



# le Gobelin Ivre



Mai - Juin 2014

Le geekzine de la Tanière de l'Ork Bourré

Par l'Association Olympia



**Reportage : 18 choses que les gens créatifs font différemment**

**Interview : Julie, la Super Cake Girl de Paint Cakes, a répondu à quelques questions**



**Cosplay : les bases, ce qu'il faut savoir et avoir pour mieux se lancer**



**Fanfic : La suite de la FanFic sur l'univers de Harry Potter**



# Olympia

## Qui sommes-nous ?

L'association **Olympia** est une association ludo-culturelle fondée en 1998 dont l'objectif est de promouvoir toutes sortes de jeux par la pratique, l'initiation à la pratique et l'organisation d'animations répondant à cet objectif.

C'est dans ce cadre que sont organisées les parties de jeux de rôles mensuelles à Nogent sur Marne, par exemple.

Mais les activités des membres dirigeants de l'association ne s'arrêtent pas là...



## La Tanière de l'Ork Bourré

D'abord un site internet (aujourd'hui disparu) puis une page FaceBook, **La Tanière de l'Ork Bourré** est une « taverne » virtuelle où sont reportées diverses informations et photos geeks à travers des publications et partages à fréquences totalement aléatoires et au débit très inégal.



Ainsi, on y trouve les activités de l'association elle-même mais bien plus encore ! C'est de là qu'est né l'idée du Gobelin Ivre, la publication officielle des bavardages de taverne qui remplissent régulièrement le mur de la page FB.

## Mais ce n'est pas fini !

En effet, en plus de la distribution du Gobelin Ivre (le GI), nous proposons également à nos adhérents actifs ou honoraires des avantages identiques auprès de tous nos partenaires. Ainsi, tous les membres ont accès aux matériaux de **La Réserve des Arts**, aux tarifs préférentiels de **La Forge du Grand Nain** ainsi qu'à tous les avantages que nous négocierons à l'avenir.



## Et combien ça coûte ?

Devenir adhérent honoraire ne coûte que 5€ par an. Cette cotisation minimum permet d'être couvert par l'assurance pendant les événements organisés par **Olympia**, d'avoir accès aux avantages de membres et de faire partie de la mailing list officielle. Cette liste permet de recevoir la newsletter mensuelle, le fichier pdf bi-mensuel du Gobelin Ivre ainsi que tous les mails d'informations, d'invitations et de convocations. Par contre, assister à une partie de jeux de rôles mensuelle, par exemple, entraîne un paiement supplémentaire de 2€ par séance.

La cotisation de membre actif s'élève à 15€ et couvre la participation à toutes les séances de jeu potentielles sur l'année, l'accès à tous les événements internes et donne droit aux tarifs préférentiels des événements externes.



Il existe deux grandes catégories de membres de l'association :

- honoraires : part de l'effectif, ils ont accès à tous les avantages mais doivent parfois s'acquitter d'une petite participation financière pour avoir accès à certaines activités.
- actifs : a tous les privilèges mais n'a pas à verser de droits d'accès aux activités internes.

Dans les activités que les membres peuvent pratiquer au sein d'**Olympia**, on peut compter : les jeux de rôles, de plateau, de cartes, de figurines mais également des jeux en grandeur nature, de la conception et fabrication de costumes et d'accessoires ainsi que de l'aide et/ou de l'assistance dans ces domaines.

A venir : un RPG mêlant aventures et stratégie géré en tour par tour. Vous pourrez diriger votre héros, chef d'une délégation en quête d'une terre d'accueil, à travers une gestion de points d'ordres divers, du RP et des échanges entre joueurs (combat, commerce, guerre, diplomatie, etc...)

A suivre ...

## Édito

Salut bande de gobelins !

Ce numéro 3 du Gobelins Ivre précède de peu notre prochaine participation à pas moins de deux salons !

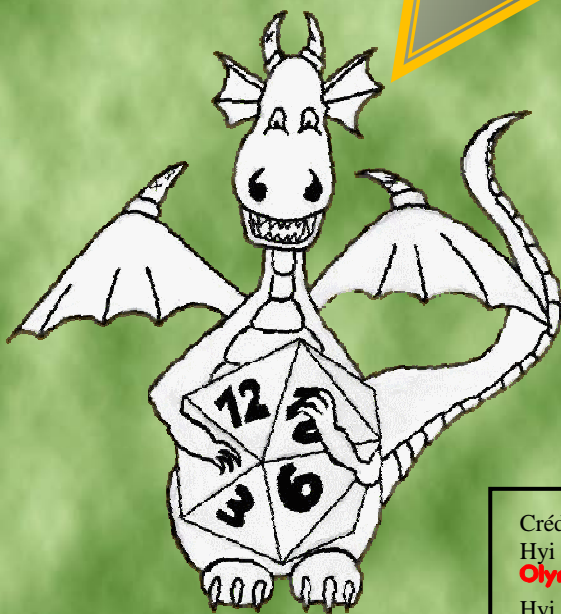
En effet, après le Geekopolis où notre stand « artisanal » a permis à plusieurs d'entre vous de bénéficier d'un tarif avantageux sur les billets d'entrée, c'est pour Japan Expo que nous espérons pouvoir animer un stand de jeux aux cotés de l'association Aoi Sora Cosplay que nous avons présenté dans ces pages lors d'un précédent numéro.

De plus, la participation au Geekopolis sera l'occasion de tester un prototype de chasse au trésor primé grâce à des partenaires qui nous ont gentiment accordés une dotation.

Et il ne faut pas oublier non plus le tournoi de Team Manager qui a déjà bien démarré.

## Sommaire :

Edito et Sommaire	01
News : Actualités de la Geekosphère	02
News : Calendrier du Geek	03
Reportage : La créativité	04
Reportage : A 5 ans, il 'pirate' sa Xbox	07
Nouvelle : Cartes sur Table	08
Cosplay : Les bases	09
News : Le web fête ses 25 ans d'existence	11
FanFic : Harry Potter chapitre 4 (1 <sup>e</sup> partie)	12
Interview : Julie, la Super Cake Girl	16
FanFic : Harry Potter chapitre 4 (2 <sup>e</sup> partie)	18
Interview : Nega-Max EpicFail	23
Reportage : Super-Héros : L'éternel Combat (2/3)	24



Crédits photos couverture : Italina Cosplay (modèle) et Wenbin Photo (photo), Hyi Hyil (dessin du Gobelins Ivre), Maud LAQUERRIERE (dessin du dragon)  
**Olympia** : Président/Rédac'chef : Hyi Hyil DarkHope – Comité de Rédaction : Hyi Hyil DarkHope – Contact : asso.olympia@free.fr – Facebook : "La Tanière de l'Ork Bourré" et "Association Olympia"

# Actualités de la Geekosphère

Les mots écrits en **bleu et gras** sont le nom d'une page Facebook à liker.

Les maths vous angoissent ? Une récente étude américaine affirme que l'origine pourrait venir de vos gènes...

**Soirée Geek** se veut être un site de référencement des évènements mais aussi des acteurs qui font la vie du geek moderne qui souhaite passer un bon moment entre amis.

Le 15 juin, Red Bull organisera une nouvelle course de caisses à savon. L'adrénaline pourra monter dans une ambiance de fête tout au long des 450 m de circuit sous les applaudissements de 35000 spectateurs. Chacune des 60 équipes retenues devra réaliser un bolide original et robuste capable d'affronter un dénivelé de 12% créé pour l'occasion.

Richard Donner a révélé qu'il travaillait actuellement sur une suite des Goonies, un film sorti en 1985.

## Migennes Collector 2014

Pour ce 10<sup>e</sup> (et peut-être dernier) opus, nous avons eu la chance de pouvoir avoir un stand et y rencontrer de fort charmantes personnes, auteurs, animateurs ou exposants.

Ce fut aussi l'occasion de passer une soirée mémorable à la même table que John « Pen of Chaos » Lang et D2-R2 joué par Kenneth Baker. Tous deux font également partie des personnes ayant gracieusement accepté de signer notre livre d'or.



## Les Rendez-Vous de l'Imaginaire

Bien que le site Soirée Geek prenne de plus en plus de retard, les soirées de networking ont bel et bien repris leur régularité mensuelle et ce fut de nouvelles occasions de faire des rencontres, apprendre l'actualité événementielle Geek et de se faire connaître.



## Japan Party à l'Espace Chevreul de Nanterre

C'est sous un soleil magnifique que les photographes venus à Nanterre ont pu prendre de très bons clichés des cosplayers venus nombreux pour l'occasion. Ce qui est amusant avec cet évènement, c'est qu'il y a réellement plus d'activités à l'extérieur qu'à l'intérieur. Un bon moyen de profiter gratuitement d'une convention et d'y voir ses amis.



## A toi de jouer !

Non, ce n'est pas seulement le slogan de notre flyer rapidement torché sur un coin de bureau mais un vrai festival du jeu qui a lieu annuellement à Amiens. Cette année, il eut lieu en même temps que la Japan Party, ce qui a causé pas mal de casse-tête à certains. Peut-être y serons-nous un jour ?



## Tournoi de Team Manager

Un premier tournoi « interne » primé a été lancé récemment. Pour ce premier essai, le choix, s'est porté sur le jeu de cartes Team Manager, adaptation du jeu de plateau Blood Bowl simulant une partie de football américain dans le monde fantastique de Warhammer.

Qui remportera la coupe et le lot associé ? Nous ne le saurons qu'au terme des 6 mois de saison ponctués de temps forts, de rencontres et surtout, de triches éhontées.



## Lecteurs, êtes-vous là ?

C'est une question que l'on peut se poser devant le peu de réactions aux derniers jeux-concours ou aux sondages présents dans ces pages. Le mystère persiste...

## Steam Tour et Abney Park

Le concert d'Abney Park eut bien lieu et fut le cœur du Steam Tour de Paris de cette année. Pourquoi le groupe n'était-il jamais venu en France ? Tout simplement car il n'était pas sûr d'y avoir un public suffisant. Et on peut les comprendre quand on voit que moins de 300 personnes ont fait le déplacement.

La faute à une communauté trop réduite ? Non, pas du tout. Entre organisateurs, nous avons tous constaté une chose : il est très difficile de prévoir la réaction de nos communautés. Gamers, Vaporistes, Médiévistes et Rôlistes, tout vous intéresse mais la motivation n'est pas toujours au rendez-vous quand il s'agit de se déplacer.



## Elder Scrolls Online (ESO)

Et pendant que certains s'arrachent les cheveux sur 2048, d'autres arrachent des têtes sur le tant attendu MMORPG prenant place sur Tamriel. ESO est enfin sorti et c'est une véritable tuerie.



## Les Aventuriers du Jeu Vidéo Perdu

Sorti en septembre 1982 sur Atari 2600, "E.T. The Extraterrestrial" est souvent considéré comme le plus mauvais titre de toute l'histoire du jeu vidéo. Et pourtant, Fuel Entertainment, Xbox Entertainment Studios et LightBox ont obtenu l'autorisation d'organiser les fouilles qui devraient permettre d'exhumer les millions de cartouches enterrées dans une décharge d'Alamogodo et coulées dans du ciment.



## La fin d'une aventure ?

"La fin du Donjon" ! Fin inattendue ou petite blague des auteurs ? Toujours est-il que ces deux nouveaux albums sortis en parallèle six ans après le dernier tome semblent vouloir conclure une série née en 1998 aux éditions Delcourt. A suivre ?



## Les changements d'heures en horreur

Marre des changements "heure d'été"/"heure d'hiver" ? Elle aussi. Eléonore Gabarain, 75 ans, milite depuis 1983 contre cette mesure mise en place par Giscard d'Estaing en 1976 par le biais de son association ACHED (Association Contre l'Heure d'Ete Double). De son côté, la Commission Européenne, jusque là opposée à cette action y serait plutôt favorable.

## Calendrier du Geek

### Mai 2014

2 – 4 mai : Stunfest

3 – 4 mai : Japan Sun, Centre Culturel José Janson à Fabrègues, près de Montpellier, journées de 10h à 19h et nocturne de 20h à 2h, 4€ la journée, 7€ les deux jours et 2€ pour la nocturne, prévoyez du liquide (ni chèques ni CB ne seront acceptés)

6 mai : Histoires de Chevalerie, Château de Saint-Mesmin à Saint André sur Sèvres, conté de 14h30 à 18h30, 5€

**9 mai** : séance mensuelle, 19h, Maison des Associations de Nogent sur Marne

9 – 11 mai : Alchimie du jeu, Halls 7 et 8 du Parc des Expositions de Toulouse, de 10h à 20h, entrée libre

10 – 11 mai : Les Pontorsonnades, Pontorson (50), fête médiévale sur l'artisanat, samedi dès 17h et toute la journée du dimanche, entrée libre

10 – 11 mai : Fugu Chaulnes, Office de la Culture et des Loisirs Rue Poulain à Chaulnes, de 10h à 18h, concert à 18h30, 3€ la journée ou 5€ les deux jours.

17 mai : TeCAnime, 25 cour Monseigneur Romero à Evry, de 10h à 6h sans interruption, 4€ (nocturne annulée)

17 – 18 mai : Geekopolis, Parc des Expositions de Porte de Versailles, de 9h30 le samedi à 19h30 le dimanche, prévente à 19€ pour 1 jour ou 35€ pour 2 jours.

18 mai : Salon Folie Dolls, Salle des Fêtes de Garons, de 9h à 17h, entrée libre

31 mai - 1er juin : Jap and Co, Palais des Congrès Pontivy, en cours de crowdfunding

### Juin 2014

1<sup>er</sup> juin : Equiper une armée au XV<sup>e</sup> s, Château de Saint-Mesmin à Saint André sur Sèvres, conférence dès 15h30, entrée libre

6 – 8 juin : Geek Faëries, Château de Selles sur Cher, de 20h le vendredi à 18h le dimanche, plus d'infos très vite...

