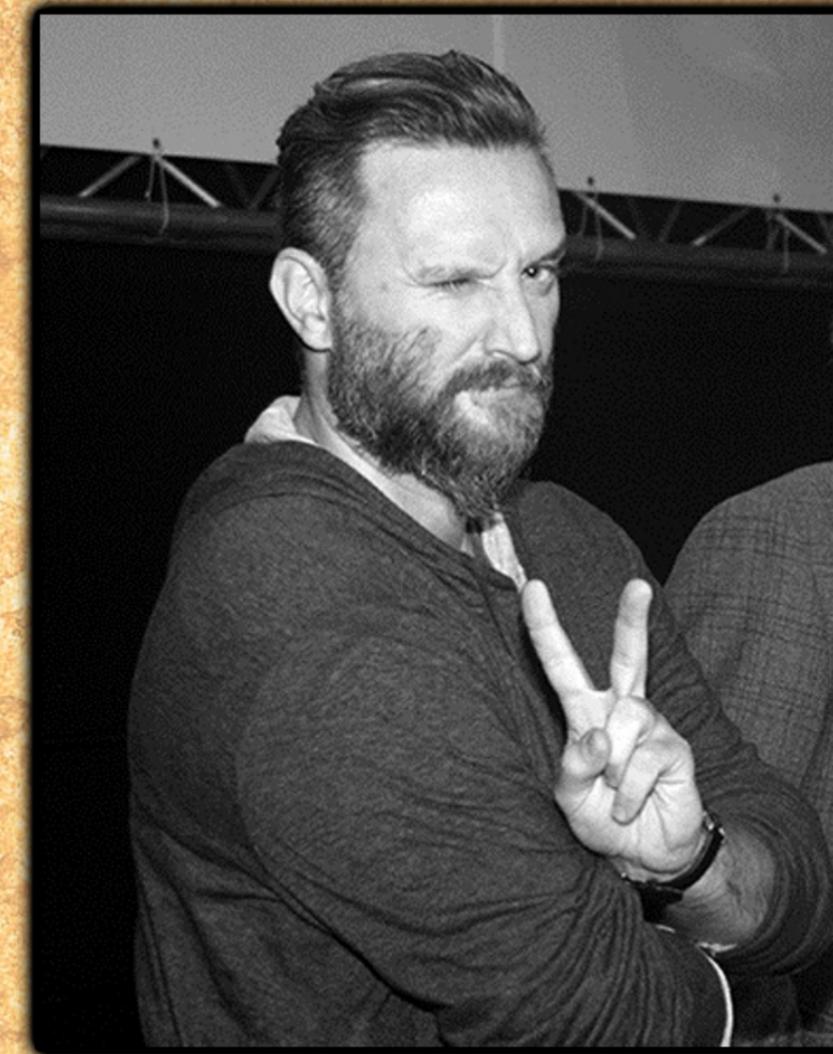


En effet, j'utilise un bloqueur de publicité, que je désactive très rarement afin de ne pas finir noyé sous un torrent de promotions terriblement alléchantes. Mais face à une telle demande, je me suis senti coupable, ai désactivé mon bloqueur et ai rafraîchi la page pour que personne ne finisse lésé.

Pour conclure, Skutnik me semblait être la personne la plus à même de symboliser ma position dans le **Mag'zine**. Étant fêru de jeux vidéo, mais n'ayant aucune prédisposition pour un art plus conventionnel, je trouve que Mateusz allie parfaitement ces deux domaines. Quoiqu'il en soit, que vous considériez Mateusz Skutnik comme un artiste de génie ou un dessinateur lambda, je ne puis que vous (solliciter d') inviter à aller au moins tester les jeux **Submachine**!

Si le cœur vous en dit, vous pourrez visiter le site personnel de Skutnik, dont le nom ne pourrait être plus sobre : www.mateuszskutnik.com

Hidsad



[Loisirs] Shaolin Quan

KittysCats | p. 38 à 43

Shaolin Quan

Quand on discute d'arts martiaux chinois, on pense généralement au *Kung-fu* ou « *boxe chinoise* ». Si on parle *Kung-fu*, on en vient inévitablement à évoquer le **Shaolin**. Aussi, dans ce numéro, vais-je vous présenter plus en détail ce fameux « *Shaolin* ». Ce n'est pas un art en soi, mais plutôt une école, un courant de pensée qui a fortement influé sur la conception du « *wushu* » en Occident, mais aussi en Orient, issu d'un monastère, édifié vers la fin du Ve siècle sur le mont **Song** dans la province du Henan.

