

Mag'zine #.15

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



SOMMAIRE

AVANT PROPOS

Sommaire & Édito	02 / 03
Les « trucs » du mois	04 / 05

SOLEIL LEVANT

/eroge/ Eden*, le paradis mélancolique	08 / 11
/anime/ One Punch Man	12 / 15
/anime/ Overlord	16 / 19

ARTS

/auteur/ Bernard Werber	22 / 25
/cinéma/ Scott Pilgrim Vs The World	26 / 29
/cinéma/ Gone Girl	30 / 33

AUTRES

Outro	34
Staff du numéro	35
Partenaires	36

ÉDITO

SALUTATIONS !

L'équipe est, une fois de plus, très heureuse de vous offrir ce nouveau numéro de **Mag'zine** ! Cette édition a, disons-le clairement, été particulièrement difficile à boucler. Je ne rentrerai pas dans les détails, mais sachez que la technologie, lorsque ça fonctionne, c'est cool ! Mais quand ça tombe en rade, c'est misère et crise de nerf ! Cela explique d'ailleurs ce sommaire pauvre au niveau quantitatif.

Dans les choses tristes, on peut mentionner le départ de **Madame Poulpe**, qui fera sa dernière apparition dans ce numéro. Comme elle s'occupait également de la mise en page, c'est moi qui retournerai sur ce poste dès le *Mag'zine #16* ! Attendez-vous donc à ce que ce soit moins joli. Pour contrebalancer cela, notons tout de même l'arrivée d'un nouveau rédacteur, j'ai nommé **Gaeko** ! Grâce à lui, les hommes reprennent le pouvoir dans l'équipe ! Si vous aussi, vous êtes passionnés, n'hésitez pas à franchir le pas et nous rejoindre. Même si vous pensez ne pas être à la hauteur, tout peut s'améliorer avec le temps, l'équipe sera là pour vous épauler.

En parlant des rédacteurs, si j'en crois le précédent Outro et, celui que vous pourrez lire dans quelques dizaines de pages, il semblerait que traiter des sujets exotiques tenterait certaines personnes du staff. Ahah. Soit, le *Mag'zine #16* verra fleurir de bien étranges choses, je vous le dis ! Commencez déjà à vous préparer psychologiquement, ça va

être sale. La reproduction des crevettes roses du Sud-Est de la Patagonie équatoriale ou la culture des papous pygmées de Nouvelle-Guinée, ne sont là qu'une bien petite mise en bouche.

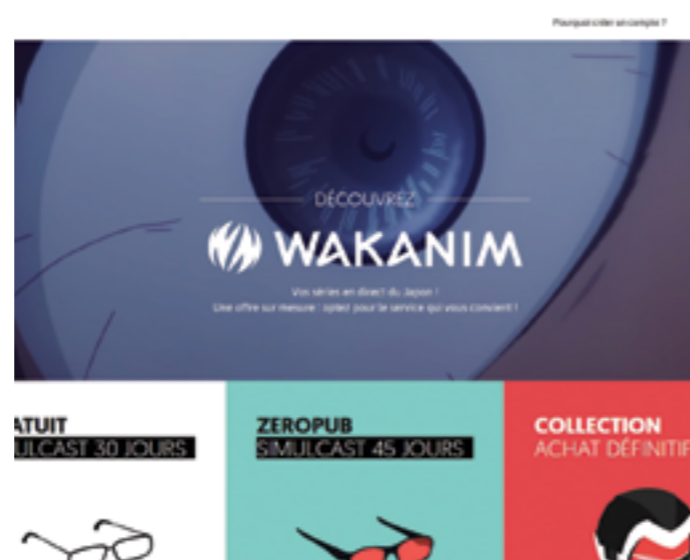
J'aurais souhaité aborder d'autres sujets ici, comme Halloween et la Toussaint par exemple, mais le temps et l'espace réservé à cet Édito sont malheureusement comptés. Je vais donc vous souhaiter une agréable lecture, au fil des pages qui suivront. Je vous retrouverais personnellement pour des articles sur *Overlord* et *Scott Pilgrim*. Gardez à l'esprit que **Mag'zine** n'est qu'un prélude, continuez à vous cultiver par delà nos frontières !

Bien entendu, je vous quitte en image. ([source](#))



• SANGIGI FUCHSIA

LES « TRUCS » DU MOIS



En ce vendredi 13 novembre, je pensais n'avoir rien dire dans la rubrique « *Trucs du mois* » : les attentats à Paris en cette triste soirée en auront décidé autrement. Un coup de gueule serait trop réducteur et ne suffirait pas à décrire mon horreur à l'égard de ces événements mais je ne souhaite pas m'étaler longuement sur le sujet. Tout ce que je peux dire c'est que rien ne justifie un tel déchainement de violence et de barbarie. Une pensée solennelle aux victimes ainsi qu'à leur famille, puissent-ils trouver la paix en ces lendemains douloureux.

• LORD SHI-WOON

Ce mois-ci, coup de gueule pour **Wakanim**. Je l'appréciais beaucoup dans ses débuts, mais il est devenu en quelques jours/semaines à peine, le pire éditeur à mes yeux. Entre la v2 du site, même pas capable de lire une vidéo... un comble sachant que cela est le cœur même des activités de l'entreprise et, de l'autre côté, des traductions douteuses (coucou « *vrille* » au lieu de « *foret* » dans *TTGL*), **Wakanim** est devenu à mes yeux le pire des éditeurs actuels.

C'est vraiment regrettable de voir sombrer si profondément quelque chose qui était vraiment bon dans ses prémices.

• SANGIGI FUCHSIA



Je n'ai pas de véritable coup de coeur à proprement dit ce mois-ci, je vais donc vous parler d'*Undertale*. Oui, bon, tout le monde en a entendu parler ! Petit RPG en pixel art, il s'agit du genre de jeu qui ne paie pas de mine mais s'avère riche en expériences et rebondissements. Les combats peuvent être résolus pacifiquement, et certains murmurent qu'*Undertale* pourrait se finir sans avoir attaqué une seule fois un monstre... Intrigués ? Je vous invite à faire un tour sur sa page [Steam](#) !

• MADAME POULPE

De mon côté, gros gros coup de coeur envers un anime de cette saison : *Osomatsu-san*. L'anime se permet énormément, mêlant parodie et satire. Et c'est d'ailleurs pas toujours au goût du Japon qui désire faire disparaître le premier épisode.

Mais que diable ! La série est hilarante et son aspect satirique ne la rend que meilleure. Ressortant plus de trente ans après l'arrêt de la première saison, *Osomatsu-san* ne fait pas seulement du neuf avec du vieux mais une véritable renaissance ! Une série à suivre absolument cet automne.

• GAEKO



/eroge/
EDEN*, LE PARADIS MÉLANCOLIQUE Madame Poulpe / p. 08 à 11

/anime/
ONE PUNCH MAN Lord Shi-Woon / p. 12 à 15

/anime/
OVERLORD Sangigi Fuchsia / p. 16 à 19



SOLEIL LEVANT



EDEN*, LE PARADIS MÉLANCOLIQUE

SOLEIL LEVANT - EROGE

• TEXTE / MADAME POULPE

Vous aimez les petits oiseaux ? Les vierges, les destins tragiques et les histoires d'amour pur ? Alors parlons d'Eden*! Originellement sorti le 18 septembre 2009, ce jeu est revenu en version anglaise tout public sur Steam, le 30 janvier 2015. La version 18+, qui est celle qui vous intéresse le plus, bande de cochons, était sortie en même temps que le jeu original sous forme de patch. Il s'agit d'un *visual novel* de Minori, un studio qu'on ne présente plus (Ef : A Fairy Tale of the Two pour leur titre phare).

EN RÉSUMÉ

Dans un futur lointain, la fin de la planète Terre a été prédite il y a cent ans. Depuis, l'être humain n'a de cesse de chercher un moyen de s'envoler dans l'espace. C'est un rêve réalisable grâce aux *Felices*, une race génétiquement

créée et supérieurement intelligente, qui a permis d'avancer les recherches au point de concevoir des vaisseaux spatiaux autonomes pour tous les habitants de la planète bleue. Sur cette Terre en fin de vie, **Ryô Haruna** est un garçon sombre, taciturne, sans sentiment. Militaire depuis

l'adolescence, il est muté dans une base secrète pour des raisons encore inconnues. Mais tout cela ne semble pas déconnecté de **Sion**, celle qui sauva l'humanité...

