

LA LETTRE  
HEBDOMADAIRE  
DE  
TÉLÉCOM PARIS TECH

10 avril 2016

26

Rédaction

Rédacteur en chef  
**Jean LEPEUDRY**

Rédacteurs  
**Aymeric AURIOL**  
**Antoine BASSE**  
**Raphaël CHEDRU**  
**Maxence GILLIOT**  
**Adrien MARCENAT**  
**Augustin MOREL**

Relecture:  
**Adrien MARCENAT**



## CAMPAGNE BDE ! #LHChe

### Cette semaine...

Edito	2	Un Onde Américain	20	Jeux	34
InBedStellar	4	Chronique BD	24	Logimage	36
Che Bedara	6	Jeux 1D :	26	Correction	37
Le syndrome de Galatée	8	Hyper Light Drifter	26	Petites Annonces	38
Fête de l'Auto	15	Les Zoreilles	30	Télécommuniens	39
Débrief	16	Conférence avec Macron			
Chronique du Professeur			32		
Cèdre	18	Série TV improvisée	33		



## EDITO

### C'est la fête

Bonjour à tous !

Tout d'abord, je tiens à annoncer la grande nouvelle de la LH de cette semaine : une nouvelle ! Le premier feuilleton à être diffusé en plusieurs (deux) épisodes, c'est ici, c'est maintenant, c'est dans la LH 26. Voilà, le futur, c'est ici, c'est dans vos mains, vous y participez. Trop cool, non ? Ainsi, je tiens à féliciter **Aymeric A.** pour son écrit, et à vous encourager à nous envoyer des choses que vous faites, que ce soit un poème, un dessin ou une vidéo... ah non, zut, la vidéo ça risque d'être compliqué ^^ Mais voilà, vous avez compris l'idée : vous avez du talent, alors montrez-le aux gens !

C'était la semaine de campagne ! Bon, par contre, la plupart d'entre vous n'avez pas eu de LH la semaine dernière : en effet, pour cause de difficulté technique à l'imprimerie, en gros, c'était le bazar, et on n'a eu la LH que vendredi... Voilà, mes plus sincères excuses, mais bon...

Le gros sujet de cette semaine, c'est quand même la campagne BDE... C'était assez sympa, non ? Personnellement, j'ai bien kiffé ma race, pour rester correct.

Voilà. J'espère que ça vous aura plu aussi, les deux listes se sont vraiment données à fond, elles nous ont vendu du rêve (et donné de la nourriture : c'est trop bien, ça doit être la semaine la plus rentable de l'année !). On a eu droit à des activités toutes les plus sympas les unes que les autres, du type laser game dans le foyer, bowling humain, open tacos et gyro-folie. C'était fou (c'est drôle ça, hein) !

Bon voilà, sinon, la liste que je soutenais a gagné ! Youhou ! Vive les Che Bedara. Mais j'aime beaucoup les InBed, ils ont su me surprendre agréablement cette semaine, je leur fais des gros câlins. Voilà. Du coup, nous avons un nouveau BDE !! On est repartis pour une année folle ! Vous avez vu les soirées de campagne, c'est assez prometteur, on espère que le BDE restera sur ces idées pour faire des soirées vraiment révolutionnaires l'année prochaine.

Je vous fais mon petit compte-rendu de semaine de campagne, et j'en profite pour raconter ma vie.

Lundi : Débat des listes, où on a pu voir les listes (surtout les bureaux) s'opposer

sur des questions toutes les plus pointues les unes que les autres (c'est drôle de voir à quel point le BDE utilise peu de verres à shot pendant un pot). C'était aussi l'occasion de voir les chorés des deux listes, ainsi que leurs films de promo, dans une ambiance cinéma à souhait, au calme en amphi Thévenin (ambiance de LIVE, en gros ^^). Et toujours des open-bouffes sympas, pour se resourcer, parce que c'est important.

Mardi : Des open-bouffes, encore et encore, jusqu'à saturation complète et totale. Mais il semblerait que les Télécommiens soient incapables de saturer en nourriture... Ils ont toujours faim, surtout quand c'est gratuit... L'après-midi, les premières activités des InBed, avec le rodéo et les costumes boules, et le laser-game (aaah ça fait des photos super classes). Le soir, un petit repas de promo, avec le mentaliste (le vrai, l'unique, l'ineffable), puis la soirée Space Oddity, qui a fait décoller certains tellement hauts que le mercredi matin a fait mal, un peu.

Mercredi : Petit déjeuner au lit (réveil à 6h ouch). Grosse fatigue, mais bon, servir des petits déjeuners, c'est cool. Surtout quand les gens sont là. Et qu'ils sont gentils. Puis encore du manger gratuit. Et l'aprem, les premières activités des Che Bed : faucheuse, rodéo (eh oui, encore), Sumo, etc. Voilà, c'est sympa. Et grosse préparation de soirée : réception du sable, mise en place des décors. Ah

oui, et encore un open-bouffe... Puis le dîner des InBed, où les Che Bed ont pu montrer leur ponctualité (hum hum), et les InBed leur choré. Puis la petite soirée sympa, sans grande envergure (LOL). Bref, grosse journée, suivie d'une petite nuit blanche de montage, et on enchaîne...

Jeudi : ... sur le petit déjeuner et le remoquettage du terrain de tennis, sans oublier le nettoyage du terrain de tennis... Et une GROSSE fatigue... Mais on tient bon, c'est la semaine de campagne, et rebelote montage, alterné avec des activités (gyro-foliiiie), des goûters, du sourire et de la bonne humeur... Et le soir, une bonne longue nuit... Ah non, c'est vrai, il faut finir le montage de la dernière vidéo --> réveil 4h30, ça part en fatigue ! Et là, c'est le rush, jusqu'à midi, l'heure fatidique. Il paraît qu'il y avait des démos de cuisine moléculaire et des massages... Il paraît ^^.

Ah zut, j'ai déjà bien empiété sur le vendredi... Le jour du vote, du stress, et du dernier pot des Excas (jolis costumes, on apprécie). Et les résultats... que vous connaissez.

Bon voilà, c'est tout pour moi,  
Jean L, waaaaaa

P.S. Désolé pour le retard, je suis en retard.



INBEDSTELLAR

*Merci.*

Merci à tous pour cette campagne.

J'espère que vous avez profité  
autant que nous.

On vous embrasse très fort.





## CHE BEDARA

*i Viva la revolución !*

Télécommiens, Télécommiennes,

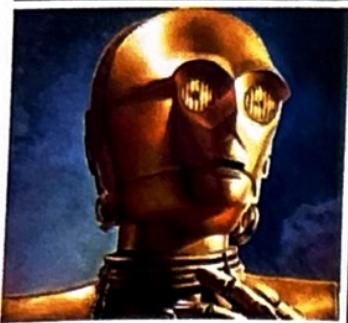
C'est avec une grande joie que je vous écris aujourd'hui en tant que nouveau président du BDE. Je tiens ici à féliciter, mais aussi à remercier les InBedstellar qui ont réussi à nous faire rêver la semaine dernière : sans eux la campagne aurait été bien terne, on leur fait des gros bisous <3.

La liste Che Bedara espère qu'elle vous a bien fait kiffer ; merci si vous nous avez fait confiance pendant les votes, et sinon, je m'engage à vous faire changer d'avis sur nous pendant l'année à venir (SPOILER : ça va être ouf).