**13 juin** : séance mensuelle, 19h, Maison des Associations de Nogent sur Marne

14 – 15 juin : Lancement de saison « Levée d'armée », de 10h30 à 12h30 le dimanche et de 12h30 à 18h30 les deux jours, Château de Saint-Mesmin à Saint André sur Sèvres, 5€

14 – 15 juin : Paris est Ludique, Boulodrome Léo Lagrange 19 Route des Fortifications Paris XII, Pass Week-end 5€ ou Pass VIP 10€

14 – 15 juin : Journées Médiévales de Provins, cité médiévale de PROVINS, 9€ la journée

15 juin : Fête Médiévale, Cerfontaine (Belgique), entrée gratuite

Jusqu'au 30 juin : Star Wars Identities, Cité du Cinéma à Saint-Denis, entrée de 10h30 à 19h30 par tranche d'une heure, de 17 à 22€ en prévente

### Juillet 2014

2 – 6 juillet : Japan Expo, Halls 5 et 6 du Parc des Expositions de Porte de Versailles, 14h à 21h le jeudi puis 10h à 19h, accès anticipé pour les préventes, 8/10/15/20/15 la journée, sans réduction pour les préventes, 49€ pour 4 jours ou 53€ pour 5 jours en prévente uniquement.

4 – 6 juillet : Festival du Tatouage, Chaudes-Aigues

6 juillet : Rocamadour Médiévales, Rocamadour

6 – 31 juillet : Animations Médiévales, Château de Saint-Mesmin à Saint André sur Sèvres, 10h30-13h et 14h30-19h, 7€ la journée

9 – 20 juillet : Festival Ludique International, Parthenay, de 10h à 18h, entrée libre mais activités payantes (de 3 à 30€)

**11 juillet** : séance mensuelle, 19h, Maison des Associations de Nogent sur Marne

12 – 13 juillet : Grandes Festes Renaissance, Pradelles

12 – 14 juillet : Poliorcétique ou l'art du siège, Château de Saint-Mesmin à Saint André sur Sèvres, 10h30-13h et 14h30-19h, 7€ la journée

27 juillet : Marché d'Antan, Arpheuilles-Saint-Priest

### Août 2014

6 – 7 août : Ludibreizh, Place des Halles de Plouescat, de 10h à 20h, accès libre

**8 août** : séance mensuelle, 19h, Maison des Associations de Nogent sur Marne

15 – 17 août : Le monde de l'archerie médiévale, Château de Saint-Mesmin à Saint André sur Sèvres, 10h30-13h et 14h30-19h, 7€ la journée

"Il était une fois L'Orient-Express" est une exposition sur ce train de luxe légendaire et permet aux visiteurs d'en découvrir 3 voitures. A voir en ce moment à l'Institut du Monde Arabe de Paris.

Le Centre Pompidou-Metz a ouvert une grande exposition sur le phénomène des paparazzis qui se tiendra jusqu'au 9 juin. En deux parties, elle montre d'abord le « personnage » puis son « œuvre » dans la seconde partie du parcours.

1180 policiers militaires qui descendent dans l'immense complexe de favelas de la Maré pour le "pacifier". Scénario du prochain Call of Duty ? Non ! Simple préparation en vue du Mondial de Football...

Un pasteur kényan prêche que les femmes sont plus aptes à communier si elles ne portent ni culotte ni soutien-gorge. Le révérend Njohi va même jusqu'à demander à ses fidèles de vérifier sous les jupes de leurs filles !

## La créativité : 18 choses



La créativité opère de manière mystérieuse et souvent paradoxale. La pensée créative est une caractéristique stable qui définit certaines personnalités, mais elle peut aussi changer en fonction du contexte. On a souvent l'impression que l'inspiration et les idées naissent de nulle part et qu'elles disparaissent au moment où on a le plus besoin d'elles. La pensée créative nécessite une cognition complexe qui est néanmoins complètement différente du processus de réflexion.

La neuroscience nous propose une image très complexe de la créativité. Tels que les scientifiques le comprennent aujourd'hui, la créativité est bien plus complexe que la distinction entre les parties droite et gauche du cerveau nous aurait laissé penser (en théorie, le cerveau gauche serait rationnel et analytique tandis que le cerveau droit serait créatif et émotionnel). En fait, on pense que la créativité implique un certain nombre de processus cognitifs, de voies neuronales et d'émotions, et nous ne nous représentons pas encore totalement comment l'imagination fonctionne.



Psychologiquement parlant, les types de personnalités créatives sont difficiles à repérer, car elles sont en général complexes, paradoxales et qu'elles ont tendance à éviter l'habitude ou la routine. Le stéréotype de l'"artiste torturé" n'est pas infondé – les artistes peuvent vraiment être des personnes encore plus compliquées. Une étude a montré que la créativité implique qu'une multitude de traits, de comportements et d'influences sociales soient rassemblées en une seule et unique personne.

"C'est vraiment difficile pour les personnes créatives de se connaître, car le moi créatif est plus complexe que le moi non-créatif", a déclaré Scott Barry Kaufman, un psychologue de l'Université de New York qui a passé des années à faire des recherches sur la créativité, au Huffington Post. "Les choses qui ressortent le plus sont les paradoxes du moi créatif... Les personnes imaginatives ont des esprits plus désordonnés."

S'il n'existe pas de profil créatif "typique", on trouve cependant des caractéristiques et des comportements révélateurs chez les personnes extrêmement créatives. Voici 18 choses qu'elles font différemment.

### Ils rêvassent



Les personnes créatives le savent bien, malgré ce que leurs professeurs ont pu leur dire: rêvasser n'est pas une perte de temps.

Selon Kaufman et la psychologue Rebecca L. McMillan, co-auteurs d'un article intitulé "Ode à la rêverie positive constructive", laisser son esprit vagabonder peut faciliter le processus de "l'incubation créative". Et bien sûr, nous savons par expérience que nos meilleures idées ont souvent l'air de sortir de nulle part, quand nous avons l'esprit ailleurs.

Bien que rêvasser semble être un acte irréfléchi, une étude parue en 2012 suggérait que cela pourrait en fait nécessiter une grande activité du cerveau – rêvasser peut entraîner des connexions et des idées soudaines parce que cette activité est liée à notre capacité à retenir une information en période de distraction. Les neuroscientifiques ont aussi découvert que rêvasser implique les mêmes processus cognitifs que ceux associés à l'imagination et la créativité.

### Ils observent tout ce qui est autour d'eux



Le monde appartient aux personnes créatives – elles voient des possibilités partout et recueillent

constamment des informations qui deviennent un prétexte à l'expression créative. Comme disait Henry James, "rien n'est perdu chez un écrivain".

L'écrivain Joan Didion avait toujours un petit cahier sur elle, et elle écrivait ses observations sur les gens et les événements qui pourraient à terme lui permettre de mieux comprendre les complexités et les contradictions de son propre esprit:

"Quand nous enregistrons ce que nous voyons autour de nous, que ce soit scrupuleusement ou non, le dénominateur commun de tout ce que nous voyons est toujours, effrontément, l'implacable 'Je'", écrivait Didion dans son essai *On Keeping A Notebook*.

Gagner à 2048 en quelques conseils  
1 Allez au coin : Aucune punition dans ce conseil, le coin étant vraiment le meilleur ami du joueur de 2048. L'idée est d'y placer la carte affichant le plus grand nombre pour libérer de l'espace. En multipliant les cases libres vous aurez ainsi une plus grande marge de manœuvre pour la suite des opérations.

Besoin d'images pour illustrer un article ou une publication ? Getty Images, initialement fondée en 1995 pour le monde de la publicité, a choisi de partager gratuitement 35 millions de photos de sa banque d'images, la plus grande au monde.

Le 29 mars à 20h30 a été la 7e édition de la Earth Hour, une heure d'extinction complète des lumières pour voir le monde autrement. Et vous, avez-vous éteint la lumière ?

## Que les gens créatifs font différemment

### Ils travaillent aux heures qui les arrangent



Beaucoup de grands artistes affirment qu'ils travaillent mieux soit très tôt le matin soit tard le soir. Vladimir Nabokov commençait à écrire dès qu'il se levait, à 6 ou 7 heures du matin, et Frank

Lloyd Wright avait l'habitude de se réveiller à 3 ou 4 heures du matin et de travailler pendant quelques heures avant de se recoucher. Quel que soit le moment de la journée, les individus très créatifs finissent souvent par trouver à quelle heure leur esprit se met en route, et organisent leurs journées en fonction de cela.

### Ils prennent le temps d'être seuls



"Afin d'être ouverts à la créativité, nous devons avoir la capacité d'un usage constructif de la solitude. Nous devons dépasser la peur d'être

seul", a écrit le psychologue existentiel américain Rollo May.

Les artistes et les personnes créatives sont souvent caractérisées comme des personnes solitaires, et bien que ce ne soit pas forcément le cas, la solitude peut être le secret qui leur permet de produire leurs plus belles œuvres. Pour Kaufman, ceci est en lien avec le fait de rêvasser – nous avons besoin de moments de solitude, simplement pour permettre à nos esprits de vagabonder.

"Vous devez rester en connexion avec ce monologue intérieur afin de pouvoir l'exprimer", affirme-t-il. "Il est difficile de trouver cette voix créatrice en vous si vous ne restez pas en connexion avec vous-même et que vous ne réfléchissez pas à ce que vous êtes."

### Ils contournent les obstacles de la vie.



Une grande partie des histoires et des chansons les plus emblématiques ont été inspirées par des douleurs poignantes et

des chagrins déchirants - et le seul réconfort que l'on peut trouver dans ces épreuves, c'est qu'elles ont sans

doute été à l'origine de créations artistiques majeures. Un nouveau domaine de psychologie appelé la croissance post-traumatique suggère que beaucoup de gens sont capables de transformer leurs épreuves et les traumatismes de leur enfance en un développement créatif important. Précisément, les chercheurs montrent que le traumatisme peut aider les gens à développer les domaines des relations interpersonnelles, de la spiritualité, de l'appréciation de la vie, ou encore de la force personnelle, et – ce qui importe le plus pour la créativité – leur permettre d'entrevoir de nouvelles possibilités de vie.

"Beaucoup de gens sont capables d'utiliser cela comme un moteur qui leur permet d'imaginer des perspectives différentes de la réalité", assure Kaufman. "Ce qu'il se passe, c'est que leur vision du monde comme étant un lieu sûr a été brisée à un moment de leur vie, les forçant à aller aux extrémités et voir les choses sous un nouveau jour – et cela favorise la créativité."

### Ils sont à la recherche de nouvelles expériences



Les personnes créatives adorent s'exposer à de nouvelles expériences ou sensations et à de nouveaux états d'esprit – et cette ouverture est un

indicateur important de la production créatrice.

"L'ouverture à l'expérience est toujours l'indicateur le plus fort de la réalisation créative", explique Kaufman. "Cela comprend beaucoup de facettes différentes, mais elles sont toutes reliées entre elles : la curiosité intellectuelle, la recherche du frisson, l'ouverture aux émotions, l'ouverture au fantasme. Ce qui les rassemble, c'est la quête d'une exploration cognitive et comportementale du monde, aussi bien votre monde intérieur et votre monde extérieur."

### Ils "échouent"

La persévérance est presque une condition préalable au succès créatif, selon Kaufman. Faire un travail créatif est souvent décrit comme un processus qui consiste à échouer à maintes reprises jusqu'à ce que vous trouviez quelque chose qui convienne, et les personnes créatives – du moins celles qui réussissent – apprennent à ne pas considérer l'échec comme quelque chose de personnel. "Les personnes créatives échouent et celles qui sont vraiment douées échouent souvent", a écrit Steven Kotler, un contributeur de Forbes, dans un article sur la génie créatif d'Einstein.

Le lycée Martin-Luther-King de Bussy St Georges (77) fait appel depuis peu à un outil pédagogique peu banal : un robot humanoïde de 58 cm baptisé Nao. C'est dans le cadre du "Nao Challenge" que les élèves doivent apprendre à manier l'androïde et à le programmer pour trois épreuves. Ce concours qui voit s'affronter 40 lycées à travers la France est aussi un bon moyen de donner le goût de la robotique, une filière qui recrute.

Gagner à 2048 en quelques conseils

2 Utilisez les mêmes flèches : C'est le créateur du jeu, Gabriele Cirulli, qui le dit lui-même : "La technique que j'ai trouvée consiste à déplacer les cases dans trois directions uniquement. Cette technique permet de provoquer des réactions en chaîne grâce auxquelles il est facile d'atteindre un nombre élevé".

Virgin Radio a lancé sa variante télévisée sur FreeBox depuis le 20 mars (et cet été pour les autres box). Dotée d'un budget réduit et d'une trentaine de chaînes YouTube, elle est réalisée en partenariat avec M e l t y .

## La créativité : 18 choses

### Ils posent les bonnes questions



Les personnes créatives ont une curiosité insatiable – ils choisissent généralement de vivre la vie examinée, et même quand ils vieillissent, ils maintiennent une curiosité au sujet de la vie. Que ce soit au cours d'une conversation passionnée ou d'un moment de rêvasserie solitaire, les personnes créatives regardent le monde qui les entoure et veulent savoir pourquoi, et comment, les choses sont ainsi.

### Ils observent les gens

Observateurs de nature et curieux d'en savoir plus sur la vie des autres, les personnes créatives aiment souvent observer les gens – et leurs meilleures idées peuvent provenir de cette activité. "Marcel Proust a passé une grande partie de sa vie à observer les gens, et il écrivait ses observations qui ressortaient finalement dans ses livres", affirme Kaufman. "Pour beaucoup d'écrivains, observer les gens est très important ... Ils sont de très bons observateurs de la nature humaine."

### Ils prennent des risques



Prendre des risques fait partie du travail créatif, et beaucoup de personnes créatives adorent prendre des risques dans de différents aspects de leurs vies.