DANS LE FOND

Le ton est donné dans le début : pas de quoi se réjouir, notre bonne vieille planète va mourir et pendant ce temps, vous allez jouer la nounou pour celle qui a permis la création de vaisseaux à la *Star Trek*. Allez, un petit sourire ? **Haruna** possède un passé sombre ; en effet, depuis que l'humanité sait que la planète va disparaître, et avant que **Sion** puisse sortir sa baguette magique de super intelligence, l'être humain s'est adonné à de nombreuses guerres. Malgré la solution des vaisseaux, l'Homme a réussi à rester mécontent et le terrorisme est monté en flèche pour obliger son prochain à demeurer sur une Terre condamnée. Souriez, je vous dis.

Vous vous en doutez, depuis que le protagoniste se trouve dans la base secrète, il va peu à peu s'humaniser. Déjà, sa rencontre avec **Elica**, une

maid légèrement excentrique et entièrement au service de **Sion**, va commencer à le chambouler et le rendre un peu plus sentimental. A partir de là, on va vous sortir la carte du « *mais dans le fond, j'ai toujours été un gentil !* » pour tout excuser et lui permettre de filer, on l'espère, avec le petit génie qui a sauvé l'humanité.

Le jeu reste très vague sur la raison pour laquelle la Terre va mourir. A dire vrai, il existe un passage du jeu où **Haruna** pose la question à **Sion**, ce à quoi elle répondra « *Personne ne le sait !* ». Hum, excusez-moi ? N'importe quelle explication débile aurait eu plus de crédibilité que... ça. Sur le résumé au dos de la boîte, il s'agirait d'une masse énergétique apparue vers Mars. C'est à peu près aussi réaliste que l'existence d'**Edward** dans *Twilight*. L'éditeur a dû trouver ça tellement farfelu

qu'il a préféré rendre tous les personnages ignorants dans son jeu... On n'est pas à une incohérence près, hein ! Même la sauveuse de l'humanité, la *Felice* la plus intelligente de la planète, en ignore la raison ! C'est tellement plus simple !

Cependant, outre ce tout petit détail qu'est la fin du monde, le jeu se déroule sans accroc et avec douceur. La valeur du jeu tient à son côté mélancolique. Il essaie de tirer parti de son aspect prévisible pour endormir le lecteur dans une ambiance maussade et désenchantée. C'est assez paradoxal puisque, s'inscrivant dans le dramatique, il cherchera à vous tirer toutes les larmes de votre corps et insistera sur le côté émotionnel. Le problème, c'est que l'histoire est justement bien trop évidente pour réussir à vous faire pleurer. Sauf si vous êtes un *bisounours* sensible à la voix tremblotante d'une femme en sang, mais





là, je ne peux rien pour vous ! La romance avance aussi très lentement, au rythme de la narration. Elle est bien évidemment sans surprise et adorable à souhait, quoiqu'un peu triste.

Quant à la narration, elle est bien écrite, légère. Même si elle est à la troisième personne, elle est principalement axée dans les pensées du héros, **Haruna**, et fait voir le monde à travers ses yeux et ses sentiments. Cependant, la direction artistique du jeu cherche à empêcher le joueur de s'identifier au protagoniste pour le placer en simple spectateur. Cela se voit dans la plupart des plans où nous nous trouvons derrière le personnage, apercevant son épaule et un bout de son visage. Nous ne vivons pas les scènes, nous les admirons. Cela explique certainement aussi la préférence d'un personnage froid et antipathie à celle d'un

garçon lambda auquel tout le monde peut s'identifier. L'auteur cherche à ce que le joueur puisse s'attacher à chaque personnage et l'apprécier à sa juste valeur. Chacun possède son rôle et son histoire, ce qui explique également leur triste nombre. La qualité est privilégiée à la quantité.

“ L'auteur cherche à ce que le joueur puisse s'attacher à chaque personnage et l'apprécier à sa juste valeur.

Pour notre bande de petits cochons, voici un petit aparté sur les scènes de fesses.

Il s'agit donc d'un patch sorti en même temps que le jeu, qui ajoute un contenu additionnel. J'entends par là qu'il est détaché du scénario. Ce qui est assez dommage,

puisque'il ne s'agit même pas de scènes coupées mais bien de fantômes, comme des événements passés dans un monde parallèle. Elles sont totalement déconnectées de l'histoire et volontairement incohérentes entre elles. Il s'agit, en outre, de pur fanservice.

Elles sont également dotées d'assez peu d'originalité puisque'il n'y aura que des vierges au menu, chacune proposant des scènes on ne peut plus classiques. Mais les dessins font le job et on se prend facilement au jeu. Ceci dit, alors que le jeu se veut narratif et axé sur le développement des personnages. Le fait de les avoir totalement mises de côté va complètement à l'inverse de l'intention de l'auteur puisque tout ne paraît que comme du bonus pour pervers. Que nous sommes. Ne nous mentons pas.

SON ET LUMIÈRES

*Eden** a pour avantage de posséder une jolie palette d'artistes qui contribuent très largement à l'atmosphère du jeu. Les décors sont colorés et incroyablement délicats, travaillés, détaillés. Les personnages n'ont qu'une seule tenue mais un panel suffisamment large de poses et expressions. Cependant, il existe un point noir et pas des moindres... **Minori**, vous ne savez pas dessiner des hommes, sérieusement ? On sent dans les traits des visages que les illustrateurs ne sont pas du tout intéressés par le fait de croquer des personnages masculins. Bâclés, peu recherchés, ils manquent d'originalité et de finesse. Contrairement aux femmes qui possèdent toutes des traits doux, soignés et une coloration harmonieuse, les hommes paraissent plus rudes, les traits sont plus négligés et leurs proportions moins précises.

Le petit point sympathique des illustrations est l'animation



simple des yeux. C'est un détail mais cela rend les personnages plus vivants.

Concernant les musiques, elles s'inscrivent dans la volonté artistique du jeu, c'est à dire une atmosphère triste et mélancolique. La plupart sont de doucereuses pistes sonores au piano. J'ai une préférence pour les musiques liées à **Elica**, qui correspondent vraiment au personnage et sont particulièrement travaillées.

Le générique d'ouverture du jeu (entièrement animé ! Et passablement d'ailleurs...) est dans la moyenne du bon, rien de bien incroyable, mais il dynamise un peu la longue introduction du jeu.

CONCLUONS !

Amoureux des petits seins, des beaux décors et de la mélancolie, voici un jeu pour vous ! *Eden** s'inscrit dans un univers coloré, triste mais adorable. Il sera cependant



sans surprise, mais à dire vrai, ce genre de jeu s'inscrit rarement dans le rebondissement. Dans un but relativement déprimant, il essaie plutôt d'apprendre que ce qui doit arriver arrive, et qu'il s'agit souvent de l'inévitable. Nulle licorne ou **Chuck Norris** pour sauver la Terre : voici la fin d'un monde, mais le début d'une nouvelle ère. ●

Madame Poulpe

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



ONE PUNCH MAN

SOLEIL LEVANT - ANIME

• TEXTE / LORD SHI-WOON

TITRE ORIGINAL
One-Punch Man

ANNÉE DE PRODUCTION
2015

STUDIO
MADHOUSE PRODUCTION

GENRES
/action/comédie/epic & sci-fiction/

AUTEURS
Murata Yuusuke et One (mangaka)

DURÉE
12 EPS 24 mins

« *One-Punch Man* » est à la base un webcomic scénarisé, dessiné et publié depuis 2009 par le mangaka « *ONE* » sur son site personnel : <http://galaxyheavyblow.web.fc2.com/>. Malgré la qualité graphique rudimentaire, proche d'un story-board, le manga en ligne gagne très vite en popularité : le blog de l'auteur dépassant la barre des dix millions de visiteurs, avec en moyenne plus de vingt mille visites par jour. Au moment où j'écris ces lignes, le site totalise plus de soixante-six millions de visites, représentatif du succès toujours plus grandissant de l'œuvre.

Pour l'anecdote, le titre « *One-Punch Man* » (prononcé « *Wanpanman* » en Japonais) est un jeu de mots, en référence à un vieil anime pour enfants nommé « *Anpanman* », mettant en scène un héros dont la tête ressemble à un « *Anpan* », un petit pain japonais fourré à la pâte de haricots rouges sucrée. On dénote de manière flagrante un design semblable entre les deux personnages : des protagonistes au crâne dégarni en tenue de super-héros (combinaison, cape et gants...).