Gros bisous de la liste, et de moi, on vous aime,

**Kei-Sa**, qui fera tout son possible pour vous faire kiffer.





# LE SYNDRÔME DE GALATÉE

*Un peu de science-fiction.*

Télécomien(ne) bonjour, cette semaine en plus de mon article habituel, j'ai eu envie d'essayer d'écrire autre chose. Le résultat est sous tes yeux, il s'agit de la première partie d'une nouvelle de science-fiction qui traîne depuis maintenant quelques semaines sur mon ordi. Je te laisse la découvrir, n'hésite pas à me faire des retours constructifs dessus, la fin sera dévoilé dans la prochaine LH. Bonne lecture.

Aymeric A.

## **Nuit du 11 Juillet 2440**

Lorsqu'il ouvrit les yeux, Dorian ne vit rien, tout était noir. Il fouilla dans sa mémoire pour tenter de savoir où il se trouvait, mais aucun souvenir ne lui revint. Sa tête lui faisait mal et le sol tremblait ; il n'était pourtant pas ivre. En tentant de porter la main à son front, il réalisa à sa grande surprise, que celles-ci étaient attachées. Lorsqu'il tenta de remuer ses jambes, des liens lui opposèrent la même résistance. Luttant contre la panique, il s'immobilisa, tendit l'oreille et écouta. Après quelques instants, il perçut un léger bruit de moteur auquel se mêlaient de voix inconnues. Des mots ressortirent : « disparition », « demain », « fin » mais le reste demeura inaudible. Dorian tenta une nouvelle fois de se remémorer le fil des événements et, après de longues minutes d'efforts, des bribes commencèrent à lui revenir.

\*

## 22h12, 11 Juillet 2440

Quelques temps plus tôt, depuis le balcon de son trente-deuxième étage, Dorian assistait à la lente agonie du soleil. Un rose rubis embrasait le ciel et laissait la place, en se consumant, à une nuit inconnue. Demain sera une journée spéciale et chargée, se dit-il en pensant à son vingt-cinquième anniversaire. Alors qu'il se dirigeait vers sa chambre, quatre coups frappés délicatement à sa porte attirèrent son attention. Qui cela pouvait-il être à une heure aussi tardive ? Après avoir rapidement vérifié sa tenue, il se dirigea vers le grand salon où son robot personnel avait déjà installé les invités. Mais à sa grande surprise, la pièce était vide. « R Kubaran ! » appela-t-il. C'était le nom du robot, celui donnée par défaut à ce modèle par l'entreprise Cabaran. Il n'obtint aucune réponse. Les coups sur la porte continuaient à résonner et pour la première fois depuis des années, Dorian éprouva de la peur. Comme hypnotisé, il s'approcha de la porte qui vibrait

de plus en plus. Sa main se porta sur la poignée, s'apprêta à l'actionner, mais s'arrêta lorsqu'il entendit un bruit derrière lui. Il commença à se retourner, trop tard. Un coup violent s'abattit sur son crâne, puis ce fut le néant.

\*

## Nuit du 11 Juillet 2440

Le véhicule s'immobilisa, le coffre s'ouvrit et les yeux de Dorian furent éblouis par une forte lumière. Il les plissa intensément, mais ne put rien distinguer avant qu'on ne lui mette un sac opaque sur le visage. Des bras froids et métalliques le saisirent et le portèrent vers une destination inconnue. Combien de temps dura son transport ? Cinq minutes, une heure, il n'aurait pu le dire, toute notion du temps l'avait quitté. On l'installa sur une chaise froide, son capuchon fut enlevé et ses liens défaits. Lorsque son regard se fut enfin adapté à la forte luminosité régnant dans la pièce, il remarqua qu'il se trouvait dans un sous-sol lugubre, mais moderne. De la moisissure commençait à s'étendre

sur les murs qui s'écaillaient tandis que l'éclairage par le sol donnait à la salle un aspect pesant. En face de lui se trouvait une immense table en pierre dure et à l'autre bout, un homme d'une soixantaine d'années qui le regardait avec intérêt. Cet homme était entouré de deux robots sentinelles, capables de briser n'importe quel membre humain si jamais l'ordre leur était donné. Dorian hésita à parler le premier, Que dire ? Se demanda-t-il. Dois-je le considérer comme un ami ou un ennemi, sans doute ennemi vu ce qu'il vient de m'arriver, et il se mura dans le silence. Son interlocuteur, après un petit moment qui sembla durer une éternité, prit la parole :

- Bonsoir Dorian, quel dommage que notre rencontre n'arrive que si tard. Je t'observe depuis si longtemps. Tu as été fascinant.

- Pardon ? Ne put s'empêcher de répondre l'intéressé.

- Nous n'avons qu'une poignée d'heures (il consulta sa montre), plutôt de minutes mais je pense que tu mérites la vérité avant ton départ.

- Quel départ ? Quelle vérité ? J'étais tranquillement chez moi, je ne demandais rien à personne et voilà que je me retrouve je ne sais où à tenir une conversation que je ne veux juste pas avoir. J'exige...

- Stop ! Si tu continues comme ça je n'aurais jamais le temps de tout t'expliquer. Alors tu te tiens tranquille ou mes robots te bâillonnent pour le reste de la séance. C'est comme tu veux.

Dorian ne répondit pas. Il était évident que l'homme qui se trouvait en face de lui ne le relâcherait pas avant d'avoir fini. Il se borna donc à émettre un petit grognement de protestation avant de se renfoncer dans son siège.

- Bien, je vois que nous sommes d'accord. J'aimerais avant de continuer que tu jettes un coup d'œil à ça.

L'inconnu sortit de sa veste une boîte à peine plus grosse que sa main et la fit glisser dans sa direction. Lorsqu'il l'eut en face de lui, Dorian s'aperçut que ses doigts tremblaient. Quel secret vaut la peine de me

kidnapper? Ses mains écartèrent les rabats de carton et commencèrent à enlever les différentes protections. Après de longues minutes de déballage, l'objet qu'il en retira était un cerveau robotique. C'était l'un des plus avancé et complexe qu'il n'ait jamais vu.

\*

### 14h31, 2 Mars 2435

- La structure des cerveaux robotiques actuels posent quelques problèmes pour l'apprentissage. Bien sûr, les robots modernes peuvent apprendre des choses, mais ils sont incapables de se fondre dans un milieu social pour l'instant. Incapable de s'adapter assez vite aux changements de normes sans une mise à jour manuelle, cela en fait de très mauvais compagnon pour discuter lorsque vous êtes tristes. Ils sont incapables de connaître la bonne solution pour vous remonter le moral et pour l'instant il est impossible de rentrer tout ça manuellement tant le nombre de situations possibles et différentes est important.

Cinq ans plus tôt, en train de suivre ses cours à distance, Dorian buvait les paroles de son cher professeur, monsieur Billecard, expert en robotique. C'était cette personne qui l'avait convaincu de continuer dans le domaine de l'intelligence artificielle alors qu'il pensait originellement travailler pour l'ISA (International Space Agency). L'espace et sa conquête avait pourtant bercé son enfance et ses rêves. Les cités spatiales, les premières images d'Ildun, la première colonie interstellaire fondée en 2421, l'aventure en cours de la colonie Plycarver partie en 2400... Autant d'éléments qui avaient nourri son imagination et lui avaient donné envie de faire partie de cette aventure. Pourtant aujourd'hui, il avait choisi une autre spécialité, il s'était orienté vers la robotique et l'intelligence artificielle, persuadé qu'il participerait à des avancées révolutionnaires.

