☆ Hopeful weeds Vol. 048 ☆

Edition du 25 Décembre 2009

Bonjour à tous.

Je vous souhaite un joyeux Noël !! Que ce Noël vous comble de bonheur.
Ici à Tokyo, nous n'avons malheureusement pas eu de « White Christmas » *(nb : Les Noël sous la neige sont ainsi appelés)* mais les décorations lumineuses à travers la ville sont splendides. Cette année est déjà presque finie… et j'ai l'étrange impression d'avoir écrit ça il n'y a pas si longtemps, preuve qu'une année file à toute vitesse.
De même, j'ai beau prendre la résolution tous les ans d'avoir une année reposante sans surmenage, il m'est bien difficile de m'y tenir… Donc mettons de côté cette résolution pour l'instant.

Voici ma résolution pour 2010 : Je veux acquérir un niveau d'anglais qui me permette de me rendre à l'étranger et d'y diriger des sessions d'enregistrement sans encombre. J'ai bien l'intention de m'y mettre sérieusement !

Bien, je vous laisse à présent profiter de la dernière édition de l'année de notre newsletter bien aimée. Bonne année à tous…

Yasunori Mitsuda
光田康典

◆ I N D E X ◆

1. Yasunori Mitsuda participe au projet « Gundam 00 Voice Actor Single » !
2. Le coup de cœur de 'Micchan' « ça c'est du bon ! »
3. Le coup de gueule de 'Micchan' « à moi la parole ! »
4. Le cri du petit Proki (petit chien) !
5. Information au sujet du livre édité par Procyon Studio
6. l' Actu du bureau
7. Tambou-rin – Le mot de la fin

◆ 1 Yasunori Mitsuda participe au CD「Mobile Suite Gundam 00 Voice Actor Single」

Yasunori Mitsuda participe au projet CD '**Mobile Suite Gundam OO – Voice Actor Single' !!** Cette série a pour concept de donner la parole aux doubleurs afin d'adresser un message à leur personnages respectif et de les regrouper sur un CD. Yasunori Mitsuda a donc collaboré au morceau « Yuichi Nakamura – come across Graham Aker » dans lequel le doubleur, M. Nakamura chante ! Le CD sera mis en vente le 24 Février 2010, à ne pas manquer !

▽ **Détails** ▽

Titre : Mobile Suite Gundam OO – Voice Actor Single
Yuichi Nakamura – come across Graham Aker
Code produit VTCL-35067
Date de vente 24/02/2010
Prix 1 155 Yen
Production Flying Dog
Distribution Victor Entertainment
Edition limitée Carte plastifiée ＆ Digipack
Morceaux : 1.still more ripple
2.美しいハロー　さようならのユーモア
3.still more ripple（without vocal）
4.美しいハロー　さようならのユーモア（without vocal）

Production flyingDOG
URL : http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/

◆２　Le coup de cœur de Mitsuda : « ça c'est du bon ! »

※ *Dans cette rubrique, Yasunori Mitsuda nous parle de ses derniers coups de cœurs musicaux ou cinématographiques !*

Titre Crusher Joe Symphonic Suite
Artiste Norio Maeda
Distribution Victor Entertainment
Serial VICL-23057
Prix N/A (Ancien album)

La version OAV de **Crusher Joe** qui a nécessité 4 ans de production est sortie en 1983.
Les années 80 ont été très riches en chef d'œuvres d'animations, parmi lesquels Uchuu Senkan Yamato (Space Battleship Yamato), Genma Taisen, Ginga-Tetsudo 999 (Galaxy Express 999), Captain Harlock et tant d'autres. Lorsque je suis allé au cinéma, Uchuu senkan Yamato et Crusher Joe étaient à l'affiche en même temps, mais j'ai été littéralement fasciné par Crusher Joe, au point d'oublier complètement de quoi parlait Yamato. Quoi qu'il en soit, le dessin animé se cherchait une nouvelle identité sonore. Cet album n'est pas une simple soundtrack mais une version réenregistrée par un orchestre, version qui donne un bon aperçu de la qualité de l'œuvre Crusher Joe. Je vous recommande vivement l'écoute de cette bande sonore, faite pour un gigantesque space opera.

◆３　Le coup de gueule de Mitchan « à moi la parole ! »

※ *Cette rubrique laisse libre champs à Mitsuda, qui nous faire part de ses cris de joie, de colère ou de ses questions sur l'actualité de ce monde!*

Thème du jour : « Les jeux à l'occidentale »

Ces derniers temps je me suis mis à jouer de plus en plus aux jeux vidéo dits 'occidentaux', avec pour principal objectif d'en étudier les différences avec les jeux japonais.
Après avoir joué à divers jeux, je constate que la démarche ludique (les points amusants) y est vraiment différente que dans les jeux japonais. Par exemple dans Uncharted, les développeurs ont intégré plusieurs façons de mourir pour les ennemis, tous les objets obéissent à des lois de physique réalistes et réagissent de façon cohérente avec l'environnement.

Dans les jeux japonais, je crois que ces détails minutieux sont les premiers à être rayés du planning à cause des délais drastiques de production.
L'autre point radicalement différent c'est la mise en scène et les plans de caméra choisis.

Je ne vais pas passer par quatre chemins: je trouve que les jeux occidentaux sont clairement mieux réalisés à ce niveau. Bien entendu, il y a aussi quelques merveilles réalisées au Japon, notamment Bayonetta qui brille par sa pêche et son originalité.