Il faudra attendre le 14 juin 2012, pour qu'une deuxième mouture de *One-Punch Man* soit postée sur le site de prépublication « *Tonari no Young Jump* » de l'éditeur **Shueisha**. Fruit de la collaboration entre **ONE** et **Yusuke Murata** (le dessinateur d'*Eyeshield 21*), les planches d'origine ont été entièrement redessinées par ce dernier en vue d'une adaptation au format papier. Dans cette version, **Murata** se voit octroyer une grande liberté de mise en scène, lui permettant d'exprimer tout son talent d'artiste à travers sa plume : le titre bénéficie enfin d'un rendu graphique digne de ce nom.

Nous nous intéresserons à la série d'animation produite par le studio **Madhouse**, diffusée au Japon depuis le 05 octobre 2015. A cette même date, l'anime est disponible en simulcast sur **Anime Digital Network** pour le public francophone. A présent, voyons de quoi il retourne !

L'HISTOIRE

« *A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire* ». A proprement parler, cette citation du « *Cid* » de **Corneille** n'est pas des plus appropriées pour dépeindre les faits de **Saitama**. En revanche, elle correspond plutôt bien à son état émotionnel au regard de ses accomplissements. En effet, il n'est pas à la portée du premier venu de terrasser d'un seul coup de poing un monstrueux colosse d'une centaine de mètres, pouvant ravager une ville entière d'un simple revers de la main. Néanmoins, ce n'est là qu'un exploit parmi tant d'autres pour notre héros qui recherche désespérément un adversaire à sa mesure. Pour

celui qui se considère comme monsieur Tout-le-Monde et dont le « *hobby* » est de jouer au super-héros, cette puissance phénoménale est devenue une réelle source de frustration, cela n'a pourtant pas toujours été le cas.

Il faut remonter à trois années plus tôt... Sans emploi, **Saitama** a alors 22 ans et rentre bredouille d'un énième entretien d'embauche. Il croise la route d'un Homme-Crabe furieux, à

“ One-Punch Man est le fruit de la collaboration entre ONE et Yusuke Murata (le dessinateur d'Eyeshield 21) ”

la recherche d'un garçonnet un peu trop farceur. Notre héros se retrouvera par la suite nez à nez avec ce garnement et tous les deux seront rejoints par cet Homme-Crabe, bien décidé à mettre ses menaces de mort à exécution. Instinctivement, **Saitama** ne pourra s'empêcher de venir au secours de ce jeune garçon et arrivera tant bien que mal à triompher de son adversaire. Fasciné depuis son enfance par les super-héros, il réalise alors qu'il veut se consacrer à la défense des plus démunis et non pas finir ses jours, ancré à un travail ennuyeux.

Au terme de trois années d'entraînement, l'ayant doté d'une calvitie bien affirmée, **Saitama** est devenu fort, tellement fort qu'aucun adversaire ne lui arrive désormais à la cheville. Bien que ses ennemis soient d'une puissance inouïe, un seul de ses coups suffit à en venir à bout. Ses victoires demeurent sans saveur et notre protagoniste s'ennuie dans son rôle de super-héros.

Malgré maintes interventions, ses incroyables prouesses restent inconnues du grand public, personne ne connaît vraiment l'identité de ce héros qui, à de bien nombreuses reprises, a protégé la ville de menaces toutes plus dangereuses les unes que les autres. Toutefois, la force monstrueuse de **Saitama** n'échappe pas à son ami et disciple, **Genos**, un cyborg œuvrant lui aussi pour la justice. Ce dernier lui apprend l'existence de « *l'Association des super-héros* », un organisme gouvernemental en charge de référencer les super-héros, mais également la seule institution en mesure d'accorder une légitimité et une couverture médiatique à leurs exploits.

Bien décidés, à obtenir la reconnaissance à laquelle ils ont droit, les deux compères décident de s'inscrire au registre de cette fameuse association...

L'ADAPTATION

Vous l'aurez compris, *One-Punch Man*, c'est un peu comme débiter un RPG au niveau maximal ! On ne se préoccupe pas tant de la santé de notre personnage, on est davantage excité par l'issue des affrontements. Dans notre cas, les monstres succomberont d'un seul coup de poing, c'est certain, seulement, dans quel état finiront-ils précisément ? J'avoue m'être posé la question à plusieurs reprises : quelles parties de leurs corps exploseront, lesquelles resteront encore intactes ? Bien évidemment, le tout se veut parodique mais c'est un vrai plaisir sadique qui vous guette tout au long de l'aventure !



“ La plupart du temps le chara-design de Saitama sera assez simpliste : la négligence de ses traits n'aura d'égal que sa nonchalance



Les adversaires se succèdent les uns après les autres, sans pour autant inquiéter **Saitama**. On pourrait croire que cela deviendrait lassant à la longue, cependant il n'en est rien. Les ennemis sont variés et les combats sont un pur régal. Bourré d'énergie, l'anime brille par sa mise en scène et ses phases d'actions très dynamiques. L'humour décalé est omniprésent mais par moment, un air sérieux se dessinera sur le visage de notre super-héros : son expression et son regard en seront d'ailleurs très révélateurs. Ce seront les rares instants où au lieu d'endosser sa casquette comique, notre surhomme au crâne dégarni nous démontrera qu'il peut lui aussi avoir la classe.

Car la plupart du temps le chara-design de **Saitama** sera assez simpliste : la négligence de ses traits n'aura d'égal que sa nonchalance, en contraste avec les personnages et le monde qui l'entoure. Tout cela pour, à juste titre, souligner le fait que notre héros est réellement un être à part dans cet univers. Arrivera-t-il un jour à trouver un

opposant qui puisse rivaliser avec lui ?

LES MUSIQUES

L'anime se voit doter d'une bande son très correcte. Le générique d'ouverture est à l'image du personnage principal, tout en puissance, tandis que le générique de fin se veut un registre paisible et reposant (quelqu'un a dit soporifique ?!).

Générique de début 1 - « THE HERO !! ~Okoreru Kobushi ni Hi wo Tsukero~ » interprété par **JAM Project**

Générique de fin 1 - « Hoshi yori Saki ni Mitsukete » interprété par **Hiroko Moriguchi**

QUE RETENIR AU FINAL ?

Pour apprécier pleinement l'anime, il faut garder à l'esprit que *One-Punch Man* est une parodie du genre *Comic* de super-héros et manga *Shōnen*. Les phases d'action sont

ultra-dynamiques et jouent expressément dans le registre de l'exagération : explosions en tout genre et montagne de débris seront présents à foison.

L'anime suit très fidèlement le déroulement du manga. Même si le scénario tient sur un ticket de métro, la série est loin d'être dénuée d'intérêt. On ne se lasse pas de voir les ennemis faire étalage de leur toute-puissance, pour au final se heurter à notre super-héros qui en a manifestement beaucoup plus à revendre.

En plus de l'excellente qualité d'animation, le ton humoristique de *One-Punch Man* contribue grandement à son accroche. Il s'agit là d'un anime à ne rater sous aucun prétexte ! ●

Lord Shi-Woon

Sources : la culture générale de l'auteur, [blog](#) du mangaka ONE, [animeka.com](#), [infos en tout genre](#)



OVERLORD

SOLEIL LEVANT - ANIME

• TEXTE / SANGIGI FUCHSIA

DIFFUSION
été 2015

FORMAT
13 épisodes de 24 minutes

STUDIO
Madhouse Studios

LICENCE FR
ADN

THÈMES
/combat/jeu/monde virtuel/

GENRES
/action/aventure/fantastique/

Bonjour, bonjour !

Si vous le voulez bien, je vais dans ce numéro vous parler de l'anime *Overlord* ! Et si vous ne le voulez pas, je le ferais malgré tout, car c'est moi le patron.

LE SCÉNARIO

L'histoire est adaptée du roman éponyme, de **Maruyama Kugane** (écriture) & **so-bin** (illustration). Le très populaire jeu *Yggdrasil* ferme ses portes. Un joueur, connu sous le pseudonyme de **Momonga** décide d'attendre dans le jeu jusqu'à minuit, heure à laquelle les serveurs fermeront définitivement. Cependant, une fois minuit arrivé, il n'est pas déconnecté et se rend compte très vite, qu'il n'est plus dans le monde qu'il a connu. Il est le chef de l'une des meilleurs guildes du jeu, nommée « *Ainz Ooal Gown* », composée

exclusivement de joueurs ayant un avatar non humain, dont le quartier général est la « *Grande Tombe de Nazarick* ».