\*

## Nuit du 11 Juillet 2440

Les connexions étaient extrêmement nombreuses et malgré ses connaissances, Dorian ne comprenait pas à quoi servait la majorité d'entre elles. Il s'agissait d'une technologie qu'il n'avait jamais étudiée. La mémoire était extrêmement importante de par l'espace qu'elle prenait dans ce cerveau de la taille d'un poing. En revanche, il semblait que la puissance de calcul utilisée par ce robot était plutôt faible, ce qui devait le rendre sans doute un peu limité. S'agissait-il d'un test de recrutement pour travailler sur un projet secret ? L'intérêt nouveau qu'il éprouvait n'échappa pas à l'inconnu qui laissa transparaître un sourire avant de demander :

- Alors M. Vaucanson, qu'en pensez-vous ?

- C'est assez... original comme conception. Mais je me demande vu le nombre de connexions si la puissance de calcul n'est pas un peu limitée. Ceci dit, il faudrait le voir en action, je me souviens des cerveaux utilisés pour Capova il y a maintenant presqu'un siècle. Ils ne

devaient pas être plus sophistiqués que celui-là. Puis-je vous demander à quoi doit servir le robot muni d'un tel engin.

L'inconnu regarda un instant dans le vide, il ne semblait pas pressé de répondre et paraissait considérer les paroles de Dorian avec le plus grand intérêt. Finalement il annonça :

- C'est intéressant que tu parles de Capova, dans un sens le projet mené avec le cerveau que tu tiens dans les mains y ressemble. Bien sûr, nous n'avons en aucun cas voulu reproduire de manière secrète le désastre qu'a constitué cette expérience. Transférer l'esprit humain dans un robot, quelle horreur, je me demande comment certaines personnes ont pu se laisser convaincre.

Il marqua une pause, perdu dans ses pensées. Dorian hésita à intervenir avant d'ajouter :

- Vous parliez du projet relié à ce cerveau robotique, quel était ce projet ?

Une nouvelle fois l'inconnu sourit, le regarda avec fierté avant de

détourner le regard pour chercher ses mots.

- En 2401, les Etats-Unis d'Europe ont lancé un programme ultrasecret et ambitieux en matière d'intelligence artificielle. Tu as dans les mains le résultat de ce projet, le projet RAD. Notre ambition était de créer un robot capable d'interagir avec les gens normaux de manière tout à fait naturelle, comme un homme. Un robot qui ignorerait jusqu'à sa propre condition et se considérerait comme humain.

- Difficile à faire, il faudrait lui imprimer de faux souvenirs, implémenter dans son programme les différentes réactions qu'il devrait avoir dans pas mal de situations, faire en sorte que ses mouvements soit naturels et ses expressions plausibles... Vous êtes encore en train de le développer et vous n'avez que le cerveau, c'est ça ?

Son interlocuteur semblait amusé. Il savait que Dorian attendait sa réponse aussi sembla-t-il savourer le moment.

- Eh bien oui, nous n'avons que le cerveau, mais nous avons, d'une certaine manière, quand même finit de développer le robot complet. Vois-tu, le projet tel que tu l'as présenté aurait pris plusieurs décennies, voire plusieurs siècles. Aussi, nous avons pris une voie détournée, ignorant certaines questions éthiques trop contraignantes.

- Comment avez-vous fait ? Demandait-il. Un léger tremblement dans la voix trahissait son intérêt et sa crainte.

- Tu vois les connexions dont, je suis sûr, tu ignores l'utilité, c'est ça qui nous a demandé le plus de travail. Elles permettent de relier ce cerveau à un corps humain. Pour les expériences, nous nous sommes procurés des bébés morts cérébralement à la naissance et nous avons remplacé leur cerveau défectueux par un de ceux que tu tiens dans les mains. En 2415, nous avons utilisé six spécimens, mais de nombreux sont morts ou ont été annulés dans les semaines qui ont suivi. Certains ont rejeté le cerveau étranger au corps, d'autres cerveaux n'ont pas réussi à contrôler tous les

membres de manière satisfaisante, un seul s'est avéré apte à la poursuite de l'expérience, le sixième spécimen. Il a été surnommé Galatée.

Il marqua une pause. Dorian n'aimait pas la tournure que prenait la conversation. La robotique était pour lui une science propre. Ce mélange avec la biologie ne lui plaisait pas, mais malgré tout, il ne pouvait s'empêcher de trouver l'idée fascinante.

- Au début, nous avons élevé Galatée nous-même, juste histoire de nous assurer qu'il ne présentait aucun danger et était capable d'apprendre comme un humain. Puis, nous l'avons confié à une famille d'accueil qui s'en est occupé comme de son propre enfant.

- Mais ce spécimen a rencontré des problèmes et vous cherchez des individus comme moi pour le modifier et atteindre votre but. C'est ça ?

- Non Dorian, dit l'inconnu d'une manière extrêmement sérieuse. Tu es Galatée, tu es le sixième spécimen.

\*

18h34, 13 Juillet 2433

Dorian avait eu dix-huit ans la veille et son monde venait de s'ébranler. Assis seul au milieu des arbres, il n'entendait plus rien. Le monde extérieur lui semblait étranger et cruel. Il revoyait son père et sa mère lui annoncer quelques minutes plus tôt qu'il n'était pas leur fils biologique. Ils avaient beau lui dire les paroles habituelles, essayé de le rassurer, de lui dire que pour eux cela ne changerait rien, qu'ils l'aimeraient toujours autant, cette nouvelle avait fait l'effet d'une bombe dans sa tête. Une vérité qu'il avait considérée acquise depuis dix-huit ans s'était écroulée en quelques secondes. Il ramena ses genoux contre son corps y plongea sa tête et oublia le monde autour de lui pour quelques instants.

\*

A suivre ...

# FÊTE DE L'AUTO



Coucou.

Salut,

Je vous écris de la part du binet Vroum Vroum, l'association des Sports Mécaniques de l'X.

Nous organisons le jeudi 21 avril sur le campus la Fête de l'Automobile : c'est un événement ouvert à tous, gratuit pour les étudiants, qui vise à promouvoir l'Automobile.

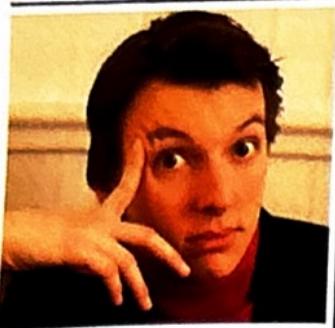
Au programme, des conférences (des grands noms de l'Automobile, sur des sujets techniques comme stratégiques), des expositions (stands professionnels, automobiles clubs), et des activités ludiques (essais de voitures de course, karting). L'événement commence dès 11h et il y aura des foodtrucks pour se restaurer sur place.

Plus de détail sur <https://www.facebook.com/events/544507785732224/>, et sur le site de l'événement, [www.lafetedelauto.com](http://www.lafetedelauto.com)

Merci d'avance !

