

— **TAI** KENBAN —

Mai - Juin 2017



Illustration par Emir Simsek

Bonjour à tous,

Taikenban poursuit son petit bonhomme de chemin avec ce nouveau numéro qui vous emmène à la rencontre des samouraïs. Côté jeu vidéo, on retrouvera un peu de rétro avec le test de Fushigi no yume no Alice et d'indé avec Rive. Les rubriques d' Haryn, Kalyani, Ichiban Japan et Tony compléteront ce numéro pré-été en attendant de vous retrouver pour des journées encore plus ensoleillées.

Nous sommes toujours à votre écoute pour faire évoluer le magazine, n'hésitez pas à nous contacter par email ou via les réseaux sociaux.

Bonne lecture !

L'équipe de Taikenban

Chief Kim

Corée / 2017 / 20 épisodes / Avec Nam Koong Min/Nam Sang Mi/Lee Junho (2PM)/Jeong Hye Seong

Kim Seong Ryeong est un comptable malhonnête qui travaille pour des escrocs. Il va se voir offrir l'opportunité de travailler pour une grande entreprise Sud-Coréenne en tant que Chef du service comptabilité. Bien que ses intentions ne soient pas bonnes au départ, l'injustice qu'il va constater va l'amener à mobiliser son talent pour faire de bonnes actions. Avec l'aide de son service comptabilité, d'une interne au service finance et de ses anciens amis, il va mener un combat contre la corruption.

Chief Kim est un drama **critique** sur la société Sud-Coréenne sous couvert d'une image haute en couleur, critiques emmenées par un Chief Kim qui ne peut fermer les yeux sur ce qu'il sait. Il a rejeté la société et ne rêve que d'une chose : quitter son pays qui pour lui est un pays de voleur et de menteurs. Il ne s'embarrasse pas de suivre les sentiers codifiés que la société a mis en place et ce manque de considération envers ces codes vont l'amener à prendre la défense de ceux qui vivent dans la peur de perdre leur emploi. Le personnage du Chef Kim est clairement le gros point fort du Drama, hilarant et brillant, chacune de ses apparitions est à **mourir de rire**, il ne rate aucune occasion pour rendre la vie infernale aux patrons malhonnêtes.

Le Drama est rythmé par les combats entre le chef Kim et son supérieur Seo Yool. La relation entre le Chef Kim

et Seo Yool est bien construite et attachante, bien qu'ils se détestent. Ce qui est appréciable ici, c'est que les scénaristes ont fait le choix de ne pas créer de mur net entre les mauvais et les bons personnages. Tout le monde a des raisons, des circonstances ou simplement une famille aimante qui dictent leur conduite et ce choix donne énormément de profondeur à l'intrigue.



Chief Kim n'est absolument pas un Drama **Romantique**, bien qu'il y ait parfois quelques ambiguïtés. Les scénaristes ont pris le parti de ne pas inclure de romance pour laisser plus de place à l'intrigue principale, le combat contre la corruption. Le Drama développe également des **liens magnifiques** entre les personnages. Bien que Chief Kim et Seo Yool soient les protagonistes principaux, nous suivons beaucoup d'autres personnes dans ce combat et l'évolution de leur relation est très intéressante. De la femme de ménage au PDG, chaque personne de ce Drama trouve sa place.

