

LE JOURNAL

N° 6

Février - Mars 2014

LE JOURNAL

9
A. P. G. 9
14

NELSON « MADIBA » MANDELA*
(1918-2013)



L'ÉDITO

Fidèle lecteur, les années se suivent et se ressemblent. Il y a moins d'un an, nous nous inquiétions pour l'avenir de la cafétéria, régulièrement menacée de fermeture à cause de la quantité des déchets qui jonchent le parvis et les alentours du lycée (**Les Cris**, n° 3).

Suite à plusieurs plaintes de la part de riverains du lycée, une opération « nettoyage » de la garrigue sera menée au cours des trois premières semaines du mois d'avril 2014. Cinq élèves volontaires par classes de 2nde, 1ère et Terminale pourront accomplir un acte citoyen en allant ramasser canettes, bouteilles en plastique, cartons d'emballage en tous genres et autres paquets de chips vides et mégots de cigarettes. Nous espérons que cette initiative remporte un franc succès surtout qu'il y aura des places de cinéma à remporter.

L'année 2014 sera-t-elle celle du civisme ? En tout cas, celle-ci sera ponctuée par les élections municipales en mars et les élections européennes en avril. Les majeurs n'oubliez pas d'aller exercer votre devoir de citoyen : allez voter !

Par ailleurs, le CVL envisage d'organiser un bal pour les élèves de Terminale le vendredi 18 avril 2014. Le thème de la soirée n'est pas encore fixé. Les lycéens concernés sont encouragés à faire preuve d'imagination et de motivation pour que ce moment convivial voit le jour. Surtout que, quand nous le voulons, nous le pouvons. En témoignent, les 630 euros récoltés au cours de la campagne du Sidaction à la organisée au lycée entre le 2 et le 6 décembre 2013. Un grand bravo et merci à tous pour cette participation.

La Rédaction

SOMMAIRE :

P. 2 : L'édito

P. 3 - 4 : Le monde d'aujourd'hui

Un petit bout de Congo dans notre poche

P. 4 : Foxconn Technology : l'high-tech tue

P. 5 - 6 : Cinéma et culture

L'Anime du mois

Rétrospective cinématographique : le cinéma expressionniste allemand

Andy Warhol et sa fabrique à Superstars

*Des articles sur Mandela à venir dans le prochain numéro

P. 7 - 8 : Jeux vidéos

The Secret World n'aura plus de secrets pour vous

Dangan Rompa

P. 9 - 10 : Retour sur les Jeux olympiques de Mexico (1968) et de Beijing (2012)

Le record du monde oublié de Tommie Smith

2012 : Bolt foudroie la concurrence

P. 11 - 12 : Vie du lycée

P. 11 : A new food experience

P. 12 : L'interview d'Adriana

Un petit bout de Congo dans notre poche

"Hypocrite lecteur, mon semblable mon frère" qu'as-tu dans ta poche ? La même chose que moi je suppose, la même chose que nous tous : un téléphone portable, bourré d'électronique et incroyablement performant. De plus en plus rapides et polyvalents, ils font notre fierté : le 21ème siècle, l'ère des smartphones.

Pour assembler ces petits bijoux de technologie, les firmes multinationales utilisent les talents des ouvriers chinois des usines FoxConn de Shenzhen (cf l'article en page 4) mais également de précieux minerais conducteurs d'électricité. Parmi ceux-ci, le colombite-tantalite plus connu sous le nom de COLTAN. C'est une roche de couleur noire ou brun-rouge dont est extrait le niobium et le tantale, tous deux utilisés dans la fabrication des condensateurs électroniques. Si la majeure partie de l'extraction de coltan se fait en Australie, d'énormes gisements se situent en Afrique centrale, en particulier en République Démocratique du Congo.

Ancienne colonie belge, c'est le deuxième plus grand pays d'Afrique après l'Algérie et le pays francophone le plus peuplé. Depuis son indépendance en 1960, le pays a connu une dictature sous le général Mobutu jusqu'en 1997. Le président actuel, Joseph Kabila a pris la suite de son père Laurent-Désiré Kabila, auto-proclamé président de la RDC en 1997 et assassiné en 2001. Des élections multipartites sont organisées en 2006 et voient la victoire de Joseph Kabila, accusé de fraude par son opposant Jean-Pierre Bemba. Des milices de soutien à l'un ou l'autre se forment et s'affrontent, plongeant le pays dans un état de guerre civile.

Au delà des tensions internes, la RDC subit également la pression des Etats-Unis mais aussi des pays frontaliers notamment le Rwanda, l'Ouganda et le Burundi, désireux de s'approprier les ressources minières de leur riche voisin. En effet, les réserves de coltan australien ne sont pas éternelles et le marché de l'électronique explose littéralement depuis les années 2000. Ces trois pays sont accusés, dans un rapport présenté à l'ONU en 2001, d'exploiter illégalement les gisements de coltan. A titre d'exemple, le Rwanda exporte 13% du coltan présent sur le marché mondial alors qu'il ne dispose d'aucun gisement sur son propre sol...

Les mines de coltan du Congo, situées en majorité dans la région du Kivu, sont généralement contrôlées par des groupes armés, soit des milices congolaises, soit des groupes étrangers rwandais, ougandais ou burundais. Les exploitations sont louées en concession à des chefs de village qui emploient à leur tour de la main d'œuvre pour extraire le précieux minerai.

Ce dernier est vendu à des « grossistes » qui le distribuent à l'échelle internationale où Samsung, Sony et autres LG peuvent alors l'acquérir, le transformer en condensateurs et le placer dans nos téléphones, ordinateurs, téléviseurs, tablettes.

