

# L'HAUTILUS

JOURNAL DE LA MDL

Mai 2014



L'édito .....	P.2
Le mot musical .....	P.2
Citations .....	P.3
Parité H/F .....	P.3
Journées .....	P.4
Semaine du polar .....	P.5



**DU 24 AU 28 MARS**

**Semaine du polar au lycée**

**Au menu :**

- Des expos
- Des animations
- Des jeux
- Des projections de films
- Un concours de nouvelles
- Une sortie théâtre
- Une soirée polar

Renseignements au CDI



**La sélection de la rédaction**

- *Revanche*
- *Skies of Arcadia*
- *Banished*

P. 6 et 7

Concours de nouvelles ..... P.8

La BD pas dessinée ..... P.8

**MAISON DES LYCÉENS**

Équipe de L'HAUTILUS

Chers lecteurs,

Nous voilà pour une seconde édition du journal l'Hautilus! Nous espérons que ce journal vous intéressera toujours. Nous avons reçu de nombreuses nouvelles pour le concours et le choix n'a pas été facile. Nous félicitons tous les participants et plus particulièrement le grand gagnant : Icare ! N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques afin de pouvoir enrichir nos numéros. Et n'oubliez pas : toute proposition d'articles est la bienvenue même si vous ne faites pas partie de la rédaction.

Bonne lecture à tous !

Nina Cardon, rédactrice en chef

## LE MOT MUSICAL

Si je vous dis «Midnight Memories», ça ne vous dit peut-être rien, mais si je vous dis «One Direction», c'est sûr que cela vous parlera. Comme nous le savons tous, ce Boys Band britannique monopolise la plupart de nos jeunes depuis quatre ans.

Découverts par Simon Cowell dans le célèbre télé-crochet «X factor», ces cinq jeunes gens n'auront peut-être pas remporté le concours, mais Harry, Niall, Zayn, Louis et Liam gagneront beaucoup plus que ça : une grande notoriété auprès des jeunes, et surtout des «Directioners», leurs fans dévoués. «Midnight Memories», le troisième album du groupe, a été, selon le magazine Closer, l'album de l'année 2013 avec 685 000 exemplaires vendus au Royaume-Uni. Outre-Atlantique, l'album s'est vendu à 1 096 000 exemplaires en cinq semaines, ce qui en fait le douzième album best-seller de 2013 aux États-Unis.

Même si les opinions sur les One Direction sont encore mitigées, leur empreinte marque déjà l'histoire de la musique, que ce soit par le record du clip «Best song ever» ou leur entrée dans le livre des records. En attendant de convaincre les plus réticents, rendez-vous au Stade de France les 20 et 21 juin pour leur « Where We Are Tour ».

Claire Thomas

### *One Direction*

Genre musical : Pop, rock  
Années actives : Depuis 2010  
Membres : Liam Payne  
Niall Horan  
Zayn Malik  
Harry Styles  
Louis Tomlinson

Même si les One Direction parviennent à obtenir 10,9 millions de vues pour un single («Best song ever»), on peut se poser la question de savoir s'ils n'utilisent pas avant tout leur musique comme produit marketing, grâce à leurs nombreux produits dérivés. Nous pouvons notamment retrouver les One Direction dans un documentaire, en livre, en parfum, en calendrier, en portable ou même en publicité pour le jeu Pokémon Noir et Blanc. À mes yeux, tous ces produits sont faits pour gagner davantage d'argent, ce groupe visant les adolescents (qui pour la plupart sont fans et achètent tout ce qui appartient à leur groupe préféré). C'est pour moi ce qu'on pourrait reprocher à ce groupe (et d'autres du même genre) : être un «produit» créé de toutes pièces par un producteur, télévisé ou non, et décliné en une multitude de produits dérivés, si bien qu'on finit par s'intéresser davantage à ces produits qu'à la musique en elle-même. Pour ma part, j'avoue ne m'être jamais intéressé aux One Direction, mais la façon dont ils vendent leur musique me laisse perplexe.

Maxence Millant Dahan



Photo : Fiona McKinlay donkeyjacket45  
<http://www.flickr.com/photos/29103849@N00/6704958383>



# CITATIONS

Toutes les filles devraient refuser les règles du jeu stupide qu'on s'impose à soi-même. Il ne faut pas être trop grosse, ni trop maigre. Il ne faut pas avoir la peau trop claire, ni trop foncée, il ne faut pas être trop délurée, ni trop coincée, pas être trop intelligente, ni trop bête. Il faut être soi-même mais tu as intérêt à être dans la norme.

