LE POWER-UP DE L'IMAGINAIRE !

GEEK MAGAZINE

L 11835 - 56 - F: 10,95 € - RD

DOM 11,90€ - BEL 11,90€ - LUX 11,90€
PORT 11,90€ - MAR 120MAD - NCL 1550XPF

GEEKMGZ.C

N.56 SEP



GODZILLA MINUS ONE

LES COULISSES DU KAIJU QUI SE PRÉPARE À REVENIR DOMINER LES SALLES OBSCURES

CRYSTAL LAKE

LA RENAISSANCE DE LA FRANCHISE VENDREDI 13 EN FORMAT SÉRIE

RESONANCE

A PLAGUE TALE LEGACY

LA MYTHOLOGIE GRECQUE FACE AU FLÉAU DES PRÉQUELLES

+ DOSSIER

SNIKT!

GRIFFES, RAGE ET RÉDEMPTION. DES COMICS À LA MANETTE, EN 50 ANS, WOLVERINE S'EST FRAYÉ UN CHEMIN SANGLANT À TRAVERS L'UNIVERS MARVEL. DE HUGH JACKMAN À *MARVEL'S WOLVERINE* D'INSOMNIAC, PORTRAIT D'UN MUTANT DÉCHIRÉ ENTRE RAGE ET RÉDEMPTION.

PLUS

+ RICK REMENDER + DAVID DASTMALCHIAN + VISION QUEST + STUART FAILS TO SAVE THE UNIVERSE + ONIMUSHA + HELLBREAK + DRAGON ECLIPSE + BARBARIANS OF LEMURIA + JACKY DU CLUB DOROTHÉE



AVOIR UN TEMPS D'AVANCE

sur tous vos projets

AUJOURD'HUI

UNE APP NOTÉE 4,6/5*

pour la gestion bancaire du quotidien

8 500 CONSEILLERS EXPERTS

pour vous accompagner dans la durée

DEMAIN

LA BANQUE POSTALE

Citoyenne

* Source : donnée récoltée sur Google Play Store au 05/03/2026 sur la base de 636 000 avis.
App = application - Photo retouchée, comédien réel et décor en IA.

GEEK MAGAZINE est édité par
METABLUE / 1 rue Saint Bon / Paris / 75004

PRÉSIDENTE
Marie José OLTRAMARE (R.I.P.)

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION ET DE LA RÉDACTION
Abel OLTRAMARE

RÉDACTEUR EN CHEF
Olivier OLTRAMARE (R.I.P.)

RÉDACTEUR EN CHEF & DIRECTEUR ARTISTIQUE
Christian UNG

CORRECTIONS
Martine BECKER

Spécialistes ciné et séries
Pascal PINTEAU, John PRATE & Pierre-Éric SALARD
Spécialiste BD / Bruce TRINGALE
Spécialiste JDR / Cyril ROLLAND
Spécialiste Jeux de société / Guzoo
Spécialiste JV / Stéphane MOÏSSAKIS

GEEK TRIBE
Sylvain NAWROCKI, Nazrie DJEDOUI, Youri GONE, Florence Di Ruocco, Anthony HUARD, Marion HAMARD, QUAZZAR & Alex NIKOLAVITCH

BILLET D'HUMEUR ICONOCLASTE
Fabien GROLLEAU

VISUEL DE COUVERTURE
MARVEL'S WOLVERINE

PUBLICITÉ
www.mint-regie.com
DIRECTEUR ASSOCIÉ
Fabrice Régy :
fabrice@mint-regie.com
Tel. 01 43 65 19 56

DISTRIBUTION MLP
Magali Parra / Tél. : 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de presse)
Dépôt légal à parution / ISSN : 2496-7033
Commission paritaire : 0721 K 90025

GESTION MARKETING DES VENTES
Agence BO CONSEIL / Otto BORSCHA
tel . 09 67 32 09 34
oborscha@boconseilame.fr

FABRICATION
Printall AS

ABONNEMENTS
geek.abo@boconseil.net

MERCI À Olivier, Philippe, Marie-José, Joel Y., Matias M., Frédéric B., Thomas S., Matthieu L., Guillaume P., Morgane D., Emma F., Patricia M. et tous ceux qui nous ont permis d'arriver à ce Geek Magazine 56. Tous droits réservés. À défaut d'indication contraire, les textes, photographies, dessins et autres éléments de ce magazine sont la propriété exclusive de l'association METABLUE. Leur reproduction, même partielle, est interdite dans tous pays, quel que soit le support, y compris électronique, sauf autorisation préalable et écrite de METABLUE. Il en est de même de leur représentation. Toute violation des droits de METABLUE est une contrefaçon qui expose son auteur au paiement de dommages et intérêts civils ainsi qu'aux peines pénales prévues notamment aux articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.


Marvel's Wolverine

Cinquante ans. C'est l'âge qu'aurait aujourd'hui Wolverine s'il n'était pas, par la grâce de l'adamantium et d'un caractère de cochon increvable, resté éternellement entre deux âges. Un demi-siècle que le petit Canadien taciturne griffe l'univers Marvel, du comics à la manette en passant par le grand écran — et pour ce 56e numéro, on a décidé de lui rendre justice avec un dossier qui creuse jusqu'à l'os. Rick Remender y raconte son run culte, Hugh Jackman revient sur 27 ans passés dans le costume, et Marcus Smith (Insomniac Games) nous ouvre en exclusivité les coulisses de *Marvel's Wolverine*. Rage animale, quête de rédemption : on a essayé de comprendre ce qui rend ce mutant increvable aussi attachant.

Mais l'actu geek ne s'arrête pas aux griffes acérées et aux cigares pas chers. Cet été, on a suivi notre propre conseil du numéro précédent et on est sortis de notre (bat)cave pour arpenter *Disney Adventure World*, le nouveau parc de Disneyland Paris. On a aussi croisé David Dastmalchian, Paul Bettany et l'étonnant Kevin Sussman, sans oublier de se renseigner sur le retour de Godzilla, guetter l'arrivée tant attendue de *Street Fighter* et jeter un œil du côté de *Crystal Lake*. Côté manette, la rentrée est tout aussi chargée : *Resonance - A Plague Tale Legacy* prolonge le mythe avec la même mélancolie qui a fait le succès de la saga, pendant qu'*Onimusha : Way of the Sword* nous ramène entre ciel et enfer pour une renaissance très attendue. Bref, une rentrée dense, comme on les aime.

Avant de vous laisser à votre lecture, nous voulions avoir une pensée pour Marie-José, notre présidente, qui nous a quittés. Elle a porté ce magazine avec une conviction et une bienveillance qui ont marqué chacun d'entre nous. Toute l'équipe tient à lui rendre hommage et adresse ses pensées les plus sincères à sa famille et à ses proches.

Rest in Power
La Geek Team

SOMMAIRE





Cet été, nous avons suivi notre propre conseil du numéro précédent : nous avons pris notre courage à deux mains et sommes sortis de notre (bat)cave. Nous avons eu la chance de déambuler dans les allées du nouveau parc de Disneyland Paris, le Disney Adventure World, pour y retrouver d'anciennes connaissances et vous en rapporter quelques images.

Retrouvez également nos rubriques habituelles, avec nos icônes geeks du moment : David Dastmalchian (M. Bison dans le nouveau film *Street Fighter*), Paul Bettany (Vision dans le MCU) et l'étonnant Kevin Sussman (Stuart, le gérant du magasin de comics dans l'univers de *The Big Bang Theory*). Sans oublier la rubrique des « Franchises oubliées », consacrée aux créations méconnues de l'univers geek.

Il y a 50 ans, un mutant canadien au caractère de cochon et aux griffes d'adamantium changeait à jamais l'histoire des comics. Retour sur la naissance et l'évolution de Wolverine, de ses origines chez Marvel aux runs les plus marquants. Rick Remender revient pour nous sur son travail légendaire sur le personnage. Hugh Jackman, qui l'a incarné pendant plus de 27 ans à l'écran, nous livre ses souvenirs les plus forts du tournage. Et Marcus Smith, directeur créatif chez Insomniac Games, dévoile en exclusivité les coulisses de *Marvel's Wolverine*, un des jeux les plus attendus de l'année.



La nouvelle pépite de l'auteur de

ONE-PUNCH MAN & MOB PSYCHO 100

Scénario : ONE

Dessin : Kiyoto Shitara

Disponible dès le 07 octobre

KAZE | BUG EGO © 2023 by ONE, Kiyoto Shitara/SHUEISHA Inc.

SOMMAIRE



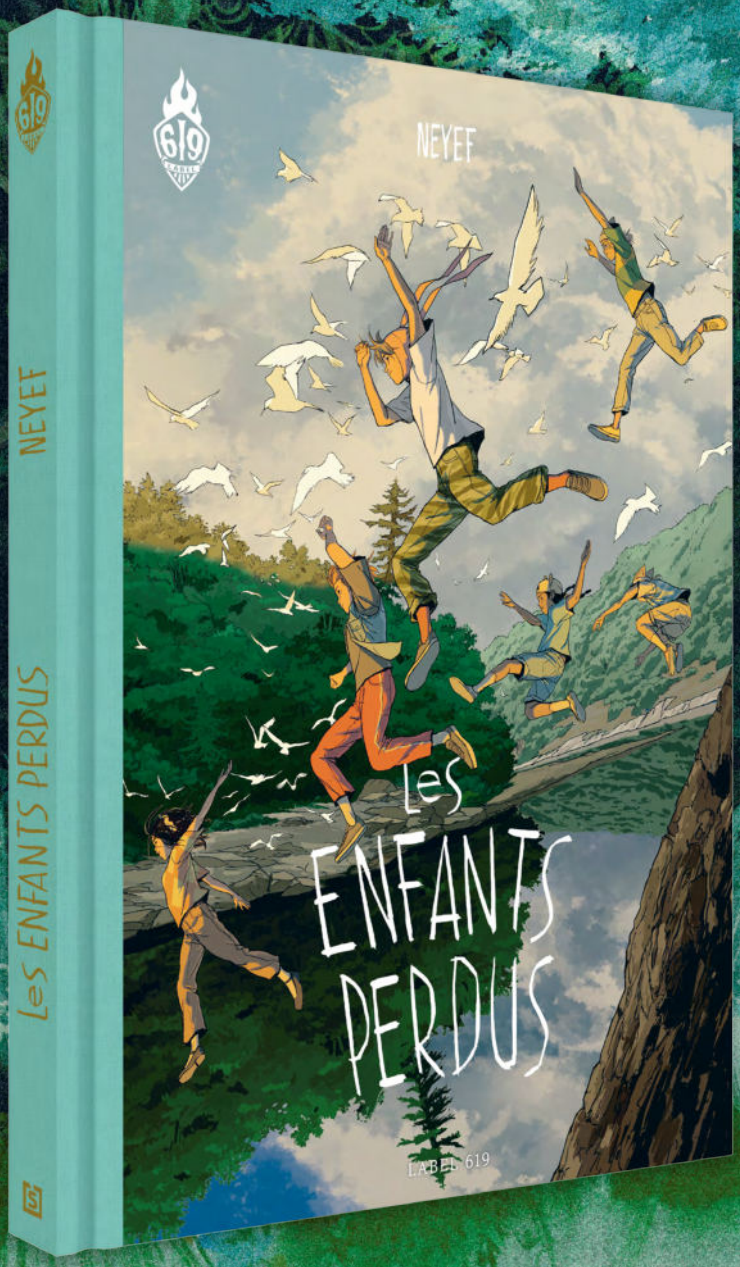


Cette rubrique est consacrée aux monstres sacrés qui font l'actualité de l'univers geek. Ce numéro ne déroge pas à la règle : entre le retour en salles de *Godzilla Minus One*, l'arrivée très attendue de *Street Fighter*, les nouvelles aventures de Vision dans *VisionQuest*, et les concepts surprenants de *Crystal Lake* et *Stuart sauve l'univers*, ou encore les sorties jeux vidéo d'*A Plague Tale: Resonance* et d'*Onimusha*, la rentrée geek n'a jamais été aussi dense. À travers des rencontres exclusives et des enquêtes expertes, nous partons à la découverte des coulisses et des secrets de ces grands mythes, au moment même où ils reviennent sur le devant de la scène.

Ici nous avons rassemblé des articles sur tout ce qui concerne l'univers geek de près ou de loin (et même parfois de très loin !), sans avoir de nécessaire actualité. Ce sont des coups de cœur, des entretiens, des bons plans, des gadgets improbables, des mouvements originaux, des analyses psy, des portraits sociétaux, bref une rubrique un peu fourre-tout qui nous permet d'explorer toujours plus de facettes différentes de la culture geek !

APRÈS HOKA HEY! DÉCOUVREZ
LE NOUVEAU CHEF-D'ŒUVRE DE NEYEF !

Les ENFANTS PERDUS



LE 7 OCTOBRE EN LIBRAIRIE



Découvrez aussi la B.O.
Les Enfants perdus
en vinyle - édition limitée.

LABEL 619

RUE DE SEVRES

© 2026, Neyef / Label 619 & Rue de Sèvres

› Textes par Pascal Pinteau / Remerciements à Mathias Dugoujon, Marine Thockler et Katia



DISNEY ADVENTURE WORLD

LA VISITE GUIDÉE DE DISNEY ADVENTURE WORLD

La transformation du deuxième parc de Disneyland Paris ne fait que commencer. À l'occasion de notre visite, voici un point sur ses nouvelles attractions, leurs innovations techniques, son prochain « land » déjà en construction et les projets envisagés dans le futur.



©DISNEY

Décors Hollywoodien pour l'entrée de *Disney Adventure World*

Si votre dernière visite des ex Walt Disney Studios remonte à quelques années, de nombreuses nouveautés vous attendent depuis qu'ils sont devenus le parc ***Disney Adventure World***, début avril. Fruit d'un investissement de deux milliards d'euros, cette métamorphose se révèle dès la traversée de l'entrée couverte « **World Premiere** » qui évoque l'âge d'or d'Hollywood, avec ses reconstitutions des bâtiments art déco de Los Angeles baignant dans une ambiance nocturne. En se retournant, on découvre un immeuble des studios créés en 1941 à Burbank par Walt Disney. Détail sympa, l'ombre d'un pupitre d'animation est projetée sur le store d'une des fenêtres. À la droite de l'entrée se trouve un restaurant dont nous avons testé les menus burgers : ils sont bons ! À gauche, des boutiques aux intérieurs chatoyants mènent à la façade illuminée d'un « palais du cinéma » des années 30, symbole des univers à découvrir au-delà des portes... À l'extérieur, il faut longer sur la gauche *La Tour de la Terreur de La Quatrième Dimension* (attraction géniale et superbe hommage à la série culte) pour arriver dans l'aire d'*Avengers Campus*, que nous avions évoquée lors de l'annonce de sa création il y a cinq ans, mais pas encore pu visiter en raison d'un problème d'interlocuteur. Tout ayant été résolu par le service marketing de DLP, une séance de rattrapage s'imposait !


©DISNEY

Avengers Assemble Flight Force

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT AVEC IRON MAN & CAPTAIN MARVEL

La première attraction que nous avons expérimentée est le rollercoaster ***Avengers Assemble : Flight Force***, abrité dans un bâtiment bleu avec une plateforme sur laquelle trône l'avion Quinjet des Avengers. Dans le préshow, Iron Man (un superbe animatronique) contacte Captain Marvel pour venir à bout d'un danger cosmique. On s'assied alors dans les wagons pour faire un voyage interstellaire fulgurant aux côtés des deux super-héros qui apparaissent en projections. La »

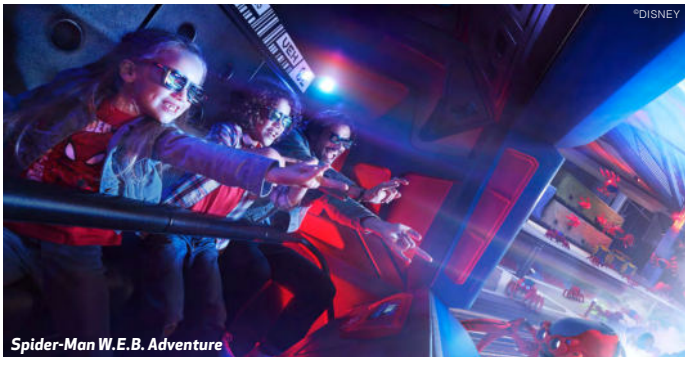


Spider-Man W.E.B. Adventure



Avengers Assemble Flight Force, animatronique d'Iron Man

» deuxième attraction incontournable est ***Spider-Man W.E.B. Adventure***, située dans le bâtiment rouge de la « Worldwide Engineering Brigade » de Stark Industries. Dans l'excellent préshow, Peter Parker (Tom Holland) nous accueille dans un labo et nous présente les Spider-bots qu'il a inventés. Mais ces mini-droïdes deviennent incontrôlables et se clonent par milliers. Effaré, Peter s'éclipse, Spider-Man surgit et nous demande de l'aider à les éliminer. On s'équipe alors de « lunettes de protection » 3-D Relief, et on s'assied à bord d'un véhicule W.E.B. Slinger. Il avance dans des décors puis se place face à une porte de hangar découpée au laser par un Spider-bot (une projection 3-D sur écran géant crée l'illusion de profondeur). Spider-Man arrive à la rescousse et nous montre comment faire le geste du lancer de toile avec nos mains. Le système interactif détecte alors nos mouvements et projette nos toiles dans le décor virtuel. On atteint facilement les cibles, et on peut même tirer sur sa toile une fois qu'elle est collée, pour détruire d'autres menaces. Les quatre joueurs assis côte à côte se déchaînent pour faire grimper le score commun affiché sur le tableau de bord. Vraiment fun, pour les gamers de tous âges ! Après avoir sauvé le monde des Spider-bots, allez dans la cafeteria Stark Factory. L'armure Hulkbuster vue dans *Avengers : L'Ère d'Ultron* y est exposée et vous permettra de faire un selfie Marvel impressionnant !



Spider-Man W.E.B. Adventure



Adventure Way

UNE TRANSITION VERDOYANTE

L'un des nouveaux atouts du parc est la jolie promenade ***Adventure Way***, jalonnée de réverbères rétro. Ses jardins sont décorés de statues de Peter Pan, Winnie l'ourson, et de Pongo et ses petits (des *101 Dalmatiens*), qui permettent d'ajouter d'autres selfies aux photos du jour. Juste en face, le manège ***Raiponce Tangled Spin*** vous attend, avec ses barques qui tournoient sous un plafond de lanternes de papier. Si vous cherchez un restaurant avec service à table dans cette aire, allez consulter la carte du ***Regal View*** aux bâtiments de style Art nouveau (mieux vaut réserver à l'avance). Un carrousel volant inspiré de *Là-Haut* des studios Pixar est en construction et offrira bientôt une vue panoramique de ces espaces où 1 000 arbres et 100 000 arbustes et bosquets ont été plantés. Cette grande allée se déploie dans l'axe du nouveau land ***World of Frozen***, situé de l'autre côté du lac ***Adventure Bay***. *C'est là qu'est présenté à la nuit tombée le* spectacle ***Disney Cascade of Lights*** mêlant écrans d'eau, fontaines animées, effets spéciaux et animations lumineuses créées par des milliers de drones. »

OLAF
UN CONCENTRÉ DE ROBOTIQUE DE POINTE ET D'I.A.



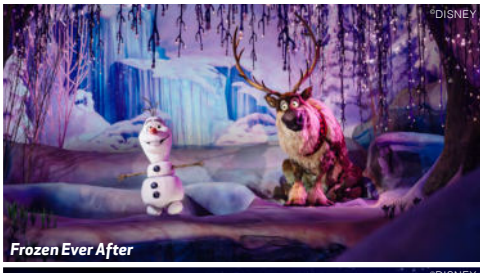
La balade d'Olaf le robot

Structure d'Olaf le robot

Mine de rien, ce petit bonhomme de neige est un aperçu du futur de l'animatronique. Un domaine dont les origines remontent à 1955, quand Walt Disney avait confié à ses équipes d'effets spéciaux de cinéma la tâche d'installer des automates d'animaux dans les attractions de Disneyland. Frustré par leurs mouvements répétitifs, il avait initié le développement de personnages que l'on pourrait animer en enregistrant leurs mimiques et leurs gestes, afin qu'ils puissent jouer de longues scènes devant le public. Ces personnages furent baptisés « Audio-Animatronics », car les données de leurs mouvements étaient enregistrées sur des bandes magnétiques audio à pistes multiples, sous la forme de dizaines de fréquences sonores différentes. Une fois relues et décodées par le système, ces commandes actionnaient les moteurs électriques et les vérins pneumatiques ou hydrauliques des robots. C'est ainsi que fut créée en 1963 la sérénade de perroquets, de toucans, de fleurs et de totems polynésiens de l'attraction *Walt Disney's Enchanted Tiki Room*, puis l'effigie du président Lincoln, se levant de son fauteuil pour prononcer un discours, un exploit unique au monde, qui sidéra le public de la foire-exposition de New York en 1964. Après la disparition de son fondateur en 1966, la société Disney et son département Imagineering ont développé de nouvelles séries de robots, abandonnant les bandes audio au profit du stockage informatique des données. En 1989 sont apparus les robots A-100, cocréés avec Sarcos, aux articulations dotées de capteurs comparant le geste effectué à la programmation, pour le corriger en temps réel. Résultat : des mouvements plus fluides, précis et rapides. Aujourd'hui, grâce aux moteurs électriques sans cesse plus puissants et plus petits, les animatroniques peuvent aller saluer les visiteurs, comme le fait Olaf, fruit d'un partenariat entre l'Imagineering et l'Institut fédéral suisse de technologie ETH de Zurich. Moritz Baecher, le directeur d'ETH, explique : « *Notre objectif était de créer un robot interactif ambulant d'Olaf ayant exactement l'aspect et la gestuelle du personnage vu dans* La Reine des Neiges (2013). *Le premier défi à relever a été la mise au point de son mode de marche, car ses jambes sont très courtes. Nous avons modélisé ses articulations et l'implantation des moteurs en 3D, puis fabriqué des prototypes en volume pour parvenir à le faire marcher tout en animant sa tête et ses bras.* » Kyle Laughlin, vice-président de la recherche et du développement de Walt Disney Imagineering, ajoute : « *Pour donner plus d'autonomie à Olaf, même s'il reste contrôlé par un opérateur, nous avons utilisé la technologie de l'apprentissage par renforcement, qui reproduit le mode d'acquisition des savoirs d'un humain. Un algorithme donne cette capacité à l'ordinateur intégré aux corps de nos Olaf, fabriqués en plusieurs exemplaires. Nous les formons à imiter les mouvements conçus par les animateurs des films, et ils apprennent à les effectuer en gardant leur équilibre, pour ne pas tomber, exactement comme des bébés faisant leurs premiers pas. Grâce à l'intelligence artificielle, nous condensons l'équivalent de 10 000 heures de formation en quelques jours. Avant, il fallait des années pour programmer des robots aussi complexes. Aujourd'hui, nous pouvons leur donner vie en quelques mois.* »



Décors de *World Of Frozen* et le spectacle de la *Célébration à Arendelle*



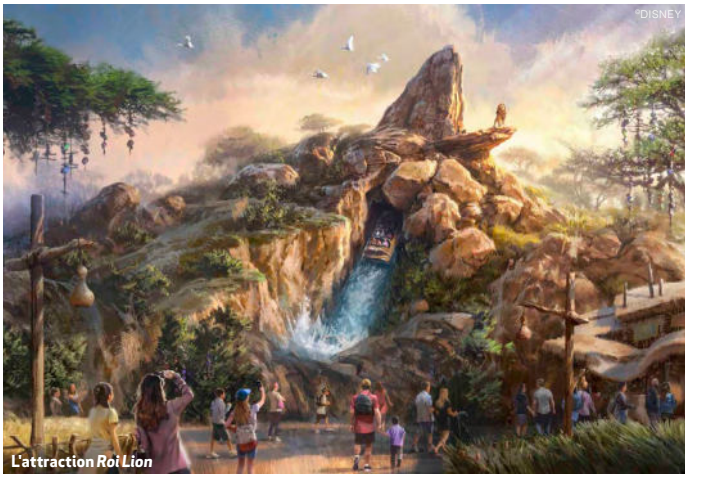
Frozen Ever After



Frozen Ever After

LIBÉRÉE, DÉLIVRÉE…

» L'effet « Wow ! » est imparable en arrivant dans les décors de ***World of Frozen***. On se retrouve au cœur du royaume d'Arendelle, avec son palais de pierre, et en arrière-plan, celui de glace créé par Elsa sur la Montagne du Nord. Cet horizon qui culmine à 36 mètres de hauteur repose sur une structure de 400 tonnes de métal recouverte de bêton sculpté et peint à la main par une armée d'artistes. De la patine des rochers aux textures des façades des maisons, en passant par le choix des pavés, luminaires, et les perspectives du fjord et de la forêt avoisinante, tout vous immerge dans l'univers de *La Reine Des Neiges*. Y compris le show nautique ***Célébration à Arendelle***, présenté en journée au bord du lac, avec les personnages d'Elsa, Anna, Olaf et Kristoff apparaissant sur des bateaux. À l'intérieur de l'attraction principale, ***Frozen Ever After***, on voyage en barques pour retrouver les décors et les héros de la saga animée. Là encore, la magie opère grâce aux trucages, aux effets de projections et à 30 personnages audio-animatronics de dernière génération. Cette attraction de type « flume » (trajet sur l'eau avec des descentes de cascades) avait été initialement conçue pour remplacer celle du pavillon Norvégien du parc Epcot de Floride, *Maelstrom*, créée en 1988 pour évoquer le passé, les légendes et le présent du pays des Vikings. Quand la première version de ***Frozen Ever After*** avait été inaugurée là-bas en 2016, les personnages étaient dotés de masques translucides dépolis sur lesquels on rétroprojetait en vidéo leurs animations faciales. L'aspect de ces visages illuminés a déconcerté le public, et cette technique a été abandonnée pour les personnages humains de cette version 2026 de l'attraction. Mais elle est encore utilisée pour animer les visages des trolls bleus, ainsi que les yeux d'Olaf et de Sven le renne, et là, l'effet fonctionne très bien. L'autre grande innovation de *World of Frozen* est un Olaf robotisé sensationnel, présenté plusieurs fois par jour aux visiteurs. Il marche et bouge comme le personnage des films d'animation, salue le public en agitant les brindilles de ses bras, cligne des yeux, et rit en voyant l'enthousiasme qu'il suscite. Un exploit high tech vraiment craquant ! (Voir encadré)



L'attraction *Roi Lion*

LE LAND DU ROI LION EN CONSTRUCTION

Comme en témoignent les grues et les structures des bâtiments visibles près du lac, le monde du *Roi Lion* prend forme en vue d'une ouverture en 2028/2029. Son attraction principale sera un « flume ride » sur plusieurs niveaux qui évoquera les aventures de Simba au rythme des chansons du film d'animation de 1994. Après avoir exploré les cavernes situées sous l'iconique ***Rocher des Lions***, haut de 37 mètres, les visiteurs voyageront en barques dans les scènes du film, grâce à de nombreux décors et personnages animatroniques, et feront plusieurs descentes de chutes d'eau, dont la plus haute culminera à 16 mètres de hauteur. Les



L'attraction *Roi Lion*



Attraction, *The Way of Water*

illustrations préparatoires et maquettes de l'attraction indiquent qu'elle reprend la structure de *Splash Mountain,* inaugurée en 1989 dans le Disneyland californien. On y voyait un lapin de bruyère astucieux déjouer les pièges d'un méchant renard et d'un ours, et on découvrait aussi les habitations pittoresques des animaux des forêts et bayous du Sud des USA. Ce parcours plaisait aux petits comme aux grands, tout comme ses descentes de plus en plus hautes, assez intenses pour satisfaire les adultes sans terrifier les enfants pour autant. Deux répliques furent installées en 1992 dans le Magic Kingdom de Walt Disney World en Floride, et à Tokyo Disneyland. Mais au fil des ans, une polémique a grandi, car ces personnages étaient issus des séquences animées du film en prises de vues réelles de 1946 *La Mélodie du Sud.* Adapté des *Contes de l'Oncle Rémus* de Joel Chandler Harris, parus entre 1880 et 1905, ce long métrage décrivait de manière erronée et adoucie les conditions de vie des esclaves travaillant dans les plantations de coton du Sud des USA, au XIX[e] siècle. Personne n'est parfait, mais là, le grand Walt s'était fourvoyé... Les dirigeants suivants de Disney ont donc agi. *La Mélodie Du Sud* n'a jamais été édité en DVD et n'est plus diffusé, pour des raisons éthiques. Précisons toutefois que les segments animés avec les animaux ne présentaient pas de version révisée de l'histoire. Les scènes de *Splash Mountain* n'étaient donc pas du tout problématiques, mais avaient le tort d'être liées à un film honni... Pour tourner la page, les deux versions américaines de l'attraction sont devenues en 2024 *Tiana's Bayou Adventure,* adaptation du film d'animation *La Princesse et La Grenouille* (2009)**.** Un geste apprécié par la communauté afro-américaine, puisqu'il s'agit de la première attraction dédiée à une princesse Disney noire. Seule la version japonaise de *Splash Mountain* reste ouverte au moment de l'écriture de ces lignes, car elle n'offense personne là-bas. C'est d'ailleurs à Tokyo Disneyland, où les hivers sont aussi rudes qu'à Paris, qu'a été mis au point un système qui sera forcément utilisé aussi dans l'attraction du *Roi Lion* : pendant les mois les plus froids de l'année, les imagineers diminuent l'intensité des effets d'éclaboussures dans les descentes, afin de limiter les projections de gouttelettes sur les visiteurs. On leur dit déjà merci !



Attraction, *Indiana Jones*

QUELS SERONT LES PROCHAINS LANDS DU PARC ?

Telle est la question qui se pose depuis la révélation en 2018 de l'illustration préparatoire du lac *Adventure Bay,* où à la place du monde du *Roi Lion* figurait une version réduite de *Galaxy's Edge,* l'aire *Star Wars* inaugurée en 2019 dans le Disneyland originel et dans les Disney's Hollywood Studios de Floride. Mais en 2019, le flop de *L'Ascension de Skywalker* a remis en cause la popularité de la nouvelle trilogie. L'option du land *Roi Lion* a parue plus sûre. Depuis, aux USA, le Mandalorien et Grogu sont devenus les héros de l'attraction *Millenium Falcon : Smuggler's run* de *Galaxy's Edge***,** tandis que les indétrônables Dark Vador, Luke et Leia viennent désormais à la rencontre des visiteurs. Dans ce contexte, le retour d'un land *Star Wars* à Disney Adventure World semble peu probable tant qu'un nouvel opus ne sera pas devenu un carton planétaire : Ryan Gosling et le réalisateur Shawn Levy y parviendront peut-être en 2027 avec *Starfighter*... Reste l'option de la franchise *Avatar,* magnifiquement transposée en 2017 dans l'aire *World of Pandora* du parc Animal Kingdom de Floride, et dont une deuxième déclinaison inspirée de *La Voie de l'Eau* ouvrira à Disney California Adventure à l'horizon 2029/2030. Mais Disney pourrait également miser sur l'immense succès des deux volets de *Zootopie* – 2,7 milliards de dollars de recettes mondiales – et répliquer en France le land dévoilé en 2023 à Shanghai Disneyland, avec son attraction *Zootopia : Hot Pursuit,* dont les animatroniques et les effets de course-poursuite sont fantastiques. Ou faire appel à une autre valeur sûre, Indiana Jones, en répliquant ici l'attraction qui ouvrira en 2027 à Animal Kingdom**,** et se déroulera dans une gigantesque pyramide Maya... Voici donc les mondes qui pourraient surgir autour d'*Adventure Bay* pendant la prochaine décennie. Et Geek vous tiendra au courant de ces développements ! ■

Tau Zéro

Jusqu'au bout de l'univers


©DR
Interstellar (2014)

Nous vivons dans l'ère des franchises. L'époque est aux propriétés intellectuelles qui se déclinent sous toutes formes de supports : *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter*, *Star Wars*, *Game of Thrones*... Mais si les producteurs s'attachent à mettre en images des histoires bien connues, il en existe d'autres qui n'ont jamais quitté leurs origines littéraires. Ces œuvres méritent notre intérêt. Alors, chers producteurs, osez vous pencher sur des récits que le grand public ne sait pas encore qu'il va adorer ! Dans ce numéro, nous allons vous présenter une histoire qui fera rêver les fans d'*Interstellar*.

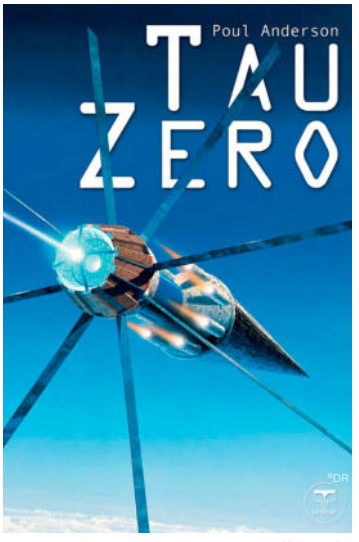

Poul Anderson ©DR

VOYAGE CRÉPUSCULAIRE

Publié en 1970 par l'auteur américain Poul Anderson (1926-2001), le roman raconte le destin de cinquante astronautes enfermés dans un vaisseau qui, après un accident, ne peut plus ralentir. L'inertie aidant, leur voyage vers une planète située à une trentaine d'années-lumière se transforme en une course à travers les âges, les galaxies et, finalement, l'histoire même de l'univers. Un demi-siècle plus tard, ce récit de survie au-delà des frontières de la relativité mérite toujours d'être exploité au cinéma. Avec son voyage crépusculaire vers l'inconnu, *Aniara* (2018) flirtait avec le concept, mais la relativité en moins – et le ton de ce film dano-suédois était encore plus crépusculaire. *Interstellar* (2014) et *Lightyear* (*Buzz l'éclair*, 2022) s'en approchaient, à leur manière. La série *Avenue 5* s'emparait vaguement de l'idée pour mettre en scène sa satire sociale. Le jeu vidéo *Outer Wilds* (2019) intègre également un concept similaire dans son game design. Reste qu'il manque toujours un ambitieux film de science-fiction (réalisé par Denis Villeneuve ?). Et ce film devrait être *Tau Zero*. Poul Anderson, né en novembre 1926 (bientôt 100 ans !), fait partie des auteurs les plus prolifiques de la SF américaine. Tout en étudiant la physique à l'université du Minnesota, il commence à publier à la fin des années 1940 et s'impose dans la science-fiction dite « hard », attentive à la cohérence scientifique. *Tau Zéro* constitue l'une de ses œuvres les plus ambitieuses. Le récit se base sur une précédente nouvelle,


©DR
Avenue 5 (2020)

To Outlive Eternity, publiée dans *Galaxy Science Fiction* en 1967. Anderson la développe ensuite pour l'édition en roman, trois ans plus tard. Ce qui vaudra à *Tau Zero* d'être nommé au prix Hugo du meilleur roman en 1971, finalement remporté par *L'Anneau-Monde* (*Ringworld*) de Larry Niven.



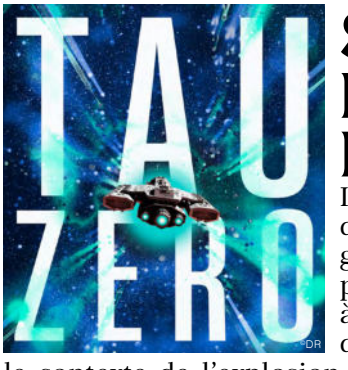
RELATIVITÉ RESTREINTE

Au XXIIIe siècle, cinquante colons embarquent à bord du Leonora Christina pour rejoindre Beta Virginis et y établir une nouvelle colonie humaine. Pour parcourir cette immense distance, le vaisseau utilise un moteur inspiré du collecteur (ou statoréacteur) Bussard, imaginé en 1960 par le physicien Robert W. Bussard. De gigantesques champs magnétiques captent l'hydrogène du milieu interstellaire afin de l'utiliser comme carburant. Cela permet à Anderson d'explorer le concept de la relativité. En effet, à mesure que le vaisseau accélère vers la vitesse de la lumière, le temps s'écoule différemment pour l'équipage et pour les observateurs restés à l'extérieur. Un concept désormais bien assimilé par les spectateurs de *La Planète des singes, Interstellar,* ou *Lightyear* (et en 2027, le jeu *Exodus*). Quelques années peuvent ainsi passer pour les voyageurs alors que des décennies s'écoulent sur Terre. Puis survient la catastrophe. Le vaisseau ne peut plus effectuer la manœuvre prévue pour ralentir. Il continue donc son accélération, poursuivant un voyage sans destination : les colonisateurs voient leur mission se transformer en fuite permanente à travers le temps. Poul Anderson fait de la relativité un dispositif narratif ; plus le vaisseau accélère, plus l'Univers extérieur défile rapidement. Dans l'univers clos du vaisseau, véritable bulle temporelle, les passagers en perdition transforment leur société miniature. Il faut trouver comment continuer à vivre lorsqu'il n'existe plus aucun espoir de retour. Soit une exceptionnelle épreuve psychologique et morale. Chers producteurs, vous avez ainsi un drame à Oscars à disposition.



Buzz l'éclair (2022)

Poul Anderson fait de la relativité un dispositif narratif : plus le vaisseau accélère, plus l'Univers extérieur défile rapidement.



SURVIVRE À L'UNIVERS LUI-MÊME

Il semble qu'une tentative d'adaptation cinématographique ait été proposée par l'écrivain Greg Bear à des producteurs à la fin des années 1970, dans le contexte de l'explosion de la science-fiction hollywoodienne après *Star Wars*. Le projet n'a jamais dépassé le stade des discussions. Il est vrai que *Tau Zero* est sans doute plus proche des questionnements philosophiques de *2001, L'Odyssée de l'espace* que des batailles « aériennes » spectaculaires de *La Guerre des étoiles.* Il n'y a aucun combat spatial, et pas de planètes exotiques à explorer. Une grande partie du récit se déroule dans les espaces confinés d'un vaisseau, tandis que le spectacle véritable – l'écoulement de millions ou de milliards d'années – sera plus ou moins difficile à représenter. Les visions de Poul Anderson sont tellement ambitieuses que la seule adaptation d'un de ses romans reste *The High Crusade,* sorti en 1994 et tiré des *Croisés du cosmos.* Et c'est bien dommage, car les outils modernes à la disposition des magiciens des effets visuels permettraient de montrer le Leonora Christina accélérant tandis que l'univers se métamorphose autour de lui. La Terre pourrait disparaître en quelques plans, les galaxies devenir des motifs mouvants. Le film pourrait donner une forme visuelle au passage du temps. Aller plus loin que les larmes d'*Interstellar.* Il s'agit également d'un huis clos, où les règles de la société sont mises à l'épreuve à mesure que disparaissent les repères. Un demi-siècle plus tard, il faudrait évidemment moderniser certains aspects du roman, notamment les personnages archétypaux. *Tau Zéro* possède toutefois ce qui rassemble les grandes œuvres de science-fiction : une idée simple dont les conséquences deviennent vertigineuses. Que reste-t-il de l'humanité lorsque tout ce qu'elle connaissait a disparu ? ■

Sources : *Le Bélial', ISFDB, The Hollywood Reporter, The Guardian, American Journal of Physics, ActuSF*

› Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau / Remerciements à David Dastmalchian et à Jonathan Fischer



DAVID DASTMALCHIAN

L'acteur aux mille visages

Issu du théâtre, ce formidable acteur de composition a tenu des rôles de plus en plus importants au cinéma, de *The Dark Knight* à *Dune* et *Oppenheimer*, en passant par *The Suicide Squad* et la trilogie *Ant-Man*. Il est apparu aussi dans les séries *The Flash*, *Murderbot*, et *One Piece*. Aujourd'hui, on le retrouve avec plaisir dans le rôle de Bison, le méchant emblématique de *Street Fighter*.

À chaque fois que je vous vois dans un film ou une série, j'adore vos performances !

• **DAVID DASTMALCHIAN** Merci Pascal. J'apprécie que vous disiez cela, car mon métier est très important pour moi... J'ai grandi dans une petite ville des États-Unis où le sport, la religion et le travail étaient la partie dominante de la culture locale. Aller dans les boutiques de BD, lire les magazines consacrés au cinéma de SF, de fantasy et d'horreur, et jouer aux jeux vidéo puis à *Donjons et Dragons* avec mes copains m'a permis de m'évader et de développer mon imagination... Je vois derrière vous des figurines du Major Matt Mason exposées dans votre bureau, eh bien, je suis moi aussi fan de jouets vintage des années 60 et 70 ! J'ai le géant téléguidé « The Great Garloo » de Remco dans ma collection, il est génial !

Quelles opportunités de rôles la SF, l'épouvante et la fantasy vous apportent-elles ?

• **D.D.** Ma vocation d'acteur est née en voyant Lon Chaney, Boris Karloff et Christopher Lee incarner les grands monstres de la littérature fantastique, en portant des maquillages extravagants dans les classiques de l'horreur. Ils les interprétaient avec une telle sincérité que j'avais l'impression qu'ils auraient pu sortir de l'écran de télé pour entrer dans mon salon, tant ils semblaient réels ! Après, j'ai étudié le théâtre à Chicago, en apprenant les techniques développées par Antonin Artaud en France ou Stanislavski, et en jouant dans les œuvres du répertoire classique et de la commedia dell'arte. J'ai puisé en cela une nouvelle liberté d'assimiler et de supporter l'inconfort que j'éprouve en tant qu'être humain... Les situations surprenantes et extrêmes décrites dans la SF et l'épouvante sont passionnantes, alors j'adore me servir de ma formation pour m'immerger totalement dans un personnage, en croyant à la réalité de ses pensées et de ses émotions.

Comment avez-vous réagi quand le réalisateur Kitao Sakurai vous a offert le rôle de Bison et décrit sa vision de *Street Fighter* ?

• **D.D.** J'étais terrifié parce que Bison est le fondateur de l'organisation criminelle Shadaloo, et la principale source du mal dans cet univers. Il est psychotique, brutal et sociopathe à un tel degré que quand j'étais ado, je pensais qu'un tel individu ne pouvait pas exister. Mais en tant qu'adulte qui a étudié les pires événements de l'Histoire, j'ai un autre point de vue. Kitao voulait que Bison reflète le type de personnalité récurrente parmi les leaders de mouvements autoritaires, comme ceux qui sont actifs et dangereux actuellement. Nous avons étudié le parcours de dictateurs comme Idi Amin Dada ou Mussolini, et du fondateur de la secte des Davidiens, David Koresh, qui prétendait être la réincarnation du Christ, et qui a organisé le suicide collectif de 76 de ses adeptes pendant le siège de Waco, en 1993... Avec Kitao, nous avons construit très sérieusement les principes du système de croyance du Shadaloo, qui est censé être la prochaine étape de l'évolution humaine. Bison décrit cela comme un objectif suprême, qui surpasse toutes les lois de l'humanité... Au début de notre récit, Bison sait que le psychopouvoir existe. Il a la preuve scientifique que l'on peut en disposer pour concentrer son énergie spirituelle – le Ki – entre ses mains, et projeter une déflagration sur un adversaire. Cette action télékinésique, le Hadoken, est réelle dans le monde de *Street Fighter*. Mais Bison n'a pas encore réussi à acquérir ce pouvoir comme il l'espérait. Il se retrouve donc dans une situation critique, car il a galvanisé tous ces gens qui croient en sa vision, en sa force surnaturelle, et sont prêts à combattre pour lui. Bison doit donc préserver un secret absolu sur son absence de pouvoir, ce qui le rend encore plus paranoïaque. Il devient fou car il est terrifié à l'idée que son imposture soit découverte... Voilà pourquoi l'incarner a été passionnant ! ■



***STREET FIGHTER* (2026)**

©DR

› Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau / Remerciements à Paul Bettany et Go-Oun Jung



PAUL BETTANY

{ Une autre Vision de l'humanité

Issu d'une famille anglaise d'acteurs de théâtre, Paul Bettany a été révélé en 2000 par son rôle dans *Gangster n°1*. On l'a vu dans *Un Homme d'Exception*, *Master and Commander* : de *l'Autre Côté du Monde* et *The Da Vinci Code* avant qu'il n'intègre le MCU en prêtant sa voix à J.A.R.V.I.S., l'I.A. inventée par Tony Stark. Il a incarné l'androïde Vision à partir d'*Avengers : l'Ère d'Ultron* jusqu'à *WandaVision*, et reprend à présent le rôle de White Vision dans *VisionQuest*.

Pourriez-vous évoquer ce qui est arrivé à White Vision à la fin de *WandaVision*, et nous dire où il en est à présent ?