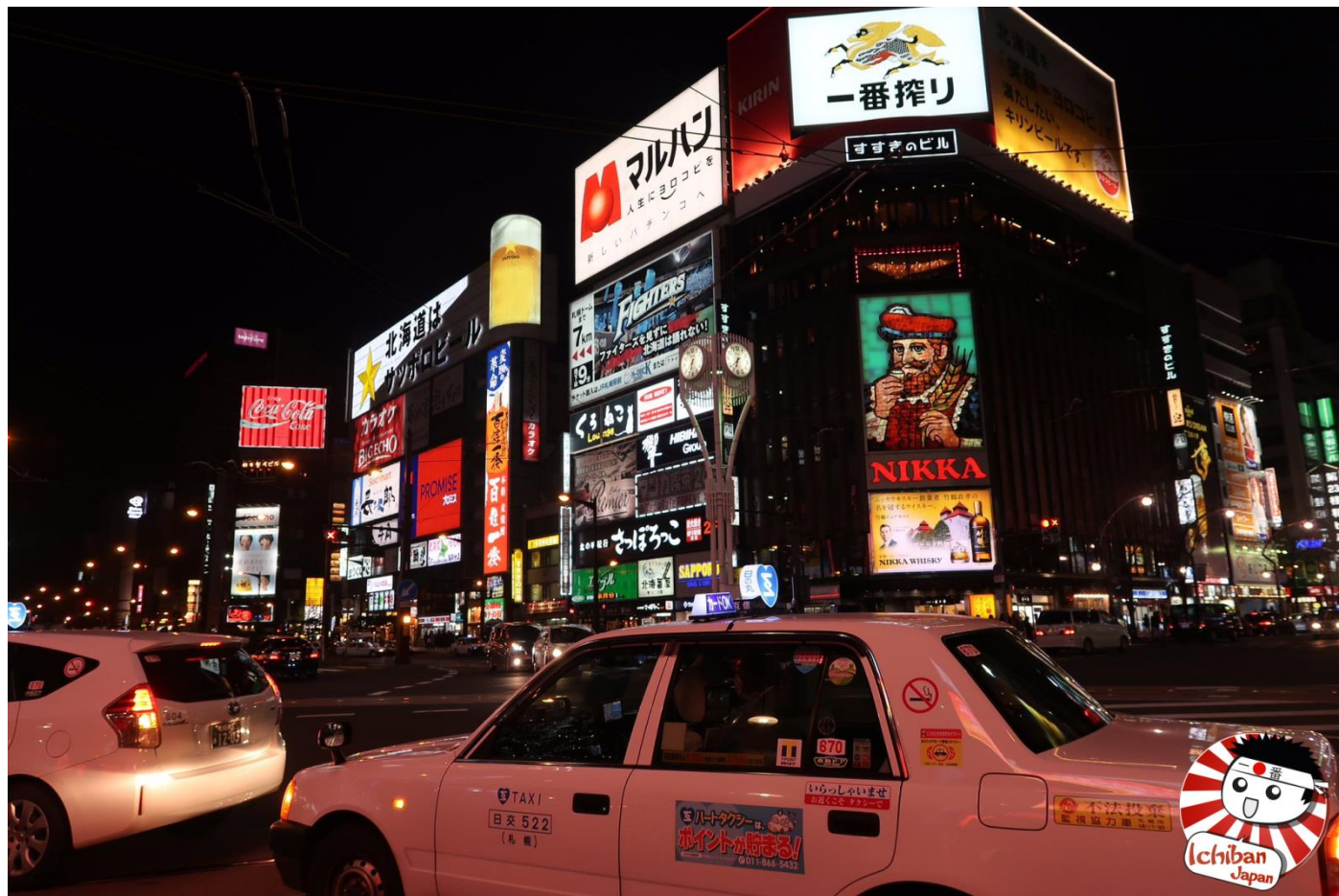
L'importance donnée à chaque personnage n'est sans doute pas une coïncidence. Le message des scénaristes est clair : « chaque vie est précieuse quelle que soit notre place dans la société ».

Chief Kim est donc un Drama qui fait rire, qui détend, mais qui peut aussi révolter. Tout est bien dosé et on passe assurément un bon moment devant celui-ci.

Haryn



Susukino, l'un des quartiers les plus chauds du Japon.



Situé à Sapporo, sur l'île de Hokkaidō (tout au Nord du Japon), Susukino est un gigantesque quartier chaud où l'on peut trouver de nombreux bars, clubs, et restaurants.

On y trouve d'ailleurs le Ramen Yokochō, une petite allée avec uniquement des restaurants de Ramen, spécialité de Sapporo.

Ichiban Japan

Fushigi no yume no Alice (PC Engine)

Genre : Plateforme Développeur : FACE



Fushigi no yume no Alice, comme son titre le laisse imaginer, est inspiré du célèbre conte de Lewis Carroll.