Inutile de préciser que ce trafic est illégal et n'existe que grâce à la corruption massive qui paralyse l'administration congolaise. Inutile également de mentionner que de nombreux enfants travaillent à l'extraction du coltan, creusant à mains nues la roche où se cache le minerai radioactif... Les effets du coltan brut sur la santé ne sont évidemment pas encore connus mais tout laisse à penser qu'ils sont nocifs.



Des enfants au travail dans une mine de Coltan (Kivu, RDC)

Le conflit, pour exploiter les zones de production de minerais dont le coltan, aurait déjà fait plus de 5 millions de morts en 10 ans en République Démocratique du Congo et ce malgré la présence de casques bleus... De nombreuses pétitions circulent sur Internet (pour signer une pétition, c'est [ici](#)) et les réseaux sociaux, de manière à sensibiliser le plus grand nombre de personnes et en particulier mettre pour « la puce à l'oreille » aux utilisateurs de smartphones. Par ailleurs, un film documentaire de 26 minutes intitulé **La Vérité dévoilée**, réalisé en 2011 par [congojustice.org](#), est consultable en ligne (www.congojustice.org). Il met en exergue les différents aspects du drame qui déchire le Congo et meurtrit la population congolaise pour quelques poignées de coltan...

Anouk R.

**Pour lire des articles inédits,
consultez le blog du journal :
les.cris.overblog.com**

Foxconn Technology : l'high-tech tue

Petit sujet qui nous tient à cœur : l'entreprise Foxconn Technology. Tout d'abord, Késako ? Foxconn Technology est une entreprise spécialisée dans la fabrication de matériel informatique et électronique. C'est une société taiwanaise dirigée par Terry Gou dont le siège social est basé à Tucheng (Taiwan). Cette entreprise est spécialisée dans l'assemblage des produits électroniques dans ses nombreux ateliers autour de la ville de Shenzhen en Chine.

Foxconn emploierait jusqu'à 500 000 ouvriers dans la zone Franche de Shenzhen et 900 000 sur le territoire chinois avec un important turn-over, ce qui montre qu'une partie des ouvriers ne veulent plus travailler pour cette entreprise. Foxconn assemble pour des entreprises comme Amazon, Asus, Intel, Nintendo, Apple, Microsoft, Sony et même nos calculatrices Texas Instrument ! Malheureusement, nous n'allons pas vanter les qualités presque inexistantes de cette entreprise mais bel et bien nous attarder sur les défauts. Par exemple, elle a été nommée parmi les pires entreprises du monde, notamment pour ses méthodes militaires de management, lors des Public Eye Award en 2011, prix décerné par Greenpeace et la Déclaration de Berne, deux ONG qui luttent contre les violations des droits humains.

De plus, elle est réputée pour son nombre de suicides (et de tentatives) à faire trembler France Telecom. En effet, à Foxconn City, il y a eu 21 suicides entre juillet 2009 et octobre 2010, soit plus d'un suicide par mois et plus de morts que ne peut en faire la criminalité corse sur la même période. Ce chiffre terrible n'en est pas moins bien réel et ces suicides se font pour la totalité par des défenestrations dans les ateliers, ce qui reflète donc un certain mal-être au travail. Il apparaît néanmoins que ce sujet intéresse peu les médias occidentaux, même s'il y a eu ça et là quelques articles, pas assez vendeur apparemment pour la presse écrite qui ne semble rechercher plus que le profit au dépend de la qualité de l'information. L'indignation des ONG reste donc inconnue pour la plupart des « gens du Nord ».

Les conditions de travail dans cette entreprise ressemblent de plus en plus à de l'esclavagisme moderne et les conditions de vie des ouvriers, logés dans des dortoirs collectifs à Foxconn City, sont en contradiction avec le respect des droits usuels de l'homme et du travail. Les ouvriers fournissent plus de 60h de travail hebdomadaire ce qui dépasse donc les 49h de durée légale de travail en Chine. Par ailleurs, seulement 61% des usines Foxconn sont en conformité avec les règles de sécurité les plus élémentaires.

11 cas de travail d'enfants de quinze ans ont aussi été décelés dans les usines Foxconn sous-traitant pour Apple. Le slogan « Think Different » d'Apple ne s'associe donc pas à la production de ses iPhones. Apple exige une cadence de production infernale, qui augmente notamment en période de forte demande d'iPhone. Selon China Labor Watch, une ONG basée à New-York fondée par l'activiste Li Qiang, en août 2012, chaque ligne de production devait assembler 3 000 iPhones par jour, alors qu'en octobre 2012, elles devaient en assembler 6 500. Les cadences ont ainsi plus que doublé en deux mois.



Une unité de production de 87 personnes et le double de petites mains qui assemblent nos objets hi-tech du quotidien.

Cette entreprise est donc le reflet d'une société qui commet des crimes sans s'en rendre compte : « C'est loin » nous diront certains, « A quoi bon ? C'est comme ça » nous diront d'autres, et puis il y a ceux qui critiquent « L'indignation pour l'indignation ».

Nous, ce que nous voyons, et ce que nous avons essayé de montrer, c'est l'horreur qui se cache derrière la fabrication des objets High-Tech de notre quotidien. Ces quelques mots n'ont pas pour but de sauver le monde ou d'appeler à la révolte, juste susciter une prise de conscience chez les lycéens qui se mettent seuls des œillères, les yeux rivés sur leurs écrans de téléphone portable Made in Foxconn.

Antoine B. Enzo C.