• **PAUL BETTANY** Eh bien, la version de Vision qui existait dans le Hex, l'espace créé par Wanda, lui avait transféré la mémoire du vrai Vision. Quand *VisionQuest* débute, White Vision a pris un aspect humain et travaille dans un pub que Wanda et lui fréquentaient quand ils vivaient ensemble à Édimbourg, comme on l'a vu dans *Avengers Infinity War*. Il tente de comprendre ce que Vision a vécu, mais c'est compliqué, car il est incapable d'associer des émotions à ces souvenirs. White Vision aimerait savoir quelle est sa place dans le monde. C'est l'interrogation existentielle de Vision, et ses fans adorent son processus constant d'évolution et de découverte. Je crois que c'est pour cette raison qu'il attire autant les jeunes, car ils vivent cela eux aussi... Quand Terry et moi avons parlé de *VisionQuest*, je me suis dit que l'on pouvait imaginer beaucoup de choses autour de personnages de robots, mais que les deux références les plus intéressantes à utiliser seraient Pinocchio, lorsqu'il affirme « *Je suis un vrai garçon maintenant !* », et le monstre de Frankenstein, qui se demande « *Qui suis-je ? Quelle est mon utilité dans ce monde ? Qui m'a créé ? Quel est mon but ?* » Je voulais combiner ces points de vue dans l'attitude de White Vision. Terry et moi pensions aussi que ce serait intéressant que *VisionQuest* soit consacré aux liens entre pères et fils. Quand il m'a demandé « *Que penserais-tu de l'idée que James Spader incarne à nouveau Ultron dans la série ?* », je lui ai répondu que ce serait fantastique, puisque Vision est issu d'Ultron ! La série a donc été développée ainsi. Et au début du récit, nous retrouvons White Vision travaillant dans ce pub en passant inaperçu. La nuit venue, il se réfugie dans son « paysage mental », un univers virtuel où il habite dans un immense manoir en compagnie de plusieurs autres I.A. à l'aspect humain. Elles ont des caractères différents, et l'aident chacune à leur manière à analyser les données de la journée, et les événements de sa vie passée.



Pourquoi White Vision peut-il apparaître sous une forme humaine dans ce bar d'Édimbourg ?

• **P.B.** C'est parce qu'il a toujours été réel et possède les mêmes pouvoirs que Vision, qui était capable de prendre un aspect humain. J'en étais ravi, car le maquillage et le costume du personnage sont contraignants à porter quand on l'incarne tous les jours... L'interpréter en gardant mon aspect normal était génial !

White Vision et Vision portent-ils un regard différent sur l'humanité ?

• **P.B.** Oui, car White Vision est encore un ingénu, intelligent mais naïf, qui peine à comprendre l'humanité et à assimiler les complexités de son passé. Il ne croit pas que les évenements qui se sont déroulés dans le Hex étaient réels. Mais comme il évite les contacts approfondis avec les humains, vous vous doutez qu'Ultron va tenter de le manipuler, et de le forcer à se révéler au monde d'une manière nettement plus agressive ! ■



VISIONQUEST (2026)

©DISNEY / MARVEL



KEVIN SUSSMAN

Le geek qui voulait sauver le multivers

Avec *Stuart Fails to Save the Universe* sur HBO Max, le patron de la boutique de comics de *The Big Bang Theory* (ou *TBBT*) devient un aventurier du multivers ! Après dix-sept ans dans le rôle de Stuart, Kevin Sussman nous fait découvrir son côté héros malgré lui.

Quand avez-vous appris que Chuck Lorre (cocréateur de *TBBT*) voulait faire un spin-off autour de Stuart ?

• **KEVIN SUSSMAN** Vers la fin de *TBBT*, Chuck Lorre m'a dit qu'il avait un projet en tête pour moi et de le tenir au courant si jamais on me proposait un rôle récurrent dans une série. Puis les années ont passé et Chuck m'a fait venir dans son bureau. Il m'a dit : « Je veux faire un spin-off qui s'appellerait *Stuart Fails to Save the Universe*. Ce serait une série qui explore le multivers, dans laquelle certains personnages de la série originale apparaîtraient, mais ils ne seraient pas les mêmes que dans *TBBT*. » Il m'a alors demandé si je serais intéressé par un projet comme celui-là. Et je lui ai dit : « Euh, laissez-moi consulter mon agenda… » (*Rires*)

Il m'a également précisé : « Ne dis à personne ce dont nous avons parlé, parce que c'est encore très tôt. *TBBT* est un tel phénomène que si l'information venait à circuler, cela ne serait pas bon pour le développement de la série. » Et ensuite, je n'ai plus eu de nouvelles pendant des années. J'ai fini par croire que j'avais imaginé toute cette conversation ! Je suis même retourné dans mon téléphone pour vérifier et je me suis dit : « Non, non, c'est bien là, juste ici. J'ai bien eu un rendez-vous avec lui. Cette conversation a vraiment eu lieu. » (*Rires*)

Avant de devenir acteur, vous avez travaillé dans une boutique de comics. Est-ce que cela vous a aidé à vous préparer pour le rôle de Stuart ?

• **K.S.** C'était une coïncidence incroyable, car Chuck Lorre n'avait aucune idée que j'avais travaillé dans une boutique de comics. À l'époque, c'était simplement un petit boulot que je faisais entre deux auditions. Normalement, les acteurs trouvent du travail comme serveurs, mais personne ne croyait que j'étais capable de transporter des assiettes sans les faire tomber ! (*Rires*)

Donc oui, j'ai travaillé dans une boutique de comics. Sur *TBBT*, c'était très utile parce que, même lorsque je n'avais pas de répliques dans une scène se déroulant dans la boutique, on me voyait souvent en arrière-plan. Et c'est finalement la chose la plus difficile à faire quand on a peu à jouer dans une scène mais qu'on est quand même présent sur le plateau. Alors je faisais toujours ce que je faisais à la boutique : je faisais l'inventaire. J'avais mon clipboard et je regardais vraiment les produits en me demandant : « Bon, quel est le numéro de cette édition ? » Je classais réellement les comics. C'est une chose que j'ai moins l'occasion de faire sur ce spin-off.

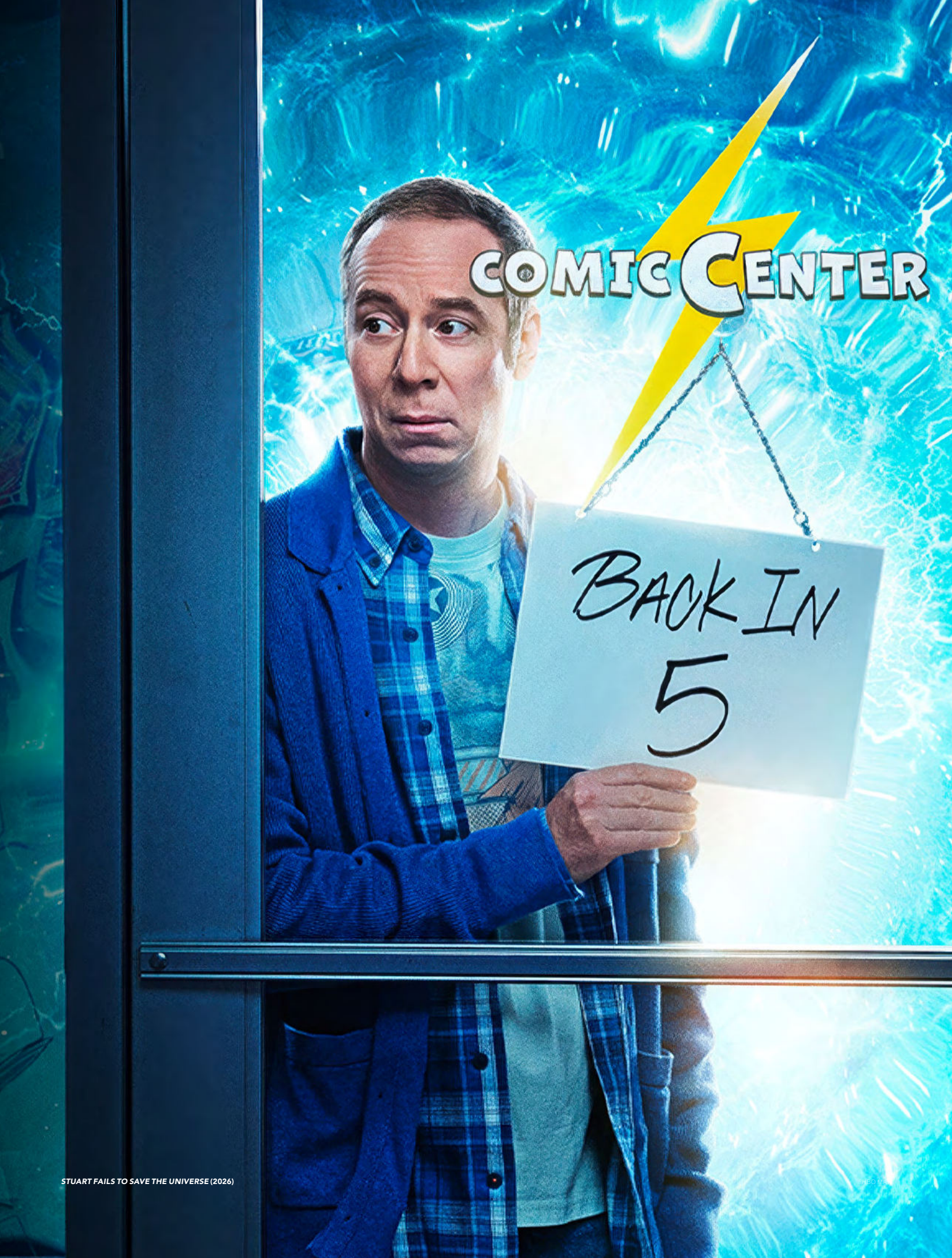
Vous avez rejoint *TBBT* à partir de la saison 2. Il arrive toujours des choses horribles à Stuart dans la série. Ce spin-off est-il un peu sa rédemption ?

• **K.S.** J'étais un peu le souffre-douleur de la série, oui ! Au fil des saisons, les autres personnages ont commencé à évoluer en tant que personnes, à avoir des relations amoureuses normales et à progresser dans leur carrière. Alors que leur vie prenait une tournure de plus en plus positive, celle de Stuart ne cessait de se dégrader. À un moment, la boutique de comics brûle même et il se retrouve à la rue. Pour Chuck, le malheur est une source de comédie inépuisable !

Stuart est davantage un héros dans le spin-off, même s'il est plutôt du genre héros malgré lui. C'est intéressant de voir comment il réagit lorsqu'on le pousse à prendre des responsabilités et à endosser un rôle de leader – ce qui est assez étrange à dire quand on connaît Stuart. C'est quand même quelqu'un qui s'est allongé sur une plage pour bronzer et que tout le monde a pris pour un cadavre, au point d'appeler la police ! Donc oui, il y a du progrès !

Dans *TBBT*, la relation entre Stuart et Denise ne faisait qu'émerger. Qu'est-ce que le spin-off permet d'explorer de nouveau entre eux ?

• **K.S.** Vers la toute fin de *TBBT*, il rencontre Denise et les choses commencent enfin à prendre forme. Sa vie commençait tout juste à aller mieux – et puis, évidemment, la série s'est arrêtée ! (*Rires*) Dans la série originale, on n'avait fait qu'effleurer l'aspect romantique de la relation entre Stuart et Denise. Ici, c'est beaucoup plus riche et plus multidimensionnel, ce qui permet d'explorer plein de choses amusantes. On savait qu'ils étaient en couple dans *TBBT*, mais ici, la série explore vraiment toutes les facettes de leur relation. Même si je me demande moi-même s'il s'agit vraiment des mêmes Stuart et Denise que dans la série originale. Je m'y perds moi-même, c'est très compliqué comme série ! (*Rires*) ■



***STUART FAILS TO SAVE THE UNIVERSE* (2026)**











P. 22 / WOLVERINE, PASSÉS COMPOSÉS

P. 28 / NOMBREUSE DESCENDANCE

KILLING IS MY BUSINESS AND BUSINESS IS GOOD ?







P. 30 / KILLING IS MY BUSINESS AND BUSINESS IS GOOD

DES COMICS À LA MANETTE, EN 50 ANS, WOLVERINE S'EST FRAYÉ UN CHEMIN SANGLANT À TRAVERS L'UNIVERS MARVEL, JUSQUE DANS NOS CŒURS. NÉ DANS L'OMBRE D'UN PROGRAMME MILITAIRE CLANDESTIN, FORGÉ DANS LA DOULEUR ET L'ADAMANTIUM, IL AURAIT DÛ RESTER UN SIMPLE MERCENAIRE PARMI TANT D'AUTRES. POURTANT, DE UNCANNY X-MEN À OLD MAN LOGAN, DU GRAND ÉCRAN AUX MANETTES DE JEU, LE PETIT CANADIEN TACITURNE EST DEVENU L'UN DES PERSONNAGES LES PLUS AIMÉS — ET LES PLUS TOURMENTÉS — DE TOUTE LA POP CULTURE. RAGE ANIMALE, QUÊTE DE RÉDEMPTION, LOYAUTÉ À TOUTE ÉPREUVE : QUI EST VRAIMENT CE MUTANT QUE RIEN NE SEMBLE POUVOIR TUER ? ET QUELS SONT LES SECRETS D'UNE LONGÉVITÉ AUSSI LÉGENDAIRE QUE SES GRIFFES SONT ACÉRÉES ?

WOLVERINE

Passés à tabac





C'est l'un des héros Marvel les plus populaires, sur papier comme sur grand écran. Pourtant, nul n'aurait pu parier un dollar canadien là-dessus lorsqu'il est apparu comme vilain du mois dans un épisode de Hulk. Retour sur l'ascension du mutant griffu.

Au début des années 1970, Marvel se trouve dans une époque de transition. Ses créateurs les plus emblématiques, Stan Lee, Jack Kirby ou Steve Ditko, ne sont plus là et une partie des personnages qu'ils ont créés commencent à accuser leur âge. L'époque demande quelque chose de neuf et l'éditeur fait feu de tout bois, créant de nouveaux héros surfant sur les modes du moment : kung-fu avec Iron Fist ou Shang-Chi, blaxploitation avec Luke Cage, alias Power Man, polar énervé avec le Punisher (apparu au départ comme adversaire de Spider-man), cascadeurs à moto avec Ghost Rider et même féminisme et culturisme féminin avec She-Hulk.



DÉGRIF'TOUR





LE TOP 10 DES MOMENTS WOLVERINE

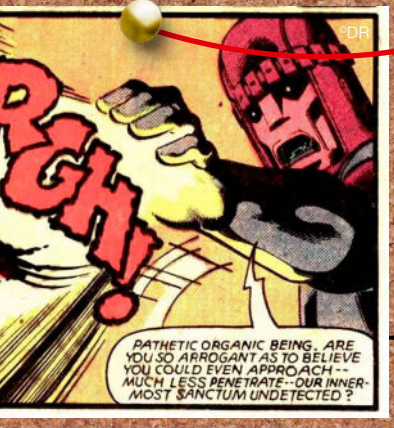
Tout au long de sa longue carrière, celui que les petits Français appelaient "Serval" a multiplié les moments d'anthologie, compilés ici au fil des années & des auteurs.

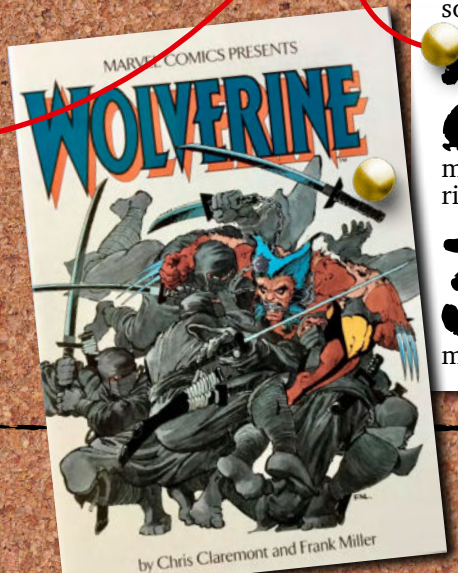
1 / Le Wolverine des origines : Apparu dans *Incredible Hulk #181* en 1975, Wolverine n'est alors qu'un nabot envoyé par le gouvernement canadien pour abattre Hulk. Il rejoint un an plus tard les X-Men lors de la résurrection de l'équipe.

Le plus grand mystère l'entoure et il faudra attendre de nombreux épisodes avant de le voir démasqué, d'apprendre que ses griffes ne sortent pas de ses gants, mais de ses poignets au prix de terribles souffrances. Un reboot audacieux de Mike Carey imaginera que Wolvie avait infiltré les X-Men sous les ordres du gouvernement pour tuer Xavier.

2 / Days of Future Past (Uncanny X-Men #141-142) : Dans cette histoire désespérée qui marque la fin du run Claremont/Byrne, le lecteur assiste médusé à la mort de tous les X-Men, y compris celle d'un Wolverine vieilli et brûlé vif.

3 / Je suis Wolverine : La saga légendaire de Claremont/Miller introduit les ninjas de La Main et transforme le Griffu en Ronin qui s'humanise grâce à l'amour. Première mention explicite de son *Healing Factor*.







Wolverine, lui, ne correspond à aucune mode. Lorsqu'il apparaît dans les pages de Hulk en 1974, il n'est même pas la menace principale de l'épisode, mais la nuisance qui va détourner le titan vert de son adversaire du moment, Wendigo. Il est alors censé être « l'arme X » du gouvernement canadien, chargé de séparer les deux monstres ravageant une forêt du grand nord. Le nom provient d'un fauve de la région, une sorte de gros blaireau très agressif qu'en français on appelle « glouton » (la VF des comics y préférera pendant un temps le plus félin « Serval »).

L'année suivante, Len Wein, qui avait créé le personnage, l'intègre à la nouvelle équipe internationale des *X-Men* destinée à relancer un titre en perdition. On y trouve également une Kényane, un Allemand, un Russe, un Indien d'Amérique et un Japonais. À ce stade, le scénariste chargé de développer le concept dès le numéro suivant, Chris Claremont, ne sait pas trop quoi faire de tout ce beau monde. Certains personnages sont rapidement sortis du jeu, mais le Canadien s'accroche. Sa brutalité permet d'en faire un contrepoint à l'innocence des autres.

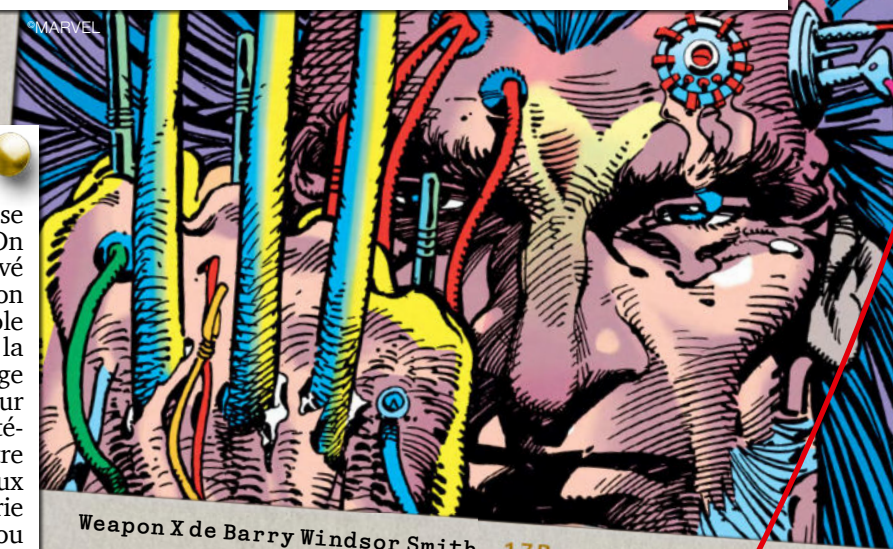
C'est l'arrivée du dessinateur John Byrne qui change tout : Canadien lui aussi, il va pousser à donner de l'épaisseur à celui qu'on appelle désormais Logan sans savoir s'il s'agit de son prénom ou de son nom de famille. Un voyage au Japon permet d'affiner son caractère : il tente de contrebalancer son côté bestial par une adhésion au code du samouraï. Cet élément culmine en 1982 avec son retour au Japon dans une mini-série très marquante, dessinée par Frank Miller (numéro 3 du Top 10 Wolverine)

LA LONGUE QUÊTE DES ORIGINES

Pendant longtemps, le scénariste Chris Claremont s'amuse à distiller le passé de Wolverine par petites touches. On sait qu'il a travaillé dans les services secrets, a été retrouvé par la Division Alpha errant dans la forêt canadienne, on découvre qu'il a appris le japonais et travaillé avec Carole Danvers, mais tout cela s'étale sur des années. C'est la technique du « *sub-plot* », une sous-intrigue à très longe résolution qui lui permet de rebondir à tout moment sur les contraintes d'une série mensuelle, de réveiller l'intérêt si l'histoire se perd en route. Claremont est peut-être l'auteur qui a poussé le plus loin le procédé, présidant aux destinées des *X-Men* pendant plus de seize ans sur la série principale, mais officiant également sur *New Mutants* ou le titre régulier *Wolverine* lancé à la fin des années 1980. C'est justement dans celui-ci qu'il commencera à rentrer dans le dur en 1989, reliant officiellement le passé de Wolverine à celui de Sabertooth, personnage qu'il avait créé douze ans auparavant dans *Iron Fist*. Mais c'est trop peu, trop tard, et surtout il est remplacé le mois suivant par Peter David à l'écriture du titre.

Barry Smith propose en 1991 un récit intitulé *Weapon X* racontant l'expérience subie par le mutant dans un laboratoire clandestin. Cela met Claremont en difficulté : il prévoyait une grande saga sur les origines de Wolverine culminant au n°300 d'*Uncanny X-Men*. Il n'aura jamais l'occasion de l'écrire. En novembre 1991, dès le n°282, il est remplacé à l'écriture des X-Men.

Larry Hama s'empare de la version de Smith et la développe justement dans les pages de la série *Wolverine*, expliquant les discordances par le jeu d'implants mémoriels. Ces origines se compliquent peu à peu. En 2001, Paul Jenkins et Andy Kubert remontent plus loin encore, à son enfance et aux débuts de son inimitié avec Sabertooth à la fin du XIX[e] siècle. Malgré ses finesses d'écriture, la première série *Origins* de 2001 est une déception. Elle répond à des questions qu'on ne se posait pas sur « Logan ». La deuxième, écrite par Daniel Way, explore les souvenirs cachés du personnage dans une ambiance plus proche de l'espionnage, dans la continuité de ce qu'avait développé Larry Hama.



Weapon X de Barry Windsor Smith 17B



Wolverine & The X-Men de Jason Aaron & Pepe Larraz 24 02A

FRAGILE PILIER

Entre-temps, Wolverine est devenu un personnage beaucoup trop populaire pour son propre bien, avec plusieurs séries et mini-séries à son nom, seul ou en équipe, des apparitions dans tous les titres liés aux X-Men. Il perd l'adamantium de ses os, est ravalé au rang de bête sauvage, mais demeure malgré tout increvable. Le vilain Apocalypse lui rend son adamantium, en fait l'un de ses cavaliers, il est libéré de cette influence, découvre d'autres itérations du projet Weapon X, y compris de plus avancées que lui.

Il est déjà bien occupé dans les années 90 et au début des années 2000, mais voilà qu'il rejoint les *New Avengers*. Ça pourrait être signe de l'embourgeoisement de l'ancien outsider. L'émergence de personnages plus violents que les héros classiques l'a de toute façon normalisé.

Pour les X-Men eux-mêmes, il est devenu une référence, prenant de plus en plus au sérieux son rôle de mentor des plus jeunes. C'est l'approche, notamment, du scénariste Jason Aaron dans les années 2010, en opposition au durcissement d'autres X-Men comme Cyclops. Le personnage a plusieurs rejetons, mais aussi une version future, postapocalyptique et désabusée, créée par Mark Millar, *Old man Logan*.

Il oscille alors entre ce rôle de pilier et des moments de régression où divers adversaires réveillent ses plus bas instincts, à un rythme de plus en plus rapproché. Plus personne ne sait quoi faire de lui.

Le scénariste Charles Soules met donc en scène sa mort de façon grandiloquente en 2014.

Bien entendu un tel personnage ne saurait rester longtemps dans les limbes. La version Old Man Logan intègre les X-Men jusqu'à ce que Wolverine lui-même soit ressuscité en grande pompe quelque temps plus tard.

Il reste depuis un personnage clé des X-Men. S'il n'est plus le plus violent, il en est presque devenu une sorte de compas moral, de par son expérience et son indéfectible sens de l'honneur…





4 / La saga des Broods (Uncanny X-Men #154-167) : Le *Healing Factor* de Wolverine lui permet de jouer un rôle crucial dans cette saga lyrique et horrifique de Claremont et Cockrum.

5 / Romances (Uncanny X-Men #174) : Si vous voulez voir Wolverine pleurer pour la première fois à l'occasion de son mariage raté, c'est ici. Dessins magnifiques de Paul Smith.

6 / Weapon X de Barry Windsor-Smith : L'épouvantable expérience qui implante l'adamantium sur le squelette de Logan. La plus grande histoire de Wolverine et un chef-d'œuvre inégalé. Facile, dans le Top 10 des meilleurs comics Marvel de tous les temps.

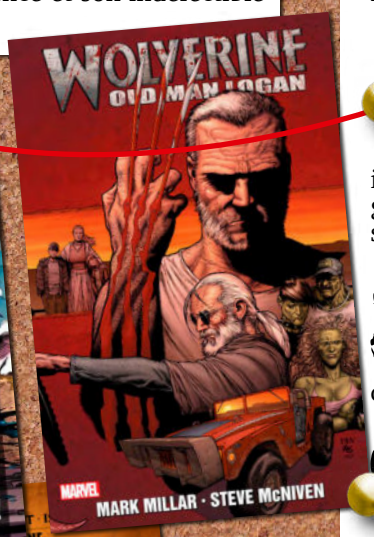
7 / X-Men #25 / Wolverine #75-100 : Fabian Nicieza et Larry Hama empalent vivant Wolverine avec son propre squelette et enchaînent les moments de bravoure : la cruauté de Magneto, l'amour impossible pour Jean Grey, la découverte de ses griffes en os, la perte du *Healing Factor* et sa régression à l'état animal (sans nez !).

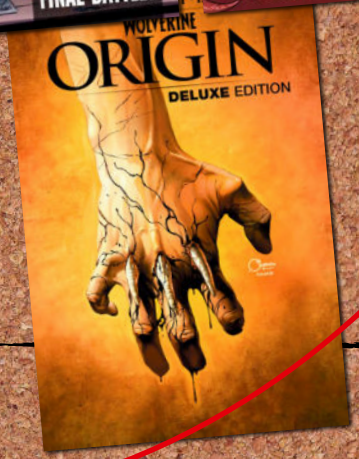
8 / Origins : Les origines controversées des années 2000 par Paul Jenkins et les frères Kubert, où l'on apprend que Logan était un enfant chétif et maladif, déjà accro aux rouquines, et qu'il s'appelle en fait James…

9 / Old Man Logan : Si l'écriture de Mark Millar est à des années-lumière de la maturité raffinée de *Weapon X*, cette version *Mad Unforgiven* de Logan compte parmi les histoires culte du personnage.

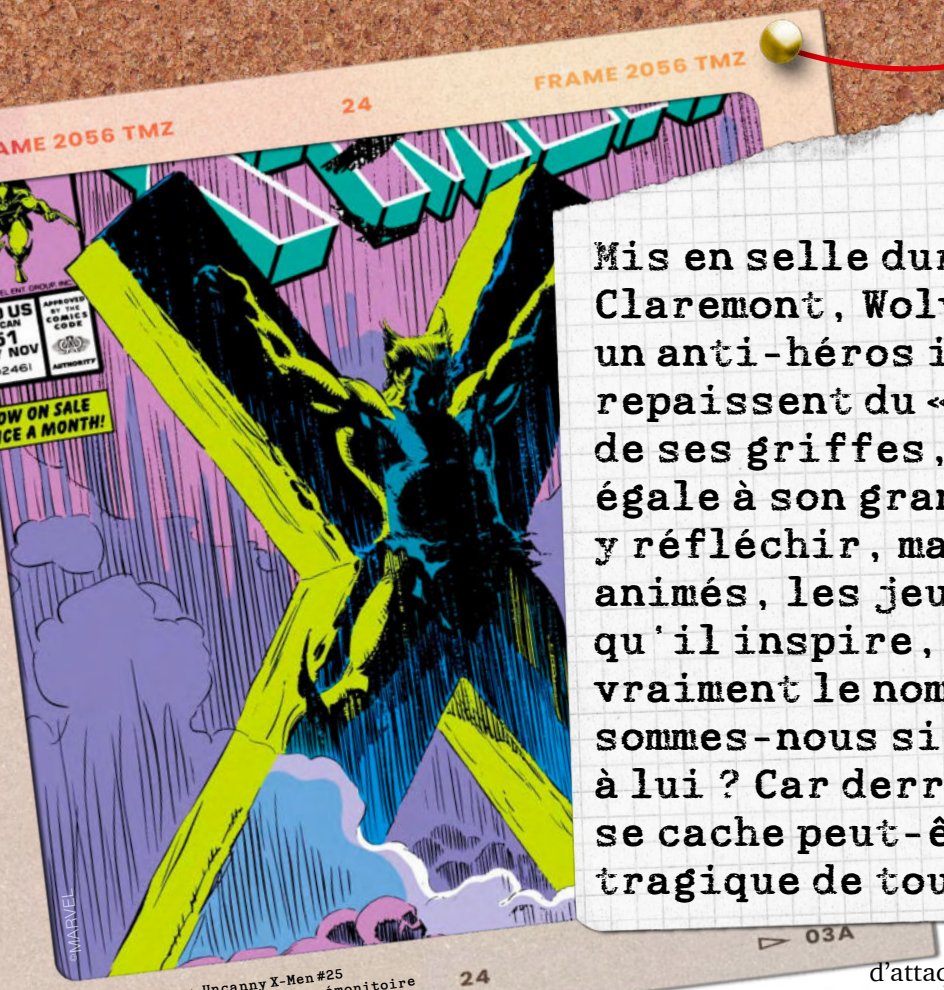
10 / Wolverine de Jason Aaron : L'auteur de *Scalped* écrit le Wolverine définitif dans *Wolverine et les X-men*, où le chien fou, comme Vegeta, parachève son évolution en devenant enfin mature et responsable, pour diriger désormais l'école Xavier face à un Cyclope sociopathe. Le point final idéal à la saga de ce personnage complexe.







UNE TRAGÉ



> Uncanny X-Men #25 la couverture prémonitoire de Marc Silvestri

Mis en selle durant le run de Byrne et Claremont, Wolverine est très vite devenu un anti-héros iconique dont les fans se repaissent du « Snikt ! » caractéristique de ses griffes, de sa férocité au moins égale à son grand coeur. Pourtant, à bien y réfléchir, malgré les films, les dessins animés, les jeux vidéo et les figurines qu'il inspire, de quoi Wolverine est-il vraiment le nom ? Et surtout, pourquoi sommes-nous si nombreux à nous identifier à lui ? Car derrière la machine de guerre se cache peut-être le personnage le plus tragique de tout l'univers Marvel.

UNE MACHINE DE GUERRE QUI NE GAGNE PAS GRAND-CHOSE

Rappelez-vous la première saison de *Heroes* et sa pom-pom girl, Claire Bennet, dotée d'un pouvoir guérisseur forcément importé des pages de *Wolverine*. Cette capacité à se régénérer de presque toutes les blessures est déjà une prouesse extraordinaire en soi. Mais Wolverine fait dans le cumul de fonctions : des sens félins au moins aussi développés que ceux de Daredevil, une force surhumaine qui lui permet de bondir et d'attaquer avec un squelette recouvert d'adamantium, une maîtrise impressionnante des arts martiaux et, bien évidemment, ces fameuses griffes capables de presque tout trancher. Cerise sur le gâteau, Logan parle couramment japonais ! Sur le papier, il est donc le fantasme ultime du guerrier.

Et pourtant… Si l'on y regarde de plus près, Wolverine est souvent davantage un danger pour ses propres amis que pour les vilains qui menacent l'école de Charles Xavier. Dans *Old Man Logan* de Mark Millar, il massacre tous les X-Men après avoir été manipulé par Mysterio. Dans *Enemy of the State*, il devient une arme entre les mains de ses adversaires. Il finit même par porter le costume du Cavalier Apocalyptique, Death, dans l'éprouvante saga des *Douze*.

DIE SANS FIN

Ses affrontements avec son éternel ennemi Dents-de-Sabre se terminent souvent sans véritable vainqueur et, contrairement à son rival Cyclope, Logan n'est pas celui qui terrasse seul les grandes menaces comme Sinistre, Apocalypse, Proteus ou Magnéto. Au risque de choquer ses fans, Wolverine n'est pas vraiment « le meilleur dans sa partie ». Il est une arme, terriblement efficace, certes, mais qu'il faut parfois recadrer, surveiller et retenir.

LE BLUES DE L'IMMORTEL

Car si Logan gagne rarement des combats décisifs, il perd presque toujours systématiquement dans sa vie personnelle.

Certes, Wolverine inspire le respect et la loyauté, notamment auprès de jeunes X-Women comme Kitty Pryde ou Jubilé, il entretient une profonde amitié avec Kurt Wagner, alias Diablo, ou avec Iceberg. Mais dès qu'il est question d'amour ou de famille, son existence ressemble davantage à une tragédie grecque qu'à une aventure triomphante.

Sur le point d'épouser Mariko Yashida, il ne détecte pas la manipulation de Mastermind, Jason Wyngarde, qui provoque la fin de leur union, pas plus que l'infiltration de l'Institut Xavier par Magnéto chez Grant Morrison. Jean Grey restera éternellement un amour impossible. Silver Fox sera assassinée par Victor Creed le jour de son anniversaire. Quant à ses relations avec Mystique ou Viper, elles oscillent entre passion, manipulation et catastrophe (il épouse même Viper !).

Ses enfants ne lui apportent pas davantage de réconfort. Laura Kinney, X-23, n'est qu'un clone créé pour devenir une arme quand Daken, son fils biologique, devient un terroriste sociopathe que Logan sera finalement obligé d'assassiner durant le run de Rick Remender.

L'immortalité de Wolverine est une malédiction : elle l'oblige à rester vivant assez longtemps pour voir disparaître celles et ceux qu'il aime. À tel point qu'il tente de renoncer à la violence dans *Old Man Logan*, quitte à encaisser encore des coups.



MÉTAL HURLANT

Wolverine est un être lucide ; le meilleur dans sa partie est surtout un type qui, au fond de lui, sait qu'il ne coche pas les cases du héros parfait : il est petit, poilu, pas très beau et il… pue !

Wolverine est surtout, à l'image de la fameuse couverture de Marc Silvestri, un personnage crucifié, violé de corps et d'âme : cobaye par deux fois de ce métal injecté de force dans son corps, il est souvent réduit à l'état de légume, de cadavre, sans rien à quoi se raccrocher véritablement ; ses souvenirs sont faux, son père le maltraitait et, longtemps, l'on a cru que cette ordure de Dents-de-Sabre était son père. C'est dire…

Ce n'est pas pour rien qu'on le voit traumatisé lors de son affrontement contre Proteus : quelles que soient les réalités où il évolue, Wolverine est toujours une victime et un bourreau. Même lors de l'atroce expérience *Weapon X*, où le lecteur ressent un maximum d'empathie, il tue des centaines de gardes qui ne font « que » leur boulot. Le casier judiciaire de Wolverine est au moins aussi chargé que celui d'un criminel de guerre.

REGARDS CROISÉS

Contrairement à ce qu'il répète à longueur de combats, Wolverine n'est pas vraiment le meilleur dans sa partie. On se rappelle notamment son regard perdu et ses cauchemars atroces lorsqu'il perd son adamantium et découvre ses griffes en os.

Le voyeurisme au centre du run de Larry Hama le dit à mots couverts : comme les félins, sous couvert d'indépendance, Wolverine est un être fragile qui a besoin du regard de l'autre et, souvent, des femmes, pour se sentir revalorisé. Sans oublier son amitié tourmentée avec Cyclope, qui le voit au-delà des apparences via sa visière, le catholique Diablo, qui perçoit sa capacité à faire le bien, ou Jean Grey, qui lit ses pensées torturées.

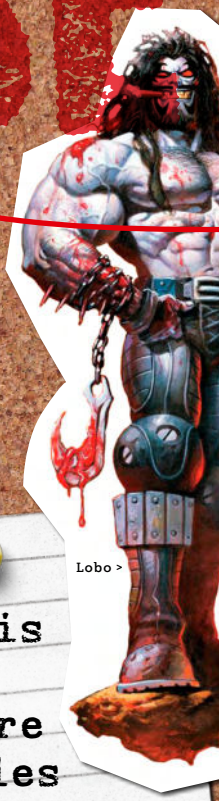
Dans une éternelle relation de dette par rapport aux X-Men et à Charles Xavier, qui le manipule pour son propre bien, l'attachement du lecteur à Wolverine vient sans doute de sa résilience : estropié, désossé, trépané, brûlé, Wolverine incarne notre fantasme inconscient nietzschéen, celui de se relever comme neuf en gardant l'expérience des existences précédentes. Les traducteurs de Lug avaient choisi de le surnommer Serval. À bien y réfléchir, Sisyphe lui aurait peut-être mieux convenu.

Par Bruce Tringale

WOLVERINEUSE



> Exiles #85 la couverture de Paul Pelletier



Lobo >

La pop culture mondiale n'est parfois qu'une machine à photocopier. Tout personnage plaisant au public va être imité et décliné. On ne compte plus les sous-Tarzan, les sous-Conan, ni les sous-Superman. Apparu il y a déjà un demi-siècle, Wolverine ne pouvait pas déroger à la règle. Petit tour d'horizon de ses enfants, naturels ou plus ou moins légitimes.

Les comics ont une tendance à s'auto-cannibaliser, recyclant d'une génération à l'autre personnages, histoires et couvertures. La tendance s'amplifie à partir des années 1990 à une époque où l'édition des super-héros est en crise. Tout le monde copie le voisin ou reprend chez d'autres éditeurs les recettes de son propre succès.

CLASSÉS X

Chez Marvel, on recycle parfois les trouvailles de la Distinguée Concurrence, mais aussi ses propres personnages. Le concept du « Projet Weapon X » dont Wolverine est le plus célèbre représentant a ainsi été décliné à plusieurs reprises. « L'arme X », au départ, n'est qu'un terme désignant Wolverine dans l'épisode de *Hulk* dans lequel il apparaît. À mesure que les auteurs le développent, il est raccroché a posteriori au « Programme Super Soldat » qui avait produit Captain America en 1941. On rencontre au fil du temps des personnages comme Deadpool ou Fantomex qui ont subi les tripatouillages des divers scientifiques attachés à l'opération. Les auteurs ont rétroactivement ramifié l'organigramme et l'histoire de l'organisation et des gens tentant de la recréer, comme ceux qui transforment Lady Deathstrike en pendant féminin de Logan.

La série régulière *Wolverine : Origins*, par Daniel Way complexifie encore le passé jusqu'alors en partie occulté du personnage, lui inventant au passage un enfant caché au Japon comme le premier Chirac venu.

La façon dont on a laissé planer longtemps le mystère inspire d'autres personnages, d'ailleurs, dont Cable, qui a dès son apparition « un dossier long comme le bras » et des contentieux avec le SHIELD et d'autres.



> Weapon X-Men: The Real Thing Couverture iconique d'Alex Ross

DESCENDANCE

LOS LOBOS

Le cas de Lobo est assez similaire à celui de Logan, un personnage secondaire qui évolue et devient une star.

Créé en 1983 comme électron libre dans la série *Omega Men*, il porte alors des collants violets de type super-héros. Il est pensé comme une parodie de Wolverine, jusqu'à la coupe de cheveux aérodynamique : c'est l'époque où le mutant griffu gagne en popularité. Lobo est recyclé six ans plus tard par son créateur, Keith Giffen, qui pousse son look vers le rock'n'roll, avec blouson et chaînes. Il décolle et l'année suivante il explose grâce à quatre épisodes dessinés par Simon Bisley, qui y ajoute mauvais esprit graphique et muscles pas prévus par le manuel.

À partir de là, Lobo s'émancipe complètement de l'ombre de Wolverine. Il devient autre chose, un trublion ultra-violent à l'humour sale et au code d'honneur très personnel, même si certains brins de l'ADN d'origine surnagent encore. Il sera lui-même rapidement imité, notamment avec Bloodwulf, tout aussi rapidement oublié…

LIVRES D'IMAGES



Punisher >

La première moitié des années 1990 voit une évolution de la manière de faire des comics ainsi qu'un changement dans leur ton. La mode est aux récits violents, vus comme « réalistes ». Le Punisher et bien sûr Wolverine sont les grosses stars chez Marvel. Mais l'éditeur vit un cataclysme : mécontentes de leurs contrats, ses plus grosses vedettes s'en vont fonder une nouvelle maison, Image Comics, où ils vont continuer à faire plus de la même chose sans les anciennes contraintes. Jim Lee et Marc Silvestri, qui avaient tous deux dessiné les X-Men, notamment pour des épisodes marquants avec Wolverine, vont créer des groupes de super-héros ressemblant fortement à ce modèle. Lee, dans *WildC.A.Ts*, décline deux fois le personnage, l'une sous la forme du griffu Warblade, l'autre sous celle du baroudeur Grifter, qui s'avère à la longue le plus intéressant. Silvestri intègre Ripclaw à *Cyberforce*, mais on comprend là aussi qu'il ne suffit pas de coller des lames aux mains d'un personnage pour en faire une vedette : *Shadow Hawk* par Jim Valentino peine lui aussi à s'installer dans le paysage. Et si son créateur dit s'être surtout inspiré de Batman, son personnage a toute sa place dans la galerie des sous-Wolverine.



©DR



©DR

< Ripclaw & Warblade

Les années 2000 et 2010 ont plutôt démultiplié Superman en version ténébreuse : Apollo, Homelander, les Viltrumites, Plutonian, tous interrogent l'archétype initial du super-héros. Les variations sur Wolverine ont un peu usé le personnage. Autant le laisser un peu se reposer.



©DR

<Shadow Hawk

FILS & FILLES DE…



<MURDERWORLD WOLVERINE #1 / la famille Wolverine

©MARVEL

Dans *The Jungle Adventure*, publié en 1989, Walt Simonson et Mike Mignola dotent Wolverine d'un fils. Dans la mesure où il l'a eu d'une primitive de la jungle et n'est pas au courant de cette naissance, l'événement est géré de façon à pouvoir être oublié au besoin, ce qui sera le cas.

Daken, créé par Daniel Way, est un autre fils conçu puis trafiqué au Japon. Il est l'antipathique Dark Wolverine, rapidement intégré aux Dark Avengers de Norman Osborn après *Secret Invasion*.

Le personnage plus marquant, c'est Laura, alias X-23, clone bidouillé de notre héros. Jeune et à la recherche d'elle-même, elle redonne un coup de peps au concept et s'intègre rapidement à l'univers foisonnant des X-Men au point d'avoir ses fans.

Et là, c'est le drame. C'est au tour de Laura d'être déclinée : Honey Badger, alias Gabrielle, est l'un des dix clones de X-23 produits par Alchemax Industries. On n'en sortira pas…

KILLING IS MY BUSINESS AND BUSINESS IS GOOD



> Uncanny Avengers Annual #1, couverture d'Arthur Adams



> Uncanny X-Force couverture d'Esad Ribik

Stan Lee disait que le travail d'un scénariste chez Marvel consistait à envoyer son héros en enfer chaque mois, pour mieux l'en faire revenir. Et si Chris Claremont, Barry Windsor-Smith ou Larry Hama ont souvent fait leurs griffes sur Wolverine, rarement le Carcajou n'aura autant souffert que durant les runs de Rick Remender sur *Uncanny Avengers* et *Uncanny X-Force*, où il accomplira les sales besognes des X-Men : tuer un enfant pour sauver le monde, être brûlé vif par son fils avant... de le noyer !

Entretien rare avec un surdoué, spécialiste de la déconstruction, mais pas seulement…

Ce numéro de *Geek Magazine* est consacré à Wolverine. Que représente ce personnage pour toi ?
> **Rick Remender** Wolverine est un personnage fascinant, car il illustre à lui seul l'évolution des comics. À ses débuts, ce n'était qu'un personnage parmi d'autres avant de devenir, sous l'impulsion de Chris Claremont et John Byrne, une véritable icône. Je pense notamment à cette scène où Logan chasse une biche, non pas pour la tuer, mais simplement pour l'observer. Tout est déjà là. Puis Frank Miller s'en empare et en fait une sorte de samouraï déchu. C'est un personnage profondément abîmé, privé de ses souvenirs, qui lutte en permanence entre son humanité et sa part animale.

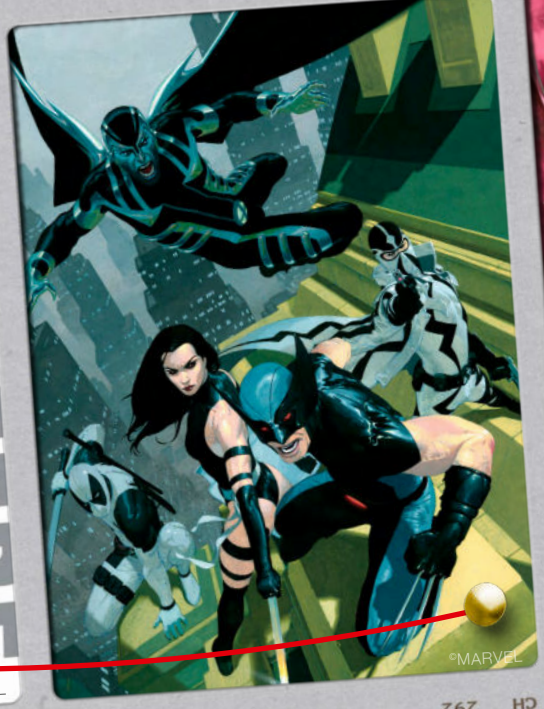
Il faut aussi citer le travail de Larry Hama…
> **R.R.** Oui. Avec Jeph Loeb et Scott Lobdell, Larry Hama a proposé de nombreuses idées autour de Wolverine, souvent brillantes sur le papier. D'ailleurs, dans *Uncanny Avengers*, je réutilise le Wolverine manchot d'*Age of Apocalypse*.