"Il y a une connexion sérieuse et profonde entre la prise de risques et la créativité, qui est rarement prise en compte", a écrit Steven Kotler pour Forbes. "La créativité est l'action de produire quelque chose à partir de rien. Cela nécessite de rendre public ces paris que l'on a d'abord fait dans sa tête. Ce n'est pas un travail pour les timides. Du temps perdu, une réputation salie, de l'argent mal dépensé – tout cela découle d'une créativité qui est allée de travers."

### Pour eux, tout devient une occasion de s'exprimer



Nietzsche estimait que la vie et le monde devraient être vus comme des œuvres d'arts. Les personnes créatives ont peut-être plus tendance à voir le monde de

cette façon, et à chercher constamment des occasions de s'exprimer dans la vie de tous les jours.

"L'expression créative est de l'expression individuelle", affirme Kaufman. "La créativité n'est rien de plus qu'une expression individuelle de vos besoins, de vos désirs et de votre singularité."

### Ils réalisent leurs vraies passions

Les personnes créatives ont tendance à être intrinsèquement motivées – c'est-à-dire que leur motivation à agir vient d'un désir interne, plutôt que d'un désir de reconnaissance extérieure ou de récompense.

Les psychologues ont démontré que les personnes créatives trouvent leur énergie dans les activités difficiles, signe de leur motivation intrinsèque, et les chercheurs suggèrent que le fait de simplement penser à des raisons intrinsèques lorsqu'on fait une activité peut suffire à booster la créativité.

"Les créateurs éminents choisissent et deviennent passionnément impliqués dans des problèmes difficiles et risqués qui leur procure une sensation de pouvoir découlant de leur capacité à utiliser leurs talents", écrivent M.A. Collins and T.M. Amabile dans The Handbook of Creativity.

### Ils sortent de leur propre tête



Kaufman soutient que l'autre objectif de la rêvasserie est de nous aider à sortir de nos propres perspectives limitées et d'explorer d'autres façons de penser, qui peuvent être un atout important pour le travail créatif.

"Rêvasser nous permet d'oublier le présent", explique Kaufman. "Le réseau cérébral associé à la rêvasserie est le même réseau cérébral qui est associé à la théorie de l'esprit – j'aime l'appeler 'le réseau cérébral de l'imagination' - cela vous permet d'imaginer votre futur, mais cela vous permet aussi d'imaginer ce qu'un autre est en train de penser."

Les chercheurs suggèrent aussi que provoquer la "distance psychologique" - c'est-à-dire, réfléchir à une question comme si elle était irréaliste ou inconnue, ou alors sous la perspective d'une autre personne – peut stimuler la pensée créative.

### Ils perdent la notion du temps.



Les personnes créatives se rendent compte que lorsqu'elles écrivent, dansent, peignent ou s'expriment d'une autre manière, elles entrent "dans la zone", c'est-à-dire "en transe", ce qui peut les aider à créer à un grand niveau. La transe est un état mental qui se produit quand

Gagner à 2048 en quelques conseils  
3 Capitalisez sur une ligne ou une colonne : C'est le meilleur moyen d'arriver à bloquer le plus grand nombre dans un coin. Cela permet également d'éviter à des petits nombres de venir s'y intercaler. Plus les grands nombres sont proches du plus élevé, plus il sera facile de les additionner avec.

Certains médiévistes ou férus d'histoire connaissent le célèbre Chevalier d'Eon, Charles de Beaumont. Surnommé "L'Amazone du jour" ou "la célèbre pucelle de Tonnerre", l'espion de Louis XV a fortement marqué son époque. Androgyne, il espionna Russes et Anglais parfois sous les traits d'une femme comme par exemple Lia de Beaumont pour les premiers. Agnès Maupré retrace toute l'histoire de cet homme étonnant dans une BD au style léger édité chez Ankama.



## Que les gens créatifs font différemment

un individu dépasse la pensée consciente pour atteindre un état plus intense de concentration facile et de sérénité. Quand une personne est dans cet état, elle ne craint quasiment aucune pression interne ou externe ni les distractions qui pourraient gêner sa performance.

Vous entrez en transe quand vous pratiquez une activité dans laquelle vous êtes bon mais qui vous met aussi au défi – comme tout projet créatif.

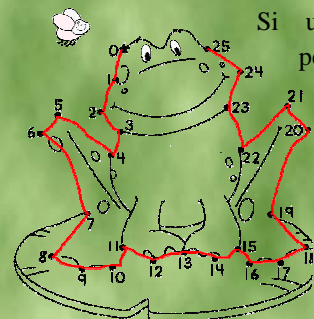
"[Les personnes créatives] ont trouvé la chose qu'ils aiment, mais ils ont aussi acquis la compétence qui leur permet d'entrer en transe", explique Kaufman. "L'état de transe nécessite une concordance entre votre compétence et la tâche ou l'activité dans laquelle vous vous êtes lancé."

### Ils s'entourent de beauté.

Les personnes créatives ont tendance à avoir d'excellents goûts: ils aiment donc être entourés de beauté. Une étude récemment publiée dans le journal Psychologie de l'esthétique, créativité, et les arts montre que les musiciens – que ce soit des musiciens d'orchestre, des professeurs de musique ou des solistes – ont une haute sensibilité et une haute réceptivité à la beauté artistique.

### Ils relient les points.

Si une chose distingue les personnes très créatives des autres, c'est bien la capacité d'entrevoir des possibilités là où les autres n'en voient pas – ou, dans d'autres termes, la vision. Beaucoup de grands artistes et d'écrivains ont déclaré que la créativité est simplement la capacité à relier des points que les autres n'auraient jamais pensé à relier.



Selon les dires de Steve Jobs:

## A 5 ans, il 'pirate' sa Xbox

Vous connaissez le fameux PEGI, le système censé expliquer aux parents qu'un jeu PEGI 18 n'est pas à mettre dans les mains de mineurs. Ce système doit donner aux parents des recommandations détaillées sous la forme d'une série de pictogrammes placés sur les emballages des jeux.

Kristoffer Von Hassel a 5 ans. Pas de chance pour lui, son papa a pris soin de l'empêcher d'accéder à des jeux vidéo qui ne sont pas de son âge. Seulement voilà, le garçonnet a trouvé un moyen d'accéder la bibliothèque

"La créativité, c'est simplement établir des connexions entre les choses. Quand vous demandez aux personnes créatives comment elles ont réalisé telle ou telle chose, elles se sentent un peu coupables parce qu'elles ne l'ont pas vraiment réalisé, elles ont juste vu quelque chose. Cela leur a sauté aux yeux, tout simplement parce qu'elles sont capables de faire le lien entre les différentes expériences qu'elles ont eu et de synthétiser les nouvelles choses.

### Elles font bouger les choses.

La diversité des expériences, plus que n'importe quoi d'autre, est essentiel à la créativité, selon Kaufman. Les personnes créatives aiment faire bouger les choses, vivre de nouvelles choses, et surtout éviter tout ce qui rend la vie plus monotone ou ordinaire.

"Les personnes créatives ont une plus grande diversité d'expériences, et l'habitude est l'ennemi de la diversité des expériences", affirme Kaufman.

### Ils consacrent du temps à la méditation.



Les personnes créatives saisissent la valeur d'un esprit clair et concentré – parce que leur travail en dépend. Beaucoup d'artistes, d'entrepreneurs, d'écrivains et autres créateurs, tels que David Lynch, se sont tournés vers la méditation afin d'avoir accès à leur état d'esprit le plus créatif.

Et la science soutient l'hypothèse qui affirme que la méditation peut réellement stimuler votre force intellectuelle de différentes manières. Une étude hollandaise parue en 2012 montrait que certaines techniques de méditation peuvent encourager la pensée créative. Et les pratiques de méditation ont aussi un impact sur la mémoire, la concentration et le bien-être émotionnel. Elles permettent aussi de réduire le stress et l'anxiété, et d'améliorer la clarté d'esprit – et ainsi conduire à de meilleures pensées créatives.

des jeux utilisés sur la Xbox One de son père. Comment ? Kristoffer a appuyé des centaines de fois sur la barre d'espace du clavier que son papa avait installé sur la console. La masse d'information "vide" envoyée par le clavier a fait un dépassement de mémoire pour la console et a fait sauter la sécurité. Plus de mot de passe et un accès aux jeux interdits.

Bilan, pour remercier le jeune joueur, Microsoft a offert 4 jeux, un an d'abonnement au Xbox Live et un chèque de 50 dollars.

Gagner à 2048 en quelques conseils

4 Classez vos nombres dans l'ordre croissant : Un exemple : si le nombre le plus élevé se trouve dans le coin inférieur gauche, il est conseillé de remplir la colonne de manière croissante, du haut vers le bas. En parcourant la colonne de haut en bas, elle afficherait par exemple : 8, 16, 32 et 64. Là aussi, l'idée est de multiplier les possibilités d'addition avec le plus grand nombre, ici le 64.

Steve Jobs fait partie des personnes créatrices les plus connues au monde. Parti de rien, il a sur donner corps à ses rêves et les a toujours suivi malgré les polémiques.

"Professeur Layton vs Phoenix Wright", un crossover original qui combine habilement les énigmes du premier et les enquêtes du second. Cet étonnant concept entraîne le joueur au secours d'une jeune fille accusée de sorcellerie en plein Moyen Âge, un cadre très différent pour les habitués de ces deux titres.

## Cartes sur Table

Marre de devoir attendre 1h pour manger au Burger King de St Lazare ? L'enseigne a annoncé l'ouverture d'un second restaurant sans en dévoiler l'adresse. Peut-être situé sur la rive gauche, ce nouveau fast-food de 1000m<sup>2</sup> viendra renforcer la présence de ce concurrent de Quick et McDonald's.

Le ticket restaurant évolue enfin. Depuis peu, les entreprises peuvent proposer l'alternative à leurs salariés de remplacer les tickets papier à valeur fixe contre une carte plastique créditée d'un montant équivalent mais librement utilisable (jusqu'à 19€ par jour). Un équivalent pour smartphone, Resto Flash, est plus avancé techniquement mais nécessite que le commerçant s'équipe d'un terminal spécifique.

D'après le créateur du jeu 2048, Gabriele Cirulli, 4 millions de personnes ont joué pour un total de plus de 32 millions de parties achevées. Un sacré succès pour un jeu réalisé pour se détendre en un week-end.

Résolu, il s'était levé avant le soleil.

Ce serait aujourd'hui le grand jour. Le grand Jour ! Aujourd'hui ou jamais, il l'avait décidé en se couchant, la veille au soir, après une autre journée d'oisiveté féroce passée devant des écrans qui l'avaient pâlement éclairé de leurs lueurs blafardes.

Aujourd'hui, ce serait un jour spécial. Le jour qui le verrait enfin devenir quelqu'un. Plus personne ne pourrait dire ensuite qu'il ne faisait rien de sa vie. Il serait enfin respecté. Enfin.

Il avait soigneusement choisi le lieu et la place. Mais il fallait tout préparer pour que son œuvre puisse naître et occuper tout l'espace disponible. Avec toutes les précautions qui s'imposaient, il aménagea la surface qui deviendrait la base de son œuvre, où reposeraient les fondations de son édifice. Il ne ménagea pas ses efforts pour s'assurer que la surface était suffisamment plane et solide. Il était temps de commencer.

Délicatement, il cerna et délimita les limites de son chantier et posa les bases de sa construction. Il fallait le parfait équilibre entre largeur et hauteur qui limiterait les masses en action du fragile édifice qu'il prévoyait de bâtir. Fiévreusement, il commença...

Les premiers éléments donnèrent lentement la forme et les dimensions générales mais rien ne permettait encore de prédire l'importance que la structure pourrait avoir une fois achevée. Il était trop tôt, beaucoup trop tôt encore. Mais ils verraient, ils verraient tous !

Il essuya la sueur qui perlait à son front. Ce n'était encore que le début, les premières étapes, et malgré l'excitation qui l'étreignait depuis son réveil, les premiers signes de fatigue se faisaient sentir. Il était temps de faire une pause.

Machinalement, il prit le chemin de sa machine, sans y penser. La lueur bleutée éclaira doucement son visage, il allait s'installer quand il réalisa son erreur. Non ! Il ne devait pas retomber si vite dans la mollesse et l'oisiveté ! Il se rendit dans la cuisine pour s'y préparer un repas rapide et tenta d'oublier sa machine qu'il s'était promis de ne pas toucher de la journée.

Le travail devait reprendre. Élément après élément, l'assemblage avançait. Niveau après niveau, sa création prenait forme, s'élevait. A nouveau, il était couvert de sueur et la tension de l'effort rendait douloureux chacun de ses muscles peu habitués aux travaux longs et pénibles. Mais il devait continuer. Il pouvait terminer ce projet et montrer à tous qu'il en était pleinement capable. Il se le devait.

Reprenant son souffle, il s'écarta lentement de sa tâche, qui prenait résolument forme à présent. Elle avait atteint

une taille raisonnable et n'était encore qu'à mi-hauteur de ses espérances. Malheureusement, il arrivait à court de matières premières. Il avait épuisé tout ce qu'il avait hâtivement pu rassembler la veille lorsqu'il avait pris sa décision.

Mais où trouver de nouveaux matériaux ? Où allait-il pouvoir en chercher ? Il se prit la tête à deux mains, se creusa les méninges. Il fallait trouver où chercher ! Il ne pouvait pas rester bloqué maintenant !

Il fit mentalement le tour de ses possessions, de ses amis... Il devait aller en voir plusieurs qui, potentiellement, pourraient le dépanner. Mais il devait laisser son œuvre inachevée sans surveillance... En faisant vite, peut-être ?

Aussi rapidement qu'il le pouvait, il se prépara et se mit en route après un ultime regard sur la structure qui s'élevait au milieu de la surface dégagée. Il fallait la terminer, accomplir cette tâche incroyable.

Il fit le tour de ses amis, de ses connaissances, de tous ceux vers qui il fut envoyé pour tenter de rassembler suffisamment de matériaux. De faire le tour de tous ces gens lui pris un temps monstrueusement long. Mais cette absence était nécessaire.