**Pour écrire et faire publier des articles,
contactez le journal :
journal.lescris@gmail.com**

L'Anime du mois : Steins;Gate, l'heure du choix

L'histoire de l'anime tourne autour du personnage d'Okabe Rintarou. Ce pseudo-scientifique légèrement paranoïaque s'invente une personnalité de « savant fou » et fonde un laboratoire des gadgets futuristes avec Mayuri et Hashida.

L'histoire commence alors qu'Okabe se rend à un congrès sur « le voyage dans le temps » avec Mayuri. En chemin, il croise une fille, Makise Kurisu, qui soutient l'avoir déjà rencontré alors que lui n'en a aucun souvenir. Mais, après la réunion, il la retrouve. Poignardée. Sous le choc, il envoie un message à son ami Hashida sur son portable. Mal lui en prend, car il se retrouve perdu dans une ville fantôme pendant un certain temps avant de revenir dans le « monde réel ». Mais, quelque chose a changé : Mayuri ne comprend pas ce que tente d'expliquer Okabe pour le meurtre de Kurisu, qui est en fait toujours en vie ! De plus, il apprend qu'une sorte de satellite s'est écrasé sur l'immeuble dans lequel il se trouvait. C'est en revenant dans son laboratoire qu'il découvre que son message a été envoyé dans le passé, cinq jours en arrière...

Steins;Gate est une série axée autour du voyage dans le temps. Celui-ci est simplifié et plutôt facile à comprendre (le concept de « lignes d'univers » est plutôt simple) et la

tension reste palpable pendant toute la série. Les personnages ont différentes fonctions et attributs suivant la ligne d'univers, de même que l'histoire, qui change radicalement parfois.

Mélangant science-fiction, humour et réflexions, Steins;Gate est un anime à voir absolument. Le film sorti en 2013, *Fuka Ryouki no Déjà-vu* est en quelque sorte un épilogue. Il se concentre davantage sur le personnage de Kurisu qui part sauver à son tour Okabe, perdu dans des lignes d'univers.

De mon point de vue (mais cela n'engage que moi), il est excellent. Il y a tout, de la bande son magnifique à la ligne directrice en passant par la direction artistique. Après, je suis assez bon public mais on peut dire que c'est un coup de cœur. Cependant, il y a certains aspects que je n'ai pas apprécié comme la lenteur de certains passages ou l'accentuation de côtés dérangeants (revivre des dizaines de fois la même mort, ça finit par être long). Je me suis attaché très rapidement aux personnages, qui sont joyeux et sérieux en même temps. J'apprécie particulièrement Okabe pour son côté excentrique mais qui veut avant tout protéger ses amis, et Kurisu pour ses réactions et sa personnalité.

Yvan S.

Rétrospective cinématographique : petit retour sur le cinéma expressionniste

Le cinéma est aujourd'hui devenu une véritable industrie. Il est en grande partie dominé par des blockbusters (américains entre autres) à gros budget. Mais, revenons sur les origines de ces films au cours d'une séance écrite, à l'époque où le cinéma était un véritable art fait d'une suite d'expérimentation dans l'Allemagne de l'après première guerre mondiale...

Le pays sort alors ruiné de plus de quatre années de guerre et, l'industrie du cinéma, bien qu'assez limitée en productions a davantage souffert. Le cinéma expressionniste, genre qui donnera naissance à des films pionniers du cinéma d'horreur/fantastique, voit alors le jour au début des années 1920 en Allemagne, au cours d'une époque marquée par le pessimisme et une crise morale suite à la « boucherie » de 1914-1918. Par ailleurs, le courant expressionniste ne touche pas seulement le cinéma mais influence aussi la peinture avec des artistes très représentatifs comme Franz Marc et Edvard Munch (avec *Le Cri*).

C'est ainsi que des réalisateurs tels que Murnau, Fritz Lang ou Paul Leni se font connaître avec leurs films visionnaires (*Metropolis* de Lang, 1927), fantastiques (*Nosferatu* de Murnau, 1922), traitant de comportements humains comme la folie ou bien encore la cupidité (*Le Cabinet du Dr Caligari* de Wiene, 1920).

Les décors sont tordus et *Le Cabinet du Dr Caligari* est l'exemple le plus approprié sur ce point. Les films sont en partie tournés en studio (voir *M Le Maudit* de Fritz Lang, 1931). Les ombres sont massivement utilisées afin de faire ressortir une nouvelle vision du personnage ou du lieu. La mythique scène de Nosferatu de Murnau où l'on voit l'ombre du Comte se projeter sur le mur de l'escalier lors de la scène finale est emblématique de l'utilisation de cette technique.

Les personnages sont souvent très maquillés, les traits du visage sont fortement marqués comme pour le personnage de Cesare Le Somnambule dans *Le Cabinet du Dr Caligari* de Wiene. Les gestes des acteurs sont théâtraux, exagérés (le cinéma est muet). Cependant, il existe toujours des exceptions comme pour *L'aurore* de Murnau dans lequel les personnages sont plus « humains » et l'amour est omniprésent.

Les émotions ressenties devant ces films ne sont pas superficielles, les films nous touchent et nous marquent dès le premier visionnage. Bien sûr, il faut faire preuve d'objectivité et accepter de se projeter pas loin d'un siècle dans le passé et laisser de côté, le temps d'un film, le présent.

Clément B.