Quelles sont tes histoires préférées de Wolverine ? *Weapon X* ?
> **R.R.** Non, au risque de te décevoir, je me limite essentiellement au run de Claremont et Byrne ainsi qu'à la mini-série avec Frank Miller. C'est l'essentiel de la documentation sur laquelle je me suis appuyé lorsque je travaillais sur le personnage.

Dans *Uncanny X-Force*, tu places Wolverine à la tête d'une équipe de Black Ops chargée d'accomplir le sale boulot des X-Men. On y trouve des séquences devenues culte, notamment la *Dark Angel Saga*, qui



> Uncanny Avengers couverture de John Cassaday ©MARVEL





> Uncanny X-Force couvertures d'Esad Ribik

évoque parfois une version plus sombre et plus violente de la *Saga du Phénix Noir*.

> **R.R.** Pas tout à fait. Au départ, je voulais même appeler cette histoire *Peine capitale*. Ce qui m'intéressait, c'était d'explorer les conséquences de la décision de Wolverine d'exécuter un enfant pour sauver le monde. Je voulais raconter la réaction en chaîne que ce choix allait provoquer chez lui, chez ses compagnons et, finalement, au sein de sa famille. *(Wolverine et son équipe exécutent en effet la réincarnation d'Apocalypse durant son enfance. – NDLR.)*

Dans la *Saga du Phénix Noir*, Jean Grey sombre dans la folie. Dans mon histoire, Archangel portait déjà cette part de ténèbres en lui. Je voulais explorer ce mal intérieur et voir jusqu'où l'amour pouvait permettre de le ramener à la lumière.

Au fond, c'est presque la même démarche que dans *Tokyo Ghost*. La seule différence, c'est que, chez les X-Men, tout se termine très, très mal…

> "Je détestais *X-Force* et ses putains de flingues ! Wolverine, Deadpool, le Punisher… je n'en pouvais plus." - Rick Remender

La véritable prouesse d'*Uncanny X-Force*, c'est d'avoir redonné leurs lettres de noblesse à Wolverine, Psylocke et Archangel, des personnages malmenés par des années de continuité, en leur offrant certains des plus grands moments de leur histoire. Tu parviens même à donner une véritable épaisseur émotionnelle à Deadpool !

> **R.R.** Au départ, c'était presque un plaisir égoïste : réécrire des séries que je n'aimais pas. Je détestais *X-Force* et ses putains de flingues ! Wolverine, Deadpool, le Punisher… je n'en pouvais plus. Mais j'avais des enfants à nourrir et je voulais montrer que ces personnages pouvaient s'élever au-dessus de la médiocrité dans laquelle ils étaient souvent enfermés. Je n'aurais jamais supporté de me compromettre.

Tu fais également de Wolverine un véritable héros de tragédie. En voulant se racheter de son crime, il finit par être contraint de tuer son propre fils. La scène où Logan noie Daken dans une simple flaque de boue reste l'un des moments les plus traumatisants de toute l'histoire du personnage.

> **R.R.** Je détestais Daken, avec ses tatouages ringards et son look de fan de Nickelback. *(Rires)* Toute cette histoire parle de la famille. Wolverine est obligé d'affronter son propre mode de vie, sa manière d'envisager le monde. *(Prenant une voix volontairement théâtrale.)* « Parfois, il faut aller jusqu'au bout de ses choix. » À ce moment-là, Logan paie le prix de toute une existence passée à défier le danger et les limites. Je voulais pousser Wolverine jusqu'à l'infanticide tout en préservant sa noblesse.

S'il fallait définir le «style Remender», je parlerais d'une violence – parfois grotesque – toujours mise au service d'un profond humanisme. La conclusion d'*Uncanny X-Force* est presque un manifeste en faveur d'une éducation plus bienveillante.

> **R.R.** Oui ! Il n'y a pas de miracle : si tu veux vendre des comics, il faut de la violence. C'est une leçon que j'ai apprise pendant mes années de vaches maigres. Je trouve ça détestable, mais c'est la réalité.

En revanche, j'essaie toujours de profiter de cette violence pour faire passer des idées plus personnelles. Je ne veux pas produire un comics mainstream vide de sens. J'ai une responsabilité envers mes lecteurs, mais aussi envers mes propres enfants. Je n'aurais jamais écrit ces séries si je n'avais pas trouvé un sens à ce que je racontais, cette alchimie entre le mainstream et les comics indés. J'espère surprendre mes lecteurs les plus intelligents.

Il y a cette phrase de James Dean : « La part de moi qui ressemble à Marlon Brando te dit d'aller te faire foutre, tandis que celle qui ressemble à Montgomery Clift te supplie de m'aider »

> **R.R.** *(Remender s'interrompt soudainement, ouvre de grands yeux et saisit un stylo.)* Bon sang, j'adore ça ! « Fuck you, help me », c'est exactement ça ! Je peux utiliser cette phrase pour mon prochain livre ?

Retrouvez Rick Remender page 84

Propos recueillis par Bruce Tringale

PORTRATA 1424 DRT 05 PORTRATA 1424 DRT

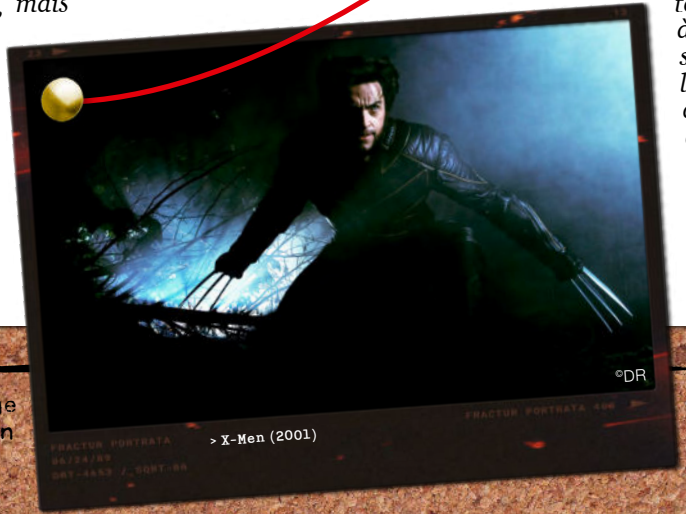
> X-Men Origines: Wolverine (2009)

HUGH JACKMAN

27 ANS DANS LA PEAU DE WOLVERINE !

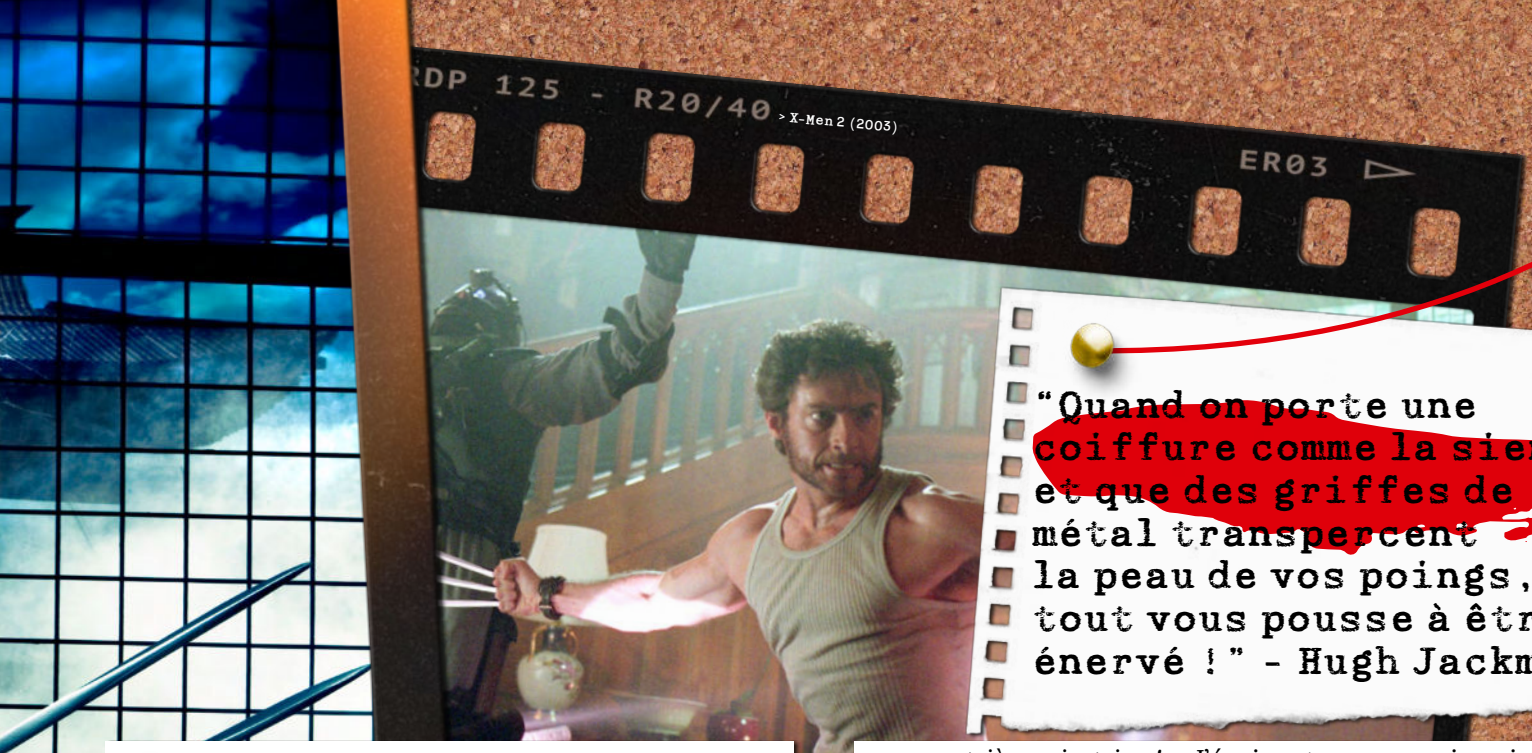
Ayant eu le plaisir d'interviewer souvent l'acteur, nous vous présentons un best of de ses confidences, récoltées depuis le premier X-Men. Découvrez comment il a décroché ce rôle, l'a fait évoluer, lui a dit adieu et a changé d'avis, pour le plus grand plaisir des fans.

Hugh Michael Jackman est né en 1968 à Sydney, de parents anglais venus vivre en Australie. Cadet de 5 enfants, il est tenté par le journalisme, mais découvre sa vocation en suivant des cours d'art dramatique. Diplôme en poche, il joue à la télé, au théâtre puis dans des comédies musicales, à Londres. Et cette pratique de la danse va l'aider à débuter au cinéma… En 1999, Dougray Scott, choisi pour jouer Wolverine dans *X-Men*, est retenu sur le tournage de *Mission Impossible 2*. Le réalisateur Bryan Singer doit vite trouver un remplaçant. Russell Crowe lui recommande son ami et compatriote Hugh Jackman, qui est convoqué au casting. « *Après deux auditions à Los Angeles, la troisième a eu lieu à Toronto, où le tournage avait déjà commencé*, raconte Jackman. *Je suis arrivé à midi, mais les essais des autres acteurs ont pris énormément de retard. En attendant mon tour, j'étais de plus en plus tendu et impatient, vraiment dans l'humeur de Wolverine ! Anna Paquin, qui joue Malicia, avait fini son audition, mais elle est restée pour m'aider à réviser mon texte, et m'a préparé du porridge pour que je garde mon énergie. Après douze heures d'attente, j'ai enfin joué ma scène avec elle, et on m'a offert le rôle. Ça tombait bien, car j'étais complètement fauché !* » Jackman étudie aussitôt le script et dévore les BD des X-Men. C'est dans la loge de maquillage qu'il cerne l'irascible Logan : « *Quand on porte une coiffure comme la sienne et que des griffes de métal transpercent la peau de vos poings, tout vous pousse à être énervé !* » D'emblée, il travaille plus dur que jamais : « *Le tournage était épuisant à cause des efforts physiques à accomplir, et de l'intensité des émotions que Bryan nous demandait d'exprimer. Mais l'équipe nous soutenait : dès que nous sortions des loges en costumes, les techniciens fans des X-Men nous applaudissaient !* »



©DR

> X-Men (2001)



> X-Men 2 (2003)

©DR

"Quand on porte une coiffure comme la sienne et que des griffes de métal transpercent la peau de vos poings, tout vous pousse à être énervé !" - Hugh Jackman

FAUSSES GRIFFES & VRAIES BLESSURES

Pour représenter les griffes de Wolverine, l'équipe des effets spéciaux a trouvé un truc simple : Jackman tient dans ses poings fermés des poignées qui sont les supports des lames. Grâce à leur découpe qui épouse la forme de ses mains, elles semblent sortir de l'espace entre ses doigts, et leur fixation est invisible. « *On a moulé mes poings pour que les griffes s'adaptent parfaitement. Il y avait des versions en aluminium poli pour les gros plans, en résine et fibres de verre pour les plans larges et d'autres moulées dans des matériaux souples, ou coupées à mi-longueur par sécurité, puis rallongées en 3D.* » Le maniement des griffes rigides reste dangereux, même si les combats sont réglés par un expert : « *Corey Huen, célèbre réalisateur de Hong-Kong, a chorégraphié et co-dirigé la séquence où je combats mon double, lorsque Mystique prend l'aspect de Wolverine. Nous avions répété ces gestes pendant trois semaines avec la doublure de Rebecca Romijn-Stamos, mais le jour J, elle ne s'est pas écartée comme prévu, et une lame s'est plantée dans son bras. J'étais mortifié… Heureusement, elle n'a pas eu de séquelles, et m'a raconté que depuis, elle montre sa cicatrice en disant "C'est Wolverine qui m'a enfoncé sa lame dans le bras !" et les gens s'écrient "Wow, trop cool !" (Rires) Peu après, j'ai planté mes griffes dans ma cuisse droite, et j'en garde trois cicatrices. Et toujours pendant la scène avec Mystique, j'ai fait bêtement un geste en direction de ma tête. Rebecca a crié "Il y a du sang qui coule sur ton visage !", et je me suis retrouvé avec une quatrième cicatrice !* » L'épaisse tenue en cuir noir des X-Men s'avère également dangereuse. Comme la Fox finance ce premier film de super-héros des années 2000 sans savoir s'il marchera – la productrice Lauren Schuler Donner pense même que ce sera un flop – le studio a serré le budget, et la cheffe costumière Louise Mingenbach n'a pas pu fabriquer des copies allégées des tenues pour les cascades. Si cela ne gêne pas Framke Janssen/Jean Grey, James Marsden/Cyclope, Halle Berry/Tornade ni Anna Paquin/Malicia, qui bougent peu pendant les scènes d'action, Jackman, lui, étouffe en se démenant : « *Pendant que Tyler Mane et moi tournions le combat entre Logan et Sabertooth au sommet de la statue de la liberté, j'étais en nage dans mon costume. Avec la chaleur de l'éclairage du plateau, je me suis déshydraté et évanoui, heureusement sans tomber de ce décor très haut. Quand j'ai repris conscience, l'équipe médicale m'avait mis sous perfusion… Après, on m'a laissé des temps de pause, mais le costume n'a pas changé !* »



> X-Men 2 (2003)

L'ATTENTE DU VERDICT DES SPECTATEURS

Jackman joue gros en interprétant ce personnage culte. Avant la sortie de *X-Men*, il envisage le pire : « *Si le film était un échec, j'allais retourner à la case départ, à des rôles dans des séries australiennes… Pour me rassurer, je me disais que Wolverine vivait dans l'imagination des gens sous de multiples formes… Je n'ai compris à quel point X-Men était attendu que le jour où j'ai participé à une interview en table ronde. Les journalistes m'observaient en silence. Voyant que j'étais mal à l'aise, l'un d'entre eux m'a dit : "Pardon de vous dévisager, mais ça fait 30 ans qu'on attendait de voir Wolverine en chair et en os !" Le jour de la sortie du film, à New York, un chauffeur de taxi m'a demandé ce que je faisais. Je lui ai expliqué et il m'a dit "Ah ouais, les*

Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau

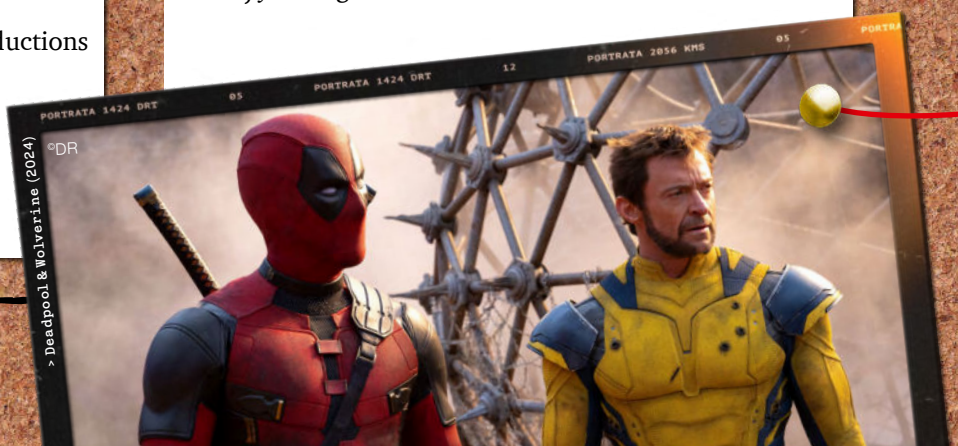




X-Men, j'ai entendu parler de ce truc." Pile à ce moment-là, un bus s'arrête à côté de nous, avec le poster de X-Men sur son flanc. Le chauffeur s'exclame "Eh ! C'est vous là, sur l'affiche !" Il observe l'image de Wolverine et me lance "Vous jouez qui là-dedans ? Edward aux mains d'argent ?!" » Heureusement, *X-Men* explose le boxoffice et lance la vague des films de super-héros. Mais comme son modèle Harrison Ford après *Star Wars*, Jackman veille à ne pas se laisser enfermer dans un seul rôle. En 2001, il tourne le film d'action *Opération Espadon*, en 2002, la comédie romantique *Kate et Leopold*, puis l'année suivante *X-2 : X-Men United*. « X-Men *était mon premier film hollywoodien. En arrivant en cours de tournage, j'ai eu l'impression d'être happé par un molosse et secoué dans tous les sens ! Au moment de* X-2, *j'avais un peu plus confiance en moi, et j'ai pris plaisir à jouer les scènes d'action, et les moments dramatiques, très bien écrits.* » Jackman apprécie aussi le flashback dédié à l'expérience qui a doté Wolverine d'un squelette et de griffes en Adamantium. « *Logan retrouve les ruines du labo où on l'a transformé en "Weapon X". Il revoit alors son évasion : ensanglanté après avoir massacré ses geôliers, il a erré dans un paysage glacé, ayant oublié son passé, son identité, souffrant le martyre, avec ces lames perçant la peau de ses mains… En revivant cela, il pousse un cri primal, et j'ai tenté d'exprimer la douleur accumulée en lui.* » Pour se replonger dans cette colère, Jackman prend une douche glacée tous les matins. « *En arrivant sur le plateau, je me servais de cette sensation pour jouer la fureur de Wolverine.* » En 2003, ce deuxième volet surpasse le succès du premier. Jackman connaît un flop avec *Van Helsing* en 2004, mais se rattrape dès 2006 avec *Le Prestige* de Christopher Nolan, *The Fountain* de Darren Aronofsky, et *X-Men 3, l'Affrontement Final*. Ayant prouvé qu'il excelle dans tous les registres et attire le public même sans ses griffes, il accède à de nouvelles responsabilités.

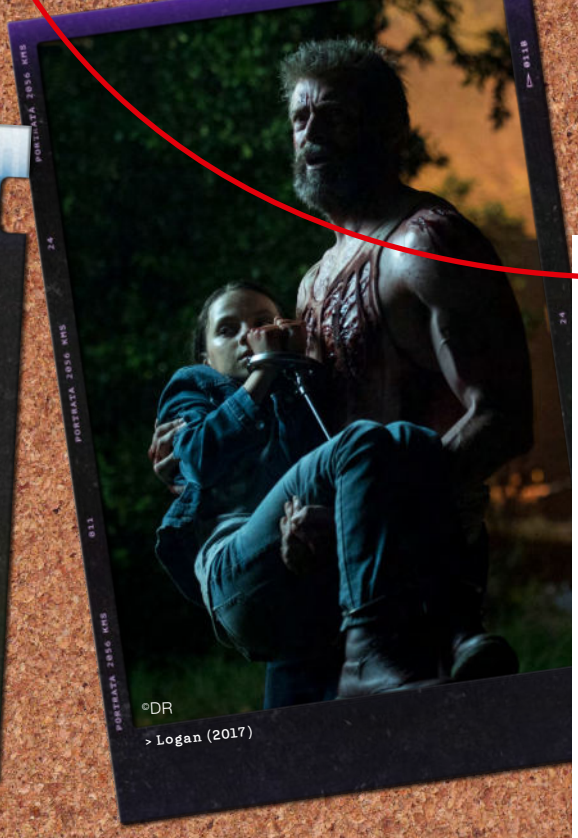
LES SUPERPOUVOIRS D'UN PRODUCTEUR

Jackman co-produit avec sa société Seed Productions *X-Men Origins : Wolverine*, préquelle des aventures de Logan. L'acteur impose à la Fox que le tournage ait lieu en Australie, pour rester près de sa famille et faire vivre l'industrie locale. « *Je voulais tourner ce film pour révéler le passé de Wolverine. Au début, il est bûcheron dans le Grand Nord et a une petite amie. Mais son demi-frère Victor Creed/Sabertooth, lui aussi immortel, retrouve sa trace. Ils sont nés au XIX*e *siècle, ont participé aux grandes guerres, puis intégré l'équipe de mercenaires du terrible Stryker. Et tout ce passé ressurgit violemment. Comme cette aventure au travers du temps revient aussi sur le programme "Weapon X", je me suis entraîné pour avoir un corps plus sec et nerveux, qui reflète la violence animale de Logan.* » Jackman veille à traiter aussi les thèmes essentiels de la saga *X-Men* : « *En montrant les mutants pourchassés, nous présentons une parabole de toutes les formes d'exclusions et de préjudices, qu'elles s'appliquent aux minorités ethniques, religieuses ou sexuelles. Et cela incite le public à réfléchir à ces injustices.* » En tant que producteur, Jackman doit soutenir le réalisateur qu'il a choisi, Gavin Hood, car Tom Rothman, PDG de la Fox, a débarqué sur le tournage et chamboule toutes ses décisions. Le film en souffre, tout comme le personnage de Deadpool joué par Ryan Reynolds, qui est privé de bouche ! Un comble pour ce bavard iconoclaste. Reynolds apprécie la gentillesse de Jackman pendant cette épreuve... Face à la presse, Jackman reste positif : « *Je suis prêt à jouer dans dix autres aventures de Wolverine ! Si j'additionne les tournages de tous les films* X-Men, *j'ai passé deux ans de ma vie à l'interpréter, mais il reste des facettes de sa personnalité à explorer. Quand je refuse ce que le studio me propose pour Wolverine, la direction de la Fox l'accepte, pas par politesse ni pour flatter mon ego, mais parce qu'elle sait que je protège l'intégrité du personnage.* » Sans surprise, *X-Men Origins : Wolverine* reçoit un accueil mitigé en 2009. Déçu, Jackman cherche le sujet de la prochaine aventure de Logan, et garde le physique du rôle entre ses autres tournages : « *Je dois faire deux séances de rameur par semaine. Elles durent 7 minutes mais sont aussi intenses qu'une course à la rame sur 2000 mètres. Je soulève aussi des haltères le matin, je mange sainement et c'est tout.* »





> Wolverine : Le Combat de l'immortel (2013)



> Logan (2017)

RETOUR AUX CLASSIQUES

En 2011, la Fox rajeunit l'équipe des mutants dans *X-Men : First Class*, où Jackman, dans une apparition-gag, refuse de collaborer avec eux. Dans la réalité aussi, il préfère se consacrer à la prochaine aventure en solo de Logan, qui va sortir en 2013 : « *Quand j'ai été engagé pour* X-Men*, j'ai lu* The Wolverine *de Frank Miller, qui se déroule au Japon, et qui est à la fois un récit de samouraïs et une histoire d'amour. J'avais dit à Lauren Schuler Donner "Il faudrait tourner cette histoire". Douze ans plus tard, nous allons le faire ! Chris McQuarrie en a tiré un bon script, et le réalisateur James Mangold a conçu une narration visuelle spectaculaire.* » Effectivement, *The Wolverine* tient ses promesses, et la nouvelle aventure des X-Men aussi. En 2014, la Fox réunit les deux équipes X-Men, la nouvelle et l'originale, en adaptant la saga *Days of Future Past* où les mutants sont dispersés à différentes époques. C'est l'occasion pour Jackman de jouer Logan vivant en 1973. Alors que le script le décrit se réveillant en portant un short, l'acteur préfère jouer nu, arguant : « *En Australie, si vous êtes dans un lit avec une jolie fille, vous ne sortez pas des draps en slip !* » Connaissant bien la BD originale, il valide les modifications apportées par Bryan Singer, de retour derrière la caméra : « *Au cinéma, on ne doit pas décalquer les comics. Un film doit avoir sa propre énergie, sa propre personnalité artistique. Et nous tentons sincèrement de faire le meilleur travail possible.* » Mission accomplie : le film est un triomphe. Singer propose à Jackman de rempiler pour *X-Men : Apocalypse*, mais le comédien n'y fera qu'une brève apparition, préférant se consacrer au projet proposé par James Mangold : l'adaptation du roman graphique de Mark Millar *Old Man Logan*.

> "Pendant l'été 2022, mon agent m'a dit "À ce stade de ta carrière tu peux tout faire. De quoi as-tu vraiment envie ?"" - Hugh Jackman

MORT ET RENAISSANCE

En 2017, à 49 ans, Jackman joue dans *Logan* un héros fatigué et vieillissant, prenant soin du professeur Xavier, rongé par la maladie d'Alzheimer. Patrick Stewart, 77 ans, est saisissant lui aussi en ancien chef des X-Men perdant le contrôle de ses pouvoirs. La seule note d'espoir de ce récit poignant est Laura, incarnée par l'époustouflante Daphne Keen, 11 ans. Cette jeune mutante traquée par des scientifiques va se découvrir des liens avec Logan… Sachant que le film sera interdit aux moins de 13 ans, Jackman diminue son cachet pour compenser la baisse des recettes. Pendant la première projection du film, Jackman est assis à côté de Patrick Stewart « *Comme Patrick, je n'ai pas pu retenir mes larmes. Nous nous tenions la main, bouleversés par cet adieu aux personnages que nous avions passé tant d'années à jouer.* » Le temps passe… Et Jackman considère que la mort de Logan ne doit pas être remise en cause. Mais Ryan Reynolds, qui s'est emparé de Deadpool avec succès, rêve d'une aventure en tandem avec Wolverine. Après le rachat de la Fox par Disney en 2019, il pitche l'idée à Kevin Feige, mais le PDG de Marvel la rejette. Il tient le même discours à Jackman, qui commence à hésiter : « *Kevin m'a dit "Hugh, ne revenez pas. Dans Logan, vous avez eu la chance de jouer la plus belle fin d'un personnage de toute l'histoire des films Marvel !"* » Mais avec l'aide du réalisateur Shawn Levy, des scénaristes Rhett Reese et Paul Wernick (*Deadpool* 1 & 2) et Zeb Wells (*Robot Chicken, She-Hulk Avocate*) Reynolds développe un traitement avec un Wolverine issu d'une autre branche de la continuité temporelle. On ne touche pas à *Logan*, en dehors d'un gag mémorable… Quand Jackman lit ce projet, il traverse une période difficile. Après 27 ans de mariage, il vient de se séparer de Deborra-Lee Furness, la mère de ses deux enfants. Et s'il peut encore jouer les héros d'action à 55 ans, cela ne durera pas éternellement. « *Pendant l'été 2022, mon agent m'a dit "À ce stade de ta carrière tu peux tout faire. De quoi as-tu vraiment envie ?" Ne sachant que dire, j'ai pris ma voiture, pour aller me balader à la plage et réfléchir. Tout en conduisant, j'ai compris que rester borné était absurde, et qu'au fond de moi, je mourais d'envie de jouer dans* Deadpool & Wolverine*. J'ai appelé Ryan et lui ai dit "OK, faisons-le, ce film !"* » Avec son élégance coutumière, Jackman appelle aussi James Mangold pour lui décrire le projet, et le réalisateur de *Logan* lui apporte son soutien. En 2024, le pari est gagné : *Deadpool et Wolverine* génère 1,3 milliard de dollars de recettes dans le monde entier, et permet à Marvel de renouer avec le succès après plusieurs flops… Aujourd'hui, quand on demande à Jackman si Wolverine sera de retour dans *Avengers Doomsday*, il déclare « *Peut-être. Je ne dirai jamais plus jamais ! Je l'ai incarné dans dix films, et ils doivent avoir assez de matériel pour créer une version virtuelle de moi, avec l'I.A. !* » À vérifier dès le 18 décembre au cinéma…

ANIMAL OU

Wolverine est devenu depuis sa création un personnage incontournable des X-Men, puis du monde Marvel global en intégrant notamment les équipes des Fantastic Four et des Avengers, en plus de ses aventures solitaires. Le point de départ paraît simple : un mutant au passé obscur qui possède les attributs et les griffes d'un animal sauvage. La découverte d'une partie de ses origines a montré comment Logan est devenu une véritable machine. Une machine à tuer, un animal prêt à trancher, traversé de traumatismes et de pulsions. Mais qui est Wolverine ? Un animal, une machine, ou bien les deux ?



PULSIONS TRANCHANTES

Wolverine a étendu largement son territoire au fur et à mesure de ses aventures. De mutant parmi d'autres mutants internationaux formant la seconde équipe de X-Men, il occupe une place croissante dont un point déterminant réside dans le combat entre les X-Men et le Club des Damnés. Ce combat que perdent les X-Men révèle alors la sauvagerie de Wolverine qui prend seul le parti de la revanche en montrant comment ses pulsions tranchent dans le vif en combinant son instinct animal et ses griffes en adamantium, le métal le plus solide de l'univers Marvel. Wolverine prend dès lors une autre étoffe, avec la découverte – toujours dans les pages des X-Men – que ses griffes font partie intégrante de son corps et ne sont pas des gadgets ajoutés à sa tenue. Apparaît aussi cette rage qui le caractérise et qui le rend incontrôlable face à ses adversaires. Il incarne ainsi un être dont les pulsions agressives prennent littéralement corps et tranchent tout ce qui ferait obstacle, objets comme personnes. L'expression des pulsions chez Wolverine engendre un effet à la fois effrayant et fascinant. Cette caractéristique propre de notre mutant griffu qui consiste à libérer ses pulsions agressives à des fins de défendre ses équipiers le rend étrangement rapidement attrayant. Wolverine prend progressivement une forme qui séduit les êtres retenus que nous sommes, contraints de nous retenir pour demeurer civilisés. C'est ainsi qu'Albert Camus définira le propre de l'humanité : « *Un homme, ça s'empêche* »[1]. Wolverine illustre cette part qui ne s'empêche pas, ne se retient pas, ou pour le moins pas tout le temps. Il incarne cette part qui laisse libre cours à ses pulsions agressives en les orientant vers les figures commettant le mal, ce qui déculpabilise d'une part, et revêt d'autant plus un caractère cathartique d'autre part. Logan coupe, découpe, lacère,

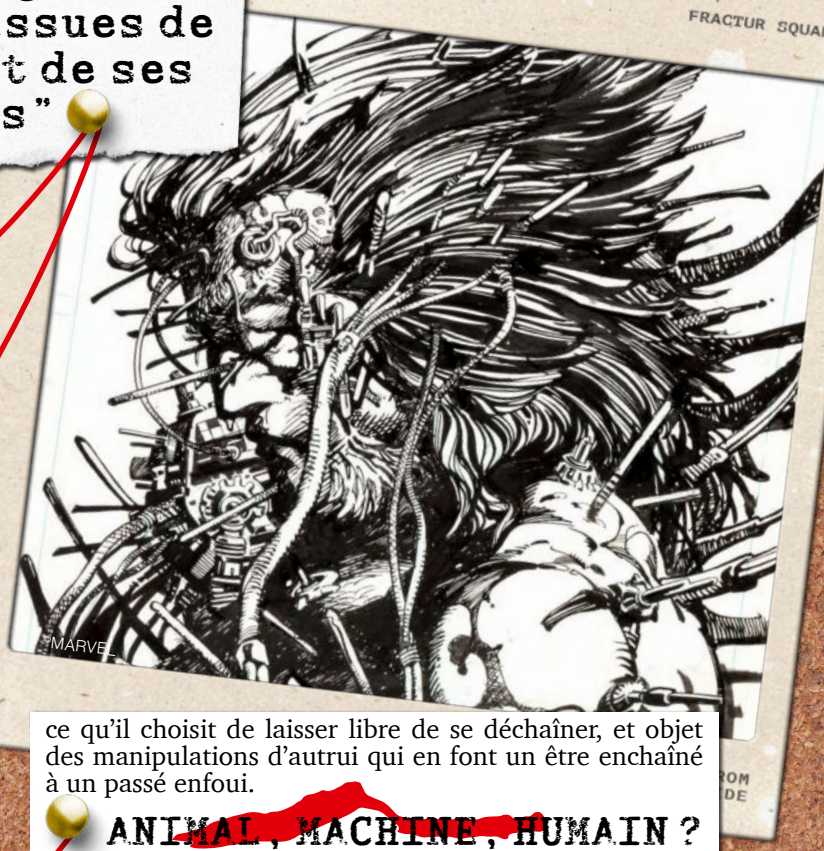


[1] *Le premier homme*, A. Camus, Gallimard, 1994

MACHINE ?



> Illustrations par Barry Windsor-Smith



> "Pour Wolverine, l'ennemi est intérieur, logé dans les pulsions issues de sa mutation et de ses origines"

MACHINE HURLANTE

Wolverine tient ainsi d'un loup-garou aux pulsions tranchantes mais aussi, depuis que son passé d'Arme X fut dévoilé, du cyborg au squelette métallique indestructible. L'opération conduite dans le programme secret de l'Arme X a fait de Wolverine un être au squelette constitué du même métal que ses griffes, ce qui le rend digne d'un Terminator. Ajoutons-y son pouvoir mutant de régénération qui lui permet de guérir de chaque blessure, et voici un être virtuellement immortel. Une véritable machine de métal hurlant, sautant à la gorge de ses ennemis en associant sa pulsion agressive à son squelette indestructible. Wolverine se retrouve ainsi aux prises avec une dualité saisissante, animal d'un côté, machine de l'autre. Là où l'être humain vit un tiraillement et un conflit intérieur, Logan vit un réel tourment et une lutte permanente entre les différentes parties qui le constituent. Il devient ainsi une illustration agrandie de la condition humaine. À la fois traversé de pulsions qui font apparaître une vitalité brute, à la fois assujetti à des créateurs qui ont implanté en même temps que son squelette métallique des souvenirs fabriqués. Wolverine est ainsi sujet et objet, sujet de devenant le prolongement tranchant de ses pulsions, figure fascinante pour qui est tenu de se retenir, et pour qui traverse doutes, atermoiements, ruminations. Wolverine, lui, tranche dans le vif, littéralement. En cela il représente une figure d'une attraction des plus fatales.

ANIMAL, MACHINE, HUMAIN ?

« *Pour Wolverine, l'ennemi est intérieur, logé dans les pulsions issues de sa mutation et de ses origines, mais aussi du traumatisme de sa transformation en Arme X lors de l'intervention qui lui a implanté un squelette en adamantium indestructible* », c'est ce que j'écrivais dans l'ouvrage *Freud et les super-héros*[2]. Ce qui fait de notre mutant griffu un être qui fait écho à nos propres combats intimes. En outre, il s'apparente aussi au loup-garou, cette créature qui « *laisse surgir cette pulsion sans la sublimation qui le civilisait [et] semble alors figurer le réveil de l'homme, la résurgence de son désir* », ainsi que je l'indiquais cette fois dans *Freud et les Monstres*[3]. Ce qui en fait une figure héroïque tient ainsi à cette tentative toujours à l'œuvre de demeurer le plus humain possible tout en incarnant inlassablement un désir indestructible. Wolverine a beau se targuer d'être le meilleur dans sa partie, « *the best there is at what he does* », la question à laquelle il nous renvoie concerne non pas tant ce qu'il fait que ce qu'il parvient à être. À travers sa part animale d'un côté, sa part de machine fabriquée pour exécuter de l'autre, Logan nous renvoie à ce qui nous tourmente, à ce que nous retenons, à ce que nous oublions, à ce qui nous divise intérieurement jusqu'à des entailles profondes, en somme à ce qui nous humanise profondément.

[2] *Freud et les super-héros*, A. Huard, Éditions de l'Opportun, 2022
[3] *Freud et les monstres*, A. Huard, Éditions de l'Opportun, 2026

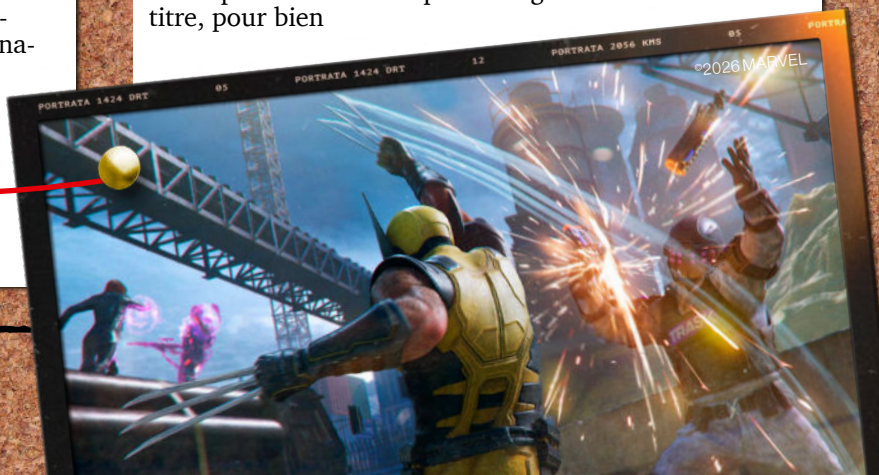
WOLVERINE

LA PART ANIMALE



Maintenant que Spider-Man a eu le droit à des jeux vidéo de grande qualité, place à Wolverine ! Et qui de mieux que les développeurs de chez Insomniac Games pour s'acquitter - à nouveau - de cette tâche apparemment ardue. En effet, il n'existait toujours pas de titre à la hauteur du charisme de notre Serval préféré, mais c'est désormais chose réparée. Cela méritait bien un dossier en bonne et due forme, non ?

La star des X-Men, c'est bel et bien lui ! Et pourtant, malgré son immense popularité, le personnage de Wolverine n'a jamais eu le droit à un grand jeu vidéo solo. On le retrouve généralement en tant que second rôle dans des très nombreux jeux estampillés Marvel depuis des décennies, s'il n'hérite pas d'une adaptation qui accompagne la sortie d'un des nombreux films de la saga cinématographique. On pense par exemple au jeu *X-Men 2 : La vengeance de Wolverine* ou encore *X-Men Origins : Wolverine* en 2009. Une poignée de titres qui, soyons honnêtes, vont du ratage au petit défouloir sympathique. Pour ceux qui aiment le personnage créé par le scénariste Len Wein et les dessinateurs John Romita Sr et Herb Trimpe, le *Marvel's Wolverine* proposé par Insomniac Games tombe enfin à point nommé. En effet, plutôt que de proposer un titre avec le cul entre deux chaises, comprendre une réinterprétation du Wolverine cinématographique interprété par Hugh Jackman, le studio de développement déjà responsable des deux excellents *Marvel's Spider-Man* décide de suivre sa propre voie. Cette façon de s'affranchir du style des X-Men, tels qu'ils sont plus ou moins représentés depuis 25 ans, leur permet de proposer un récit extrêmement viscéral et violent, qui mise tout sur la prise en main du personnage en titre, pour bien





> “Nous tenions à respecter tous ces éléments pour assurer un jeu qui allait assouvir le fantasme d'incarner Wolverine pour tous les joueurs.”
> - Marcus Smith

faire comprendre la violence fondamentale qui l'habite.

En cela, l'aspect extrêmement brutal du combat, la dynamique physique du personnage et le gore particulièrement satisfaisant ne font pas seulement figure de défouloir, mais servent à asseoir le dilemme du personnage dans une intrigue qui tente de faire ressortir ses nuances psychologiques. La performance du comédien Liam McIntyre dans le rôle-titre est à prendre en compte, étant donné que ce dernier lui confère une aura plus férale, un aspect renforcé dans le jeu par le fait qu'il retrouve sa taille d'origine, *« comics accurate »* comme on dit dans le jargon. Même si *Marvel's Wolverine* accuse certaines limites – notamment des combats de boss à l'ancienne qui peinent justement à conférer l'aspect brutal et sans concession des autres échauffourées – il a le cœur à la bonne place, tout simplement parce qu'il s'impose de traiter le personnage avec toute la complexité requise. Nous en parlons avec Marcus Smith, directeur créatif du jeu chez Insomniac Games.

Pour commencer, quel est l'ADN de Wolverine selon vous ? Quels sont les éléments du personnage qui devaient impérativement se retrouver dans votre jeu ?
> MARCUS SMITH C'est exactement la première question que nous nous sommes posée : comment décomposer un personnage qui existe depuis 50 ans, qui a vécu tant d'aventures différentes, et dont tout le monde a une vision différente de ce qu'il représente, pour retrouver son essence dans notre jeu. Notre première étape a été de passer en revue tout le matériel de référence disponible, et nous avons travaillé main dans la main avec Marvel Games pour cette adaptation. On a lu et relu les premiers runs de comics, en particulier le run solo de Chris Claremont et Frank Miller, à mon sens celui qui l'a fait passer de bagarreur unidimensionnel à un personnage complexe en pleine crise existentielle. Wolverine est intéressant parce qu'il a une rage incontrôlable, des pertes de mémoire, et qu'il a tué des proches sous l'effet de cette rage. Cela le rend profondément complexe. Et évidemment, il faut tenir compte de ses capacités. La principale interaction de Wolverine avec le monde, ce sont ses griffes en adamantium. Nous savions déjà que nous ne voulions pas proposer une « origin story », donc les événements du Projet X ont déjà eu lieu dans notre version mais il ne se souvient pas de la façon dont il les a obtenues. C'est également un prédateur au sommet de la chaîne alimentaire, avec des sens animaux très développés et un facteur d'autoguérison qui lui permet de régénérer sa santé. Nous tenions à respecter tous ces éléments pour assurer un jeu qui allait assouvir le fantasme d'incarner Wolverine pour tous les joueurs.

Mais pour le grand public, Wolverine a connu une incarnation importante au cours de ces 25 dernières années, avec l'interprétation très populaire d'Hugh Jackman. Comment éviter la comparaison directe ?





> M.S. Je comprends ce que vous voulez dire. Nous avons appliqué ce que nous avions déjà fait avec les jeux *Spider-Man*, en nous concentrant sur une histoire originale. Pour nous, les gens qui ne connaissent pas l'histoire de Wolverine doivent pouvoir lancer le jeu et l'apprécier sans connaître les références. Mais on veut également que les fans du personnage retrouvent sa profondeur, sans pour autant être coupés de leurs références. Pour cela, il faut raconter une histoire autonome, et ne pas répéter ce qui existe déjà. L'idée de ne pas proposer une « origin story » vient de là, car les lecteurs de comics la connaissent, et même le grand public a pu la voir plusieurs fois au cinéma, notamment dans *X-Men Origins : Wolverine* en 2009. Et puis cela ne concerne pas seulement le personnage de Wolverine, mais également les personnages secondaires qui se rattachent à son récit, comme Sabretooth, Mystique, Nathaniel Essex, Jean Grey… C'est un vrai travail d'équilibriste, mais Marvel Games nous a donné une certaine carte blanche pour nous approprier ces personnages, à condition de rester fidèle à leur ADN. Dans les rares cas où les gens de Marvel Games nous ont rappelés à l'ordre, c'est quand ils nous expliquaient que tel ou tel personnage ne se comportait pas de la manière que nous avions imaginée, tout en revenant toujours à ses caractéristiques. Très tôt dans le développement de l'histoire, nous avons fait plusieurs réunions pour décider des personnages qui seraient dans le jeu, et nous avons dû abandonner certains de nos personnages préférés, parce qu'ils ne s'inscrivaient pas émotionnellement dans le récit, ou parce qu'il aurait fallu passer trop de temps à expliquer comment ils sont arrivés là, faute de lien historique. C'est un véritable processus itératif.