Contrairement à certaines idées reçues, les moines du **Temple Shaolin (少林寺)** ne se contentent pas de pratiquer et d'enseigner le *kung-fu*, mais aussi d'autres arts martiaux et énergétiques chinois tels le *tai chi chuan*, le *qi gong*, et d'autres encore, dont je vous parlais dans les précédents numéros, qui en sont d'excellents compléments. Tout ceci est largement dispensé par les moines à leurs disciples à travers le monde, dans un style qui leur est propre, le « *Shaolin Quan* » (ou « *boxe de la jeune forêt* »).

Si les moines **Shaolin** ont bien accueilli le moine **Bodhidharma**, ce serait plutôt dans le courant du Xe siècle. Le véritable saint patron du temple était le **Bodhisattva Vajrapani**, divinité hautement révérée du bouddhisme. Selon l'actuel abbé dirigeant le monastère, **Shi Yonxin**, ce ne serait qu'après un long processus de changement, intégrant au bouddhisme les préceptes de Confucius et du Tao, que le temple Shaolin aurait adopté une orthodoxie, nommé **Chan**.

Quant à l'invention des arts martiaux chinois, s'il est attesté que les moines ont participé à des combats dès le VII^{ème} siècle (dynastie **Tang**), pour se défendre contre des brigands, ou joindre leurs forces à celle de l'Empereur, ce n'est bien entendu qu'une légende, puisque les historiens ont retrouvé des écrits relatant ces pratiques datant d'une période antérieure à la fondation du monastère.

Au fil des siècles, le monastère a été détruit et reconstruit de nombreuses fois, certaines tiennent aussi de la légende, car non vérifiées et parfois attribuées à un monastère du Sud portant le même nom. Elles ont néanmoins largement contribué à expliquer la diffusion de l'enseignement des arts martiaux shaolin. La dernière date du début du siècle dernier, en 1928, mais ne sont que les prémices des persécutions dont les moines feront l'objet durant la révolution culturelle.



Commençons par l'histoire :

Selon la légende, ce serait un moine indien nommé **Bodhidharma**, au V^{ème} siècle, qui aurait enseigné aux moines les préceptes du bouddhisme, ainsi que les prémices d'un art leur permettant de se défendre contre les brigands, qui serait à l'origine des arts martiaux chinois.



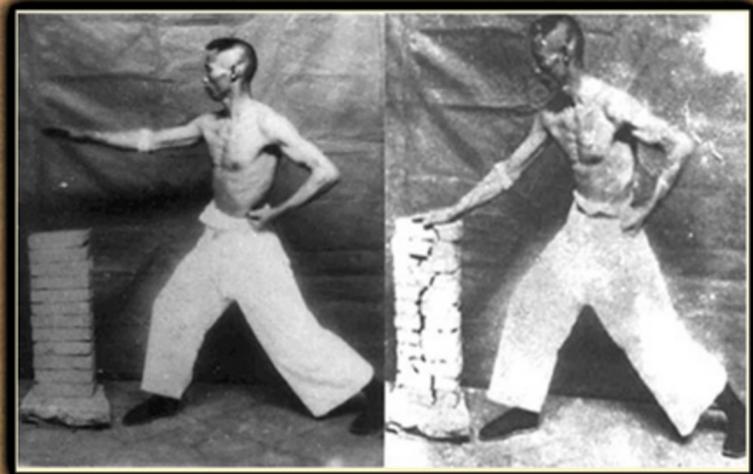
Jeux & Divers

Depuis le gouvernement chinois, peut-être sous l'élan mondial pour aider à reconstruire le monastère dans les années 70-80, en a fait l'un des emblèmes de propagande de la culture chinoise, en organisant un festival « *Shaolin* » tous les deux ans.