Il pouvait finir !

Il se précipita sur le site où l'attendait la fin de sa quête. La fin était proche ! Il allait...

La nuit venait de tomber lorsque la mère de famille regagna son domicile. Comme d'habitude, elle s'attendait à trouver son rejeton unique complètement avachi devant sa machine, après avoir passé une nouvelle journée à ne rien faire. Mais un choc la cueillit dès son entrée dans la demeure familiale. Une surprise d'une telle violence qu'elle en laissa échapper le sac contenant le diner venu d'un fastfood proche.

Son fils était debout dans l'entrée du salon, immobile. Il fixait quelque chose qu'elle ne pouvait voir et qui semblait le pétrifier sur place. Elle s'approcha, distingua des petites boîtes carrées au pied du jeune homme, dissimulées dans la pénombre. Elle s'approcha d'avantage et aperçut une fenêtre ouverte sur un salon présentant son désordre habituel, un courant d'air léger balayait la pièce. Elle s'approcha encore un peu.

Elle nota alors une différence dans son salon. En réalité, la table avait été débarrassée de ses piles de magazines, cartons à pizza vides et autres emballages divers et était couvertes de petits rectangles de différentes couleurs.

Au pied de son fils, tombés là depuis plusieurs heures déjà, les paquets de cartes attendaient, oubliés...

# Cosplay – Les Bases

Pour débuter dans le cosplay, il y a des choses essentielles à savoir et à avoir !



Reprise d'un article de Sarah **Italina Cosplay** Dumont, écrit pour **Pink Ward**.

Photo ci-contre : groupe cosplay sur le thème du jeu **League of Legends** (on y voit Sarah et Alex Baumgarthen dont la page était **Capsule Cosporation** avant d'être rebaptisée **Stark Industries**)

Photo ci-contre : cosplay de Sivr du Blizzard par Sarah.

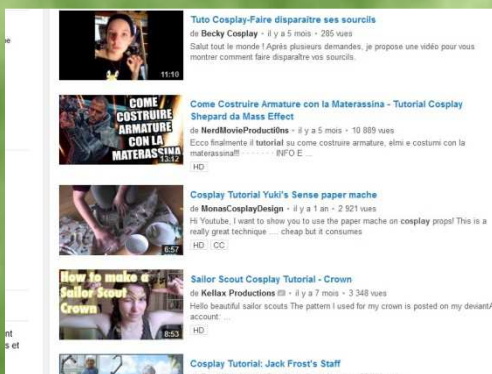
*La Couture pour les Nuls*, de Janice **Saunders MARESH**, aux Editions First

Tout d'abord, je vais vous présenter les indispensables et les outils utiles pour bien débuter car on ne connaît pas forcément grand chose et on peut vite s'emmêler les pinceaux.



Les premières choses à avoir dans le cosplay sont la motivation, la patience, une réelle envie de faire le costume et d'incarner le personnage, du temps et aussi de l'argent (car ce n'est pas donné niveau budget !).

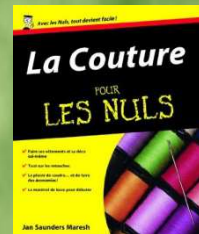
Ensuite, votre premier ami est Google, le suivant étant les tutoriels, surtout grâce à youtube. N'hésitez pas à regarder sur la toile car, en général, il y a beaucoup de vidéos, d'avis et des personnes avec les capacités de vous aider.



En général, la meilleure façon d'apprendre est de faire ses propres erreurs et réussites. Par exemple, si je vous parle de Worbla, la majorité des gens ne sait pas du tout comment l'utiliser ni à quoi ressemble la matière au toucher, donc sans la tester on ne peut pas toujours comprendre les tutoriels.

## Les parties en tissu

Une mère ou une grand mère couturière, ça aide beaucoup, et si vous n'avez pas cette chance et que vous ne connaissez rien de plus à la couture que celle d'un bouton, il y a un très bon livre.



Il vous faut, bien sûr, ... une machine à coudre ! (Ah, vous n'auriez pas deviné ?) et tout ce qui va avec: aiguille, fil, etc...

Pour le tissu, n'hésitez pas à prendre conseil sur la toile (il y a même des vidéos sur le choix du tissu) et demandez conseil aux personnes dans les magasins de couture (ça fait parti de leur boulot !) en leur expliquant le rendu souhaité. Elles vous aideront à trouver le tissu le plus approprié et peut-être même donneront des astuces de couture.

Ensuite, il faut des patrons de couture (ou trouver dans votre garde robe le vêtement dont la coupe se rapproche le plus de la forme à reproduire et qui vous va bien, en général ça aide beaucoup !).

Et si la couture n'est vraiment pas votre fort et que les vêtements sont simples, tentez de trouver des vêtements similaires dans le commerce (ou dans votre armoire) pour ensuite les customiser si nécessaire.

**Clim'Way**, développé par Cap Sciences, est un serious game destiné à sensibiliser le grand public aux conséquences sur le climat que peuvent provoquer les décisions des **maires**, entrepreneurs et particuliers. L'environnement se modifie en fonction des choix faits par le joueur.

Photo ci-contre : un exemple de quelques vidéos de tutoriels visibles sur **Youtube**.

## Cosplay – Les Bases

### Les parties en armure

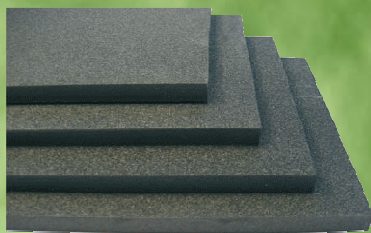
Ne vous lancez pas dans une armure complète dès le premier cosplay, c'est un grand conseil, l'ambition est un plus mais vous risquez d'être vite dépassé et découragé.

Dans un premier temps le choix de la matière :

- Le tapis mousse premier prix à 3€ dans les magasins de sport... C'est une matière que je n'aime pas beaucoup mais des cosplayers font des merveilles avec.



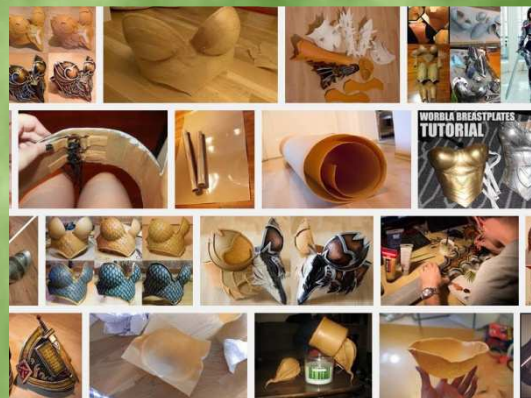
- Les dalles en mousse (plus rigide et plus cher que la première) souvent appelé « plastazote » c'est une matière agréable à travailler mais avec une bonne épaisseur qui n'est pas forcément géniale pour des armures fines.



- La créamousse se trouve en magasin de loisirs créatifs. Personnellement, je commande des lots de feuilles de 50x50 en Chine. Très fine et malléable, on peut la travailler facilement.



- Le Worbla est un plastique thermoformable qui se colle sur lui-même et garde une certaine flexibilité. C'est un matériau qui coûte cher mais est suffisamment léger et fin pour réaliser des armures.



- Le Pvc expansé est une matière que je n'ai pas encore eu l'occasion d'utiliser mais je vous laisse admirer le travail qu'un cosplayer arrive à en faire sur sa page [Arlekl Cosplay](#).

Ensuite on peut dire que tout ce qui vous entoure peut servir dans le cosplay : un morceau de tuyau en pvc, du lino, du carton, du polystyrène extrudé (dalles isolantes), le plastique des emballages de bouteilles, du papier journal, des chutes de bois, une boule de Noël... il suffit de regarder autour de soi et de laisser travailler son imagination.

Bien sur tout ça ne se fait pas tout seul !

### Les bons outils auxquels on ne pense pas toujours



L'atelier de papa (ou du grand-père) également appelé « La Caverne d'Ali-Baba » peut vous apporter ses trésors :

- Un futur meilleur ami qui se fera un plaisir de vous brûler : le pistolet à colle chaude !

- La colle néoprène : petite astuce de Arduna cosplay : utiliser le décapeur thermique pour chauffer la colle et encoller directement. Testé et approuvé ! (Attention cependant, c'est un produit nocif à utiliser avec précaution)

Photo ci-contre : quelques exemples de réalisation d'armures en worbla vus sur Google Images

Sony démarre très fort le lancement de sa PS4 avec un titre comme "InFamous : Second Son" où Delsin Rowe vous en mettra plein les yeux dans un jeu d'action et d'aventure tout au long d'une exploration très fluide de Seattle. A vous les superpouvoirs dans un jaillissement d'éclairs et de fumées.

Photo ci-contre : cosplay de League of Legends par Alex Baumgarthen

Le plastazote se vend souvent au poids en diverses épaisseurs. Certains créateurs le remplacent par des dalles de sol pour un résultat équivalent.

La créamousse n'est pas à confondre avec le carton plume (ou carton mousse) dont elle n'a pas la rigidité. Ces derniers sont une feuille de la première recouverte de papier carte, principalement utilisés par les architectes et modélistes.

## Cosplay – Les Bases

- Un décapeur thermique (mais un sèche cheveux peut souvent faire l'affaire) surtout utile pour thermoformer de la mousse ou du worbla, faire sécher de la pâte à bois plus vite

- Un outil de type Dremel, préférez un modèle avec un câble d'alimentation plutôt qu'une batterie car c'est frustrant de devoir attendre pour finir quelques cm



- Une scie sauteuse, surtout si vous utilisez du bois pour faire des armes

- Un couteau à chaud pour découper plus facilement les mousses, le worbla, etc... avec plus de précision



- Du papier de verre de différents grains

- Un cutter basique, toujours pratique

- Du papier fin pour vos patrons (le papier cadeau peut aller

mais évitez le papier toilette !)

- La pâte à bois pour lisser une surface, boucher un trou ou faire des reliefs sans trop alourdir la matière

- Une perceuse



- La colle à bois pour lisser la surface du worbla ou à mélanger à de la peinture pour lui donner de la souplesse

- De la mousse expansive polyuréthane pour faire des formes volumineuses

mais légères, à sculpter

- Différentes pâtes : pâte fimo, patarev, wepam pour des détails, des décors, des bijoux et pleins d'autres choses...

- De la peinture en bombe, à étaler au pinceau, acrylique ou à l'eau

- De la résine et des moules (ou créer ses propres moules si besoin)

La liste peut être encore très longue mais tout ceci représente l'essentiel à savoir. Tout n'est pas obligatoire, bien heureusement, c'est juste une liste de choses régulièrement utilisées suivant les cosplays à réaliser.

Après la voiture connectée, c'est la route intelligente qui se profile à l'horizon. Au Pays-Bas, la Smart Highway allume les lumières lorsqu'un véhicule passe et adresse des messages aux conducteurs sur leur vitesse ou les risques de verglas. Dans le nord de l'Idaho, c'est la Solar Roadways qui capte l'énergie solaire et peut faire fondre le gel en cas de verglas. En Corée du Sud, des câbles électriques enterrés sous l'asphalte permettent aux bus électriques de se recharger en roulant dessus.

Une startup israélienne a mis au point un chargeur de téléphone capable d'en recharger entièrement la batterie en seulement 30 secondes. Le secret réside dans un nouveau genre de semi-conducteurs organiques développés par l'université de Tel-Aviv. La technologie devrait pouvoir être commercialisée fin 2016 à 20 ou 30€.

Une plaque commémorative a été installée au CERN pour rappeler la naissance du web dans ses locaux.

## Le web fête ses 25 ans d'existence

Si les exégètes se battent sur la date exacte 12 ou 13 mars, c'est bien en 1989 que Tim Berners-Lee - alors informaticien auprès du CERN (Centre européen de recherche nucléaire) - envoie à son supérieur Mike Sendall une note qui va révolutionner le monde de l'informatique. Dans ce mémo, il propose un système de gestion de l'information associant le principe de l'hypertexte et l'utilisation d'Internet. A l'époque, son chef appose sur cette note la mention « vague mais excitant ».

### Une structure pérenne et ouverte

Et l'excitation va aller en s'accroissant, car l'équipe de Tim Berners Lee va travailler sur cette mise en relation de l'hypertexte, du protocole TCP et du DNS. En mai 1990, il est rejoint par le belge Robert Caillaud et d'autres membres du CERN pour développer les trois briques du web : les adresses URL, le protocole de communication HTTP et le langage de description de pages HTML. Pour fédérer l'ensemble de ces éléments, ils élaborent un navigateur baptisé World Wide Web qui fonctionnait sur l'OS NeXTstep.

De fil en aiguille, le WWW va être mis à disposition des chercheurs du CERN et ensuite au milieu professionnel. En décembre 1994, Tim Berners-Lee fonde le W3C, le World Wide Web Consortium en charge de travailler sur les standards du web. La suite est connue avec une explosion des usages du web et l'émergence de nouveaux acteurs comme Yahoo ou Google. Aujourd'hui, l'heure est à l'intégration de la mobilité et à une orientation vers le web sémantique.



## Fanfic Harry Potter

Vous êtes auteur d'une fanfic ou de nouvelles ? N'hésitez plus à nous les envoyer et nous les publierons dans nos pages !

Cette fanfic se situe à la fin du tome 7, avant le dernier chapitre intitulé "19 ans plus tard". Il raconte les aventures de nos héros dans les jours, les mois qui suivent la bataille finale et la mort définitive de Tom Jedusor.

Dans le chapitre précédent, nos amis sont retournés à Poudlard pour récupérer le dernier horcruxes, mettre Tom Jedusor définitivement hors d'état de nuire et provoquer la fin des mangemorts.

Après la mort de Voldemort, les trois héros rejoignent le bureau de Dumbledore. Là, Harry répare sa baguette et décide de rendre la sienne au directeur, dans sa tombe.