En espérant vous voir le 21,

Nicolas pour le binet Vroum Vroum



## DÉBRIEF

des vidéos de campagne ...

Salut à tous ! Cette semaine dans la LH on débrieve la campagne et comme je n'aime pas changer mes habitudes nous allons parler cinéma. C'est donc tout naturellement parti pour une très courte analyse des deux films de campagne - j'ai American Beauty qui m'attend - à ne pas prendre au sérieux bien sûr .... C'est parti !

Honneur aux gagnants : les Che Bedara et leur film « Hasta la Cerveza Siempre », co-réalisé par **François R.** et **Antoine D.** Voici, pour faire simple, une liste, non exhaustive de ce qui pourra plaire dans ce film :

- le film est en format cinémascope ce qui donne un certain cachet à l'œuvre (y'a des barres noires quoi)

- de manière générale la photo (composition des plans, qualité de l'image, des lumières, des couleurs... le travail de l'image quoi) est extrêmement propre, on se demande si un photographe n'a pas traîné par là ....

- le film débute sur une scène où le président de la liste marche dans l'école sur de la musique rock, l'occasion de faire un générique d'entrée où on case les noms des gens



dans les coins de l'écran (ça alors... ça me rappelle quelque chose...)

- le caméo de **M. Poilane**, accompagné d'un caméo discret du président du forum, **Jonathan W.** (n'assume-t-il pas son choix de liste ?)

- la scène de combat entre le président et sa vice-présidente qui oscille, elle, entre le jeu très théâtral, les blagues à la **Réda B.** et les éclats de rire mal dissimulés

- le Seigneur de la Piñata et Odette  
- le bras de fer le plus viril de l'histoire du cinéma  
- la running joke de la PLS sur **Charles B.**

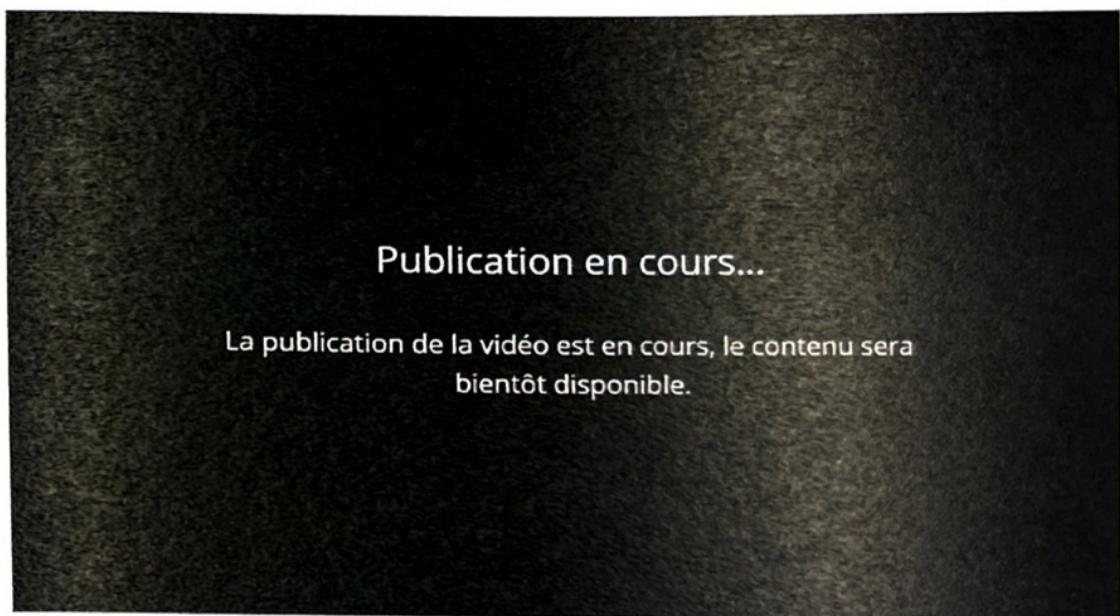
- les références à quelques éléments cultes du paysage humoristique français (les petits filou tubes)

- et bien d'autres...

On regrettera juste un film pas terminé : ils montent une armée pour aller taper le méchant mais en fait le film s'arrête sur l'entraînement - comme si *Le Seigneur des Anneaux* s'arrêtait une fois la communauté formée...

Passons maintenant au second !  
Ah... bah non....

**Augustin M.** à la semaine prochaine !



Inbedstellar : le Mystère des Merguez



par Inbedstellar

Surveiller

0





# CHRONIQUE DU PROFESSEUR CÈDRE

Par Raphaël C.

Bonjour bande de gens. Si nous sommes réunis en ce jour, c'est pour faire en sorte que vos pokémons cessent de se comporter comme les brutes épaisses que vous en avez fait, et qu'ils deviennent enfin aussi beaux, élégants et raffinés qu'ils le méritent.

Mais dans quel but ? Eh bien, déjà pour le swag, qui peut être une raison suffisante pour certains, mais aussi et surtout pour les concours de beauté pokémon.

Ceux-ci constituent une alternative aux arènes de combats. De la même manière, il y est question de remporter un objet symbolique (les badges sont remplacés par des rubans). En revanche, cela ne vous donne pas accès à l'équivalent d'un conseil des 4, mais on s'en fiche, parce qu'avec 4 niveaux de difficulté et 5 catégories (beauté, sang-froid, robustesse, intelligence et grâce), soit 20 rubans, il y a de quoi s'occuper !



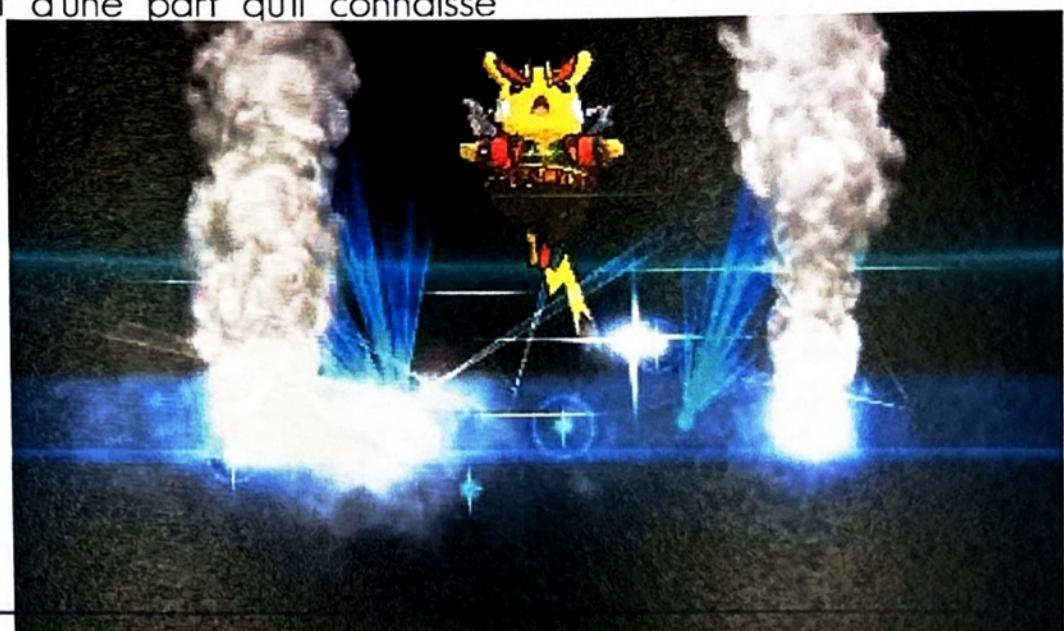
Les concours en eux-même consistent en deux phases : la présentation du pokémon au public, et un enchaînement d'attaques qui doivent correspondre au thème. La première varie en fonction des versions. Vous pouvez ne rien avoir à faire, sinon regarder votre créature avec le public, ou bien vous pouvez la déguiser selon votre bon goûts le plus aigu. Pour la seconde, il faut faire preuve de timing et de calcul, car vos adversaires concourent en même temps que vous : profitez de l'engouement qu'ils suscitent dans le public et gardez l'attention sur vous !