Andy Warhol et sa fabrique à Superstars

Andy Warhol est un artiste contemporain américain, un publiciste mondain et excentrique à l'origine d'œuvres d'art mondialement connues telles que les Campbell's Soup Cans, les sérigraphies de Marilyn Monroe et bien d'autres encore... Cette figure centrale du mouvement du Pop Art crée un « atelier d'argent » dans les années 1960 qui a ensuite un réel impact sur le monde artistique : la Silver factory.

Warhol, ayant toujours voulu s'éloigner de l'image de l'artiste marginal œuvrant seul, investit, en Janvier 1964 un grand loft de New York sur la 47ème rue. Il le recouvre entièrement de papier et de peinture argentée avec l'aide de Billy Name. Il justifie son choix en avançant que, pour lui, l'argenté est la couleur du futur mais aussi du passé et pourquoi pas du narcissisme. Seule touche de couleur dans la pièce : un canapé rouge rapporté par Billy qui sera le témoin de nombreuses périodes de « descentes » après la consommation de drogues des résidents de l'appartement.



La Factory devient l'atelier artistique de Warhol, son studio d'enregistrement pour ses œuvres cinématographiques mais aussi un lieu de création, de réflexion, de fête, de débauche, d'exposition. Il voit alors naître de l'esprit de quelques avant-gardistes déjantés, la plus grande explosion artistique et culturelle des temps modernes.

Ouverte jusqu'en 1968 (date à partir de laquelle Warhol réduit son accessibilité suite à une agression) à qui-conque ose pénétrer dans l'univers warholien, la Factory rassemble une communauté composée d'artistes appelés les « Warhol's Superstars ». Parmi les habitués, il y a entre autres les cinéastes Paul Morrissey et Barbara Rubin, le groupe de musique dirigé par Warhol *The Velvet Underground*, la chanteuse protégée de Warhol, Nico, le danseur Gerard Melanga et les photographes Billy Linich et Nat Finckelstein.

La Factory peut paraître élitiste, elle n'en a pas moins la capacité de se rapprocher de tout le monde. Le concept de son créateur est de s'inscrire dans son époque et non de s'y opposer. De plus, par crainte de se retrouver seul, Andy Warhol recherche la compagnie d'amis, d'inconnus, d'extravagants. Les portes de la Factory sont toujours ouvertes, une foule d'extravertis prend l'habitude d'aller et venir dans ce lieu. C'est ainsi que la drogue fait son apparition au sein de l'atelier, malgré le panneau d'interdiction d'en consommer.

Edie Segwick, riche héritière perdue et illustre inconnue, devient la Superstar emblématique de la Factory et des sixties. Elle est considérée par Warhol, qui l'a découverte, comme son double en femme. Décédée à la suite d'une overdose de barbituriques en 1971, à l'âge de 28 ans, elle est l'exemple de l'œuvre de Warhol sur ces inconnus à la recherche de la célébrité promise.

Warhol a pour intention de produire de l'art à échelle industrielle (d'où le nom « Factory » pour désigner l'immense studio). Il redéfinit l'art en y attachant une nouvelle dimension, une dimension manufacturée. Il noie les individualités de chacun au profit d'un collectivisme artistique, d'une communauté.

La mise en place d'une cadence insoutenable, totalement dévouée à la création artistique conduit certaines de ses « superstars » à se révolter contre l'emprise qu'il peut avoir sur eux. La tentative d'assassinat sur Warhol perpétrée par Valérie Solanas, une ancienne résidente, met presque immédiatement un terme à l'aventure de la Factory en 1968.

Andy Warhol a su transformer son atelier en œuvre à part entière, capable de produire du « mythe », de l'image sociale à la chaîne grâce à une production non-stop. Il transforme ce coin de New York (au 33 Union Square West, NYC) en un lieu des plus intrigants et enviés, un endroit où l'on entre anonyme et d'où l'on sort «Superstar».

Ambre P.-H.

Les Cris :

Le mardi entre 12h et 14h

Au C.D.I.

The Secret World : Le monde secret n'aura plus de secret pour vous

Adeptes de MMORPG (Jeu de rôle multi-joueurs), cet article est pour vous. The Secret World, sorti début juillet 2012, est proposé par Funcom en collaboration avec Electronic Arts. Il est l'un des MMORPG les plus novateurs réalisés jusqu'à présent, rompant complètement les liens avec le fameux World of Warcraft et les jeux du même gameplay (jouabilité).

Mais en quoi est-il si différent ? Si vous avez déjà joué à un quelconque MMORPG, vous devriez savoir que le joueur est tout le temps obligé de recréer un personnage pour choisir une nouvelle classe (mage, guerrier, prêtre...). The Secret World que nous allons appeler familièrement TSW détruit cette étape. Aucune classe n'est fixée à un personnage. A vous d'adapter votre personnage au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience.

En fait, vos compétences sont classées dans un Nexus : une roue où sont rangés tous les sorts en fonction des armes disponibles (marteau, arme de main, lame, fusil à pompe, fusil d'assaut, pistolet, magie du sang, magie du chaos, magie élémentaire). Ce Nexus vous permet de créer une classe qui vous est personnelle, vous pourrez à votre guise mélanger tous les sorts des deux armes que vous aurez équipé à un moment donné. A vous d'être créatif : marteau – lame, lame – sang, pistolet – élémentaire... Toutes les combinaisons sont possibles et vous permettent de créer quelque chose que vous aimez vraiment, nul besoin de recréer un personnage pour changer vos sorts et vos armes.