Mon histoire commençait à ce moment là dans le Gobelin Ivre 0.

Quand J. K. Rowling travailla sur Harry Potter à l'École des Sorciers, elle vivait dans une habitation peu confortable. Etant démunie, elle ne pouvait pas photocopier son manuscrit et dû alors réécrire entièrement ce premier tome au propre pour l'envoyer aux éditeurs.

Vladimir Tokarev était sans nul doute un homme intelligent. Après avoir étudié à Durmstrang et obtenu des Optimal à la majorité de ses Aspics, celui-ci rejoignit le seigneur des ténèbres, ralliant ainsi les rares privilégiés que l'on surnommait les Mangemorts. Quelle ne fut pas sa fierté d'arborer sur son bras gauche la marque de celui qu'il considérait comme le plus grand sorcier de tout les temps.

Son maître lui confiait de nombreuses missions en Europe de l'est. Non content de se contenter d'aussi peu, le jeune homme postula au Ministère de la Magie afin d'infiltrer les rangs du gouvernement et de satisfaire celui-ci. Au sein du département des mystères, à l'abri des regards, il fut un atout pour Voldemort au même titre que Lucius.

De nature discrète et sociable, Tokarev apparaissait aux yeux de ses collègues comme une personne agréable et toujours de bonne humeur. Rien ne laissait soupçonner en lui le moindre lien avec l'ennemi.

Lorsque son maître tomba en ce 31 octobre 1981, il ne changea aucunement son comportement et ne prit pas la fuite comme certains mangemorts. Cependant, peu de temps après ces événements tragiques, son fils aîné et sa belle-fille furent tués par Alastor Maugrey alors qu'ils tentaient de s'échapper aux côtés de Bellatrix Lestrange; après avoir infligé un sort impardonnable sur les personnes d'Alice et Franck Londubat.

Feignant de ne rien savoir, il s'effondra de chagrin et renia son fils, hurlant qu'il ne comprenait pas comment un si gentil garçon avait pu rejoindre le plus grand mage noir de tout les temps et fut ainsi lavé de tout soupçon, évitant de subir une enquête plus poussée.

Il laissa quelques années s'écouler, surveillant le moindre signe de vie de Voldemort et s'occupant de son second fils Ivan. Afin de ne pas attirer les regards sur lui, il fit entrer celui-ci à Poudlard bien que jusqu'à ce jour, tous les hommes de sa famille aient étudié à Durmstrang. Il fut déçu que celui-ci ne soit pas élève de Serpentard, mais Serdaigle valait déjà mieux que Gryffondor selon lui.



Ivan était un enfant assez rêveur et un étudiant studieux. Il n'obtint que des Optimal à ses BUSES comme à ses ASPIC. Lors de sa sixième année, il s'éprit d'une jeune sorcière de Gryffondor du nom de Lana Becker. Le fait qu'elle fut de sang mêlé ne plut guère à son père, qui lui interdit par beuglante interposée de jamais remettre les pieds chez lui. Le jeune garçon se sentit très embarrassé mais son amour pour Lana était trop fort pour que cette humiliation suffise à le séparer d'elle. Après leurs études, les deux jeunes gens s'installèrent en Irlande à l'orée de la forêt.

En 1987, elle lui donna deux merveilleux bébés, un garçon et une fille. Ils les nommèrent Blake et Sanne.

Portraits de Blake (à gauche) et Sanne (à droite) réalisés par l'auteur tels qu'elle se les imagine.



Les deux enfants grandirent entourés d'amour et d'insouciance entre l'Irlande, la Sibérie et l'Afrique du Sud où vivait leur grand-mère maternelle. Leurs premières facultés magiques apparurent l'année de leurs six ans. Sanne en plus d'être douée sur un balai parlait avec une facilité étonnante aux animaux, quant à Blake il lui suffisait de toucher une plante sur le point de mourir pour que celle-ci retrouve son éclat. Lorsque le temps ne leur permettait pas de sortir, ils étudiaient les potions avec leur grand-mère Irina, qui, dans sa jeunesse, fut professeur à Beauxbatons.



## Chapitre 4

Lorsque la seconde guerre éclata les jumeaux entraient dans leur dixième année. Afin de les épargner, Irina les emmena avec elle en Afrique du sud. L'année passa au rythme des morts et des disparitions sans que les deux enfants n'aient conscience de ce qu'il se passait.

Leur parents voulaient surtout éviter qu'ils apprennent que leur grand-père paternel s'était de nouveau rangé du côté du Seigneur des Ténèbres, car bien que rien ne laissait présager dans son univers professionnel qu'il était un Mangemort, dans la famille c'était un secret de polichinelle. Toute sa vie, Ivan avait entendu les discours sectaires de sang pur entre son père et son frère aîné.

Vladimir décéda en septembre 1997, tué de la même main que celle qui lui avait retiré son fils aîné quelques années auparavant, la nuit où Harry Potter quitta pour la dernière fois la maison de son oncle et sa tante...



Quelques mois plus tôt...

Il était de coutume que Dumbledore, en tant que directeur de Poudlard, vienne rendre visite aux futurs élèves venant du monde moldu. Toutefois, ces derniers temps, une mission bien plus importante lui incombait et celle-ci concernait Harry Potter. C'est ainsi qu'il envoya, en ce soir de janvier 1997, le Professeur Mc Gonagall rendre visite en son nom à la famille de la jeune Shane Moennig. La jeune fille d'origine amérindienne, avait hérité des grands pouvoirs de ses ancêtres.

Minerva n'eut pas de difficulté à expliquer aux parents de celle-ci la raison de sa visite, ils semblaient même ravis de la chance unique qui se présentait à leur enfant. Les trois adultes attendaient désormais le retour de promenade de Shane afin de lui demander son avis. Dans les traditions indiennes, il était coutume de laisser son enfant s'exprimer lorsqu'on estimait qu'il avait atteint la maturité d'un adulte.



Lorsque Shane entra, elle fut surprise de voir ses parents au centre de leur hogan, accompagnés d'une femme d'âge mûr qu'elle ne connaissait pas, comme lors des conseils de famille.

\_ Bonsoir ma chérie, dit Jacy Moennig, je te présente le Professeur Mc Gonagall. Elle est venue pour te rendre visite. Ton père et moi acceptons sa proposition mais nous avons jugé que tu étais désormais assez grande pour faire tes propres choix. J'aimerais donc que tu l'écoutes attentivement.

\_ Oui mère. Madame, je suis enchantée de vous connaître.

\_ Quelle enfant charmante et polie, dit-elle avec un large sourire. Comme tes parents te l'ont dit, je suis professeur. Le directeur de notre établissement, Albus Dumbledore, a décelé chez toi de grands pouvoirs magiques. Nous dirigeons une des plus grandes écoles de sorcellerie du monde et serions ravis de te compter parmi nous à la rentrée prochaine.

\_ Une école de sorcellerie ?

\_ Tout à fait. Nous y enseignons de nombreuses matières dont les potions, l'astronomie, les soins aux créatures magiques ou la botanique.

\_ Oh, mais c'est merveilleux. J'ai toujours désiré en apprendre d'avantage que ce que grand-mère m'enseignait, et j'adore l'astronomie. Chaque soir, au coucher du soleil, j'aime aller me balader avec mon cheval Tonnerre pour observer le coucher de soleil et les constellations. Je serais vraiment heureuse de venir étudier chez vous.

J.K. Rowling s'est inspirée de son enfance pour créer le personnage d'Herminie Granger, elle lui a d'ailleurs donné comme patronus son animal favori : une loutre.

Suite au concours de la Semaine de la Langue Française, le jury a retenu 3 néologismes parmi les 3000 reçus : "escargoter" (prendre son temps), "se mémériser" (se vieillir par des habits hors d'âge) et "tôtif" en prix spécial (contraire de tardif). On notera également le "jeudredi", "uhuter" ou "esquiverder".

L'acteur Kenneth Charles Branagh, qui a joué le rôle de Gilderoy Lockhart dans le deuxième film, est le directeur du film Thor (2011)

Portrait de Shane, la jeune amérindienne, réalisé par l'auteur.

Pour la première partie de *Harry Potter et les reliques de la mort*, David Yates dit avoir filmé dans un style plus réaliste, pour se rapprocher du documentaire, de façon à rendre le mieux possible le rythme effréné du voyage entrepris par les trois héros.

## Fanfic Harry Potter

Satya Nadella, le nouveau patron de Microsoft a annoncé que les appareils dotés d'écrans de moins de 9 pouces pourraient être gratuitement doté d'une interface Windows. Il a également annoncé que la firme se tournerait vers des "applications universelles" que des modifications mineures adapteraient à n'importe quel support. De plus, avec la magie du Cloud, l'utilisateur verrait ses données partagées entre toutes ses machines.

Photo du bâtiment principal de la Dragon School d'Oxford. Cette école privée est connue pour ses nombreux anciens élèves devenus célèbres (dont deux prix Nobel).

Portrait de Sarah, la future petite amie de Shane, réalisé par l'auteur.

Lorsque Harry est emmené loin de Privet Drive, il est escorté par le géant Hagrid qui le transporte dans le side-car de sa moto volante. C'est dans les mêmes circonstances qu'il était arrivé 16 ans plus tôt devant la porte de son oncle et sa tante, alors qu'il était encore bébé.

\_ Très bien mais tu devras t'habituer à ne plus vivre en pleine nature, comme ici, et tu ne reverras ta famille que lors des vacances. En es-tu consciente ?

\_ Tout à fait, madame, et je me sens prête à prendre mon envol.

\_ Mon enfant, je suis heureux que tu acceptes cette chance que les puissants te donnent. Avec ta mère, nous avons décidé qu'il serait mieux pour toi que tu apprennes à vivre dans cette nouvelle société avant ton entrée à l'école. Madame Mc Gonagall va donc devenir ta tutrice et te placera dans une très bonne école à Londres. Bien sûr, nous paierons tout les frais occasionnés. Mais nous attendons de toi le plus grand sérieux et l'obéissance envers cette dame.

\_ Père, je saurais me montrer à la hauteur de notre famille, je t'en fais la promesse.

\_ Dans ce cas, tu partiras à la fin de la semaine, si cela te convient, le temps que toutes les démarches soient en règles.

\_ Bien père, mère.

\_ Merci, le diner t'attend, rejoins les autres s'il te plait.

Voici comment la petite indienne se retrouva élève de la dragon school d'oxford en cette fin janvier.



Une autre jeune sorcière étudiait dans cet établissement, cadette d'un an de Shane, Sarah David, une jeune fille de nature expansive et sportive. Elle arriva dans le courant du mois de décembre dans l'établissement. Toutes les chambres ayant déjà deux jeunes filles, elle se retrouva exceptionnellement seule, aussi fut-elle ravie lorsque la directrice lui annonça qu'une camarade arriverait le lundi suivant et qu'elles feraient chambre commune.

Sarah ne cessa de se demander jusqu'au jour J à quoi ressemblerait la nouvelle élève et si elle s'entendrait bien avec elle. Aussi, lorsque la fin des cours sonna en ce lundi, elle attrapa ses manuels scolaires et fila d'une traite vers sa chambre. Elle ouvrit la porte avec lenteur, un peu angoissée, et c'est alors qu'elle l'a vit. Elle était assez grande et musclée pour son âge, ses longs cheveux noirs tombaient avec grâce sur ses épaules et ses yeux étaient d'un regard intense. Sous le choc, Sarah laissa échapper ses livres qui s'écroulèrent avec fracas sur le sol de la chambre. Comment cette fille pouvait-elle être d'une telle splendeur ? Son cœur battait à tout rompre dans sa poitrine, ses mains étaient moites, elle resta fixée sur sa camarade incapable de détourner les yeux d'elle.

De son côté, Shane eut aussi un grand blocage en voyant Sarah et ressentit les mêmes effets. Elle avait stoppé tout rangement de ses affaires en apercevant la jeune fille. D'un coup, Sarah s'avança vers elle et sans lui laisser le temps de réagir déposa un baiser sur ses lèvres ce qui l'a fit frémir. Son corps semblait redemander cette sensation si agréable qui l'avait transpercé un centième de seconde et sans réfléchir elle lui rendit son baiser.

C'est ainsi que les deux jeunes sorcières firent connaissance, sans connaître le secret de l'autre. Chacune connaissait le décret de protection magique concernant les moldus. Le jeune couple semblait très heureux, les mois passèrent dans la joie et la bonne humeur. Chaque soir, Shane lisait l'un des ouvrages que Mc Gonagall lui avait prêté afin d'en apprendre plus sur le futur monde qui l'attendait. Oh, bien sûr, ses plaines et son cheval lui manquaient, mais elle prenait son courage à deux mains, voulant que ses parents soit fiers d'elle.



## Chapitre 4

Un samedi matin d'avril, Shane se réveilla très fiévreuse. Sarah l'emmena à l'infirmerie où on l'installa dans une petite chambre pour lui faire des examens. La directrice devant passer pour l'inspection, elle retourna d'un pas précipité dans sa chambre afin de ranger les affaires de sa petite amie.

En faisant son lit, elle aperçut un livre dépassant de sous l'oreiller. Par curiosité, elle y jeta un œil. Qu'elle ne fut pas sa surprise lorsqu'elle vit qu'il s'agissait d'un manuel de métamorphose à l'usage des débutants. Elle avait déjà lu ce manuel, sa grande sœur lui avait donné à la fin de sa première année à Beauxbatons. Était-il possible que Shane soit du même monde qu'elle ?

Elle devait en être sûre. Elle déposa le livre sur le bureau et finit de ranger. Lorsque la directrice arriva, elle la félicita du bon état de la pièce.

\_ Comment va votre camarade, mademoiselle. J'ai entendu dire qu'elle était à l'infirmerie.

\_ Oui madame, je m'apprêtais à lui amener cet ouvrage pour lui tenir compagnie à votre arrivée.

\_ Qu'est ce donc ? Montrez-moi !