Mais n'importe quel pokémon ne peut pas participer à ces concours : il faut d'une part qu'il connaisse

des attaques adaptées, et d'autre part que vous l'ayez préparé. Comment faire ? Il faut le nourrir, avec des friandises dépendant des versions, mais ces friandises s'obtiennent toujours en mixant des baies au travers d'un mini-jeu plutôt rigolo, vérifier que le goût convient à votre pokémon (parce que sinon ce serait trop simple !) et les lui donner, augmentant la caractéristique que vous aurez judicieusement choisie.

Vous êtes à présent fin près pour transer sur scène avec vos pokémons fabuleux et étaler votre classe au visage de vos concurrents.

Amusez-vous bien, et gros bisous.





# UN ONCLE AMÉRICAIN

*Un vieillard symbole de puissance.*

Salut à toi Télécomien(ne), j'espère que tu commences à te remettre de ta semaine de campagne. De mon côté, j'ai encore du mal, ce qui expliquera un article plus cours cette fois-ci :). Aujourd'hui, comme je te l'ai dit la semaine dernière, nous ne parlerons pas de cailloux, mais d'un personnage (certes fictif, mais un personnage quand même) : l'oncle Sam. Sans doute la représentation des Etats-Unis la plus célèbre après la statue de la Liberté de Bartholdi. Mais d'où vient cet oncle aux cheveux grisonnants et à l'accoutrement excentrique ?

## La Seconde guerre d'indépendance et de la viande séchée

Nous sommes en 1812, les Etats-Unis viennent de déclarer la guerre à l'Empire Britannique alors en prise avec Napoléon de l'autre

côté de l'Atlantique. Les Américains cherchent à prendre le contrôle des colonies canadiennes alors sous domination anglaise. Cette guerre se soldera par un statu quo en 1814 mais cela ne nous intéresse pas aujourd'hui. Concentrons plutôt sur le personnage de Samuel Wilson (photo ci-dessous), un entrepreneur fournisseur de viande que l'histoire aurait sans doute oublier sans une série de hasard. Cet entrepreneur fournissait de la viande de bœufs salée dans des tonneaux marqués



US (United States) pour les soldats américains sur le front. Très vite les troupes détournent les initiales sur les tonneaux et surnomment leur fournisseur Oncle Sam (Uncle Sam en anglais). La blague se répand alors entre les soldats. L'oncle Sam devient un symbole du bon patriote américain participant à l'effort de guerre. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais un fait anodin va faire perdurer la symbolique de l'Oncle Sam. La ressemblance entre Samuel Wilson et Andrew Jackson, officier de l'armée, aimé de ses hommes et futur président des Etats-Unis.

### Un humoriste et deux guerres plus tard

Cette ressemblance n'échappe pas à Thomas Nast, un humoriste qui en 1830 décide d'ajouter une barbe à l'Oncle Sam et d'en faire un personnage de bandes dessinées et d'affiches politiques. Au fil des événements, l'allure de l'Oncle Sam va se modifier jusqu'à adopter son allure actuelle : un chapeau haut de forme, des habits aux couleurs du drapeau américain ainsi qu'un

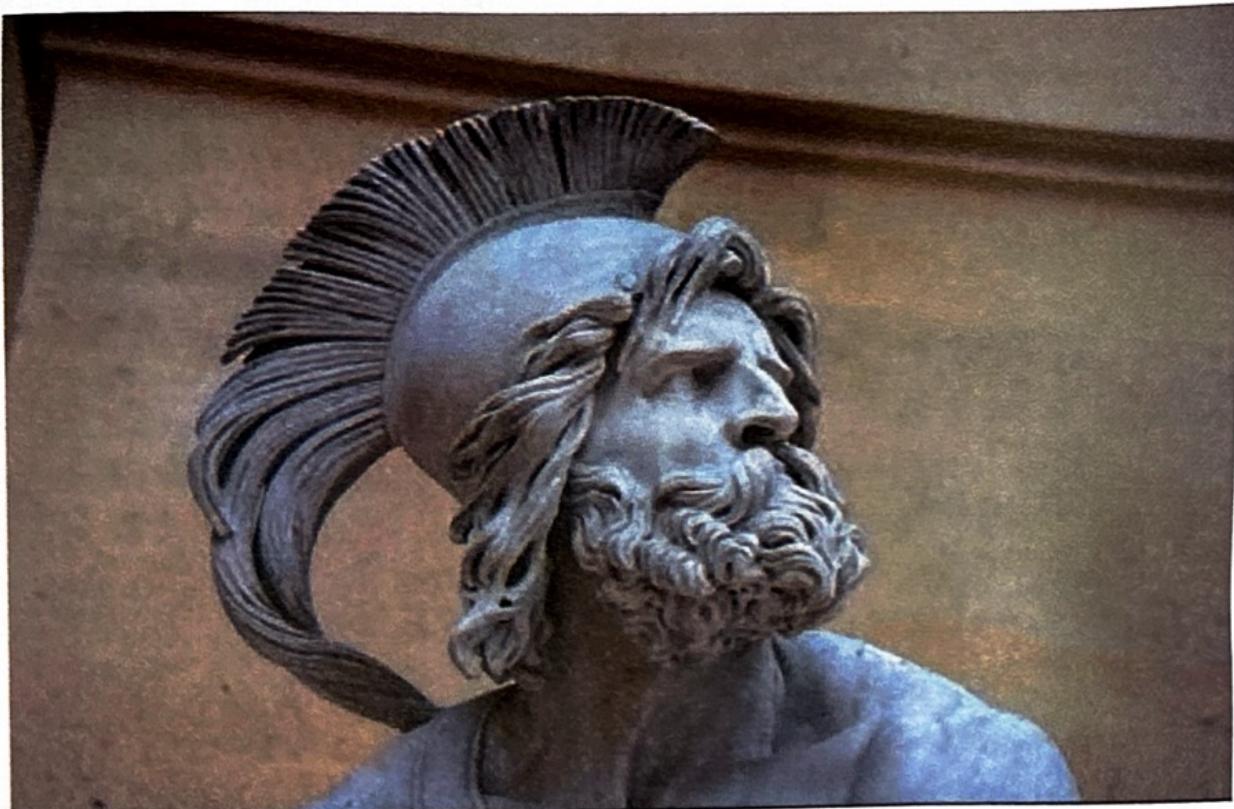


visage barbu avec des cheveux blancs. Sa notoriété va connaître une expansion fulgurante grâce à la fameuse affiche « I want you for US army » réalisée par James Flagg en 1917 (il a utilisé son visage comme modèle pour l'oncle Sam pour éviter tout problème de contrat avec des modèles). Réutilisé lors de la seconde guerre mondiale elle est aujourd'hui connue dans le monde entier et a été détourné à de maintes reprises. L'oncle Sam est même devenu un héros de DC comics (au même niveau que Batman et Superman).