Par ailleurs, ses serviteurs, autrefois de simples PNJ (personnages non joueurs), sont désormais dotés de sentiments et d'une personnalité/volonté propre. À côté de cela, **Momonga** perdra ses besoins humains (manger ou dormir par exemple), ainsi que certains sentiments comme la pitié. Aidé par ses serviteurs qui lui jure fidélité, il décide de refaire de son nom, une légende, dans ce nouveau monde où ils viennent tous d'atterrir.

Bien que l'histoire peut sembler classique, l'anime arrive à se distinguer notamment grâce aux personnages. Chacun possède une identité forte, qui lui confère un certain charisme. Le plan psychologique est également bien travaillé pour chacun d'entre-eux. **Momonga**

se questionne sur le fait de ne plus ressentir certaines émotions et, ses serviteurs, également gardiens de *Nazarick*, ne sont pas en reste et s'interrogent aussi bien sur le monde qui les entourent, que sur les actions de leur chef. Dotés désormais d'une volonté, ils prendront parfois des décisions de leur propre initiative.

J'ai vraiment beaucoup apprécié suivre cet anime. Bien que dubitatif au début, en pensant ne voir que du quelconque, ne faisant que surfer sur la popularité de l'un des thèmes principaux de la licence (le monde virtuel), il tire finalement très bien son épingle du jeu grâce à un scénario maîtrisé et des personnages aussi attachants que charismatiques. Il n'a rien à envier aux autres. Le seul reproche que l'on peut réellement faire, c'est que l'anime s'arrête là où l'histoire

commence véritablement. On sent qu'il est là pour faire la promotion du livre, ce qui fait que cette introduction -bien que très réussie- nous laisse sur notre faim. Espérons que le succès de la licence permettra l'arrivée d'une autre saison.

ASPECT VISUEL ET BANDE SON

Il n'y a rien à redire. C'est très beau, les ambiances sont bien travaillées, les décors détaillés et les traits des personnages particulièrement fins. L'animation est également de bonne qualité, **Madhouse** nous livre ici un travail abouti et vraiment très plaisant à visionner. Je vous laisse juger de cela par les captures d'écran qui agrémentent cet article.

Concernant la bande son, là aussi le travail est bien fait. Certes pas transcendante, elle remplit



plus que convenablement son rôle, sachant immerger le spectateur comme il le faut dans l'action. Au niveau du doublage, c'est irréprochable et, cela contribue beaucoup au charme de chacun des protagonistes.

Les génériques quant à eux sont pas mal, au début nous avons *Clattanoia*, interprété par **Tom-H@ck** et **Oishi Masayoshi** (paroles de **hotaru**, composition par **Oishi**



Masayoshi et arrangements de **Tom-H@ck**). Pour la fin, nous avons *L.L.L.* de **MYTH & ROID**.

QUE RETENIR ?

J'espère que si vous ne l'avez pas vu, que je vous ai donné l'envie d'y jeter un œil. *Overlord* n'est pas l'anime de l'année, cependant il arrive à se distinguer du lot par de bonnes idées bien amenées et surtout, des personnages vraiment hauts en couleurs. Le

boulot de **Madhouse** sur cette production est vraiment très bon, il serait dommage de s'en priver, même si la fin frustre en nous laissant en plein suspens. Si vous avez un après-midi devant vous, dévorez-le sans hésiter !

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : l'album « Wisser » de Halou. ●

Sangigi Fuchsia

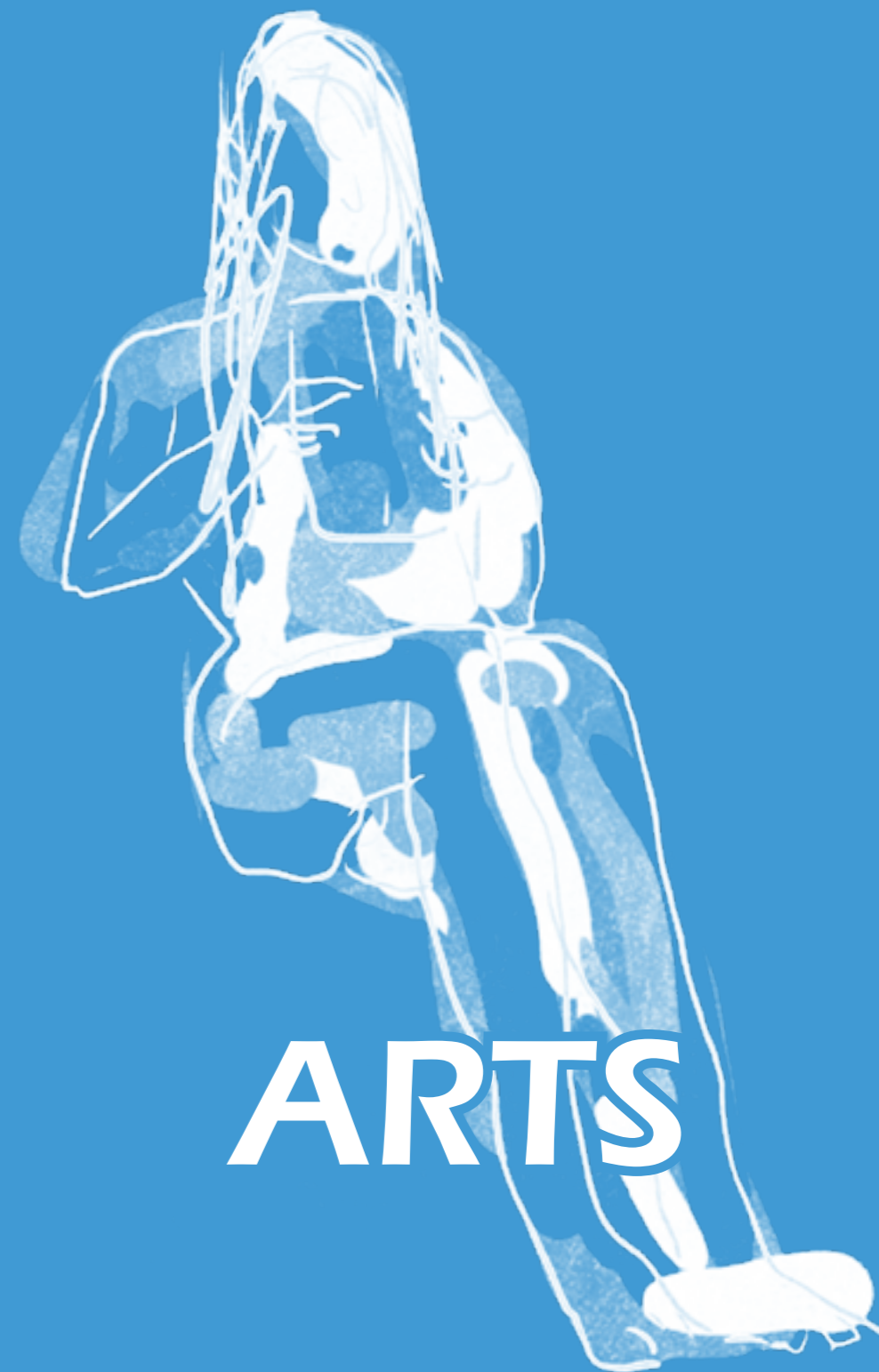
Sources : la culture générale de l'auteur, Nautiljon



**/auteur/
BERNARD WERBER** KittysCats / p. 22 à 25

**/cinéma/
SCOTT PILGRIM
VS THE WORLD** Sangigi Fuchsia / p. 26 à 29

**/cinéma/
GONE GIRL** KittysCats / p. 30 à 33



ARTS



BERNARD WERBER

ARTS - AUTEUR

• TEXTE / KITTYSCATS

Un peu de chauvinisme ne faisant pas de mal, je vais vous faire découvrir un de mes auteurs contemporains français favoris, j'ai nommé Bernard Werber.

Pourquoi chauvinisme ? Tout simplement parce qu'il est toulousain comme moi ! Et il est le maître incontesté d'un nouveau genre littéraire, mélange entre récit d'aventure, anticipation, roman scientifique et fable philosophique.

QUELQUES MOTS SUR CET AUTEUR DE GÉNIE

Bernard Werber est donc né à Toulouse en 1961. Dès son plus jeune âge, il se passionne pour le dessin, mais surtout l'écriture et l'exploration de points de vue insolites et fait ses premiers pas dans les méandres de la science-fiction. Après des études en

criminologie à Toulouse et de journalisme à Paris, il se lance dans une carrière de journaliste scientifique. Il n'abandonne pas pour autant sa passion première et, au bout d'une dizaine d'années, il publie un premier roman « *Les Fourmis* », en 1991. C'est le début d'une longue carrière en tant qu'écrivain, récompensée par de nombreux prix dès le départ.