Inspiré seulement car si le titre emprunte bien des personnages de la célèbre histoire, il se permet également d'emprunter des personnages issus d'autres contes. Un côté un peu melting-pot qui pourrait surprendre mais la relative naïveté du titre permet d'avaler la pilule.

Alice (pour faire court) est donc un petit jeu de plateformes sans prétention. Notre héroïne va parcourir 5 mondes (forêt, cimetière...) divisés en 3 niveaux pour au final y affronter demi-boss (les mêmes aux niveaux 1 et 2 de chaque monde) et le vilain méchant boss de chaque monde (au niveau 3 pour ceux qui suivent). Le titre n'est pas un mètre-étalon de la machine mais propose des graphismes colorés et une ambiance sonore enjouée. L'animation, même si elle manque d'étapes intermédiaires, est fluide et rapide.

Comme tout bon jeu de plateformes qui se respecte, Alice, peut sauter sur ses ennemis pour s'en débarrasser. Elle peut également émettre un cri (matérialisé à l'écran sous forme d'onomatopée) pour atteindre ses opposants, conférant au titre un petit côté action appréciable. Ce "tir" peut également être chargé par un appui long sur la touche correspondante. Attention cependant à ne pas trop en abuser et risquer de vous essouffler ce qui conduirait à rendre Alice plus vulnérable face à l'ennemi.

Le jeu est clairement à destination des plus jeunes et n'offre pas une grande difficulté pour appréhender ses 15 niveaux plutôt courts. Il reste cependant un bon choix pour celui qui veut passer un bon moment sans se prendre la tête.

Tatsui



Knowing Brother (JTBC)



Beaucoup d'émissions Coréennes défendent le principe de montrer le bon exemple à la télévision. Si l'idée est vraiment bonne et permet d'éviter l'apologie de la violence comme nous pouvons le voir en France, elle donne des shows trop souvent **aseptisés** qui ne représentent en aucun cas la vraie vie. Pourtant, certains Show tentent de décoincer tout ça, en donnant plus de libertés aux membres de leur casting, en tentant de nouvelles choses et en souhaitant donner un nouveau souffle aux Show Coréens. Knowing Brother est le show qui pour moi représente le mieux la **nouvelle génération**.

Knowing brother, qu'est-ce que c'est ?

Le concept est celui d'un groupe d'élèves qui reçoit chaque semaine des étudiants transférés dans leur classe. L'émission se décompose en plusieurs parties :

Preview : les membres arrivent dans la classe au compte-goutte en discutant de tout et de rien, comme des camarades de classe qui se retrouveraient après un week-end avant que le cours commence. Cette partie n'est pas vraiment officielle mais ces petites minutes très informelles sont appréciables.

La présentation d'entrée est le " Guess about me » : Les élèves transférés se présentent aux membres du casting et leur posent des questions à leur sujet. Les guests qui répondent mal sont punis avec un coup de marteau en plastique. Les questions sont souvent originales et donnent lieu à des réponses très drôles de la part du casting. On en apprend énormément sur les guests, souvent grâce aux membres du casting qui connaissent leurs petits secrets et qui ne se gênent pas pour les dévoiler. (Ensuite l'émission varie selon le choix des invités)

Let's Play : Les guests défient tous les membres du casting à des jeux où ils s'estiment doués.

Music class : Peut prendre différentes formes aussi selon les invités, Karaoké, Blind test, etc. C'est une partie qui me plaît beaucoup puisqu'on voit que les invités et les membres du casting y prennent un réel plaisir.

Thee's No : Un sketch mis en place sans script, sans rien, c'est mon segment préféré et me donne souvent des crampes au ventre. Le casting est tellement bon, et les invités sont souvent géniaux dans cet exercice ! Comme il n'y a pas de script, les scénarios changent très rapidement selon les improvisations de chacun et le fait qu'ils essaient de s'adapter aux retournements de situation est vraiment hilarant.

L'histoire de Knowing Brother.