Le système de niveau est également novateur. En effet, vous n'avez pas de niveau maximum car pas de niveau du tout. Vous conservez votre barre d'expérience que vous remplissez à l'aide de quêtes et d'élimination de monstres mais à chaque fois que la barre se remplit, ce sont des points que vous gagnez. Ces points vous permettent d'acheter des sorts dans le fameux Nexus. Mais alors comment savoir si une personne est plus forte que vous ? Et bien son équipement est d'une meilleure qualité que le vôtre et a de meilleures statistiques. Il y a, comme dans de nombreux jeux, un système de couleurs qui indique la rareté d'un objet (du blanc au violet) avec en prime un niveau de qualité qui est au maximum de 10,5.

Mais, l'un des meilleurs atouts de TSW est principalement son désir de rompre avec les WoW-like (jeux qui copient la jouabilité de World of Warcraft) par la création de nouvelles sortes de quêtes qui évitent ainsi de devoir tout le temps tuer des dizaines de monstres d'une même espèce pour un PNJ (personnage non joueur qui peut donner des quêtes).

Funcom a mis au point des quêtes d'investigation et d'infiltration. Dans la première catégorie, vous devez comprendre toute une histoire suite à la découverte d'un petit bout de papier ou d'un numéro à moitié effacé. Vous pouvez passer jusqu'à 6 heures sur une petite quête à utiliser le navigateur interne intégré dans le jeu pour parcourir des sites internet créés de toute pièce par Funcom. Concernant les quêtes d'infiltration, il faut résoudre les énigmes dans des égouts et des zones piégées, esquiver les rayons infrarouge des alarmes, ne pas se faire repérer par les gardes qui patrouillent ou les caméras à capteur de mouvement.

La trame du jeu comprend également 3 factions : Illuminati, Templier et Dragon. Chacune des factions est basée dans une grande ville parfaitement bien reconstituée : New York pour les Illuminati, Londres pour les Templiers et Séoul pour les Dragons. L'atmosphère correspond à chacune de ces villes. Pour voyager vous êtes équipés d'une pierre de l'Agartha, véritable réseaux de portails menant à chaque zone du jeu et aux trois grandes villes des factions. Cet Agartha est visuellement une forêt d'arbres lumineux. Cela contraste par ailleurs parfaitement avec l'univers sombre du jeu, où vous devez voyager sur les branches qui servent de route et qui relient chaque lieu.

Pour les amateurs de mode, il existe à Londres un énorme magasin de vêtements renouvelés à chaque mise à jour. Ces vêtements sont achetables via l'argent que l'on gagne dans le jeu appelé «Pax romana».

Pour terminer, pour les amateurs de PVP, il existe plusieurs PVP dont les objectifs diffèrent : deux modes de domination (un seul point à capturer ou une carte entière) et une capture et protection de reliques. Si vous préférez le PVE, les donjons sont variés et requièrent des stratégies pour réussir.

The Secret World n'a alors plus de secrets pour vous.

Camille N.

Pour écrire et faire publier des articles,

contactez le journal :

journal.lescrist@gmail.com

Dangan Ronpa

Dangan Ronpa : Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukousei est un jeu vidéo de type Virtual Novel sorti sur PSP. Il rassemble les 16 meilleurs étudiants de tout le Japon, avec des spécialités diverses et variées (meilleur Otaku, meilleur parieur, meilleur combattant...), enfermés dans une académie dont le seul moyen pour un étudiant d'en sortir, est d'assassiner un de ses camarades, sans que ces derniers ne découvrent qui a commis le crime.

Le personnage dont l'histoire prend le point de vue s'appelle Makoto Naegi et sa spécialité est tout simplement d'être « chanceux ». Il n'a d'ailleurs pas été sélectionné pour participer à ce « jeu » pour ses capacités mais parce qu'il à été tiré au sort.



Le Gameplay se divise en deux grandes phases. D'abord, les phases de jeu qui se déroulent directement dans l'Académie. Le joueur doit se déplacer dans la zone de jeu, les dortoirs et le bâtiment principal de l'académie, comportant les salles de classe, la cafétéria, et d'autres salles comme un entrepôt ou encore une salle de jeux.

Les phases de jeu comme celles-ci sont partagées entre le temps libre dont dispose le joueur et dont il faut profiter afin d'interagir avec les autres personnages et des phases d'enquête ayant lieu entre un meurtre et un tribunal. Il faut chercher dans l'académie des indices pouvant mener à l'assassin. Les phases d'évènement prennent place tout simplement lorsque quelque chose hors du commun se produit, comme par exemple la découverte d'un corps, d'un objet ou encore tout simplement une discussion...

Ensuite, il y a les phases de jeu lors des procès se déroulant après un meurtre durant lesquels le joueur doit découvrir qui est le meurtrier. Ces phases sont rythmées par de nombreux mini-jeux, notamment celui rencontré le plus souvent appelé le débat Non-stop. Il faut alors repérer pendant le débat entre plusieurs personnages une fausse affirmation. Il y a aussi « l'epiphany anagram » dont le but est de découvrir un mot en rapport avec le débat en cours et le MTB (Machine-gun Talk Battle) pour lequel il faut appuyer sur certains boutons avec un certain rythme pour déclencher des actions (on peut d'ailleurs s'en sortir juste en martelant les touches...), et d'autres encore. Ces phases ont lieu une fois par chapitre et sont généralement celles qui mettent fin à ce dernier.

Le scénario, malgré le fait que le concept de base ne soit pas très original (plusieurs personnes confinées dans un endroit, ayant pour but de s'entretuer afin d'obtenir une récompense a déjà été réalisé de nombreuses fois) prend au fil du jeu une tournure très intéressante et pour le moins originale, même si malheureusement, on ne peut échapper à certains clichés...

