



PERSPECTIVES.

MAGAZINE

Bienvenue cher lecteurs, lectrices de notre magazine
PERSPECTIVE !

Cet ouvrage a été réalisé par un groupe d'étudiants qui espère que vous prendrez plaisir à découvrir l'ensemble des articles rédigés pour vous. Certaines pages insolites vous feront rire, d'autres découvrir.

Mais il est certain qu'à la fin de ce magazine, vous verrez le monde sous une nouvelle perspective !

Bonne lecture !

SOMMAIRE

| CULTURE.

Page 6 à 23

- p.8&9 : Place et représentation de la femme dans la Grèce Antique
- p.10&14 : The Good Place
- p.16&17 : Le retour de Vald
- p.18&20 : Monstre et spectateur
- p.22&23 : À la découverte de Numbers

| ENVIRONNEMENT.

Page 24 à 35

- p.26&27 : Les abysses, ces profondeurs mystérieuses
- p.28&30 : Le 7ème continent
- p.32&33 : Stocker l'énergie : L'enjeu majeur d'une électricité durable
- p.34&35 : L'espace

| MULTIMÉDIA.

Page 36 à 43

- p.38&39 : Le phénomène "KCorp"
- p.40&42 : Le jeu vidéo : *Outer Wilds*

| SOCIÉTÉ.

Page 44 à 57

- p.46&47 : Le C15, véritable véhicule de légende
- p.48&49 : La haute couture
- p.50&51 : Les dépenses démesurées de la F1
- p.52&53 : Le culturisme
- p.54&57 : Les biais cognitifs dans le commerce : comment ne plus se faire manipuler ?

CULTURE.

CULTURE.

PLACE ET REPRÉSENTATION DE LA FEMME DANS LA GRÈCE ANTIQUE

Des milliers de livres d'histoire se sont concentrés sur la Grèce antique traitant les récits de guerres, réformes politiques ou encore traités scientifiques avec une très grande clarté. Dans un monde fait par les hommes, pour les hommes et vu par des hommes, la vie des femmes est un sujet très peu abordé pourtant difficile à appréhender.

Les femmes dans la Grèce antique

Lorsque les hommes consacraient leur temps à la vie publique, les femmes avaient pour seul but d'être à leurs côtés. La femme n'est jamais citoyenne même si elle est mariée à un citoyen. Le terme « citoyenne » n'existait pas. Différents statuts leurs sont attribués : mères, épouses ou encore prostituées. Leurs vies sont tout simplement dédiées au bien-être de l'homme. Être épouse et mère est considéré comme le plus noble statut dans la Grèce antique.

Les tâches les plus importantes des femmes de villes étaient d'enfanter, des garçons de préférence et de veiller à bien tenir leur maison. Les familles riches possédaient des femmes esclaves qui s'occupaient de préparer les repas et de veiller sur les enfants.

« Les deux jours les plus doux de la femme sont le jour de son mariage et celui de ses funérailles. »

Hipponax

L'épouse athénienne, elle, s'occupait du foyer et répartissait son temps entre le tissage, le filage et la couture de vêtements. D'ailleurs une tisseuse de talent était considérée comme une bonne épouse.

L'emprise de l'homme sur les femmes



Plusieurs femmes grecques effectuant des tâches ménagères notamment la couture, le lavage et les soins aux enfants.

Dans la Grèce Antique, l'Homme à le pouvoir sur la liberté et les droits des femmes. Les lois athéniennes, écrites par des hommes, sont très strictes. Par exemple, elles interdisent

descendante de son père, elle n'a ni frère, ni descendant de frère susceptible d'hériter : elle a l'obligation d'épouser son plus proche parent. Ainsi leurs enfants hériteront et permettront à la famille du père

de garder ses biens. Dans les foyers, il y avait une partie réservée aux hommes « L'andron » et aux femmes appelées « Le gynécée ». Cette partie de la maison se situait très loin de l'andrôn pour n'avoir aucun contact direct avec la rue en Grèce.

Dans la mythologie grecque, on retrouve ce même modèle patriarcal où la femme est comparée à un « terrible fléau installé au milieu des hommes » Hésiode, *Théogonie*. Dans la célèbre histoire de la première femme humaine Pandora qui libéra tous les maux sur l'humanité faisant ainsi de la femme une malédiction.

Une réalité plus souple ?

Rappelons que le texte antique cherche à décrire une société telle qu'elle devrait être et pas comme elle a vraiment été. En effet, des documents et archives plus discrets nuancent la vision patriarcale de la Grèce antique. Dans les faits, la pauvreté abolit toute barrière de genre et fait participer les femmes pour compléter le revenu de l'homme : les femmes participent à la prospérité du foyer. Par exemple, dans les milieux modestes, les hommes avaient besoin des femmes pour les champs lors des récoltes.

Aussi, des métiers comme le métier de sage-femme est le plus valorisé car c'est un métier qui s'exerce dans l'intimité d'une maison et pas dans la rue.

Dans certaines villes de Grèce comme la ville de Sparte, il y a la particularité d'avoir un système éducatif obligatoire pour tous et organisé par l'État. En outre, cet enseignement est non seu-

lement obligatoire pour les garçons, mais aussi pour les filles. Cependant, l'école débute à l'âge de 7 ans et se finit vers 18 ans, âge auquel les jeunes femmes grecques se marient. L'objectif d'éduquer les jeunes filles est seulement de les former à être des mères vigoureuses, qui donneront naissance à leur tour à des enfants forts et sains.



Illustration du mariage des femmes de la Grèce Antique

Une réalité déformée

Les pratiques athéniennes se nuancent d'une part à travers les sources extérieures mais aussi par le fait qu'elles sont principalement écrites par des hommes. De plus, les textes grecs se concentrent sur les femmes de citoyens mais les minorités comme les métèques et les esclaves sont pratiquement invisibles. Les femmes décrites dans les œuvres artistiques comme dans le théâtre sont très stéréotypées pour faire ressortir leur caractère comique ou

tragique. D'autant plus que les personnages de femme au théâtre sont joués par des hommes qui exagèrent les stéréotypes de genre.

C'est ainsi que dans la Grèce antique, la représentation de la femme est réduite à des créatures totalement soumises au contrôle des hommes et n'intervenant pas dans la société. Ce modèle de société n'est pas très éloigné de la vie des femmes en Europe au début du XXème. Ce

n'est qu'après la dictature de 1967 à 1974 que les femmes grecques commenceront à s'émanciper ainsi changeront l'image de la femme dans la Grèce moderne.

Alicia



Présentation

The Good Place est une comédie américaine créée par Michael Schur. Elle a été diffusée sur le réseau NBC de 2016 à 2020 aux Etats-Unis, et à partir de 2017 sur la plateforme Netflix pour le reste du monde.

Dans une interprétation scénographique de l'au-delà, la série questionne le spectateur sur le jugement qu'on porte à autrui et sur nos principes moraux. Elle s'aide des théories de certains grands philosophes de l'Histoire pour mettre en avant une capacité humaine essentielle : pouvoir devenir une meilleure version de soi.

L'histoire suit Eleanor Shells-trop, une femme morte se réveillant au "Bon Endroit", un au-delà réservé aux personnes ayant vécu une vie parfaite. Égoïste, insensible et vulgaire toute son existence, elle comprend rapidement que sa présence ici est une erreur, et va chercher à s'améliorer et devenir une bonne personne afin de mériter sa place. Elle fera la rencontre de Chidi Anagonye et Tahani Al-Jamil, d'autres habitants du Bon Endroit ayant été vertueux toute leur vie, ainsi que Jason Mendoza, une autre personne arrivée par erreur. Après des péripéties, tous découvrent la vérité : ils ne se trouvent

pas au Bon Endroit, mais dans un Mauvais Endroit créé pour les torturer psychologiquement. Même les personnages soi-disant vertueux se voient exposer leurs travers et comprennent qu'ils sont loin de mériter une place dans un paradis. Ils partent alors dans une quête pour pouvoir se rendre au véritable Bon Endroit afin d'échapper à la damnation éternelle, jusqu'à arriver à une conclusion : la politique de l'au-delà doit être réformée.

Une critique de notre mode de pensée

Le pitch du récit est donc simple : une mauvaise personne arrive par accident à un équivalent du Paradis. Sans explication, cela peut paraître d'un manichéisme infantile, et c'est le cas. Dans cet univers, l'au-delà est régi par un système de points. Dès qu'une personne fait une bonne action, elle gagne des points, inversement pour un mauvais comportement. Plus cette action a de conséquences sur les autres ou



Source : The Good Place

Eleanor Shellstrop

son auteur, plus il gagne ou perd de points selon qu'elle soit bénéfique ou néfaste. Par exemple, Eleanor, qui s'est mal comportée une bonne partie de sa vie, n'a pas beaucoup de points. Ce système est dans un jugement extrême puisqu'il se veut parfaitement objectif en omettant tout contexte aux actions. Jusque-là, la série nous présente un format qui se veut original car le méchant est le personnage principal, mais qui est en vérité assez semblable à la structure de pensée des séries américaines classiques par le simple fait qu'il y ait une notion de gentil et de méchant.



Mickael, un architecte de l'au-delà, présentant le système de points

L'importance du contexte

Si la première saison ne va pas plus loin pour questionner ce système, une réflexion va commencer à naître quand on en apprendra plus sur le passé du personnage principal. Fille rejetée après le divorce de ses parents, puis abandonnée par sa mère, elle a compris très vite que pour survivre, il fallait savoir se faire passer avant les autres et être une dominante et non une dominée. En apprenant cela, on comprend plus facilement le comportement d'Eleanor, et cela amène surtout un message clair : personne ne naît méchant. Personne ne l'est sans raison. Et cela rend le principe de l'au-delà bien plus injuste. En ne prenant pas en compte l'environnement dans lequel a grandi et vit le personnage, il est incapable de juger objectivement ces actions. Seulement, est-il possible d'émettre un jugement objectif ?

Cette réflexion peut être mise en relation avec notre société d'aujourd'hui. Personne ne naît méchant, c'est un fait évident, et pourtant la fiction, et même au-delà, nos modes de pensée modernes ont toujours besoin de trouver une incarnation du Mal pour se donner de la crédibilité. Aucun parti politique n'existe sans pointer du doigt un autre qu'il juge néfaste. Cela est parfaitement normal, se dirait-on, dans un contexte d'opposition idéologique. Seulement, cela démontre aussi notre manque d'effort à essayer de comprendre l'Autre, et donc, pour revenir au sujet initial, au contexte dans lequel il est. En fonction de son vécu, de sa réalité, de sa culture, chacun est amené à penser de manière différente, mais notre éducation semble rarement nous apprendre à être opposée en respectant et en ayant de l'estime pour son adversaire, et surtout, à essayer de le comprendre. L'humain aura toujours des oppositions, cela est un fait, et cela est sain car il est important d'avoir différentes opinions. Mais peut-être, si nous étions plus aptes à comprendre les différentes réalités des autres, cela créerait une société encore plus saine ?



PERSPECTIVE MAGAZINE

Source : The Good Place

Eleanor jeune

Un message optimiste : l'humain peut évoluer

C'est justement ce principe-là que la série va suivre. Le système de l'au-delà est injuste et il faut le réformer. A défaut de pouvoir "régler" le compteur de points qui décide si les humains vont au Bon ou Mauvais Endroit, ils vont essayer de prouver à la Juge que les humains sont capables de mieux se comporter pour vivre ensemble. La Juge est la forme de conscience la plus âgée de l'univers. Devant les scores des êtres humains, elle se permet un constat hâtif sur la nature humaine.

Cette juge est persuadée que l'humain est intrinsèquement mauvais, alors même qu'elle ne daigne pas aller regarder à quoi ressemble la vie sur Terre. Il en va de même pour Shawn, un démon et aussi chef du Mauvais Endroit.



Ce constat peut être mis en relation avec notre société actuelle. A l'ère des réseaux sociaux, où tout le monde s'exprime en permanence, les pensées réfléchies et les pensées infécondes se mélangent, et n'importe laquelle peut être ciblée et devenir virale. Le monde jugera alors l'auteur de celle-ci et il sera très difficile pour ce dernier de s'extraire de cette image. Ce jugement part d'une croyance simple : l'immobilité intellectuelle. L'Autre ne peut pas changer ni faire évoluer sa pensée ou son comportement, il est jugé comme bête et le reste, ainsi vaut-il mieux le faire taire. C'est comme cela que naissent des pratiques comme la cancel-culture, qui vise à supprimer l'existence des œuvres ou des personnes jugées néfastes par leurs différences d'opinions. Revenons à la série. En se limitant aux scores, la Juge n'observe pas le changement d'environnement de l'être humain et établit donc un jugement hâtif. Mais dès lors qu'elle se décide à essayer de vivre quelque temps sous les traits d'une humaine,

elle comprend les freins que subit l'Homme. Pour démontrer cela, elle va prendre un exemple simple : l'action banale de manger une pomme. Il s'agit d'un simple fruit, sain et naturel. Pourtant, en manger une, c'est l'avoir achetée dans un centre commercial qui consomme une quantité phénoménale d'énergie, c'est l'avoir acheminée à l'aide d'un véhicule crachant du gaz à effet de serre, et c'est cautionner l'usage de produits chimiques de la part de l'agriculteur. Le score du consommateur baisse. La Juge comprend donc que le problème n'est peut-être pas la nature humaine. L'humain peut changer, et veut changer, mais son environnement ne lui permet pas toujours. Cet exemple est encore plus crédible quand on pense qu'elle a choisi de prendre les traits d'une citoyenne états-unienne, donc une vie probablement confortable. Que se serait-il passé si elle avait vécu cette expérience dans une région du monde peu favorisée ou en guerre ? Le constat aurait été d'autant plus alarmant.