\_ Tenez, madame

\_ Hum, histoire des peuples amérindiens. Elle étudie l'histoire de ses ancêtres, très bien. Emmenez lui donc.

\_ Merci Madame.

Ainsi avait-elle raison, le livre avait subi un sortilège afin que les moldus n'y voit qu'un simple livre d'histoire. Elle se dirigea vers l'infirmerie où le médecin lui indiqua que sa camarade était éveillée mais il précisa de ne pas trop la fatiguer.

\_ Comment vas-tu ma puce ?

\_ Un peu fatiguée. Oh, tu m'as amené mon livre, merci ! Dit-elle en tendant la main vers sa petite amie pour le lui prendre.

\_ Attends, je voudrais te poser une question avant, pourquoi est il ensorcelé ?

\_ De quoi parles-tu ? Ce n'est qu'un livre d'histoire sur mon peuple.

\_ Pour un moldu peut-être, chuchota-t-elle, mais pour moi, c'est un manuel scolaire de magie.

\_ Quoi ? Comment ? Tu... mais c'est impossible ! Minerva m'a pourtant dit que...

\_ Je suis une sorcière, idiote, dit elle avec un grand sourire, les sortilèges sont fait pour masquer la vérité aux moldus, pas à nous et parle moins fort, on pourrait nous entendre.

\_ Oui, désolée, mais je ne comprends pas, si tu es comme moi, pourquoi es tu ici ?

\_ C'est la guerre dehors, le seigneur des ténèbres poursuit tout les sang-mêlé et les sang-de-bourbe. Etant de sang-mêlé, mon père a voulu nous protéger en nous mettant dans des écoles moldues sous des faux noms le temps que tout se calme. Toi aussi, tu dois être enregistrée sous une fausse identité je suppose.

\_ Je ne sais pas, c'est le professeur qui s'est occupé de tout. Moi aussi, je suis une sang-de-bourbe, je suis censée entrer à Poudlard en septembre.

\_ Si Dumbledore et Potter n'arrivent pas à arrêter tu-sais-qui, je ne vois pas comment cela pourrait être possible.

\_ Ah oui ? Tu va aller à Poudlard toi aussi ?

\_ Oui, ma grande sœur est à Beauxbatons mais je veux être dans l'école où Potter a étudié....

Durant les mois qui suivirent, en plus d'étudier les matières de la dragon school, le couple s'entraida pour étudier la magie. Sarah racontait à Shane tout ce qu'elle savait du monde des sorciers, y ayant grandit, contrairement à sa petite amie.

La nouvelle de la mort de Dumbledore troubla fortement les jeunes filles.

Quelques jours plus tard, elles reçurent chacune une lettre leur expliquant qu'elles devaient rester en sécurité à l'école jusqu'à nouvel ordre et qu'une personne viendrait les chercher pour les éloigner de Londres si les choses dégénéraient. Elles ne furent pas surprises de voir les feuilles bruler seules après lecture.

Longtemps après Braveheart (1995), Brendan Gleeson et David O'Hara partagent une nouvelle fois le même casting. D'autre part, Alan Rickman et Helena Bonham Carter avaient tous deux joué dans Sweeney Todd, le diabolique barbier de Fleet Street de Tim Burton (2007)

Les studios de Leavesden dans lesquels ont été tournés les films, furent rachetés par Warner Bros, et notamment un bâtiment abritant les décors et les costumes des films Harry Potter, pour un musée ouvert aux fans du monde entier.

Les deux derniers volets tournés, l'histoire a pris fin pour les acteurs le 12 juin 2010. Daniel Radcliffe, qui avait partagé les aventures du jeune sorcier pendant dix années aux côtés d'une bonne partie de l'équipe, a confié ne pas avoir pu retenir quelques larmes. Tom Felton, alias Drago Malefoy, également ému, a dit qu'il se consolait pour sa part avec le parc d'attractions Harry Potter, qui a récemment ouvert ses portes en Floride.

## Interview de Julie, la Super Cake Girl

Nous avons fait une première présentation des filles de **Paint Cakes** et de leur travail dans le numéro 1 du Gobelins Ivre. Cette fois, nous avons rencontré Julie au **Dernier Bar Avant La Fin Du Monde** où elle a accepté de répondre à quelques questions

Ci-contre : les Super Cake Girls, Julie et Emeline.  
A droite : Paint Cakes au **Manoir de Paris**.

Orange a décidé de ne plus vendre de cartes de téléphone pour cabines, les utilisateurs doivent donc compter sur les stocks restant des différents revendeurs, valable jusqu'au 28 février 2016. Et au-delà ? Difficile de savoir si l'entretien des rares cabines restantes (une par commune et une deuxième pour celles de plus de 1000 habitants) sera toujours financé sachant qu'il s'élève à 11,7 millions d'euros pour 2013.

Ci-contre : la construction du stand de Paint Cakes pour **Geekopolis**.

A droite : quelques cupcakes réalisés pendant l'un des cours du dimanche

Bonjour Julie, que peux-tu nous dire de nouveau que vos fans ne connaissent pas encore ?

Et bien la grande nouvelle, c'est une boutique en préparation qui devrait pouvoir ouvrir en septembre. On va tenter une vraie boutique autonome.

Une rencontre il y a 5 ans, toi, Julie, tu as le bac et te formes en 3 ans au métier de chef d'entreprise, Emeline est graphiste et obtient un CAP de pâtisserie en 8 mois, Paint Cakes naît. Mais comment s'est passé votre rencontre, dans quelles circonstances ?

Emeline était alors bloggeuse BD dont j'étais très fan. C'est lors d'une rencontre avec ses fans, dans un bar que la rencontre a eu lieu, par hasard, ce soir-là, lorsque je me suis présenté avec un mémorable "J'suis personne". S'ensuivit une longue discussion qui a naturellement débouché sur une véritable amitié. Après un projet de "bar culturel", abandonné car nous ne sommes pas trop "bar", le projet de pâtisserie est imaginé, un concept qu'Emeline a aussitôt adoré.



L'idée était donc de mélanger arts geek et pâtisserie mais comment est né le concept de Paint Cakes ?

J'avais travaillé dans une pâtisserie, surtout en vente, dont la spécialité est de faire des gâteaux d'anniversaire sur commande, j'étais devenue la spécialiste des commandes à connotation geek. C'était un manque à combler dans la pâtisserie et une place à se faire.



La première apparition notable était pendant le Geekopolis 2013, soit 6 mois après la création. Depuis, le Dernier Bar Avant La Fin Du Monde, Soirée Geek et autres événements vous demandent. Comment le vivez-vous ?

C'est énormément de boulot mais je ne dirai pas que c'est un vrai succès. Notre premier succès a été de pouvoir embaucher un premier employé et ce sera un succès complet lorsque nous aurons trois boutiques et que Paint Cakes sera une vraie licence.



Comment se sont organisés tous ces partenariats comme, par exemple, l'installation au Manoir de Paris ?

Pour le Dernier Bar, c'était en août 2012, les locaux étaient encore en travaux quand nous avons fait une présentation de Paint Cakes au patron qui était très motivé. Pour le Manoir de Paris, nous distribuons des flyers pendant Japan Expo de 2012 et ils sont venus nous voir, ils étaient partants pour des commandes régulières mais c'était trop tôt pour nous. Six mois plus tard, tout était ok et nous avons pu répondre à leurs demandes.

Paint Cakes donne des cours de pâtisserie. Comment cela se passe-t-il et que faut-il faire pour s'y inscrire ?

Nous donnons des cours tous les dimanches de 14 à 17h dans notre laboratoire de Nanterre. Le cours porte sur la recette du cupcake de A à Z et chaque participant repart avec ses 8 pâtisseries. Nous abordons également la décoration, évidemment, comme, par exemple, la pâte à sucre. Parfois, les cours sont sur un thème particulier : Doctor Who, Pokemon, etc...



Pour s'inscrire, il suffit d'envoyer un mail à [contact@paintcakes.com](mailto:contact@paintcakes.com). Le cours dure trois heures pour 40€ et comprend une collation.

## Paint Cakes, la pâtisserie Geek

De ton point de vue, quel est le statut ou la situation de Paint Cakes aujourd'hui ? Est-ce au-delà des espérances initiales ?

Nous sommes tout à fait suivant les attentes que nous avons projetées sur trois ans. Initialement, nous étions quatre associés mais deux personnes sont parties peu avant de signer les statuts. Ce fut un coup dur mais nous avons décidé de poursuivre le projet malgré tout. Continuer à deux au lieu de quatre était compliqué au début mais maintenant, ça va, nous arriverons bientôt à nous permettre un jour de congé et une semaine de vacances régulières. Donc, on peut dire que nous sommes bien dans les projections. Là, grâce à de nouvelles opportunités, le projet accélère.



Et ce projet de boutique, justement, où en est-il ?

Normalement, ça devrait être bon pour septembre, on dépose un dossier en mai. Il reste encore à trouver un local mais le coté financier est ok même s'il est à finir de préparer.



Y a-t-il d'autres projets en cours ?

Et bien, d'ici trois ans, nous avons prévu d'avoir un "camion-ambulant" mais c'est compliqué car une autorisation est nécessaire. Nous allons aussi embaucher d'autres salariés pour la boutique dont deux vendeurs, un livreur, un pâtissier, etc... De quoi former une équipe d'une dizaine de personnes en tout.

Un cosplayer que j'admire beaucoup m'a dit un jour que le seul moyen d'atteindre ses rêves était de travailler dur. Quel serait le conseil de Paint Cakes aux jeunes entrepreneurs ?

Je dirai qu'on n'obtient rien depuis son canapé. Il faut être motivé, chanceux, travailleur et il faut en vouloir et rester informé et attentif.

Quelles anecdotes reviennent souvent en mémoire ? Bons ou mauvais souvenirs ?

Une expression qu'Emeline et moi avons souvent, c'est quand on se regarde toutes les deux et qu'on se dit "hey mais on devrait vraiment monter une entreprise ensemble".

Un raté : une grosse fatigue en boutique après Geekopolis et là, coupure d'électricité dans la nuit et tout une commande préparée la veille est à jeter et à refaire pour 8h. Vers 8h30, tout est prêt mais un gros accident détruit grosse production de cupcakes quand le rideau intérieur du camion tombe une caisse.



Une réussite : la rencontre avec Marcus ! Le premier jour, nous lui avons remis une boîte de cupcakes que nous lui avons préparé. Malheureusement, Marcus les oublie sur le toit de sa voiture en partant et voit la boîte faire un vol plané. Sprotch ! Le lendemain, l'assistante de Marcus est venue nous le raconter et nous en a redemandé et depuis, c'est devenu une coutume de lui en apporter.

Une marrante : dans un centre commercial, il y avait une aire de jeu pour enfants où il y avait de la pub pour des goûters d'anniversaire. J'ai voulu y déposer des flyers mais nous étions déjà connues.

Un petit rappel de vos coordonnées pour vous contacter et/ou passer commande ?

Tout d'abord le site : [www.paintcakes.com](http://www.paintcakes.com) et le mail [contact@paintcakes.com](mailto:contact@paintcakes.com) mais aussi « Paint Cakes » sur Facebook, DeviantArt, Pinterest, etc...

Petit bonhomme en pain d'épices recherche papatissier aimant ou pâtissière de choc pour lui confectionner une Princesse assortie. Faire offre à [boulesdegomme@gmarais.beurk](mailto:boulesdegomme@gmarais.beurk)  
Annonce sérieuse.

A droite en haut : un petit même sur les Cake Artists réalisé par les SCG

A droite en bas : la Paint Cakes Mobile qui permet de livrer tous ces bons gâteaux en toute sécurité.

Ci-contre : Marcus se fait remettre son lot de cupcakes.

Les jeux anti-zombies ont la côte, dans tous les styles et sur tous supports. Sorti en 2009, "Plants vs Zombies" est un simple jeu de stratégie en 2D où des végétaux prennent la défense de la maison contre des vagues de zombies. D'abord sur Pc puis sur smartphone et NDS, la licence s'étoffe d'un nouveau titre "Plants vs Zombies : Garden Warfare" sur Xbox 360, Xbox One et PC, parodie de jeux de tirs militaires auquel il fait souvent référence. Voilà donc une évolution vers un véritable jeu de tir musclé en 3D.

hyi hyil

## Fanfic Harry Potter

Le Pr Minerva McGonagall jouait dans l'équipe de quidditch de Gryffondor quand elle était élève.

Photo ci-contre : Kingsley Shacklebolt, un sorcier de sang-pur. Auror, il rejoint l'Ordre du Phoenix en 1995 auquel il fournit des informations issues du Ministère de la Magie où il continue à travailler. Il y mène une campagne de désinformation pendant la traque de Sirius Black. Après avoir été le secrétaire du Ministre avant sa chute en 1997, il participe à la bataille de Poudlard en 1998 et devient Ministre par intérim, poste qu'il conservera.

Un nouveau centre commercial est récemment sorti de terre à Villeneuve la Garenne. Avec ses 86000m<sup>2</sup> répartis en 165 magasins, il a nécessité 300 millions d'euros. Sa particularité ? Le Qwartz, puisque c'est son nom, est doté d'écrans et de bornes tactiles à foison qui serviront de base à de nouvelles d'e-shopping afin d'imaginer le centre commercial de demain.

L'été arriva très vite. Le premier juillet, Minerva vint les chercher. Une voiture moldue les attendait, un homme roux la conduisait.

\_ Arthur, vous savez où nous emmener, il faut faire vite.

\_ Où allons-nous, professeur ?

\_ Nous devons vous mettre en sécurité, d'autres enfants nés moldus ou de sang-mêlé sont menacés. L'ordre du phénix à aussi pour but de vous garder en vie le temps que tout soit fini. Nous allons récupérer d'autres de vos camarades puis vous partirez par portoloïn.