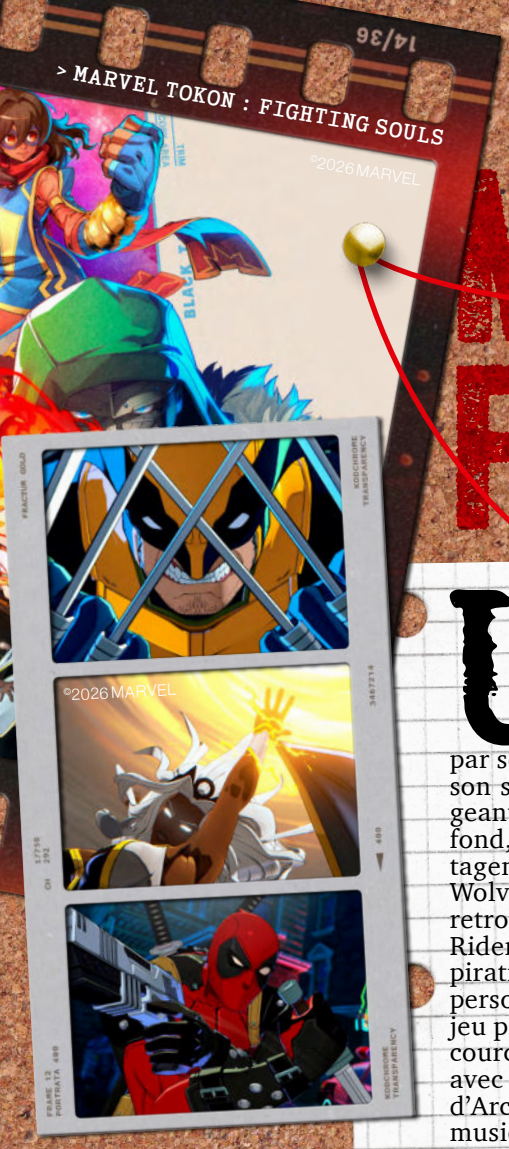
> "Marvel Games nous a donné une certaine carte blanche pour nous approprier ces personnages, à condition de rester fidèle à leur ADN."
> - Marcus Smith

Vous mentionnez les deux *Spider-Man* également développés par Insomniac Games. Ce sont des jeux formidables, qui répondent à une formule bien précise, celle des « mondes ouverts ». Pourquoi ne pas être partis dans cette direction avec *Marvel's Wolverine* ?

> M.S. On en revient toujours à l'idée de rester fidèle à l'ADN de Wolverine et de construire l'expérience parfaite autour de son personnage. Spider-Man est un personnage particulier, il est très attaché à la ville de New York, c'est le *« Friendly Neighborhood Spider-Man »* comme présenté dans les comics. Il est très agile et se balance à 30 mètres par seconde au-dessus des gratte-ciels de la ville. Tout ceci appelle à développer le jeu en monde ouvert, pour montrer Manhattan comme un lieu singulier. Logan, en revanche, n'est pas vraiment associé à un lieu unique. C'est un baroudeur qui va là où l'aventure le mène. Nous avions donc déjà conscience qu'il fallait développer beaucoup de lieux différents. De plus, ce n'est pas un super-héros qui se balance sur une toile. Il est très lourd, à cause de son squelette en adamantium. Cela signifie que son expérience du terrain le pousse à passer beaucoup de temps au sol. Et comme l'usage de ses griffes rend le personnage très viscéral, il fallait rapprocher la caméra pour des combats au corps-à-corps. Tous ces éléments convergent pour dire que l'expérience en monde ouvert n'aurait pas satisfait les joueurs avec ce protagoniste. C'est pourquoi nous avons opté pour une structure plus linéaire, avec un récit qui met en place une série de missions qui nous permettent d'avoir une approche plus fidèle, et même plus intime, de Wolverine.

Expliquez-nous comment vous faites pour apporter de la variété à ce genre de structures qui vont généralement d'un point A à un point B ?

MARVEL TOKON FIGHTING SOULS





Un Wolverine peut en cacher un autre. En effet, notre cher Serval fait partie du *roster* initial de *Marvel Tōkon : Fighting Souls*, un tout nouveau jeu de combat développé par Arc System Works, à qui l'on doit notamment *Dragon Ball FighterZ* et *Guilty Gear Strive*. Ne vous laissez pas berner par son esthétique très marquée par l'animation japonaise et son séduisant gameplay en 2.5D, c'est un jeu de baston exigeant à 4 versus 4, qui développe un système de combat profond, basé sur les capacités de chaque personnage, qui partagent tous la même barre de vie durant le combat. En effet, Wolverine n'est évidemment pas la seule star de *Marvel Tōkon : Fighting Souls*, puisqu'on y retrouve avec plaisir Iron Man, Captain America, Storm, Doctor Doom, Spider-Man, Ghost Rider, Hulk, Black Panther, Blade ou encore Deadpool. Bien entendu, le jeu puise son inspiration dans la licence *Marvel vs Capcom*, proposant toutefois de prendre avantage de la personnalité de chacun des combattants. Gros avantage pour les bourrins comme moi, le jeu propose une option « Quick Skill » qui remplace les mouvements classiques par des raccourcis simplifiés. Cette option tend à rendre *Marvel Tōkon : Fighting Souls* plus accessible, avec des fenêtres d'action un peu plus généreuses que sur les précédentes productions d'Arc System Works. Mais que les amateurs de jeux de bastons réglées comme du papier à musique se rassurent, il est toujours possible d'enchaîner les combos avec précision !

> M.S. Nous avons trente ans d'expérience sur ce terrain, avec des jeux comme *Spyro The Dragon* et *Ratchet & Clank*, qui proposent des missions contenues mais s'ouvrent également sur des zones d'exploration, certaines plus vastes que d'autres. Dans le jargon du jeu vidéo, on appelle ça du « Wide Linear », ce qui signifie simplement que c'est une expérience narrative linéaire et concentrée, avec une profondeur et une ampleur qui permettent néanmoins au joueur de se déplacer. Ce qui est appréciable avec une structure plus linéaire, c'est qu'elle donne aux développeurs davantage de contrôle sur le rythme, et il est possible de contenir le joueur à un moment donné, faire ressortir des moments impressionnants, puis lui offrir des instants plus calmes pour souffler et récupérer. C'est quelque chose de plus difficile à obtenir en monde ouvert, parce que le joueur peut virtuellement aller n'importe où. Donc cette structure a ses avantages et ses inconvénients. Mais encore une fois, nous avons une grande expérience dans la construction de ce genre de missions au sein du studio.



Ce qui est très satisfaisant dans votre itération de Wolverine, c'est l'aspect viscéral de la prise en main. Et le jeu est vraiment gore et violent, ce qui est une représentation finalement assez rare du personnage. Comment avez-vous géré l'équilibre dans la violence ?

> M.S. Dès le début, après en avoir parlé avec Marvel et Sony, tout le monde était d'accord pour dire que Wolverine devait utiliser ses griffes, et que ça allait être très, très viscéral. Nous savions qu'il fallait faire un jeu pour un public mature. Et pas seulement à cause de la violence et du sang, mais aussi du fait de son état émotionnel complexe et de ses interactions avec les autres personnages. Mais nous étions d'accord : c'est un jeu classé M aux États-Unis, un jeu mature.

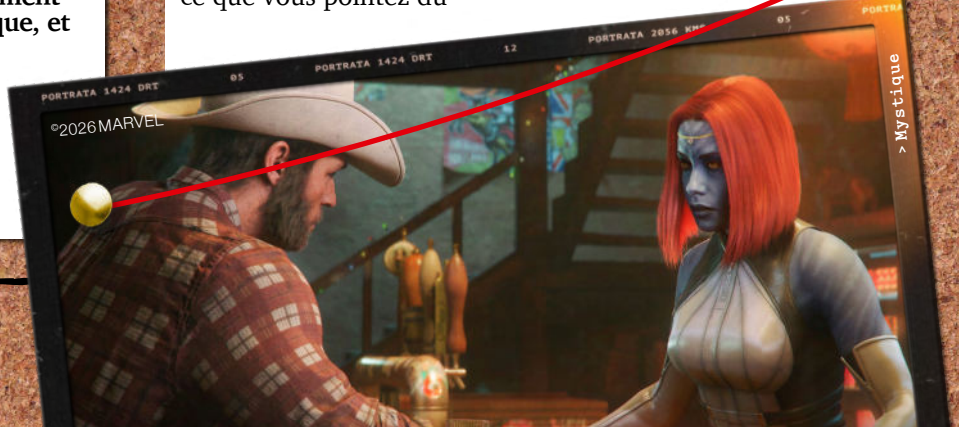




À partir de là, nous avons vraiment itéré pour déterminer ce qui était trop, ce qui ne l'était pas assez, et souvent, il était assez difficile de trouver la limite, tant que quelqu'un ne l'avait pas franchie. Je vais vous donner un exemple : un développeur nous a proposé une animation, et je me souviens qu'elle nous a tout de suite paru un peu fausse ; en l'analysant vraiment, on s'est rendu compte que ça donnait l'impression que Wolverine prenait du plaisir à tuer. Et cela ne ressemble pas au personnage. Il est efficace : si un ennemi se dresse entre lui et son objectif, il va employer la violence contre lui, mais ce sera rapide. Il ne va pas jouer avec sa nourriture, il n'est pas sadique, il est tout simplement efficace. C'est ce qui nous a permis de cerner où se trouvait la limite. Parfois, il nous arrivait d'avoir des bugs, ou autre chose, avec beaucoup trop de sang et c'était amusant, cela donnait l'impression d'un sketch des Monty Python. Là aussi, on savait que c'était trop, donc on revenait en arrière pour réduire un peu. L'autre aspect intéressant, c'est que nous avions tendance à un peu trop humaniser les ennemis. Et cela créait une forme d'ambiguïté morale. Par exemple, quand le joueur s'approchait discrètement des ennemis, il pouvait les entendre parler de leur vie en dehors du mercenariat. Tout à coup, on se disait : *« Mais je n'ai pas envie de tuer ces gars, ils ont des familles, ils ont des factures à payer ». (Rires)* Il fallait donc équilibrer cet aspect aussi, et déshumaniser les ennemis courants, qui ne sont qu'un obstacle sur votre chemin, par opposition aux moments du jeu où on veut que la violence ait un sens, un poids émotionnel, qu'elle porte des enjeux. Dans ce cas-là, c'est l'inverse, il faut que vous ressentiez quelque chose pour ces personnages, qu'il y ait davantage de poids et de gravité dans l'usage de la violence. Là encore, c'est vraiment un processus itératif : parfois on ajoute des éléments et ça fonctionne, parfois non, et il faut être capable d'expliquer aux autres développeurs pourquoi, afin que chacun puisse trouver sa propre créativité au sein des limites que l'on doit s'imposer.

Parlons de l'incarnation de Liam McIntyre. Comment l'avez-vous dirigé pour ce rôle aussi emblématique, et que pensez-vous qu'il apporte au personnage ?
> M.S. Ce que je dirais de Liam, c'est que lors du casting, il avait tout simplement la bonne voix. Nous ne pouvions pas annoncer le rôle lors du casting. Nous disions juste aux comédiens qui venaient passer un essai que c'était pour le rôle d'un gars qui s'appelle Johnny, et qu'il avait des couteaux à la place des doigts. *(Rires)* Bien évidemment, tous les comédiens ont compris qu'il s'agissait d'incarner Wolverine, mais la plupart le jouaient presque comme un personnage de dessin animé, en accentuant la rudesse et la gravité. Quand Liam est arrivé pour passer son essai, il l'a vraiment incarné. Quand il parlait, ça sonnait authentique. Et ses expressions faciales en disaient long, même avec très peu de dialogues. Et ça nous a plu, car Logan est un taiseux, ce sont les autres personnages qui font ressortir des choses chez lui. Liam comprend vraiment le personnage. Il a aussi travaillé très étroitement avec nous pendant qu'on développait l'histoire. Ainsi, nous avions organisé des tournages assez tôt dans le processus du développement, mais la narration a changé entretemps. Donc sur les premières prises, il était plus léger, un peu plus détaché. Et au fur et à mesure que nous étions en train de retoucher le récit, il comprenait pourquoi on faisait ces changements, pour aller vers quelque chose de plus vrai, plus authentique, plus humain. Il fallait trouver un moyen de faire en sorte que le joueur puisse s'identifier au personnage, même si celui-ci se retrouve dans des situations extraordinaires. Nous avons beaucoup discuté avec Liam et le reste du casting, pour développer ces personnages ensemble. C'est avec eux que nous avons construit le cœur émotionnel du jeu.

Ce qui est étonnant, c'est que vous proposez des moments intimes, dans des dialogues entre Logan et Mystique par exemple. Comment avez-vous travaillé ces passages précis ?
> M.S. Je n'ai pas d'égo vous savez. Je me suis reposé sur l'excellent travail de notre directeur narratif, Walt Williams, en ayant connaissance de la trajectoire de l'histoire que nous essayons de raconter. Mais ce que vous pointez du







> "Les deux jeux *Marvel's Spider-Man* et *Marvel's Wolverine* se déroulent dans le même univers, l'univers Marvel 1048."
> - Marcus Smith



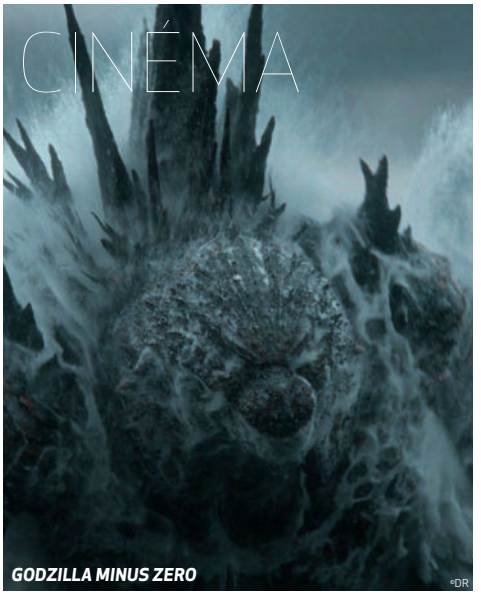
doigt est intéressant, parce que cela marque la distinction entre des personnages de super-héros comme Spider-Man, et les mutants de X-Men. Spider-Man a une identité secrète, il porte un masque pour cacher le fait qu'il est Peter Parker. Les mutants ne peuvent pas faire ça. Peu importe qu'ils portent une tenue de combat, qu'ils utilisent leur nom de code et qu'ils se parlent comme des êtres humains ordinaires, ce sont toujours des mutants. Ils vivent avec leur différence au quotidien. Comment exprimer cette notion aux joueurs, au-delà du fait que nous allons les présenter comme des super-héros dans le jeu ? Il fallait trouver une façon d'identifier et d'exprimer ce conflit intérieur. Cet échange avec Mystique dont vous parlez, c'est la scénariste Lauren Mee – avec qui j'avais travaillé sur *Ratchet & Clank : Rift Apart* – qui l'a écrit. Nous avons créé une interaction dans le choix des dialogues, quelque chose d'assez nouveau pour nous, et c'est elle qui a absolument tout écrit. J'y ai joué tellement de fois, je connais chaque interaction possible, et chacune d'entre elles reste très poignante. Elles sonnent vrai, avec beaucoup d'authenticité.

Au cinéma, Marvel a créé le MCU qui permet à ses personnages de se croiser sur grand écran. Le studio Insomniac Games s'occupe des jeux Spider-Man, et bien entendu de Wolverine aujourd'hui. Au-delà du fait qu'un développement de jeu vidéo est probablement plus qu'un tournage de film, pensez-vous que cela aurait un sens de créer un événement similaire dans le jeu vidéo, une sorte de MCU du jeu vidéo ?

> **M.S.** Tout est possible. La vraie question, c'est plutôt : « *Peut-on le faire au niveau de qualité exigé ? Peut-on offrir au joueur l'expérience qu'il anticipe ? Peut-on le faire dans le budget et les délais impartis ?* » Ce sont toujours les mêmes facteurs qui entrent en jeu. Mais c'est possible, car nous avons posé les bases. Les deux jeux *Marvel's Spider-Man* et *Marvel's Wolverine* se déroulent dans le même univers, l'univers Marvel 1048. Nous faisons bien quelques connexions, et des clins d'œil mais je tiens clairement à préciser – pour ne pas avoir d'ennuis – qu'il n'y aucun projet de crossover prévu pour l'instant.

GEEKODEX

Cette rubrique est consacrée aux monstres sacrés qui font l'actualité de l'univers geek. À travers des rencontres et des enquêtes expertes, découvrez les facettes cachées des grands mythes du Geek-Univers !



GODZILLA MINUS ZERO

P. 46
DÉCOUVERTES

P. 48
KRAKEN
Slasher vs les cailleras de la cité

P. 52
STREET FIGHTER
Un vrai fan aux manettes !

P. 54
HOPE
U ne petite communauté confrontée à des créatures venues d'ailleurs

↑ P. 56
GODZILLA MINUS ZERO
Le roi des kaiju revient !

P. 62
BILLIE À LA CROISÉE DES MONDES
À la découverte de l'univers caché des sorcières



***Crystal Lake*, Pamela Voorhees (Linda Cardellini)**

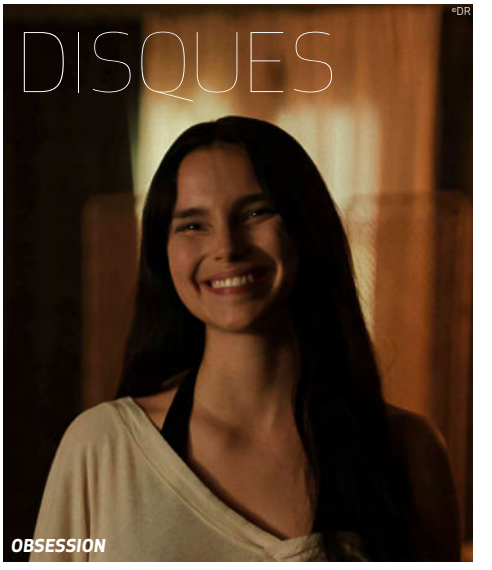
P. 64
DÉCOUVERTES

P. 66
ADVENTURE TIME : LES QUÊTES BONUS
Une cure de jeunesse pour la franchise !

P. 68
STUART FAILS TO SAVE THE UNIVERSE
Y-a-t-il un geek pour sauver le multivers ?

P. 70
VISIONQUEST
Le manoir des I.A.

↑ P. 72
CRYSTAL LAKE
La renaissance de la franchise Vendredi 13 !



OBSESSION

↑ P. 78
DVD/BLU-RAY/UDH/VOD
Nouvelle rubrique dédiée au physique : DVD, Blu-ray, 4K UHD, collectors, steelbooks...



***Escape* de Rick Remender et Daniel Acuña, chez Urban**

P. 80
DÉCOUVERTES

↑ P. 84
RICK REMENDER
Deadly Rick

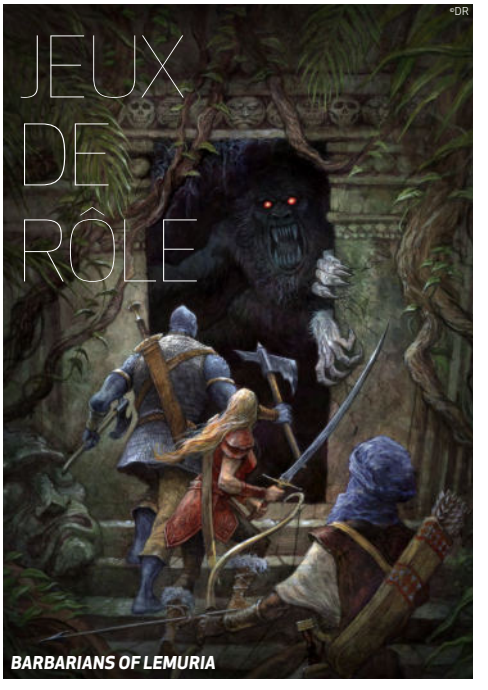


P. 86
DÉCOUVERTES

↑ P. 88
DRAGON ECLIPSE
Un monde façonné par une catastrophe

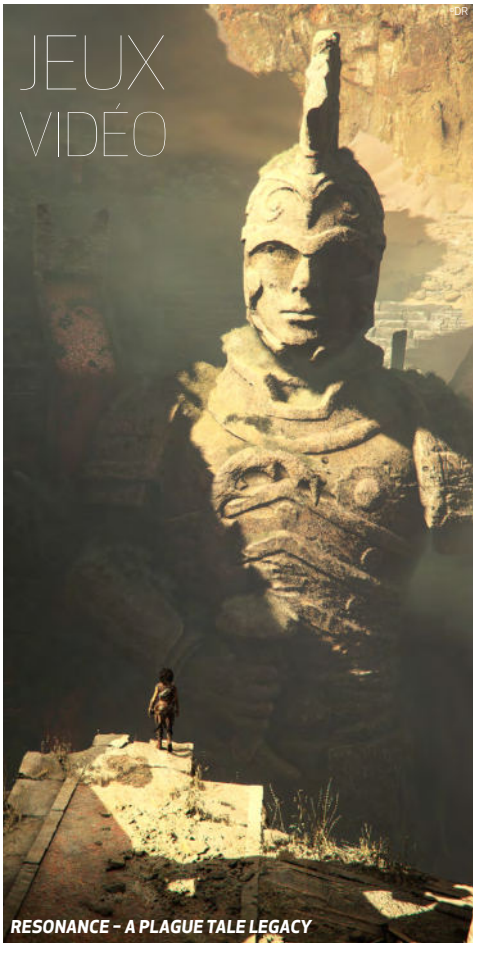
P. 90
HELLBREAK
Quand les monstres classiques s'affrontent aux cartes

P. 92
ANIKI
Le TCG français sur les animes et les mangas



P. 94
DÉCOUVERTES

↑ P. 96
BARBARIANS OF LEMURIA
Le meilleur de la Sword & Sorcery



P. 100
DÉCOUVERTES

↑ P. 102
RESONANCE - A PLAGUE TALE LEGACY
L'héritage du mythe

P. 106
ONIMUSHA : WAY OF THE SWORD
Entre le ciel et l'enfer

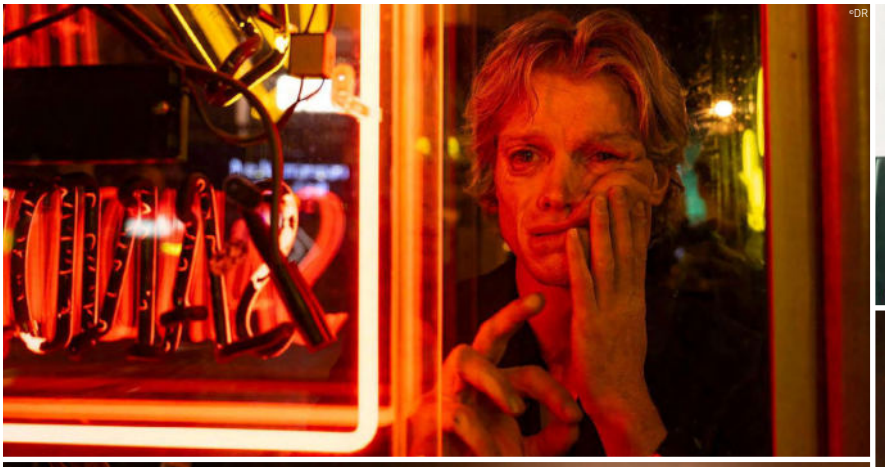
P. 108
ARCHIVES DU FUTUR
Muscles d'acier



↑ P. 110
DÉCOUVERTES



↑ P. 112
JOUETS VINTAGE
Les figurines Marvel de ToyBiz











CLAYFACE



CLAYFACE
En salle : 21 octobre
De : James Watkins
Scénario : Mike Flanagan, Hossein Amini
Avec : Tom Rhys Harries, Naomi Ackie, Max Minghella…

BANDE ANNONCE

LE BODY HORROR S'INVITE DANS LE DCU

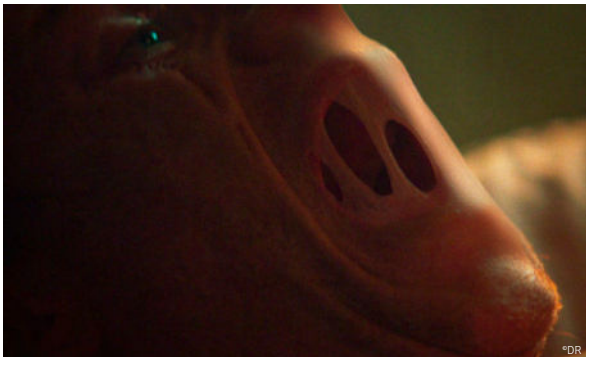
Après *Superman* (2025) et *Supergirl* (2026), le DCU de James Gunn et Peter Safran change radicalement de registre avec *Clayface*, attendu en salles le 21 octobre en France, à temps pour Halloween. Réalisé par James Watkins, connu pour *Eden Lake* et *Speak No Evil*, le film plonge l'univers DC dans le body horror en racontant la métamorphose de Matt Hagen en l'un des ennemis les plus dérangeants de Batman. Un véritable film d'horreur, classé R aux États-Unis, qui tranche avec la logique d'un univers partagé traditionnel. Un choix que Peter Safran justifie ainsi : « *Nous voulons faire des films pour tous les goûts, mais tous nos films ne doivent pas nécessairement s'adresser à tout le monde.* »

Avant de devenir Clayface, Matt Hagen est un gamin des rues de Gotham qui parvient à devenir une star hollywoodienne. Son ascension est brutalement stoppée lorsqu'un baron du crime le laisse atrocement défiguré. Abandonné de tous, il accepte un traitement expérimental mis au point par la scientifique Caitlyn Corr, qui lui rend miraculeusement son apparence. Mais le remède transforme progressivement son corps en une matière malléable semblable à de l'argile, lui permettant de changer de forme à volonté. Prêt à tout pour retrouver la gloire qu'il a perdue, il se lance alors dans une spirale de vengeance destructrice…

Si le personnage est bien familier des lecteurs de DC Comics, déjà adapté dans les séries animées *Batman* (1992) et *Harley Quinn* (2019), Clayface a connu de multiples incarnations depuis sa création en 1940. Le premier, Basil Karlo, créé par Bill Finger et Bob Kane en s'inspirant de Lon Chaney, alias « l'homme aux mille visages », est un acteur de série B et de films d'horreur devenu meurtrier. Viennent ensuite Matthew Hagen, chasseur de trésors apparu en 1961, puis Preston Payne, scientifique tragique introduit en 1978. Dans le film, les scénaristes Mike Flanagan (*The Life of Chuck*, *The Haunting of Hill House*) et Hossein Amini (*Drive*, *Obi-Wan Kenobi*) mêlent plusieurs de ces versions pour raconter la naissance du monstre et la perte progressive de son humanité, dans la tradition des films de monstres classiques comme *Frankenstein*, *Dracula* et *L'Homme invisible* produits par Universal dans les années 30.

Ce qui a séduit James Watkins dans le projet, « *c'est la tristesse, la mélancolie, le chagrin et la dimension tragique du personnage. Je voulais approfondir son parcours émotionnel et raconter celui de Hagen, rejeté par les autres, qui cherche à trouver sa voie. La dualité de Clayface est particulièrement intéressante : c'est un antihéros, pas totalement un méchant, mais un acteur prêt à tout pour retrouver la carrière qu'il a perdue. C'est aussi une réflexion sur la vanité, l'ego et le culte de la célébrité, et sur ce qu'on est prêt à faire pour les obtenir.* »

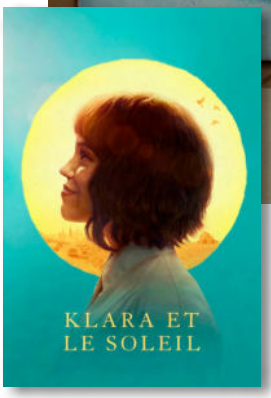
Entre tragédie, body horror et cinéma de genre décomplexé, *Clayface* réussira-t-il à imposer un nouveau visage au DCU ? Verdict le 21 octobre.



▶ Texte de John PRATE



©DR

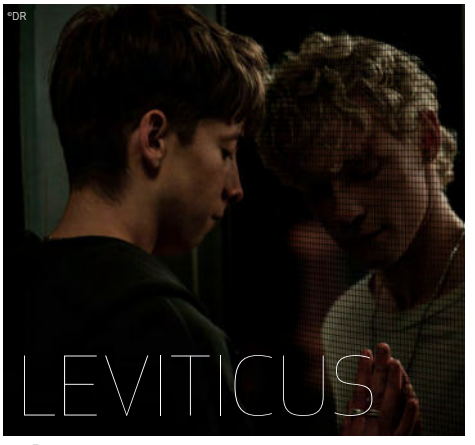


TAIKA WAITITI FACE À L'IA

Lorsque Klara, une « amie artificielle » conçue pour tenir compagnie aux enfants, rencontre Josie, elle perçoit immédiatement chez l'adolescente une âme sœur. Alors que celle-ci entretient une relation complexe avec sa mère et porte les séquelles d'épreuves douloureuses, la loyauté et l'empathie de Klara vont peu à peu bouleverser l'équilibre de cette famille…

Adapté du roman de Kazuo Ishiguro, *Klara et le soleil* marque la rencontre inattendue entre la science-fiction intimiste de l'écrivain et l'univers singulier de Taika Waititi. Derrière son récit futuriste, le film interroge ce qui définit l'humanité, la solitude, l'amour et la capacité d'une intelligence artificielle à ressentir véritablement des émotions. Avec Jenna Ortega dans le rôle de Klara et Amy Adams dans celui de sa mère, Waititi semble délaisser l'humour débridé de ses précédents films pour une fable de science-fiction plus mélancolique.

En salle 21 octobre • De Taika Waititi • Avec Jenna Ortega, Mia Tharia, Amy Adams…



©DR

DÉSIR OU CAUCHEMAR ?



Deux jeunes hommes doivent échapper à une entité violente qui prend l'apparence de la personne qu'ils désirent le plus : l'un l'autre. Leurs sentiments naissants se retournent contre eux lorsque la créature qui les traque transforme leurs désirs en cauchemars bien réels, prêts à les engloutir.

Le réalisateur australien Adrian Chiarella mêle romance adolescente et fantastique pour aborder l'homophobie, l'intolérance et le rejet. Avec son concept aussi simple qu'efficace, *Leviticus* explore la frontière trouble entre attirance, peur et obsession. Un film d'horreur émouvant qui pourrait bien suivre les traces de *Backrooms* et *Obsession* au box-office. À voir !

En salle 7 octobre • De Adrian Chiarella • Avec Joe Bird, Stacy Clausen, Mia Wasikowska…



©DR

JEUNESSE SOUS PRESSION



Margot entame son internat aux urgences et peine à trouver ses marques. Mais lorsque plusieurs patients de moins de 25 ans arrivent avec d'étranges symptômes – saignements, croûtes et cicatrices – la jeune interne cherche à comprendre ce mal mystérieux qui semble toucher uniquement sa génération. Jusqu'à ce que son propre corps commence à manifester les mêmes symptômes…

Pour son premier film, Marion Le Corroller transforme le corps en terrain d'expression d'un mal-être générationnel et s'inscrit dans le sillage de *Grave* et *The Substance*. Entre body horror et satire du monde du travail, *Sanguine* imagine une jeunesse sous pression poussée au burn-out. Une pépite horrifique française !

En salle 28 octobre • De Marion Le Corroller • Avec Mara Taquin, Karin Viard, Kim Higelin…


©DR

LE ROI DU GAME

Alexandre est prêt à tout pour renouer avec sa fille, même à infiltrer une équipe de bras cassés dans un jeu de rôle grandeur nature médiéval-fantastique… Une comédie populaire de et avec Éric Judor, qui plonge avec bienveillance dans le monde du GN sans jamais se moquer de ses adeptes ? On croit rêver !

En salles 21 oct. • De Eric Judor

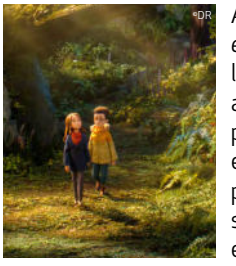

©DR

SCROOGE

Après *X*, *Pearl* et *MaXXXine*, Ti West s'attaque à *Un chant de Noël* ? WTF ? Johnny Depp incarne Ebenezer Scrooge, un vieil avare hanté par les fantômes des Noëls passé, présent et futur. Un projet qui, sur le papier, peut être dingue, ou tout au moins une version plus fantastique du classique de Charles Dickens.

En salle 11 nov. • De Ti West

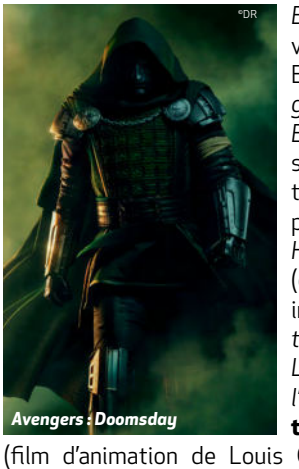
WILDWOOD
LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT


©DR

Après *Coraline* et *Kubo et l'armure magique*, le studio Laika revient avec un nouveau petit chef-d'œuvre en stop-motion. Prue part à la recherche de son petit frère, enlevé et retenu prisonnier dans une forêt interdite peuplée de créatures enchantées. Un film d'une beauté troublante, à découvrir d'urgence !

En salle 9 déc. • De Travis Knight

ET AUSSI



©DR

23 septembre : *Heart Of The Beast* (de David Ayer, avec Brad Pitt), *Avengers : Endgame Extended* (ressortie avec quatre minutes supplémentaires), *Her Private Hell* (de Nicolas Winding Refn), *Détective Conan : L'Ange déchu de l'asphalte*. **14 octobre** : *Le Corset* (film d'animation de Louis Clichy), *Englouti* (un jeune plongeur se retrouve avalé par un cachalot), *Malfaisante* (horreur). **21 octobre** : *Wicker*. **11 novembre** : *L'Ordre Pourpre* (des étudiants pourchassés par un tueur), *Infirmary* (horreur dans un asile). **2 décembre** : *Astérix – Le Royaume de Nubie* (film d'animation d'Alexandre Heboyan). **16 décembre** : *Avengers : Doomsday*, *Dune : Troisième partie*.



Slasher vs les cailleras de la cité

KRAKEN

Et si la banlieue française était le décor idéal d'un slasher ? Avec *Kraken*, Mohamed Chabane et Théo Jourdain Rhodes enferment cinq jeunes dans une tour abandonnée avec un tueur pour composer un cocktail d'horreur, de suspense et de culture rap. Brut et frontal, le long métrage détourne les codes du genre pour célébrer un cinéma décomplexé, qui entend divertir plutôt que délivrer un discours social. Le film choc de la rentrée !



KRAKEN
En salle : 30 septembre
Réalisateurs : Mohamed Chabane, Théo Jourdain Rhodes
Avec : Gazo, La Mano 1.9, Alassane Diong, Manon Bresch, Guillaume Gouix, Bilel Chegrani, Lucie Charles-Alfred...

Une tour abandonnée au cœur d'une cité, que les habitants surnomment le Kraken, des disparitions inquiétantes et une bande de cinq jeunes contraints de retourner dans ce lieu dont tout le monde parle sans vraiment savoir ce qui s'y cache. Très vite, leur expédition tourne au cauchemar lorsqu'ils se retrouvent piégés avec un tueur bien décidé à ne laisser personne s'échapper…

Avec *Kraken*, Mohamed Chabane et Théo Jourdain Rhodes signent leur premier long métrage et transforment la banlieue en terrain de jeu d'un slasher brutal et décomplexé. Venus du clip et des séries TV, les deux réalisateurs avaient déjà exploré la cité et la culture rap avec leur série *ReuSSS* (2022), une comédie musicale pour France TV Slash, puis en réalisant des épisodes de *Young Millionaires* (2025) pour Netflix. Pour *Kraken*, ils franchissent un nouveau cap en faisant notamment appel aux rappeurs Gazo et La Mano 1.9, qui font ici leurs premiers pas au cinéma.


©DR

Gazo, Théo Jourdain Rhodes et Mohamed Chabane à la cantine

▶ Propos recueillis par John PRATE



BANDE ANNONCE

©DR



©DR

Ouss (La Mano 1.9)

Un choix qui résume bien l'ambition du film : mélanger les codes du cinéma d'horreur avec ceux de la culture urbaine française, tout en s'amusant à détourner les clichés du genre. Malgré un budget modeste, le film parvient à tenir ses promesses et à subvertir les attentes du genre. Violent et parfois très graphique, avec des images qui pourront choquer plus d'un spectateur, *Kraken* assume avant tout son envie de divertir, sans chercher à faire de son contexte social un discours. Les deux réalisateurs nous racontent la genèse du projet, leurs choix de casting et les coulisses d'un tournage forcément soumis à de nombreuses contraintes.

Entretien avec Mohamed Chabane et Théo Jourdain Rhodes, réalisateurs de *Kraken*

Pourquoi avoir choisi un slasher se déroulant dans une cité pour votre premier long métrage ?

♣ **THÉO JOURDAIN RHODES** Tout a commencé il y a six ans, lorsqu'on a tourné *ReuSSS*, notre première série. On était en repérage dans une cité et, à un moment donné, on a dû parler à l'un des boss du quartier pour avoir son autorisation de tourner. C'est un mec avec une énorme cicatrice qui nous dit : « Moi, j'ai passé beaucoup de temps en prison. Et ce que je faisais surtout en prison, c'était regarder des films. » On a donc parlé de films avec lui pendant une heure ou deux. C'était super intéressant ! À un moment donné, il nous dit : « Les gars, il y a quand même un truc qui n'a pas été fait en France : un film d'horreur où il y a des cailleras comme nous qui se font dégommer par un ouf. »

Puis on finit notre série, on enchaîne avec d'autres projets, on réalise des épisodes d'une série pour Netflix, etc. Puis on rencontre un producteur qui s'appelle Guillaume Thévenin, qui vient du marketing chez Warner Bros. Il nous pitche l'idée d'un slasher dans une tour en cité. Du coup, on se dit : « Mais attends, ça peut matcher avec ce que le mec nous avait dit quelques années auparavant ! » On peut faire un mix entre *Scream* et *Top Boy*, la série anglaise sur Netflix. Ça peut être super cool.

Pourquoi avoir choisi des rappeurs comme Gazo et La Mano pour jouer dans le film ?

♣ **THÉO** Notre producteur et nous voulions faire jouer des artistes de rap hyper connus, un peu comme dans *Top Boy*, où la moitié du cast sont des rappeurs. Même si ce ne sont pas de grands acteurs, ils les ont choisis pour leur gueule, pour leur vécu, et ça rend super bien.

Pour *Kraken*, le casting des rappeurs va assez vite : il y a cinq ou six noms très connus en France, et ceux qui savent ou veulent jouer sont encore moins nombreux. Quand on les a rencontrés, ça a vraiment cliqué parce qu'ils étaient super motivés. Même s'ils ne sont pas acteurs, ils ont tellement une gueule et une présence qu'on ne voit jamais dans le cinéma français.

♦ **MOHAMED CHABANE** C'était tout le challenge du film : arriver à les faire bien jouer, les rendre charismatiques, cool et quand même un peu drôles. On est trop contents de ce qu'on a réussi à faire, mais ils se sont vraiment donnés. Ils ont pris des cours de coaching d'acteurs pendant un mois ou deux. Ils étaient super bons élèves, vraiment assez géniaux, et c'est grâce à leur travail qu'on a réussi à faire tout ça.

Quand vous faisiez le casting des jeunes, vous cherchiez avant tout des profils réalistes ou des archétypes propres aux films d'horreur ?

♣ **THÉO** Au final, on a un casting qui, je trouve, est assez ricain. Ils sont tous super beaux et remplissent tous un peu les archétypes du film d'horreur. Ce n'est pas forcément très réaliste, même si ça reste crédible. Alassane Diong, par exemple, il a une gueule et une présence incroyables. Manon Bresch, et même Bilel Chegrani, qui joue Marvin, le petit rigolo de la bande, sont formidables.

> "Il y a quand même un truc qui n'a pas été fait en France : un film d'horreur où il y a des cailleras comme nous qui se font dégommer par un ouf." **- un boss du quartier**


©DR



©DR

Un subtil clin d'œil

"La portée sociale du film n'était pas notre priorité : on voulait avant tout faire un film divertissant, sans chercher à porter un message particulièrement fort." **- Théo Jourdain Rhodes**

♦ **MOHAMED** Mais on a tenu à mélanger les archétypes du slasher avec un certain côté réaliste qu'on ne voit normalement pas dans le genre. On n'a pas, par exemple, la scène de sexe qui amène à la mort. Il y a plein de choses qu'on n'a pas voulu réutiliser. Du coup, c'est un mélange de réalisme et de personnages de slasher.

Dans le cinéma français, la banlieue est souvent associée au réalisme social. Vous en faites, au contraire, le terrain de jeu d'un slasher. Est-ce une façon de poser un autre regard sur ces quartiers ?

♣ **THÉO** L'idée, c'était de ramener le cinéma de genre dans ce genre de décor. La portée sociale du film n'était pas notre priorité : on voulait avant tout faire un film divertissant, sans chercher à porter un message particulièrement fort. La banlieue a déjà vachement été utilisée dans le cinéma français, au point d'être presque devenue un genre en soi. Nous, on a surtout voulu mélanger ces deux genres, donc faire un slasher dans ce décor-là. Après, il était important pour nous de montrer ces quartiers avec le plus d'honnêteté et de sérieux possible.

♦ **MOHAMED** Il y a un peu un truc en France, quand même : quand tu veux faire du genre, il faut qu'il y ait du social derrière. On a souvent eu ce sentiment-là et on se demandait pourquoi on serait obligés d'avoir un prétexte fort pour faire du divertissement. On a essayé un peu de s'écarter de ça, même si, bien sûr, dans *Kraken*, il y a quand même une portée sociale inévitable dans le scénario. Mais on a voulu être un peu plus décomplexés par rapport à ça et à ce qu'on avait déjà vu en France.

♣ **THÉO** Ce qu'on préférait faire, c'était jouer avec les a priori, notamment avec le tueur qui est habillé en flic. Même si, bien sûr, ce n'est pas vraiment un flic, il tue quand même les gens avec des armes de policier, en utilisant des techniques de la police.

C'est précisément l'une des images les plus marquantes du film : ce tueur habillé en flic, avec un gilet pare-balles marqué « Police », en train de matraquer la tête d'un Noir. C'est une séquence qui va forcément être beaucoup discutée. J'imagine à peine les réactions de CNews en voyant ça…

♦ **MOHAMED** Justement, qu'est-ce qu'ils vont dire ? Ce qu'on trouvait intéressant, c'était de jouer avec des images ancrées dans l'inconscient collectif, qu'on a tous vues à la télé et qui sont tout le temps reprises d'un camp comme de l'autre. Mais là, dans le film, c'est beaucoup plus compliqué que ça. Tout le monde est victime et coupable à la fois. La réalité est plus complexe, parce que je pense que la vie n'est jamais simplement de gauche ou de droite, policier contre mec de banlieue. Il y a du bon et du mauvais partout dans le monde, et la réalité est plus grise. Du coup, on trouvait ça assez intéressant de jouer avec les a priori et l'inconscient collectif, avec ce qu'on a déjà vu des dizaines de fois dans les médias et au cinéma, encore aujourd'hui.


©DR

Melia (Manon Bresch)



L'immeuble menaçant, le Kraken

©DR

"Dans les premières versions du scénario, le Kraken, c'était le tueur. C'était un ancien militaire de la Légion étrangère et son régiment s'appelait le Kraken." **- Mohamed CHABANE**

Sans spoiler le film, le tueur est finalement moins un croque-mitaine qu'un homme détruit par son passé. Était-il important pour vous que le spectateur puisse éprouver une forme de compassion à son égard ?

✦ **MOHAMED** On a pris la décision d'essayer de comprendre ce tueur et de le voir comme une victime de tout ce qu'il y a au-dessus de lui dans l'échelle sociale, et d'en faire, en quelque sorte, le dernier maillon de cette chaîne. Tout en haut, on a cet entrepreneur immobilier qui veut récupérer sa tour, qu'on ne voit jamais et qui n'est qu'une voix au téléphone. Il parle avec le boss de la cité, qui envoie en mission les mecs du quartier pour virer les migrants qui y vivent. Mais dans cette tour, il y a aussi des mecs qui se droguent et qui n'ont plus rien, plus nulle part où aller.

En fait, le tueur, c'est le mec qui est tout en bas de l'échelle sociale et qui fait une espèce de retour de flamme sur tous ceux qui sont au-dessus de lui, qui, par différentes couches de corruption et d'avidité, sont en partie responsables de ce qu'il est devenu.

♣ **THÉO** Mais c'était important que le tueur bute aussi des flics, justement pour éviter toute récupération. On ne voulait pas que ce soit un Blanc habillé en policier qui bute uniquement des Noirs et des Arabes en banlieue. Il fallait que ce soit clair que notre tueur veuille se venger de tous ceux qui s'en sont pris à lui, quelle que soit leur origine ou leur position sociale.

Pourquoi avoir choisi le titre *Kraken* ? D'où vient ce nom ?

✦ **MOHAMED** Ça vient de Romain Protat, notre scénariste. On a écrit ce film pendant longtemps et le méchant, notamment, a vachement évolué. Dans les premières versions du scénario, le Kraken, c'était le tueur. C'était un ancien militaire de la Légion étrangère et son régiment s'appelait le Kraken. Il avait un tatouage de Kraken dans le dos et ses armes, c'étaient des chaînes avec des crochets au bout. Donc, tu avais une espèce de truc un peu tentaculaire qui marchait super bien avec le titre.

♣ **THÉO** Mais c'est très compliqué de tourner avec des chaînes et des crochets, et c'est très, très cher, donc on a dû laisser tomber. Mais on adorait le mot Kraken et ce qu'il évoquait : des monstres des ténèbres, tentaculaires. On a gardé le nom, même s'il n'y avait plus de chaînes, et on s'est dit : « On va appeler cette tour comme ça. C'est la tour du Kraken. » Tu rentres dans un endroit et tu es absorbé. C'est donc un reste de toutes ces versions-là. On n'a jamais trouvé mieux comme titre.