*Les frères Scott*

L'esprit humain souffre d'une carence intellectuelle fondamentale : pour qu'il comprenne la valeur d'une chose, il faut le priver de cette chose.

*Amélie Nothomb*

Tu dis que tu aimes les fleurs et tu leur coupes la queue,  
Tu dis que tu aimes les chiens et tu les mets en laisse,  
Tu dis que tu aimes les oiseaux et tu les mets en cage.  
Alors quand tu dis que tu m'aimes, moi j'ai un peu peur.

*Jean Cocteau*

Les jours les plus sombres, on doit chercher un coin de clarté ; les jours les plus froids, on doit chercher un coin de chaleur ; les jours les plus lugubres, on doit s'émerveiller, et les jours les plus tristes, on doit garder les yeux ouverts pour laisser les larmes couler. Puis les laisser sécher. Leur donner l'occasion de dissiper la douleur pour y voir clair et y croire encore.

*Insaisissable, tome 2 de Tahereh Mafi*

Le roman nous permet de vivre par procuration une autre vie que la nôtre.

*Cours de Mme Chavanne*

Une sage décision vaut mieux qu'une grande désillusion.

*DVD du code de la route*

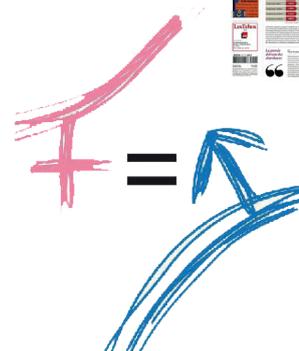
Inès Yonnet

## 1 HOMME=1 FEMME, UNE EQUATION COMPLIQUEE

La parité est un sujet complexe dont très peu d'entreprises se préoccupent. Afin d'encourager l'égalité une norme AFNOR a été créée pour mettre en valeur les entreprises qui la mettent en place. Ainsi, Carrefour Market a mis en place un projet de parité entre les hommes et les femmes depuis 2005. Pour en savoir plus, nous avons rencontré Marie-Hélène Chavigny, Directrice des Ressources

Humaines de Carrefour Market depuis 2012. Elle nous raconte que son objectif principal était de donner de la confiance aux « femmes évolutives ». Ces femmes sont généralement des directrices de magasins en qui elle voit une possible promotion de DRH par exemple. Malheureusement, plus les postes sont élevés moins il y a des femmes (42% dans le management contre 69% en magasins). Afin d'augmenter le nombre de femmes à haut poste, Carrefour Market augmentent son nombre de formations. Cependant, les femmes ne peuvent pas toujours passer une journée en formation car elles ont des enfants. Par conséquent, l'entreprise favorise les formations à proximité des lieux de travail et propose une aide financière pour la garde des enfants. Voici un résumé de notre rencontre : nous avons seulement décrit les grandes idées du projet de Carrefour Market.

Pour plus d'informations, lisez le journal *Les Echos* du 19 Mai, un article plus détaillé y est paru.



Nina Cardon



# LES JOURNÉES À NE SURTOUT PAS MANQUER

- **16 avril** : Journée mondiale contre l'esclavage des enfants

En 1995, un jeune pakistanais de 12 ans était exécuté pour avoir tenté de dénoncer les mauvais traitements subis depuis qu'il avait été VENDU pour rembourser une dette familiale.

Trop de coups ont été donnés, trop de marques ont été laissées, trop de larmes ont coulé, trop de cris ont été ignorés, trop de d'innocents ont été tués ... Alors agissons !

- **26 avril** : Journée mondiale du caillou inférieur à trois centimètre de circonférence

Inutile, me diriez-vous ?! Faux ! Le temps est venu que chacun prenne enfin conscience de cette discrimination quasi-raciale que subissent ces pauvres cailloux jour après jour.

Insultés, maltraités, écrasés, frappés, jetés ... La vie d'un caillou de moins de trois centimètres de circonférence n'est pas si facile ! A présent, oseriez-vous encore les négliger ?



- **4 mai** : Journée mondiale Star Wars

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il existe bel et bien une journée dédiée à cette saga signée George Lucas ! Et le choix de sa date ne doit rien au hasard ! En effet, elle provient d'une expression anglaise (comprendra qui pourra !) : « May the 4th be with you », parodie de la phrase culte : « May the force be with you ».