Kung-fu en général :

Tout d'abord, pour en revenir plus simplement au *Kung Fu*, je voudrais apporter une petite précision. Généralement, on désigne les arts martiaux chinois, indifféremment sous le terme de « *wushu* » ou de « *kung fu* ». Ce terme, dans l'esprit occidental, est toujours associé aux « *boxes chinoises* » mais il n'en est pas la traduction, loin de là. En réalité, l'expression « *kung fu* » se traduirait plutôt par « *ès* » ou encore « *savoir-faire* », en français correct. Il s'agit en réalité d'une spécialisation et d'un certain niveau de technique (presque toujours en artisanat) atteint, après avoir suivi un enseignement auprès d'un maître, un chinois pourrait aussi bien employer ce terme pour désigner un grand chef cuisinier ou même un chef d'orchestre. Ceci étant posé, je l'emploierai, malgré tout, selon cette interprétation erronée mais usuelle, pour ne pas vous perdre en cours de lecture.

Comme dans tout art martial, la multiplicité des styles de *Kung Fu* est d'une grande richesse, le point commun étant une grande variété de mouvements de coups de poings et de pieds, qui lui a valu cette association à la « *boxe chinoise* », par analogie avec les mouvements de la boxe occidentale.



Il faut aussi distinguer le *Kung Fu* du Sud de la Chine de celui du Nord. Cette dualité millénaire se retrouve jusque dans la pratique des arts martiaux, sans doute liée à des contraintes environnementales également différentes. Le *Kung Fu* du Nord utilise de préférence des mouvements rapides de pieds, avec de nombreux déplacements, alors que celui du Sud privilégie les coups de poings, laissant les pieds relativement statiques, comme « *enracinés* » dans les rizières dont les styles sudistes sont issus.

Nous, occidentaux, distinguons également le *Kung Fu*, en temps qu'art externe, par opposition aux arts internes, tel que le *Tai Chi Chuan*. Par analogie encore une fois à la boxe, qui utilise plutôt la force physique et la vitesse, ceci est toujours une interprétation erronée. Même si la fédération française confirme cette distinction, les pratiquants vous diront tous qu'elle n'est qu'apparence, l'enseignement de chaque style d'art martial chinois, même le *Kung Fu*, est régit par les mêmes grands principes bouddhistes et taoïstes, seul l'usage qui en est fait est différent.

Ce que j'apprécie le plus dans le *Kung Fu*, c'est le nom des styles qui sont toujours très « *poétiques* ». En voici, quelques exemples :

- « *Qi Xing Tang Lang Quan* », style de la **Mante des Sept étoiles**
- « *Mimen Tang Lang Quan* », style de la **Mante de la Porte Secrète**
- « *Hung Gar* », **Poing de la famille Hong**, souvent appelé « *style du tigre noir et de la grue blanche* »
- « *Zui Baxian Quan* », style particulier de « *boxe des Huit Immortels Ivres* »

La particularité du Shaolin Quan :

Si le *Shaolin Quan* n'est pas l'ancêtre de tous les arts martiaux chinois, il n'en reste pas moins à l'origine des nombreux styles de « *Kung Fu* », par association réelle dans la légende « populaire » des pratiquants. Que ce soit les *Kung Fu* du Nord qui se disent des adaptations du style du temple Shaolin originel « *Bei Shaolin Quan* », ou les *Kung Fu* du Sud qui se veulent des spécialisations du style du temple Shaolin du Sud « *Nan Shaolin Quan* », tous sont d'accord pour dire que l'origine de leur art vient du grand principe Shaolin de boxe des animaux (Tigre, Grue, Ours, Singe, Léopard et parfois Dragon et Serpent) et des cinq éléments fondamentaux (eau, feu, bois, terre, métal). Ou par association supposée, pour quelques styles qui pensent ne pas pouvoir survivre sans cette aura légendaire.



Les moines du monastère *Shaolin* recrutent parmi les meilleurs jeunes des différentes écoles d'arts martiaux environnantes et les forment sur une période de deux à quatre ans, à leur propre style de combat mais aussi à la méditation, afin d'en faire des moines accomplis, selon une discipline très stricte. Réveil à 4H du matin pour la méditation et l'entraînement à la pratique jusqu'à 7H, puis participation à la vie du monastère : agriculture, recevoir les touristes, etc., et reprise des entraînements le soir, de 19 à 21H ou de 20 à 22H, selon la saison. À l'issue de cette formation, les jeunes moines choisiront leur voie : purement bouddhiste, ou moine combattant. Les meilleurs moines combattants feront alors partie des tournées mondiales, organisées sous « *protection* » du gouvernement chinois..