Source : The Good Place

La Juge

Cependant, la position prise par le récit est pleine d'espoir. Il veut nous prouver que dans un environnement adéquat, l'humain peut évoluer dans sa relation à l'Autre, avec de la pédagogie et de l'échange. Les héros veulent et arrivent à créer un nouvel au-delà ou personne n'arrive au Mauvais Endroit. Ni au Bon, d'ailleurs. Chaque humain, à sa mort, se verra bâtir un monde personnalisé qui lui permettra d'évoluer, de comprendre ses erreurs et de s'améliorer tout en restant fidèle à lui-même, avant de rejoindre le reste des morts dans un monde utopique. Utopique, c'est le mot qui pourrait décrire la fin de cet œuvre. Ses auteurs ont pu trouver des réponses et des solutions aux problèmes soulevés car il s'agit de l'au-delà, un cadre magique permettant toutes les fantaisies. Mais est-il possible

d'appliquer cela à notre société ? Peut-on changer les mentalités, peut-on faire croire aux Hommes que l'Autre est capable de s'améliorer, que lui aussi peut et doit s'améliorer ? Ce genre de questions est souvent soulevé dans une discipline que la série cite beaucoup, et établit donc comme une réponse à cette question : la philosophie morale.

La Philosophie morale comme inspiration à s'améliorer

La philosophie morale a une place centrale dans le récit. La série va notamment évoquer les trois modes principaux d'évaluation morale à travers son cadre et à travers un des personnages principaux : Chidi Anagonye, professeur d'éthique et de philosophie morale. Ces modes d'évaluation vont accompagner le spectateur à comprendre les réflexions des personnages ainsi que leurs agissements dans un environnement où devenir vertueux est une nécessité.



Source : The Good Place

Chidi présentant *What do we owe to each other*

Tout d'abord, il y a le conséquentialisme. Il consiste à évaluer la valeur morale de quelqu'un uniquement par les conséquences de ses actions. L'exemple le plus évident est celui évoqué plus haut : le système de points. Que nos actions soient intentionnellement louables ou non, si elles ont une incidence positive, alors nous gagnons des points. Cela s'illustre aussi via le personnage de Mindy St Claire qui s'est retrouvé dans un "Moyen Endroit" car sa mort a accidentellement mené à la création d'une association caritative importante, alors même qu'elle se comportait mal tout au long de sa vie. Comme dit plus haut, ce système peut paraître juste, mais crée aussi une discrimination directement liée à notre environnement. Mettre fin à l'esclavagisme rapporte énormément de points, mais on ne peut pas tous avoir la chance de le faire, peu importe notre volonté.

La volonté, c'est justement ce qui caractérise le déontologisme. La série cite d'ailleurs deux philosophes qui en sont ses piliers. Selon Kant, ce qui compte est notre profonde volonté à vouloir faire le bien, qu'on n'y arrive ou pas. Selon Tim Scanlon, l'immoralité viendrait de l'irrespect de nos propres principes. Il s'agit de l'auteur de *What do we owe to each other*, le livre ayant le plus influencé la série selon son créateur. Le déontologisme est un premier pas vers les réponses que cherchent cette série. L'incarnation parfaite de ce principe est Chidi Anagonye, le professeur admirateur de Kant. Celui-ci se questionne en permanence sur les raisons de ses actions et est tourmenté par le respect de ses propres principes jusqu'à le conduire à une indécision délirante. Ainsi, la clé pour s'améliorer

serait-il d'être involontairement ou instinctivement vertueux ? Ceci pose un autre problème, car si nous nous attelons à effectuer de bonnes actions dans le but d'être une meilleure personne, cela rend notre raison égoïste, et n'est donc pas déontologique.

Et c'est ici que nous arrivons au troisième mode d'évaluation morale, qui sera la solution finale donnée par la série : l'éthique de la vertu. Il s'agit d'un principe évoqué par Aristote, et fièrement défendu par Eleanor, qui veut devenir une bonne personne simplement pour rester au Paradis. Selon lui, la valeur morale d'une personne varie constamment. Peu importe l'intention initiale de la personne, c'est en prenant des bonnes actions pour acquis et en forgeant nos habitudes avec celles-ci que ces actions deviennent naturelles. Ainsi, les actions bénéfiques que l'on fait au départ pour nous-même, nous finissons par les faire machinalement, et ainsi être vertueux sans nous en rendre compte. Ceci est illustré à la fin de la série, quand les personnages décident de créer des environnements personnalisés pour que chaque humain ait la chance de devenir meilleur.





Source : The Good Place

Les personnages principaux de *The Good Place*

Une réponse à des questionnements humains

Pour résumer, le récit montre tout d'abord les dangers d'un jugement moral hâtif, notamment en mettant en scène un système purement conséquentialiste. Ensuite, la série explique que l'être humain peut être jugé autrement, en prenant en compte son environnement et sa volonté de bien agir. Enfin, la série utilise la théorie de l'éthique de la vertu d'Aristote pour prouver que l'humain est capable de changer : à défaut de devenir soudainement vertueux et pour de bonnes raisons, chacun

peut s'améliorer s'il est mis dans des conditions favorables à ce qu'il prenne de bonnes habitudes dans son comportement.

En conclusion, *The Good Place*, à travers son ton léger et ses situations délirantes, cherche à donner des éléments de réponse à des comportements et des questionnements humains en vulgarisant intelligemment différents principes de philosophie morale.

Robin

FAUT-IL PRENDRE SA DOUCHE TOUS LES JOURS ?



7 JOURS SANS DOUCHE. CE NE SONT QUE DES CHIFFRES.

ATTENTION, CE PRODUIT CONTIENT DES PRODUITS NÉPHASTES À LA SANTÉ, À NE SURTOUT PAS DONNER AUX NON GAMERS.

CULTURE

LE RETOUR DE VALD

Le monde est cruel

Fin 2019 marque l'apogée de la carrière de Vald. Après deux doubles disques de platine avec *Agartha* et *Xeu* suivis d'un disque d'or en deux semaines avec *Ce monde est cruel*, le V semble inarrêtable.

Cependant, un ralentissement du rythme de ses sorties, couplé d'une petite pandémie mondiale empêchant l'artiste de défendre son album et le tout couronné d'une volonté de s'affranchir de son label, aura évidemment écarté l'artiste du feu des projecteurs et par conséquent d'une partie de son public. Cette accumulation de pépins, donnant ironiquement un nouveau sens au nom de son dernier projet.

Il enchaîne un mois plus tard avec la sortie d'un album surprise, en commun avec Heuss l'Enfoiré, qui fut un flop monumental, n'ayant toujours pas atteint le disque d'or actuellement. Cela résume bien également, les collaborations que l'artiste effectue dans cette période, dont la soupe *Jetez pas l'œil* avec Gims, que même votre pire ennemi ne vous recommandera pas d'écouter.



Six mois plus tard, en avril 2021, Vald sort le 2e volume de la mixtape *Échelon*, qui comme le 1er, peinera à atteindre les 1500 ventes et contenant 2 extraits de Vald dont le risible *Mushu*, un bien piètre essai du rappeur à la "drill", un genre très en vogue, que Vald n'aura pas su saisir.

Enfin, l'été dernier, Vald sort le clip du single *Footballeur*, plus tard le rappeur avouera avoir investi 100 000 euros dedans, ce qui va mettre tout le monde d'accord. "Vald est finito" citera le rappeur dans son interview chez *Interlude* quelques mois plus tard.

Gravir les échelons

Il tente alors une première fois un retour un an plus tard à l'occasion de la sortie de *Echelon*, mixtape créée pour mettre en avant son label éponyme. Cette mixtape ne contiendra que 2 inédits du V, dont le tristement célèbre morceau *Gotaga*, aujourd'hui perçu comme un "running gag".



Le retour du V ?

Puis soudain, mi-décembre dernier, presque sorti de nul part, Vald sort une vidéo de 12 minutes, sobrement intitulée "Le retour du V", contenant 5 inédits, et se finissant sur, alerte spoiler, l'annonce d'une tournée dans toute la France.

Ce coup de poker aura su être le bon, tout le monde trouve son compte parmi les inédits et l'attente pour l'album se fait savoir. Le 4 février suivant, c'est bon, V, le 4e album de Vald est sorti et le disque d'or obtenu en 3 jours confirme la satisfaction du public. Vald est de retour, et cette fois,



Ainsi, l'album est très dense, composé de musicalités bien différentes les unes des autres, avec une technique toujours aussi juste qu'il y a 2 ans et des thèmes abordés avec un ton un peu plus sérieux qu'avant, bien que n'ayant aucune peine à faire rimer "pandémie" et "pain de mie". L'album va donc d'une critique sévère sur la société, à un retour humoristique sur les flops cités précédemment, en passant par une déclaration d'amour à sa femme et son fils. Sans oublier les habituelles théories du complot, en nous épargnant de celles sur l'existence du virus

L'ouverture à de nombreux médias dont certains à peine émergents de Twitter tels *Interlude* ou *Raplume* lui ont permis de reconquérir une partie importante de son public qui lui avait jusqu'ici tourné le dos et approfondir les thèmes abordés dans ses textes : il garde les pieds sur terre. De plus, les featurings forment de véritables hits, passables en radio sans être forcément lissés pour. Mais surtout, Vald et son équipe ont travaillé sur ce qui lui posait le plus de problème : la communication au public, en proposant ici 4 versions physiques spéciales de l'album, contenant chacun 2 morceaux inédits et formant de plutôt sympathiques objets de collection, à l'instar de ce qu' Orelsan avait fait pour son dernier album *Civilisation*.

Maxime



MONSTRE ET SPECTATEUR

Monstre : Définition

C'est une question anodine, sortie d'un blockbuster hollywoodien, remake d'une franchise à succès des années 90 mais au fond, la question est moins anodine qu'elle n'y paraît... Le mot monstre est utilisé à tort et à travers dans la culture populaire, beaucoup de choses rentrent sous ce terme passe partout. Alors...

« Qu'est-ce qu'un monstre finalement ? Pour un canari, un chat est un monstre. »

Docteur Henry Wu - *Jurassic World* (2015)

Qu'est-ce qu'un monstre ? Quelle définition ? Quelles sont ses caractéristiques ?

Monstre est une notion très vague, un terme tiré du latin qui signifie montrer, indiquer ou avertir sans for-

Monstre et Cinéma

Le cinéma possède de nombreux monstres, si certains d'entre eux sont des classiques de la littérature, le septième art a su leur donner un nouveau souffle grâce à sa caméra et ses effets visuels, tout en créant ses propres mythologies et ses propres monstres.

Au cinéma le monstre est presque un genre à part entière, puisqu'on peut parler de « film de monstre » néanmoins il n'existe pas en tant que réelle catégorie, souvent remplacé par fantastique ou horreur selon l'œuvre (voir les deux), car comme nous l'avons vu précédemment, le monstre est loin d'être quelque chose de précis, beaucoup de choses collent à cette définition dans le monde du cinéma, voici donc quelques exemples pour bien commencer :



Source : Cujo - le film

Pour faciliter la compréhension, je vais classer les films en différentes catégories pour donner une idée globale.

Première catégorie de différenciation, les monstres humains (ou humanoïdes) et les monstres animaux. Dans la première catégorie rentre tous qui est zombie, mort vivant et autres vampires par exemple *Dracula* ou *The Ring*. Dans cette catégorie tombent également tous les films de slasher¹ comme *Vendre-*

cément de connotation négative. Le terme peut être rattaché à beaucoup de choses, mais essentiellement un monstre est un être vivant (humain ou animal) réel ou fictif, dont l'apparence et/ou le comporte-

ment s'écarte de la norme et peut inspirer autant des sentiments tels que le dégoût, le rejet, la peur, l'empathie, l'admiration. Le monstre, c'est ce que l'on pointe du doigt. Un monstre, au cinéma, ça peut être beaucoup de choses comme nous allons le voir.

di 13 ou *Halloween*. Dans la seconde, on peut placer tout le reste du règne animal ou créature comme *Cujo* (le chien du film éponyme), le requin des *Dents de la mer* ou le boa du film éponyme.