Pour rendre un hommage intergalactique à cette saga, sortez vos sabres lasers, vos casques de trooper et tresser vos cheveux en macarons !

Que la force soit avec vous !

- **5 mai** : Journée mondiale du rire

Rire, n.m. : Comportement réflexe exprimant généralement un sentiment de gaieté qui se manifeste par un enchaînement de petites expirations saccadées accompagnées de vocalisations inarticulées plus ou moins bruyantes.

Bon, soyons d'accord, la définition exacte serait plutôt :

Rire, n.m. : Comportement ridicule, résultant généralement d'une blague ou d'une situation tout aussi ridicule, qui se manifeste par un enchaînement de bruitages non identifiés voire louche, proche du grognement du cochon ou du hennissement, souvent accompagnés de postillons.

Le saviez-vous ?

Le rire agit contre la constipation et contribue surtout à éviter l'impuissance ou la frigidité !

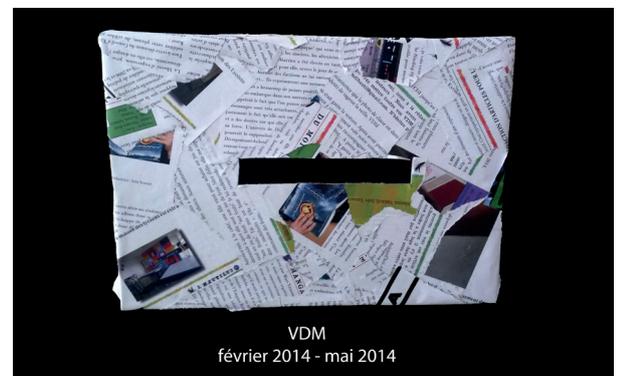
P.S. : Il stimule aussi le cerveau, il est donc temps de s'y mettre ! (cela pourrait être utile à certains)

- **24 mai** : Journée mondiale du rangement de bureau

Soit le plus beau jour de l'année de votre mère !

- **25 Mai** : Journée mondiale de la serviette

Venez tous avec une serviette autour du cou !



VDM  
février 2014 - mai 2014

VDM. Rien. VDM.

Manon Vatinel et Alba Zrihen





## SEMAINE DU POLAR

Nouvelle gagnante du concours de nouvelles sur le thème du polar à l'occasion de la semaine du même nom.

Félicitations à Icare, nous vous attendons pour le concours suivant...



L'air était lourd et tiède. Une nuit d'été comme celles qui annoncent les tempêtes. J'avais jeté ma veste de costume sur la plage arrière, dénoué ma cravate et entrouvert ma chemise. Ma sensuelle compagne, l'esprit et le corps engourdis par trop de Raki, avait passé sa tête au travers de la fenêtre. Ses cheveux bruns virevoltaient, et ses lèvres pulpeuses marquées de rouge et d'une discrète tâche de rousseur s'entrouvraient, avides de la moindre fraîcheur. Elle m'avait vaguement indiqué comment retrouver l'endroit où elle créchait, et j'espérais que ces incertaines directives suffiraient à me guider, car elle, elle n'était plus actuellement en état d'y prétendre.

Je posai ma main sur sa cuisse, relevant légèrement sa robe du bout des doigts. Elle était brûlante, prête à fondre. Elle eut un sursaut, et cogna violemment son pied dans la boîte à gants. Elle ne gémit pas. Elle était définitivement invitée à rejoindre un autre monde que le nôtre. Espérons qu'elle s'y plaise...

Nous arrivions enfin à sa demeure. Une jolie villa au bord d'une falaise, toute de blanc bâtie, qui, d'après la plaque qui brillait à la lumière des phares, se nommait «*Ultime Félicité*». J'allai poliment demander le pourquoi de cette appellation, mais en regardant en coin la destinataire de ma question, je me dis qu'il était inutile d'imaginer recevoir la moindre réponse. Je caressai son cou. Son cœur donnait à son corps de brutaux tremblements. Je songeai un instant à la voir exploser en flammes et à devoir trouver un extincteur pour qu'elle ne réduise pas ma voiture en un tas de cendres.