L'enseignement originel du *Shaolin Quan* comprenait plus de sept cents mouvements, de prise de mains et d'armes, mais nombre de ces techniques se sont perdues au fil du temps et des aléas connus par le monastère. Aussi, de nos jours, les bons moines n'enseignent plus qu'environ deux cents mouvements pour la forme de leur style.



Comme d'autres styles, les techniques du *Shaolin Quan* sont basées sur les quatre fondamentaux : coup de pied, coup de poing, projection et clés de blocage/immobilisation. Ces techniques sont étudiées en prenant en compte le grand principe du *Yin* et du *Yang*, qui est l'essence même de tous les arts martiaux chinois. Pour cela, ils étudient, par la pratique mais aussi la réflexion,

différents « *sujets* » d'apparence opposés mais intrinsèquement inséparables : avance/retraite, attaque/défense, action/calme, rapidité/lenteur, force/douceur, emplir/vider, soulever/enfoncer, etc. L'exécution de la forme **Shaolin Quan** se fait seul ou à plusieurs, chacun à son propre rythme ou bien contraint de s'adapter en permanence aux rythmes des autres. Mais, toujours, la forme doit s'exécuter sans temps d'arrêt, en gardant à l'esprit, la fluidité des mouvements et la connexion entre eux et ceux de l'adversaire.

L'entraînement **Shaolin** se décompose aussi en huit grands exercices fondamentaux, méthodes externes et internes (je m'excuse par avance de la traduction française approximative, mon anglais étant très scolaire) :

- Le poing de la comète (*quan ru liu xing*)
- Les yeux rapide comme l'éclair (*yan si dian*)
- La taille/torse souple comme le serpent (*yao(shen) ru ser xing*)
- Le jeu de jambes digne du bâton (*bu sai nian*)
- Ressentir son Esprit/Essence (*jingshen yao chong pai*)
- Creuser son Qi (*qi yi chen*) – « *Qi yi* » est intraduisible, mais cela pourrait se dire « *canal où circule l'énergie interne* » pour vous donner une image de ce que cela représente (merci à mon professeur de *taiji quan* qui nous le répète assez souvent).
- La puissance doit atteindre la cible facilement (*li yao shun da*)
- Purifier son savoir-faire (*gong yi chun*)



Ne vous fiez pas à la « *poésie* » des noms de ces exercices ! Dans la pratique, ils demandent un grand engagement de soi et surtout un incroyable courage et de la persévérance. Pour ne vous citer que quelques exemples « *concrets* » :

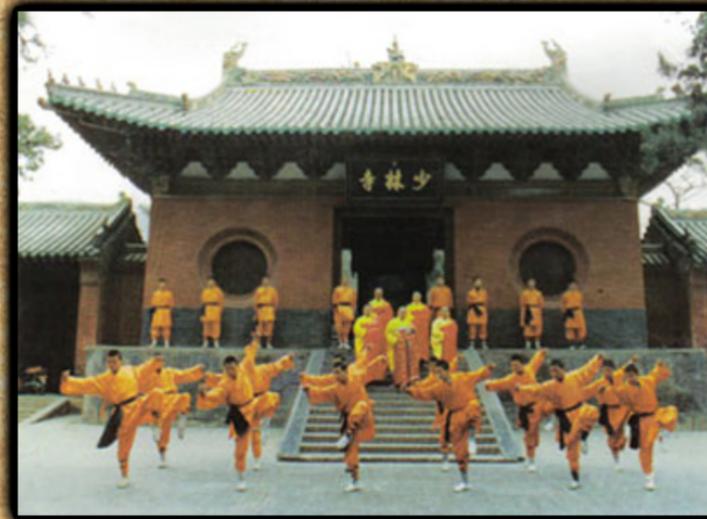
- exercice statistique, bras écartés lestés d'un poids, dans la position du cavalier
 - travail des enchainements sur poteaux de bois, ces poteaux situés à 40 cm du sol pour les novices peuvent culmine à plus de 2 mètres pour les plus aguerris
 - monter/descendre à quatre pattes d'interminables escaliers
- L'enseignement des moines ne se limite pas au seul « *kung fu* » dans l'acception « *boxe* » mais à nombres de styles internes tels le « *Qigong* » ou le « *Taiji quan* », mais aussi des « *spécialisations* » du style externe avec le « *Baiji Quan* », le « *TangLang Quan* », etc..