L'oncle Sam est aujourd'hui un symbole incontournable des Etats-Unis, mais sache Télécomien(ne) qu'il y en a eu d'autres qui ont aujourd'hui disparus. Qui a déjà entendu parler de Brother Jonathan par exemple, personnification des Etats-Unis tombée en désuétude depuis la guerre de Sécession ? L'oncle Sam a donc eu de la chance de parvenir jusqu'à nous, et n'hésite pas cher(e) lecteur(trice) à creuser le passé pour trouver d'autres figures moins connues ici, fictives ou réelles, qui ont marqué l'histoire comme Philopœmen (photo ci-contre, statue au Louvre) ou Qin Shi Huang. Et sur

ce, je te laisse continuer ta lecture et je te dis à la semaine prochaine.

Aymeric A.







# CHRONIQUE BD

Par Antoine B.

Bonjour chers lecteurs, j'écris cette chronique à l'avance, événement rare qui contente notre rédacteur en-chef bien aimé. C'est en effet dans l'après-midi de vendredi, dans ce moment de calme temporaire entre les dernières activités (merci les Inbeds pour les frozen yaourts, merci les Chebeds pour les massages!) et la révélation des vainqueurs, que je rédige cette chronique, que j'espère aussi agréable à lire qu'elle l'est à écrire. Que demander de plus

IL EST À CE QU'ON DIT  
BEAU COMME UN DIEU, BRAVE  
COMME... UNE GRENOUILLE ?



qu'une après-midi entière en Ludo, les échéances suspendues par la campagne BDE, sur un canapé confortable, l'accordéon habituel du vendredi... Dans quelques heures, tout sera joué ! Quelle qu'en soit l'issue, souhaitons par avance bon courage aux gagnants...

Sans aucune transition, passons à ce qui vous intéresse, merveilleux lecteurs de mon humble chronique : quelle bande-dessinée ais-je exhumé des bibliothèques sans fond de la Ludothèque ?

Cette semaine, c'est encore une saga que je vous recommande chaudement : « Garulfo ».

Garulfo, série en 6 très beaux tomes, est une bande-dessinée fantaisie, mélangeant avec brio fables, contes et récit initiatique dans une histoire pleine d'aventure et d'action. Le scénariste est Alain Ayroles, dont une autre série est De capes et de



crocs (disponible en Ludo et tout aussi recommandée).

Garulfo est un pastiche des contes de Charles Perrault et des frères Grimm teinté d'humour. On retrouvera des personnages emblématiques comme le lutin, l'Ogre, la princesse, le prince, la sorcière... (un peu à la manière de Shrek). A travers les yeux du héros éponyme, une grenouille, les auteurs en profitent pour faire une critique de la société humaine.

Parmi ses nombreuses qualités, on pourrait citer son intrigue bien ficelée, le duo qui se forme au troisième tome, des personnages secondaires riches et surprenants, le dessin de Maïorana absolument magnifique, des dialogues incroyables taillés au millimètre (une vraie pièce de théâtre).

Bref, Garulfo, une BD qu'elle est quand même vachement bien.



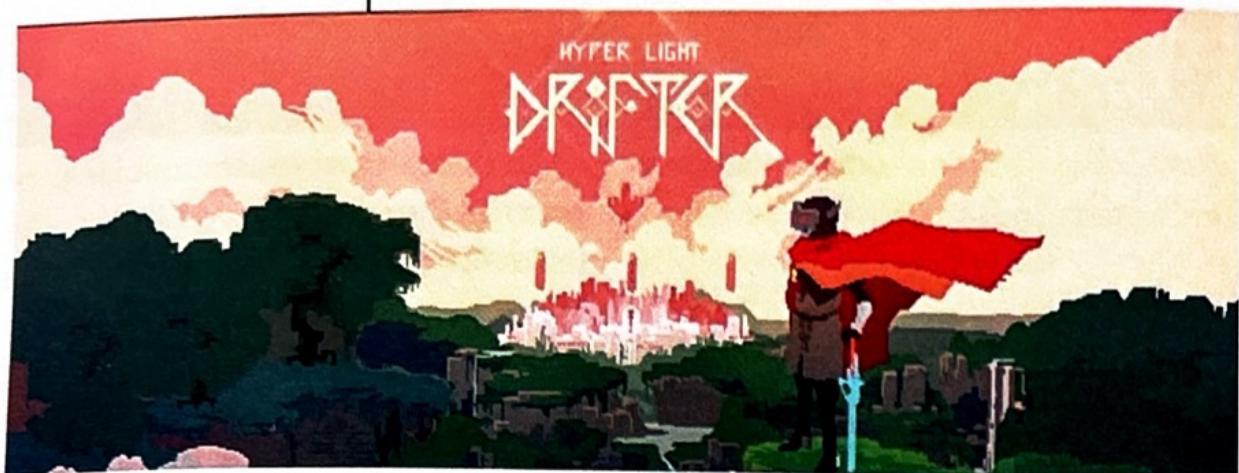
La bise,

Le chroniqueur, de plus en plus décadent.



## JEUX 1D : HYPER LIGHT DRIFTER

Quand Nausicaä rencontre Zelda...



Bien le bonjour bande de paquets de cellules ! Il est des jeux qu'ils sont beaux, il est des jeux qu'ils sont bien, et il est des jeux qui sont les deux (et aussi des jeux qui ne sont aucun des deux mais bon...). Et c'est, étonnamment, de l'une de ces perles rares dont nous allons parler : Hyper Light Drifter.

HLD, comme je vais le nommer à partir de maintenant (haha vous êtes obligé de lire l'intro pour savoir ce que signifie ce sigle du démon !), est un action-RPG (un RPG avec de l'action), sorti en mars 2016 sur toutes les plateformes. Le développeur principal, Axel Preston, a lancé le projet via KickStarter en demandant

la modique somme de 27000 \$, cependant il en a reçu 600000 ! Il a donc dû faire un jeu qui déchire. L'objectif était de combiner les meilleurs éléments de Zelda : *A Link To The Past* et *Diablo*, c'est-à-dire l'exploration et la stratégie des combats. Mais le jeu a pris un an de retard car Axel Preston a une maladie cardiaque depuis l'enfance, et il est important de le savoir car le jeu est en partie une métaphore du combat contre la maladie et de son éternel recommencement (ce n'est pas le jeu de la joie quoi). D'ailleurs, le nom de son studio est Heart Machine.



L'histoire se déroule dans un monde post-apocalyptique, visiblement marqué par une terrible guerre contre des titans, dont les corps démesurés gisent encore ça et là (#Nausicaä). Vous incarnez le Drifter, un guerrier ayant accès à une technologie oubliée de la plupart des habitants de ce monde. Vous êtes hanté par des visions de l'apocalypse, des titans, d'un mystérieux cristal, ainsi que d'une créature terrifiante qui semble incarner votre peur. Vous êtes aussi porteur d'une maladie qui vous ronge peu à peu, vous partez donc en quête d'un remède. Votre voyage vous amènera à explorer les ruines d'anciennes civilisations, à combattre des populations oppressantes, à révéler d'antiques secrets...