- Ensuite, est ce que le monstre est l'antagoniste (majoritairement principal) ou un allié du protagoniste ? Si la vaste majorité des films dépeignent le monstre comme cible à abattre ou à fuir pour préserver sa vie, rappelons que la définition n'a rien de péjoratif et qu'il existe des films où le monstre n'est pas une créature sanguinaire assoiffé de chaires humaines tel que *Cœur de dragons* (réalisé en 1996 par Rob Cohen) ou *Le dragon des mers* (réalisé en 2007 par Jay Russell). Notons que cette caractéristique s'applique uniquement aux monstres animaux.

- Enfin, est ce que la créature est tirée d'un mythe préexistant où est ce une pure création du cinéma ? Si le cinéma a pris librement son inspiration d'œuvres littéraires comme certains succès de Stephen King comme *Ça* ou de Mary Shelley avec son *Frankenstein* voir de mythologie avec l'hydre ou le minotaure, il existe également des monstres propres à son art comme *Alien*, *Predator* ou *King Kong*.

Le spectateur face à ses monstres



Source : Allocine.fr

Que disent les monstres sur nous ? Pourquoi sont-ils si populaires auprès du public ? Si certains évoquent l'univers ou la mythologie (ex : l'univers de *Godzilla*, la saga *Alien*), il y a une autre raison qui pousse les gens à aimer les films de monstres, ce sont les sous-textes comme ceux sur l'altérité.

Les films de monstres sont souvent matière pour les réalisateurs de parler de la société et de la nature humaine, comment l'Homme interagit avec ce qui est différent de lui, toute entité qui est « autre » ou événement hors norme. Tantôt c'est source de ralliement, tantôt c'est cause de divisions entre le protagoniste, ses alliés et le reste des personnages. Il y a ceux qui sauvent leurs intérêts plutôt que la vie/sécurité des autres comme le Maire d'Amity ville dans les *Dents de la mer* ; il y a ceux qui se sauvent en dépit de la vie des autres, exemple avec l'avocat dans *Jurassic Park* qui abandonne les enfants dans la voiture. Il y a la paranoïa dans une situation inextricable (le scénario de *The Thing* de John Carpenter) et ainsi de suite... Les films ont généralement plusieurs sous-textes entremêlés, l'altérité est rarement le seul point du film, voir

parfois absent comme dans *Cujo* (réalisé par Lewis Teague en 1983) où le sous texte parle des peurs : abstraite avec la peur du noir du petit Tad ; ou réelle comme la peur de perdre sa femme, au figuré comme au concret vu qu'elle a un amant au cours de l'histoire et manque de se faire tuer par *Cujo* plus tard, de peur de perdre son travail...

Prenons un exemple parlant qui traite de notre sujet : *The Mist*

The Mist ou l'exemple du monstre à l'intérieur : l'homme

The Mist est sorti en 2007, réalisé par Frank Darabont et c'est un film d'horreur fantastique tiré d'une œuvre du célèbre écrivain Stephen King. Le film prend place dans la ville de Bridgton où une brume étrange apparaît, coinçant de nombreuses personnes dans un supermarché. Des insectes et créatures étranges peuplent la brume, tuant de multiples personnes tout au long du film qui tentent de sortir. Mais il y a une autre menace tout aussi redoutable que les insectes de l'extérieur : Madame Carmody. Fanatique religieuse, elle est persuadée que c'est l'Armagedon qui s'abat sur eux et tente de prêcher pour le repentir des personnages présents. Si au début elle se heurte au scepticisme de ses pairs, peu à peu, elle voit un auditoire se former et l'écouter. Poussant jusqu'au sacrifice d'un membre du groupe et manquant de sacrifier le jeune Billy, fils du protagoniste.

Tout aussi terrifiante que les monstres de l'extérieur, le loup dans la bergerie... Désespérés, les gens peuvent chercher un moyen de se sauver et sont prêts à s'accrocher à la première opportunité, le premier espoir pour s'en sortir, quitte à utiliser les pires procédés. Parfois, le monstre est moins monstrueux qu'il n'y paraît. « La peur change tout. » C'est la phrase d'accroche de l'affiche et on peut difficilement lui donner tort après le visionnage du film.

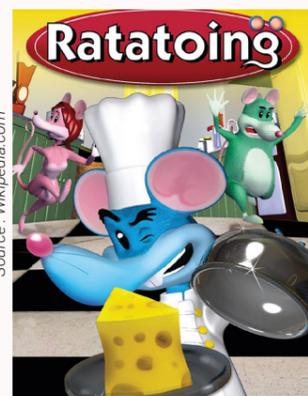


Le vocabulaire

1. Le slasher est tiré de l'anglais slasher movie et c'est un sous-genre cinématographique du film d'horreur. Apparu dans les années 1970 qui met généralement en scène les meurtres méthodiques d'un groupe de personnes par un tueur psychopathe, souvent défiguré ou masqué, à l'arme blanche.

2. Nanar est un mot familier qui désigne un film ayant tellement de défauts qu'il en devient involontairement drôle et comique. À ne pas confondre avec un navet (un mauvais film, mais pas drôle, plutôt ennuyant).

3. Mockbuster est par analogie au terme plus commun blockbuster (film à gros budget, souvent américain) est un film qui plagie ses dits succès du box office en sortant directement en DVD pour tirer profit d'un potentiel amalgame du public. Avec un budget et des moyens beaucoup plus maigres cependant.



Un exemple de nanar à gauche et un exemple de mockbuster à droite face à son inspiration.

Le futur des monstres au cinéma

Évidemment, mon analyse ne vaut pas pour tous les films de monstres. Certains films non rien à offrir d'autre qu'un spectacle audiovisuel riche ou comique comme les nanars² ou autre mockbuster³. Néanmoins, il est captivant de chercher les sous-textes que peuvent montrer les films de monstres. Ils sont matière pour les réalisateurs à exposer de nombreux thèmes qu'ils invitent les spectateurs attentifs à explorer et questionner. On a beau se dire "qu'on ne réagirait sûrement pas pareil à ce personnage

de tel film" rien ne vient le prouver, car nous sommes simplement spectateurs, confortablement installé et en sécurité dans un fauteuil ou un canapé. Aujourd'hui, le cinéma tend à offrir d'autres genres que le "film de monstre" qui est pour l'instant peu représenté, peut-être que d'ici quelques années, quand de nouveaux réalisateurs s'empareront de ses histoires, un nouvel âge des monstres commencera.

Cassandra

WAFF DOGS



BIENTOT DISPO



18
www.pegi.info



UBISOFT®

À LA DÉCOUVERTE DE NUMBERS

Qui est Kraftwerk ?

Kraftwerk est un groupe de musique allemand, originaire de Düsseldorf, fondé à l'époque par 2 étudiants du conservatoire local : Florian Schneider-Esleben et Ralf Hütter.

Au cours du temps, les membres du groupe ont évolué et certains sont partis tandis que d'autres sont arrivés, cependant aujourd'hui, le groupe existe toujours.



Source : stringfixer.com

Le groupe Kraftwerk sur scène

La signature sonore du groupe est reconnaissable à quatre éléments fondamentaux : sa ligne de basse, son rythme, ses mélodies courtes, ainsi que ses paroles répétitives et minimalistes.

Considérés comme les pionniers du genre électronique grâce à leur utilisation d'ordinateurs et de synthétiseurs, ils s'inspirent d'éléments du quo-

tidien pour créer des sonorités. Par exemple, le son d'un train roulant sur les rails va servir de base à la création d'un rythme. Dans les décennies qui suivront, de nombreuses musiques seront inspirées directement du groupe, notamment dans les genres hip-hop et techno des années 1980 et 1990.

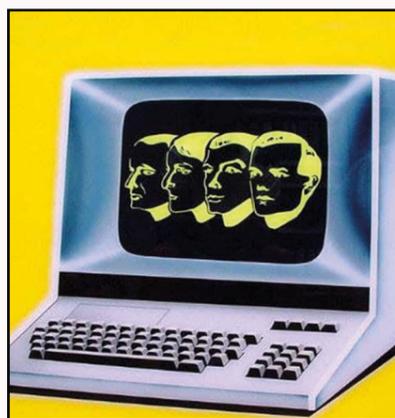
Un album : Computer World

En mai 1981, leur album Computer World est dévoilé au monde. Composé de huit titres dont Computer World, Pocket Calculator, Numbers, Computer World 2, Computer Love, Home Computer et It's more fun to compute, il est un avant-garde de ce que sera la musique de demain. Le titre de l'album, Computer World fait référence à la technologie et à l'omniprésence des ordinateurs. En effet, dans les années 80, les premiers ordinateurs Macintosh sortent. Et aujourd'hui, la plu-

part d'entre nous possède un ordinateur et travaille dessus. Une musique en particulier attire notre attention : Numbers. Considérée comme une œuvre fondatrice du genre funk electro, elle sera reprise l'année suivante dans Planet rock d'Afrika Bambaataa. Au-delà, son influence et son impact sur la musique électro se vérifieront de nombreuses décennies après sa sortie.

Il existe plus d'une vingtaine de musiques utilisant directement des échantillons musicaux ins-

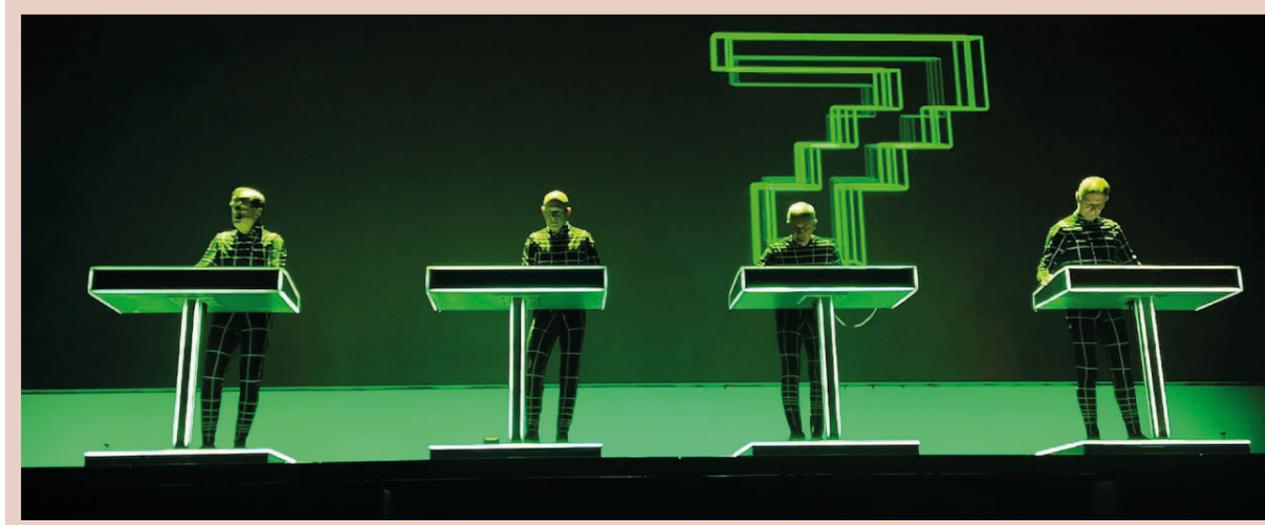
pirés de ce morceau comme New Order de Blue Monday.



Source - Vinyl Pussycat Records

Couverture d'album de Computer World

Une musique : Numbers



Source : Soundcloud

Performance Live de Numbers

Au début, la musique commence avec l'utilisation de voix robotiques qui répètent des chiffres dans différentes langues. Puis le rythme est lancé, accompagné d'une première mélodie répétitive réalisée à l'aide d'un synthétiseur. Le rythme de la batterie est assez reconnaissable puisqu'il est caractéristique de la signature sonore du groupe. Aujourd'hui, on retrouve un certain nombre de musiques modernes proches de ce modèle de rythme. Puis, les voix robotiques utilisées au début sont réintroduites accompagnées de nouvelles. Elles répètent trois fois le titre de la musique qui sortira quelque temps plus tard Computer World 2. C'est ainsi que se termine la musique.

Ce qui est intéressant avec ce morceau, c'est de voir son influence sur la musique électro moderne d'aujourd'hui. La plupart des musiques reprennent cette même structure de base. À savoir : un rythme entraînant et une mélodie simple et répétitive qui reste dans l'oreille.

Noëllie



ENVIRONNEMENT.

ENVIRONNEMENT.

LES ABYSSES CES PROFONDEURS MYSTÉRIEUSES

La planète bleue

Si notre planète Terre est aussi appelée la planète bleue, c'est parce qu'environ 70,8% de la surface de la Terre est recouverte par l'Océan mondial (l'ensemble des océans). Ces immenses étendues d'eaux salées sont souvent extrêmement profondes et font place à ce que l'on appelle les abysses. Ces derniers représentent 98% des océans.