Une fois que nous étions garés, elle s'éveilla comme prise de convulsions. Elle ouvrit la portière et atteignit le seuil de la maison, manquant à une bonne dizaine de reprises d'embrasser les dalles de pierres qui dessinaient le chemin à travers la cour. Je lui emboitai le pas, admirant le paysage qu'offrait pareil panorama. Je remarquai rapidement avant de passer la porte, un corbeau perché sur le toit, noir sur blanc, qui semblait fixer la mer avec une étrange mélancolie si humaine...

L'intérieur était digne d'un bastion de stars du rock sous cocaïne. La table basse du salon était couverte de verres et d'assiettes, et la poussière qui s'était installée dessus assurait le goût prononcé de mon hôte pour la procrastination. La télévision était allumée, sûrement depuis plusieurs heures sans que personne ne la regarde. Une rediffusion d'une émission de cuisine passait en boucle. On y voyait un vieil italien à l'accent chantant vanter les bienfaits de la cucurbitacée en salade et du jus d'ananas. Perdue dans sa réalité alternative, ma douce imbibée sembla s'y intéresser un moment, puis éteignit soudainement le poste en débranchant la prise d'alimentation.

Aussitôt, elle monta à la chambre, retirant sa robe dans l'escalier, et la laissant tomber le long des marches avec dédain. Je la poussai du talon, et elle rejoignit l'amoncellement de fringues fripées qui drapaient le carrelage. Je bifurquai vers la salle de bain, pour me rafraîchir, et réveiller dans le même temps mes méninges embrumées. Le lavabo débordait de produits de beauté en tout genre, certains ouverts qui s'écoulaient les uns sur les autres. Mes mains se frayèrent un chemin entre une pince à épiler et un baume pour l'acné. Je les remplis d'eau et humidifiai mon visage. Je pris une grande inspiration et tâta prudemment la poche de mon pantalon. Comme à mon habitude, j'avais tout prévu.

Je me hâtai de rejoindre ma conquête qui devait se languir de moi dans ses draps blancs. Je passai la porte de sa chambre. Elle me sourit avec délectation. Seuls sa tête, son cou, et ses épaules dépassaient de la couverture. Elle ne pouvait avoir froid. Elle devait de toute évidence me cacher quelque chose... Je répondis à ses attentes en déboutonnant ma chemise. Je la lui envoyai sur le visage. Elle rit...

Je tirai de ma poche mon cran d'arrêt, actionna la lame qui vint trancher l'obscurité ambiante de la chambre de son glacial éclat métallique, et me jetai sur elle. Je plantai d'un coup sec mon arme dans sa poitrine, plaquant ma main libre sur sa bouche à travers ma chemise pour étouffer ses cris. Je refrappai éclaboussant au passage les draps d'une gerbe de sans flamboyante...

Je léchai la lame, la rentra dans son habitacle, caressai encore une fois le cou de ma regrettée bien-aimée, et sortis de sa demeure pour m'enfoncer dans la nuit avant que naisse l'aube.

Sur le toit, le bac dans les étoiles, le corbeau croassa.

Icare



# La sélection de la rédaction

## LE ROMAN

### Revanche, de Cat Clarke

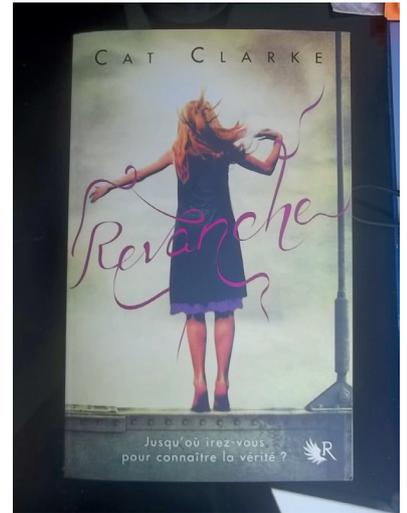
*Revanche* vous raconte l'histoire de Kai et Jem, deux meilleurs amis. Ils se connaissent depuis leur plus jeune âge et sont inséparables. Pour Jem, Kai est l'amour de sa vie, mais Kai lui aime les garçons... Le lendemain d'une soirée d'ivresse tout bascule. Une vidéo de Kai en compagnie d'un garçon circule sur internet et sur les téléphones de tous les lycéens. Kai devient la risée de son lycée, il ne cesse de recevoir des messages d'insulte et d'être humilié. Ne supportant pas ces révélations et ces insultes, Kai se suicide. C'est alors que Jem sombre dans une dépression et décide de se suicider à son tour. Mais le jour où elle a pris sa décision, la soeur de Kai vient lui apporter une enveloppe qui contient 12 lettres. Une pour chaque mois. Jem décide alors de continuer à vivre pendant un an jusqu'à la dernière lettre de Kai et de ne se suicider qu'ensuite. Une fois qu'elle aurait vengé Kai de ceux qui ont pris cette vidéo...