Cet auteur prolifique nous plonge dans la grande aventure de la

science et de la prospective, ses sujets de prédilection étant l'évolution de la société humaine en général et de l'être humain en particulier. Non content d'innover dans un nouveau genre littéraire, il se lance aussi dans un style peu usité à l'époque, et inégalé à ce jour, je veux parler de la narration à voix multiples et chronologies décalées. Cela donne une architecture très particulière et apporte une

grande dynamique au récit. **Werber** en use et en abuse au point de vous faire palpiter le cœur au même titre que les aventures de ses héros.

Ses centres d'intérêts sont multiples et il n'hésite pas à vous les faire partager au travers de ses romans, en même temps qu'il vous livre ses réflexions et projections sur des sujets aussi variés allant de la vie sociale et intime des insectes jusqu'à l'exploration de l'univers, en passant par le grand mystère de l'« après-mort », les origines de l'Homme, la mécanique du rire, les phénomènes parapsychiques et j'en passe.

Lorsque **Werber** explore un domaine du savoir, il le développe à fond. Tout en « vulgarisant » les notions les plus techniques pour rendre compréhensible le plus abscons des sujets, il déroule allègrement le fil de sa réflexion sur le thème choisi. S'il fait parfois preuve de cynisme (ou d'un froid réalisme, selon le point de vue), il est toutefois doté d'un immense sens de l'humour. Humour qui vous prendra peut-être à contre-pied au détour d'une intrigue dense, ou se fera noir et grinçant, mais vous ne pourrez certainement pas retenir votre sourire, voire votre fou rire, même dans les phases les plus déprimantes de certains récits.

Mais **Bernard Werber** ne saurait se contenter d'une seule casquette, comme vous l'aurez sans doute deviné. Non content d'écrire des romans, il s'est également essayé au théâtre (avec « *Nos amis les humains* » en 2003 entre autres) et au cinéma, dont un long métrage produit par **Claude Lelouch** : « *Nos amis les Terriens* », sorti en 2007. Il a également scénarisé des bande-dessinées, issues de ses romans ou aux histoires

totallement originales. Par extension logique, chez **Werber** en tout cas, vous pourrez même admirer sur son site, ses tableaux peints. De plus, il parfait chaque année ses connaissances et s'attache encore et toujours à élargir sa pensée. Comme il le dit lui-même : « *Il est temps de sortir des clivages bipolaires habituels avec un monde officiel et un monde irrationnel. Il y a des faits, il y a*

“ Cet auteur prolifique nous plonge dans la grande aventure de la science et de la prospective

des événements et il importe d'en parler normalement sans passion, ni exclusion systématique. Le monde n'est pas dans une simple dichotomie "j'y crois — j'y crois pas". Il y a la place pour une troisième voie qu'on pourrait résumer à une phrase : "je ne peux pas encore l'expliquer mais ça ne m'empêche d'y réfléchir et de voir si cela ne pourrait pas avoir une utilité". »

UN PETIT TOUR D'HORIZON DE SA BIBLIOGRAPHIE

Bernard Werber a publié plusieurs cycles ayant tous des sujets fort différents les uns des autres. Cependant vous trouverez toujours, au fil de vos lectures, des clins d'œil ou des références à ses autres romans. Vous pouvez bien sûr explorer ses univers sans suivre l'ordre chronologique de publication, mais il vaut mieux avoir une petite idée des livres ou cycles « clés ».

Quasi incontournables, les ouvrages de référence à

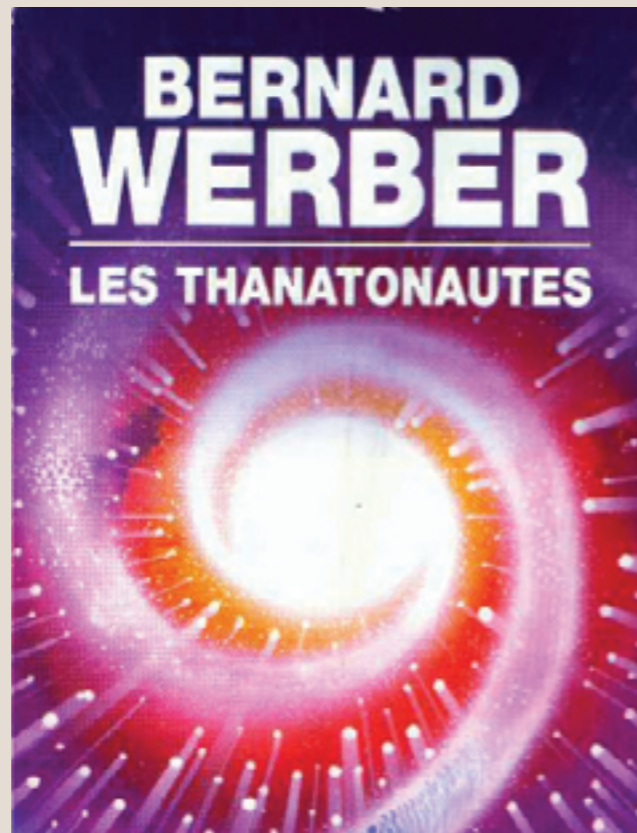
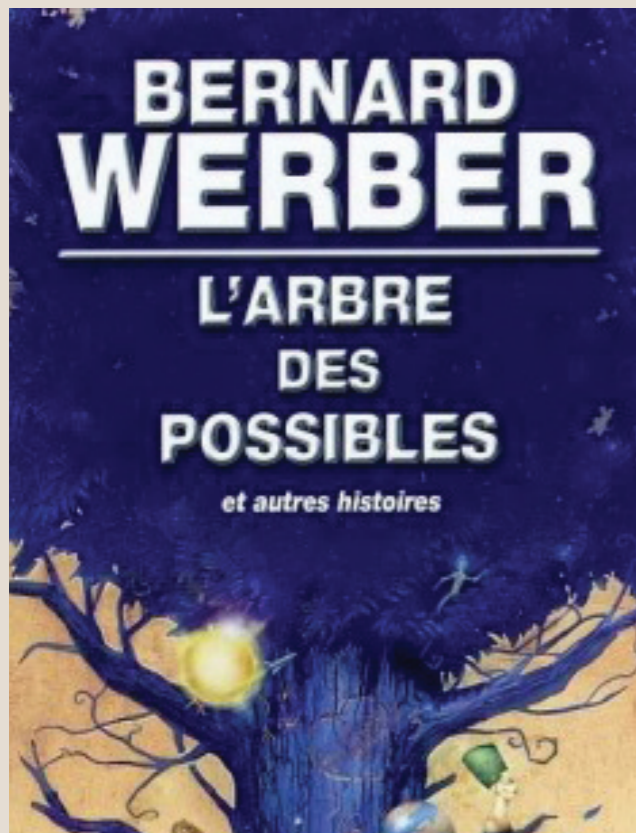
connaître absolument, même si leur lecture n'a aucun caractère obligatoire, les feuilleter devrait vous procurer quelques plaisirs spirituels :

- « *L'encyclopédie du savoir relatif et absolu* » (1993) : il s'agit d'une sorte de recueil de citations sur différents sujets. **Werber** vous en offre de nombreux extraits dans tous ses romans, mais ce livre en lui-même est déjà un concentré de joies subtiles pour tout cerveau assoiffé de culture. Une « actualisation » est sortie en 2009 sous le titre « *Nouvelle encyclopédie du savoir relatif et absolu* ».