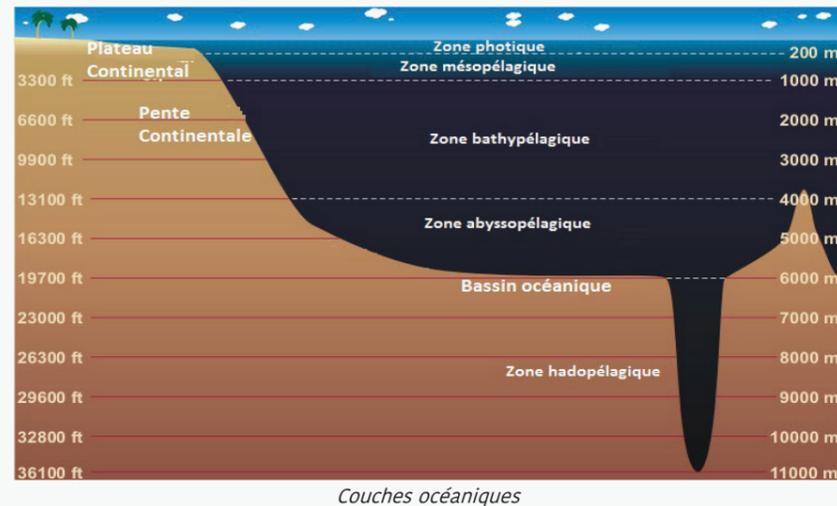
Ces profondeurs, aussi grandes soient-elles, restent remplis de mystères. En effet, environ 95% des abysses restent inexplorés, et pour cause, ses profondeurs extrêmes et tous les dangers qui y sont associés.

Les couches océaniques

Les océans sont composés de différentes couches, la première est la zone photique, où les rayonnements du soleil permettent encore la photosynthèse et donc, la présence de végétaux, la seconde est la zone mésale, à partir de là, la lumière se fait rare et la nourriture aussi, les animaux qui y vivent en sont la principale source.

S'ensuit la zone bathyale, composée de nombreux environnements comme les lacs de saumure, les chemi-

nées hydrothermales, de récifs coralliens d'eau froide ou encore de carcasses de baleines.



Source : zakwell.com

Puis, la zone abyssale à partir de 4000 mètres de profondeur, c'est ici que commencent les abysses à proprement parler. Il y a une absence totale de lumière et une pression de l'eau très élevée.

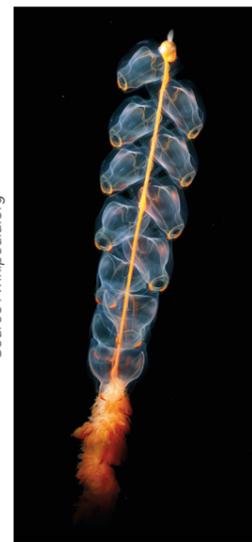
Enfin, on trouve la zone hadale à partir de 6000 mètres de profondeur, correspondant aux fosses océaniques ainsi qu'aux points les plus profonds de l'océan. Les espèces qui y vivent sont dites extrémophiles, c'est-à-dire qu'elles se sont adaptées à des environnements extrêmes, que ce soit par rapport à la température ou à la pression de l'eau.

La vie abyssale

La biodiversité dans les abysses est totalement différente de ce que l'on peut retrouver en eau peu profonde. En effet, les espèces qui y vivent ont dû s'adapter à l'absence de lumière, une très basse température, une quantité d'oxygène limitée, une nourriture rare ainsi qu'à la pression énorme de l'eau qui s'y trouve.

Tout cela a apporté des caractéristiques bien spécifiques aux espèces des profondeurs, on trouve parmi les plus connus, la bioluminescence, utilisée pour la chasse ou encore la recherche de partenaire pour se reproduire, et des modifications physiologiques comme des os ou des muscles plus légers, des corps remplis de fluides et sans air et d'autres encore. La plupart des espèces, par le manque de nourriture, sont détritivores, nécrophages ou carnivores. Et pour cause, l'une des sources d'ali-

mentation principale dans les abysses est ce qu'on appelle la neige marine. Elle est constituée de déchets organiques qui proviennent de la surface et on la trouve dans l'ensemble des plaines abyssales.



Source : wikipedia.org

Siphonophore

Les espèces habitant les abysses sont toutes plus extraordinaires les unes que les autres, passant par divers poissons comme le poisson trépied ou encore la chimère commune, des animaux fascinants comme le siphonophore géant, jusqu'au calmar géant, sans oublier les nombreux crustacés présents. Les abysses sont un environnement qui regorge de vies mais sur lesquelles on en connaît que très peu.

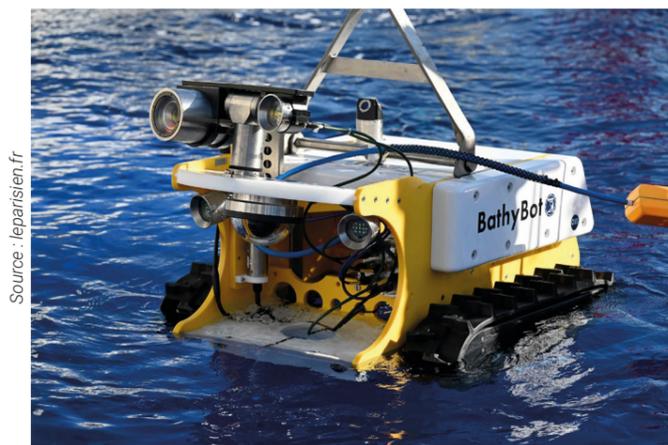
Un environnement encore méconnu

Aujourd'hui, seulement 15% des abysses ont été cartographiés et uniquement 2% de ces derniers ont été explorés en sous-marin. En effet, l'exploration des abysses est très complexe pour de nombreuses raisons, à savoir la pression de l'eau, le manque de lumière, la désorientation et tous les dangers qu'ils abritent. Elle a débuté dans les années 1920 par le géophysicien et géodésiste hollandais Felix Andries Vening Meinesz qui utilisait des sous-marins de la flotte néerlandaise afin de cartographier les fonds marins. Néanmoins, le plus célèbre des explorateurs

des abysses est sans doute Auguste Piccard qui, en 1960, avec la marine des États-Unis, est descendu dans la fosse des Mariannes, en son point le plus profond, le Challenger Deep, à plus de 10 900 mètres de profondeur.

Désormais, nous avons inventé de nouvelles technologies nous permettant d'explorer les fonds marins. On compte parmi ces technologies des robots pilotés à distance, des sous-marins autonomes ou avec pilote ou encore des stations d'observation. Plus récemment, un rover a été créé pour explorer les fonds marins à 2400 mètres de profondeur par le CNRS et l'institut méditerranéen d'océanologie. Il se nomme BathyBot et sa mission a débuté le 30 janvier 2022 au large de Toulon.

Son objectif est d'aider à mieux comprendre la bioluminescence et, on l'espère, découvrir de nouvelles espèces.



Source : leparisien.fr

Robot BathyBot

Baptiste

PERSPECTIVE MAGAZINE

PERSPECTIVE MAGAZINE

LE 7 ÈME CONTINENT

Introduction

L'écologie est un sujet qui aujourd'hui est dans quasiment toutes les bouches, dans celles du publique mais également et surtout dans celles des gouvernements. Il s'agit d'un sujet extrêmement important porté à l'heure actuelle par les dirigeants du monde, G20, G7, Conseil européen pour la sauvegarde de l'environnement, tant de réunions amenées par la même motivation : nous avons failli à protéger la planète.

Charles Moore et les gyres

Si aujourd'hui les problèmes portés sur le devant de la scène sont la pollution de l'air ou le réchauffement climatique, c'est une toute autre chose qui a grandement contribué à ce que le monde se rende compte de cette situation dramatique : la découverte du continent de plastique par Charles Moore en 1997.

Océanographe et compétiteur

C'est alors que pendant la course, le navigateur coupe par une zone très peu voire jamais empruntée par les marins : le gyre de l'Océan Pacifique nord. Un gyre, du grecque "rotation" résulte en des tourbillons dans les océans, aux endroits où les courants marins se rejoignent, ainsi, au lieu de naviguer avec difficulté au sein des différents courants et de l'amas de poissons, il découvrit le gyre de plastique du Pacifique Nord, plus connu aujourd'hui sous

les noms de "7ème continent" ou "continent de plastique". Notons que si le gyre du Pacifique Nord, le "7ème continent", est celui que beaucoup retiennent de par son envergure, le plastique s'accumule également autour du gyre du Pacifique Sud et des 3 gyres atlantiques.



Source : classe-internationale.com

Les gyres sont directement liés à la rotation de la Terre, les tourbillons en résultant tournent donc dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'hémisphère Nord et dans le sens inverse dans l'hémisphère Sud. Cette photo provient du plus gros des gyres, le 7ème continent

Si Moore et beaucoup de spécialistes et de concernés par l'écologie découvrent avec effroi les quelque 1,1 millions de kilomètres carrés de déchets, soit une superficie d'environ 2 fois la France, le monde et ses dirigeants restent sceptiques quant à la sonnette d'alarme tirée par les écologistes et no-

tamment ceux de Greenpeace. En effet, les gouvernements français et allemands se sont réunis en 1999 au sujet de l'Union Européenne et ses plans financiers, mais se sont fait interrompre par un membre de Greenpeace, les interrogeant au sujet de la découverte de Moore deux ans auparavant.

Les gouvernements sont restés légers quant aux conséquences que cela pourrait avoir sur l'écosystème et sur l'écologie, évoquant la faible densité de ce "continent". Si effectivement cet amas ne s'étend pas sur plus de 10 mètres sous le niveau de la mer, Moore et son ONG l'Algalita Marine Research Foundation dénombre 300 000 déchets par kilomètre carré, un chiffre qui bien que stable, est à opposer à sa superficie qui n'a cessé de grandir et atteint en 2014, 3,5 millions de kilomètres carrés et représente une taille de 6 fois celle de la France. Celle-ci a donc triplé en à peine 20 ans.

Le constat et les solutions

L'alerte est donnée depuis 1997, mais il faudra attendre 2014 et l'expédition «7ème continent» composée de chercheurs, de navigateurs et d'explorateurs, pour que le monde et ses dirigeants se rendent compte de l'ampleur de la situation. Patrick Deixonne de la société des explorateurs Français, et chef de l'expédition, nous décrit la situation comme insolvable. Si des projets voient actuellement le jour comme Ocean Cleanup qui permet de ramasser les "macro-déchets", les plus gros déchets du 7ème continent, ils ne représentent que 40% de cette masse et ne contribuent en sa dangerosité que sous un aspect polluant.



Source : europeanscientist.com

Le dispositif Ocean Cleanup consiste en de gigantesque bouées déployées autour des gyres de plastiques et visant à ramasser ses plus gros déchets pour ainsi faciliter leur extraction.



Source : souffledocean.fr

Au fur et à mesure que le temps passe, le 7ème continent grandit



Source : franceinter.fr

Le 7ème continent : ces déchets qui évoluent dans le nord de l'océan Pacifique

La réelle menace décrite ici par Deixonne et son équipe sont les «micro-déchets», des particules à peine visible à l'oeil nu qui, en plus de composer la plus grande partie du 7ème continent, se mêlent à la chaîne alimentaire et menacent pas moins de 267 espèces marines selon Greenpeace.

En définitive, lorsque Moore découvrit le gyre du Pacifique Nord et se rendit compte qu'il n'était plus qu'un amas de plastique assez gros pour se faire appeler «continent», il était déjà trop tard. Les micro-déchets de plastiques sont trop nombreux, très difficiles voir impossibles à évacuer, ils menacent de nombreuses espèces sous-marines en plus de polluer. Sachant que la première mesure prise pour régler ce problème ne vit le jour qu'en 2014 et ne concernait que les macro-déchets, nous ne pouvons que nous rendre compte que nous avons failli à protéger la planète au cours des dernières décennies et les gyres de plastiques n'en sont que la démonstration.

Yannis

POUR LA PLANÈTE ET POUR LE CLIMAT

J'EXPLOITE MES EMPLOYÉS
JE FAIS DÉTRUIRE DES PONTS VIEUX DE 150 ANS
JE PARS DANS L'ESPACE
J'ACHEMINE 89% DE MA MARCHANDISE PAR BATEAU ET AVION

JE VEND DES PAILLES EN BAMBOU SUR **amazon**

EN CE MOMENT -10% AVEC LE CODE : MILLIARDAIRE*

*VALABLE UNIQUEMENT SUR LES PRODUITS SANS HUILE DE PALME

STOCKER L'ÉNERGIE : L'ENJEU MAJEUR D'UNE ÉLECTRICITÉ DURABLE

Contexte énergétique

Depuis plusieurs années déjà, les énergies renouvelables se sont imposées comme une alternative écologique aux énergies fossiles. Elles sont non seulement plus écologiques mais également bien plus économiques que les moyens de production d'énergie dit "classiques". Cependant, il est de notoriété publique que les énergies renouvelables ne constituent pas, à l'heure actuelle en France, la source principale de notre production électrique. Un rapport du gestionnaire du réseau de transport d'électricité (RTE), chargé du transport du réseau public français, nous indique qu'elles constituent à peine 25% de la production totale en France, contre 67% pour le nucléaire.