Ce livre aborde des thèmes au coeur de l'actualité du moment, tel que l'homosexualité et de ce fait, l'homophobie, qui peut amener les jeunes ados au suicide et l'humiliation que peuvent ressentir les ados face à une photo ou une vidéo compromettante.

Toutes ces choses arrivent plus souvent qu'on ne le pense dans la vie de tous les jours. *Revanche* est d'autant plus bouleversant qu'il s'inspire de faits réels.

Les lettres de Kai sont extrêmement touchantes, notamment la première. Dans ses lettres, Kai est plein de vie, il fait tout pour aider Jem du mieux qu'il le peut. Il la connaît mieux qu'elle ne se connaît elle-même. Kai aurait dû être la personne la plus sombre dans cette histoire mais, au contraire, il brille par son absence. Ses tentatives d'humour nous font rire et pleurer à la fois, ce qui est une association magnifique.

La conclusion de cette histoire est poignante. On ne s'attend pas du tout à cette fin. On comprend que tout ce auquel l'héroïne a pu penser n'était en réalité que mensonges, et que les vrais coupables ne sont pas ceux qu'elle imaginait. Ce livre est dérangeant par son désir de vengeance incontrôlé, mais sans doute serions-nous tentés de faire la même chose pour venger la mort de l'être que nous aimions le plus au monde...



*Revanche*  
Auteur : Cat Clarke  
Éditeur : Robert Laffont  
Collection : R  
Parution : Octobre 2013

Inès Yonnet

## LE JEU RÉTRO

Ce mois-ci, nous allons parler du magnifique *Skies of Arcadia*, couramment abrégé en SoA. Ce jeu est tout d'abord sorti en 2001 sur la tristement célèbre Dreamcast, puis sous le nom de SoA legends, en 2003, sur Gamecube. Ce jeu est un J-RPG que beaucoup considèrent comme le deuxième meilleur jeu de la Dreamcast, après le mythique Shenmu. Il est à mon goût l'un des meilleurs J-RPG et n'a rien à envier à d'autres jeux tels que Final Fantasy.



Maintenant, intéressons-nous y plus en détails.

**Graphismes:** Les graphismes sont tout simplement splendides pour une Dreamcast et ne posent aucun problème pour un joueur habitué à la HD. Les personnages et les décors sont très bien réalisés et les attaques spéciales sont superbes pour l'époque. De très bons graphismes.

**Gameplay:** Le jeu se déroule en 2 phases d'exploration (à pied et à bord de votre navire) et 2 phases de combat (corps à corps et naval). Les menus des combats, qu'ils soient navals ou au corps à corps, sont très simples d'utilisation mais très riches. C'est également le cas pour l'inventaire.

**Durée de vie:** Juste phénoménale. On ne peut pas lâcher le jeu avant de voir la fin de l'histoire, sachant qu'il faut environ 60 heures de jeu pour y arriver.

**Bande son:** Les thèmes sont très bien réalisés et en parfait accord avec le jeu. De plus, les voix aident à rendre vivant le jeu et les personnages. Mention spéciale aux thèmes des combats sur le pont du vaisseau.

**Scénario:** Une histoire riche en rebondissements dans un monde développé jusqu'au moindre détail, SoA vous fait vivre son histoire sans jamais vous ennuyer. Les personnages sont attachants et ont chacun leur propre personnalité. Un scénario digne d'un grand RPG.

En bref, SoA est un jeu à avoir pour tout fan de J-RPG, et pour tout autre joueur appréciant les bons J-RPG. Sa bande son est très réussie et le jeu est immense comme l'atteste sa durée de vie. Même terminé, certains auront envie de le recommencer (ce que j'ai d'ailleurs fait). SoA est une perle rare comptant parmi mes jeux préférés.

A avoir absolument, même sur émulateur.