Ce Show a démarré en décembre 2015. Au départ il avait pour concept de faire participer les téléspectateurs qui aidaient le casting à répondre à des questions (épisodes 1 à 13). Ce concept n'arrivant pas à conquérir le public est alors modifié en faveur d'une émission faisant s'affronter deux invités sur une bataille de force mentale. Le casting était divisé en deux, chacune des deux équipes étant l'avocat d'un invité. J'ai beaucoup aimé ce concept, mais les téléspectateurs estimaient que les invités ne pouvaient pas être réellement francs et ne disaient que ce que l'on attendait d'eux. En effet, il fallait que les deux invités s'affrontent à la façon d'une Battle de Rap dans 8 miles, plutôt difficile quand on connaît le contexte Coréen. J'espère que ce concept reviendra quand les esprits seront un peu plus ouverts (épisodes 14 à 16). Il a ensuite changé pour le concept qu'on lui connaît aujourd'hui et fait un gros carton.



Aujourd'hui le taux d'audience de l'émission tourne autour des 7%, ce qui est énorme pour un show de JTBC. Le gros point fort de l'émission, c'est son casting. Il y a toute sorte de profil, des jeunes et moins jeunes, des athlètes, des chanteurs, des comiques et des acteurs. Ces 7 bonhommes forment un casting hors du commun, maîtrisent l'art de l'improvisation comme peu de personnes savent le faire. **Kang Ho Dong**, le plus vieux des oncles est aujourd'hui l'un des visages de la variété coréenne. Initialement, il était lutteur professionnel. Il a reçu de nombreuses récompenses au cours de sa carrière. Il est le plus âgé des membres mais se fait souvent charrier par les autres membres du casting et les invités. Son image d'homme viril et fort est mise à rude épreuve par les plus jeunes de l'émission : Heechul et Kyung Hoon. **Kim Heechul** est l'enfant diabolique et est membre du groupe Super Junior. Il est le plus fou de l'émission, n'hésite pas faire des commentaires sur tout le monde, notamment sur la cigarette ou la sexualité des invités. Il pense avoir été casté dans cette émission afin d'être le psycho de la bande, et se donne à fond dans ce rôle. **Jang Hoon** est un ancien basketteur connu pour avoir été un des meilleurs pivots de l'équipe nationale, il se fait souvent charrier sur son argent et le nombre de buildings qu'il possède. Sa phrase préférée est " Quel le but de tout ça ? ", son attitude je m'en foutiste et ses remarques sont toujours à mourir de rire. **Lee Soo Geun** est sans aucun doute le plus marrant de tous et a une capacité à placer les bonnes phrases au bon moment, il est souvent à l'origine des fous rires dans l'émission. **Min Kyung Hoon** est le plus jeune et est membre du groupe de rock Buzz. Il préfère de loin avoir des invités filles plutôt que des invités garçons. Les autres se moquent souvent de lui lorsque des filles entrent dans la salle de classe à cause de ses réactions de Fan boy. Il est en rivalité avec Heechul pour savoir qui les femmes préfèrent. **Lee Sang Min**, ancien Rappeur et producteur, a tout perdu à cause de ses dettes. Il est le plus calme de la bande et son expérience fait qu'il donne toujours des conseils aux jeunes idoles qui viennent dans l'émission. **Young Chul** est le moins drôle de l'émission et tout le monde le sait. Il avait promis que si Knowing

Brother atteignait les 5% d'audience il quitterait l'émission, ce qu'il a fait pendant quelques semaines et est revenu à la demande de téléspectateurs et des membres.

Côté invités, on est tout aussi gâté. Acteurs, actrices, chanteurs, idoles, stars de la télé, sportifs, directeurs d'agences, tout le monde y passe. Et ce qui est le plus génial, c'est qu'ils savent que venir dans cette émission peut leur coûter cher. En



effet, les brothers n'hésitent pas à dévoiler tous leurs secrets, que tu fumes, que tu vas te marier (pauvre RAIN) et à les titiller sur les rumeurs qui courent à leur sujet. Et c'est justement ce que j'aime dans cette émission. Les brothers préfèrent en rire que de le cacher et en faire toute une histoire. Pour l'homosexualité, Heechul s'oppose à l'homophobie en en parlant ouvertement, en disant haut et fort que ce n'est pas un problème et qu'ils ont le droit d'aimer qui ils veulent, tout en usant de l'humour. Il est d'ailleurs lui-même souvent titillé sur le sujet. Cette émission dédramatise toutes sortes de sujet un peu tabou en Corée du Sud et est juste hilarante. Knowing Brother est juste THE futur de la TV coréenne.