Mais où est-ce que vous avez tourné ? Elle existe vraiment, la tour Kraken ?

✦ **MOHAMED** Oui ! On en a visité plusieurs lors des repérages. Celle qu'on voit dans le film est aux alentours d'Aubervilliers, en banlieue parisienne. Ce sont des tours qui sont en attente de réhabilitation. Et tous les extérieurs de la cité, par contre, on les a tournés à Grigny, à La Grande Borne. C'était une cité dont tout le monde dit qu'elle a mauvaise réputation, mais où on voulait tourner depuis des années et où on avait des contacts.

Mais on a dû tout réécrire une fois qu'on a trouvé la tour. Parce qu'au début, tu écris, tu fais des dessins, tu imagines des scènes. Et après, tu te rends compte que, sur place, les pièces sont plus petites, que les couloirs sont trop étroits, que les escaliers sont très raides… Donc, il faut s'adapter et tout réimaginer sur place.

♣ **THÉO** Et s'adapter à la réalité économique aussi. C'est-à-dire qu'à un moment, on nous a dit : « En termes de décor, vous pouvez utiliser seulement cinq appartements. » Donc, on a dû réécrire en fonction des contraintes liées à la tour elle-même, notamment des murs qu'on avait le droit de casser, mais aussi du budget déco pour construire les décors à l'intérieur des appartements.

Mais est-ce que le budget du film était très serré ?

✦ **MOHAMED** Pour l'ambition du film, oui. On avait environ 3 millions d'euros, mais on était en « annexe 1 » (*le régime de production standard, avec les rémunérations et conditions habituelles, par opposition aux dispositifs permettant de réduire certains coûts sur les films à petit budget, NDR*), donc on payait tout plein pot. On n'avait pas beaucoup d'argent pour faire tout ce qu'on voulait. Et quand tu fais du cinéma de genre, tu es tout de suite en concurrence directe avec des films américains ou coréens, qui ont beaucoup plus de moyens. Tu dois donc être très inventif pour atteindre un certain niveau de divertissement, d'effets spéciaux et d'action.

C'était très compliqué de jouer avec les cartes qu'on avait. On devait être malins, tout créer et s'adapter aux contraintes qu'on nous imposait : la déco, les chorégraphies de bagarre, le nombre de morts, de têtes coupées, de blessures… Et on a essayé de tout pousser au maximum, dans la limite de ce qui était possible, pour rendre le film le plus divertissant qui soit. Mais on était vraiment à la blessure près !



Un vrai fan aux manettes !

STREET FIGHTER

Kitao Sakurai transpose sur le grand écran le jeu vidéo culte de son enfance, avec la touche humoristique qui caractérise son travail.



STREET FIGHTER
En salle : 14 octobre
Réalisateur : Kitao Sakurai
Avec : Noah Centineo, Andrew Koji, Callina Liang, David Dastmalchian...

BANDE ANNONCE

Depuis une quinzaine d'années, les studios hollywoodiens ont compris que confier les adaptations de franchises à des auteurs-réalisateurs qui sont de vrais geeks est une bonne stratégie. Comme le succès de Marvel le démontre, ces fans cinéastes savent ce que le grand public apprécie et s'attend à voir dans ces adaptations, et la sincérité de leur passion les guide dans leurs multiples prises de décisions. Il n'est donc pas étonnant que Paramount et Legendary aient fait appel à Kitao Sakurai, réalisateur de plusieurs épisodes de l'excellente transposition en série du jeu *Twisted Metal*, pour écrire et mettre en scène cette nouvelle version de *Street Fighter*. Il nous explique sa démarche.

Entretien avec Kitao Sakurai, co-scénariste & réalisateur.

Quand vous étiez enfant, avez-vous découvert *Street Fighter* en version d'arcade saignante, ou en version plus sobre, sur console de jeu ?
◇ **KITAO SAKURAI** Je n'ai jamais possédé de console de jeu vidéo en grandissant. Mes parents n'avaient pas assez d'argent pour en acheter, alors j'allais chez mes copains pour jouer avec eux sur leurs consoles. C'est comme ça que j'ai découvert et adoré *Street Fighter*. Ce jeu est devenu un phénomène culturel, et a marqué une grande partie de mon enfance et des bons moments passés avec mes potes. C'est avec cette version domestique de *Street Fighter* que j'ai le plus joué. Je sais que dans les années 90, beaucoup de gamins ont découvert *Street Fighter* dans les arcades de jeux des centres commerciaux, mais pas moi.

Qui étaient vos personnages préférés, et pourquoi ?
◇ J'aimais Dhalsim, parce qu'il était super bizarre, très différent des autres. Et j'ai beaucoup aimé combattre en utilisant Chun-Li. Comme vous le savez sans doute, elle a été la toute première héroïne de jeu de combat, et *Street Fighter* a innové de bien d'autres manières. C'est la nature de cet ensemble de personnages très orginaux qui m'a


©DR
Kitao Sakurai, avant son combat contre Zangief

▶ Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau / Remerciements à Kitao Sakurai et Jonathan Fischer


©DR
Dhalsim (Vidyut Jammwal)


©DR
Balrog (chanteur-compositeur, 50 centimes)


©DR
Chun-Li (Callina Liang)

"Ce qui m'a le plus marqué dans *Street Fighter* : les liens de fraternité entre Ken et Ryu, car cette relation constitue le cœur de la franchise." **- Kitao SAKURAI**

attiré. Je dois avouer que je n'ai jamais été un champion du jeu, et que je n'ai donc pas choisi un combattant récurrent pour booster mes scores. Mais l'avantage, c'est que j'ai appris à utiliser les pouvoirs de presque tous les personnages, ce qui n'était pas le cas de mes amis plus doués ! C'était l'ambiance de *Street Fighter* et cette incroyable galerie de héros que j'aimais. Et c'est ce que j'ai voulu recréer dans cette adaptation.

Vous avez eu beaucoup de succès dans la comédie en tant que scénariste et réalisateur. Quels ont été les avantages de travailler dans ce registre, en termes d'apprentissage de la narration visuelle et des aspects techniques d'un tournage ?

◆ La comédie repose sur la clarté de la narration. C'est indispensable pour raconter une blague, ou pour susciter une attente chez le spectateur, et la briser ensuite pour le surprendre et l'amuser. Cette attente est un des principes fondamentaux de la comédie. Elle dicte aussi la nature et le rythme de la narration visuelle, dont chaque moment individuel doit être aisément compréhensible. Ces principes sont aussi des éléments fondamentaux de la narration des scènes d'action, et plus largement de tous les mécanismes que l'on trouve au cœur d'un récit. Voilà ce que j'ai retenu de mon parcours dans la comédie. Mais je dois dire qu'avant de me consacrer à l'humour, j'étais très actif dans le circuit américain des films indépendants. Pendant mes études de cinéma, j'étais obsédé par le cinéma européen et par les courts-métrages d'animation image par image, surtout les plus bizarres d'entre eux ! Mon premier film était un docu-fiction qui a été présenté au festival de Locarno… Ensuite, j'ai puisé beaucoup d'idées cinématographiques dans ces films européens et de stop-motion, et j'ai tenté de les appliquer à la narration visuelle d'une comédie, pour sortir des clichés habituels. De ces films avec une lumière vive et plate, où l'on se contente de suivre les improvisations des acteurs… J'ai essayé d'aborder cela autrement, en pensant beaucoup aux trouvailles de Buster Keaton, Jackie Chan, et des autres grands pionniers de la comédie physique et visuelle. Voilà ce que j'aime appliquer à ma réflexion sur le traitement de l'humour et les scènes d'action. *Street Fighter* m'a semblé être le projet idéal pour utiliser toutes ces choses que j'aime tant. Un film d'aventure qui serait basé à la fois sur les actions physiques, sur le comique de situation et sur la dynamique du groupe des principaux protagonistes. Connaissant bien le potentiel de cette équipe de héros, c'était une fantastique opportunité de concevoir d'abord l'approche visuelle du film, puis d'adopter un ton audacieux en transposant cet univers.

Quel pitch avez-vous présenté au studio pour le convaincre de vous confier sa co-écriture et sa réalisation ?

◆ *Street Fighter* est un projet sur lequel Paramount et surtout Legendary travaillaient depuis un bon moment. Ils voulaient vraiment lui rendre justice, ne pas se contenter d'une approche traditionnelle de film de super-héros ni de ce que l'on avait vu dans les adaptations précédentes de jeux vidéo. Comme ils étaient partants pour que ce soit carrément bizarre, ils m'ont approché ! (rires) Dans mon pitch, j'ai fait ressortir ce qui m'a le plus marqué dans *Street Fighter* : les liens de fraternité entre Ken et Ryu, car cette relation constitue le cœur de la franchise. J'étais convaincu qu'il fallait que ce soit aussi le cœur du film et le moteur du récit. Comme beaucoup de spectateurs, je suis très sensible aux histoires d'amitié. Mais cela vient aussi de mon vécu. Mes parents ont quitté le Japon pour venir s'installer en Amérique quand j'étais enfant, et du coup, je me suis retrouvé dans un nouvel environnement, et j'ai dû grandir sans mes grands-parents ni les autres membres de ma famille… Du coup, les liens d'amitié avec mes copains ont pris une énorme importance, et m'ont permis de me créer de nouveaux repères et de m'enraciner dans ce pays. L'amitié a toujours joué un rôle essentiel dans ma vie et dans mon travail. Cette relation entre Ken et Ryu a donc été aussi le point d'ancrage de mon pitch pour *Street Fighter*. Et dans mon approche visuelle, j'ai expliqué que je voulais que l'on retrouve les personnages tels qu'ils sont dans le jeu, sans chercher à modifier ni atténuer leur aspect. Au contraire, j'ai voulu le justifier dans l'histoire. J'ai traité de la même manière d'autres éléments de *Street Fighter*, pour honorer la conception visuelle originale du jeu. Voilà quels ont été les germes du projet, comment il a été validé, et ce que vous allez découvrir quand vous le verrez au cinéma.



Une petite communauté confrontée à des créatures venues d'ailleurs

HOPE

Après avoir fait sensation pendant le festival de Cannes, le nouveau film du réalisateur sud-coréen Na Hong-Jin arrive sur nos écrans le 4 novembre.



HOPE
En salle : 4 novembre
Réalisateur : Na Hong-jin
Avec : Jung-Min Hwang, In-sung Zo Hoyeon, Michael Fassbender, Alicia Vikander...

BANDE ANNONCE

À Hope Harbor, village reculé situé près de la zone démilitarisée sud-coréenne, le chef d'avant-poste de police Bum-seok reçoit des nouvelles alarmantes des habitants, signalant l'apparition d'un tigre. Alors que le village cède à la panique, Bum-seok doit affronter une réalité qui dépasse tout ce qu'il aurait pu imaginer. Mais les renforts demandés sont déroutés pour combattre des incendies de forêt, et toutes les communications sont coupées à cause du sinistre. Pendant que le chef Bum-seok et l'officier Sung-ae tentent de protéger ce village essentiellement habité par des personnes âgées, Sung-ki et les habitants partis à la recherche du tigre dans les montagnes sont pourchassés par une bête aussi dangereuse que mystérieuse. Ce qui est déclenché par une erreur due à l'ignorance devient peu à peu un désastre d'une toute autre échelle, échappant aux conflits humains pour prendre des proportions cosmiques…

UNE ŒUVRE ATYPIQUE

Dès son premier film sorti en 2008, *The Chaser*, Na Hong-Jin a révolutionné l'approche des thrillers coréens, mêlant un rythme soutenu à une intrigue méticuleusement conçue. En 2010, *The Yellow Sea* a sidéré le public en donnant une énergie inédite à ce genre. L'immense succès critique et commercial remporté en 2016 par *The Wailing*, récit fantastique d'une étrange épidémie gagnant un village, a validé ce principe d'expérience immersive imprégnée de métaphores et de symboles liés à l'occulte. À présent, avec *Hope*, Na Hong-Jin s'attaque au registre de la science-fiction et explique : « Hope *est un film qui avance à toute allure pour raconter un terrible quiproquo d'une manière divertissante.* » Ayant passé sa carrière à repousser les limites des genres qu'il a abordés, Na Hong-Jin décrit l'origine d'un conflit entre humains et extraterrestres, issu des différences de points de vue et de l'ignorance pure et simple. Ce concept narratif est associé à un traitement visuel de grande ampleur. Tout débute par la traque de ce que l'on pense être un animal sauvage terrorisant un village rural. En révélant peu à peu qu'il s'agit d'une entité mystérieuse, le récit se transforme en lutte désespérée pour la survie, évoluant vers une perspective nouvelle. *Hope* offre ainsi aux amateurs de films de genre une expérience unique, mêlant l'imaginaire de la science-fiction à un thriller survolté, où le suspense débouche parfois sur des situations d'une drôlerie inattendue.

Entretien avec Na Hong-Jin, scénariste et réalisateur.

Comment ce projet est-il né ?
▶ **NA HONG-JIN** Après avoir achevé *The Wailing*, j'étais épuisé physiquement et créativement. Mais pendant que je


©DR
Beom Seok (Hwang Jung-min)

▶ Dossier préparé par Pascal Pinteau / Remerciements à Nino Vella


Sung Ae (Hoyeon)
©DR

"Toutes les tragédies du monde sont issues d'un malentendu" - Na HONG-JIN


©DR

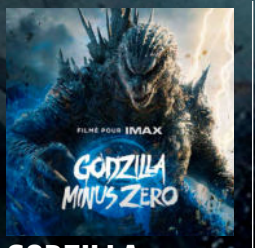
me reposais, des petits éclairs d'inspiration ont surgi dans mon esprit, me poussant à me dire «Tiens, cette histoire pourrait être fascinante à raconter.» Tout est parti d'un principe simple : un homme qui se trouve dans un petit village isolé est confronté à une expérience absolument impossible à gérer. Ensuite, le script de *Hope* a pris forme assez vite, mais l'ampleur et la complexité du projet a nécessité cinq années de travail préparatoire, avant d'en initier la production. La première image qui m'est venue était celle d'un homme attablé dans un restaurant qui regarde les informations télévisées en mangeant. Une catastrophe est en train de se produire, et il finit par réaliser que ces événements se déroulent juste à côté, dans son quartier ! Tout le projet s'est développé à partir de là. Je me demandais «Ce point de départ est convaincant, mais quelle forme le récit devrait-il prendre ? Quel genre d'histoire dois-je raconter peu à peu, et en révélant quoi ?» En fin de compte, ce film tente d'exprimer l'idée que «toutes les tragédies du monde sont issues d'un malentendu». *Hope* illustre cela d'une manière engageante et non tragique. Et bien que le public puisse avoir l'impression de regarder un film d'action ou de science-fiction exaltant, j'espère que *Hope* l'incitera aussi à méditer à la manière dont une situation initialement simple peut se transformer en énorme catastrophe. Même si elles sont spectaculaires à voir, la façon dont les choses dégénèrent en devenant de plus en plus graves n'incite pas à rire.

Pourquoi avez-vous tourné le film en Roumanie ?

▶ J'ai toujours le sentiment qu'un concept de film va pouvoir être traité modestement. Mais au fur et à mesure qu'un projet se développe et s'approfondit, l'équipe artistique et technique avec laquelle je collabore s'empare de ces germes d'idées et les transforme en quelque chose de plus grand, de plus profond et de plus puissant. La décision de filmer en Roumanie est née d'un dialogue créatif approfondi avec le directeur de la photographie Hong Kyung-pyo. Alors que nous cherchions à définir l'identité visuelle et l'atmosphère du film, notre vision a pris tant d'ampleur qu'elle nous a conduits jusqu'aux paysages de Roumanie. Hong et moi partageons une profonde synergie créative : dès que nous nous lançons dans une séance de brainstorming, toutes mes inquiétudes disparaissent pour laisser place à des solutions convaincantes. En nous encourageant mutuellement ainsi, nous nous sommes aventurés en Roumanie et avons été fortement impressionnés par la beauté de la forêt de Retezat dès notre première visite. Nous avons acquis la conviction qu'il n'existait pas de meilleur endroit sur Terre pour filmer *Hope*, et décidé de tourner là. Une fois la production commencée, les acteurs et nos différentes équipes — le coordinateur des cascades Yoo Sang Seob, le superviseur des effets spéciaux Hong Jang-pyo et le mixeur son Kim Sin-yong — ont stimulé mon imagination eux aussi. Les voir tester et expérimenter méticuleusement tous les effets et moments d'action qui étaient prévus a été une source d'inspiration permanente. Je gardais l'esprit ouvert pour accueillir ces nouvelles idées, et je me fiais à mon instinct à chaque nouvelle prise de décision. J'ai voulu synthétiser au mieux les fruits de leurs efforts pour arriver à une vision originale et cohérente de chaque plan. Rien de tout cela n'aurait été possible sans la confiance absolue que j'ai en nos équipes. Les prestations qu'ils ont livrées ont permis d'obtenir des résultats impeccables, prouvant qu'il n'y avait aucune raison de douter de leurs choix ni de leurs propositions créatives. C'est ce standard de collaboration extrêmement élevé qui nous a permis de créer cette expérience cinématographique, et je leur en suis profondément reconnaissant.

Le roi des kaiju revient !

GODZILLA MINUS ZERO



GODZILLA MINUS ZERO
En salle : 4 novembre
Réalisateur / Scénario Takashi Yamazaki
Avec : Ryūnosuke Kamiki, Minami Hamabe, Min Tanaka, Yuki Yamada, Sakura Ando...

Après le triomphe de *Godzilla Minus One*, notre kaiju préféré revient hanter le Japon de l'après-guerre et menacer à nouveau la famille Shikishima dans une suite qui promet de faire monter la terreur d'un cran. Dans cette interview exclusive, le réalisateur Takashi Yamazaki revient sur ses choix pour cette nouvelle aventure, son tournage en IMAX, ses effets visuels et sa vision du roi des monstres. En salles en France le 4 novembre.

©TOHO STUDIOS, ROBOT

▶ Propos recueillis et traduits par John PRATE / Remerciements à Aurélie LEBRUN et Anime Limited



BANDE ANNONCE

Après le succès international de *Godzilla Minus One* (2023), couronné par l'Oscar des meilleurs effets visuels, le réalisateur Takashi Yamazaki est de retour avec *Godzilla Minus Zero* (2026). Le film est une suite directe de *Minus One* et poursuit la nouvelle chronologie japonaise de Godzilla, qui débute à la fin de la Seconde Guerre mondiale. À ne pas confondre, bien sûr, avec la continuité du MonsterVerse, produite aux États-Unis, dont le prochain volet, *Kong x Godzilla: Supernova*, sortira en 2027. Ainsi, *Godzilla Minus Zero* est le 39e film de la franchise *Godzilla*, le 34e produit par Toho au Japon et le sixième volet de l'ère Reiwa de la franchise !

Dans le premier film, on suivait le pilote kamikaze Kōichi Shikishima en 1945, qui survit à l'attaque de Godzilla sur l'île d'Odo, mais reste hanté par la culpabilité d'avoir fui son devoir. De retour après la guerre dans un Tokyo dévasté, il reconstruit peu à peu sa vie avec Noriko, une jeune femme rescapée des bombardements, et Akiko, une orpheline qu'elle a recueillie.

Pendant ce temps, les essais nucléaires américains transforment profondément Godzilla, le rendant encore plus puissant. En 1947, le monstre atteint finalement le Japon et ravage Tokyo, provoquant des milliers de morts et semblant tuer Noriko. Face à l'inaction du gouvernement, Shikishima rejoint alors d'anciens militaires et des civils qui élaborent un plan pour éliminer Godzilla. Ensemble, ils décident de mener une ultime attaque contre le monstre. Godzilla est vaincu, du moins pour le moment, mais son corps commence à se régénérer sous l'eau. Le film s'achève sur les retrouvailles de Shikishima et Noriko, que les sauveteurs ont retrouvée dans les décombres, mais qui semble atteinte d'une mystérieuse tache noire…

L'histoire de *Godzilla Minus Zero* reprend en 1949, deux ans après les événements de *Godzilla Minus One*. Shikishima (Ryūnosuke Kamiki), Noriko (Minami Hamabe) et Akiko, dont leur famille recomposée constituait le cœur du premier film, seront de retour, mais, selon Toho, « seront confrontés à une nouvelle catastrophe ». Parmi les nouveaux personnages, Min Tanaka rejoint la distribution dans le rôle du biologiste Kanji Murakami, un homme profondément marqué par la guerre et appelé à jouer un rôle central dans cette nouvelle histoire.

Au-delà de ça, à quelques semaines de la sortie, on sait encore bien peu de choses, si ce n'est que l'on en apprendra davantage sur la mystérieuse tache noire de Noriko. Lors du Godzilla Fest à Osaka, Takashi Yamazaki a en effet confirmé qu'il s'agissait de cellules de Godzilla, les fameuses « G-cells », ce qui pourrait être lié à sa miraculeuse survie après l'attaque du monstre. De plus, la Toho garde secrète l'identité du second kaiju qui fera son apparition dans le film et affrontera Godzilla (a priori King Ghidorah, le monstre à trois têtes), ainsi que la raison de la présence de la Statue de la Liberté dans la bande-annonce. Autant de questions auxquelles le film répondra dès le 3 novembre au Japon, à l'occasion du Godzilla Day, puis le 4 novembre en France. Patience, donc !

Fin août, nous avons eu la chance de discuter avec le réalisateur Takashi Yamazaki, qui nous parle, sans aucun spoiler, de cette suite très attendue, de ses nouveaux défis techniques, notamment le tournage en IMAX, et de la manière dont il souhaite renforcer encore l'immersion et la sensation de gigantisme du monstre.

Entretien avec Takashi Yamazaki, réalisateur, scénariste et responsable des effets visuels de *Godzilla Minus Zero*.

Après le succès mondial de *Godzilla Minus One* et son Oscar, comment avez-vous abordé cette suite pour éviter d'en faire une simple surenchère ?

© TAKASHI YAMAZAKI C'était difficile. Le premier film avait très bien marché, et je

"J'ai volontairement essayé d'oublier son succès. Je ne voulais pas me sentir prisonnier de ce qui avait fonctionné dans le premier film" **- Takashi YAMAZAKI**


Koichi Shikishima (Ryunosuke Kamiki)


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Le biologiste, Kanji Murakami (Min Tanaka)


Noriko Shikishima (Minami Hamabe)


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Kenji Noda (Hidetaka Yoshioka)

suis très heureux qu'il ait été aimé par tant de gens à travers le monde. Mais j'ai volontairement essayé d'oublier son succès. Je ne voulais pas me sentir prisonnier de ce qui avait fonctionné dans le premier film, ni surtout pas me contenter de faire une suite qui soit une simple surenchère. J'ai donc voulu repartir de zéro, avec la volonté sincère de trouver de nouvelles idées. J'ai surtout beaucoup réfléchi à la manière de continuer à mettre l'accent sur ce type de drame humain, un peu fou, qu'on ne peut raconter que dans un film *Godzilla*.

Les humains sont forcément minuscules face à un kaiju, donc le monstre a tendance à dominer le récit. Pourtant, je voulais accorder toute son importance à l'histoire humaine. La manière de représenter les humains face aux monstres était donc au cœur de mes préoccupations pendant la réalisation du film.

Godzilla Minus Zero est une suite directe du précédent film. Pourquoi avez-vous voulu poursuivre l'histoire de Shikishima et Noriko ? Qu'est-ce que vous souhaitiez explorer à travers ces deux personnages cette fois-ci ?

C Quand le film commence, Shikishima et Noriko sont mariés, Akiko a grandi et ils vivent tous les trois ensemble. Dans le précédent film, leur relation n'était pas encore celle d'un véritable couple, notamment parce que Shikishima était profondément prisonnier de son passé et du traumatisme de la guerre. Mais tout le poids qu'il portait s'est en quelque sorte détaché de lui au cours de *Minus One*, et tous les trois sont devenus une véritable famille.

Mais ils vont se retrouver confrontés à une situation très difficile, et je voulais explorer la manière dont ils allaient lutter pour y faire face. Je voulais mettre l'accent sur leur détermination à résister et à se battre face à une situation hors norme. C'est pourquoi je considère que ce film est, avant tout, une histoire de famille.


Takashi Yamazaki, dompteur de kaiju

"L'histoire des humains doit s'entremêler à celle de Godzilla pour créer un drame humain qu'on ne pourrait raconter que dans un film *Godzilla*." **- Takashi YAMAZAKI**

Dans un film de kaiju, comment trouver le juste équilibre entre le spectacle qu'attendent les fans de Godzilla et le drame humain qui permet de s'attacher aux personnages ?

C Pour moi, le drame humain est très important. Je pense qu'au cinéma, l'essentiel est de permettre au public de s'identifier aux personnages et de l'emmener quelque part, de lui faire vivre une sorte de voyage intérieur. Je tiens donc beaucoup à cette dimension humaine.

Mais en même temps, j'ai la chance de participer à un film *Godzilla*, un personnage que j'adore depuis mon enfance, et les scènes avec Godzilla sont donc tout aussi importantes à mes yeux. Tout l'enjeu est de parvenir à concilier les deux.


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Les studios historiques de la TOHO, situés dans le quartier de Seijō, à Tokyo, au Japon.


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Les studios historiques de la TOHO


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Avant et après d'un immeuble de Tokyo, avec la maquette...


©TOHO STUDIOS, ROBOT
... et le plan en VFX

Il ne faut pas que ces deux dimensions soient indépendantes l'une de l'autre. L'histoire des humains doit s'entremêler à celle de Godzilla pour créer un drame humain qu'on ne pourrait raconter que dans un film *Godzilla*. C'est cette complémentarité qui me tient à cœur, et j'accorde la même importance aux deux aspects.

***Godzilla Minus One* a souvent été perçu comme ayant une dimension politique, avec des civils qui prennent eux-mêmes en main le destin du Japon face à l'inaction de l'État. Diriez-vous que vos films de kaiju sont politiques ?**

C Non. Dans *Minus One*, il ne s'agissait pas vraiment de s'opposer à l'État. Ce sont plutôt des gens qui avaient été acculés et qui se sont levés parce que, dans la situation où ils se trouvaient, les civils étaient finalement les seuls à pouvoir agir.

Je ne pense pas pour autant que mes films de kaiju soient particulièrement politiques. Dans *Minus Zero*, la guerre, les armes nucléaires ou encore le sentiment pacifiste sont bien présents en filigrane et constituent des éléments importants du film, mais je souhaite avant tout que le public le regarde comme un divertissement et puisse éventuellement percevoir ces choses au passage.

Minus Zero peut être interprété de nombreuses façons, notamment parce qu'il s'agit d'un film choral et que chacun des personnages permet d'aborder des sujets différents. Je ne veux pas imposer une lecture aux spectateurs en leur disant : « Voilà de quoi parle le film, voilà comment vous devez le regarder. » Je veux avant tout qu'ils prennent du plaisir, qu'ils aient peur et qu'ils vivent véritablement cette expérience. Et si, au passage, chacun peut en tirer quelque chose, alors, en tant que cinéaste, j'en serai très heureux.

Que signifie le titre *Godzilla Minus Zero* pour vous ?

C Dans *Minus One*, le Japon avait été plongé dans le négatif par l'attaque de Godzilla. Les gens ont ensuite dû se battre pour se relever et aller de l'avant. Dans ce nouveau film, ils essaient de remonter du négatif vers zéro. Mais ce voyage ne sera pas facile. Une nouvelle forme de désespoir va s'abattre sur le Japon et sur la famille Shikishima, à nouveau confrontée à une force écrasante.

Dans la bande-annonce, Godzilla a l'air beaucoup plus imposant. Est-ce qu'il a évolué entre *Minus One* et *Minus Zero* ?

C C'est drôle, à cause du plan où Godzilla émerge de l'eau dans la bande-annonce, beaucoup de gens m'ont dit : « Godzilla est devenu tellement plus grand ! » Mais pas du tout ! C'est simplement le téléobjectif qui comprime la perspective et le fait paraître plus imposant derrière l'hydravion. En réalité, sa taille n'a pas changé : il fait toujours 50,1 mètres, exactement comme dans le premier film. (Rires)

Cela dit, dans le film, nous avons multiplié les plans qui accentuent la sensation de gigantisme en nous plaçant du point de vue d'un humain. J'aimerais que le public ressente pleinement la terreur de voir cette créature de 50 mètres déchaîner sa puissance autour de lui. Mais non, sa taille n'a pas changé ! (Rires)

***Godzilla Minus Zero* est le premier film**

"J'aimerais que le public ressente pleinement la terreur de voir cette créature de 50 mètres déchaîner sa puissance autour de lui." **- Takashi YAMAZAKI**




©TOHO STUDIOS, ROBOT
Un peu de tourisme pour Gojira


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Captain Tatsuo Hotta (Miou Tanaka)


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Sumiko Ôta (Sakura Ando)

"Lorsqu'on travaille dans un format aussi gigantesque que l'IMAX, je me suis parfois dit qu'il fallait peut-être faire comme Christopher Nolan et utiliser autant que possible des éléments réels et tangibles." **- Takashi YAMAZAKI**

entièrement tourné avec des caméras IMAX. Est-ce que le fait d'utiliser ce format a changé votre manière de concevoir les plans ?

C Oui, effectivement. Cela dit, le film sera également projeté en Scope 2,39:1, le format classique du cinéma, tandis que l'IMAX propose lui-même deux formats d'image, le 1,90:1 et le 1,43:1. Il était donc particulièrement difficile de composer des plans qui fonctionnent dans tous ces formats. Il ne suffisait pas de penser aux spectateurs qui verraient le film en IMAX : il fallait que chacun puisse en profiter de la même manière, quel que soit le format de projection.

Mais je pense que le principal atout de l'IMAX, c'est l'immersion. Avec un écran aussi gigantesque qui occupe une grande partie du champ de vision, on a vraiment l'impression d'être projeté dans l'univers du film. Pour renforcer cette sensation, nous avons notamment tourné plusieurs longues séquences, sans coupure, en un seul plan, où les personnages sont poursuivis par un kaiju. Ce sont parmi les séquences les plus compliquées à réaliser de ma carrière ! Bien sûr, on peut vivre cette expérience en Scope, mais elle est encore plus immersive en IMAX : on a vraiment l'impression d'être poursuivi par le monstre.

C'est quelque chose que je n'avais pas réussi à faire pleinement avec *Minus One*, mais que j'ai voulu renforcer dans *Minus Zero* : cette sensation d'immersion, pour offrir aux spectateurs une expérience vraiment inédite. Cela tient en partie aux possibilités offertes par les écrans des salles IMAX. Donc, si vous avez accès à une salle IMAX, je vous recommande vivement d'y voir le film.

Les premiers films *Godzilla* reposaient sur les techniques du tokusatsu, avec notamment un acteur dans un costume de kaiju, des décors miniatures et des effets spéciaux pratiques. Qu'est-ce que les images de synthèse permettent de faire qui aurait été impossible avec le tokusatsu ?

C Les images de synthèse permettent évidemment de faire beaucoup plus de choses sur le plan technique. Elles nous ont notamment permis de donner à Godzilla des mouvements plus dynamiques, en lui conférant quelque chose de plus animal, de plus sauvage et de plus terrifiant. Avec le « Suitmation », c'est-à-dire un acteur dans un costume de kaiju, les possibilités de mouvement sont forcément limitées, alors que les images de synthèse nous permettent d'aller beaucoup plus loin.

Cela nous permet également de faire bouger la caméra de manière beaucoup plus libre, par exemple en montrant Godzilla depuis les airs, avec des points de vue très mobiles.La scène dont je parlais tout à l'heure, où les humains sont poursuivis par le kaiju en un seul plan, est un bon exemple. Il a fallu calculer et chorégraphier précisément tous les mouvements des acteurs, du kaiju et de la caméra pour que tout fonctionne, et je pense que c'est quelque chose qu'on ne pourrait réaliser qu'en numérique. Le fait de pouvoir déplacer librement la caméra, dans un style quasi documentaire, serait très difficile à réaliser avec


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Takashi Yamazaki et Godzilla


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Plateau de tournage des intérieurs d'avions aux studios TOHO


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Tokyo en ruines à l'extérieur des studios TOHO


©TOHO STUDIOS, ROBOT
Effets pyrotechniques

un acteur dans un costume de kaiju. Il faudrait faire coexister dans le même plan les acteurs qui fuient devant le monstre, tout en gérant la différence d'échelle entre eux et en déplaçant la caméra. Ce serait extrêmement compliqué avec le tokusatsu. C'est donc l'un des grands avantages des images de synthèse.

Et, à l'inverse, y a-t-il des choses que le tokusatsu et la présence d'un acteur dans un costume permettent d'obtenir et que les images de synthèse ne pourraient pas reproduire ?

C Mais le Godzilla en « suitmation », donc entièrement créé avec des effets pratiques, possède une présence extraordinaire et un charme certain. J'ai grandi avec les films de tokusatsu et j'adore ça. Avec les images de synthèse et le numérique, on a forcément l'impression d'une image « composée » et, malgré les améliorations technologiques, quelque chose dans notre tête nous dit que c'est faux.

Mais lorsqu'un kaiju en suitmation, donc avec un véritable costume de monstre, se trouve sur le plateau, entouré de véritables décors miniatures, et que ces décors sont réellement détruits par les pieds du monstre, l'impression de réalité qui s'en dégage est incomparable. Ça a évidemment parfois l'air faux, selon le niveau de détail de la maquette, mais notre œil voit en même temps que c'est réel.

Et plus on utilise des caméras haute définition, comme les caméras IMAX, plus on se

> "Godzilla(...) est pour moi une créature à mi-chemin entre un dieu et une bête sauvage : il est à la fois divin et animal." **- Takashi YAMAZAKI**

rend compte de la force des effets pratiques. C'est pourquoi, lorsqu'on travaille dans un format aussi gigantesque que l'IMAX, je me suis parfois dit qu'il fallait peut-être faire comme Christopher Nolan et utiliser autant que possible des éléments réels et tangibles. Il y a une limite au réalisme des images de synthèse. Le moindre objet réel qui se déplace génère une quantité d'informations absolument incroyable, qu'il est extrêmement difficile de reproduire en images de synthèse. Je me rends compte à chaque film à quel point cette impression de réalité est irremplaçable.

Si l'on remonte jusqu'au film *Always: Sunset on Third Street 2* (2007), on peut dire que vous travaillez avec Godzilla depuis près de vingt ans. Au fil de ces années, votre compréhension du personnage a-t-elle évolué ? Et, pour vous, qu'est-ce que Godzilla représente aujourd'hui : un dieu, un monstre ou une force de la nature ?

C (Rires) Quand je tournais *Always 2*, je n'aurais jamais cru qu'un jour je pourrais réaliser un film *Godzilla*. À l'époque, j'ai dû supplier la Toho de laisser Godzilla faire un petit caméo en images de synthèse dans mon film. (Rires) Je n'aurais jamais imaginé qu'il occuperait par la suite une place aussi importante dans ma vie !

D'ailleurs, ce sont les films de *Godzilla* que je regardais quand j'étais petit qui m'ont donné envie de travailler dans le cinéma. C'est donc un immense bonheur pour moi de pouvoir continuer à travailler sur ce personnage.

Quant à savoir ce qu'est Godzilla, j'y réfléchis depuis très longtemps, et ma vision n'a cessé de s'approfondir. Je dirais qu'il est pour moi une créature à mi-chemin entre un dieu et une bête sauvage : il est à la fois divin et animal.

Mais, depuis le film de 1954, Godzilla est aussi une métaphore du nucléaire, des armes atomiques et de la guerre. Et c'est sans doute parce qu'il continue à porter cette lourde charge symbolique que Godzilla est un personnage aimé depuis si longtemps. Plus je réfléchis à Godzilla, plus je comprends à quel point c'est un personnage d'une grande profondeur, et je m'efforce de transmettre cette richesse autant que possible dans mes films.



À la découverte de l'univers caché des sorcières

BILLIE À LA CROISÉE DES MONDES

©DISNEY



BILLIE À LA CROISÉE DES MONDES

En salle : 25 novembre
Réalisateurs : Fawn Veerasunthorn, Jason Hand & Josie Trinidad
Avec en VO : Hailee Steinfeld, Rashida Jones, Tracey Ullman...

BANDE ANNONCE

Billie, ado en crise, hérite de pouvoirs magiques liés à des secrets familiaux. Pour résoudre ces mystères, elle franchit le portail menant à un royaume surnaturel…

Les sorcières ont toujours porté chance aux studios d'animation Disney, et ce, dès *Blanche Neige*, leur premier long-métrage sorti en 1938, dont la méchante reine se métamorphosait en vieille dame pour offrir une pomme empoisonnée à la princesse. On se souvient aussi de la redoutable splendeur de Maléfique dans *La Belle au Bois Dormant* (1959) et du duel de *Merlin L'Enchanteur* (1963) opposant le légendaire magicien à l'épouvantable mais si savoureuse Madame Mim. Aujourd'hui, dans *Billie à la croisée des mondes,* la sorcière n'est plus l'ennemie mais l'héroïne de l'histoire. Une adolescente que son caractère impulsif marginalise, et qui voit surgir en elle d'étranges capacités. Billie se lance alors dans une quête identitaire qui va la mener jusqu'à Hexe, le royaume secret des sorcières…

Entretien avec Jason Hand et Fawn Veerasunthorn, réalisateurs de *Billie à la croisée des mondes*.

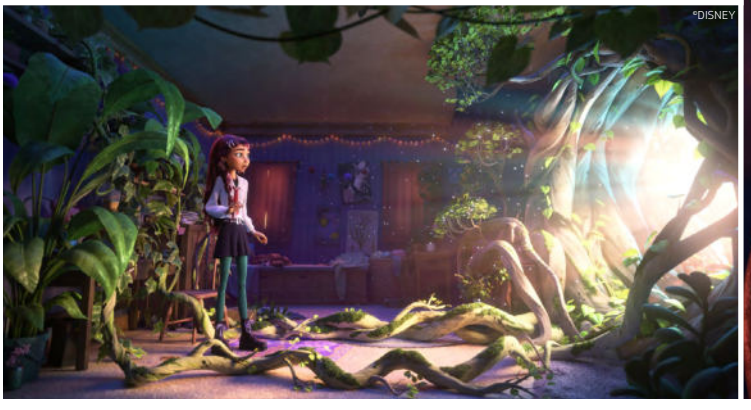
Quel a été le point de départ du projet ? Avez-vous été inspirés d'une manière ou d'une autre par *Alice au pays des merveilles* pendant son développement ?

▶ **JASON HAND** Josie Trinidad, notre co-réalisatrice, a été le point de départ du projet. Après avoir achevé mon travail de scénariste sur *Vaiana 2*, elle m'a demandé si je voulais rejoindre l'équipe de développement de ce nouveau film. Puis comme nous le faisons habituellement chez Disney Animation, nous avons convié tout le monde à apporter ses idées, de manière à retenir les plus intéressantes, et c'est ainsi que Fawn nous a rejoints. Mais c'est Josie qui a eu l'idée initiale de créer un monde secret de sorcières, qui reste inaccessible au nôtre. C'est à partir de là que tout a débuté. Ce concept m'a plu dès qu'elle m'en a parlé. Jared Bush, notre directeur de la création, était lui aussi enthousiasmé par cette idée. Elle nous a paru être une opportunité de créer un monde de magie et de sorcières d'une manière encore inédite chez Disney.

♠ **FAWN VEERASUNTHORN** Le studio a une longue tradition d'histoires consacrées à la magie. Quand nous avons rejoint l'équipe du film, nous savions que ce concept original nous donnerait de nombreuses possibilités de créer des choses nouvelles, même si nous aimons tous *Alice au pays des merveilles*. En tant que conteurs, élaborer un univers magique, en établir les caractéristiques puis les règles a été un processus exaltant et très amusant pendant le développement de l'histoire. Mais votre question est justifiée, car notre cheffe décoratrice Lorelay Bove est une grande fan

▶ Propos recueillis et traduits par Pascal Pinteau / Remerciements à Fawn Veerasunthorn, Jason Hand et Olivier Margerie







"Nous avons longuement rencontré des personnes qui ont une connaissance incroyable et très approfondie de la sorcellerie." **- Fawn VEERASUNTHORN**

de Mary Blair, à laquelle Walt Disney avait demandé de superviser les décors et le traitement des couleurs d'*Alice au Pays des Merveilles* ! (rires)

Avez-vous mêlé des éléments de la véritable histoire de la sorcellerie à la fantasy Disney pour développer le passé et la mythologie du monde secret des sorcières ?

♠ **F.V.** Nous nous sommes inspirés de ce qu'on appelle les « sorcières vertes » ou « sorcières de la cuisine », c'est-à-dire des femmes qui connaissent les pouvoirs magiques de la nature, des plantes, et qui s'en servent de manière positive, pour aider les autres et pour le bien de leur propre foyer. Si vous y prêtez attention, vous verrez dans le film beaucoup d'éléments naturels liés à cette magie traditionnelle.

Ces « sorcières vertes » ne sont donc pas issues d'un livre de fiction ?

♠ **F.V.** : Non, c'est une mythologie basée sur des traditions réelles que nous avons étudiées. Nous nous en sommes inspirés, puis nous avons créé notre propre monde magique.

▶ **J.H.** Je voudrais ajouter que chez Disney, nous faisons toujours beaucoup de recherches avant de développer un récit. Nous avons étudié les procès des sorcières de Salem, la persécution des sorcières, le désir de vouloir changer le comportement et la manière de vivre des gens parce qu'ils sont différents de ce que vous êtes… Dans notre film, on assiste à certaines de ces tristes circonstances, et on comprend que c'est en partie la raison pour laquelle le monde de Hexe a été créé. Notre héroïne, Billie, est confrontée aussi au rejet, et c'est ainsi que nous découvrons son ressenti et son point de vue. Elle a l'impression qu'il y a quelque chose de différent en elle, sans comprendre exactement ce dont il s'agit. L'accès à ce monde de sorcières va lui permettre de trouver la réponse et la signification de tout cela.

Avez-vous engagé des consultants et des experts en folklore, afin de recueillir leurs perspectives sur les nombreux thèmes liés à la sorcellerie, et obtenir ainsi des pistes d'idées ?

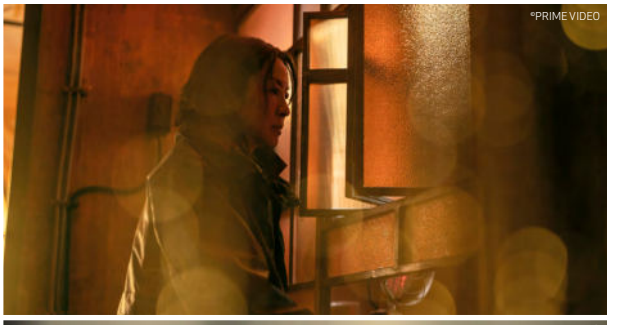
♠ **F.V.** Oui. Nous avons longuement rencontré des personnes qui ont une connaissance incroyable et très approfondie de la sorcellerie. Nous avons même envoyé à nos consultants des éléments de notre travail artistique, avec le descriptif du processus de réflexion correspondant, pour recueillir leur avis. Nous leur demandions « *Est-ce que ça vous semble crédible ? Présentons-nous correctement cette situation, aux yeux des gens qui s'intéressent aux sorcières ?* » C'est un processus que nous avons traité très sérieusement, afin d'obtenir autant d'informations exactes que possible, et cela nous a aidés à créer l'histoire. Ce qui est génial dans cette démarche de recherches, c'est qu'elle n'est pas seulement un travail intellectuel. Elle a nourri les réflexions de toute l'équipe, et a fait jaillir en nous de nouvelles émotions et de nouvelles idées artistiques.

Qu'avez-vous découvert, à titre personnel ?

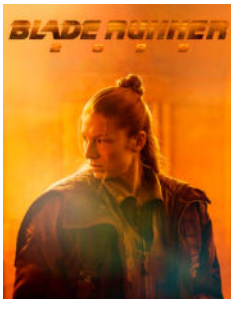
♠ **F.V.** Quand j'ai rejoint l'équipe, tout le monde utilisait le terme de « familiers », que j'ignorais. J'étais perdue pendant quelques jours jusqu'à ce que je me décide à demander sa signification ! Dans l'imaginaire de la sorcellerie et le folklore, il s'agit d'un animal de compagnie magique, comme un chat noir, un crapaud, une chouette ou un corbeau, qui assiste la sorcière ou le sorcier dans ses rituels, lui sert de messager ou le protège. Et bien sûr, je me suis rappelé toutes ces histoires de sorcières accompagnées de chats noirs, qui sont donc leurs familiers ! C'était amusant de se plonger dans tout cela. Nous avons étudié aussi les pouvoirs des principales plantes utilisées en sorcellerie, et ce que chacune d'entre elles symbolise. Idem pour les cristaux et d'autres minéraux… Chaque nouveau projet est une opportunité d'apprendre que j'apprécie.

▶ **J.H.** Franchement, je ne connaissais pas non plus ce terme de familier ! Les plantes, les cristaux, la lune et toute la nature ont une énorme influence narrative et visuelle sur notre film. C'est ce qui nous a permis d'élaborer la structure de notre monde magique, et son fonctionnement. On retrouve aussi cela dans les textures végétales des vêtements, et les formes géométriques cristallines des fenêtres des maisons.