Pour les graphismes, même si les environnements 3D ne sont pas des plus réussis, ils restent tout à fait acceptables. Les personnages sont par contre très bien « dessinés ». Les environnements dessinés, bien que peu nombreux par rapport à une Visual ou une Virtual Novel plus classique (*Fate/Stay Night*, par exemple) sont aussi très bien dessinés.

En bref, *Dangan Ronpa* est un très bon jeu, organisé selon un bon scénario, de bons graphismes et un gameplay plutôt sympathique. A découvrir !

Arthur B.-S.

Le record du monde oublié de Tommie Smith

Les années 1960 sont des années de changement dans le monde. Le rock se fait une place, le mouvement hippie prend une certaine importance, la place des femmes dans la société est débattue avec la montée en puissance du féminisme.

Mais, la décennie 1960 est aussi marquée par la lutte contre la ségrégation raciale symbolisée par des hommes et des partis politiques comme Nelson MANDELA et l'ANC en Afrique du Sud, le révérend Martin Luther KING, le controversé Malcolm X ou le combat du *Black Panthers Party* aux États-Unis. L'athlète Tommie SMITH est sensible aux idées du *Black Panther Party*, un mouvement politique révolutionnaire afro-américain, tout comme John Carlos le champion des États-Unis du 200 mètres en 1968.

L'assassinat de Martin Luther KING, le 4 avril 1968, déclenche des émeutes dans certaines villes des États-Unis notamment dans le « ghetto » de Watts à Los Angeles. Cette même année, les Jeux Olympiques se déroulent à Mexico. De ces Jeux, le grand public ne retiendra qu'un seul cliché, celui de SMITH et CARLOS, têtes baissées, levant un poing ganté de cuir noir sur le podium lors de la cérémonie protocolaire de remise des médailles. Pourtant cette course fait prendre un autre tournant au 200m. C'est la première fois de l'Histoire, ou du moins officiellement, qu'un athlète passe sous la symbolique barre des 20". Retour sur une histoire longue de 19".

Étant pourtant les meilleures chances de médailles pour la délégation américaine, SMITH et CARLOS décident dans un premier temps de boycotter les Jeux Olympiques en guise de dénonciation à la ségrégation raciale imposée aux Afro-Américains.

Après une longue période de réflexion, ils se rétractent et décident participer à la compétition. Leur objectif est bien entendu d'obtenir des médailles mais également de se signaler par un geste politique lors de l'évènement devant le monde entier.

Sportivement, la finale du 200m de Mexico 1968 est une course d'anthologie. Tommie Smith sort du virage en deuxième position derrière son ami John CARLOS. Il accélère la cadence et laisse ses concurrents sur place pour se retrouver seul au monde dans la ligne droite. À l'approche de la ligne d'arrivée, il lève les bras au ciel car il sait que la victoire lui est acquise. Il passe la ligne en un temps record de 19"83 !! Il ajoute alors un deuxième record du monde à son palmarès (il détient déjà celui du 400 en 44"5 depuis 1967). Avec ce chronomètre, il pulvérise le précédent record de 20"5 établi par l'italien Livio BERRUTI. John CARLOS termine troisième de la course, loin derrière son compatriote.

Pendant que l'hymne national américain est joué lors de la remise des médailles, SMITH et CARLOS prennent la pose symbolique des *Black Panthers*, acte et attitude qui font vite oublier au monde entier le record du monde (photographie ci-dessous). Suite à ce geste, le CIO (Comité International Olympique) demande à la délégation américaine de suspendre les deux athlètes au motif qu'ils n'ont pas le droit de montrer une quelconque appartenance politique lors d'un événement apolitique. Les deux membres des *Black Panthers*, et par ailleurs athlètes, sont suspendus de la compétition et bannis du village olympique. Après les Jeux Olympiques, ils n'ont jamais plus pu obtenir de qualifications pour d'autres compétitions sportives et n'ont plus jamais porté le maillot de leur pays.



Smith et Carlos reçoivent des reconnaissances pour leur geste que bien des années plus tard. En 1978, la première fois puis, en 1995 Tommie Smith est intronisé au Hall Of Fame des Sports en Californie. Le CIO et la délégation américaine s'excuseront également de les avoir exclus. Lors des Jeux olympiques de 2008, 40 ans après les JO de Mexico et de la célèbre remise de médailles, Tommie SMITH offre la paire de pointe qu'il portait le jour de ses 19"83 à la légende vivante de l'athlétisme *Lightning BOLT*. Un geste symbolique qui a marqué les spécialistes de ce sport. Une passation de pouvoir de l'athlète qui a marqué l'Histoire par son geste à celui qui marque l'Histoire par ses performances.

Tamby R.

2012 : Bolt foudroie la concurrence

Ça y est, on y est : 2012, l'année des jeux olympiques est enfin arrivée. Cette année pour montrer qu'il faut compter sur lui dans les mois à venir, BOLT frappe un grand coup au meeting de Rome en remportant le 100m en 9"76. Jusque là, BOLT et BLAKE sont nouveau rival ne se sont pas encore rencontrés et pourtant leur duel a déjà commencé.

Sélections jamaïcaines : les deux partenaires s'affrontent enfin. Mais un coup de tonnerre frappe la piste de Kingston, la Foudre devancée par la Bête. BLAKE passe la ligne un centième avant son partenaire sur 100m. Sur 200m, l'histoire continue, BOLT est battu par son coéquipier alors qu'il était vaincu sur la distance depuis les jeux de Pékin de 2008. Est-ce la fin d'un règne ?