Si aborder des thèmes tabous est une avancée pour la télévision coréenne, la grosse révolution de cette émission est de bannir le langage formel qui est une réelle institution en

Corée du Sud. Ils se parlent tous de manière informelle. Ce système permet de mettre tout le monde à l'aise et favorise les moments hilarants. Knowing Brother a également banni les démonstrations de « talents » fabriquées par l'Entertainment musical Coréen. Ils préfèrent que les invités se présentent tels qu'ils sont. De fait, Knowing Bros mène un réel combat social, c'est pourquoi on y retrouve Seung Hoon et Sang Min qui n'auraient jamais dû réapparaître à la Télévision ayant été au centre de scandales. On ne les fait pas apparaître sans explications, on met en avant leur problème comme de la prévention, les intéressés reconnaissent leur faute et son érigés en exemple de rédemption. Et enfin, Knowing Brother n'a pas de script. Les participants ont un fil conducteur, la trame de l'émission, mais c'est tout. On met l'accent sur l'improvisation et le naturel ce qui donne lieu à des scènes épiques.

Haryn

Rive (PS4)

Genre : Plateforme-shoot **Développeur :** Two Tribes B.V.

Testé à partir d'un code fourni par l'éditeur



Rive est un concept hybride de jeu de shoot-plateformes dans lequel vous vous déplacez à l'aide d'un arachnoïde mécanique. Rappelant le célèbre Métal Slug dans la nervosité du titre, vous allez parcourir une station spatiale bien décidée à vous retenir captif.

Le coté exploratoire est réduit à son strict minimum. Il consiste plutôt en un enchaînement de pièces dont vous devez débloquent l'accès soit en utilisant vos outils de hacking soit en vous débarrassant des vagues d'ennemis qui peuplent les lieux.

Pour ce faire, vous disposez d'un arsenal assez conséquent, du tir de base orientable à 360° en passant par les missiles téléguidés ou encore les mini-bombes rebondissantes. Vous bénéficiez également d'un double saut fort utile pour vous sortir de situations délicates ou atteindre des endroits inaccessibles au premier abord.

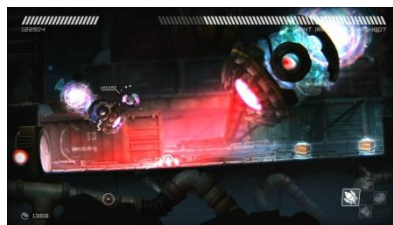
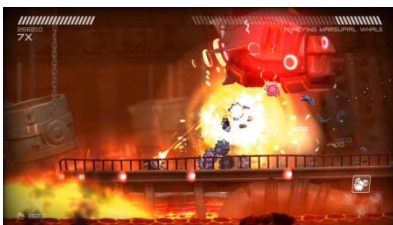
Le jeu propose des graphismes léchés dans des environnements variés (une douzaine) et tout est prétexte à une débauche d'effets visuels qui flattent la rétine. De ce point de vue, Rive est sans contexte une grande réussite.

L'ambiance sonore rythmée par les commentaires ironiques de notre pilote est plutôt bonne et colle bien à l'action.

Si l'on devait reprocher quelque chose à Rive ce serait sa difficulté. Le jeu n'est pas toujours une partie de plaisir en raison de vagues d'ennemis qui réapparaissent lorsque le champ de vision ne s'y prête guère ou encore lorsque vous êtes acculé par une autre vague d'ennemis. Ne croyez pas être à l'abri après avoir nettoyé une zone, le titre est assez retors sur ce point. Ajouter à cela des événements vicieux (lasers, rochers en fusion) qui apparaissent périodiquement et vous tenez là un titre qui en énervera certains. Volonté de ne pas dégouter le tout à chacun ou choix non assumé d'un titre hardcore, de nombreux checkpoints baliseront votre parcours rendant l'aventure un peu plus supportable.