BLADE RUNNER 2099
Disponible : 25 nov.
Sur : Prime Video
Showrunner : Silka Luisa
Avec : Michelle Yeoh, Hunter Schafer, Dimitri Abold, Lewis Gribben, Matthew Needham, Johnny Harris ...

BANDE ANNONCE

L'HUMANITÉ FACE AU RÈGNE DES RÉPLICANTS À LOS ANGELES

Après *Blade Runner* (1982) et *Blade Runner 2049* (2017), l'univers imaginé par Philip K. Dick et développé au cinéma par Ridley Scott et Denis Villeneuve revient sous forme de mini-série avec *Blade Runner 2099*. Un projet qui s'est bien fait attendre : annoncé dès novembre 2021 par Ridley Scott, puis retardé par la grève des scénaristes de 2023, son tournage débute finalement à Prague en juin 2024. Silka Luisa, la showrunneuse, explique : « *On a pris le temps de bien faire les choses. La mini-série est comme un gros film de huit heures avec un début, un milieu et une fin. On est très fiers du résultat.* »

Avec *Blade Runner 2099*, on assiste à un changement de perspective radical : cinquante ans après les événements du film de Denis Villeneuve, les Réplicants ne sont plus les créatures traquées par les humains. À la suite d'un soulèvement, ils dirigent désormais Los Angeles, tandis que les humains sont devenus des citoyens de seconde zone. On suit Cora, une fugitive humaine interprétée par Hunter Schafer, qui se fait passer pour une Réplicante. Pour protéger son frère et échapper à son passé, elle devient Blade Runner et fait équipe avec Olwen, une Réplicante jouée par Michelle Yeoh, proche de la fin de son existence. Ensemble, elles traquent un Répliquant en fuite dont le secret pourrait menacer l'équilibre fragile de la ville.

La série entend préserver la dimension néo-noire tout en faisant évoluer l'univers. En donnant cette fois le pouvoir aux Réplicants, elle explore leur rapport à la mortalité, à l'identité et à leur propre existence. « *C'est une idée tellement belle que ce soient les Réplicants qui nous apprendront ce que c'est d'être humain* », explique la showrunneuse Silka Luisa. Si les précédents volets s'interrogeaient sur ce qui nous définit et sur ce qui nous distingue des Réplicants, la mini-série pose une nouvelle question : Que signifie être humain dans un monde où l'humanité n'est plus indispensable ?

Ridley Scott, producteur exécutif, veille à ce que la série reste fidèle à l'esprit originel de la franchise, avec une science-fiction néo-noire centrée sur l'enquête et le doute moral : « Blade Runner *doit rester un monde d'ombres et de questions morales, avec cette sensation d'être perdu dans une ville qui vous dépasse. C'est une enquête avant tout.* » Pour lui, l'essence de la saga repose sur cette atmosphère de mystère et d'incertitude.

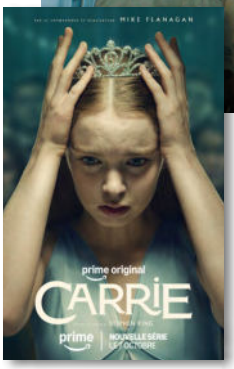
Visuellement, la mini-série se démarque quelque peu des deux films. Luisa parle de « sunshine noir » : un *Blade Runner* plus chaud, lumineux et moite, loin du Los Angeles perpétuellement noyé sous la pluie de Ridley Scott et des paysages froids de Denis Villeneuve. La production a également privilégié les décors physiques et les effets réalisés sur le plateau aux images de synthèse.

Avec *Blade Runner 2099*, Ridley Scott et Silka Luisa tentent de prolonger la franchise tout en changeant radicalement son rapport de force, dans un monde où les humains ne sont plus au centre. Un thème très actuel à l'heure de la course à l'IA. Verdict le 25 novembre.



▶ Texte de John PRATE

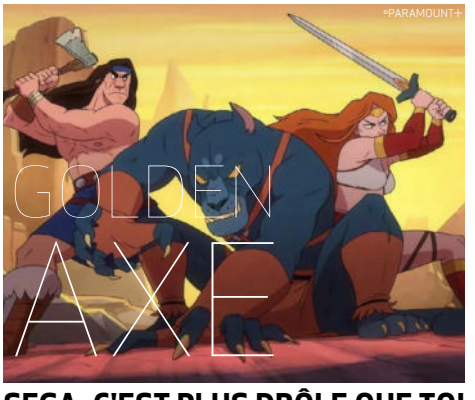




LA TÉLÉKINÉSIE FACE AUX RÉSEAUX SOCIAUX

Après la mort brutale de son père, Carrie White, lycéenne solitaire élevée par une mère ultra-protectrice, doit affronter l'univers impitoyable du lycée public. Victime d'une campagne de harcèlement devenue virale, elle voit également apparaître de mystérieux pouvoirs télékinésiques au moment où elle entre dans l'adolescence… Après Brian De Palma au cinéma en 1976, Carrie devient pour la première fois une série, sous la houlette de Mike Flanagan (*The Haunting of Hill House*). Il revisite le premier roman de Stephen King dans une version contemporaine de la cruauté adolescente à l'ère des réseaux sociaux. Composée de huit épisodes, cette nouvelle adaptation entend approfondir les personnages et les tensions du roman, jusqu'à la nuit dévastatrice que l'on connaît. Entre horreur, drame adolescent et tragédie intime, Flanagan pose une question : Carrie est-elle une héroïne ou un monstre ? À ne pas rater !

Prime Video le 7 octobre. • Créée par Mike Flanagan • Avec Summer H. Howell, Samantha Sloyan, Matthew Lillard…



SEGA, C'EST PLUS DRÔLE QUE TOI



Les guerriers vétérans Ax Battler, Tyris Flare et Gilius Thunderhead reprennent du service pour sauver Yuria de l'emprise du géant maléfique Death Adder. Ils sont rejoints par Hampton Squib, un aventurier inexpérimenté qui rêve depuis toujours de livrer bataille, mais va devoir prouver qu'il a réellement sa place parmi ces héros aguerris.

Adaptation animée du célèbre jeu vidéo de SEGA, lancé en 1989 en arcade puis sur Mega Drive, *Golden Axe* revisite l'univers heroic fantasy du beat'em up culte sur un mode résolument comique. Aux commandes, Mike McMahan (*Star Trek: Lower Decks*) et Joe Chandler (*American Dad!*) entendent conjuguer nostalgie et humour décalé, tout en racontant une histoire avec de vrais enjeux au fil des dix épisodes de la première saison. À voir !

Paramount+ le 16 sep. • De Mike McMahan & Joe Chandler • Avec Matthew Rhys, Danny Pudi…



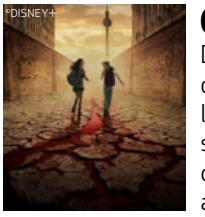
L'ÉVÉNEMENT MANFRA !



Après avoir surmonté sa phobie du feu, née d'un traumatisme d'enfance, Terrence Meyer, 18 ans, découvre qu'il est devenu un Voyageur capable de contrôler les flammes dans Dreamland, le monde des rêves et des cauchemars. Une nouvelle vie commence alors pour lui, entre pouvoirs extraordinaires, créatures fantastiques et dangers bien réels…

Vingt ans après ses débuts chez Pika Édition, *Dreamland* devient enfin un anime ! Créé par Reno Lemaire, ce manga français s'offre une adaptation produite par Ellipse Animation, avec une animation confiée à La Chouette Compagnie. Composée de dix épisodes de 22 minutes, cette série très attendue sera diffusée simultanément en France sur ADN, au Japon sur TV Asahi et dans le monde sur Crunchyroll. Indispensable !

ADN le 7 oct. • Créée par Reno Lemaire • Réalisée par J. Celse & Juan Pablo Machado

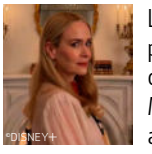


CITY OF BLOOD

Dans un Berlin dystopique où les vampires contrôlent le crime organisé, deux sœurs séparées depuis des années se retrouvent au cœur d'une guerre de pouvoir qui menace la ville. Inspirée de la BD *Berlinoir*, cette série en huit épisodes, produite par Daniel Brühl, mêle thriller politique et vampirisme. À voir !

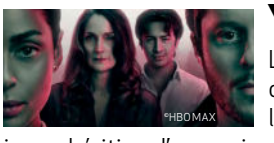
Disney+ le 16 sept. • De Philipp Kadelbach

AMERICAN HORROR STORY S13



La 13e saison réunit les personnages emblématiques des précédents chapitres, de *Murder House* à *Coven*, pour affronter une nouvelle menace. Sarah Paulson, Jessica Lange, Angela Bassett et Kathy Bates sont notamment de retour dans ce grand crossover horrifique, conçu comme un véritable « best of » de la série.

Disney+ le 24 sept. • De Ryan Murphy



YAGA

L'enquête d'un détective privé sur la disparition du jeune héritier d'une puissante entreprise de pêche prend rapidement une tournure surnaturelle. Inspirée du mythe de la sorcière Baba Yaga, cette série canadienne en 8 épisodes, avec Carrie-Anne Moss (*Matrix*), mêle thriller et horreur folklorique slave. Une pépite !

HBO Max fin oct. • De Kat Sandler

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LES ANNEAUX DE POUVOIR S3



Située plusieurs années après les événements de la saison 2, cette nouvelle saison se déroule au cœur de la guerre entre les Elfes et Sauron. Alors que le Seigneur des Ténèbres cherche à forger l'Anneau Unique, l'affrontement s'intensifie et menace de précipiter la Terre du Milieu dans une guerre totale.

Prime Video le 11 nov. • Avec J. D. Payne & P. McKay

ET AUSSI

Monstre : L'histoire de Lizzie Borden (quatrième opus de la série d'anthologie de Ryan Murphy et Ian Brennan consacrée aux tueurs en série) et ***Stranger Things : Chroniques de 1985*** (S2), le 17 septembre sur Netflix. ***Cat's Eyes*** (S2), cet automne sur TF1. ***Below*** (pêcheurs vs. un monstre marin non identifié), le 8 octobre sur Netflix. ***Cyberpunk: Edgerunners*** (S2), le 20 octobre sur Netflix. ***Lupin*** (S4), le 23 octobre sur Netflix. ***Le Collège noir*** (S2) (d'Ulysse Malassagne et du Studio La Cachette), fin octobre sur ADN. ***Percy Jackson et les Olympiens*** (S3), le 20 novembre sur Disney+. ***Le Problème à trois corps*** (S2), en fin d'année sur Netflix. ***Harry Potter***, le 25 décembre sur HBO Max.



Une cure de jeunesse pour la franchise !

ADVENTURE TIME LES QUÊTES BONUS

Finn et Jake sont de retour dans une nouvelle série qui nous replonge à leurs débuts et renoue avec la magie, l'humour et la folie des premières saisons d'*Adventure Time*. Une nouvelle salve d'aventures toujours aussi délirantes sur Cartoon Network et HBO Max.



ADVENTURE TIME : LES QUÊTES BONUS
Disponible : 5 octobre
Plateforme : HBO Max & Cartoon Network
Showrunner : Nate Cash
Format : 20 épisodes de 11 minutes

Lancée en 2010, *Adventure Time* est rapidement devenue l'un des fleurons de Cartoon Network, avec dix saisons et 283 épisodes. La franchise s'est agrandie en 2020 avec *Adventure Time: Distant Lands* (quatre téléfilms de 50 minutes), puis avec *Fionna and Cake* en 2023, un spin-off consacré aux versions féminines de Finn et Jake, qui s'est achevé après deux saisons sur HBO Max. À partir du 5 octobre 2026, on pourra découvrir sur Cartoon Network et HBO Max *Les Quêtes bonus* (*Side Quests* en VO), une nouvelle série qui se déroule pendant les premières saisons d'*Adventure Time*. Un retour aux sources qui parvient à retrouver la magie des premières aventures de Finn et Jake, avec toujours ce grain de folie que nous adorons tous.

Et ce n'est pas fini ! Lors de l'édition 2026 du festival d'Annecy, *Bubblegum and Marceline* a été annoncé : ce nouveau spin-off pour HBO Max explorera la vie commune des deux héroïnes après la fin d'*Adventure Time*. La Terre de Ooo a donc encore de beaux jours devant elle !

Entretien avec Nate Cash, showrunner d'*Adventure Time : Les Quêtes bonus*

Après plusieurs spin-offs se déroulant après la fin d'*Adventure Time*, pourquoi avoir choisi, avec *Side Quests*, de revenir à l'époque où Finn avait 12 ans ?
♥ **NATE CASH** Il y avait quelque chose de magique et de merveilleux dans le fait de revenir à l'époque où Finn était encore jeune, naïf, débordant de joie et d'enthousiasme. Au fil des saisons, la série est devenue plus feuilletonnante, avec un univers plus riche, mais aussi plus sombre. C'était vraiment passionnant, mais ce que j'aimais particulièrement, c'était la première saison, avec son côté très surréaliste et léger. On voulait revenir à une époque où tout était nouveau et où tout était possible.

Comment gérez-vous les éléments de mythologie déjà établis ? Comment trouver le bon équilibre entre l'héritage d'*Adventure Time* et l'envie de créer quelque chose de nouveau avec *Side Quests* ?
♥ C'est intimidant ! (Rires) Sur le plan créatif, nous avons essayé de retrouver l'état d'esprit des premières saisons. D'ailleurs, plus de la moitié de l'équipe a travaillé sur la série originale. Quand nous avons commencé *Side Quests*,

▶ Propos recueillis et traduits par John PRATE


©HBO MAX/CARTOON NETWORK


©HBO MAX/CARTOON NETWORK



©HBO MAX/CARTOON NETWORK

nous avions déjà une idée de ce que serait la série, mais nous avons quand même beaucoup avancé en tâtonnant, en découvrant les choses au fur et à mesure.

Mais on doit vraiment faire attention où on met les pieds. Et parfois, nos storyboarders nous mettent dans des situations canoniquement difficiles, et on doit trouver une façon de rationaliser les choses. Il y a eu un cas où le Roi des Glaces feuilletait un album photo de lui bébé, ce qui est évidemment impossible, et nous avons dû trouver une explication : il avait simplement trouvé un album photo et supposé qu'il s'agissait de lui quand il était petit. (Rires)


©DR
Nate Cash, maître conteur de la terre de Ooo

Je tiens vraiment à ne pas contredire ce qui avait été établi dans la série originale. Ce qui complique l'écriture, car on doit éviter certains sujets tout en créant des histoires originales.

Visuellement, *Side Quests* est assez différent de la série originale. Était-ce un choix créatif conscient ?

♥ Oui, c'était surtout pour distinguer la série de l'originale. Je suis très attaché aux designs d'origine, qui sont vraiment parfaits tels quels. Nous ne voulions donc pas modifier la façon dont ils sont dessinés, mais simplement leur rendu. En revanche, notre directeur artistique, Nick Cross, a légèrement modifié les décors pour leur donner une texture qui rappelait les illustrations des génériques de la série originale, avec cet aspect de couverture de roman pulp. À partir de là, tout s'est mis en place.

Est-ce que Pendleton Ward, le créateur d'*Adventure Time*, vous a donné des conseils pour *Side Quests* ?

♥ J'ai beaucoup discuté avec lui pendant la phase de développement de *Side Quests* et je lui ai demandé son avis sur certains de nos choix. Il nous a beaucoup aidés et il est vraiment très heureux de voir sa franchise continuer et évoluer. Il m'a même demandé s'il pouvait revenir pour storyboarder un épisode. Je lui ai bien sûr dit oui ! Il a écrit et storyboardé l'épisode « Rescue Princess » avec la réalisatrice Niki Yang (*qui prête aussi sa voix en VO à BMO et Lady Rainicorn, NDLR*). C'était incroyable, notamment de voir sa façon de traiter Finn, Jake et le Roi des Glaces. Je pense que les interactions entre ces trois personnages sont la clé de la série, et c'était vraiment intéressant de voir comment il les a abordées dans son épisode. C'était aussi une formidable leçon pour les nouveaux membres de l'équipe de le voir à l'œuvre.

Beaucoup de vos épisodes sont complètement barrés. Quel est votre processus créatif ?

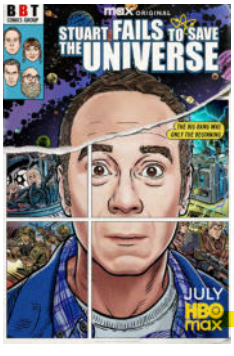
♥ La série peut sembler complètement folle et absurde, mais il y a une véritable structure sous-jacente, avec des étapes narratives bien distinctes qui organisent nos épisodes de 11 minutes. Derek Bachman, notre responsable éditorial, cherche à la rendre aussi invisible que possible, mais elle est bien là.

Je pense que les meilleurs épisodes viennent généralement de discussions sur nos propres vies ou de choses étranges que nous avons pu observer. Ensuite, on voit comment les intégrer dans un épisode en écrivant un synopsis qui décrit l'histoire. Une grande partie de l'épisode se construit au moment du storyboard. Il faut prendre le concept initial du synopsis, qui peut être aussi simple que : « Finn rencontre un type bizarre qui le défie au tir à l'arc… », puis imaginer à quoi cela va ressembler. Au fur et à mesure des cases du storyboard, on imagine les gags, on définit la mise en scène visuelle et on crée les dialogues. Pour nous, le plus important, c'est avant tout que ce soit drôle. Après, Derek intervient si jamais cela entre en conflit avec la mythologie de la série ou avec un autre épisode.



Le Big Bang donne naissance à un multivers

STUART FAILS TO SAVE THE UNIVERSE



STUART FAILS TO SAVE THE UNIVERSE

Disponible : HBO MAX
Créateurs : Chuck Lorre, Bill Prady, Zak Penn
Format : 10 épisodes de 30 minutes
Avec : Kevin Sussman (Stuart), Lauren Lapkus, Brian Posehn, John Ross Bowie…

BANDE ANNONCE

À l'instar de Marvel, *The Big Bang Theory* se décline désormais en une odyssée multiverselle aussi débridée que méta. Un spin-off improbable mêlant science-fiction, humour absurde et effets spéciaux, qui propulse Stuart Bloom au rang de héros cosmique malgré lui.

Malgré son arrêt en 2019, *The Big Bang Theory* (ou *TBBT*) reste un véritable phénomène télévisuel et continue de dominer les audiences aux États-Unis. La sitcom de Chuck Lorre et Bill Prady s'est muée en véritable franchise, donnant naissance à *Young Sheldon* (2017-2024), puis à *Georgie & Mandy's First Marriage* (2024), une sitcom consacrée au frère de Sheldon. Mais HBO Max a choisi d'aller plus loin encore : depuis juillet, la plateforme diffuse *Stuart Fails to Save the Universe* (« Stuart échoue à sauver l'univers »), un spin-off aussi improbable que débridé, qui propulse les seconds couteaux de *TBBT* à travers le multivers.

La série commence dans un univers parallèle postapocalyptique où Stuart Bloom tente de maintenir sa boutique de comics en activité malgré les attaques de monstres. Puis, un jour, il reçoit la visite d'une autre version de lui-même, Stuart Prime, qui lui révèle que ce monde ravagé est le résultat d'un accident provoqué par un appareil d'interférence quantique construit par Leonard, Sheldon et Howard dans l'univers original. Stuart serait le seul à pouvoir réparer les dégâts et sauver le multivers. Accompagné de sa copine Denise, de Bert, le géologue, et de l'insupportable Barry Kripke, il va donc traverser différentes réalités à la recherche d'un moyen de réparer l'appareil…


©HBO MAX
Penny (Kaley Cuoco)

▶ Texte par John PRATE


©HBO MAX
Rajesh 'Raj' Koothrappali (Kunal Nayyar)


©HBO MAX
Bernadette Rostenkowski (Melissa Rauch)


©HBO MAX
Notre expression exacte en voyant l'annonce du projet

"Tout est parti d'une réflexion sur le bouton "Passer le générique" des plateformes de streaming" - Chuck LORRE

LA SÉRIE IMPOSSIBLE

La gestation de la série fut étonnamment longue. « *J'avais proposé cette idée à Warner Bros. il y a une douzaine d'années, mais ils m'ont dit non*, raconte Chuck Lorre. *Ils m'ont pris pour un fou. Pourtant, je n'ai jamais lâché ce concept. Il faudra attendre près de dix ans pour qu'un cadre de HBO Max juge finalement l'idée "pas si mauvaise" et qu'on puisse se mettre au boulot.* » C'est donc en avril 2023 que la plateforme annonce la commande d'une première saison de dix épisodes d'une demi-heure.

Au scénario, on retrouve Chuck Lorre et Bill Prady, rapidement rejoints par Zak Penn, scénariste de science-fiction connu pour *Last Action Hero* (1993), *X-Men 2* (2003), *Avengers* (2012) ou *Ready Player One* (2018). « *Chuck m'a contacté il y a six ans*, explique Zak Penn, *et m'a demandé : "Tu veux bien m'aider sur ce projet ? Je veux faire un spin-off qui n'ait absolument rien à voir avec la série mère, une rupture totale en termes de genre et de style. J'ai besoin d'un expert en SF comme toi." C'est alors qu'on a commencé à mettre en place certaines des histoires les plus dingues de ma carrière. Il n'y avait aucune limite ni garde-fou.* »

Dès le début, la série voyait les choses en grand, loin des plateaux de sitcoms filmées en public. « *J'ai adoré ce que nous avons fait sur TBBT*, poursuit Chuck Lorre, *mais l'idée de pouvoir travailler avec des effets visuels et toutes les possibilités qu'ils offrent m'excitait. Aujourd'hui, si vous pouvez l'imaginer, vous pouvez le mettre à l'écran. Mais je ne voulais pas sacrifier l'humour pour autant. Même lorsqu'on mélange comédie et science-fiction, quelque chose est drôle ou ça ne l'est pas. Les effets spéciaux ne peuvent pas compenser quelque chose qui n'est pas drôle. Nous devions donc rester honnêtes avec nous-mêmes en écrivant : raconter ce qui nous faisait vraiment rire, en espérant que le public serait du même avis.* »

LE MULTIVERS SELON STUART

Reprenant en partie le concept de *Sliders* (1995-2000), chaque épisode est l'occasion d'explorer une nouvelle variation de l'univers de *TBBT*. Entre mondes postapocalyptiques, univers dominés par la magie ou par une IA bienveillante, la série s'amuse à multiplier les paradoxes et les situations les plus absurdes pour notre plus grand plaisir, le tout avec un humour ravageur. Et qui dit multivers dit aussi versions alternatives des personnages de la série mère : au cours de la première saison, on découvre ainsi des déclinaisons de Penny, Bernadette, Amy et Raj.

« *C'était vraiment amusant de réinventer des personnages de* TBBT, explique Bill Prady. *Prenez Bernadette : on sait que sa mère l'avait inscrite à des concours de beauté lorsqu'elle était enfant. Dans un autre univers, elle aurait pu continuer dans cette voie, jusqu'à sombrer dans l'alcool et la cocaïne et finir par diriger un studio de danse. Autre exemple : on a une idée de personnage, comme la cheffe de la rébellion anti-IA, et on se dit : "Ce serait amusant que ce soit Penny !"* »

OUVREZ BIEN VOS YEUX

Chaque épisode est riche en clins d'œil et en références pour les fans, y compris à l'univers DC. Chose étonnante, même le générique de la série est bourré de gags et de petits messages méta. « *Tout est parti d'une réflexion sur le bouton «Passer le générique» des plateformes de streaming, que je trouve dommage*, explique Chuck Lorre. *Les génériques demandent beaucoup de temps, d'argent et de créativité, alors qu'après l'avoir vu une ou deux fois, on a tendance à le passer. Nous nous sommes donc dit que ces 40 secondes pouvaient servir à divertir le public. Nous avons ainsi écrit dix séquences de générique différentes, chacune comme un petit sketch à part entière. De plus, nous avons eu l'immense chance que Danny Elfman accepte de composer la musique du générique. Il nous a signé un thème génial, qu'il a ensuite retravaillé pour chaque épisode… Résultat, chaque semaine, le générique est différent, aussi bien visuellement que musicalement.* » Donc, ne sautez surtout pas le générique !

Après une première saison pleine de surprises, de paradoxes et de réflexions métaphysiques, *Stuart Fails to Save the Universe* a donc réussi son pari : prendre les personnages les plus improbables de *TBBT* pour les entraîner dans une aventure qui n'a plus grand-chose à voir avec la sitcom originale, tout en conservant son goût pour les dialogues absurdes et les gags. Fort du succès rencontré cet été sur HBO Max, la série a été renouvelée pour une deuxième saison, l'occasion d'explorer quelques univers parallèles de plus.



Le manoir des I.A.

VISIONQUEST

L'androïde White Vision est de retour dans cette nouvelle série Marvel. Ayant hérité des souvenirs de Vision, il tente d'assimiler l'étrange fardeau que sont les émotions humaines…



VISIONQUEST
Disponible : 14 oct
Plateforme : Disney+
Créateur : Terry Matalas
Avec : Paul Bettany, James Spader, Ruaridh Mollica, James D'Arcy…

BANDE ANNONCE

Apparu à la fin de *WandaVision*, White Vision a choisi de dissimuler son existence. *VisionQuest* nous revèle qu'il a pris une apparence humaine, et travaille incognito dans un bar d'Édimbourg. Malgré son aspect paisible, l'androïde a du mal à gérer les souvenirs de Vision et ses interrogations existencielles. À présent, il s'interroge sur son identité, et sur la place qu'il pourrait trouver dans le monde. La nuit, il se déconnecte de son corps et se réfugie dans son univers mental, un espace virtuel auquel il a donné la forme d'un manoir niché dans une campagne verdoyante. C'est là qu'il retrouve d'autres I.A. créées jadis par Tony Stark, stockées dans sa mémoire, et qui ont pris forme humaine. Les plus sophistiquées sont J.A.R.V.I.S., F.R.I.D.A.Y. et E.D.I.T.H., tandis que Dum-E et U sont des I.A. basiques qui pilotaient les bras robotisés du labo de Tony. Ces compagnons aident White Vision à analyser les données recueillies pendant sa journée, et à se pencher sur son passé, exercice d'autant plus difficile qu'il n'a pas encore réussi à assimiler les sentiments humains. Si ce petit groupe est amical, l'un des invités de White Vision est si dangereux qu'il reste emprisonné dans une partie sécurisée du manoir. Il s'agit d'Ultron, l'I.A. qui a voulu asservir l'humanité et que les Avengers ont eu tant de mal à vaincre. Ultron n'a pas été anéanti comme on le croyait, et reste aussi fascinant que menaçant…

Entretien avec Terry Matalas, showrunner, chef scénariste et réalisateur
Après avoir écrit des épisodes de *McGyver*, Terry Matalas a créé et produit les séries *12 Monkeys* et *Star Trek : Picard*. *VisionQuest* est sa première collaboration avec les Studios Marvel.

Avez-vous reçu une compilation des comics de Wanda, Ultron, Vision et White Vision avant de développer *VisionQuest* ?

▼ **TERRY MATALAS** Non, rien, car ce n'était pas nécessaire. Je connaissais déjà très bien ces personnages, car j'avais lu beaucoup des BD de Vision, et la saga d'Ultron est l'une de mes préférées. J'avais déjà mes propres idées en tête, et comme je suis fan de *WandaVision*, j'avais visonné trois fois la série au cours de ces dernières années ! C'était un honneur que Marvel m'invite à leur présenter un pitch pour ce projet.

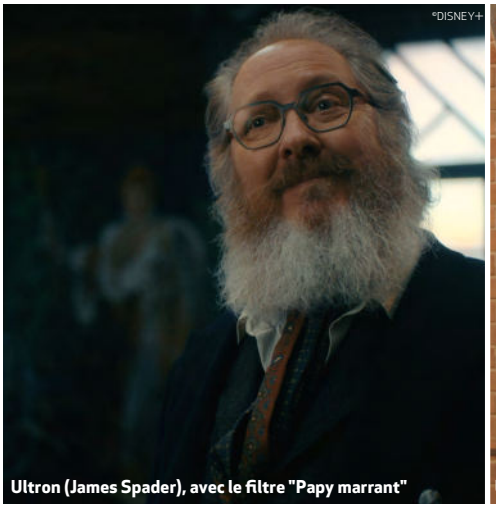
Votre récit est-il lié à la ville de Westview et au « Hex » ? Est-ce une suite directe de *WandaVision* et d'*Agatha All Along* ?
▼ Notre histoire est plus spécifiquement une suite de *WandaVision*. Elle concerne ce qui est arrivé à White Vision après qu'il ait retrouvé l'accès à ses souvenirs, et que nous l'ayions vu s'envoler à la fin de *WandaVision*. Son point de vue sur ce qui s'est réellement passé à Westview est très important dans notre récit. Nous retrouvons White Vision plusieurs années après ces événements, alors qu'il entreprend un processus de découverte de lui-même, tout en essayant de comprendre l'humanité. Il est un peu différent de Vision, et pourrait avoir un autre point de vue sur nous.

Voulez-vous dire que White Vision jette un regard plus critique sur l'humanité ?
▼ Peut-être. Il n'est certainement pas autant en prise directe avec son humanité que l'était Vision.

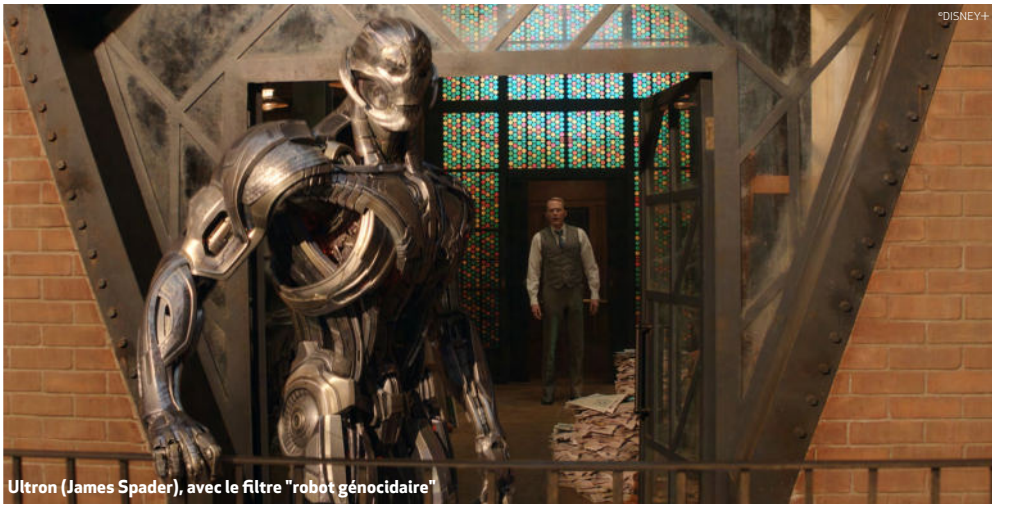


La troupe d'I.A. : FRIDAY (Orla Brady), J.A.R.V.I.S (James D'Arcy), U (Jonathan Sayer) & D.U.M.E (Henry Lewis)

▶ Propos recueillis et traduits par Pascal PINTEAU / Remerciements à Terry MATALAS et à Go-Oun JUNG



Ultron (James Spader), avec le filtre "Papy marrant"



Ultron (James Spader), avec le filtre "robot génocidaire"

Quelle est sa situation au début de la série ?
▼ Il est nettement plus désengagé des événements mondiaux que Vision, et a même renoncé à se présenter sous son aspect d'androïde. Notre histoire revient sur les raisons de tout cela, mais au moment où nous le retrouvons, il agit un peu comme un fantôme, observant discrètement les humains pour recueillir et accumuler des informations. Il essaie ensuite de les décrypter dans le but de comprendre qui il est.

Comment Ultron, apparemment détruit à la fin d'*Avengers Age of Ultron*, peut-il être de retour ?
▼ Si vous vous en souvenez bien, il y a une coupure à ce moment précis. Autrement dit, on ne voit pas ce qui s'est passé pendant le tout dernier instant de cette scène entre Vision et Ultron, qui est l'une de mes préférées parmi toutes celles du MCU. La question qui restait posée était donc : Vision a-t-il sauvegardé la mémoire d'Ultron avant de détruire son corps ? Et la réponse est oui, car Vision avait tendance à faire preuve de clémence et comprenait Ultron mieux que quiconque. Mais il faudra attendre de voir ce que cela signifie dans le cadre de notre récit.

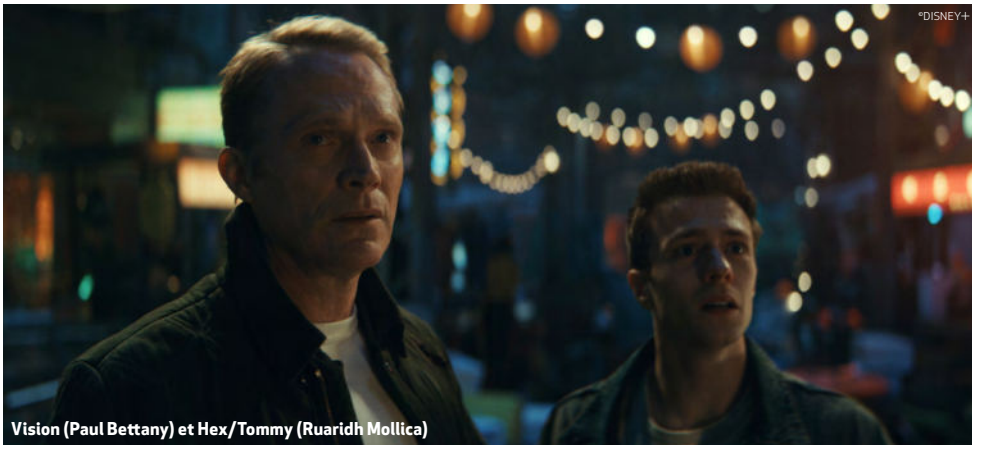
"La question qui restait posée était donc : Vision a-t-il sauvegardé la mémoire d'Ultron avant de détruire son corps ?" **- Terry MATALAS**

Ultron a-t-il été en mesure d'évoluer un peu ?
▼ Eh bien, cela fait de nombreuses années qu'il avait disparu. Donc, en étant présent sur le disque dur, l'ordinateur quantique de l'esprit de Vision, on peut penser qu'il a eu le temps de songer à ses actions passées, et à sa façon de considérer l'humanité. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'il a entrepris une sorte de rédemption, car Ultron reste Ultron ! Sans dévoiler notre intrigue, disons qu'il pourrait avoir un peu plus de respect pour l'humanité qu'il n'en avait auparavant.

Pouvez-vous parler du parcours de Tommy Maximoff dans cette histoire ? Pour nos lecteurs, il faut rappeler qu'il a été créé dans le Hex par Wanda, puis ressuscité sous une forme physique à la fin d'*Agatha All Along*…
▼ Exactement. On a suggéré que la conscience de Billy avait été préservée d'une manière ou d'une autre, puis placée dans le corps d'un autre garçon, commodément nommé Tommy, ou Thomas. Donc en ce sens, il existe un point commun entre White Vision et Tommy, car ils peinent à comprendre qui ils étaient autrefois. Et c'est un processus très complexe à entreprendre.

Quelle est la dynamique des rapports entre White Vision et Ultron ?
▼ Je dirais qu'il existe assurément un respect mutuel, mais que beaucoup de frictions surgissent aussi pendant leurs échanges.

Comment Paul Bettany et James Spader ont-ils abordé leurs rôles ?
▼ Paul et James sont incroyablement charmants ! Et franchement, travailler avec ces immenses acteurs a été une chance inespérée. Cela faisait des années qu'ils figuraient sur la liste des comédiens avec lesquels je rêvais de collaborer ! C'était fabuleux de les voir interpréter les scènes que j'avais écrites en leur donnant vie avec tant de talent. Ils ont tous les deux une connaissance subtile et très approfondie de leurs personnages. J'ai donc bénéficié de leurs suggestions en travaillant en étroite collaboration avec eux, depuis le développement des scripts jusqu'à la mise en scène des deux derniers épisodes que j'ai réalisés. Ce fut un dialogue artistique très enrichissant, et nous étions sur la même longueur d'onde. Chacun a ajouté sa propre « sauce spéciale » à la recette que nous cuisinions ensemble, et je suis fier de ce que nous avons créé. Je crois que les fans vont apprécier la relation qui se noue entre White Vision et Ultron.



Vision (Paul Bettany) et Hex/Tommy (Ruaridh Mollica)



La renaissance de la franchise Vendredi 13 !

CRYSTAL LAKE

Jason Voorhees est enfin de retour ! Avec *Crystal Lake*, Brad Kane remonte aux origines de la saga *Vendredi 13* pour revisiter la mythologie et explorer le passé de Jason et sa mère, avant les événements du film culte de 1980. Une relecture ambitieuse, à l'esthétique très seventies, qui entend réinventer l'héritage de Vendredi 13. Une série complètement dingue, à découvrir le 15 octobre sur HBO Max.



CRYSTAL LAKE
Disponible 15 octobre
Sur HBO Max
Showrunner Brad Caleb Kane
Avec Linda Cardellini, William Catlett, Devin Kessler, Gwendolyn Sundstrom…

Cela fait près de vingt ans que les fans attendent le retour de la franchise *Vendredi 13*. Depuis le reboot manqué de 2009 et le crossover avec Freddy en 2003, la saga était paralysée par d'interminables conflits juridiques entre studios et ayants droit.

Après cette longue traversée du désert, Jason et sa mère Pamela reviennent enfin. Produite par A24, *Crystal Lake* est un préquel du film de 1980 – celui où, rappelons-le, Pam était la tueuse. Composée de huit épisodes, la série sera diffusée à partir du 15 octobre sur Peacock aux États-Unis et sur HBO Max en France.

Crystal Lake remonte aux origines du mal. En 1972, Pamela Voorhees élève seule son fils Jason, un enfant handicapé et marginalisé. Tout bascule lorsqu'il se noie dans le lac, un après-midi d'été, alors que les moniteurs de la colonie de vacances se sont éclipsés dans une cabane pour faire l'amour. Depuis, Pamela vit avec un chagrin incandescent, les nerfs à vif et une obsession de vengeance. L'arrivée de deux inconnus qui enquêtent sur son passé la pousse à bout et précipite sa descente dans la folie. Une série de meurtres plonge alors Crystal Lake dans la peur. Mais qui est vraiment Pamela Voorhees ? De qui, exactement, elle et son fils se cachent-ils ? Qu'est-il vraiment arrivé à Jason, et comment devient-il une force destructrice ?

Avec son ambition folle et son esthétique très années 70, héritée de l'âge d'or du slasher, *Crystal Lake* s'impose comme une relecture majeure de la franchise. La série entreprend de remettre de l'ordre dans une mythologie devenue contradictoire et de proposer une nouvelle origin story pour Pamela et Jason. Un véritable tour de montagnes russes, qui alterne gore de slasher, portraits de personnages au bord de la rupture et ton décalé, presque camp, porté par un humour au second degré. Une expérience surréaliste, réservée aux amateurs avertis, riche en clins d'œil pour les fans et qui ne laissera personne indifférent !

Fin août, nous avons pu discuter avec le créateur de *Crystal Lake*, Brad Kane (showrunner de *Ça : Bienvenue à Derry*

▶ Propos recueillis et traduits par John Prate



©HBO MAX

Pamela Voorhees (Linda Cardellini). Il faut toujours se méfier des cantinières trops souriantes !

BANDE ANNONCE

et scénariste sur *Fringe* et *Tokyo Vice*), pour découvrir sa vision de la série et la façon dont il revisite la mythologie de *Vendredi 13*.

Entretien avec Brad Kern, showrunner de *Crystal Lake*

Après avoir adapté *Ça* en série l'année dernière, vous vous attaquez maintenant à *Vendredi 13* avec *Crystal Lake*. Comment abordez-vous l'adaptation d'une franchise horrifique en série télé ?

♥ **BRAD KERN** Ma façon d'aborder une œuvre aussi adorée que *Ça*, c'est de faire confiance à mon instinct. Je suis un immense fan de cet univers, donc plonger dedans a été incroyablement excitant. Pour *Welcome to Derry*, Stephen King nous a donné sa bénédiction pour tenter quelque chose de vraiment ambitieux. Il a lu les scripts, les a commentés et, parfois, suggérait des changements. Avoir ses conseils était un luxe incroyable sur *Derry*, que je n'ai pas eu sur *Crystal Lake*.

Pour *Crystal Lake*, il s'agissait de creuser dans une franchise culte avec laquelle j'ai grandi. J'ai eu la chance de voir la plupart des films en salles, avec un public surexcité. J'étais trop jeune pour les deux premiers, donc le premier que j'ai découvert, c'était *Vendredi 13, chapitre 3 : Meurtres en 3 dimensions*, à l'été 1982, avec ma sœur. J'avais huit ans ! Et non, ce n'était pas trop jeune ! (*Rires*) J'ai eu la chance de grandir pendant l'âge d'or du slasher, qui faisait la part belle aux effets spéciaux pratiques. Ça me fascinait et j'adorais ça ! Je voulais retrouver le sentiment et l'excitation que j'avais ressentis en regardant ces films, retrouver le mystère de cet univers et faire oublier les aspects les plus cringes. Retrouver tout ce que l'on aime dans la franchise, tout en rendant hommage au genre slasher et aux années 70.

Mais sur *Vendredi 13*, il n'y a personne pour faire office de gardien de la mythologie ? J'ai cru comprendre que les droits de la franchise étaient complexes…

♥ Oh, oui. C'est assez compliqué. On travaille avec Horror Inc., la société qui appartient à la famille Barsamian et qui gère le « Jason Universe » aux côtés du réalisateur Sean Cunningham, ainsi qu'avec Victor Miller, le scénariste du premier film. Les Barsamian sont également producteurs de la série.

Avant, les propriétés intellectuelles de *Vendredi 13* étaient éclatées entre plusieurs ayants droit, qui pouvaient posséder des « morceaux » différents de l'univers. La situation juridique de la franchise était assez complexe, même si, dernièrement, la création du « Jason Universe » a pas mal mis de l'ordre là-dedans. Je ne sais pas comment ça fonctionne pour la franchise *Freddy*, mais pour donner un exemple : un studio peut posséder le nom *Les Griffes de la nuit*, un autre peut détenir les droits sur le gant, un autre encore peut détenir le concept… C'est pour cette raison qu'une franchise peut être mise en sommeil pendant des années pour une question de droits.

Donc non, personne ne nous disait : « Vous pouvez faire ceci, mais pas cela. » C'était assez libre, en réalité. Je sais que les droits restent compliqués lorsqu'il s'agit de produire un nouveau film, mais comme la télévision est un média différent, on avait quasiment carte blanche et accès à virtuellement tout : les douze films, tous les personnages et tout ce qu'ils contiennent. On peut même aller dans l'espace ou en enfer si on le voulait. (*Rires*) (*À noter que New Line Cinema détient les droits sur la marque « Friday the 13th » (trademark). La série aurait donc eu accès à pratiquement tous les éléments de la franchise, à l'exception du titre ! NDLR.*)

▶▶

"Le premier que j'ai découvert, c'était *Vendredi 13, chapitre 3 : Meurtres en 3 dimensions*, à l'été 1982, avec ma sœur. J'avais huit ans !" **- Brad KERN**





Pam et Grace (Gwendolyn Sundstrom), une amie de Jason



Brad Kane sur le plateau

"Pamela Voorhees est un personnage dont on sait finalement très peu de choses, alors qu'elle est essentielle à toute la franchise. La série nous permettait d'explorer ses motivations et son passé." **- Brad KERN**

The CW (*Buffy*, *Smallville*) a tenté à deux reprises de développer une série autour de Jason, en 2005 puis en 2015. En 2022, Bryan Fuller a à son tour commencé à développer une série pour A24. Lorsque vous avez repris *Crystal Lake* en 2024, avez-vous conservé des éléments de son travail ou êtes-vous reparti de zéro ?

♥ Je suis entièrement reparti de zéro. Je suis arrivé après le départ de Bryan, et A24 cherchait une nouvelle approche. La seule chose que nous avons conservée, c'est l'idée d'une série préquelle centrée sur Mrs. Voorhees. C'est tout. Tout le reste – l'intrigue, la manière dont elle allait se développer, ce qu'allait être la série dans son ensemble – était complètement nouveau.

Comme tout le monde le sait déjà, Pamela Voorhees est la tueuse dans le premier *Vendredi 13* (1980). Comment avez-vous transformé les dix minutes de backstory qui lui sont consacrées dans le film en un thriller psychologique de huit épisodes ? Et, plus généralement, comment fait-on un slasher pour la télévision ?

♥ J'aime à penser que le cinéma et la télévision sont deux choses différentes. L'avantage d'un récit au long cours, c'est qu'on peut approfondir les personnages. Un slasher est très efficace sur 90 minutes : on présente les personnages, puis on les élimine les uns après les autres, et on voit notre tueur préféré faire ce qu'il sait faire de mieux. Avec une série, on en demande un peu plus : des personnages et des situations plus complexes, des thèmes plus riches.

Nous voulions donc offrir aux spectateurs une histoire plus fouillée. Pamela Voorhees est un personnage dont on sait finalement très peu de choses, alors qu'elle est essentielle à toute la franchise. La série nous permettait d'explorer ses motivations et son passé, mais aussi celui de Jason, pour comprendre comment ils en sont arrivés là.