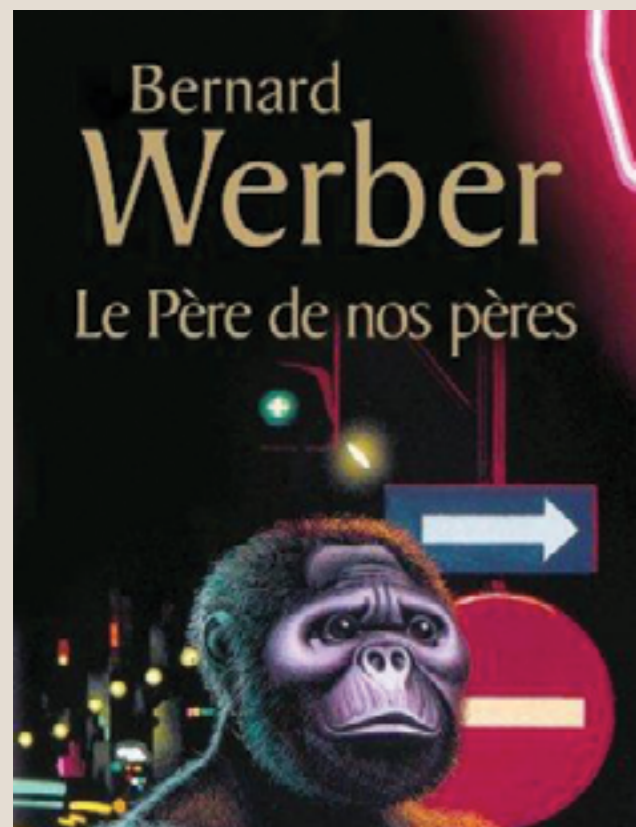
- « *L'arbre des possibles* » (2002) (réel auteur : **Isidore Katzenberg**) : ce recueil de nouvelles, explorant de façon non exhaustive les possibilités d'évolution de l'Homme et de la société humaine, a autant vocation philosophique que prospectrice ou farfelue (à vous de choisir).

Il a publié d'autres livres et recueils de citations ou nouvelles sur divers thèmes que je vous laisse le loisir de découvrir en explorant son site.

Avec son tout premier cycle publié, la « *trilogie des fourmis* », incontournable lui aussi (bon, j'admets, à mes yeux, la quasi totalité de son œuvre l'est, donc...), il vous fera bien sûr découvrir la vie intime des fourmis mais aussi des insectes et autres petites bêtes en général, à travers les aventures d'un entomologiste très particulier, du nom de **Jonathan Wells**. Là aussi, vous trouverez nombre de réflexions philosophiques, que l'auteur vous fait partager avec beaucoup d'humour. Vous y découvrirez aussi un monde dont vous ne soupçonnez même pas le millième !



“ Son dernier cycle, la « Troisième Humanité » nous dévoile quant à lui de façon plus poussée les possibilités d'évolution de l'espèce humaine



Si j'aime bien ce premier cycle, celui qui remporte mon adhésion à tous les coups est le cycle des « *Aventuriers de la science* ». Vous y suivrez les enquêtes de deux journalistes scientifiques, **Isidore Katzenberg**, quarantenaire, ex-policier et « inventeur » de « *L'arbre des possibles* », et la jeune **Lucrèce Nemrod**, pigiste impertinente et téméraire, maîtresse en « *orphelinat kwan-do* » - oui, c'est elle qui l'a inventé et alors ? - (vous ne manquerez pas de noter quelques similitudes avec la propre vie de l'auteur). **Werber** lève le voile pour vous sur divers mystères, dont l'étincelle initiatrice (ou finale selon la chronologie des personnages qu'il vous fait suivre) est toujours une mort peu commune. Actuellement, ce cycle ne comporte que trois romans :

- « *Le père de nos pères* » (1998) où il explore les origines de l'homo sapiens sous couvert d'élucider le meurtre d'un paléontologue qui aurait découvert le fameux « *chainon manquant* ». La théorie développée est d'ailleurs savoureusement dérangeante mais, au final, presque logique.

- « *L'ultime secret* » (2001) où vous plongerez dans les mystères du fonctionnement du cerveau et de ses motivations, en vous posant cette question : « *Peut-on mourir de plaisir ?* » comme cet éminent psychiatre, joueur ultime d'échecs, qui rend son dernier souffle dans les bras de sa dulcinée au sommet d'un orgasme.

- « *Le rire du cyclope* » (2010), presque dans la même optique avec cette énigme : « *Peut-on mourir de rire ?* » que pose la mort du plus populaire des humoristes français, parti après

un monumental éclat de rire à la fin d'un de ses spectacles à l'Olympia.

Si le thème exploré m'a finalement désintéressée (au bout de trois romans malgré tout), la pentalogie du Ciel est également à lire, séparée en deux cycles (celui des « *Anges* » et celui des « *Dieux* »), surtout le premier roman « *Les Thanatonautes* » (1994). Mêlant science exacte et fantastique, **Werber** vous entraîne à la suite

“ Werber lève le voile pour vous sur divers mystères, dont l'étincelle initiatrice est toujours une mort peu commune

d'explorateurs d'un nouveau genre : les explorateurs de la mort. Tous ne sont pas scientifiques mais la grande faucheuse les fascine, non pas d'un désir morbide mais d'une curiosité insatiable, sur les grands mystères des EMI (Expériences de Mort Imminente) et ce qu'elles cachent réellement. Y a-t-il quelque chose après la mort ? Ici encore, l'auteur n'aura de cesse de creuser toujours plus profond, toujours plus loin, toujours plus haut...

Son dernier cycle, la « *Troisième Humanité* » nous dévoile quant à lui de façon plus poussée les possibilités d'évolution de l'espèce humaine, tout en développant une autre théorie quant aux origines de l'Homme moderne. Toujours entre sciences et fantastique, **Werber** y explore diverses prospectives, non sans un regard bien réaliste sur les pires défauts de l'Homme et un grand clin d'œil à son tout premier cycle.

LE MOT DE LA FIN ?

Parce qu'il faut bien conclure ! Pourtant, je resterais bien encore un peu pour vous parler des romans de mon « *compatriote* ». Est-ce parce que nous avons respiré les mêmes « *miasmes* » citadins que ses écrits trouvent des échos vibrants dans mes plus inavouées convictions ? Peut-être bien... à moins que ses plus profondes divagations ne soient tellement ancrées dans les racines de l'humanité et nos connaissances actuelles que tout un chacun y verrait une éclatante réalité projetée.

Il existe également d'autres romans qui explorent des domaines fort étranges mais si proches de la « *vraie vie* » qu'ils en seraient presque dérangeants par leur réalisme. Je vous invite donc à découvrir plus largement l'ensemble de l'œuvre de **Bernard Werber**, ainsi que ses nombreux centres d'intérêts, en visitant [son site](#). •

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur, le site de Bernard Werber, [booknode.com](#)



SCOTT PILGRIM VS THE WORLD

ARTS - CINÉMA

• TEXTE / SANGIGI FUCHSIA

RÉALISATEUR

Edgar Wright

ACTEURS PRINCIPAUX

Michael Cera (Scott), Mary Elizabeth Winstead (Ramona), Kieran Culkin (Wallace)

SORTIE FR

01/12/2010

On se retrouve, pour parler, cette fois-ci, du film *Scott Pilgrim vs. the World* ! Mais juste avant cela, abordons brièvement l'œuvre originale. En effet, *Scott Pilgrim* est à la base une série de comics américains de six volumes, parus au rythme d'un volume par an (2004-2010). Son auteur est Bryan Lee O'Malley, qui s'occupe à la fois de l'histoire et du dessin. La série a donc été adaptée par la suite en film, dont je vais parler plus en détail après, ainsi qu'en jeu vidéo, édité par [Ubisoft](#) (disponible sur [PSN](#) et [XBLA](#)).

SCÉNARIO & PERSONNAGES

Scott Pilgrim nous raconte la vie éponyme d'un jeune canadien de vingt-trois ans. Ce dernier fera très vite la rencontre de **Ramona**, dont il devra affronter ses « sept ex-maléfiques ». Résumé ainsi, vous êtes en droit d'être dubitatif. *Scott Pilgrim* est un film totalement déjanté. Il ne se prend pas au sérieux et l'assume pleinement dans sa réalisation. Au travers de ces trois personnages, c'est aussi le thème du passage à l'adolescence ou monde adulte, qui est décrit avec légèreté. L'amour est bien entendu le cœur du sujet. Notre passé, pas toujours glorieux, finit par nous rattraper inexorablement. C'est au final un récit bien agréable à suivre, qui saura nous rappeler nos propres difficultés et, comment nous les avons surmontées, pour justement entrer dans ce « monde adulte ».