Tout ceci étant dit, il y a bien un point que je trouve déplorable dans les jeux occidentaux qui nous arrivent localisés en japonais, c'est la mauvaise qualité des doublages. On voit tout de suite de par le choix des doubleurs, des traductions et de la mise en scène sonore que l'équipe n'a pas joué au jeu. Cela fait perdre beaucoup à l'ensemble du jeu.
Si la qualité des traductions et des doublages sont de bonne qualité dans Uncharted, ce n'est vraiment pas le cas pour Prince of Persia ou Assassin Creed, au point qu'on on a envie d'arrêter le jeu en pleine partie (on n'arrive pas à rentrer dans l'atmosphère du jeu)

Si les éditeurs étrangers veulent vraiment populariser leur jeux au japon, je pense qu'il faut soit laisser les voix en anglais en les sous-titrant, soit mettre en place les moyens de
diriger correctement les doublages, et tant qu'à faire passer par des professionnels pour la finition (réglage du volume, effets, etc)

On voit clairement que la localisation (vers le japonais) manque de moyens et est bâclée, et cela est clairement négatif car les joueurs ne prendront pas la peine d'acheter le jeu.
C'est en misant sur ce genre de détails qu'on améliore la qualité générale des jeux, chose qui selon moi se révèle être des plus importantes dans le contexte actuel du jeu vidéo.

4 Le cri du petit Proki : 'Wooof' !

※ Dans cette rubrique, l'équipe de Procyon Studio nous divulgue les dernières infos sur leur travail ou leur vie. Nous répondons aussi aux questions de nos lecteurs.

Thème : « Travail et santé »

La première chose qui m'a causé du souci lorsque je suis entré dans une boite de jeux vidéo, c'est de travailler assis à un bureau.
En restant constamment assis, on finit par avoir mal aux dos, aux épaules, les yeux se fatiguent à fixer l'écran, le tout demande plus d'énergie qu'on ne peut l'imaginer.
Je me suis dit qu'il fallait y remédier et voilà que j'ai trouvé ma solution ! ça consiste à faire le parfait contraire de l'activité de la semaine. De la gymnastique, regarder loin quand on se promène, se détendre à la piscine, bref bouger son corps. Rien de mieux pour se refaire une santé physique et mentale ! C'est relaxant et faire du sport facilite la récupération par le sommeil. A cela ajouté le fait de prendre 3 vrais repas par jour. La santé c'est important et je garde tout le temps en tête l'importance de garder la forme au quotidien. Bien je vous souhaite de passer l'année 2010 en pleine forme !

Procyon Studio
Etsuko Shimada, Sound Designer

◆5 Le coin des questions

Question de: Akki

【Q】Je vous respecte énormément et votre musique me donne chaque jour des forces.
Je suis moi-même leader guitare dans un groupe de Rock.
Il ne s'agit pas seulement d'un hobby car je compte tout donner et aspire un jour à devenir professionnel,
mais il m'arrive parfois d'en avoir par-dessus la tête de la musique et d'avoir envie de tout laisser tomber.
Vous qui êtes constamment dans la musique, vous arrive t-il aussi de ressentir cela ?
Si oui, que faites vous dans ces moments là ? Dites moi tout !

【R】（Yasunori Mitsuda）

Tout d'abord merci beaucoup d'écouter mes créations.
Je sais que le parcours pour devenir professionnel est semé d'embuches.
Il m'arrive également parfois (souvent même, à vrai dire) de vouloir m'écarter de la musique.
C'est en tout cas ce que je pense quand je constate que mes journées sont constamment pleines et que je travaille
Avec des délais complètement fous.
Mais bizarrement, après 2 ou 3 jours sans activité, j'ai toujours envie de composer à nouveau.
Donc, pourquoi ne pas simplement faire des pauses durant lesquelles pouvez regarder des films, lire ou bien encore voyager, à mon sens, toute activité non musicale peut être bénéfique. Pour ma part je ne vais d'ailleurs pas tarder à faire une bonne pause et m'amuser un peu !

5◇ Information au sujet du livre « Tin Whistle » publié par Procyon Studio

Procyon Studio a publié il y a presque un an le livre d'apprentissage sur la flute irlandaise « Chikyu no onshoku : Tin Whistle Hen », qui est désormais en rupture de stock.
Nous nous excusons pour le désagrément causé aux personnes souhaitant acquérir cet article.

Une version revue et améliorée est en cous d'édition et sera disponible au printemps 2010.
Vous trouverez les détails sur la page ci-dessous :

http://www.procyon-studio.co.jp/tinwhistle/index.html

◆6 L'actu du bureau !

※ *Toutes les news inutiles et croustillantes de la vie du studio dévoilées!*

♪ C'est l'hiver. Notre humidificateur d'air qui ne fonctionne qu'avec de l'eau salée diffuse sa vapeur.
Mais lorsque l'on ajoute trop de sel, il se met à devenir un danger public et crache vapeur et eau brulante !!
Maintenant l'extrémité d'où sort la vapeur est toute blanche de sel. (on en a trop mis…)

♪ En cette période de fin d'année, nous recevons gracieusement de nombreux cadeaux et gourmandises de tous les côtés.
Inutile de dire que nous avons étrangement tous grossi récemment….

◆7 Tambou-Rin : Le mot de la fin

Chers lecteurs, bonjour. Nous avons déjà un pied dans l'année 2010.
En préparant des documents pour 2010, j'ai sans le faire exprès écrit 200-10 car par habitude seul le dernier chiffre changeait.

Si ça continue je vais écrire 20010, vous vous rendez compte, l'an vingt-mille dix !
Enfin bon, certains d'entre vous sont déjà en vacances, ou le seront bientôt, quand à moi je viens de me rendre compte que je n'avais pas encore préparé mes cartes de vœux, donc croyez moi la soirée risque d'être longue !

Bonne année à tous et on se retrouve l'année prochaine !

Le Webmaster : Tambou-rin

==========

Traduction:
Jonathan Khersis

Special Thanks:
Yasunori Mitsuda
Procyon Studio
Denys Fontanarosa