En conférence de presse, Usain BOLT se lance un défi fou : «*Je veux doubler mon triplé olympique. Si je réussis je serai alors une légende vivante*». L'ancienne star mondiale de l'athlétisme Carl LEWIS voit en BOLT un «*gamin qui a la folie des grandeurs*» mais d'autres comme Michael JONHSON pensent que cet exploit est possible. En tout cas, s'il réussit son pari BOLT sera le premier athlète de tous les temps à réaliser une telle performance.

1948, première fois que l'olympie se déplace dans la capitale britannique et 64ans plus tard il y revient. Sur 100m les participants sont de sérieux adversaires pour l'éclair : Justin GATLIN (champion olympique en 2004 et champion du monde en 2005), Tyson GAY (champion du monde en 2007 et deuxième meilleur coureur mondial de tous les temps en 9"69), Asafa POWELL (ex-recordman du monde) et Yohan BLAKE (champion du monde en 2011 et deuxième meilleure performance mondiale de tous les temps sur 200m en 19"26).

La finale de la distance reine arrive enfin, le stade est complet et les billets les plus chers passent les 500€. Toutes les caméras du monde sont au rendez-vous. La qualité des athlètes est telle que personne n'ose se prononcer sur le nom d'un vainqueur. Le départ est donné. Justin GATLIN prend la tête mais il est vite rattrapé par BLAKE. Les 50m approchent et BOLT est toujours légèrement en retrait. 60m, BOLT revient, s'empare de la tête et ne la lâche plus. Il franchit la ligne d'arrivée en 9"63. Nouveau record olympique et deuxième meilleure performance de tous les temps ! BOLT a électrisé ses concurrents et fête sa victoire comme il se doit. Cette course est la plus rapide de l'histoire de l'athlétisme car, à l'exception de POWELL qui s'est blessé, tous les athlètes ont passé sous la barre des 10". Le 200m promet d'être une course d'anthologie.

Le 200m londonien, parlons-en. Personne ne regarde les athlètes. Toute l'attention du public est consacrée à LIGHNING BOLT et à BLAKE THE BEAST. L'heure de la revanche a sonné. BOLT doit prouver que le demi-tour de piste est « sa » distance et que personne ne peut le battre. Lors du départ, tous les concurrents sont dévorés et foudroyés. A la sortie du virage les deux rivaux sont au même niveau mais BOLT accélère et s'en va, vif comme l'éclair laissant la bête sur place. La ligne d'arrivée est à une quinzaine de mètres, BOLT se permet de décélérer et l'emporte en 19"32. Les pendules sont remises à l'heure, l'éclair jaune est toujours le plus rapide et le meilleur des sprinteurs. 70% de son pari fou est désormais accompli, il ne lui manque plus que le relais 4x100m qui s'annonce être une course très intéressante. BOLT est sur le point de réitérer son exploit d'il y a 4 ans.

Le départ de la finale du 4x100m est donné et la composition jamaïcaine est la même qu'aux championnats du monde de Daegu (Lire l'article publié sur le [blog](#) du journal). Les lions sont à la bagarre avec les antilopes. Les États-Unis sont en tête sur les 200 premiers mètres mais, lorsque BLAKE s'empare du témoin, il rattrape le retard pour ensuite le transmettre à BOLT. Le témoin est donné en même temps entre les États-Unis et la Jamaïque. Sur 10m, le jeune américain a l'honneur d'être au côté de Sa Majesté mais BOLT ne le voit pas de cet œil. Il accélère et passe la ligne en un temps défiant les limites du raisonnable : 36"85, un record du monde impensable car la moyenne est de 9"21 au 100m.

La moisson londonienne est fructueuse pour BOLT qui devient une « légende vivante ». Durant cette olympiade, il bat le record olympique du 100m (9"63), marque la troisième meilleure performance mondiale de tous les temps sur 200m (19"32 à égalité avec JONHSON) et bat le record du monde du relais 4x100m (36"85). Rien ne semble pouvoir arrêter la foudre. Mais, ce que les gens ne savent pas, c'est que pour ces Jeux Olympiques, BOLT veut participer au relais 4x400m pour essayer de prendre une quatrième médaille. Seuls deux athlètes ont réussi cet exploit : Jesse OWENS en 1936 et Carl LEWIS en 1984 (100m, 200m, 4x100m et longueur). Cependant il ne peut réaliser son exploit car le relais jamaïcain n'accède pas à la finale.

Tamby R.

Cet article fait suite à celui publié dans **Les Cris**, n°5 :

Usain Bolt électrise les pistes : la légende se forge

A new food experience

At the beginning of the year, we met Frances, she comes from South Africa and she taught us typical south African food. She spoke about Bobotie.

In the 17th century, the Europeans wanted to go to Malaysia. But during their trip the scurry touched them, so the colons stopped their trip in South Africa because of their health. In South Africa there were farmers, fruits, vegetables and gold ! When colons discovered gold they wanted to exploit it. So they went to Malaysia and Indonesia to import slaves who worked for them. This was the gold rush ! Before this importation there was mix of different cultures. Bobotie is a good example of this mix. Bobotie is cooked in a pan with meat and custard ; a sort of curry powder which was imported by Dutch East India Company.

So with the LVA class we wanted to cook this special dish ! On Tuesday morning, the 3rd December, we went to Avignon and we tried to cook an amazing bobotie !



We arrived at Frances's home and we met her roommates, they were very welcoming ! We formed teams (I was in the vegetarian team with Camille, Salomé and Lydia) and we began to cook. First some students distributed the ingredients. There were eggs, one apple and onions. Camille peeled and diced the apple and Salomé chopped the onions finely. After that, I went to the kitchen with Lydia and we cooked the ingredients.