La voiture se dirigea vers d'autres écoles, ainsi firent-elles connaissance de Miranda et Carlos. Ils roulèrent un long moment avant de stopper le véhicule dans un grand champ de blé. Là, le professeur leur indiqua de les suivre et fit une pause au niveau d'un vieux pneu.

\_ Très bien, il va bientôt partir, touchez le.

Les quatre enfants obéirent. La sensation était pour le moins étrange et désagréable, ils se sentirent comme tirés par le nombril avant de se retrouver dans une grande maison en bord de mer. Un homme s'approcha d'eux.

\_ Bonjour, bienvenue à la maison du lac. Je me présente, Kingsley Shacklebolt. Vous vivrez ici quelques temps. Suivez-moi.

Kingsley les invita à choisir une chambre dans celles qui étaient libres. Les filles en prirent une avec une fenêtre donnant sur le magnifique paysage qui les entourait, mêlé entre la mer et la montagne. Par magie un second lit fit aussitôt son apparition qu'elles rapprochèrent du premier et, comme si le mobilier avait compris leur geste, les deux lits jumeaux devinrent un majestueux lit à baldaquin pour deux personnes.

Dans les semaines qui suivirent, d'autres enfants arrivèrent. Certains étaient déjà élèves à Poudlard mais leur statut les menaçaient de mort. Les plus grands s'occupaient des plus jeunes, la tranche d'âge oscillant entre 8 et 16 ans. Les adultes présents n'étaient jamais les mêmes.

A la fin du mois de juillet, on apprit la chute du Ministère et la mort du Ministre de la magie. Les protections furent renforcées sur la maison. Les enfants étaient de plus en plus nombreux et les mois s'écoulèrent entre joie et terreur.

Une radio clandestine fut créée par les anciens de l'armée de Dumbledore et chaque soir toute la petite maisonnée écoutait attentivement les messages. Certains espéraient avoir des nouvelles de leurs familles et beaucoup avaient peur d'entendre le nom d'un proche tué par les mangemorts. Malheureusement cela devint de plus en plus fréquent.

Tous se demandaient si Harry Potter et ses amis étaient encore vivants et s'ils réussiraient à faire tomber "vous-savez-qui". Personne ne prononçait son nom, car il était tabou.

Soudain, un soir de mai, une phrase éveilla tout le monde à la maison du lac "L'éclair à jaillit" puis plus rien. Potter avait refait surface, tous sautèrent de joie. Le lendemain, un membre de l'ordre vint leur annoncer que le seigneur des ténèbres était tombé de la main d'Harry Potter, que la guerre était finie. Dans les jours qui suivirent, les plus jeunes furent renvoyés à leur famille, lorsqu'elles étaient toujours en vie, ou confiés à d'autres familles de sorciers. Les plus grands furent invités à aider à la reconstruction de Poudlard. Sarah et Shane choisirent cette option et c'est ainsi qu'elles virent pour la première fois Harry Potter, Hermione Granger et Ron Weasley. Mais sachant qu'ils avaient perdu des êtres chers, elles se gardèrent bien de les déranger.

Pendant un mois elles aidèrent au château avant de retourner voir leurs proches. Lorsque le mois de juillet suivant arriva, Shane et sa famille se rendirent sur invitation chez Sarah dans leur appartement Londonien.

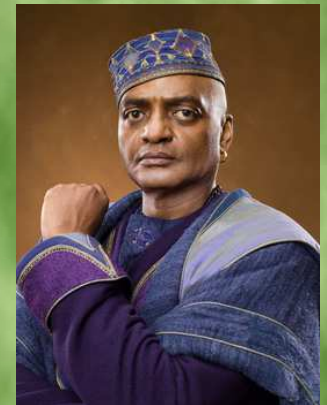
C'est là que les deux jeunes filles reçurent leur lettre de Poudlard...



En ce chaud matin d'été, une chouette se posa sur le rebord d'une maison de Sophiatown, à ses pattes se trouvaient deux enveloppes fermées à la cire et portant le blason de Poudlard.

\_ Les enfants, venez, il y a du courrier pour vous.

\_ C'est papa, cria Blake en arrivant en courant.



## Chapitre 4

\_ Non, mon chéri, c'est encore mieux regarde !

Elle lui tendit une des enveloppes sur laquelle le nom de Blake Tokarev se trouvait inscrit. Sanne arriva peu de temps après et arracha l'enveloppe des mains de sa grand-mère.

\_ Toujours aussi pressée ma chérie, il faudra bien que tu apprennes à canaliser ton énergie lorsque tu seras à l'école.

\_ Ouais, répondit la jeune fille d'un ton évasif tandis qu'elle dévorait la lettre des yeux. On repart quand à la maison ?

\_ Je vais préparer vos bagages, il est temps de partir pour Londres. Vos parents nous rejoindront sur le chemin de traverse.

\_ Oh chouette, s'extasia Blake.

Le jeune garçon adorait se rendre à Fleury et Bott et parcourir les bibliothèques dans le but de trouver un nouvel ouvrage à dévorer. Il avait déjà lu trois fois l'histoire de Poudlard et il lui tardait d'avoir en main ses nouveaux manuels scolaires.

Sanne, quant à elle, savourait l'idée de pouvoir s'acheter des ustensiles pour son balai. Irina lui avait maintes fois répété que les premières années n'étaient pas autoriser à posséder leur propre balai mais la jeune fille ne comptait pas partir à l'école sans lui et prévoyait déjà divers plans pour le faire entrer en douce. Elle avait passé des semaines à étudier les plans de Poudlard et découvert que le saule-cogneur donnait sur la maison hanté. Dès que sa grand-mère aurait le dos tourné, elle utiliserait le portoloïn qu'elle avait fabriqué pour déposer son précieux balai là-bas puis elle reviendrait. Le mieux serait pendant la nuit, elle ne désirait pas être vue à Pré-au-lard et l'obscurité serait son amie.



Deux jours plus tard, toute la famille se retrouva à l'entrée de Gringotts. Après avoir pris un peu d'argent dans leur coffre, ils demandèrent aux enfants par quelle boutique ils désiraient commencer.

\_ Papa, je suis assez grande pour faire mes achats toute seule, répondit Sanne sur un ton légèrement haut.

\_ Très bien si je te suis, tu veux partir en vadrouille ? ça me va, as tu ta liste ?

\_ Oui, regarde ! Allez s'il te plaît.

\_ Si ta mère est d'accord, alors moi aussi, chérie ?

\_ Bon très bien, je capitule, je savais bien qu'un jour cela arriverait. Tu es aussi entêtée que moi lorsque j'avais ton âge tiens, voilà une bourse.

\_ Oh merci merci, super ! Blake, tu me suis ou non ?

\_ Bien sûr, dit le jeune garçon, mût lui aussi par son goût de l'aventure.

\_ Très bien, mais unique condition les enfants, on se retrouve ici à seize heure pile. Est-ce bien clair, Sanne ?

\_ Ouais promis papa !

Les jumeaux partirent à la vitesse de la lumière, laissant derrière eux trois adultes éberlués.

Les "cadenas d'amour", vous connaissez ? Passés à 700000 en 6 ans, ces cadenas ne cessent de proliférer et d'envahir les ponts de Paris après s'être cantonnés au seul Pont des Arts. Heureusement, la Ville de Paris veille et passe régulièrement pour enlever ou faire enlever ce pesant fardeau qui, sans cela, menacerait la sécurité et l'intégrité des structures.

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, Verne Troyer interprétait Gripsec, le gobelin directeur de la banque Gringotts. Il était doublé par Warwick Davis, l'interprète du Pr Flitwick. Dans *Harry Potter et les reliques de la mort - partie 1*, Davis joue physiquement Gripsec, en plus du rôle de Flitwick.

Après avoir acheté *Harry Potter et l'École des Sorciers* pour 1910\$ (1240€) en 1996, l'éditeur de Bloomsbury Barry Cunningham a donné à J.K. Rowling un conseil : « Vous ne vous ferez jamais d'argent sur des livres pour enfants, Jo. Continuez de faire un vrai travail à côté. »

## Fanfic Harry Potter

Portrait de Lulu, la jeune fille timide, réalisé par l'auteur.



Neville demande au choixpeau magique de l'envoyer à Poufsouffle car il trouvait intimidant le fait d'aller à Gryffondor.

Le premier Harry Potter failli être un film d'animation ! C'était le souhait de Steven Spielberg, lorsque celui-ci était rattaché au projet.



La scène de poursuite dans la Forêt interdite est la seule qui ne figure pas dans l'œuvre originale. C'est une séquence inédite.

Bruno Delbonnel, directeur de la photographie sur le volet précédent, ne souhaita pas garder son poste pour les deux derniers films, par peur de se répéter.



Une représentation du groupe d'amis en ballade dans le Chemin de Traverse, réalisée par l'auteur.

Peu après *Harry Potter et le Prince de sang mêlé*, Joshua Herdman alias Goyle annonça que James Wylett ne reprendrait pas son rôle de Crabbe pour le film suivant. Le personnage fut effacé du script.

Ils entrèrent chez Madame Guipure. C'est à cet instant précis que Blake croisa pour la première fois le regard de Lulu Conelly. La jeune fille rigolait avec ses deux amies tandis qu'une vendeuse tentait d'arranger leurs tenues. Elle avait de longs cheveux blonds vénitiens, de grands yeux bleus verts et un joli petit nez. D'allure mince et de taille moyenne, elle tenait un livre à la main. Il reconnut la couverture de loin, ainsi, elle aussi entra à Poudlard. Il était si subjugué qu'il n'entendit pas sa sœur arriver. Les trois jeunes filles parlaient des différentes maisons et de celle où elles désiraient entrer. Sanne ne put s'empêcher de remarquer la rougeur naissante sur les joues de son frère et le taquina à

ce sujet.

\_ Tu espères être dans la même maison qu'elle, frerot ? Il y a peu de chance qu'elle aille à Serpentard tu sais ?

\_ Qui a dit que je voulais être à Serpentard ? J'aimerais aller à Serdaigle, pas toi ?

\_ Hors de question ! Bien qu'à choisir, si je ne peux être à Serpentard, Serdaigle est un choix plus que raisonnable tant que je ne suis pas chez les Gryffondor.

\_ Tu sais ce que grand-mère nous a raconté, tous les mauvais sorciers qui ont rejoint le seigneur des ténèbres étaient à Serpentard. Cette maison à mauvaise réputation.

\_ Et alors ? Au moins, contrairement aux Gryffondor, ils ne se croient pas supérieurs aux autres ni plus intelligent.

\_ Harry Potter n'est pas comme ça à ce que l'on dit et pourtant il a vaincu Voldemort.

\_ Certes, mais Potter n'est rien seul, Hermione Granger est le cerveau.

\_ C'est vrai qu'elle est, d'après ce que l'on dit, la meilleure et plus puissante sorcière de sa génération. Je serais ravi de pouvoir lui parler.

\_ Rêve pas Blake, elle a sûrement des choses bien plus importantes à faire que de perdre du temps en bavardage avec un garçon de onze ans. Puis rien ne garantit qu'elle soit là cette année, tu sais.

\_ Tu es vraiment d'un pessimisme, petite sœur, cela est affligeant.

\_ Nope, juste réaliste. Allez, viens, nous devons acheter nos robes.

Pendant ce temps de l'autre côté du magasin, les trois amies continuaient leur conversation.



\_ Eh les filles, regardez, on a de la compagnie. La fille est vraiment charmante, s'exclama Shane qui eut droit à un regard noir de sa petite amie.

\_ Merci pour moi, s'exclama Sarah.

\_ Du calme, sois pas jalouse, tu sais bien que je t'aime et qu'il n'y a que toi dans mon cœur. Et toi Lulu, tu les trouves comment ?



## Chapitre 4

\_ Bah, euh, je ne sais pas, répondit timidement la jeune fille.

\_ Mais t'es toute rouge, dit Shane de vive voix, tu es sûre que tout va bien ?

\_ Je crois que notre petite Lulu à craquer sur le garçon qui vient d'entrer. Attends, j'ai une idée.

\_ Non, s'il te plaît, supplia Lulu, ne va pas leur parler.

\_ Allez Lulu, ce n'est rien d'autre qu'une façon de se faire de nouveaux amis. Ils vont à Poudlard eux aussi, regarde, ils ont acheté les mêmes uniformes que nous.

Lulu était assez timide et réservée. Elle se sentait d'avantage à son aise au milieu d'une bibliothèque que dans les boutiques mais ses deux amies l'avaient embarquée malgré elle pour acheter leurs fournitures. Ses parents qui cherchaient à la faire quitter un peu ses livres l'y avaient vivement poussée. Elle avait rencontré Sarah et Shane la semaine précédente au Chaudron Baveur où ses parents louaient une chambre le temps d'emménager à Londres.

Les deux jeunes filles étaient venues lui parler alors qu'elle dévorait un de ses livres scolaires achetés la veille. Son père l'incita à les suivre et depuis, tous les jours, elles sortaient se promener. Au début, elle n'osait pas trop parler, mais petit à petit, la bonne humeur constante du couple l'avait débloquée et désormais elle rigolait avec ses nouvelles amies.



Dès que leurs robes furent emballées, les filles prirent la direction des jumeaux.

\_ Enchanté, moi c'est Shane, voici Sarah et Lulu. Nous aussi entrons à Poudlard cette année.

\_ Bonjour, moi c'est Sanne et voici mon frère jumeau Blake, vous faites aussi vos courses seules ?

\_ Oui, je n'aime pas trop avoir mes parents sur le dos. Tu vois ce que je veux dire ?

\_ Carrément, pareil pour moi. Vous venez d'où ?

\_ Lulu est Écossaise, Shane est à moitié Navajo et américaine, quant à moi je viens d'Israël. Et vous ?

\_ On est russes mais on vit entre l'Irlande et l'Afrique du Sud. Parfois, on va en Sibérie. Papa a une petite maison là-bas. Les loups viennent nous rendre visite, c'est cool.

\_ Dément ! J'adore les loups. Je rêve d'en voir de près, un jour, dit Shane.