Rive dispose de bonnes idées. Cependant les phases de jubilation alternent avec les phases de frustration ; ce qui gâche un peu l'expérience de jeu. Un titre à ne pas mettre en toutes les mains mais pour peu que vous vous accrochiez (et avec l'aide des nombreux points de sauvegarde), vous passerez un bon moment.

Tatsui



Les Samouraïs

Qu'est-ce qu'un Samouraï ?

Le mot samouraï signifie « celui qui sert ».

Il existe deux types de Samouraï :

- Le samouraï non rattaché à un seigneur, appelé rônin.
- Le samouraï rattaché à un vassal direct du shogun, appelé hatamoto.

Les rônins sont des samouraïs sans seigneur pour deux raisons soit leur seigneur est mort soit ils ont commis une faute et ont été bannis. Un samouraï rônin n'a plus de raison d'être, il n'appartient plus à sa classe et est considéré comme un paria. Il se retrouve souvent démuné ou avec des moyens très modestes.

Les samouraïs reçoivent une éducation sévère afin qu'ils n'aient peur ni de la mort ni de la souffrance. Ils doivent respecter un code d'honneur et devenir un guerrier aguerri dans le maniement des armes.

À partir du Xe siècle, les samouraïs sont des cultivateurs ou des artisans, ils recevaient du riz comme salaire. Mais peu à peu, ils vont recevoir un vrai salaire avec une pension régulière et vont ainsi devenir des fonctionnaires et maintenir l'ordre.

Le statut de samouraï étant héréditaire, les fils de samouraï sont soumis à un enseignement et à une discipline très stricte. On leur enseigne les dogmes bouddhistes et zen, ils apprennent les arts de la guerre, l'écriture et la lecture ainsi que le dépassement de soi.

Le Bushido

Les Samouraï se concentrent sur les arts de la guerre et sur leur relation envers leur maître. Ils devaient, dans leurs actes, obéir à un code moral très strict nommé « Bushidō » (la voie du guerrier - 武士道).

Les sept vertus du Bushido sont Jin (Bienveillant), Makoto (Honnêteté), Shugi (Loyauté), Meiyo (Honneur), Yu (Valeureux), Rei, (Respect), Gi (La bonne décision).

Le Seppuku

Si jamais un samouraï vient à perdre la face, il peut retrouver son honneur au travers du seppuku (切腹) (suicide rituel).

On parle d'hara-kiri si le geste est pratiqué par les petits gens du peuple, par contre si ce sont les samouraïs qui se tranchent le ventre, on peut parler de seppuku.

Les 4 raisons de faire un seppuku sont :

- La défaite au combat
- Les remontrances
- La sanction pénale (cela évite l'exil ou la prison)
- L'accompagnement dans la mort (lors de la mort de son seigneur, le samouraï pouvait suivre son maître dans la mort pour prouver son attachement.)

L'armure du Samouraï

L'armure du samouraï se compose d'un assemblage de plaques reliées par des lanières de cuir et d'un plastron qui protégeait le corps des assauts adverses. Le guerrier porte deux sabres : un petit, le Wakizashi (lequel sert bien souvent à s'enlever la vie pour échapper au déshonneur lors d'un combat) et un plus long, le Katana, considéré comme étant l'âme du samouraï.

Au fil du temps, les modèles d'armures ont évolué, les artisans ont rivalisé d'ingéniosité pour les perfectionner et inventer de nouvelles techniques pour les rendre encore plus efficaces sans perdre de leur souplesse.

Le déclin du Samouraï

1853, sonne le début de la fin des samouraïs. Ils vont s'affronter pour leurs divers clans puis le Japon va se moderniser. En 1876, les samouraïs ne doivent plus porter leurs sabres. Deux ans plus tard, ils perdront tous leurs privilèges et disparaîtront.