We heated oil and butter with onions and the apple. Normally after that we could add meat, but I was in the vegetarian team so we added coral lentils. When lentils were good we added breadcrumbs, one egg, almonds, raisins and curry powder. We took the preparation in the oven.



I helped to wash the dishes with Camille and I helped to clean the table. When boboties were good we added bay leaves.

I asked Frances some questions about our experience. She said we were enthusiastic, this experience was good for us to work together. She said our boboties were different but very good ! I think it was very interesting to discover a new culture and new food like bobotie and the bread ! I'm happy I did that with my class because it was very funny and bobotie was very very good !



Olivia R. (1ère L1)

Pour suivre le blog des sections de LVA du

lycée Jean Vilar :

<http://lva2015.canalblog.com/>

Interview : Les Cris à la rencontre d'Adriana

Le lycée Jean Vilar accueille depuis plusieurs années des élèves étrangers. Ils suivent les cours dans différentes classes, séjournent en famille d'accueil, apprennent la langue et découvrent la culture française. L'association CEI (Centre d'Echanges Internationaux) propose en permanence cette formule d'accueil et de rencontre (pour plus de renseignements : www.cei4vents.com).

Adriana, scolarisée en classe de 2^{nde} 14, a accepté de répondre à quelques unes de nos questions.

Les Cris : Présente-toi en quelques mots ?

Adriana : « Je m'appelle Adriana, j'ai 15 ans et j'habite à Barcelone. Je suis scolarisée dans un lycée anglais. Je fais de la danse classique. J'ai déjà effectué un séjour de 4 mois en Angleterre. Je suis en France depuis le 30 Aout 2013. Je suis hébergée dans une famille d'accueil à Rochefort-du-Gard. C'est ma mère qui m'a incitée à faire cet échange de 4 mois car elle pense que voyager et apprendre d'autres langues est une bonne chose pour mon avenir. »

LC : Pour toi, quelles sont les principales différences qu'il y a entre la scolarité en France et en Espagne ?

A : « Je suis en dernière année de secondaire en Espagne mais ici je suis considérée comme la « plus petite » car je suis 2^{de}. Après, les lycées en France sont beaucoup plus grands qu'en Espagne. Les emplois du temps sont aussi différents. En Espagne, nous faisons des journées complètes, de 8h à 17h sans heures d'études, avec 1h de pause le matin et 30 minutes pour manger à 14h30. »

LC : Souhaiterais-tu poursuivre des études ?

A : « Pour le bac, je suis dans une filière qui ressemble à la S mais plus spécialisée dans le domaine de la médecine. Il s'agit de connaître quelques bases pour ensuite suivre des études de médecine. Je voudrais devenir chirurgienne en cardiologie. »

LC : Par quoi as-tu été étonnée pendant ton séjour ?

« Ici, vous mangez le fromage avec du pain. En Espagne, on le mange sans pain. Vous mangez aussi quelques fois les fruits en entrée. En Espagne, c'est seulement au dessert. Aussi, j'ai été étonnée de voir que les toilettes et la salle de bain soient séparées dans les maisons ». (rires)

LC : Qu'est ce qui t'as le plus manqué pendant que tu étais en France ?

A : « Mes amies, ma famille et mon lapin. J'ai aussi trouvé difficile de ne pas comprendre certaines choses et de ne pas arriver à m'exprimer comme je le voulais parfois. »

LC : Et qu'est ce qui va le plus te manquer après être partie ?

A : « Le fromage, mes nouvelles amies, le lycée en général, ma classe... »

LC : Est-ce que tu aimerais revenir en France ?

A : « Oui, j'aimerais bien revenir un jour mais je ne sais pas quand. »

LC : Quelques mots pour la fin ?

A : « Faire des échanges, c'est bien pour pouvoir rencontrer de nouvelles personnes mais c'est difficile tout de même. Il faut être ouvert d'esprit. Il faut faire des efforts pour aller vers les autres et cela est d'autant plus difficile pour moi car je suis timide. J'en garde un bon souvenir. J'ai préféré par exemple mon séjour en France par rapport à celui que j'ai effectué en Angleterre. J'étais trop jeune et en plus j'ai trouvé les Anglais plus « fermés » que les Français.

Aujourd'hui, je suis à la fois triste et contente de rentrer en Espagne. »

Propos recueillis par Coline R., décembre 2013.

Les Cris, Bimestriel édité par Nomis Editions pour AP Production

S.A. au capital humain

Directrice de la publication : Mme Aguilera, Provisseure

Siège social : Lycée Jean Vilar, Villeneuve-Lès-Avignon

1^{er} tirage : 200 exemplaires (pdf à télécharger sur <http://jeanvilar.net/>)

Prix : gratuit (offert par le lycée Jean Vilar)

Reproduction interdite de tous articles sauf accord avec l'administration.

Les photos publiées dans ce numéro sont libres de droits (domaine public) ou sous licence Creative Commons ©©

Ne pas jeter sur la voie publique

Equipe de rédaction : Arthur S.-B., Baptiste L., Evan G., Anouk R., Naomi G., Yvan S., Camille N., Tamby R., Ambre P.-H., Antoine B., Enzo C., Aymeric S., Téó A., Marine J.-G., Rachel L., Coline R., Clément B.

Logo : Anne-Claire A.

Blog : les.cris.over-blog.com

Laissez vos commentaires et inscrivez-vous pour recevoir la newsletter.

Contact : journal.lescris@gmail.com