William Bequet-Rennes

*Skies of Arcadia*  
Développeur : Overworks  
Editeur : Sega  
Type : Jeu de Rôle japonais  
Sortie : 13 avril 2001  
Multijoueur : Non  
Langue : Français

## LE JEU VIDÉO

# Banished

Le jeu de gestion, considéré comme «mort» par un bon nombre de joueurs déçus, refait ses preuves avec cette nouvelle œuvre vidéoludique. Luke Hodorowicz, seul et unique développeur dans son propre studio Shining Rock Software, est à l'origine de *Banished*. Dans ce jeu de stratégie city-building («construction de ville» pour les anglophobes), vous contrôlez un groupe de voyageurs exilés qui décident de refaire leur vie dans un nouveau pays. Ils n'ont que les vêtements qu'ils avaient sur le dos et un panier rempli de fournitures rudimentaires.

Après avoir suivi l'expéditif tutoriel du jeu, le joueur se retrouve aux commandes de cette population pleine d'espoir et d'envie. Contrairement à de nombreux jeux de stratégie, les seuls «objectifs» de *Banished* sont de garder sa population en vie et de se développer selon ses envies. En effet, dès les premières secondes de jeu, vous avez déjà accès à absolument toutes les infrastructures et aucune directive ne vous est donnée quant à la marche à suivre pour pérenniser votre partie.



L'interface minimaliste du jeu permet, après un court instant d'adaptation, de gérer simplement sa ville, ses citoyens et de conserver les informations indispensables à l'écran afin de réagir avec efficacité à n'importe quel problème. Vient alors ce qui rend le jeu encore plus palpitant : l'aléatoire et l'aspect survie ; car lorsque tout se passe pour le mieux, que votre ville s'agrandit et se peuple de citoyens heureux et bien portants, il arrivera qu'une épidémie de peste ou une tornade (entre autres) mette en péril votre cité. Un événement frustrant, sévère (voire très sévère), mais crédible. Il arrivera aussi que la chasse abusive que vous aurez imposée pendant des années durant réduise à néant la population de cerfs, ou encore que votre culture de patates épuise les sols. Naît alors l'envie de faire prospérer sa ville davantage de temps, d'effectuer la partie parfaite, de penser à tout, d'anticiper tout (notons encore que l'expérience n'est jamais la même, la carte étant générée aléatoirement).

Pour finir, l'absence d'argent donne une valeur inestimable à vos ressources, qui vous permettront de nourrir la population, de construire des habitations ou d'échanger de la pierre contre des graines de choux au marchand que vous attendiez depuis 3 ans. C'est donc au joueur de s'organiser afin d'obtenir une gestion appropriée des risques et des ressources.

En définitive, *Banished* vaut pour sa difficulté qui ne pardonne pas, son réalisme et sa gestion pointilleuse. C'est un jeu de gestion qui requiert patience, équilibre et réflexion. Certains trouveront le jeu pauvre en raison de son absence de buts concrets, tandis que d'autres loueront les objectifs libres et personnels qui accroissent considérablement sa durée de vie, son exigence et son rythme imposé par la rigueur des saisons.

Angel Kasyc

*Banished*  
Développeur : Shining Rock Software  
Type : Gestion  
Sortie : 18 février 2014  
Multijoueur : Non (du moins pour l'instant)  
Langue : Anglais





# A V O S P L U M E S

## Concours de nouvelles

Tout d'abord, souhaitons un immense bravo au grand gagnant du concours de nouvelles du mois dernier : **Icare** (retrouvez la nouvelle en page 5)

Il a totalement mérité cette place avec une nouvelle d'excellente qualité que vous pourrez lire ou plutôt dévorer à la fin du journal.

Ce concours est donc renouvelé ce moi-ci avec un tout nouveau thème :