La réalité des énergies renouvelables

La question n'est pas ici de débattre de quelle solution est la plus adaptée à une production d'énergie répondant aux problèmes de développement durable, ni de savoir si nous devons ou non dépendre autant du nucléaire. C'est plutôt d'essayer de comprendre pourquoi la solution des énergies durables, qui semble la plus adaptée, ne tient pas une place plus importante dans la répartition de nos moyens de production.

En premier lieu, le souci majeur qui se pose concernant les énergies renouvelables est le problème de l'intermittence. En effet, que ce soit les panneaux solaires inefficaces en absence de soleil, ou les éoliennes hors d'état d'usages sans vent, il est clair que l'énergie produite ne peut être continue tout du long de la journée. Hors, la consommation électrique est quasi constante. Les énergies fossiles sont quant à elles bien plus modulables et leur production d'électricité varie continuellement en fonction de la consommation du moment. Pour pallier cet énorme inconvénient, l'énergie doit donc être stockée lorsque la production excède la consommation. Puis continuer d'être distribuée quand la consommation dépasse la production. Bien que l'énergie renouvelable soit très peu chère, stocker cette dernière est nettement plus coûteux. Les batteries lithium répandues aujourd'hui partout dans le monde ne constituent pas,



Parc d'énergies renouvelables

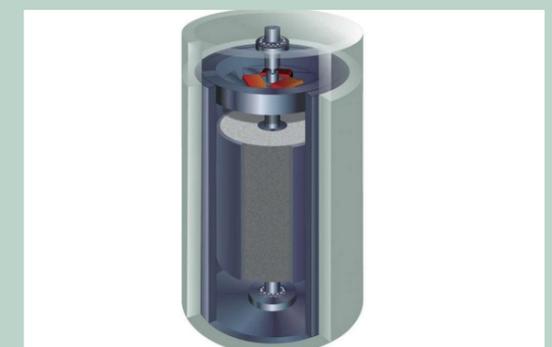
Source : younater.world

à l'heure actuelle, une solution durable de par leur coût de production élevé et leur bilan carbone plus que médiocre. L'enjeu de demain est donc de développer de nouveaux moyens de stockage de l'énergie répondant à un problème tant écologique qu'économique. Il est également difficile de compter uniquement sur les barrages hydrauliques très utilisés en France car leur installation est possible que dans certains sites, qui arrivent d'ailleurs à saturation, et leur impact sur la biodiversité locale n'est plus à prouver. Malgré tout, une solution au problème de stockage de l'énergie ne peut s'imposer partout car elle ne peut être adaptée à toutes les situations. Il est donc important de diversifier le développement de nouveaux systèmes de stockage. Fort heureusement, depuis déjà plusieurs années, les ingénieurs du monde entier travaillent au développement de tout un tas de solutions pour demain, dont il est aujourd'hui temps de parler.

Le volant solaire : une alternative possible aux batteries

Le VOSS tout d'abord, ou Volant de Stockage Solaire. Cette solution, destinée à remplacer les batteries traditionnelles dans le cas de réseau restreint dont font partie des îles comme la Guadeloupe, la Corse ou encore la Réunion, s'annonce comme étant une solution très efficace. Le principal matériau utilisé ici étant le béton, son coût est extrêmement faible et son principe très simple. On transforme ici l'énergie électrique en énergie cinétique faisant tourner une turbine qui, en l'absence d'air, ne connaît aucun frottements. Lorsque l'heure vient de redistribuer l'énergie, il suffit alors d'inverser le processus pour faire tourner un alternateur, comme dans les moteurs classiques. Malgré une durée de vie presque illimitée et un coût deux fois moins élevé que les

batterie lithium-ion, le volant solaire possède un gros inconvénient : son poids massif, empêchant cette solution d'être appliquée dans certaines situations.



VOSS

Source : apresse.fr

Energie Vault : une solution en béton

Une autre solution, complètement différente, utilise également le béton comme matière première, il s'agit de la solution proposée par la start up Energy Vault. Cette dernière a développé une batterie au fonctionnement pour le moins surprenant, mettant en scène une grue et des blocs de béton issues de la récupération de déchets de chantier. Lorsque l'énergie électrique est excédentaire, la grue monte les blocs de béton au sommet de la tour, transformant l'énergie cinétique en énergie potentielle. Quand il est temps de

redistribuer cette énergie, la grue fait descendre les blocs de béton, utilisant l'énergie cinétique pour faire tourner une turbine, créant ainsi de l'électricité. Cette technologie possède néanmoins un défaut : sa faible capacité, entre 5 et 10 MW contre 730 MW pour la turbine du barrage de Super-Bissorte en Savoie.



Source : businesswire.com

Energy Vault

Gabriel

L'ESPACE

PERPECTIVE MAGAZINE

Qu'est ce que l'espace?

Durant la majorité de l'existence humaine, l'espace est resté un lieu inconnu, hors de portée des hommes, ne disposant pas de moyen de l'observer, ou même de le découvrir. nières, il était même considéré comme résidence des dieux ou autres êtres transcendant la physique et l'imaginaire.

Lorsque l'humanité est finalement parvenue à explorer cet endroit quasiment infini, ils y ont trouvé quelque chose de semblable au néant: pas de bruit, d'air, d'odeur et encore moins d'entités divines...

Plus encore, la survie dans ce milieu était impossible pour une créature vivante: aucun signe de vie n'est connu dans ce territoire hostile uniquement par ses caractéristiques!

Déluges d'énergies, matières inconnues, distances astronomiques: un défi de taille à relever pour des technologies qui ne cessent de se multiplier.

Cette découverte a soulevé encore plus de questions qu'auparavant, qui n'étaient pas prêtes de toutes trouver réponse...

Quels moyens d'exploration?

L'exploration spatiale sert des objectifs scientifiques, économiques ou militaires. Pour y parvenir, l'astronautique, une science des études de déplacement dans l'espace, permet la réalisation de lanceurs, satellites et sondes spatiales.



Source: Wikipédia

Dans l'espace, il fait généralement noir, mais il est possible d'y voir des paysages relevant de la science fiction.

1957: Le satellite soviétique Spoutnik 1 devient le premier objet satellisé par l'Homme.

1958: Création de la NASA, l'agence spatiale des États-Unis.

1959: L'Union soviétique réalise une série d'explorations conduisant à la captation d'images de la face cachée de la Lune, ainsi qu'un contact physique avec elle.

1961: Les premiers humains sont envoyés dans l'espace.

1969: Neil Armstrong est le premier humain à poser le pied sur la Lune.

2000: Début de la présence humaine permanente dans l'espace, à bord de l'ISS.

2021: Fabrication d'oxygène sur une autre planète (Mars) par Persévérance, censé ramener des échantillons sur Terre en 2031.

1930: On peut mettre en orbite des charges utiles via des fusées, ensuite aidées par des contrôles d'altitudes et d'automates qui s'occupent de guider et piloter l'équipement déployé.



Source: Wikipédia

Les fusées vont devoir continuer à être améliorées pour potentiellement pouvoir accueillir plus de passagers dans le futur, entraînant inévitablement des coûts importants.

Vivre sur Mars?

Mars n'est pas la cible première parce qu'il est facile d'y habiter, mais justement parce que c'est la moins difficile à coloniser. Mais moins difficile ne veut pas dire pour autant actuellement possible, plusieurs contraintes nous empêchent d'aller se prélasser sur un transat sur le sol rocheux de Mars.

Des températures moyennes de -60°, 0,13% d'oxygène, une météo capricieuse avec des tempêtes de très fines poussières pouvant s'infiltrer un peu partout. Point positif potentiel: il y a de l'eau sous forme glaciale dans les zones polaires, mais les conditions atmosphériques feraient qu'elle se transformerait en gaz ailleurs.



Source: Wikipédia

Perseverance, un robot envoyé sur Mars.

Tant de points délicats à régler pour l'humain qui n'habite pas à l'appartement d'à côté. Les missions pour rendre Mars vivable vont prendre des centaines d'années car la logistique liée à l'exploration d'une planète aussi lointaine (6 à 9 mois de voyage) fait qu'il est coûteux et long d'y étudier et résoudre les problèmes principaux.

Problèmes principaux car oui, il ne faut pas s'imaginer que la vie sur Mars sera toute rose: l'objectif relève de la survie, et les problèmes de réchauffement climatiques et d'épuisement des ressources raccourcissent la durée limite de cette course contre la montre.

Il faut rajouter à tout ça qu'entre Mars et nous se dressent plusieurs phénomènes plus ou moins connus et expliqués par la science, qui ne font que lever doutes et inquiétudes notre sécurité dans ce lieu sans vie.

Le temps est peut-être l'ennemi numéro un de l'Homme dans cet endroit isolé. Les voyages spatiaux sont très longs, puisque couvrant des distances astronomiques, et à bord d'une cabine de fusée, les occupations ne sont pas nombreuses. Les astronautes sont entraînés à garder un mental d'acier, hors-norme pour ne pas devenir fou pendant ces semaines, voire mois d'attente pour atteindre la destination, sans oublier le retour...

Un voyage vers Mars comptant 6 mois minimum, des personnes déterminées sont d'ores et déjà en train de subir un entraînement, on parle alors de cabine de 5m² sous l'océan pour représenter au mieux les conditions réelles de l'expérience.

Un autre exemple connu est la station spatiale en orbite constante, l'ISS (International Space Station). Plusieurs astronautes à son bord se sont habitués à la vie hors de la Terre et ont quitté leurs occupations, familles et amis. La vie y est différente, et la durée de leur séjour n'est pas des moindres: Thomas Pesquet, un français, a passé environ 199 jours dans la station spatiale, plus de la moitié d'une année.

Mo



PERPECTIVE MAGAZINE

MULTIMÉDIA .

MULTIMÉDIA .

LE PHÉNOMÈNE "KCORP"

Une équipe au sommet

Si vous suivez de manière plus ou moins précise l'actualité e-sport, vous en avez forcément entendu parler. La Karmine Corp ou "KCorp", une équipe e-sport française spécialisée sur plusieurs jeux vidéo compétitifs (Rocket League, Trackmania, Teamfights Tactics) mais se focalisant surtout sur le jeu, maintenant très populaire, LeagueOfLegends.



Source : Twitter

par la popularité sur internet de ses fondateurs (1,1 million de followers sur twitch pour

de multiples titres, les records de spectateurs sur les chaînes Twitch, qui retransmettent et commentent ces compétitions, n'ont fait qu'augmenter durant l'année qui a suivi. Les résultats de l'équipe ont fait beaucoup de bruit sur les réseaux sociaux, notamment Twitter.

La popularité du jeu donne envie aux personnes de s'intéresser aux performances de l'équipe. et l'engouement autour de l'équipe propulse la popularité de l'e-sport en France, avec beaucoup de nouveaux spectateurs.

La structure a été fondée par le streamer Kamel « Kamto » Kebir et le youtuber Amine « Prime » Mekri. Cette organisation à fait énormément parler d'elle ne serait-ce que

Kameto et 1.6 million d'abonnés sur YouTube pour Prime) mais également grâce à leurs performances impressionnantes sur leur jeu principal. En effet, l'équipe est couronnée

Une popularité qui bénéficie à la survie du club

Il est important de noter ici que l'un des deux fondateurs du club, le youtuber « Prime » n'est pas du tout dans le monde de l'e-sport ni du jeu vidéo. S'il participe au projet, c'est avant tout pour participer à l'aspect commercial de l'équipe. Il s'attarde plus sur la création des différents produits dérivés, no-

tamment les maillots où il décide par exemple d'y inclure des numéros dans le dos à la manière de maillots sportifs traditionnels.

En réalité, juxtaposé à l'aspect compétitif qui s'attache au nom « KCorp », il y a derrière une entreprise, une histoire, un sentiment d'appartenance qui fait vendre. Dans de récentes interviews nous pouvons entendre Kameto dire que le « staff » de la Karmine Corp se divise en deux parties : une partie réservée à l'aspect compétitif (les joueurs, les coachs etc..) et une partie réservée à l'aspect marketing.

Et ils n'ont pas tort de le faire. S'il y a bien une chose à savoir, c'est que le maintien d'un club e-sportif est un gouffre financier et très peu arrivent à être rentable en raison du salaire des joueurs, du prix des inscriptions etc...



Source : Sans-filtre.fr

Tous unis dans les victoires... ..comme dans les défaites

En Janvier 2022 à commencé le premier segment de la plus grande compétition française de League Of Legends, la LFL (pour Ligue Française de League of legends). Dix équipes étaient en concurrence, dont bien sûr la Karmine Corp. Elle est considérée comme une des équipes favorites de la compétition, notamment

grâce à la récente acquisition du suédois très connu de la scène: « Rekkles ».

Le joueur provient d'une ligue majeure, la LEC (une compétition au niveau européen). Il est donc assez évident qu'il y ai énormément d'attente de la part des fans sur les réseaux sociaux.



Source : Lequipe.fr

Il faut noter que les événements proposés par la KCorp sont également un moyen de diffuser des annonces et créer de l'engouement et des réactions en direct.

Même s'il y a quelques réactions négatives sur les défaites de l'équipe, ou des fans remettant en cause certaines décisions de la structure, le bilan est plutôt positif en termes de communication et d'image de marque pour la structure.