Comme tout art martial, et cela explique aussi la multiplicité des styles que l'on peut rencontrer, le **Shaolin Quan** est un art qui évolue en permanence, soit par la réflexion collective, soit par la pratique et réflexion individuelle qui vont influencer sur le collectif ou pas. Si les mouvements changent peu en apparence, leur mise en application peut différer selon les circonstances.

Où le pratiquer ?

Ne vous découragez pas, si le **Shaolin Quan** vous intéresse, vous n'aurez pas besoin de vous faire



bouddhiste, de pratiquer la tonsure ou d'émigrer en Chine... Les moines dispensent largement leur enseignement sur les cinq continents, et si vous n'êtes pas proche d'une école **Shaolin** classique, vous trouverez certainement une autre école dont le professeur est un disciple des bons moines, et surtout dont l'enseignement est plus « *soft* » que la stricte discipline des moines.

Attention, cependant, de nombreuses écoles se réclament de style **Shaolin**, mais c'est plus par osmose avec le vaste courant publicitaire généré par la tournée des moines **Shaolin**, ou parfois, parce que cela marque bien plus l'esprit, tout comme le terme de « *wushu* » ou de « *kung fu* », employé à tort et à travers. Cependant leurs enseignements restent valables, tout dépend ce que vous cherchez réellement.

Je vous conseille donc d'explorer les possibilités par le biais de la fédération de *wushu* qui liste normalement toutes les écoles, et la plupart possède un site où le style pratiqué est clairement nommé. Généralement, les « *vraies* » écoles **Shaolin** enseignent aussi bien le *Kung Fu* que le *Tai Chi Chuan*, et quelques autres styles chinois, mais à l'exclusion de tout autre art d'origine non chinoise.



Shaolin Quan au 7ème art :

Je ne pouvais pas conclure sans vous parler de la mise en valeur du **Shaolin Quan** grâce au septième art ! Les fans d'arts martiaux ont certainement tous vu le fameux « *Nan bei Shao Lin* », ou « *Arts martiaux de Shaolin* », sorti en 1986, avec le nom moins célèbre **Jet Li**.

Mais connaissez-vous le film plus récent « *Shaolin, la légende des moines guerriers* » (*Xin Shao lin si*), avec **Jacky Chan**, sorti en 2012, qui retrace la vie d'un seigneur de la guerre dans les années vingt du siècle dernier. Ou encore, « *Temple Shaolin 1 et 2* » sortis dans les années 80 et toujours avec **Jet Li**.



En réalité, la liste est bien trop longue, une petite recherche avec simplement l'entrée « *moine shaolin* » vous renverra à 21 films. Et si vous vous contentez de taper « *Shaolin* », vous atteignez les 51 films dont quelques versions « *amusantes* » telles que « *Shaolin Basket* » (que j'ai vu, le scénario est très léger mais que de belles acrobaties) ou « *Shaolin Soccer* ». Sans compter que le courant « *Shaolin* » a fortement influencé le cinéma chinois, et nous le retrouvons peu ou prou dans presque tous les films d'arts martiaux de cette origine. Je ne parle même pas des films occidentaux ciblés arts martiaux ou simplement combats, qui souffrent de l'image erronée, que nous avons sur le « *wushu* » en général et le **Shaolin Quan** en particulier, et qui nous inondent de « *Shaolin* » à toutes les sauces.



Si vous êtes fan d'arts martiaux, et du Shaolin Quan plus particulièrement, réjouissez-vous ! On nous annonce un remake du « *Temple Shaolin* » par Justin Lin, prévu pour 2017.

Parce qu'il faut bien conclure...