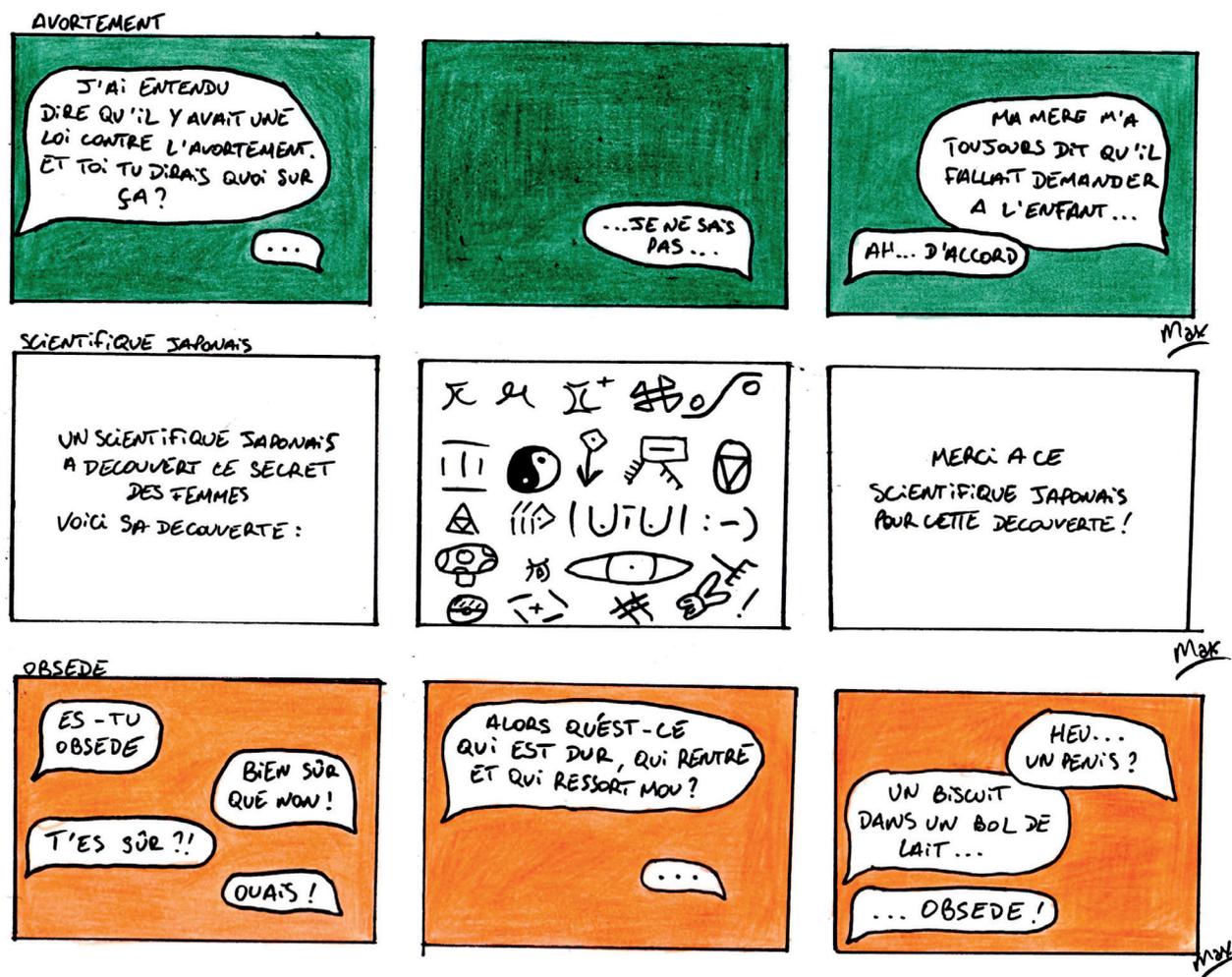
### Le fantastique

Les consignes étant d'écrire un texte de 500 mots maximum dactylographié, sur ce thème et en intégrant des mots imposés. Et comme tout concours digne de ce nom se doit de récompenser les gagnants, le vainqueur du mois se verra offrir une semaine de consommation gratuite à la cafet' et l'honneur d'être publié dans le journal.

Vous pourrez laisser libre cours à votre imagination mais pour corser le tout vous devez intégrer dans votre nouvelle les mots suivants :

**Dictionnaire, peluche, dichotomie, monolithe, mélanine, paracétamol, hublot, jaune d'oeuf, jongleur, véranda.**

Alors tous à vos stylos et que le meilleur gagne ! Nous attendons vos créations pour la rentrée 2014.



Rédactrice en chef : Nina Cardon

Directeur de la publication : Vincent Joassin

Maquettiste et Infographiste : Angel Kasyc

Rédacteurs : Nina Cardon, Saly Cardon, Manon Vatinel, Inès Yonnet, Alba Zrihen, Angel Kasyc, William Bequet-Rennes, Maxence Millant-Dahan

Imprimeur : ReverberE

Correctrices et conseils : Jennifer Cheminade, Cécile Kébir