Il ne reste plus qu'à voir quelles seront les différentes évolutions du club, peut être des équipes sur d'autres jeux, de nouveaux produits dérivés, d'autres événements encore plus impressionnant ? Et pourquoi pas s'étendre au-delà de l'e-sport ? En tout cas une chose est sûre, la Karmine Corp est une organisation qui a un bel avenir devant elle.

Lucas

JEU VIDÉO : OUTER WILDS

L'exploration spatiale, la vraie

Après avoir fini *Outer Wilds*, j'ai su que ce serait un jeu qui pourrait me marquer une bonne partie de ma vie. Possiblement parce que l'exploration spatiale, les étoiles et l'immensité du vide ont pour moi cet attrait de l'inconnu qui a aussi le pouvoir de me déprimer et me faire sentir insignifiant. *Outer Wilds* traite du concept même de fin des temps. Si ce postulat à lui seul à tout pour être profondément déprimant, ce n'est pas ce qui me rend le plus triste. Ce qui me rend le plus triste, c'est de savoir que je ne pourrais plus jamais jouer à *Outer Wilds* et avoir la sensation de le découvrir pour la première fois. Car *Outer Wilds* est le genre de jeu que l'on fait qu'une fois dans une vie.

Lorsque je lance *Outer Wilds*, je me réveille sur la planète d'Âtrebois, mes quatre yeux s'ouvrent lentement sur l'espace.

J'aperçois une planète verte, une explosion, et un objet non-identifié semble quitter cette planète à toute vitesse.

Ma petite planète d'Âtrebois sert de tutoriel. Je peux discuter avec ses habitants et me servir de mon matériel. J'y apprends à piloter un vaisseau, à me servir de mon lanceur de sondes ou de mon détecteur d'ondes radio.

La planète comporte également un musée de l'exploration spatiale, me faisant découvrir certains concepts que je pourrais être amené à découvrir sur d'autres planètes. Comme des cristaux qui changent la gravité, ou bien des roches quantiques qui changent de position lorsque l'on ne les regarde plus. J'y apprends également que mon système solaire comporte six planètes et quelques lunes et corps spatiaux que je pourrais être amené à explorer. Et tout à coup ma partie est interrompue par mon soleil se changeant en supernova.

Boucle temporelle

Outer Wilds est basé sur un concept de boucle temporelle. Toutes les vingt-deux minutes le soleil explose détruisant tout le système solaire. En tant qu'élue coincé dans ce jour sans fin, je suis chargé de comprendre pourquoi le soleil meurt et comment l'en empêcher. Et je serais chargé de cette tâche dantesque entièrement seul. Il sera possible de monter à bord de mon vaisseau, complexe à pilo-

Toutes les vingt-deux minutes, le soleil explose.

ter au départ parce que tous les corps du système comportent leur propre champ de gravité. Il m'est également possible de sortir du vaisseau, sans oublier d'enfiler ma combinaison, pour pouvoir explorer en impesant ou à pied, en faisant attention toutefois à ma réserve de carburant qui me permet d'utiliser un jetpack et à ma réserve d'oxygène.

Alors, prendre mon vaisseau

pour partir à l'aventure c'est bien beau, mais pour aller où ? *Outer Wilds* peut être imposant aux premiers abords, car nous n'avons que peu d'indices sur ce qui se passe et peu de directions à suivre. Le titre nous offre une vision sans concessions de l'exploration spatiale, un saut vers l'inconnu dans tout ce qu'il a de plus terrifiant et d'impressionnant. Mes premières minutes se sont surtout résumées à visiter des planètes au hasard et à suivre des pistes bien imprécises, comme un signal radio mystérieux venant de plusieurs kilomètres... Mais petit à petit, à force d'exploration, je commence à comprendre comment fonctionne cet univers, et ma soif de connaissance devient exponentielle. Je découvre des ruines, lis des choses, comprends des mécaniques. Et mes connaissances vont petit à petit m'aider à dresser une carte mentale du système, de sa physique, de son espace et de son temps, car il n'est pas possible de gagner de nouvelles compétences ou des objets dans *Outer Wilds*. La seule chose que l'on

garde après la mort, ce sont les informations que nous avons acquises.

Des planètes inventives

Crativité par exemple a en son cœur un trou noir, qui aspire petit à petit la surface fragile de la planète. On peut la visiter, et découvrir que son intérieur creux abrite des ruines d'une mystérieuse civilisation disparue, où l'on découvrira petit à petit d'incroyables révélations nous emmenant dans un jeu de piste nous envoyant d'une planète à l'autre.

Quant aux planètes sablières, elles gravitent l'une autour de l'autre en laissant du sable se déverser. Ainsi, l'une des deux planètes voit son niveau de sable baisser progressivement pendant que l'autre le voit lentement augmenter.

Là où ça devient vraiment intéressant, c'est quand on comprend que notre système de boucle temporelle peut nous être utile pour explorer ces planètes en profondeur. Il sera par exemple possible d'explorer la planète Sablière Rouge pendant les premières minutes d'une boucle, avant qu'elle ne soit ensevelie, mais également de visiter la planète Sablière Noire vers la fin de la boucle, quand le sable s'est envolé et que des tunnels se sont ouverts.

Le jeu est construit pour que chaque planète permette d'accéder à une partie de la vérité, nous renvoyant souvent explorer ailleurs pour en comprendre davantage.

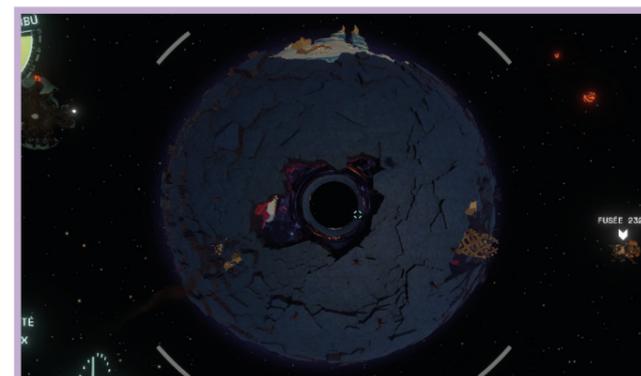
Puzzle stellaire

Il est donc possible de commencer n'importe où sans pour autant être sur la mauvaise piste, puisque les mystères d'*Outer Wilds* ne se résolvent pas en ligne droite, mais plutôt comme un puzzle dont on peut assembler n'importe quelle pièce avant de progressivement arriver à une image cohérente. Il est donc très difficile pour moi de recommander *Outer Wilds* sans le spoiler, mais impossible de spoiler autre chose que le vague concept d'une planète ou deux, car tout ce qui fait son génie, c'est justement cette

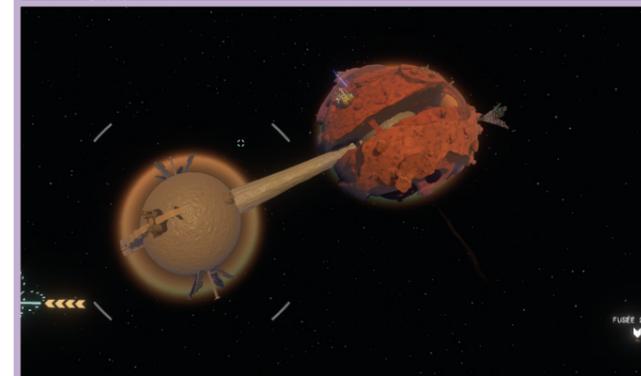
compréhension progressive de son univers que vous ferez à un rythme personnel.

Toute la satisfaction du jeu est de se retrouver face à ce moment où, soudainement, on acquiert un indice capital, que ce soit en lisant un texte ou par accident, et où on commence à regarder ses alentours différemment avec cette clé de lecture en poche. En ce sens, le jeu me rappelle énormément *The Witness*, un autre jeu d'énigmes reposant sur l'apprentissage du joueur par le biais de sa propre expérience, sans aucune forme d'indication fournie par le jeu. Petit à petit l'histoire d'*Outer Wilds* et les règles de son univers se dévoilent à nous, et alors que dans les premières minutes je me sentais perdu, dans les dernières, je me sens comme un véritable explorateur, connaissant ce système solaire comme ma poche, mais avide d'en comprendre toujours plus.

La planète Crativité



Les planètes Sablières



Pas de retour arrière

Il y a fort à parier que vous ne ferez pas le jeu dans le même ordre que moi, *Outer Wilds* propose une expérience d'exploration spatiale écrasante, parfois terrifiante, mais le plus souvent magnifique et absolument inoubliable. Le temps est indifférent à notre présence, les planètes continuent leurs cycles, peu importe qu'on les explore ou non, et seules nos connaissances limitées viennent mettre un frein à notre liberté absolue. Voilà pourquoi il m'est impossible d'y rejouer. Parce qu'en lançant une nouvelle partie, je possède déjà toutes les informations me permettant de résoudre ses énigmes et de le finir avant la fin des 22 minutes.

Outer Wilds est une expérience que l'on ne peut faire qu'une fois dans sa vie. *Outer Wilds* est une expérience que l'on doit faire une fois dans sa vie.

Tout ce qu'il me reste d'*Outer Wilds*, ce sont de magnifiques souvenirs difficiles à oublier, comme ces longues minutes où, après avoir commis une erreur, je me suis retrouvé perdu au fin fond de l'espace, les réserves d'oxygène et de carburant de ma combinaison s'amenuisant lentement. Mon vaisseau à des kilomètres de moi dans le vide oppressant, observant la fin de cette étoile, comme une fatalité que je ne peux qu'accepter, en attendant la prochaine boucle. Mais à cet instant, je venais de faire une découverte capitale, je détenais une nouvelle information, une nouvelle théorie s'élaborait dans ma tête, un nouveau plan de voyage à tester, et je n'attendais qu'une seule chose : la fin des temps pour pouvoir à nouveau réessayer.

“*Outer Wilds est une expérience que l'on ne peut faire qu'une fois dans sa vie.*”
“*Outer Wilds est une expérience que l'on doit faire une fois dans sa vie.*”



Illustration présente en jeu

Source : *Outer Wilds*

Benjamin

RHINOSHIELD

EDITION SPÉCIALE

MACOQUE

Retrouvez les coques les plus primates du marché

“Be strong, be monkey.”



SOCIÉTÉ.

SOCIÉTÉ.

LE C15, VÉRITABLE VÉHICULE DE LÉGENDE



La légende

Qui a dit que le légendaire Citroën C15 était en voie de disparition ? Bien au contraire, il est aujourd'hui inconcevable d'arpenter les rues de campagne sans en croiser un seul. Depuis sa création en 1984, le C15 s'inscrit comme étant le véhicule le plus rentable de Citroën et ce jusqu'à l'arrêt de sa production en 2006. À présent, cette fourgonnette d'exception aussi appelée « voiture du seigneur » est devenue l'objet d'un réel engouement sur les réseaux sociaux, portant à la fois l'étendard d'une ruralité assumée et du bon vivant à la française.

Bien plus qu'une voiture

En effet, le C15 est avant tout un art de vivre. Ce n'est pas pour rien si celui-ci est considéré comme étant LA voiture atterritée du chasseur ou du campagnard. Déjà, le look caractéristique de ce bolide, complètement inimitable (bien qu'il présente quelques similitudes avec le Renault Express de 1985) et intemporel affirme une prise de position flagrant : le C15 ne se prend pas au sérieux. D'une part, c'est sûrement cet aspect là

du véhicule qui fascine autant. Les usagers peuvent s'identifier à travers celui-ci et assument leur mode de vie décalé, dans une société où la fracture entre mondes rural et urbain se fait de plus en plus ressentir.

D'autre part, si le C15 présente une apparence décredibilisée, il n'en reste pas moins un véhicule pratique et fonctionnel. Déjà, sa robustesse a été mise à l'épreuve plus d'une fois, en témoigne la multitude de vidéos publiées sur le net. Cascades inimaginables ou encore dérapages de folie, on retrouve sur internet tout un tas de vidéos mythiques mettant en scène un C15 dans des situations complètement absurdes. Parmi celles-ci, on retrouve des challenges qui détournent l'utilisation première du véhicule, où le conducteur réalise un drift en abordant un rond-point. Après une bonne dose de fou rire, on se rend finalement compte que le C15 est carrément incroyable et ça, on le doit à sa conception rudimentaire qui le rend très solide et surtout facile à réparer.

Ensuite, il ne faut pas oublier qu'à l'origine il s'agit d'un véhicule utilitaire dont l'architecture a été pensée pour le transport de matériel. Avec un volume utile de 2,673 m³, croyez moi qu'on peut en stocker du matos. Donc pour quelqu'un qui vadrouille de droite à gauche à longueur de journée, le C15 est comme indispensable.

Dernier point intéressant à relever, celui-ci peut faire l'objet d'un vrai vestige du passé, en démontre le nombre incalculable de camionnettes usées jusqu'à la corde demeurant dans le paysage rural français. Même si, à l'heure actuelle, on aurait tendance à croiser bien plus de C15 en fonction qu'à l'abandon, on peut néanmoins observer quelques épaves qui se fondent dans le décor, donnant parfois lieu à des images mystiques.