Autre point à mentionner, qui pourrait déplaire, c'est la répétition. En effet, le film ne

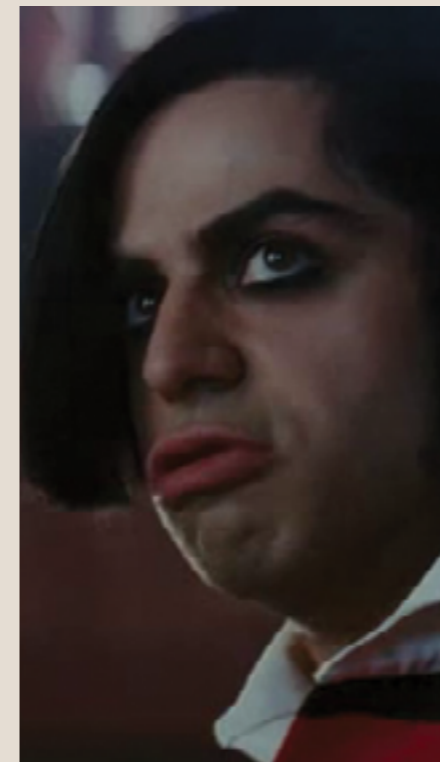
fait que répéter une succession d'affrontements, entre **Scott** et les ex-maléfiques. Ces derniers, bien qu'exposant une face de la personnalité de **Ramona**, ne sont pas tous si indispensables et peuvent laisser le sentiment de prolonger artificiellement la durée du film, qui aurait très bien pu tenir dans vingt minutes de moins. Malgré cela, on ne s'ennuie pas et n'est à aucun moment lassés. Par ailleurs, les acteurs jouent tous vraiment bien, en particulier lors des scènes de combats. Et pour cause, ils ont suivi les mois précédant le tournage, un entraînement intensif, afin de pouvoir réaliser au mieux leurs cascades.

J'ai personnellement bien aimé ce film. Très plaisant, qui ne se prend pas la tête. Certes, la thématique n'a rien de nouveau, mais son humour et ses références « geek » en font un long métrage que l'on dévore sans s'en rendre compte. Je vous le recommande si vous êtes familiers de cet univers.

VISUEL & RÉALISATION

Certainement l'un des plus gros points forts du film. Il reprend de façon très intelligente, les codes du *comics*/de la BD, ainsi que du jeu-vidéo. Un peu à la manière du jeu *XIII*, onomatopées et autres caractéristiques de la bande-dessinée seront intégrées harmonieusement aux scènes. Ajouter à cela d'autres clins d'œil, au monde vidéo-ludique cette fois, comme les pièces qui tombent d'un adversaire qui vient d'être battu, vous obtenez un cocktail étonnant, mais qui fonctionne très bien. Fan de la pop-culture et du 16-bits, vous serez heureux !

Scott Pilgrim aurait pu être une adaptation de jeu vidéo réussie, en ré-empruntant habilement ses codes. En outre, le film est bien filmé et, le choix de la saison, ici l'hiver, pour le tournage est un bon choix. En outre, c'est **Bill Pope** qui s'occupe de la photographie du film et, ce dernier n'en a pas à son coup d'essai, puisqu'il a occupé ce poste sur des films





comme *Spiderman 2* et *3*, ainsi que sur la trilogie *Matrix* par exemple. Vous pourrez trouver une partie des nombreuses références visuelles du film, sur sa page *Wikipédia*.

BANDE SON

Là également, on touche un point important et bien travaillé. La bande sonore est vraiment bonne, avec de bons thèmes rock, mais aussi, à nouveau, des références à l'univers geek. Sans trop vous en dévoiler, lorsque **Scott** poursuit **Ramona** dans l'un de ses rêves, des chœurs féminins reprennent le thème musical de la « *Grande Fée* »,

issu de la saga *The Legend of Zelda*. De manière similaire, plusieurs effets sonores issus des jeux sont utilisés dans le film, en particulier lors des combats. Dans le même esprit, le **Nega Scott** peut faire référence au **Dark Link**, double maléfique du héros de *Zelda*. On peut noter l'utilisation d'effets sonores tirés, entre autres, de *Super Mario* et *Sonic*.

QU'EN RETENIR ?

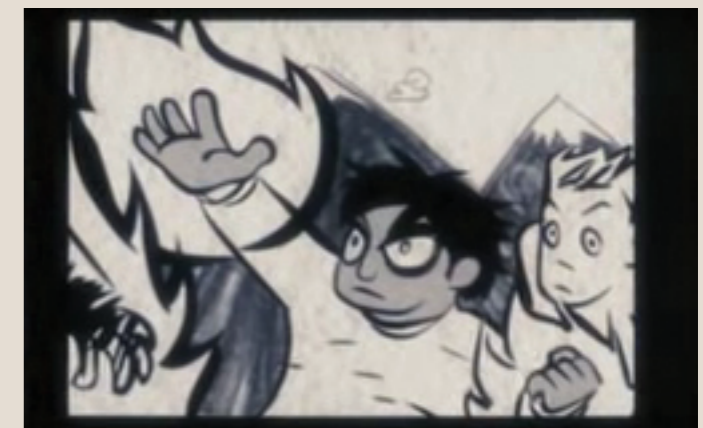
Un très bon film, qui aurait certainement gagné à être plus court de quinze à vingt-cinq minutes. Il reste néanmoins intéressant et agréable à

visionner. Très amusant, dans le comique de ses personnages, mais aussi par son hommage à la pop-culture, il serait regrettable de passer à côté, tant il est rare d'en voir de si réussi.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : des génériques d'animes qui passent au hasard sur openings.moe •

Sangigi Fuchsia

Sources : la culture générale de l'auteur, AlloCiné





GONE GIRL

ARTS - CINÉMA

• TEXTE / KITTYSCATS

Il y a quelques numéros déjà, je vous faisais part d'un véritable coup de cœur pour un thriller, sorti en 2014 et réalisé par **David Fincher**. Dans ce numéro, je vais m'attacher à convaincre les irréductibles, qui auraient boudé ce petit bijou qu'est *Gone Girl*, de se démener enfin pour le voir. Il y a des années que je n'avais pas autant été emballée par un film de ce genre... Plus depuis *Seven*, en fait. Un sacré bail, n'est-ce pas !

L'ŒUVRE ORIGINALE

Gone Girl est l'adaptation du roman de **Gillian Flynn**, paru en France sous le titre *Les Apparences*. Ce maître du polar a d'ailleurs gagné le Prix des Lectrices de *Elle*, en 2013, pour cette œuvre. Le synopsis en est simple : un jeune couple modèle, **Nick Dunne** et **Amy Elliot**, travaillant pour la presse écrite, doivent quitter Manhattan suite à une grave

crise financière. Ils s'installent dans une petite ville du Missouri, pour se rapprocher de la mère de **Nick**, gravement malade. Deux ans plus tard, le jour de leur anniversaire de mariage, **Amy** disparaît. **Nick** retrouve le salon dans le plus grand désordre, en revenant chez lui, et, inquiet, appelle la police. Crime de rôdeur ? Dispute conjugale ? Ex-petit ami en mal de vengeance ? Enlèvement ou meurtre ? Les enquêteurs

n'écartent aucune piste, même si l'évidence ressort bien vite, au fil des indices retrouvés sur place et des preuves qui s'accumulent.

Jusque là, rien de transcendant, me direz-vous ? Et bien, détrompez-vous, car déjà, sans le savoir, vous avez mis le pied dans le meilleur thriller psychologique qu'il m'ait été donné de lire ou voir. Car **Gillian Flynn** joue sur vos

préjugés, tel un formidable organiste sur le plus beau des instruments, en donnant au lecteur la position de « confident » de **Nick** et **Amy**. On dit que « les apparences sont parfois trompeuses », ou encore qu'« il n'y a pas de fumée sans feu... » Ces petits dictons issus de la sagesse populaire, vous ne pourrez vous empêcher d'y penser durant tout le film, qui suit fidèlement l'architecture scénaristique du roman.

SCÉNARIO ET PERSONNAGES

Le scénario justement, parlons-en ! Venez donc mettre un doigt dans cet engrenage infernal ! Alternant scènes du présent et réminiscences du passé, **Gillian Flynn** et **David Fincher** vous entraînent dans la vie intime de **Nick** et **Amy**, avec leurs voix off qui exposent au fil de l'histoire leur ressenti intime.

Pour le présent, le film débute avec **Nick**, qui vit plutôt mal sa vie de couple et semble cacher quelques secrets. Son

attitude lorsqu'il découvre la disparition de sa femme, son ignorance abyssale sur sa vie quotidienne depuis qu'ils sont installés dans le Missouri, tout cela ne cesse d'intriguer les policiers. Son détachement apparent, qu'il tente de dissimuler sous des sourires ou autres réactions hors de propos, ne contribue guère à le rendre

“ Dans le temps présent, l'image du couple idéal s'effrite également au fur et à mesure de l'enquête

sympathique, malgré son physique de séducteur. **Nick** se lance également dans une chasse au trésor, à l'insu des enquêteurs, et pour les prendre de vitesse, en suivant les indices que sa femme a laissés derrière elle, avant sa disparition, à l'occasion de l'évènement qu'est leur anniversaire de mariage. Cinq ans, les noces de bois... mais de quel bois est donc fait **Nick** ?