En revanche, on a légèrement modifié la chronologie. Dans le premier film, qui se déroule en 1979, la noyade de Jason a lieu en 1957, soit plus de vingt ans auparavant, et non en 1972 comme dans la série. Je ne trouvais pas très intéressant d'attendre aussi longtemps pour qu'elle passe à l'acte. Je voulais que le deuil soit encore frais au début de la série, qu'elle ait les nerfs à vif, afin de montrer sa descente dans la folie et de faire ressentir cette douleur encore vive.

Mais qui dit slasher dit mises à mort spectaculaires. Comment avez-vous trouvé l'équilibre entre les scènes graphiques et choquantes qu'attendent les fans et la nécessité pour chaque mort de servir l'histoire et les personnages ?

♥ Pour moi, tout doit partir des émotions et des besoins de l'histoire. Mais je tenais aussi à offrir aux fans l'extrême violence visuelle qu'ils attendent : des moments vraiment excessifs, choquants, presque irréels.

Même si cela peut sembler paradoxal, je vois la série comme un drame



©HBOMAX

Le panneau de signalisation (Anne Hathaway, puisqu'elle doit être dans tout cette année)

centré sur les personnages, nourri par l'ADN du slasher. Il fallait donc retrouver les surprises, les mises à mort graphiques et les effets pratiques qui ont fait la réputation de la franchise.

Il faut commencer par gagner la confiance du public, l'installer dans l'idée que tout va bien et que tout le monde est gentil… puis je frappe d'un coup, avec une scène atroce où je laisse libre cours à mon imagination. Je voulais recréer cette sensation que j'avais devant ces films : une scène qui surgit de nulle part et vous fait bondir de votre siège, terrifié par ce que vous êtes en train de regarder. Je veux que les téléspectateurs se lèvent de leur canapé en criant : « Mon Dieu, c'est pas possible ! » Chaque mort doit les sortir de leur zone de confort et les choquer.

Dans le premier film, on ne voit Jason enfant que quelques secondes et on sait peu de choses de lui. Comment avez-vous voulu le présenter dans la série ?

♥ Comme un garçon normal à bien des égards. Je voulais que le public puisse éprouver de l'empathie pour Jason enfant. Je trouve assez étrange que les spectateurs en soient venus à éprouver de l'empathie pour Jason en tant que tueur d'adolescents qui font des choses qu'ils ne devraient pas faire. Mais je voulais que le public s'attache au jeune Jason, qu'il le voie simplement comme un garçon normal avec une particularité physique, qui aurait été moqué par les autres enfants au début des années 70. (*Enfant, Jason souffre d'hydrocéphalie, une maladie caractérisée par une accumulation anormale de liquide céphalo-rachidien dans les cavités du cerveau, NDR.*)

Les enfants peuvent être cruels, et je pense qu'ils l'étaient encore davantage à l'époque lorsqu'il s'agissait de se moquer de ceux qui étaient différents. Je voulais que le public comprenne ce que Jason traverse et jusqu'où Pam est prête à aller pour le protéger, tout en veillant à ce qu'il puisse se percevoir comme un garçon normal. Il s'agissait de rendre les choses aussi normales que possible pour un garçon comme Jason et de se concentrer sur cette relation mère-fils, afin que le public puisse ressentir le parcours de Pam et la douleur de sa perte lorsque tout lui est brutalement arraché.

Toutes les scènes de flash-back montrant la relation entre Pam et Jason sont assez surréalistes : « Oh, regarde, Jason, je t'ai apporté un cadeau : une machette ! » « C'est trop cool, maman ! Merci ! » Peut-on vraiment se fier à ces flash-backs, ou est-ce un souvenir altéré par la folie de Pamela ?

♥ (*Rires*) Vous faites référence à l'origine de l'un des objets culte auxquels Jason est particulièrement associé. Il était intéressant pour moi de montrer d'où venait la machette, mais aussi de jouer avec les ▸▸

Pamela Voorhees (Betsy Palmer) ©DR

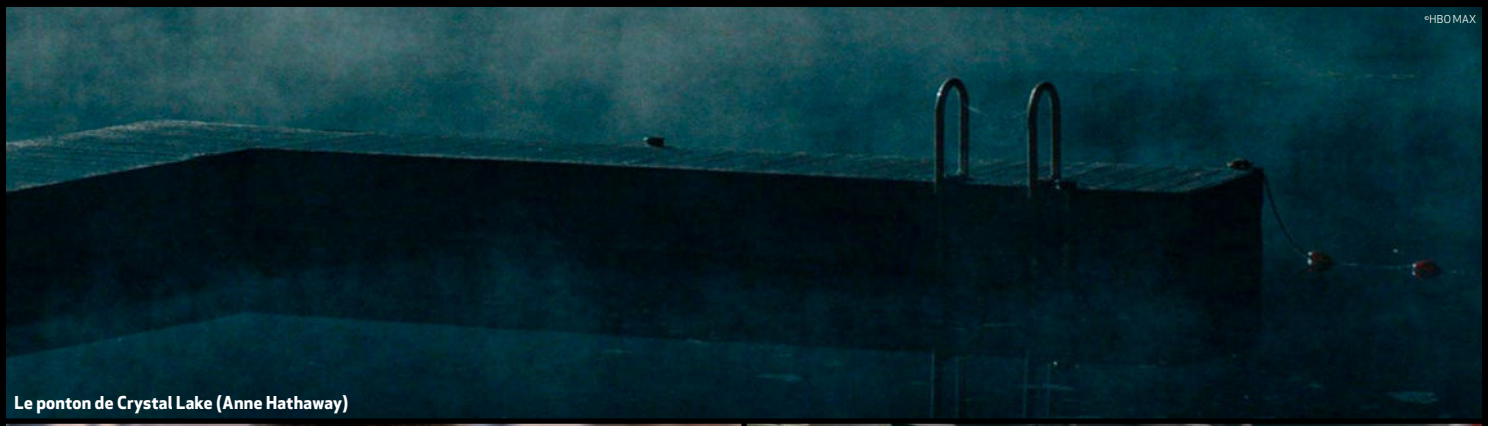


VENDREDI 13 LES ORIGINES

Pamela Voorhees est la première meurtrière de la saga *Vendredi 13*, bien avant que son fils Jason ne devienne l'icône du slasher.

Dans le film de 1980, Pamela, jouée par Betsy Palmer, assassine les moniteurs de Camp Crystal Lake pour venger la mort de Jason, noyé en 1958 alors que les responsables du camp négligeaient leur surveillance, occupés à forniquer dans une cabane. Son mobile repose entièrement sur ce drame fondateur : une mère brisée qui transforme son deuil en obsession punitive.

Décapitée par Alice Hardy, Pamela meurt à la fin du premier film, mais continue de hanter la saga. Dans *Vendredi 13 – Chapitre 2 : Le Tueur du vendredi* (1981), Jason, qui a en réalité survécu, conserve la tête de sa mère comme une relique dans son repaire et voit régulièrement sa mère lui apparaître sous forme d'hallucinations. Elle revient ensuite dans *Meurtres en 3 dimensions* (1982), toujours sous forme de visions, puis dans *Freddy contre Jason* (2003), où Freddy prend son apparence pour manipuler Jason. Pamela devient ainsi une présence persistante de la saga et l'un des éléments fondateurs du mythe de Crystal Lake. ◆



Le ponton de Crystal Lake (Anne Hathaway)



La journalisre Brianna Brooks (Devin Kessler)



fans en changeant complètement son contexte. Je voulais que les flash-backs aient une tonalité chaleureuse et nostalgique, avec une image presque sépia, comme dans un conte de fées, comme si Pam se replongeait dans une époque idyllique de sa vie avec Jason. Crystal Lake n'a pas toujours été un endroit sombre et menaçant.

Pour qu'elle puisse en arriver à tuer les moniteurs de la colonie de vacances et sombrer à ce point dans la folie, il fallait qu'elle aime et chérisse son fils au point que sa disparition la fasse basculer. À quoi ressemblait la relation entre Pam et Jason ? Nous avons voulu la montrer du point de vue de Pam, avec des flash-backs qui donnent l'impression d'entrer dans sa tête et de partager sa nostalgie d'une époque parfaite et d'une relation parfaite qui ont aujourd'hui disparu.

Dans *Vendredi 13*, la mythologie est remplie de contradictions concernant la nature de Jason. Est-il humain, zombie, démon ? *Crystal Lake* va-t-elle proposer une nouvelle explication à son immortalité et à ce qu'il est ?

♥ Oui ! (*Rires*) Mais c'est tout ce que je vais dire là-dessus pour le moment ! (*Rires*) Les fans auront des réponses. Vous savez, presque chaque film a donné une explication différente à la nature de Jason. Dans *Crystal Lake*, nous donnons la nôtre.



Couteau sanglant (Anne Hathaway)

"Chaque film a donné une explication différente à la nature de Jason. Dans Crystal Lake, nous donnons la nôtre." **- Brad KERN**

Nous avons voulu aborder tout cela de la manière la plus réaliste possible, en nous éloignant de la sorcellerie et du surnaturel. Nous l'avons également fait en gardant à l'esprit l'Amérique des années 70, les bouleversements qui traversaient le pays et, plus particulièrement, la méfiance grandissante envers les institutions et les agences gouvernementales. Les raisons pour lesquelles Jason et Pam sont devenus ce qu'ils sont sont donc directement liées à cette Amérique en pleine mutation et à tout ce qui s'y passait au cours de cette décennie.

Était-il important pour vous de donner à la série une esthétique typiquement années 70, pas seulement à travers la mode, mais aussi à travers les techniques de tournage et le langage visuel de l'époque ?

♥ J'adore l'esthétique des slashers des années 70. Nous voulions vraiment que la série ressemble au premier *Vendredi 13* de 1980. J'aime ces plans typiques des seventies, avec des ralentis, une image un peu délavée ou encore ces zooms sur un arrêt sur


©HBO MAX

Tout va bien !

image, accompagnés d'une musique inquiétante, très fin des années 70.

Mais je voulais aussi aller légèrement vers le camp, vers quelque chose de plus kitsch. Je voulais retrouver les sensations des films de la fin des années 70 et du début des années 80. Je suis un immense fan de l'atmosphère de films comme *Let's Scare Jessica to Death* (1971) et *Une fille pour le diable* (*The Little Girl Who Lives Down the Lane*, 1976). *La Nuit de la peur* (*The Legacy*, 1978) est l'un de mes préférés : ce film Universal avec Katharine Ross, très marqué par l'horreur gothique britannique et les récits de sorcellerie.

Ces films avaient une esthétique et un ton bien particuliers que je voulais, dans une certaine mesure, recréer dans la série – avec tout ce que cela comporte de kitsch – tout en l'ancrant dans des émotions authentiques. Je vois vraiment la série comme des montagnes russes : je voulais qu'elle change constamment de tonalité et d'ambiance, en passant de la réalité à des flash-backs surréalistes, puis à des mises à mort sanglantes. Je voulais embarquer le public dans le manège de parc d'attractions le plus dingue possible.

En plus de l'esthétique slasher, on s'est aussi beaucoup inspirés des *After School Specials* de la fin des années 70. Il s'agissait de téléfilms de 90 minutes, très cringe, qui racontaient des histoires morales sur la vie des adolescents. Ils abordaient des sujets comme la drogue, les relations sexuelles avant le mariage et toutes les choses que les jeunes avaient envie de faire, généralement avec une sorte de leçon à la fin. Et dans *Vendredi 13*, le tueur s'en prend aux jeunes qui ont fauté : ce mélange nous semblait donc totalement à propos.

Est-ce que vous envisagez *Crystal Lake* comme une histoire qui pourrait se poursuivre sur plusieurs saisons ?

♥ Oui, bien sûr. J'ai conçu *Crystal Lake* comme une histoire pouvant se déployer sur plusieurs saisons, jusqu'aux événements du premier film. J'ai déjà une trame pour la saison 2, si nous avons la chance d'en avoir une, et elle est très excitante.

J'adorerais aussi raconter des histoires qui se déroulent dans les années 80, voire les années 90. La série pourrait ainsi explorer différentes époques de la franchise, en sautant en avant puis en revenant en arrière. Je meurs d'envie de montrer le masque de hockey de Jason. Évidemment, il ne le porte qu'à partir du troisième film, en 1982. Avant cela, il porte simplement un sac en toile de jute avec un seul trou pour l'œil. Alors, qui sait ? On pourrait peut-être montrer le masque de hockey dans la saison 2. Ce serait très excitant. (*Rires*) ■


©DR

JASON
L'ÉTERNEL REVENANT

Saga étrange et tentaculaire du cinéma d'horreur, *Vendredi 13* a multiplié les incarnations de Jason Voorhees au fil de ses onze films (1980–2003), avant de connaître un reboot en 2009.

Dans le premier opus, le tueur n'est pas Jason mais sa mère, qui massacre les moniteurs pour venger la noyade de son fils. Jason ne devient le tueur iconique qu'à partir du deuxième film, où il apparaît comme un homme vivant reclus dans les bois de Crystal Lake. Il adopte son masque de hockey dans le troisième volet, puis meurt dans *Le Chapitre final* (1984).

Dans *Une nouvelle terreur* (1985), cinquième film de la saga, les pistes sont brouillées : le tueur est en réalité un imitateur nommé Roy.

La franchise repart ensuite dans une direction plus fantastique : ressuscité par la foudre dans *Jason le mort-vivant* (1986), Jason devient une créature surnaturelle dotée d'une force surhumaine. La saga enchaîne alors les situations de plus en plus improbables : il visite New York en 1989, va en enfer en 1993 (où il devient une entité capable de posséder des corps), puis se réveille en 2455 après quatre siècles de cryogénisation et se retrouve dans l'espace avec *Jason X* (2001). Vient enfin le crossover du siècle en 2003 avec *Freddy contre Jason*, qui achève la franchise.

Avec le reboot de 2009, Jason redevient humain, mais le film ne parvient pas à relancer la franchise, qui entre de nouveau en sommeil. Espérons que *Crystal Lake* saura faire renaître le mythe de Jason Voorhees pour une nouvelle génération. ◆

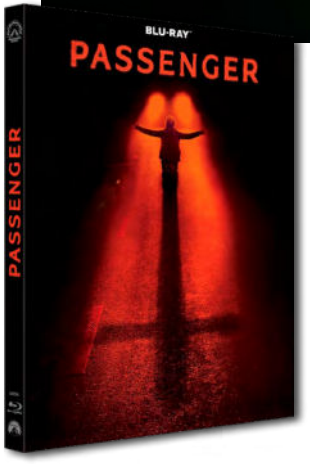

©DR

Obsession (2025)

Le streaming vous prête ses films. Nous, on vous dit quoi garder pour la cave post-apocalyptique. Nouvelle rubrique dédiée au physique : DVD, Blu-ray, 4K UHD, collectors, steelbooks… Ce sera le dernier rempart contre le retrait catalogue et le "contenu momentanément indisponible".

NE VOUS ARRÊTEZ PAS !

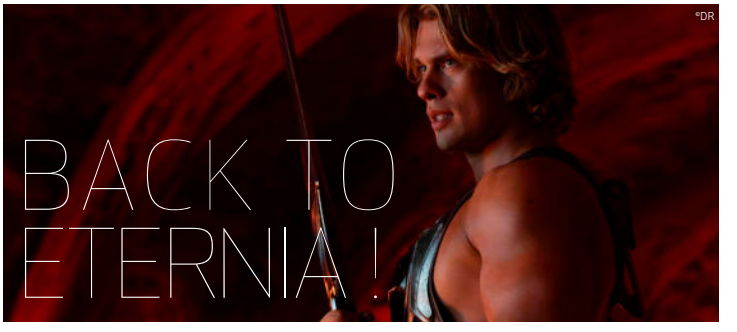

©DR



À ceux qui rêvent de tout claquer et de tout laisser en plan pour prendre la route et goûter à la vie de bohème, le Norvégien André Øvredal adresse un avertissement carabiné. Son *Passenger* (2026) décrit le périple terrifiant d'un couple de jeunes « campingcaristes » en proie à une entité démoniaque spécialisée dans le harcèlement de voyageurs. Y a de l'idée, du style et l'on reconnaîtra volontiers au cinéaste une parfaite maîtrise dans l'aménagement des « Booh effects », figures imposées du genre. Pour autant, *Passenger* laisse en bouche le goût d'un long-métrage antidaté, pour ne pas écrire bouchonné. L'apparence du démon passager, aussi originale qu'une reprise de Jean-Jacques Goldman par Matt Pokora, n'y est peut-être pas pour rien. Signes, symboles et avertissements griffonnés sur le bord des routes par les vagabonds, appel à la protection divine de Christophe de Lycie, Saint des voyageurs… Toute une mythologie semblait pourtant tendre les bras. Øvredal, visiblement soucieux d'appliquer à la lettre le message de son film (ne vous arrêtez pas !) est passé à côté ou plutôt n'a fait qu'effleurer ce qui aurait pu donner un peu de profondeur à son récit. Résultat des courses, tout dans *Passenger* semble avoir été sacrifié sur l'autel de l'efficacité, de la « flippe » pure et dure. Alors, oui, ok, on ne s'ennuie pas, on ne voit pas le temps passer et on a les chocottes. Mais passé le générique de fin, il ne reste pas grand-chose à garder en mémoire. De là à écrire que dans *Passenger*, le plaisir est lui-même assez passager…

PASSENGER (2026) • Ed. Paramount France • D'André Øvredal • Avec Jacob Scipio, Lou Llobell… • prix Blu-ray 19,99 €

BACK TO ETERNIA !


©DR

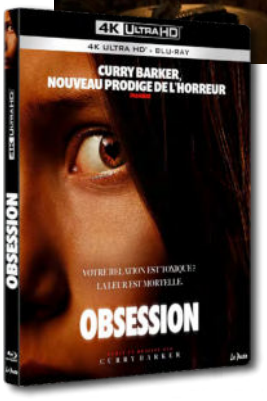
Jouets stars des années 80, Les Maîtres de l'Univers avaient déjà eu droit à une adaptation dite « live » sous l'étendard de la firme de production israélo-américaine Cannon Group. Le géant suédois Dolph Lundgren s'était glissé dans la peau de Musclor, le comédien Frank Langella dans celle de Skeletor pour un résultat plus bigarré que réussi. Il faut dire que la production avait souffert de quelques sérieuses difficultés financières (le tournage s'était même arrêté net, obligeant le cinéaste Gary Goddard à improviser une scène de fin sans queue ni tête). L'idée de relancer la franchise et la machine à cash est depuis passée de main en main, laissant les kids des eighties dans l'expectative. C'est finalement Amazon MGM Studios qui financera le coûteux come-back de Musclor – la bagatelle de 170 millions de dollars – sur grand écran. Un coup d'épée dans l'eau : le film de Travis Knight (*Bumblebee*) va inexplicablement se prendre les pieds dans le tapis du box-office américain et, chose plus surprenante encore, se voir privé de sortie dans les salles françaises. Un véritable crève-cœur pour les fans de l'Hexagone, dont les plus forcenés n'ont pas hésité à mettre le cap sur les cinémas belges pour découvrir le film tant attendu. C'est finalement au cœur de l'été, en catimini et surtout sans véritable promotion, que *Les Maîtres de l'Univers* ont atterri sur Amazon Prime. Peut-être parce qu'on n'en attendait pas grand-chose (voire peut-être un peu moins encore), que nous avons été agréablement surpris par ce spectacle de 140 minutes filant à la vitesse de la lumière. Non-contente de respecter à la lettre l'imagerie et l'univers du dessin animé Filmation d'époque (jusqu'à la leçon de morale qui clôturait chaque épisode), cette version 2026 des *Maîtres de l'Univers* reprend l'esprit "à la cool" des *Gardiens de la Galaxie* et joue la carte d'un second degré salvateur. Cela n'en fait pas pour autant un grand film de cinéma, ni même un bon. En ce, *Les Maîtres de l'Univers* rappellent que la frontière entre cinéma et animation, est, par les temps qui courent, de plus en plus floue et le résultat de plus en plus déstabilisant pour les spectateurs. Est-ce une épopée « cafie » d'effets visuels générés par ordinateur ou un dessin animé caviardé de prises de vues réelles ? Le cœur balance ! Ces questions existentielles mises de côté, le jet de Travis Knight reste un divertissement plaisant et fréquentable. À la sortie de ce spectacle coloré et généreux, on finit par se dire que la chose aurait, au final, bien mérité une toile.

LES MAÎTRE DE L'UNIVERS (2026) • Sur Prime Video • De Travis Knight • Avec Nicholas Galitzine, Camila Mendes… • Inclus avec abonnement

▶ Textes par Claude Gaillard

FAIS UN VŒU !


©DR

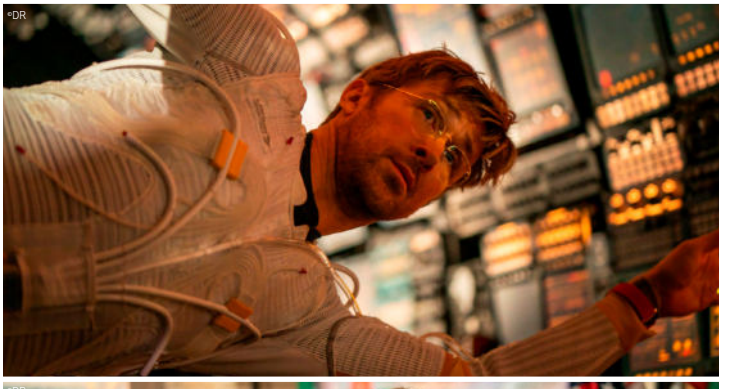


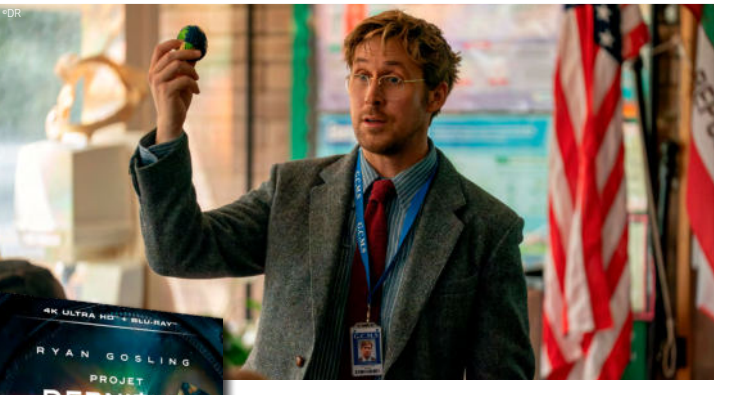
Après avoir fait sensation dans les salles obscures au printemps dernier, le « trippant » *Obsession* du jeune cinéaste Curry Barker s'offre un second tour de piste en vidéo/VOD. Tourné en 20 jours seulement et avec moins d'un million de dollars de budget, cette production très indépendante a fait l'objet d'une véritable guerre d'enchères de la part des distributeurs américains. Le moins que l'on puisse écrire, c'est que les professionnels ont le nez creux. Non content de mettre à peu près tous les « fantasticophiles » du monde d'accord (ce qui n'est pas une mince affaire), *Obsession* a réussi l'exploit presque insensé de s'imposer comme l'un des films de genre les plus marquants de la décennie. Et ce n'était pas gagné d'avance, tant le pitch s'avère, à première vue comme à la relecture, convenu. Un jeune Américain nommé Bear, de passage dans une boutique d'articles ésotériques, tombe sur un présentoir de boîtes à vœux. À 6 dollars et 50 cents le miracle, le kidult se laisse tenter et souhaite que sa meilleure amie, la mignonnette Nikki, tombe amoureuse de lui. Surprise ! Le vœu de Bear se voit presque instantanément exaucé ! Mais passé les premiers jours d'euphorie (l'amour, vous savez ce que c'est…), le jeune homme suspecte sa chère et tendre de s'investir un peu trop dans la relation. Le comportement obsessionnel de Nikki prend même rapidement une tournure étrange pour ne pas écrire inquiétante. De la lampe d'Aladdin à la série des *Wishmaster*, en passant par le sympathique *Wishcraft* de Danny Graves, la culture populaire et le cinéma n'ont cessé de nous servir des histoires de vœux qui tournent mal. On se demandait bien ce qu'il restait encore à gratter sur une thématique aussi érodée. Le brave Curry Barker s'est posé moins de questions et grand bien lui en a fait ! Un sujet bateau, 4 personnages, une poignée de décors et un recours extrêmement limité aux effets spéciaux, il n'en fallait pas plus pour que le scénariste réalisateur s'impose comme le nouvel espoir du cinéma fantastique américain. Son *Obsession*, filmé avec une justesse insolente et flanqué d'une photographie aussi eighties qu'impeccable, vire à la leçon de cinéma. À moins que la véritable révélation de ce conte horrifique ne soit Inde Navarrette. La brunette originaire d'Arizona et pratiquement inconnue au bataillon (elle est essentiellement apparue dans la série télé *Superman et Lois* ainsi que dans quelques courts-métrages), explose littéralement à l'écran, entraînant à la seule force de ses moues, sourires forcés et autres grimaces, le récit dans le fantastique et dans l'horreur. Personne, pas même Robin McLeavy, la psychotique princesse de *The Loved One* (2009) n'avait réussi à incarner avec autant de grâce et d'honnêteté, l'amour fou ! Je serais son petit copain, je me poserais sérieusement des questions… Il va sans dire qu'après un tel coup de maître, on attend Navarrette et Barker au tournant. On leur souhaite en tous les cas le meilleur… Ah zut, je n'aurais peut-être pas dû !

OBSESSION (2025) • Ed. Le Pacte • De Curry Barker • Avec Michael Johnston, Inde Navarrette… • prix Steelcase 4K UHD + BLU-RAY 34,99 €

J'VEUX DU SOLEIL !


©DR

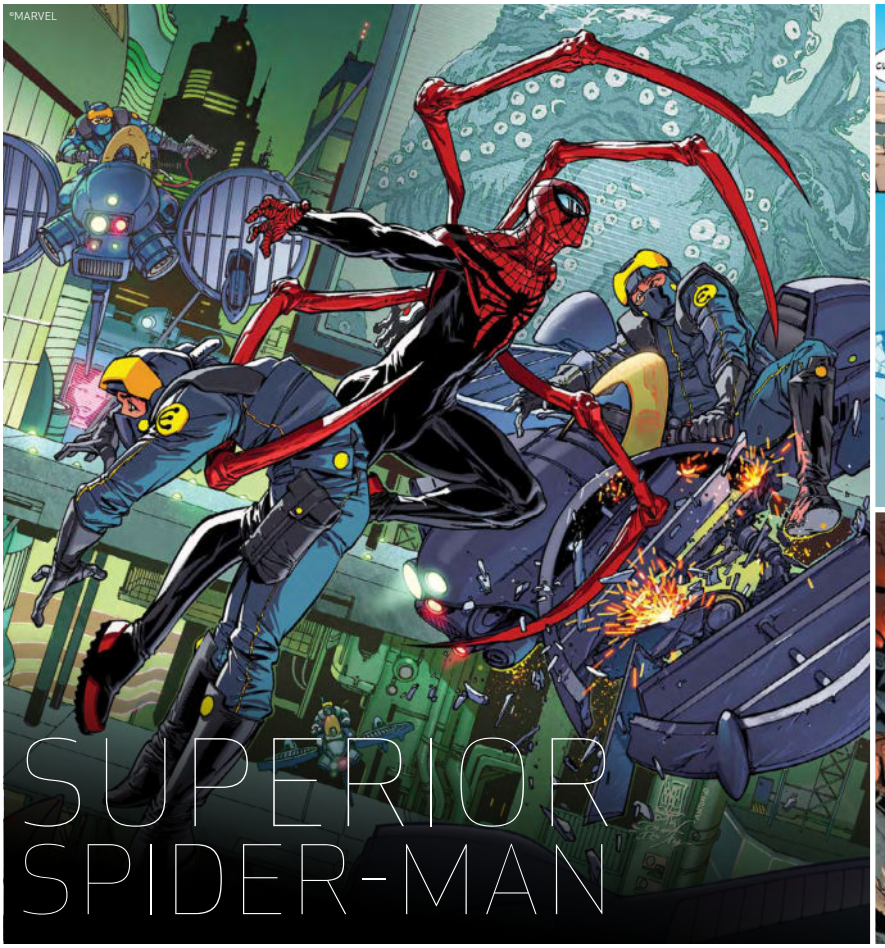

©DR

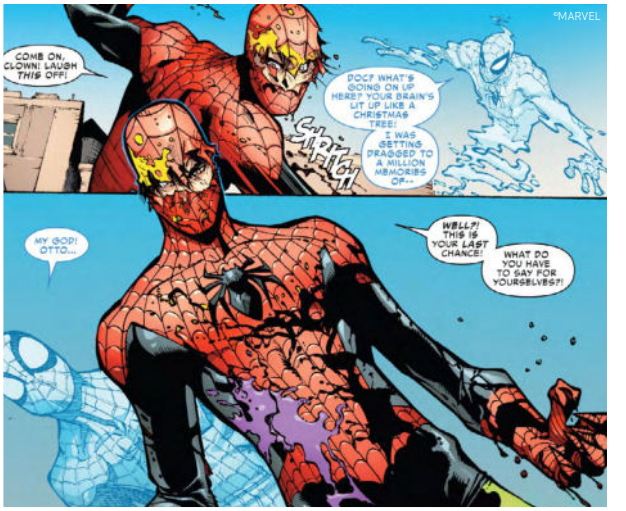

©DR



Dernier survivant d'une mission spatiale baptisée Dernière chance, l'astronaute Ryland Grace se réveille groggy et sans le moindre souvenir à quelque onze années-lumière de la planète Terre. Alors que la mémoire lui revient par bribes, notre touriste des étoiles comprend qu'il a été envoyé dans l'espace dans l'espoir d'étudier un phénomène inexpliqué participant à l'affaiblissement progressif du soleil. Il ne le sait pas encore, mais il n'est pas le seul être vivant à la recherche de réponse. Une créature d'origine extra-terrestre, que Ryland baptise Rocky, dérive également dans le vide cosmique. Les deux naufragés vont tenter de communiquer et d'unir leurs forces dans l'espoir de renverser un processus qui à terme pourrait bien mener à l'extinction de toute forme de vie dans la galaxie. Le fan de La Guerre des étoiles que je suis n'était pas mécontent d'avoir vu les cinéastes Phil Lords et Christopher Miller être débarqués du projet *Solo: A Star Wars Story*. Avec *Projet Dernière Chance*, les deux sbires ont finalement trouvé moyen de s'envoyer en l'air d'une autre manière. Je ne vais pas vous mentir, la perspective d'un tête-à-tête de 156 minutes entre Ryan Gosling et un extra-terrestre en image de synthèse orchestré par les réalisateurs de *Tempête de boulettes géantes, La Grande aventure Lego* et *22 Jump street*, ne faisait pas vraiment envie. Et j'avais tort. Projet Dernière Chance, c'est très bien. Soucieux de faire pénitence, je fermerai donc ma bouche jusqu'au numéro prochain !

PROJET DERNIÈRE CHANCE (2026) • Ed. Amazon MGM Studios • De Phil Lord & Christopher Miller • prix BLU-RAY 19,99 €









SUPERIOR SPIDER-MAN
Éditeur : Panini
Auteurs : Dan Slott et collectif
Pagination : 952
Prix : 80 €

PAS D'OTTOGRAPHES !

Ce pauvre Peter Parker ! Le super-héros le plus célèbre de Marvel aux initiales S.M. (!) finira-t-il de souffrir un jour et de se battre contre lui-même ? Infantilisé après *One More Day*, cloné dans les années 90, assassiné dans l'univers Ultimate, Dan Slott a alors l'idée pendant le reboot de 2013 Marvel Now! de le *body-snatcher* par son ennemi de toujours, Otto Octavius, et de le réduire à l'état d'ectoplasme.

Commence alors la dernière saga d'envergure du tisseur : si Venom, Kraven, Ben Reilly et Kaine avaient successivement enfilé les lance-toiles de Spidey, cette usurpation d'identité orchestrée par Slott brillera par son traitement sans concession, profondément novateur, avec un bon équilibre entre le respect du personnage et la moquerie de sa mythologie.

Lorsque Octopus constate que Parker est un génie qui n'a pas fini ses études, qu'il a négligé sa vieille tante pour faire le zouave et qu'il fonçait au combat sans aucune préparation, il décide alors d'incarner une version supérieure du héros : il laisse les menus larcins aux forces de police pour se concentrer sur les menaces majeures, travaille main dans la main avec la presse et les autorités de New York pour ne pas aller seul au casse-pipe, monte une entreprise permettant de breveter la technologie de Spider-Man et emploie désormais une dizaine de salariés ! Il déploie surtout des tas de caméras de surveillance dans toute la ville qui lui évitent les patrouilles inutiles.

Ce qu'Octavius gagne en efficacité se fait au détriment des libertés individuelles des citoyens qu'il prétend protéger. Ce nouveau Spider-Man est donc arrogant, violent, il n'hésite pas à tuer, torturer, harceler ! Froid, méthodique, calculateur, il n'est pas non plus dénué de compassion et



d'idéaux de justice. Slott développera même intelligemment le miroir inversé qui unit Parker et Octavius : deux garçons renfermés, couvés par des mères castratrices, brillants en science et tabassés par des rustres pendant leur scolarité. L'incertitude de Peter cache une force morale qui indispose ses adversaires quand l'arrogance d'Octavius et son obsession de l'efficacité dissimulent sa faillibilité et un ego hésitant.

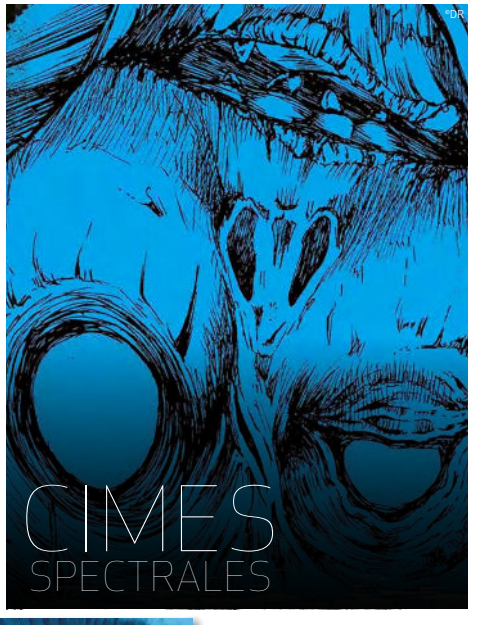
Un travail de déconstruction brillant, malgré quelques Deus Ex Machina sur la fin, qui vaudra à l'époque des menaces de mort à l'encontre de Slott qui, aussi persévérant que son héros, continuera son run en transformant Peter Parker en chef d'entreprise millionnaire. ■

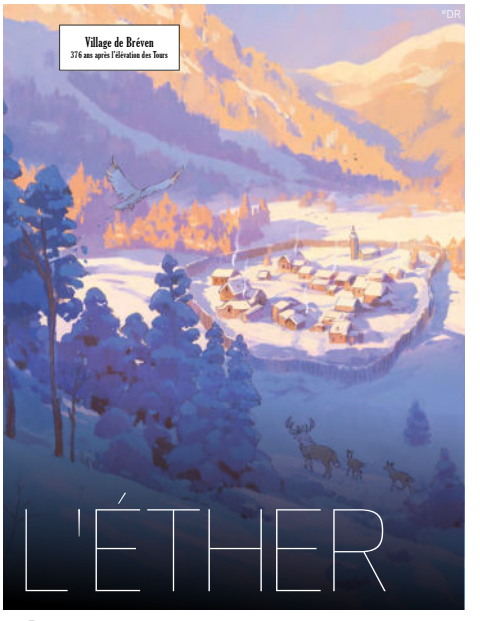


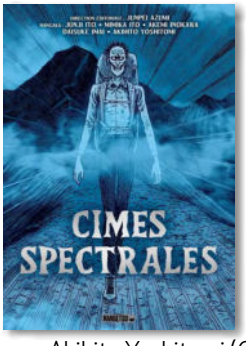
20TH CENTURY SCHIZOID MEN

Éditeur historique de l'univers Marvel en VF, Panini publie ponctuellement des récits indépendants des super slibards auxquels il convient de prêter attention. Signé par Deniz Camp, l'homme qui a galvanisé DC Comics avec son mémorable *Absolute Martian Manhunter*, le récit, qui imagine une troisième guerre mondiale en Afghanistan dans laquelle sont impliqués un président américain doté de super-pouvoirs et un super-soldat soviétique, comblera les admirateurs du *Sheriff of Babylon* de Tom King et *Ex Machina* de B.K. Vaughan. Stipan Morian quant à lui rejoint la nouvelle vague des dessinateurs stars made in Croatia.

• Éditions Panini Comics • De Deniz Camp & Stipan Morian • nombre de pages 298 • prix 32 €







LE SOMMET ODIEUX

Quelques jours avant Halloween, Mangetsu se mettra sur son trente-et-un pour nous amener aux sommets de l'horreur avec cette compilation d'histoires autour de créatures dissimulées dans les montagnes. Vos sherpas seront Junji Ito mais aussi Akihito Yoshitomi (*C'est une belle journée pour un labyrinthe !*), Daisuke Imai (*Pakka*), Akemi Inokawa et Mimika Ito (*J'ai la faculté de les voir*). Une préface d'Amandine Woiline, autrice et spécialiste de la culture japonaise, et, c'est devenu une habitude désormais, une postface signée Morolian. Oh, et puis cette couverture !

• Mangetsu • Junji Ito & collectif • p. 208 • 19,95 €

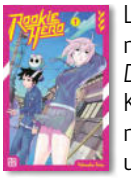
"ÉPOUSTOUFLANT" - INOXTAG



Concept artist pour le jeu vidéo et le cinéma (*Marsupilami, Thor, Darkest Hour*…) et illustrateur dans l'édition (des couvertures pour Robin Hobb, Glenn Cook, The Game…), Johann « Papayou » Blais signe son grand retour à la BD (après le webtoon *Illyne*) chez Morgen. Le résultat est bien au-delà des attentes : les pages sont magnifiques, les pleines pages rayonnent dans ce récit de fantasy où l'on suit le voyage des enfants Ulla et Agell, accompagnés par l'énigmatique mage Draven, vers la Cité de Lumistel, située entre la vallée du deuil et au-delà la plaine inconnue. Co.

• MORGEN • Papayou • pages 176 • 19,90 €

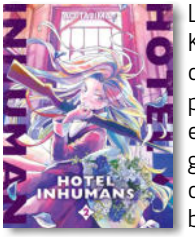
ROOKIE HERO T1&2



Les deux premiers volumes de la nouvelle série de l'auteur de *Dan-DaDan* arrivent en septembre chez Kazé : un lycéen se voit offrir un robot gadget qui s'avère en fait être une arme de pointe !

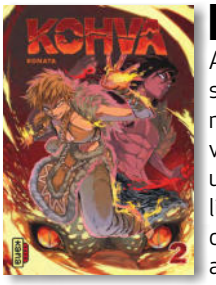
• Kazé • Yukinobu Tatsu • 8,95 €

HOTEL INHUMANS T2



Le nouveau seinen de Kurokawa et le quotidien d'un hôtel de luxe qui propose assistance technique et asile aux pires tueurs à gages continuent. Galerie de portraits au vitriol nimbée d'une bonne dose d'humour criminel avec ce pitch à la *Sandman*.

• Kurokawa • Ao Tajima • 7,95 €



KOHVA T2

Avec sa couverture réversible signée Yoann Vernière, ses animaux sauvages impressionnants et un jeu d'expression singulier, le premier volume de cette mangaka espagnole avait retenu l'attention. Il est temps de confirmer l'essai en septembre.

• Kana • Konata • 8,50 €

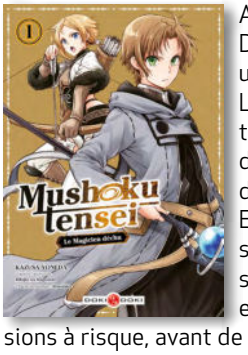


LA FILLE AU BLOUSON LÉOPARD

Notre Elsa nationale s'associe à Tynion IV pour cette nouvelle production DSTLRY qui se veut une lettre d'amour sanglante à New York City et une romance d'action stylisée !

• Delcourt • J. Tynion IV & E. Charretier • 25,50 €

MUSHOKU TENSEI



Après Roxy et Eris, Doki-Doki consacre un spin-off à Rudeus. Largué par Eris, partie affronter le Dieu de l'Épée, il sombre dans la dépression. En quête de Zenith, sa mère disparue, il s'installe à Rosenberg et enchaîne les missions à risque, avant de rejoindre les Counter Arrow, équipe d'aventuriers de rang B, où une certaine Sarah lui rappelle étrangement Eris. Trois tomes plus sombres, entre deuil, reconstruction et action, pour un Rudeus inédit.

• Doki Doki • Rifujin Na Magonote • 7,95 €



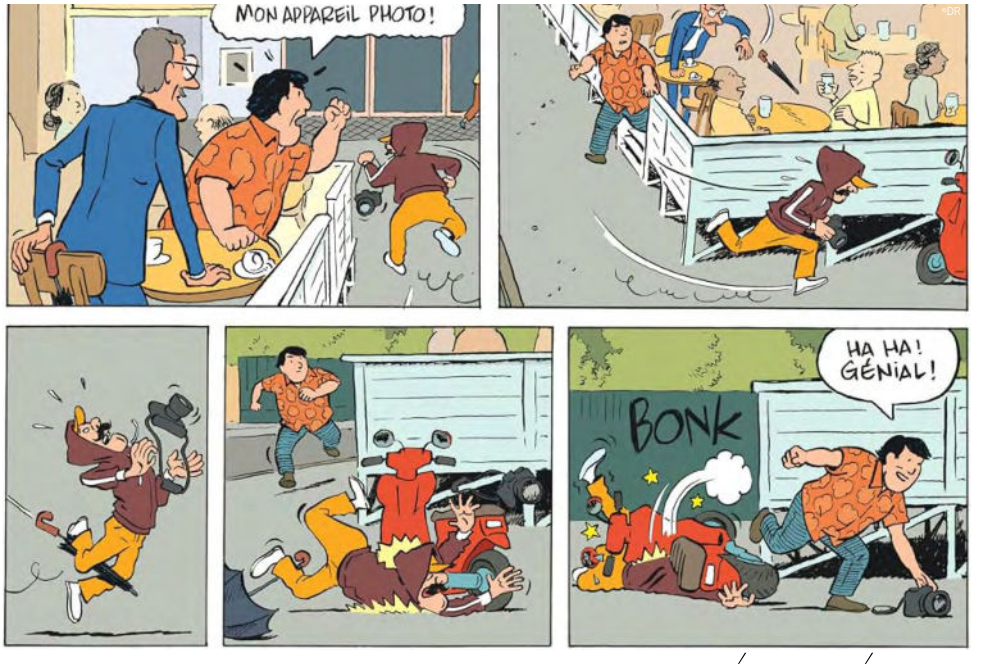


BLACK ORION

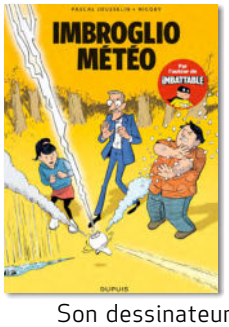
LA DROGUE, C'EST BIEN

Ancien animateur passé par le comics américain (couvertures *Batman*, *Fantastic Four*, commandes pour Marvel et DC), Bruno Seelig signe avec *Black Orion* (Morgen) un récit complet où il assure seul scénario et dessin. Dylan et Olivia, deux ados, accros à toutes les drogues qui peuvent leur passer entre les doigts (et dans le nez), mettent la main sur une drogue cosmique aux effets dévastateurs ; leur rencontre avec Franco, mi-Freddie Mercury mi-Pablo Escobar, va précipiter la Terre vers l'inconnu. L'exploit est surtout formel : la narration commence par la fin tout en racontant, via un bandeau en haut de chaque page, l'histoire dans l'ordre chronologique. Deux lectures, deux vitesses, une seule BD virtuose : Seelig prouve qu'il maîtrise la composition autant que le space-opera déjanté. Co.

• Éditions MORGEN • De Bruno Seelig • pages 128 • prix 19,90 €



IMBROGLIO MÉTÉO

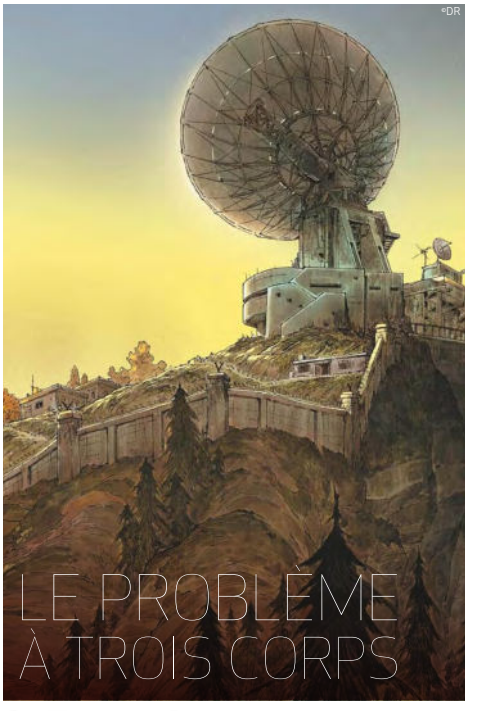


TINTIN AU PAYS DES GADGETS

C'est la surprise charmante de cet été : une aventure échevelée et intergénérationnelle (capable de séduire les petits, les grands… et les encore plus grands) aux accents tintinesques assumés : un reporter-aventurier, sorte de Old Man Tintin au look vintage et armé de son parapluie, qui habite rue du Labrador, son sidekick intrépide mais un tantinet gaffeur et une lycéenne forte en drones, enquêtent sur la disparition d'un engin capable de lutter contre le dérèglement climatique et qui, entre de mauvaises mains, a tout de l'accessoire pour super-vilain. Ça tombe bien, Pascal Jousselin, au scénario, est aussi l'homme derrière *Imbattable*.