La seigneurie n'est jamais finie

Alors en fin de compte, l'utilitaire le plus emblématique de la marque au losange qu'est le C15 restera gravé à jamais dans les mémoires. Une robustesse à toute épreuve combinée à un design farfelu, un aspect pratique pour certains et un art de vivre pour d'autres, c'est ce qui fait que le C15, véritable fourgonnette de légende, a conquis un grand nombre d'usagers. Et cela n'est pas prêt de s'arrêter car comme on dit : la seigneurie n'est jamais finie.

Florent



Et à travers celles-ci, chaque tas de ferraille cache sa propre histoire, qui pour sûr n'en est pas moins trépidante. Face à ce spectacle, où le véhicule fusionne avec la nature, on constate que même en ayant rendu l'âme, le C15 vit toujours.



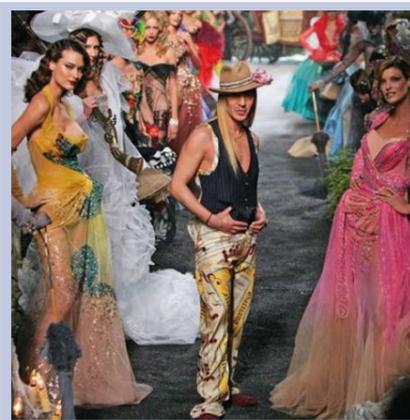
Introduction

Jusqu'à aujourd'hui, quand on pense à la mode, le luxe nous vient facilement à l'esprit.

Les grands défilés Dior, et autres marques "tendance" cherchant à poser une empreinte dans le luxe.

Cependant ces défilés, bien qu'esthétiquement jolis, ne représentent en rien ce que porte un citoyen commun ou encore même un client de ces marques de luxe, malgré le nom de défilé de « mode ».

but de vendre les vêtements qu'ils présentent, et pour cause, notamment pratique, la majorité des vêtements sont tout d'abord prototype, et en aucun



Source : elle.fr

John Galliano chez Dior

cas prêt à porter, mais aussi comme précédemment dit, elle ne rentre pas dans les normes de la société, même dans le milieu de la haute couture.

la gastronomie. Il fait bien rêver mais au-delà de ça, je ne vous apprend rien mais c'est avant tout du business, il apporte une vraie valeur par rapport au marché de la mode.

Dans ce symbole qu'est le luxe, on retrouve la Haute couture, et qui correspond à une dizaine de maisons, les plus célèbres étant : Chanel, Christian Dior, Jean-Paul Gaultier et j'en passe... Ces Maisons dispose de différents ateliers, un de « tailleur » pour la réalisation de manteaux, pantalons ; Et un atelier de « flou », qui est consacré à toute réalisation plus spécialisée, comme les robes.

Alors si les défilés n'ont pas pour but direct de vendre leurs vêtements présentés, quel est l'intérêt ?

Et bien le seul intérêt possible est l'image, l'image qu'elle va apporter au public, sur place comme derrière son écran, le but de montrer et d'imposer la puissance créative des maisons du luxe, les défilés seraient de nos jours, beaucoup plus « spectacle » que commerciaux, comme précisé par le couturier John Galliano de chez Dior : « Le défilé, c'est le parfum, l'essence même de la collection.



Source : dior.com

La communication

C'est le moyen de déclencher une inspiration chez les acheteurs et les journalistes. Ensuite, c'est au show-room que nous montrons l'ensemble des produits, retravaillés et adaptés au marché. Chez nous, ces deux visages d'une même collection sont conçus parallèlement. »

Malgré qu'au final la plupart de ces ventes se réalisent avant le défilé, lors de la pré-collection. Cette opération de communication sera ensuite accentuée par la présence de photographes aux abords des défilés (qui contribuent par ailleurs à une habitude de ces défilés), qui permettront de déposer une trace médiatique du défilé, et qui dit médiatique dit influenceurs, voire même célébrités.



Source : wonderbox.fr

Maison de couture Santiago Lomelli

ment artisanaux, afin de pouvoir s'adapter aux mutations de leurs clientèles historiques.

Ce changement a eu un impact profond sur l'organisation de ces entreprises : les maisons de haute couture ont trouvé des solutions ingénieuses qui leur permettent de dépasser les normes de la couture, entre la mode et le luxe, et aujourd'hui encore, de figurer parmi les entreprises les plus rentables. Ainsi, derrière ces belles robes et ces vêtements ingénieux, on retrouve un univers atypique dans la structure et l'organisation, au moins autant que ses créations elles-mêmes, la finesse des stratégies qu'il met en œuvre peut bien séduire...

Julien

Si les défilés sont donc un support de vente pour ces vêtements de luxe, pourquoi et comment les maisons couturières ont décidé de se démarquer de par une extravagance de leurs produits, car comme vous l'avez sûrement remarqué, aujourd'hui, la plupart des produits de luxe ont pour but de se démarquer.

Ceci peut être expliqué par le gain de maturité de nombreux secteurs industriels, qui ont dû remettre en cause leur business model. Contrairement aux apparences, les maisons de haute couture ne se réduisent pas à la prospérité de leurs grands couturiers : elles ont dû développer des modes d'exercice pure-



LES DÉPENSES DÉMESURÉES DE LA FORMULE 1

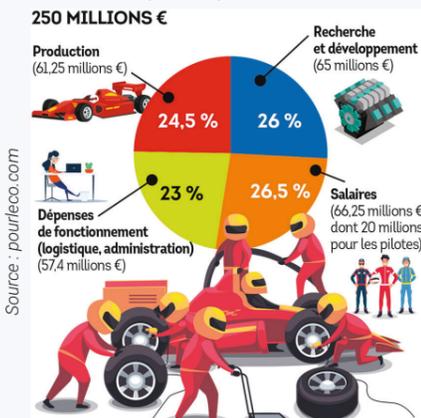
Le Grand Prix

Un grand prix de formule 1 se déroule sur trois jours : les essais libres le premier ; les essais qualificatifs le deuxième et pour finir la course sur le troisième jour. Lors des essais libres, les pilotes et leurs écuries essaient la piste avec différents pneus pour se familiariser avec la voiture qui a subi quelques modifications. L'étude souligne l'importance de cette industrie, qui est évaluée directement et indirectement à 160 milliards d'euros de chiffre d'affaires global annuel et à 1,5 million d'emplois directs ou indirects.

Leurs dépenses

Les sports automobiles en général dépensent énormément d'argent. Nous allons retrouver les courses de voiture sur des rallyes, ces véhicules doivent être les plus rapides et donc ont besoin de modifications très coûteuses. Les voitures coûtent des milliards et leurs modifications coûtent aussi cher car il faut à chaque fois trouver la petite modification qui pourra faire avancer la voiture plus vite que celle de l'adversaire.

L'argent qui est dépensée est répartie en plusieurs parties, il y a la recherche et développement qui est l'endroit où les ingénieurs font leurs recherches pour pouvoir trouver



les améliorations de chaque pièce de la monoplace. Nous allons retrouver par la suite le salaire du personnel dont des pilotes qui est souvent compté en millions par mois. Les dépenses de fonctionnement vont être pour les déplacements notamment entre chaque grand prix et tout doit être bien planifié pour qu'ils



Source : autohebdo.fr

aient un temps d'adaptation pour l'écurie. La production de la voiture est le dernier quart qui vient fermer le camembert, elle permet de mettre en œuvre toutes les recherches des ingénieurs dans la voiture en elle-même qui est par la suite produite en plusieurs exemplaires en cas de casse majeurs du véhicule lors d'essais, de qualification ou de courses. En dehors du circuit, certains pilotes sont amis mais, sur un circuit, ils sont adversaires et vont essayer de tout donner pour arriver le plus vite possible. Les écuries de F1 telles que Mercedes, Ferrari ou même Red Bull ont des budgets nettement supérieurs aux autres équipes, cela se compte en centaines de millions de dollars. Mais pourquoi ces écuries de F1 doivent absolument dépenser des millions pour pouvoir se faire une place dans la cour des grands voir accéder au trône?

Le nouveau champion

Max Verstappen est né le 30 septembre 1997 au Pays-Bas. Son père est un ancien pilote néerlandais du nom de Jos Verstappen, il fait ses débuts en Formule 1 en 2015 au sein de la nouvelle équipe du nom de la Scuderia Toro Rosso, il est à 17 et 166 jours, le plus jeune pilote de l'histoire à être sur la ligne de départ d'un grand prix. Il rejoint rapidement l'équipe principale du Red Bull Racing la saison suivante et il y remporte son premier grand prix et devenant aussi au passage le plus jeune vainqueur d'un grand prix de l'histoire de la F1. Dès son arrivée, il a su imposer son style et sa force de vaincre à toute épreuve en lui reprochant parfois de ne pas être assez mature sur ces prises de décisions.



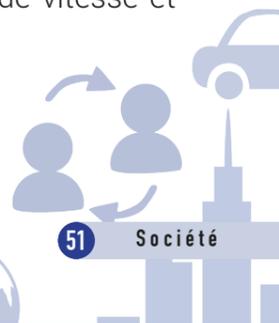
Source : frmotosport.com

En 2021, Max Verstappen est le champion du monde de formule 1. Le pilote hollandais est devenu champion de formule 1 pour la première fois de sa carrière. Classé 4ème plus jeune pilote champion du monde de F1 à l'heure actuelle, il a su faire preuve de sa folie de jeunesse pour trouver des situations qui sont inimaginables mais qui sont efficaces en compétition. Ce pilote est devenu champion du monde à la dernière minute en battant l'octuple champion du monde Lewis Hamilton. Max a arraché la victoire sur son dernier tour notamment bien aidé par une safety car, une voiture de sécurité utilisée notamment en

cas d'accident, d'une voiture à l'arrêt ou d'un débris impossible à bouger qui est sur le circuit. C'était le jeune pilote Nicholas Latifi qui a percuté un mur dans un virage à 6 tours de l'arrivée, Max Verstappen était 2ème lors de cet incident et Lewis Hamilton 1e

Comment expliquer une telle performance que de dépasser un pilote de renommée mondiale sur le dernier tour et remporter le championnat sur ce dépassement ? On ne saura pas vous le dire tellement les sensations étaient incroyables. Mais l'argent a dû aider pour cela car Red Bull est l'une des écuries de F1 ayant le plus de fonds pour améliorer leurs voitures. Cette entreprise ne possède pas uniquement Red Bull Racing mais aussi Alpha Tauri, une autre écurie, elle a donc beaucoup investi sur la Formule 1. Cela leur permet de dominer le championnat et d'avoir plus de chances d'avoir de très bons pilotes, d'améliorer au maximum leurs véhicules. La F1 est donc bel et bien l'un des sports qui a le plus besoin d'investir son argent car des ingénieurs sont payés pour rapporter les meilleures performances pour leurs bolides et donc proposer un spectacle grandiose pour les amoureux de vitesse et de performances.

Tom



Un Art

Le culturisme est un art en constante évolution, l'athlète sculpte son corps afin de donner à voir ce qui n'a jamais été vu avant lui, les champions sont, par ce fait, tous différents les uns des autres et reflètent chacun une œuvre d'art différente. L'objectif du culturisme est de développer sa masse musculaire de façon équilibrée, symétrique et éliminer toute graisse qui gâcherait alors son travail. Comme un artiste par son imagination, le culturiste va créer, détruire, modifier les formes de son corps. C'est un jeu où son imagination est libre.



Source : Twitter

Chris Bumstead

LE BEAU

On peut penser que le culturiste souhaite se prétendre « beau » mais cela serait ridicule sans définir le beau. Chaque corps est unique et chaque athlète le sculpte de façon différente, les culturistes sont beaux car ils sont comme ils ont choisi d'être suivant leur plaisir, leur imagination. La beauté du culturiste n'est pas naturelle mais artistique, façonnée par un entraînement strict et très difficile. Contrairement à ce que l'on croit le culturiste n'est pas narcissique, c'est un athlète, un créateur et une œuvre créée. Il regarde les résultats de son travail par son miroir mais cela ne le rend pas pour autant narcissique. Le culturiste n'a pas besoin de raconter ses exploits ou de montrer ses médailles car il fait impression sur les autres

« C'est d'un cœur de fer d'aimer ce dont les autres n'ont cure. »

Ovide, Amours, II-19

sans même le vouloir. Les observations dans les années 80 sur le culturisme montre que les culturistes étaient des hommes qui dissimulaient leur sentiment d'infériorité et d'insatisfaction en tant qu'hommes, on peut comparer l'amour d'un culturiste pour son corps à l'amour d'une mère pour son enfant. Ses muscles sont perçus alors par lui-même comme objets étrangers mis au monde par la douleur de l'exercice. Il ne cherche pas forcément à se faire voir, il cherche la reconnaissance et à se faire comprendre, contrairement aux autres sports, le corps est une fin pour le culturiste, il n'a donc pas à se justifier sur ses performances culturiste ne se trouve pas « beau » il cherche la beauté en soi car il veut mériter d'être « beau ».