Kalyani



Le Japon impressionniste

Vincent Van Gogh. *Le Père Tanguy*. 1887. Huile sur toile. 92 x 75 cm. Musée Rodin.



Van Gogh arriva à Paris en 1886. La découverte de la capitale allait ainsi bouleverser sa conception de l'art et modifier profondément sa palette. Van Gogh fit de nombreuses rencontres, artistiquement fructueuses et parmi elles, celle de Julien-François Tanguy (1825-1894) appelé affectueusement par le cercle d'artistes parisiens, « Père Tanguy ». Le Père Tanguy possédait une petite boutique de matériel artistique rue Clauzel où il vendait toiles et couleurs. Son établissement sans frais lui permettait de vendre ses articles à prix avantageux. De ce fait de nombreux artistes peu fortunés vinrent à lui et formèrent une clientèle fidèle. De même lorsque certains artistes débutants étaient sans le sou, Tanguy acceptait d'être payé en échange de toiles. Tanguy prit même en dépôt des toiles de peintres célèbres comme Cézanne, Monet ou Pissarro. Van Gogh ne tarda pas à s'y rendre et redécouvrit le monde des couleurs à la fois grâce au matériel vendu par Tanguy mais aussi par la découverte de toiles impressionnistes dans son échoppe.

Van Gogh représenta par trois fois le Père Tanguy, preuve de son attachement au personnage. Il fit de lui un portrait dans les tons terreux où le modèle porte son tablier de vendeur de couleurs et deux portraits dans les tons japonisants. C'est l'un des deux que je me propose d'étudier aujourd'hui.

Le modèle est représenté de manière frontale, avec un sourire évanescent illuminant son visage calme, les mains croisées sur l'estomac à la manière d'un sage japonais. Cette représentation japonisante du modèle peut paraître surprenante lorsque l'on sait que Tanguy fut Communard. Le pinceau de Van Gogh retranscrit avec talent le caractère doux de cet homme du peuple qu'était Tanguy. Notons que Van Gogh réduit le relief du corps de Tanguy au minimum, de tel sorte que le modèle semble se fondre parmi l'arrière-plan d'estampes japonaises. Pourquoi donc ce choix d'un décor d'Ukiyo-e par Van Gogh ? Tout simplement car Van Gogh et son frère Théo étaient des collectionneurs d'estampes. Van Gogh, fasciné par le Japon, collectionna des estampes non pas seulement pour leur beauté esthétique mais aussi car elles représentaient pour lui un monde utopique. Il en achetait souvent chez le marchand Samuel Bing pour trois sous pièce. Selon Van Gogh c'étaient les artistes français qui remettaient l'art japonais au goût du jour : « L'art japonais, en décadence dans sa patrie, reprend racine chez les impressionnistes français ».

L'emploi des couleurs par Van Gogh pour cette toile est novateur. Il opte pour une palette riche et utilise des couleurs pures qu'il applique par touches serrées et par empâtements, par traits et par points (à la manière néo-impressionniste). Le résultat qui en ressort est une sensation de vibration de la toile pour le spectateur. Le Père Tanguy fut si attaché à cette peinture qu'il ne s'en sépara jamais. Ce n'est qu'à sa mort en 1894 que le célèbre sculpteur Auguste Rodin acheta le portrait à la famille de Tanguy. Le portrait figure maintenant dans la collection permanente du musée Rodin (Rodin était lui aussi un collectionneur d'estampes japonaises. Il avait coutume d'admirer les estampes de son ami Edmond de Goncourt). Lorsque Van Gogh décéda et peu de temps après son frère Théo des suites d'une paralysie générale, le Père Tanguy continua d'exposer les toiles de Van Gogh dans son magasin et commença à les vendre, Shuffenecker fut son premier acheteur.

Tony



Ont participé à ce numéro

- Haryn et Kalyani : <http://dramaic.ek.la/>
- Guillaume (Ichiban Japan) : <http://ichiban-japan.com/>
- Tony : <http://webzine-leprodromot.weebly.com>