Si vous n'êtes qu'un simple fan et pas pratiquant du tout d'arts martiaux, vous pouvez également aller visiter le **Temple Shaolin**, reconstruit dans la province du Henan (bon je reconnais, il faut les moyens de faire le voyage), ou simplement assister à l'une de leurs tournées de démonstrations bisannuelles (c'est déjà plus abordable).

Je vous aime bien et discuter, sur un sujet qui me passionne, est toujours une grande joie mais je vais devoir vous quitter pour cette fois. Je vous dis à bientôt pour un prochain article sur les arts martiaux...

KittysCats



InMag

Réalisation de la couverture du numéro

Sangigi Fuchsia | p. 45 & 46

Réalisation de la couverture du numéro

Hey !

On retrouve à nouveau un article dédié à la couverture du numéro ce mois-ci. Comme certains doivent s'en douter, **Mag'zine** est un peu mon laboratoire où j'expérimente grâce aux couvertures ah ah !

Cette fois-ci, étant tombé sous le charme des images données par Mme Poulpe pour son article *Saya no Uta*, j'ai eu l'envie de faire une illustration de cette demoiselle (de Saya, pas Mme Poulpe hein). Je souhaitais absolument la travailler en noir et blanc, le thème s'y prêtant, en plus j'en fais très peu, ça tombait donc à point. Ensuite, je voulais réaliser quelque chose sans aucun contour, juste dans la masse de la « couleur ».

J'ai tout de même fait un tracé très rapide sur fond noir, qui est vite devenu bordeaux foncé pour travailler le noir plus facilement.



On peut désormais commencer à travailler pour de vrai ! J'ai un peu changé la couleur de fond, l'autre me sortait par les yeux.

On affine avec plus de détail, modifie, change, supprime & ajoute des éléments, ça commence à ressembler à quelque chose.



Et voilà, après quelques énièmes petites corrections, on obtient la version finale, prête à s'intégrer dans la couverture !

À très vite dans le prochain numéro.

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : la conférence d'Edward Snowden donné au public français via Amnesty International & Arte.



Sources

Sites web :

- Manga Sanctuary - Booknode - EMSE - BDFI -
 Wikimedia - Nautiljon - Wikipedia - VNDB -
 Animemay - SteamCommunity - Japan Times -
 Guichet du savoir - Animeka - Wakanim - Wikia -
 Chinesemedicineliving - Daojia - AlloCiné -
 MateuszSkutnik -

Les URLs exactes sont disponible sur le forum.

Livres :

- Skip Beat ! (Casterman) - -

Films :

- Extravagant Challenge (Doze Niu) -

Animes :

- Skip Beat ! (Hal Film Maker) - Fate/Stay Night :
 Unlimited Blade Works (Wakanim)

Jeux-vidéo :

- Submachine (Mateusz Skutnik) -

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 créer 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).

Recrutement

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



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.

Partenaires



Outro

C'est bien connu, on se réserve toujours LE meilleur pour la fin ! C'est donc à moi, Lord Shi-Woon, que revient l'honneur de clôturer le numéro de fin d'année ! Oh wait, on m'annonce dans l'oreillette que le Mag'zine n°10 sort en Janvier 2015... Ça voudrait dire au final que... Bref ! Ce dont vous pouvez être sûrs, c'est que toute l'équipe Mag'zine vous souhaite une excellente année 2015, pleine de bonheur et de réussite.

Si nos publications vous plaisent (ou pas !), n'hésitez pas à nous le faire savoir en venant nous rendre visite sur le forum, tous les avis comptent et

le vôtre d'autant plus. Je vous assure qu'on ne mord pas... en revanche, on vous caillasse jusqu'à ce que mort s'ensuive *Mouahaha*!

En tout cas, merci de nous avoir lu, toute l'équipe espère que cette dixième édition aura étanché votre soif de culture.

A très bientôt pour le prochain numéro.

Lord Shi-Woon



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 :
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.

Staff du numéro



Nom :
Madame Poulpe

Statut :
Petite main

Age :
23

Race :
Poulpe

Particularité :
Peut dormir en toute situation.

Aime :
Les eroges, les animés, les eroges, les eroges.

Déteste :
Le manque de tolérance, l'homophobie.



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 Senjougahara, le savoir, La Jetée de Chris Marker.

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



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 #11 SORTIRA EN MARS 2015.
SOYEZ PRÉSENTS !