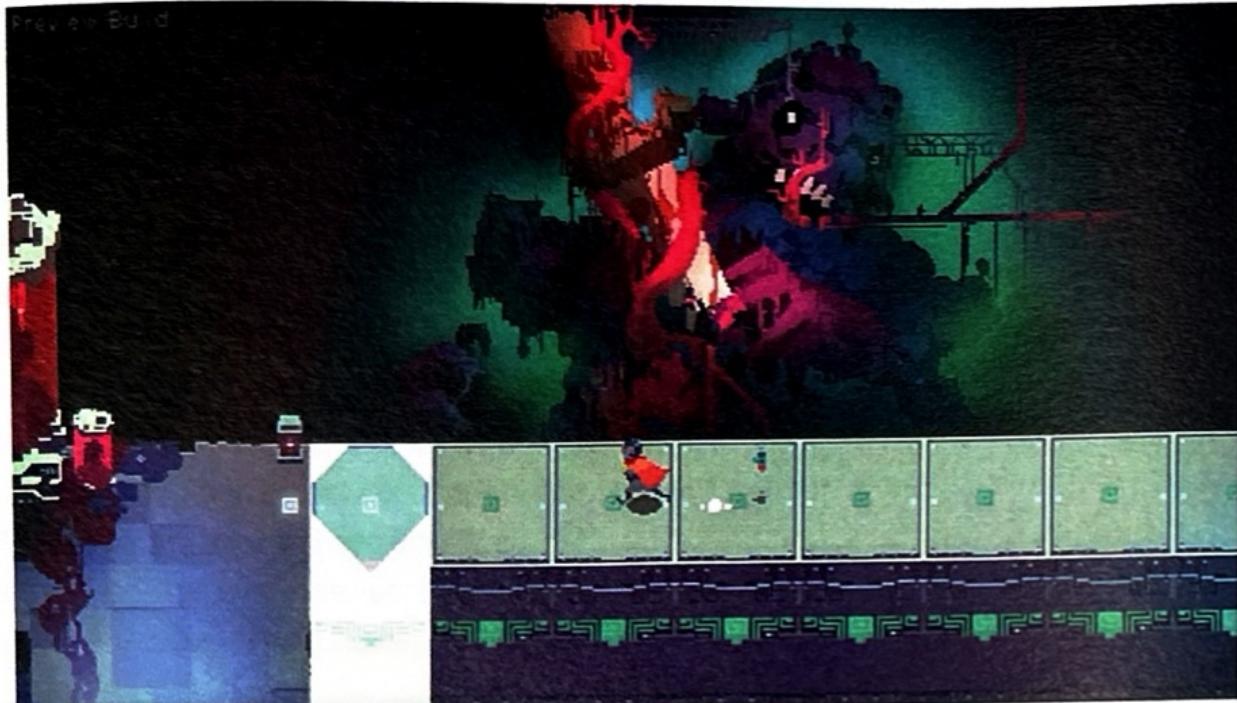
Le jeu se veut un hommage à l'ère 8-bit et 16-bit, comme en témoigne ses magnifiques graphismes pixel-art, et je profite de cette brillante transition pour parler un peu du pixel-art : il s'agit d'un style graphique où l'on dessine pixel par pixel (des pixels de dessin, pas d'écran, c'est-à-dire des carrés visible à l'œil nu), c'est donc un dessin avec une résolution basse, des couleurs marquées, et où le placement de chaque carré à son importance. Rendre les pixels visibles n'est pas suffisant pour se réclamer du pixel-art, le but est d'avoir un style visuel unique, qui véhicule une ambiance, un univers. Le jeu indépendant à grandement contribué au renouveau de cette pratique, notamment avec le jeu

FEZ (dont on parlera probablement un jour), qui avait décliné avec les progrès techniques des consoles.

Ici le pixel-art est très colorés, très lumineux, et cela contraste avec l'atmosphère pesante du jeu : La maladie et la mort sont des thèmes très présent dans le jeu, votre avatar crache régulièrement du sang, de nombreux cadavres parsèment votre route, les personnes que vous croisez vous racontent toutes des histoires d'oppressions, de massacres... Dans un bon jeu, les choix graphiques ne sont pas anodins, et HLD sait comment servir du visuel, un des points fort du jeu étant sa manière de narrer son histoire à travers lui: il n'y a aucun texte, aucun dialogue,

et quasiment aucune cinématique ; tout est dans les détails du monde, dans les quelques images que vous montre certains personnages. Cela est très rafraîchissant, car on vous laisse respirer, explorer, interpréter, et la densité d'information est finalement beaucoup plus grande que dans la plupart des jeux.

Le gameplay est, quant à lui, très exigeant, mais aussi très gratifiant. Les combats demandent une grande réactivité, et le jeu ne vous fait pas de cadeau : les ennemis vous attaquent en masse, vous enchainent sans respect, il n'y a presque pas de frames d'invulnérabilité, et vous avez très peu de points de vie (et aucun moyen de les augmenter). Quelques précieuses



capsules de soin sont disséminées dans les niveaux, il faut apprendre à les économiser. Vous pouvez vous battre à l'épée, ou utiliser des Blaster que vous trouverez dans les ruines que vous explorez (vous utiliserez une combinaison des deux), mais votre capacité la plus vitale est la possibilité de dasher sur une courte distance, ce qui rend les combats nerveux et beaux. Ce dash vous permet aussi de franchir les gouffres et des pièges telles les dalles qui disparaissent lorsque vous marchez dessus. Des cristaux jaunes à collecter sont cachés un peu partout, et permettent d'acheter des améliorations pour vos Blaster, votre épée, ou votre dash.

Le monde que vous parcourez est magnifique, et l'ambiance très travaillée. Les détails fourmillent et donnent vie à cet univers brisé : les carcasses de robots, les cadavres de guerriers et de Titans, les ruines mystiques, la nouvelle faune et flore qui a pris possession des lieux... La musique et le SoundDesign sont l'œuvre de Disasterpeace, un compositeur très en vogue dans le milieu (il s'est surtout fait connaître avec FEZ), qui réalise des atmosphères très futuristes, avec l'utilisation intensive

de nappes harmoniques au synthé, sans vraiment de mélodie. Cette absence de thème est un choix, il renforce l'immersion dans un monde mort (on explore des ruines 90% du temps), mais reste très agréable. L'exploit réside dans les transitions : la musique se fait plus présente lors des combats contre les boss, mais semble toujours être dans la continuité de la précédente. On peut parler de plan-séquence musical.

HLD propose donc une ambiance envoutante, des combats dynamiques et nerveux, ainsi que des visuels magnifiques. Que du bon en somme, surtout pour les fans de Miyazaki et de ce genre de jeu. On ne peut qu'admirer le travail d'Axel Preston, qui malgré sa maladie se donne à fond pour livrer un jeu d'une grande qualité, et qui semble très personnel. J'espère pouvoir jouer à beaucoup de ses futures créations.

Adrien M.

# RUMORS



## LES ZOREILLES

*Toto Zoreilles*

Bonjour!