Les précurseurs

Jack Lalanne, inventeur de nombreuses machines encore utilisées de nos jours dans les salles sportives, ouvre le premier club de gym en 1936 à Oakland en Californie. Les compétitions de culturisme commencent en 1980 avec les idoles de l'époque : Arnold Schwarzenegger, Frank Zane, Serge Nubret... On nommera cette époque la old school generation car depuis quelques années maintenant les salles de sport et leurs équipements ont évolué, les connaissances sur les corps aussi. La new school generation voit alors le jour avec ses nouvelles idoles comme David Laid, Ronnie Coleman, Chris Bumstead...



Source : Amazon.fr

Ronnie Coleman

En préparation d'une compétition, un culturiste va entrer dans une première phase, la prise de force, ensuite il va effectuer une prise de masse, et finir par une phase de séchage. Pour stimuler la croissance de leurs muscles, les culturistes ont recours à plusieurs méthodes. La méthode la plus controversée est sûrement le dopage hormonal, en effet la plupart des culturistes à haut niveau mais aussi à niveau régional ont maintenant recours aux dopages en utilisant des anabolisants dit SAA, SARMS. Le dopage est apparu dans les années 60-70 et

est devenu systématique chez les athlètes, Arnold lui-même a déclaré avoir pris des anabolisants pour maintenir son physique lors des compétitions. En musculation on retrouve plusieurs disciplines comme le sport de force, le sport de force athlétique, l'haltérophilie, le CrossFit et le culturisme. Il ne faut pas confondre le culturisme et la musculation, les culturistes utilisent la musculation comme méthode de travail, mais pas seulement, car ils doivent suivre un régime alimentaire bien spécifique à la discipline. Il serait peu réaliste alors de comparer le physique de ces athlètes qui pratiquent des disciplines différentes et ne prétendent pas aux mêmes objectifs. Le physique d'un culturiste n'est donc pas atteignable naturellement contrairement aux autres disciplines, il est le fruit de longues années de travail, d'une hygiène de vie irréprochable, et de produit provoquant une hypertrophie musculaire conséquente.



Source : Twitter

Arnold Schwarzenegger

Romain



LES BIAIS COGNITIFS DANS LE COMMERCE : COMMENT NE PLUS SE FAIRE MANIPULER

Qu'est-ce qu'un biais cognitif?

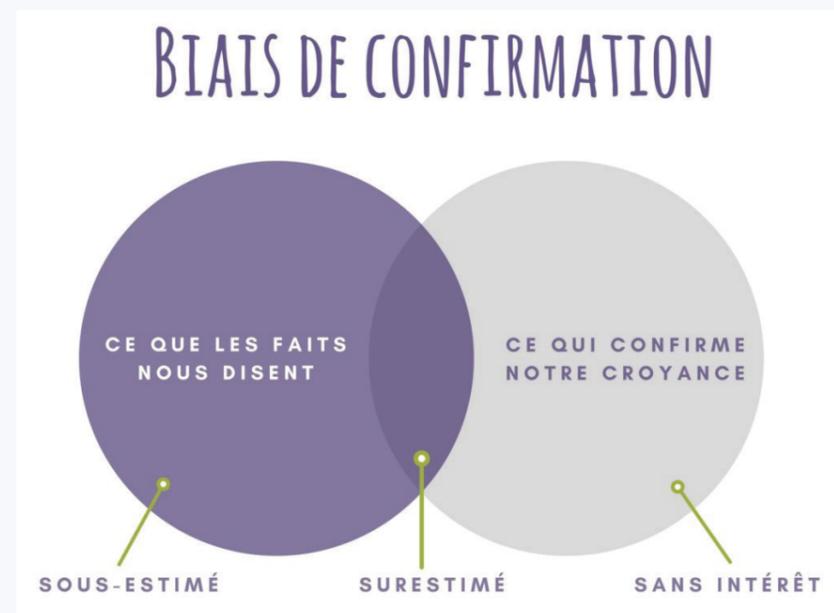
Notre cerveau reçoit beaucoup trop d'informations au quotidien, des informations qu'il va devoir analyser, trier et, pour certaines, stocker. Malheureusement, notre cerveau fonctionne comme un disque dur sur lequel l'espace est plutôt restreint. Ainsi, il nous faut limiter l'espace occupé par chaque information. Il est par exemple plus simple de généraliser, plutôt que de retenir les détails, et lorsqu'il y en a trop, nous en conservons quelques-uns et éliminons le reste.

Pourtant, les informations que nous avons nous-mêmes décidé de découper nous rendent confus, et notre cerveau cherche instantanément à compléter les informations manquantes. Ce manque et ce besoin de le combler nous mène à de nombreuses erreurs de jugement et de raisonnement, on appelle cela les **biais cognitifs**.

Le monde du commerce a parfaitement compris l'existence de ce phénomène, et beaucoup d'entreprises en manient les subtilités avec une grande aisance. Nous allons ici vous présenter une liste non exhaustive de biais auxquels le cerveau est quotidiennement exposé, et tenter de nous y rendre moins influençables.

Biais de confirmation

Un biais très utilisé dans le monde du commerce est le biais de confirmation. alors que les composants du produit viennent d'autres pays, ou même les produits



Ce biais intervient lorsqu'une personne est confrontée à des idées confirmant les croyances qu'elle possède déjà. Plus la croyance est ancrée (comme les idées religieuses, politiques, scientifiques...) plus le biais fonctionne, pas besoin de chercher d'autres informations si elles existent déjà de manière imposante dans notre esprit. Il sera ainsi plus simple de nous vendre un objet si celui-ci est lié à une cause ou à une idée. (sauvons la planète, favorisons les produits locaux...) Ce biais est parfois utilisé dans un but uniquement commercial. Comme l'appellation « fabriqué en France »

« BIO » importés de lieux où l'agriculture biologique ne respecte en aucun cas les valeurs que l'on soutient. Il n'est pas simple de s'en détacher, surtout dans le cadre du commerce. Vérifier la réelle provenance d'un produit ou sa composition demande un effort considérable, surtout dans notre quotidien au rythme effréné. En revanche, il est possible de s'informer à l'avance sur la réelle signification des appellations, comme le « made in France » pas toujours très français. Dans d'autres situations, lorsqu'un produit dit « verser une partie du prix à une association » po-

sez vous la question de si vous ne nécessitez réellement ce produit. Et si vous souhaitez simplement faire un geste à une association, versez directement le prix de celui-ci à l'association en question. Vous

L'effet Barnum



servirez la cause, sans servir une technique commerciale. L'effet Barnum est principalement retrouvé dans la publicité, la politique et les horoscopes. Il s'agit de donner une description très vague d'un individu, à laquelle chacun pourrait s'identifier, afin que celui-ci s'y reconnaisse. Autrement dit, ce biais peut facilement être utilisé en manipulation pour donner l'illusion de s'adresser à une personne ou de la connaître. Ainsi, lorsqu'un publicitaire vous vise directement, employant la deuxième personne, et décrivant un « problème de votre quotidien », il est très probable que celui-ci tente de

jouer sur cet effet. Si cela fonctionne, vous aurez bien plus tendance à donner de la valeur au reste de ses paroles, et à vous dire que vous « nécessitez en effet ce produit » (ayant l'impression que le vendeur est à l'écoute de vos besoins). Le meilleur exemple que l'on puisse donner, sont les chaînes de téléachat, bien que le surplus de jeu sur cet effet a plutôt tendance à décrédibiliser ces émissions.

Comment l'éviter ? Pour ce qui est de la publicité, il suffit de penser que derrière chaque annonce se trouve une entreprise cherchant à atteindre des millions de consommateurs. Personne n'est réellement visé, le but des publicitaires est bien souvent de tenter une approche en « one to one » afin de créer un problème, et d'y apporter une solution. Dites vous bien que si vous n'aviez jamais réfléchi à un de vos « problèmes quotidiens »

L'effet de cadrage

c'est que ce n'en était pas un. L'effet de cadrage est immanquable dans la publicité d'aujourd'hui. « 9 dentistes sur 10 vous recommandent notre dentifrice » « élimine 99% des bactéries » « 8 femmes sur 10 sont satisfaites par notre service », tous ces exemples ont un point commun, l'utilisation de statistiques au profit d'un

produit ou d'un service. En réalité, l'effet de cadrage consiste principalement à vous présenter un produit et les chiffres qui le concernent sous un angle positif. Souvent, les entreprises emploient cette méthode pour compenser une image qu'on leur reproche, en mettant la lumière sur les bénéfiques et non les répercussions. Par exemple, si « 9 dentistes sur 10 » recommandent un dentifrice, cela signifie aussi que 1 sur 10 le déconseille, mais on ne vous expliquera jamais pourquoi.

Le seul moyen de se défaire de ce biais est de justement regarder ce que cachent les chiffres, et ce qu'ils signifient vraiment. Nous aurons toujours tendance à prendre les informations à la volée, sans chercher à comprendre ce qu'elles impliquent véritablement, en ne gardant en tête que la face de l'information que l'on nous propose. Alors la solution est simple : retournez les chiffres. Le conseil ici, n'est pas de se méfier de toute information que l'on vous propose, mais de les relativiser afin que la décision finale soit réfléchie et vôtre.

L'actualisation hyperbolique

L'actualisation hyperbolique est un biais psychologique qui nous permet de percevoir différemment une offre ou une récompense en fonction du temps que l'on met à la percevoir. Pour expliquer, il a été montré qu'on aura plus souvent tendance à choisir une offre si on la perçoit rapidement, plutôt qu'une offre plus avantageuse à long terme. Dans le commerce, ce biais est principalement exploité en grande surface ou sur le net avec le principe « d'offre éphémère ». Il paraît évident que lorsqu'un produit est en promotion, il aura plutôt tendance à attirer notre attention, cet effet est accentué dans le cas où la promotion est décrite comme « temporaire », car on a peur de ne pas profiter de l'offre à temps. À cause de ce déclencheur psychologique, il nous arrive de placer un achat peu utile dans nos priorités, ou de penser que l'offre est « avantageuse » alors qu'il ne s'agit que d'un coup marketing.



Source : Web.archive.org

Comment éviter de se précipiter ? Ce biais nous incite en réalité à nous précipiter sur des offres alléchantes plutôt que de faire l'effort de s'informer et de prioriser des offres « plus intéressantes ». Bien souvent (et surtout dans les périodes de grandes promotions ou de fêtes), la promotion temporaire n'est qu'un leurre, et le prix réduit est en réalité le véritable prix proposé habituellement par l'enseigne. Pour limiter cet effet, le conseil serait de comparer au maximum le produit avec des offres similaires pour savoir si la réduction en est vraiment une, et de bien réfléchir à l'utilité du produit. Une autre solution est de vérifier si le produit a été vendu à un prix moins élevé il y a un mois de cela par exemple. Pour cela, il suffit de se rendre sur des sites tel que « web.archive.org » qui permettent de vérifier les archives d'un site web, ainsi vous pourrez y comparer les anciens prix proposés par la marque en sélectionnant une date ultérieure.

Que retenir ?

La liste pourrait être encore bien longue, mais elle ne tiendrait pas sur ces quelques pages. Alors que retenir de tout cela ? Dans tous les cas, ne pas se faire abuser par une technique de manipulation marketing demande d'investir du temps supplémentaire de recherche ou de réflexion. Cela n'est évidemment pas toujours réalisable, mais prendre conscience de l'existence des biais cognitifs et des stratégies de manipulation marketing permet de prendre plus facilement du recul sur les offres ou sur la publicité. Chaque entreprise peut tourner les chiffres à son avantage, chaque prix peut être manipulé pour nous donner une impression de « bonne affaire », le principal est de faire la différence entre l'utile et l'impression d'utile.

Maud

À RETROUVER DANS TOUTES LES PHARMACIES PROCHES D'UN DUT MMI



LE QUIPPE

DE CHOC



Maud Duprey
Rédactrice en chef / Correctrice



Noëlie Bognounou
Rédactrice



Florent Bécourt
Correcteur / Rédacteur



Mouhammad Aboudou
« Humoriste » pub / Rédacteur



Tom Chesserou
« Humoriste » pub / Rédacteur



Yannis Gauvin
« Humoriste » pub / Rédacteur



Julien Saigue
Rédacteur



Baptiste Henault
Rédacteur



Maxime Beauvilliers
Rédacteur



Gabriel Guehard
Rédacteur



Bécot Alicia
*Maquettiste / Chef de projet /
Rédactrice*



Romain Eliot
Rédacteur



Cassandra Carboni
Rédactrice



Benjamin Braud
Rédacteur en chef / Correcteur

TP2

MEILLEUR TP MULTI
ANNÉE 2020-2022



Robin Durand
Rédacteur / Correcteur



Lucas Barbeau
Rédacteur

Nous remercions Mme Delayre pour
son accompagnement.

Et vous, chers lecteurs assidus car
c'est grâce à vous que nous pouvons
apercevoir de nouvelles

PERSPECTIVES.