Pour le passé, à travers les pages du journal intime d'**Amy**, nous suivons la rencontre entre **Nick** et **Amy**, l'osmose immédiate entre ces deux êtres si différents, leur vie commune torride et idyllique. Bien qu'issue d'une famille aisée et ayant fait des études universitaires, **Amy** est déjà amère et cynique. Sa rencontre avec **Nick** va lui apporter le souffle vital qui lui manquait pour accéder au bonheur. Cependant, leur union qui s'annonçait sous les meilleurs auspices va vite connaître ses premières fissures lorsque l'argent vient à manquer. Mais jusqu'à quelle profondeur s'étendront-elles ? Simples failles vite colmatées ou gouffres masquant d'insondables horreurs ?

Dans le temps présent, l'image du couple idéal s'effrite également au fur et à mesure de l'enquête et sous la pression des médias, avides de sensationnalisme. Mais quand votre opinion sera faite, bien ancrée sur l'issue



fatale et prévisible, **Gillian Flynn** vous infligera une claque monumentale ! Le choc vous laissera sans doute quelques secondes dans le plus grand trouble, vous devrez réviser toutes vos convictions à vitesse grand V ! Je vous laisse cependant le plaisir de vivre directement ce petit séisme psychologique sans vous en dévoiler plus.

CASTING

D'abord, **David Fincher** a réussi ici une des meilleures adaptations de roman policier. Lui aussi est passé maître dans l'art de vous surprendre et dirige ses acteurs avec brio pour leur faire exprimer au mieux les sentiments des personnages qu'ils incarnent. Grand réalisateur qu'on ne présente plus, il avait déjà « commis » quelques chef-d'œuvres, comme *Panic Room*, *Fight Club*, l'adaptation américaine de *Millenium* (roman scandinave) ou encore le fameux *Seven*.

Dans le rôle de **Nick Dunne**, vous trouverez un **Ben Affleck**, époustouflant de vérité. J'avouerai que cet acteur ne remporte que rarement mon adhésion, mais dans *Gone Girl*, on pourrait presque croire que son personnage est taillé sur mesure, tant il s'y coule avec aisance. Froid, l'image même du psychopathe séduisant ses victimes, il m'a totalement conquis, et ce n'est pas peu dire !

Pour l'incarnation d'**Amy Elliot Dunne**, l'épatante **Amy Rosamund Pick** n'est pas en reste. Son visage expressif et sa superbe plastique vous colleront des frissons... à vous faire froid dans le dos. L'épatante **Rosamund** n'a pas fini de

vous étonner et démontre un talent hallucinant dans ce rôle délicieusement ambigu.

Mon autre bonne surprise, dans *Gone Girl*, a été avec **Neil Patrick Harris**, qu'on a plus l'habitude de voir dans des rôles plutôt burlesques. Ici, il incarne un « aristocrate » effrayant avec une justesse qui m'a laissé sans voix.

Et le reste du casting vous offrira d'ailleurs pas mal de joie, entre

“ Mon autre bonne surprise a été avec Neil Patrick Harris, qu'on a plus l'habitude de voir dans des rôles plutôt burlesques.

illustres jouant des rôles à contre-emploi ou pseudo inconnus, incarnant des seconds rôles hauts en couleurs, même pour les plus insignifiants.

La bande son composée par **Trent Reznor** et **Atticus Ross**, qui ont déjà collaboré avec **Fincher** pour *Millenium*, accompagne superbement ce film, contribuant aux différentes atmosphères avec une fluidité renversante.

LE MOT DE LA FIN

On m'avait conseillé de finir le livre avant d'aller voir le film. En habituée des adaptations malheureuses, j'ai fait l'inverse ! Et je vous conseillerai d'ailleurs de faire de même. En effet, le scénario du film suit précisément celui du livre, donc ne vous gêchez pas la surprise bêtement. Rien ne vous empêche de revoir le film après l'éclairage que pourra vous apporter le

roman sur la psychologie de certains personnages.

Gone Girl joue sur vos émotions, appuie habilement sur vos préjugés et les chamboule allègrement cul par dessus tête. Vraiment, je le redis encore, il y avait longtemps qu'une histoire ne m'avait pas autant enthousiasmée. Même si je suis ressortie de la salle de cinéma avec quelques envies plus que douteuses... mais je vous laisse découvrir pourquoi.

Allez ! Foncez ! N'hésitez plus, même si les policiers ne vous inspirent pas plus que cela, vous ne pourrez pas rester indifférents et les deux heures trente du film passeront tellement rapidement que vous n'en reviendrez pas ! •

KittysCats

Sources : la culture générale de l'auteur, booknode.com, cinemaginarium, cinecdoche.com, doc-cine.fr



OUTRO

Je vous avouerai que ce numéro a été un mini calvaire personnel... pour des raisons de pure intendance d'ailleurs. Là, dans l'instant de démarrer l'outro, j'aurai tendance à vous raconter les « *malheurs de Kitty* »... donc je vais m'abstenir.

Parlons plutôt d'un sujet qui nous tient tous à cœur (ou devrait le faire). Causons culture !

La culture a plusieurs visages, certains que vous connaissez, d'autres que vous n'imaginez même pas. La culture passe par le savoir et la connaissance. Parfois aussi, par la tradition, l'éducation et la société.

La culture n'est pas uniquement ce qu'on vous enseigne à l'école. Tous des sujets inutiles et sans

attraits ? Ne vous y fiez pas, si la forme n'est pas toujours attirante, le fond n'en reste pas moins un merveilleux creuset pour façonner admirablement votre cerveau... pour peu que vous sachiez rester un minimum détaché.

Même vos grands-parents, par le biais de leurs histoires d'antan, cent fois rabâchées, ont contribué à vous préparer pour cette grande aventure spirituelle.

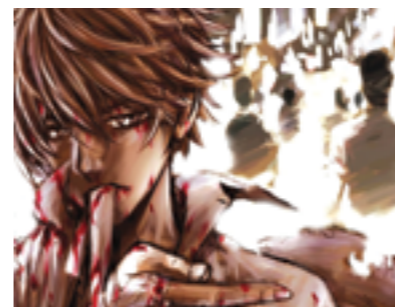
Pour l'initier, nul besoin d'intelligence suprême, un zeste de curiosité, un soupçon d'intérêt pour quelque sujet que ce soit, et vous avez déjà fait le premier pas ! Certes, si vous nous lisez, vous avez déjà parcouru un beau trajet. Mais ne vous en contentez pas ! être passionné d'anime, de pop-music,

de manga, du Japon ou de fantastique, c'est déjà bien mais pas suffisant. N'oubliez pas qu'un cerveau cultivé est un cerveau qui se porte bien ! Alors, élargissez encore vos horizons avec nous, et par vous-même, mais surtout gardez l'esprit ouvert !

J'espère que les divers thèmes de ce numéro vous ont plu, même si ce cher **Lord** n'a pas encore abordé la reproduction des crevettes roses du Sud-Est de la Patagonie équatoriale, comme il vous l'avait promis. Qui sait, la prochaine fois, nous étudierons peut-être pour vous un sujet insolite comme la culture des papous pygmées de Nouvelle-Guinée. En attendant, je vous dis à bientôt sur le site ou dans le prochain numéro.

• KITTYSKATS

STAFF



LORD SHI-WOON

23 ans / Petite main

RACE : Murim

PARTICULARITÉ : Cache bien son jeu.

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

DÉTESTE : L'ennui et l'humidité.



SANGIGI FUCHSIA

~ 1300 ans / Le Patron

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



KITTYSKATS

Âge indéterminé / Garde

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.



MADAME POULPE

23 ans / Petite main

RACE : Poulpe

PARTICULARITÉ : Peut dormir en toute situation.

AIME : Les eroges, les animés, les eroges, les eroges.

DÉTESTE : Le manque de tolérance, l'homophobie.

**MERCI
DE NOUS
AVOIR LU ! LE
NUMÉRO #.17
SORTIRA EN 2016.
SOYEZ PRÉSENTS !**

NUMÉRO RÉALISÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE NOTRE
ASSOCIATION CAMÉLIA STUDIO



Devenir partenaire de Mag'zine ?
Envie nous ta demande à l'adresse suivante : contact@magzine.info