\_ Je crois que toi et moi on va bien s'entendre, répondit Sanne avec un grand sourire.

Les cinq jeunes gens décidèrent de passer le reste de l'après-midi ensemble. En sortant de chez Madame Guipure, ils se rendirent chez Fleury et Bott situé juste à côté afin d'acheter leurs ouvrages. Seule Lulu possédait déjà les siens, toutefois, elle ne put s'empêcher d'acheter des livres supplémentaires. Ainsi fit-elle l'acquisition de « Quidditch à travers les âges », « Les animaux fantastiques » et « Nouvelle théorie de la numérogie ».

Blake, qui était aussi fervent de lecture qu'elle, acheta en plus de ses manuels scolaires « Frères de sang », « Ma vie chez les vampires » et « Grandeurs et décadence de la magie noire ». Les deux amis se promirent de se prêter leurs achats respectifs une fois la lecture achevée.

Avant de continuer leurs achats, Sanne désirait passer à la boutique de brocante afin de se trouver une jolie malle. Bien sûr, il existait une boutique spécialisée sur le chemin de traverse fabriquant une gamme spéciale pour les élèves

Yahoo a décidé assez récemment de ne plus autoriser les connexions via des comptes Facebook ou Google. En effet, depuis début mars, le groupe demande à ses utilisateurs de ne se connecter que via un Yahoo ID, cela, dans le seul but de tenter de reconquérir des recettes publicitaires en baisse et de ne plus avoir à partager les données utilisateurs avec les concurrents.

Le compositeur John Williams, à qui l'on doit la musique des trois premiers films de la saga, exprima son désir de composer celle de l'avant-dernier volet. Nicholas Hooper, qui avait enregistré les bandes originales de *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* et *Harry Potter et le Prince de sang mêlé*, décida de se consacrer à sa famille. C'est finalement le Français Alexandre Desplat qui fut choisi pour le film.

Severus Rogue déteste Neville, car ce dernier aurait pu être l'Elu et Lily ne serait pas morte.

George n'a jamais pu reproduire de patronus après la mort de Fred.

## Fanfic Harry Potter

Alors qu'il endossait une nouvelle fois la cape du sombre Voldemort, Ralph Fiennes est complètement rentré dans son personnage, faisant trembler toute l'équipe du film. "Ralph est vraiment effrayant quand il joue Voldemort. C'est un acteur qui excelle dans les rôles noirs. On peut littéralement sentir l'air se glacer dans la pièce quand il incarne le personnage", explique David Yates.

de Poudlard, mais la jeune fille détestait avoir la même chose que les autres élèves. Tandis qu'elle fouinait dans les allées de la boutique, le reste de la troupe se présenta chez Ollivander situé juste en face.



\_ Bonjour les enfants, vous venez acheter votre première baguette ?

\_ Oui Monsieur, dirent-ils tous en chœur.

\_ Très bien, très bien, voyons ce que j'ai, vous d'abord jeune homme, désignant Blake du doigt.

Celui-ci s'avança prudemment. Il savait que la baguette choisissait son sorcier et non l'inverse et que son futur dépendait de cet instant. Après plusieurs essais, ce fut finalement une baguette de sureau de 34.5 cm avec de la poussière d'os de Sombrol. Celle de Shane fut en sorbier fr 28.7 cm avec un crin d'abraxan et Sanne fut choisie par une baguette en sureau de 36.9 cm avec un dard d'acromentula. Puis Lulu eue une saule de 26.9 cm avec un crin de licorne. Quant à Sarah, elle obtint une baguette en aubépine de 31.2 cm avec une plume de phénix.

"Les Animaux fantastiques", un spin-off de Harry Potter par J.K. Rowling aura droit à une trilogie cinéma. En effet, elle s'est laissée convaincre par le patron de la Warner de poursuivre la magie suscitée par la saga Harry Potter. Parue en France en chez Galliamrd, c'est une sorte de dictionnaire compilant tous les animaux présents dans les aventures magiques déjà connues. Basés à New York 70 ans avant le premier roman, ces nouveaux films suivront les aventures du magico-zoologiste Newt Scalamander (cité dans le chapitre précédent)

Après avoir quittée la boutique de Garrick, le petit groupe décida de faire une halte à la ménagerie magique ainsi qu'à Eeylops afin d'acquérir l'animal qui, selon eux, leur convenait le plus. C'est ainsi que Lulu et Blake acquirent une chouette, tandis que Sanne se procura un rat et Sarah ainsi que Shane des chats.

Le temps de se quitter étant proche, leur dernière visite fut pour la boutique Weasley où chacun avait l'espoir d'y rencontrer ceux et celles que l'on surnommait les héros de la seconde guerre. Quelle ne fut pas leur déception d'apprendre l'absence de Georges Weasley lui-même, de la bouche de ses employés expliquant ne pas l'avoir revu depuis la bataille finale au château.

Ils quittèrent la boutique après quelques achats et se firent la promesse de se retrouver le 1<sup>er</sup> septembre quai 9 3/4. Blake et sa sœur partirent en direction de Gringotts tandis que les filles s'installèrent à la terrasse de Florian désormais tenue par l'un de ses anciens employés, Théophile Bouvier, afin d'y déguster une de ses spécialités : le "Potter Sundae".

Après le meurtre de son patron par les mangemorts en 1997, Théophile avait prit la décision de prendre sa succession. Ainsi, lorsque le règne de Voldemort tomba définitivement par les actions d'Harry, le jeune homme décida de changer les noms dans toute la boutique. Désormais, on y trouvait outre le "Potter Sundae", le "Crazy Luna", le "Ron-îlot", le "Ginny Cake" et encore bien d'autres. Le succès était au rendez-vous et les clients ne tarissaient pas d'éloges sur l'ancien apprenti de leur cher Florian bien qu'attristés par sa disparition.

L'été s'écoula doucement au gré du vent, entre les ballades dans les rues de Londres et les après-midis à flâner dans les boutiques du chemin de traverse. Le dernier jour, les filles surexcitées par leur entrée imminente à Poudlard foncèrent malencontreusement sur une personne de forte corpulence qui se trouvait être Hagrid. Celui-ci passa une partie de la matinée à leur raconter des anecdotes sur les années d'Harry, Ron et Hermione à Poudlard. Il n'était pas dans la nature d'Hagrid, fait bien connu, de savoir garder un secret et il ne fut pas difficile pour les trois jeunes filles de réussir à le faire parler. C'est ainsi qu'elles apprirent le retour des anciens pour une dernière année dans le but d'obtenir leurs ASPICS. Ce fut le cœur plein de joie à l'idée de pouvoir rencontrer leurs héros que celles-ci s'endormirent en ce 31 août 1998...

(À suivre)

Sarah



## Nega-Max EpicFail



Néga-Max en compagnie de Fouad, alias Jack Raiden, qui a présenté son association dans le numéro 1 du Gobelins Ivres.

En photo : toute l'équipe regroupée sur le stand de Japan Expo 2013.

Comment en es-tu venu à entrer dans la "League of Replica"?

Cela c'est fait très simplement. Suite au groupe Metal Gear Solid où j'avais participé, j'ai noué une nouvelle amitié avec Jack Raiden qui était en... Raiden ! Dans les mois qui ont suivi, il m'a fait part de son envie de créer une association cosplay mais avec des envies différentes des associations existantes jusqu'alors. Et c'est donc avec plaisir que j'ai rejoint le projet.

Parlons plus technique, tu as fait des cornes assez sympathiques, comment les as-tu faites ? (matériel, méthode etc)

Ah mes fameuses cornes de Vincent ! Elles sont en fait en polystyrène extrudé avec un revêtement de DIP. Le tout fixé sur un serre-tête.



A l'époque, j'avais eu l'aide d'une amie qui était un peu plus calée que moi sur le sujet. Pour la méthode utilisée, ça reste assez simple, même si je ne me souviens plus de tous les détails.

1/ Coupez un certain nombre de rondelles dans le polystyrène d'un diamètre de plus en plus petit (empilé ça doit donner un cône). Coupez en biais certaines rondelles pour créer le cheminement en spirale

2/ Collez les différentes rondelles entre elles. Attention, il faut utiliser une colle spéciale pour polystyrène car la colle néoprène, par exemple, fait fondre le polystyrène... Vous pouvez utiliser des cure-dents pour aider au maintien des différentes parties entre elles.

3/ Taillez vos cornes pour donner l'effet voulu (ici des cornes de boucs donc il faut tailler légèrement l'intérieur).

4/ On sous-couche de DIP, ici trois couches non diluées. L'effet lisse n'est pas du tout recherché. Deux couches de peinture couleur "Os", puis brossage à sec avec une couleur plus blanche et enfin on passe un lavis noir sur les cornes ! (le petit plus qui fait la différence)

5/ Enfin, il reste à fixer vos cornes sur le serre-tête en les collant avec de la néoprène. (oui la on peut utiliser cette colle car la DIP donne un revêtement compatible avec). Prévoyez un serre-tête qui soit plutôt large pour un meilleur maintien. Vos cornes sont finies ! Elles sont légères afin de supporter une pleine journée de convention mais attention elles restent assez fragiles !

Combien de temps cela te prend t il ?

Alors là je n'ai pas compté ! Je pense qu'en un weekend, si on ne foire pas trop, on peut arriver à les faire. Mais il ne faut pas oublier les temps de séchage. Donc, prenez une bonne semaine en travaillant comme il faut, ça vous laissera du temps si jamais il y a un problème

Que penses-tu de l'évolution du cosplay en France ?

Euh... Joker ! Pour moi il y a 2 tendances majeures : une triste course à la gloire d'un côté et un ramassis de kikoo de l'autre. Heureusement, il y a aussi des personnes qui considèrent le cosplay comme une passion et s'amuse. Smile, it's just FUN ! Chacun à son niveau, chacun fait avec ses moyens. Pas la peine de putiser à outrance parce que truc mûche à fait le même cosplay que machin ! Apprenez à vous amuser. Personnellement, je n'ai qu'une remarque à faire. Soyez un minimum raccord avec votre personnage ! Des lunettes de soleil, un bouc dessiné au crayon, une longue veste en cuir et une lampe de placard ce n'est pas un cosplay de Tony Stark si vous voyez ce que je veux dire...

Max : le DIP est un revêtement pour toiture qui permet de donner une sous couche étanche et élastique.

Max : la peinture "Os" est une sorte de blanc cassé. Le mieux est d'aller prendre les pots dans les magasins de WarHammer.

Ci-contre : Néga-Max et Ophélie Jones cosplayent Vincent et Catherine du jeu Cateherine. Photo par 4mate.fr

Le zoo de Vincennes a enfin rouvert ses portes après 6 ans de rénovation. A déjà 25 000 entrées dès son premier week-end d'ouverture, le parc doit totaliser 1,5 millions de visiteurs annuels pour rentrer dans ses frais. Un conseil : tous les animaux ne sont pas encore arrivés et ils ont tous besoin d'une période d'acclimatation, attendez un peu.

Maiko

# Super héros : L'éternel combat 2/3

## A GRAND POUVOIR, GRANDES RESPONSABILITÉS

Le personnage de Wonder Woman est né en décembre 1941, ce qui explique probablement que sa version télévisée combattait les nazis à chaque épisode entre deux bonds magiques et armé de son fidèle « Lasso de la Vérité ». Plus tard, le personnage est modifié plusieurs fois jusqu'à prendre la forme qu'on lui connaît aujourd'hui.

Après avoir failli disparaître dans les années 1950, l'industrie des comics retrouve un second souffle grâce à l'éditeur Marvel au début des sixties. Pour contrer l'hégémonie du rival DC Comics, le rédacteur en chef Stan Lee imagine de nouveaux super-héros plus proches de ses lecteurs. Avec les **Quatre Fantastiques**, **Hulk** et, surtout, **Spiderman**, les



dessinateurs de Marvel font descendre ces héros de leur piédestal et leur attribuent des faiblesses jusque-là réservées au commun des mortels. Le succès est immédiat et oblige DC Comics à remettre ses personnages vedettes au goût du jour.



Depuis le 22 mars et jusqu'au 31 août, le Musée Art Ludique, situé à deux pas de la Gare d'Austerlitz, propose la première grande exposition au monde consacrée aux Super-Héros de l'Univers Marvel. Retrouvez-y toute la magie de cette rétrospective unique au monde.

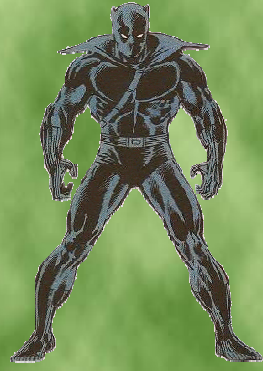


Les super-héros deviennent alors des icônes dont s'emparent notamment les artistes du pop art, auquel la kitschissime série télévisée des aventures de **Batman et Robin**, phénomène de l'Amérique des années 1960, multiplie les références.

Mais l'assassinat de Kennedy, la guerre du Viêtnam ou le scandale du Watergate font basculer les aventures des héros de comics dans un univers plus sombre, reflet d'une société américaine en proie à de nombreuses désillusions. Jusqu'alors cantonnés au rôle de justiciers et de patriotes, ils n'hésitent plus à remettre en cause la probité des dirigeants ou à relayer les causes progressistes, s'affranchissant de la censure de la **Comics Code Authority**.



Héroïne d'une série télévisée, **Wonder Woman** devient le porte-étendard des féministes et les premiers super-héros de couleur (**La Panthère noire**, **Luke Cage**) font leur apparition.



Dans les seventies, une vague d'antihéros plus violents débarquent dans les cases de Marvel, et, à l'image du **Punisher**, s'érigent en redresseurs de torts dans une Amérique minée par la criminalité. Mais à l'orée des années 1980, les ventes s'effondrent. L'industrie ne devra son salut qu'à une nouvelle génération de dessinateurs et à des adaptations cinématographiques toujours plus spectaculaires.



A suivre...