Cette semaine, on compense. Parce qu'une Zoreilles, c'était un peu triste. Du coup voilà, c'est cool, je suis content, et je souris. Et j'ai de très belles citations. UNE DOUBLE PAGE ! Bonne enjaille cordiale.

### LES ZOREILLES

### MADE BY YOU!

Envoyez vos Zoreilles à [leszoreillesdelalh@gmail.com](mailto:leszoreillesdelalh@gmail.com) ou sur la page Facebook «Les Zoreilles de Télécom»

**Arnaud M.** : Moi l'armement, ça m'amuse.

Un prof : Après trois seconde tu est payante?

**Aymeric A.** : Je n'arrive pas à boire.

**Alexandre J.** : Il faut bien dilater, c'est tout.

Un prof : On ne peut pas remplir la couche.

**Arnaud M.** : Moi quand j'étais petit j'y arrivais très bien à remplir les couches.

**Emilien L.** : J'aime pas trop avoir des truc dures entre les fesses.

**Ariane R.** : Allez ! Encore ! Encore ! Plus fort ! Oui !

Un prof : Je vous ai montré toutes les chose que j'aime à faire avec les bit.

**Anatole D.** : J'aime bien triturer des choses avec mes doigts

**Camille D.** : Oh que si, je la tiens très longtemps dans mes fesses.

**Charles B.** : J'aime montrer mon sexe aux enfants.

**Ariane R. :** Quand j'aurai fini, j'en aurai partout.

**Un prof :** Il faut le prendre à l'envers.

**Clément D. à Alexandre J. :** Je sais pas si c'est assez profond..

**Ilyass M. :** J'étais pris de partout.

**Hubert R. :** Ça change du gras de Juliette, c'est ferme !

**Myriam B. à Caroline C. :** J'suis chaude pour qu'on s'envoie le bonnet d'Ariane R.

**Chloé M. :** En vrai on irait dans ma chambre et on éteindrait les lumières, je suis sûre qu'on s'amuserait plus que ça.

**Raphaël C. :** Je fais jamais de truc sale, enfin... Je crois.

**Sofiane H. :** Je l'ai mis dans la bouche, mais j'ai pas réussi.

**Clément D. :** Vous voulez pas agrandir le trou, plutôt ?

**Camille D. :** Vous avez suffisamment de preuves pour savoir que je la mange par la bouche quand même.

**Un prof :** Moi par exemple, j'ai un disque à mémoire.

**Anatole D. :** regarde en dessous il y a un trou plus gros. Sinon passe par derrière.

**Romain W. à Jonathan W. :** Pour un kebab je plaquerais ma copine.

**Nassima T. :** Tu vas pas nous lécher Manu !

Envoyez vos Zoreilles à [leszoreillesdelalh@gmail.com](mailto:leszoreillesdelalh@gmail.com) ou sur la page Facebook «Les Zoreilles de Télécom»  
Peace, love and potins! :D

Toto



# CONFÉRENCE AVEC MACRON

*C'est mercredi.*

Notre ministre de tutelle, Emmanuel Macron, ministre de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique vient pour la première fois ce 13 avril à la rencontre des étudiants des écoles des Mines et des Télécom.

Cela se passera en amphi Thévenin le 13 avril et vous êtes conviés à y participer !

Les inscriptions sont closes mais pouvez vous inscrire sur la liste d'attente via : <https://www.telecom-paristech.fr/index.php?id=3834>

**Attention : changement d'heure, les portes ouvriront dès 15h15 pour les inscrits et seront fermées à 15h30.**

Les inscrits et les personnes sur liste d'attente présents avant 15h30 seront prioritaires !

Nous comptons sur votre participation massive et vous accueillerons, vous et les étudiants des Mines ParisTech, dès 15h15



# SÉRIE TV IMPROVISÉE

**IMPRO  
PRIMO**

*Gratuit et trop cool*

**Primo**



C'est ce soir. La saison de la série que vous suivez avec la plus grande attention depuis des mois arrive à son terme. Grands rebondissements, fin épique, mort du héros, ou épisode barbant pour préparer la saison suivante... Primo vous propose de le découvrir dans un nouveau format, toujours complètement improvisé.

Première partie : spectacle des élèves du club d'improvisation de Télécom sur le thème Partition musicale, avec Adèle, Emmanuelle, Faustine, Adrien M., Raphaël et Sébastien

Deuxième partie : spectacle d'improvisation de la troupe Primo, avec Adrien T., Geoffrey, Guillaume et Yohann

Musiciens : Laure au violon et Adrien M. au piano

Mardi 12 avril 2016 - 20h00

Salle B312 - Télécom Paristech



## JEUX

Mots cachés.

Rayez dans la grille tous les mots de la liste et reformez le mot mystère de 9 lettres.

R	A	L	L	E	T	S	D	E	B	N	I
P	R	E	P	A	S	E	E	R	I	O	S
H	A	E	E	E	R	I	O	T	C	I	V
I	D	N	F	A	C	T	I	V	I	T	E
L	E	G	A	F	O	E	D	O	R	A	H
B	B	A	L	L	U	E	S	T	E	T	E
E	E	P	S	C	C	O	T	E	A	S	L
R	H	M	O	U	U	O	B	S	S	Y	I
T	C	A	T	T	M	D	O	N	I	A	U
U	I	C	I	O	E	O	N	L	E	L	M
E	S	E	G	A	S	S	A	M	K	P	S
J	N	A	P	A	P	A	B	R	A	B	O

ACTIVITE  
ALCOOL  
BARBAPAPA  
BDE  
CAMPAGNE  
CHEBEDARA  
HELIUM  
INBEDSTELLAR

JEU  
KEISA  
LISTE  
MASSAGES  
OPENBOUFFE  
PHILBERT  
PLAYSTATION  
POTES

REPAS  
RODEO  
SOIREEES  
SOUTIEN  
SUMO  
VICTOIRE  
VOTE

# Sudoku

Moyen

5					9	4	8	1
3	6				2		5	
	8		1			3	6	
8		7	9	1			4	
	4			7	3	9		6
1	4				5		2	
7		8				3	9	
9	2	3	7				4	

Difficile

		9	1					3
7	1				9		4	
2	6	8				5	1	
		2	9					
5						1		
				4	2			
2	3				1	5	7	
9		3				2	8	
1				2	3			



## PETITES ANNONCES

*Trouve ton bonheur*

Lh cherche relecteur.

Plaquette Alpha Team recherche plaquette alpha toute faite.

NainA recherchent chose à dire en soutenance PACE.

Télécommien cherche LH 25. Et LH 26. Rassurez-vous, celle-là, elle est là.

ExcaliBeds cherchent nouveau foyer.

BDE cherche président grand par la taille.

Toto cherche Zoreilles.

ExcaliBeds cherchent BDE à diriger.

La plaquette Alpha cherche toujours des gens pour aider ! Viendez !

Che Bedara cherchent comment gérer un BDE.

2As cherchent polys pour leurs partiels.

Asso commence à chercher nainA pour le prochain bureau. Good luck.

NainA cherche cours où aller, maintenant que la campagne est finie. Ou pas.

LH cherche toujours petite annonce.

JeanJean cherche dodo.

# TÉLÉCOMMENS

*De la semaine.*



**Alexandre P. et Kei-Saburo C.**

Parce que la campagne BDE était au top, bravo à eux et à leur équipe!



# 9GAG