Son dessinateur, Nicoby, fait dans la ligne claire énergique qui convoque parfois l'esprit Franquin, qui amenait des tempêtes et autres catastrophes naturelles dans des espaces étroits. Bref, tout ceci est sérieusement référencé, prêt pour des aventures au long cours, avec ce parfum franco-belge aux arômes d'*Inspecteur Gadget*, inattendu.

• Éditeur Dupuis • De Pascal Jousselin & Nicoby • nombre de pages 56 • prix 12,95 €





MIEUX QUE NETFLIX

L'adaptation manga du phénomène SF de Liu Cixin. Suicides en série de scientifiques chinois, compte à rebours halluciné, jeu vidéo énigmatique baptisé Les Trois Corps… Chargé d'infiltrer l'organisation suspecte, le chercheur Wang Miao bascule dans une enquête qui dépasse la science. Au bout du fil : une civilisation extraterrestre en route vers la Terre. Wu Qingsong (*Les Brumes écarlates*) adapte en BD le best-seller de Liu Cixin, entre polar, hard SF et vertige cosmique. Profitez d'une jaquette métallisée exclusive à la première édition. Co.

• Éd. Glénat • De Wu Qingsong • prix 20 €





GARE AUX GAFFES DU GEEK GONFLÉ

What ? Gaston Lagaffe dans Geek Magazine ? Dudes ! Gaston, ce rêveur patenté qui sabote les rouages du monde de l'entreprise pour des activités annexes, c'est le geek ultime : fabrication d'engins volants, exploration dans son bureau de technologies modernistes, des inventions redoutables que l'armée souhaite s'approprier, – arf – il y a même une mini-saga du clone avec son Gaston Latex ! Quatre ans après son retour controversé mais artistiquement remarquable (on se rappelle notamment que Lagaffe avait reproduit les lance-toiles de Spider-Man), Delaf revient en septembre, cette fois épaulé de Lewis Trondheim au scénario, histoire d'enfoncer le clou de l'esprit geek de la chose.

• Éditions Dupuis • De Delaf & Trondheim • nombre de pages 48 • prix 12,95 €



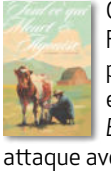


ONE PUNCH RED

Invité vedette de la dernière Japan Expo, Harimaru, ancien assistant de Yusuke Murata (*One Punch Man* !) se lance en solo avec ce shonen singulier : il y a des mangas de zombies, de kaijus, de super-héros et de magiciens ; son *Suicide Red* fait dans le cumul de fonctions avec une ouverture au découpage comics, saisissante. Une grande aventure avec des personnages bien campés commence pour cette création exclusive avec Ki-oon ! La grande classe, avant la rentrée (des classes) !

• Ki-oon • Harimaru • pages 187 • 7,95 €



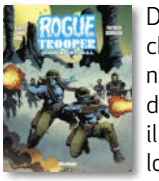


LES ZOMBIES SONT NOS AMIS

C'est l'année Jacob Phillips en France ! Alors qu'en juillet, Delcourt publiait son western impitoyable et sanglant *Le massacre du clan Enfield*, Urban Comics contre-attaque avec la publication le 26 août de l'intégrale *Newburn* cosignée avec Chip Zdarsky et, le même jour, de ce one-shot où un agriculteur ruiné par la fin du monde continue de vivre avec sa famille et son troupeau, par l'apocalypse, zombifiés. Il va tenter de les défendre contre des survivants qui veulent – on les comprend – se débarrasser de cette menace.

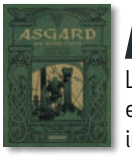
• Urban • T. Brombal & J. Phillips • p. 176 • 21,90 €

ROGUE TROOPER
QUAND MEURT UN G.I.



Deuxième rafale ennisienne chez Delirium sur la série britannique créée par Dave Gibbons dans les années 80 et où se sont illustrés Alan Moore, Steve Dillon ou Peter Milligan !

• Delirium • Garth Ennis & Patrick Godard • 20 €

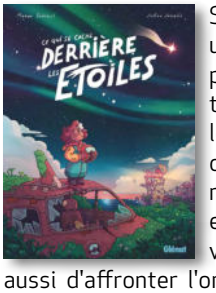


ASGARD

Les deux tomes d'*Asgard* arrivent en intégrale avec une couverture inédite et un cahier graphique.

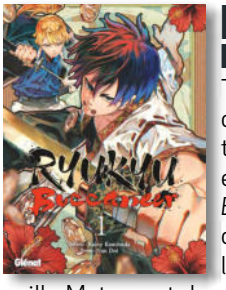
•Dargaud • Xavier Dorrison & Ralph Meyer • 30 €

QUI SE CACHE DERRIÈRE LES ÉTOILES



Sur une Terre devenue une aire d'autoroute pour les voyageurs spatiaux, Camille ravitaille les vaisseaux, rêvant de décoller. Admise à la dernière école de pilotage, elle croise Sasha... mais viser les étoiles suppose aussi d'affronter l'ombre. Un récit jeunesse écolo-spatial, tendre et pétillant.

• Glénat • Julien Josselin & Manon Dubreuil • 17 €

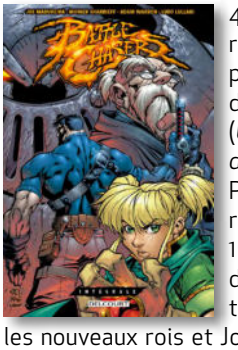


RYUKYU BUCCANEER

Trésor de pirate légendaire, roturier accusé à tort, archipel exotique en fond d'écran : *Ryukyu Buccaneer* refait le coup du *One Piece*, katana à la place du chapeau de paille. Mutsu part chercher le magot pour devenir le Roi des Samouraïs sur les flots. Yohoho !

• Glénat • Rainy Kamitsuki & Nau Doi • 7,90 €

BATTLE CHASERS - INTÉGRALE



432 pages ! Delcourt rassemble toutes les pages de la série culte de Joe Madureira (*Uncanny X-Men, Spider-Man, Ultimates*...). Pour le contexte historique : la série sort en 1998, l'industrie vient de vivre une révolution, les artistes sont les nouveaux rois et Joe Madureira en est le prince. *Battle Chasers* est le résumé parfait des années « Image », un énergique mélange de fantasy, de steampunk, d'influences manga et d'*Alerte à Malibu*, sans queue ni tête. Et malgré le succès fulgurant, l'artiste quitte la série sur un cliffhanger pour aller travailler dans le jeu vidéo (*Darksiders*). Mic drop.

• Delcourt • Joe Madureira & Co. • 45,50 €

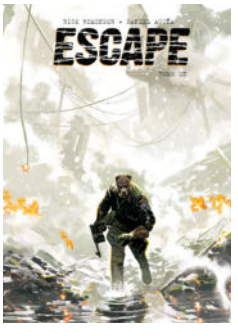


Escape avec Daniel Acuña, chez Urban

Entretien avec Rick Remender

DEADLY RICK

Les interviews françaises de Rick Remender, certainement le meilleur scénariste de comics actuel avec Ed Brubaker, sont rarissimes. Tourmenté mais drôle, l'homme derrière les monumentaux *Deadly Class*, *Fear Agent* et *Black Science* revisite sa carrière avec Geek Magazine, à l'occasion de la sortie d'*Escape* chez Urban.



ESCAPE T.1
Éditeur : Urban
Auteurs : Rick Remender & Daniel Acuña
Pagination : 168
Prix : 20,38 €

Vous scénarisez des comics depuis près de vingt-cinq ans. Quels étaient vos modèles ?
◇ **RICK REMENDER** Mes premiers comics, c'étaient *Eightball* de Daniel Clowes et *Bug-Fucker*, un monument d'écriture qui me parlait intimement. Puis *Preacher* est arrivé. C'était un livre à la fois sans concession et commercialement viable, capable de parler du suicide de Kurt Cobain, mais aussi de politique et de religion. Ces lectures ont été cruciales pour me montrer qu'il était possible de faire des comics en dehors des *X-Men* de Claremont et Byrne, que j'adorais. Et puis, impossible de ne pas citer Frank Miller !

Avec Ed Brubaker, vous faites partie de ces auteurs qui ont connu un immense succès chez Marvel avant de reprendre leur indépendance.
◇ Mon parcours est un peu différent. J'ai écrit des comics indépendants pendant dix ans. J'avais une femme, des humains à nourrir, un logement et une assurance à payer. Je travaillais sur *Fear Agent*, *Captain Dingleberry* et *Murder Can Be Fun*, et je vivais dans une pauvreté absolue. Un jour, mon ami Matt Fraction m'a recommandé chez Marvel. J'ai alors foutu mes idéaux punk-rock à la poubelle et je me suis retrouvé à encrer un épisode des *Avengers* pour faire mon entrée dans le mainstream. *(Rires)*

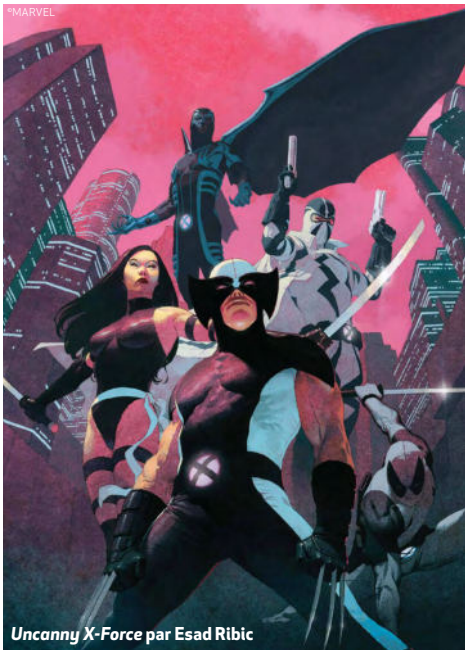
Pendant *Dark Reign*, vous signez une version totalement iconoclaste du Punisher en donnant naissance à *Frankencastle*.
◇ J'aimais bien certaines histoires du *Punisher* des années 1980. Mais, tu sais, me retrouver à scénariser le Punisher, c'était une vraie punition pour moi. Je me suis dit que, si je devais écrire cette série chiante, autant y aller jusqu'au bout : ressusciter sa famille… pour la brûler aussitôt. *(Rires)*

De *Fear Agent* à *Black Science*, en passant par votre run sur *Captain America*, vos héros cherchent tous une famille, qu'elle soit biologique ou choisie.
◇ Oui, j'ai toujours aimé explorer les liens familiaux qui sont, selon moi, au cœur des relations humaines. La famille est au centre de la politique, des religions, des cultes et des sectes. L'isolement, comme le besoin d'appartenir à quelqu'un, peuvent conduire aux pires choix. Les comics m'ont sorti de cette spirale dans laquelle je m'étais engagé très jeune.



Deadly Class illustré par Wes Craig

▶ Propos recueillis par Bruce TRINGALE / Remerciements à François HERCOUET


©MARVEL

Uncanny X-Force par Esad Ribic


©URBANCOMICS

, Tokyo Ghost avec Sean Murphy, chez Urban

"J'ai toujours aimé explorer les liens familiaux qui sont, selon moi, au cœur des relations humaines." **- Rick REMENDER**

Malgré tout le respect pour vos autres comics, on sent que vous avez mis toutes vos tripes dans *Deadly Class*. C'est à la fois trash et tendre, littéraire et profondément rock'n'roll.

◆ Merci. *Deadly Class* est partie d'une blague *(Il prend une voix caricaturale)* : « Marcus est jeune, il est en colère, il a un flingue et il va tuer le président ! » *(Rires)*

Tout le monde avait aimé *Black Science*, *Tokyo Ghost* et *Uncanny X-Force*. J'avais envie de continuer dans cette veine, mais en y dissimulant des fragments de mon histoire personnelle très douloureuse. Je suis heureux que tu aies ressenti cette authenticité.

En parlant de Marcus, on retrouve chez beaucoup de vos héros cette haine de soi.

◆ J'ai longtemps souffert de dépression et d'un stress post-traumatique lié à mon enfance, avec cette voix intérieure qui me répétait : « Tu n'es qu'une merde. » Marcus, ce n'est pas moi, mais il ressemble beaucoup à celui que j'étais il y a trente ans, avant de commencer à écrire. J'ai suivi une thérapie pour faire taire cette voix, et *Deadly Class* est devenu une sorte de journal intime illustré de ce combat.


Rick Remender

Comme Jesse Custer dans *Preacher*, Marcus est finalement l'un des rares personnages des comics contemporains à renoncer à la vengeance.

◆ Je sortais d'*Uncanny X-Force*, une série qui explorait les conséquences de la violence, et je pensais à une personne qui m'avait fait du mal et dont j'avais envie de me venger. Je ne voulais pas écrire une trajectoire linéaire pour Marcus. Dans *Deadly Class*, beaucoup de personnages se laissent consumer par leur rage intérieure et finissent par être détruits par elle. Marcus, lui, choisit de vivre. Il est le reflet de cette partie de moi qui a renoncé à se venger de cette personne qui m'avait fait des choses terribles. Je voulais montrer que quelque chose de plus grand pouvait naître de cette souffrance.

L'adaptation télévisée de *Deadly Class* n'a pas été renouvelée pour une deuxième saison…

◆ Ah ! C'est quatre années de ma vie. J'ai déménagé à Los Angeles pour vendre cette série et écrit quarante-huit versions du pilote. Je me suis complètement isolé pour écrire la meilleure série possible. C'était un travail colossal pour finalement aboutir à un échec aux États-Unis. Je me console en me disant qu'elle a rencontré un véritable succès en Europe.

Parlons d'*Escape*, qui promet d'être un nouveau jalon important dans votre carrière.Pourquoi avoir choisi de raconter la guerre à travers des personnages anthropomorphiques ?

◆ Je voulais faire de la bande dessinée anthropomorphique après avoir lu un article expliquant que l'empathie des lecteurs de comics était décuplée lorsque les animaux devenaient les héros de l'histoire. Les animaux sont une sorte de filtre narratif qui me permet de parler de notre réalité tout en créant une certaine distance. Bien entendu, tout cela vient de *Maus*.

Le troisième chapitre d'*Escape* est un véritable bijou d'écriture. Votre héros traverse mille dangers avec une ou deux cartouches de texte par case, tandis que le rythme du découpage épouse celui des pensées paniquées de Milton.

◆ Beaucoup de comics mainstream ne cherchent qu'à reproduire des recettes, mais regarde le découpage saccadé de Howard Chaykin ou celui de Miller sur *Batman* : c'est du cinéma en images.

Une fois que mon découpage est prêt, je dose mes dialogues et je coupe au maximum. J'imagine mon lecteur comme la personne la plus intelligente du monde et je détesterais l'idée de lui faire perdre son temps.

Nous ferez-vous un jour l'honneur de venir rencontrer votre public français ?

◆ Je devais venir à Angoulême, mais mon père était très malade et il est décédé peu de temps après. J'adorerais venir. Les lecteurs français ont un regard plus sophistiqué que la moyenne.

J'attends d'être de nouveau invité. ■


©DR
Athlètes de compète

La rentrée et son lot de nouveautés et sorties, un moment stratégique pour le milieu juste à la fin des vacances, souvent trop courtes comme l'assène votre collègue de travail à la machine à café. Voici donc pour patienter jusqu'à Noël un petit panel des jeux qui ont la cote auprès de votre serviteur.



FLIP 7
WITH A VENGEANCE

« LA VIE, C'EST COMME UNE BOÎTE DE CHOCOLATS, ON NE SAIT JAMAIS SUR QUOI ON VA TOMBER… » - FORREST GUMP



Flip 7 Vengeance conserve le mécanisme du stop ou encore de son grand frère, piocher un chiffre déjà présent devant soi élimine sans point, aligner 7 chiffres différents déclenche un Flip 7 et 15 points bonus. La nouveauté vient des cartes *Action* et *Malus*, absentes du jeu de base. *Juste une dernière !* force un joueur à repiocher même après avoir stoppé, son score n'est donc plus jamais à l'abri. *Vol* et *Échange* permettent de subtiliser ou d'échanger des cartes entre joueurs, tandis que *Défausse* impose de se débarrasser d'une carte choisie par l'adversaire. *Quatre à la suite !* oblige à recevoir quatre cartes d'affilée, au risque de sauter en cours de route.

Côté cartes Numéros, trois exemplaires spéciaux pimentent la partie :
- **Le Zéro ne rapporte rien sauf en cas de Flip 7.**
- **Le 7 Porte-malheur fait table rase de sa ligne de cartes.**
- **Le 13 Porte-bonheur autorise à en garder deux avant de risquer le troisième.**

Le premier à 200 points gagne.

Une nouvelle version qui apporte un vrai dynamisme et une énergie nouvelle autour de la table.

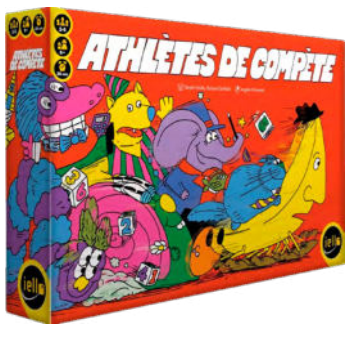
• Éditeur BLACKROCK GAMES • De Eric Olsen & Alyssa Swatek • 3 à 10 joueurs • +8 ans • ≈ 30 min • prix conseillé 15 €



ATHLÈTES DE COMPÈTE



« JE SUIS UN INSTRUMENT DE PRÉCISION, DE VITESSE ET D'AÉRODYNAMIQUE… » - FLASH MCQUEEN



Athlètes de compète transforme un simple jeu de course en chaos organisé. On lance le dé, on avance, et c'est là que tout dérape car chaque athlète a un pouvoir qui fait trébucher, téléporter ou reculer les autres, et bien d'autres coups improbables et fun. *Banane*, par exemple, fait trébucher qui la dépasse, *Duelliste* défie quiconque partage sa case. Quatre courses, deux pistes, une équipe de coureurs à composer avant de foncer. Le jeu se lit vite mais se joue en cascade de surprises. Celui qui gagne ? Celui qui a le plus de points et ce dernier remporte surtout le droit de savourer le désordre qu'il a semé. Mes coureurs préférés ? *Slim* qui réduit de 1 le jet de dé des adversaires, et *La bouche*, qui avale l'adversaire présent sur la même case. Un pur bonheur autour de la table, de la joie simple et cruelle, c'est simple, tout le monde peut y jouer, un hit de cette année.

• Éditeur IELLO • De Richard Garfield, Takashi Ikida & Angelina Kirkwood • 2 à 6 joueurs • +6 ans • ≈ 30 min • prix conseillé 25 €

▶ Textes par Jack « Guzoo » Machillot



RUINS

« SEÑOR, PERSONNE N'EST SORTI D'ICI VIVANT ! N'Y ALLEZ PAS ! » - INDIANA JONES



Ruins reprend le principe du jeu de défausse, chaque joueur pose des séries de cartes de même rang, et le suivant doit égaler ou surenchérir, sous peine de passer. Le but est simple, vider sa main de ruines avant les autres.

La particularité vient des cartes de découverte, transparentes, que l'on glisse en sleeve *(pochette ndlr)* sur les ruines jouées pour les améliorer durablement : rang bonus, joker qui copie le rang joué, ou icône comptant pour une carte supplémentaire. Un joueur peut ainsi transformer trois 2 en un triplet de 6 grâce à des rangs bonus, ou faire passer une seule carte pour quatre exemplaires du même rang. Deux revendications par partie seulement permettent en plus de réserver les meilleures ruines.

Premier sorti, meilleur score, la partie se termine dès qu'un joueur atteint 9 ou 10 points en sortant en tête, ou lors d'un round final si personne n'a encore gagné après quatre manches. Je n'y ai joué qu'une seule fois mais j'ai hâte de remettre la main sur ce petit jeu technique et plein de réflexion, une pépite à découvrir.

• Éditeur Allplay • De John D Clair & Jake Morrison• 2 à 5 joueurs • +14 ans • ≈45 min • prix conseillé 20 €



ETERNAL DECKS

« J'ÉTAIS LÀ GANDALF, IL Y A 3000 ANS… » - ELROND



Eternal Decks est un jeu coopératif de deckbuilding où chaque joueur commence avec seulement 5 cartes. Pour ne pas s'épuiser, il faut réveiller les Éternels endormis au bout des Sentiers en complétant leur ligne de cartes, chacun offre alors son propre deck de 8 cartes, mais impose aussi une *Malédiction* qui interdit certaines couleurs ou valeurs sur le terrain. Réveiller le *Phénix*, par exemple, interdit ensuite de jouer des cartes de valeur 1, pour lever cette malédiction, il faut générer un *Joyau* en jouant des cartes dans la rivière, puis l'offrir à l'*Éternel*.

Trois actions possibles à son tour :
- **Jouer une carte (sur un Sentier, dans la Rivière, ou une capacité)**
- **Générer un Joyau**
- **Donner une carte à un coéquipier**

La communication verbale sur ses cartes est interdite : tout passe par des indices détournés et des jetons placés sur le plateau. Six paliers narratifs vous attendent, une seule règle vaut pour tous : ne jamais rester à court de cartes.

• Éditeur Tricktakers Games. • De Hiroken & Majunsh • 1 à 4 joueurs • +10 ans • ≈ 30 min • prix conseillé 28 €

On se retrouve vite pour les sorties de fin d'année qui s'annoncent passionnantes !



©AWAKEN REALMS

Awaken Realms ajoute une nouvelle référence à son catalogue avec *Dragon Eclipse*, jeu coopératif à scénarios. L'éditeur polonais, connu pour des productions au matériel dense, applique ici sa méthode habituelle avec une boîte volumineuse, un système de combat par cartes et une campagne narrative découpée en douze chapitres. Le jeu propose aussi deux modes annexes qui prolongent la durée de vie au-delà de la trame principale.



DRAGON ECLIPSE
Éd. AWAKEN REALMS
De Wojciech Frelich, Andrzej Betkiewicz & Kamil Sanex Cieśla
De 1 à 2 joueurs
+14 ans • de 2 à 3 h
• environ 180 €

UN MONDE FAÇONNÉ PAR UNE CATASTROPHE

L'univers de *Dragon Eclipse* s'ancre autour d'une éclipse jumelle survenue mille ans plus tôt, lors de laquelle deux lunes se sont alignées avec le soleil, provoquant inondations et bouleversements géologiques. Les Dragons Gardiens auraient alors repoussé les ténèbres et restauré l'équilibre du monde. Depuis, l'humanité a noué des liens avec les *Mystlings*, créatures capables d'agir sur les éléments, sous la conduite de dompteurs.
Le joueur incarne donc un dompteur capable de maintenir un lien avec deux *Mystlings* simultanément. Le scénario introductif situe le récit au moment où des astronomes prédisent le retour de l'éclipse jumelle. Le fil narratif se déroule ensuite au travers du journal d'aventure dans la tradition des livres dont vous êtes le héros.

STRUCTURE D'UNE SESSION

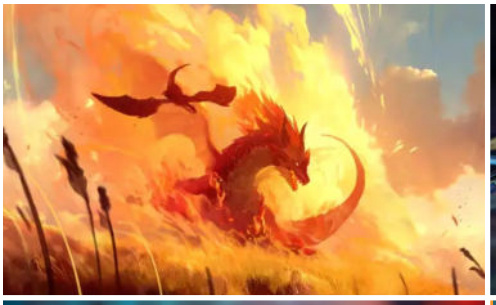
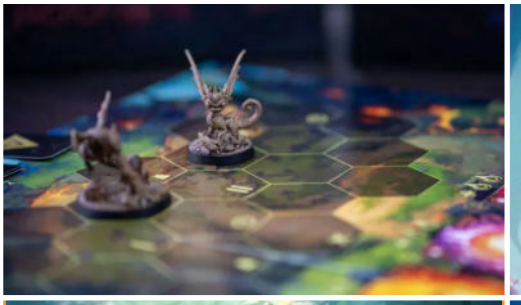
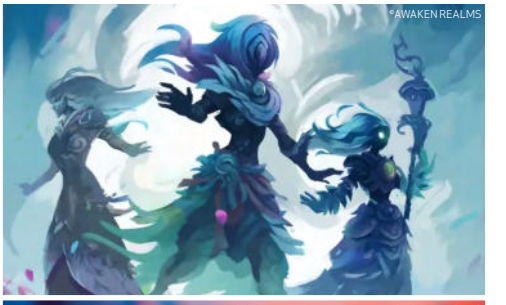
Chaque session se divise en trois phases, un classique chez l'éditeur : avant le scénario, le scénario lui-même, et l'après-scénario. La première consiste à consulter l'Atlas, choisir une destination, sélectionner deux *Mystlings* parmi ceux déjà domptés et construire leurs decks. Les joueurs ont seulement seize cartes Action par deck.
Le scénario proprement dit alterne deux types de contenu. La phase d'aventure repose sur l'exploration de plans de lieux alors que la phase de combat oppose le *Mystling* du joueur à un adversaire sur un plateau Arène, dans un système au tour par tour comparable aux jeux de type deck-building avec emplacements de cartes fixes.

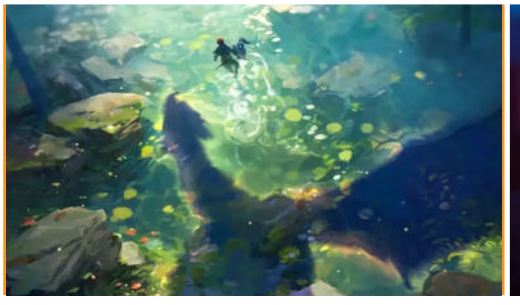
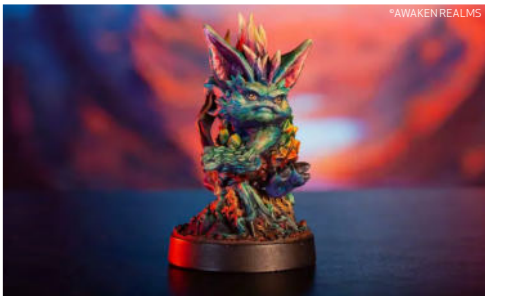
LE SYSTÈME DE COMBAT

Le combat constitue le cœur mécanique du jeu car chaque *Mystling* dispose d'une fiche équilibrée autour d'une carte Caractéristiques (Volonté, Défense, Santé, Force, Rapidité)



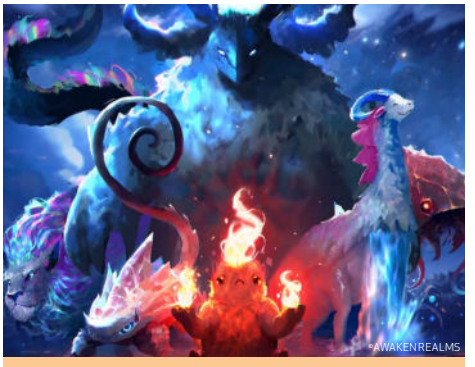
▶ Textes par Jack « Guzoo » Machillot

et d'une carte Capacité définissant son action bonus propre. Quatre cartes Action sont disponibles à chaque tour, réparties sur des emplacements numérotés qui déterminent la quantité de Puissance gagnée à leur résolution.

L'ennemi, lui, fonctionne sur un deck dédié dont la carte du dessus est révélée au moment de sa résolution, offrant une lisibilité partielle de son comportement. Une capacité spéciale se déclenche lorsque la pile de cartes atteint un jeton placé lors de la mise en place. Le système intègre également des jetons élémentaires, un cycle d'avantages entre les six éléments du jeu, et des jetons d'état qui viennent complexifier les échanges sans alourdir excessivement la résolution.



Trois issues sont possibles :
- La défaite si les dégâts subis égalent la Santé du Mystling
- La victoire par élimination de l'adversaire
- Ou le domptage, condition alternative décrite sur une carte dédiée et généralement plus exigeante à remplir. Le domptage permet d'intégrer le Mystling vaincu au groupe du joueur.

PROGRESSION & MODES ANNEXES

Entre les scénarios, le joueur ouvre des boosters (présents dans la boîte), débloque des cartes d'Évolution neutres et alimente une Encyclopédie des *Mystlings* recensant les créatures croisées. Cette structure de déblocage progressif, courante dans les jeux à campagne de ce format, conditionne l'accès à des decks plus étoffés au fil de l'avancée.

Le mode alternatif Joueur contre Joueur propose deux formats, un bataille rapide et défi en plusieurs manches, reprenant les règles de combat de la campagne avec quelques ajustements, notamment l'interdiction de dompter l'adversaire. Le mode Roguelite, indépendant de la trame principale, invite un ou deux joueurs à progresser sur un plateau segmenté en niveaux jusqu'à trois combats de boss, avec gestion d'artefacts à usage unique et fiche de sauvegarde propre.

UN MATÉRIEL CONSÉQUENT

La liste de matériel donne le tournis, plus de trois cents cartes Action réparties entre cartes neutres, élémentaires, spécifiques et légendaires, plusieurs dizaines de cartes *Mystling*, des plateaux Arène multiples, des standees ou figurines selon l'édition, et un ensemble de jetons couvrant dégâts, états et éléments. Cette densité matérielle implique une phase de tri initiale conséquente, documentée par un livret dédié, avant toute première partie.

CONCLUSION

Dragon Eclipse assemble des mécaniques connues et éprouvées comme deckbuilding, combat en emplacements fixes, exploration portée par une campagne longue et un système de dressage qui distingue le titre de ses concurrents directs sur le segment du jeu de rôle en boîte. La quantité de règles annexes suppose un temps d'apprentissage significatif, réparti sur les premiers scénarios grâce au livret d'introduction séparé. Le jeu s'adresse à un public habitué aux productions volumineuses et prêt à investir plusieurs dizaines d'heures dans une progression par paliers, mais ça vaut le détour.





Quand les monstres classiques s'affrontent aux cartes (Partie 1)

HELLBREAK

Un jeu de cartes à collectionner sous licence des films d'horreur, des années 50 jusqu'aux années 2020, il n'en fallait pas plus pour hyper votre serviteur.



HELLBREAK
Jeu à paraître, testé en exclusivité pour vous, pas d'infos prix, sortie prévue début 2027.

IT'S ALIVE ! IT'S ALIVE !

Ghost Galaxy et Spin Master lancent *Hellbreak*, un jeu de cartes à collectionner qui puise dans le catalogue des monstres. Le coffret de démarrage propose deux decks emblématiques : Dracula et Les Dents de la mer. Chaque joueur y incarne un monstre et doit terrasser celui de son adversaire pour remporter la partie. Chaque deck contient cinq types de cartes. Le matériel comprend également des pions Sang, Malice et Dégât, ainsi qu'un marqueur d'Initiative.

TU AIMES LES FILMS D'HORREUR ?

Le parti pris narratif d'*Hellbreak* inverse la perspective habituelle du genre horrifique : le joueur n'incarne pas un groupe de survivants ou de chasseurs, mais le monstre lui-même. Dracula et Les Dents de la mer ne sont pas des antagonistes à vaincre, ils sont les protagonistes. Cette inversion se retrouve dans le vocabulaire employé par le jeu : les cartes personnages secondaires sont désignées comme des « Sbires », les capacités spéciales des monstres portent le nom de « Jumpscare », et les décors traversés (Abbaye de Carfax, North Beach) sont pensés comme des territoires à conquérir plutôt que des lieux à fuir.

Chaque deck conserve donc les figures associées à sa licence d'origine. L'univers de Dracula convoque Mina Harker, le Comte Alucard ou Van Helsing, tandis que celui des Dents de la mer mobilise le chef Brody, Quint et Hooper. Les capacités et les textes d'ambiance de certaines cartes reprennent des répliques ou des situations tirées des films, ce qui ancre le jeu dans un rapport de citation assumé plutôt que dans une réinterprétation libre. Le système des deux faces du Monstre, une « Dans l'ombre » et l'autre « Déchaîné » matérialise la dualité propre aux figures de monstres classiques, entre dissimulation et déchaînement de la menace.

TU PEUX BIEN COURIR, JE TE RATTRAPERAI

L'initiative revient d'abord à un joueur (Dracula lors de la première partie), qui place le marqueur devant lui. Chaque joueur positionne ensuite sa carte Monstre face « Dans l'ombre » visible, puis choisit son Lieu de jeu, l'Abbaye de Carfax pour Dracula, North Beach pour Les Dents de la mer pour la première partie.

Chaque joueur pioche une main de quatre cartes, dispose les huit premières cartes de sa pioche pour créer une jauge de santé. Cette jauge mérite qu'on s'y attarde, une carte horizontale vaut deux points de santé, une carte verticale un seul point. Lorsqu'une carte verticale

▶ Textes par Jack « Guzoo » Machillot



encaisse un dégât, elle est révélée et peut déclencher une capacité Jumpscare avant d'être défaussée. Le monstre qui n'a plus de carte dans sa jauge est immédiatement éliminé, ce qui met fin à la partie.

ÇA VA SAIGNER

Chaque round se divise en phase de Subsistance, phase d'Horreur et phase de Récupération.

La phase de Subsistance comprend la collecte de ressources, calculée à partir des symboles visibles sous son Monstre. Chaque joueur pose une carte face cachée, celui qui affiche le coût en sang le plus élevé remporte l'enchère et attribue le marqueur d'Initiative. En cas d'égalité, le marqueur va au joueur qui ne le détenait pas.

La phase d'Horreur constitue le cœur du système. Dans l'ordre d'initiative, les joueurs alternent les actions :
• Jouer une carte
• Utiliser une capacité, attaquer, manigancer, entrer en torpeur
• Passer
La phase se termine quand les deux joueurs passent consécutivement.

Une phase de Récupération redresse les cartes et permet à chaque monstre de basculer entre ses faces « Dans l'ombre » et « Déchaîné ».

LES ARMES DU CRIME

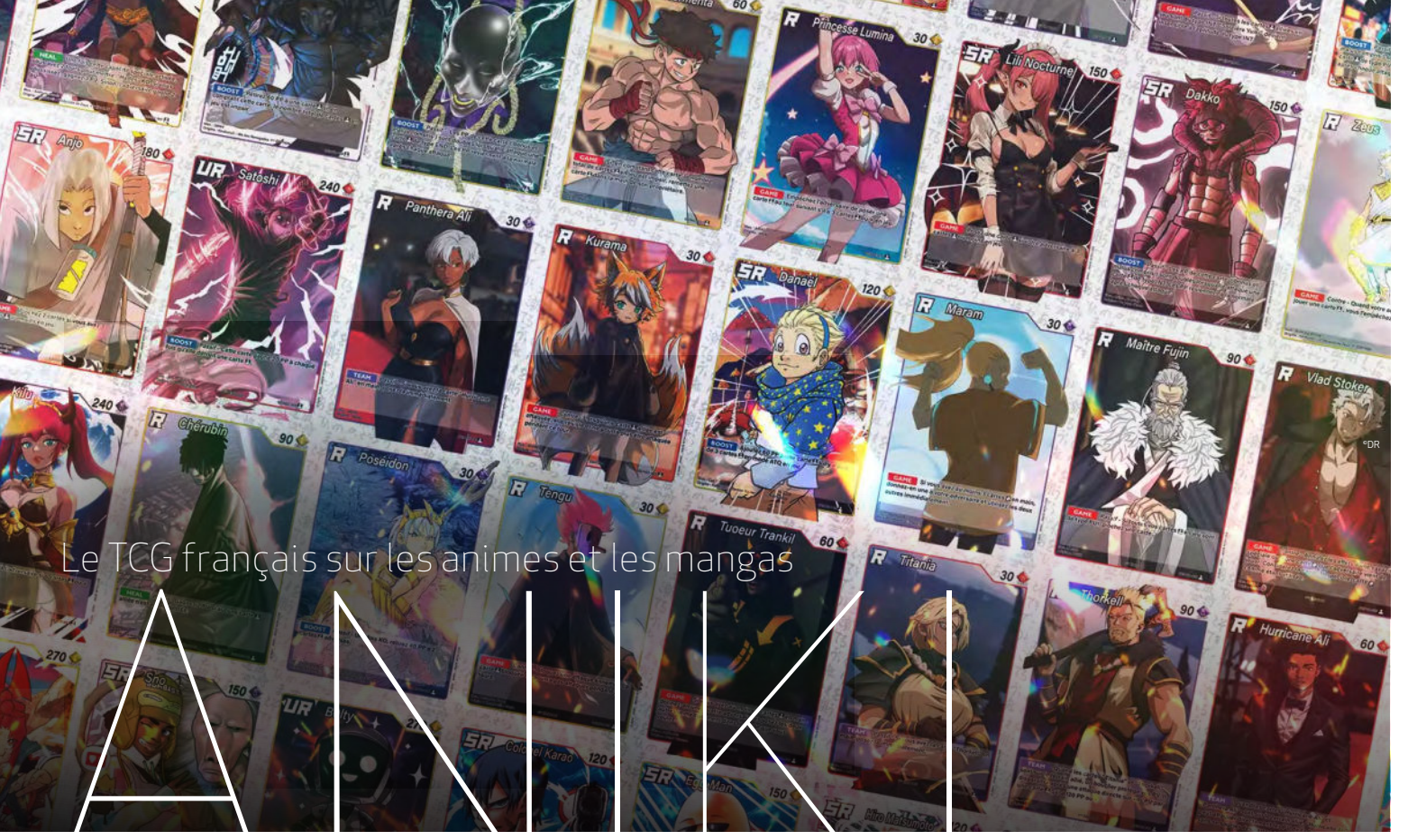
L'attaque se décompose en quatre étapes :
• Désignation de l'attaquant redressé
• Choix de la cible ennemie dans le même lieu
• Déclaration optionnelle d'un défenseur
• Résolution des dégâts

Les monstres bénéficient d'un avantage notable, ils ne subissent jamais de dégâts de combat en attaquant, et peuvent agir dans l'un ou l'autre des deux lieux puisqu'ils sont considérés présents dans les deux simultanément. La Manigance ouvre une deuxième voie d'action, résolue via des symboles associés à une valeur telle que Maraude (dégâts indirects), Prédiction (manipulation du dessus du deck) et Hantise (accumulation de pions Malice sous un Lieu). Ce dernier mécanisme conditionne la prise de contrôle des Lieux.

FIN… ?

Hellbreak évite l'écueil du gadget sous licence, les mécaniques s'articulent de façon cohérente et servent un parti pris thématique clair, celui du monstre. La gestion de ressources, le contrôle de territoire via les Lieux et combat direct donnent au jeu une structure à plusieurs niveaux. Dans la deuxième partie, je vous parlerai des autres decks, des illustrations, du jeu organisé… À suivre.





Le TCG français sur les animes et les mangas

ANIKI

Après notre article consacré aux TCG (Trading Card Game) comme *Magic*, *Pokémon* ou *One Piece* dans le numéro précédent, il était temps de vous parler des jeux de cartes de création francophone. Voici *Aniki*, un JCC (Jeu de Cartes à Collectionner) qui trouve son inspiration dans les animés et les mangas, et le moins qu'on puisse dire c'est que visuellement ça envoie du lourd ! Découvrons sans plus attendre le projet en compagnie de son créateur.



SITE INTERNET

Aniki est un projet ambitieux né de l'esprit enfiévré et passionné d'un seul homme, Axel, qui a eu le courage de se lancer dans l'aventure du TCG/JCC, un marché pourtant déjà saturé par des acteurs incontournables qui, forts de leur puissance, cannibalisent les rayons et créent la folie lors des nouvelles sorties. *Aniki* cible une autre clientèle, portée sur la collection, les belles illustrations et moins la spéculation à tout va. De l'art sur cartes et donc transportables partout ? Oui mais pas que, derrière le projet on a une vraie vision créatrice, pleine de fraicheur, malgré des inspirations évidentes mais assumées. Ici ça sera animés et mangas en images mais avec les codes des jeux de cartes à collectionner. Vous trouverez ainsi sur le site dédié des displays, des boosters et autres raretés selon les tirages de cartes.

Bonjour Axel, pouvez-vous vous présenter pour les lectrices et lecteurs du magazine et nous parler de votre parcours en tant que créateur/illustrateur ?

♠ **AXEL** Bonjour, je m'appelle Axel et je suis le créateur d'*Aniki*. Mon parcours est atypique : j'ai travaillé dans le bâtiment, la vente et le marketing, mais j'ai toujours dessiné. À l'école primaire ainsi qu'au collège, je dessinais et j'imaginais des jeux de société avec mon meilleur ami. En grandissant, ils sont devenus mon espace de liberté. J'ai d'abord lancé une marque de vêtements, puis *Aniki*. Pendant longtemps, j'ai eu deux vies : celle du travail et celle de mes projets créatifs. Aujourd'hui, grâce à *Aniki*, elles se sont rejointes.

Comment est né *Aniki* et comment lance-t-on un tel projet en France ? *Pokémon* & Cie, même pas peur ? (rires)



▶ Propos recueillis par Cyril ROLLAND



Cartes d'*ANIKI*



©DR
Axel en campagne

♠ *Aniki* est né presque par accident. À l'époque, je présentais ma marque de vêtements en convention. Avec chaque achat, j'offrais une carte fabriquée par mes soins avec une imprimante, du papier cartonné et des ciseaux. Ce jour-là, deux jeunes se sont extasiés devant mes cartes en délaissant complètement les vêtements. Ce fut le déclic. En un instant, je me suis retrouvé dans la cour de récréation avec mon meilleur ami. J'ai compris que c'était cette émotion que je voulais transmettre et j'ai commencé à créer *Aniki*. Je n'ai jamais eu peur de *Pokémon*, simplement parce que je n'ai jamais créé *Aniki* avec l'intention de le concurrencer, mais avec l'envie de créer et de partager un jeu que j'aurais aimé découvrir étant enfant.

Pourquoi avoir choisi de travailler avec des mangas français plutôt qu'avec les grands mangas japonais ?
♠ La France est l'un des plus grands consommateurs de mangas au monde, mais beaucoup de lecteurs ignorent que les mangas français existent. Pourtant, les artistes français n'ont rien à envier aux artistes japonais. Leurs œuvres ont souvent des références culturelles qui me parlent davantage, parfois même des histoires qui se déroulent en France, ce qui me touche particulièrement. C'est aussi une manière pour moi de mettre en lumière ces auteurs et de permettre aux collectionneurs de les découvrir. Faire découvrir ces artistes est très important pour moi. Et puis, je l'avoue, c'est aussi une excellente excuse pour repartir avec des tomes dédicacés. (Rires)

***Aniki* est-il le projet d'un seul homme ou bien y a-t-il une équipe, dessinateurs et mangakas notamment, enfermés dans une cave et qui cravachent derrière ?**
♠ Aujourd'hui, je pilote seul tout le projet : règles, design, réseaux sociaux, salons, etc. Seules les illustrations sont confiées aux artistes et mangakas avec lesquels je collabore. Pourtant, je suis loin d'être un loup solitaire. La communauté participe et m'aide grandement à l'amélioration du gameplay grâce à une multitude de bêta-tests. J'apprécie aussi de concevoir des cartes en live sur les réseaux sociaux, où les spectateurs donnent directement leurs idées sur le jeu ou l'aspect visuel d'une carte. J'assemble et finalise les pièces, mais *Aniki* me ressemble autant qu'il ressemble à sa communauté.

Concrètement, comment crée-t-on un jeu de cartes à collectionner ?
♠ C'est un mélange de métiers. Il ne suffit pas de poser une illustration sur du carton. Il faut apprendre le Game Design, créer les règles, équilibrer les cartes, organiser les raretés et définir leurs taux d'apparition. Sur quelques centimètres, il faut transmettre beaucoup d'informations avec le moins de mots possible tout en gardant une carte lisible et belle. Étant dyslexique, cette partie m'a demandé beaucoup de travail. Ma femme et la communauté m'aident à vérifier chaque texte avant l'impression. Le jeu évolue aussi par les erreurs. D'une génération à l'autre, j'ai agrandi certaines polices et remplacé des mots par des icônes pour optimiser l'espace sur la carte. Il faut enfin penser aux joueurs et aux collectionneurs. Une carte doit être agréable à jouer comme à collectionner. En un coup d'œil, le joueur doit comprendre comment jouer la carte, et le collectionneur doit comprendre si la carte qu'il a entre les mains est un «hit». Tout repose sur les tests, les ajustements et la patience.

> "C'est aussi une manière pour moi de mettre en lumière ces auteurs et de permettre aux collectionneurs de les découvrir." **- AXEL**

Comment fait-on de belles cartes ?
♠ Ce qui fait une belle carte, c'est très souvent l'illustration. C'est pour cela qu'elle prend la majeure partie de l'espace sur les cartes. Cela permet aux artistes de s'exprimer plus librement. Ensuite vient mon travail sur l'interprétation de l'illustration et son adaptation en carte. Je commence par comprendre l'univers et l'intention de l'illustrateur. Je ne veux pas ajouter des effets uniquement pour que la carte brille, mais prolonger l'illustration et créer un tout. Je crée des effets de relief, de dorure et d'holographie propres à chaque carte. C'est la partie la plus fun de mon travail. C'est là que j'exprime un maximum ma créativité, souvent aux côtés des artistes eux-mêmes, qui me font part de leur vision artistique. Le but est de suivre le mouvement de l'illustration pour que les textures et les effets que j'ajoute semblent avoir toujours été là.

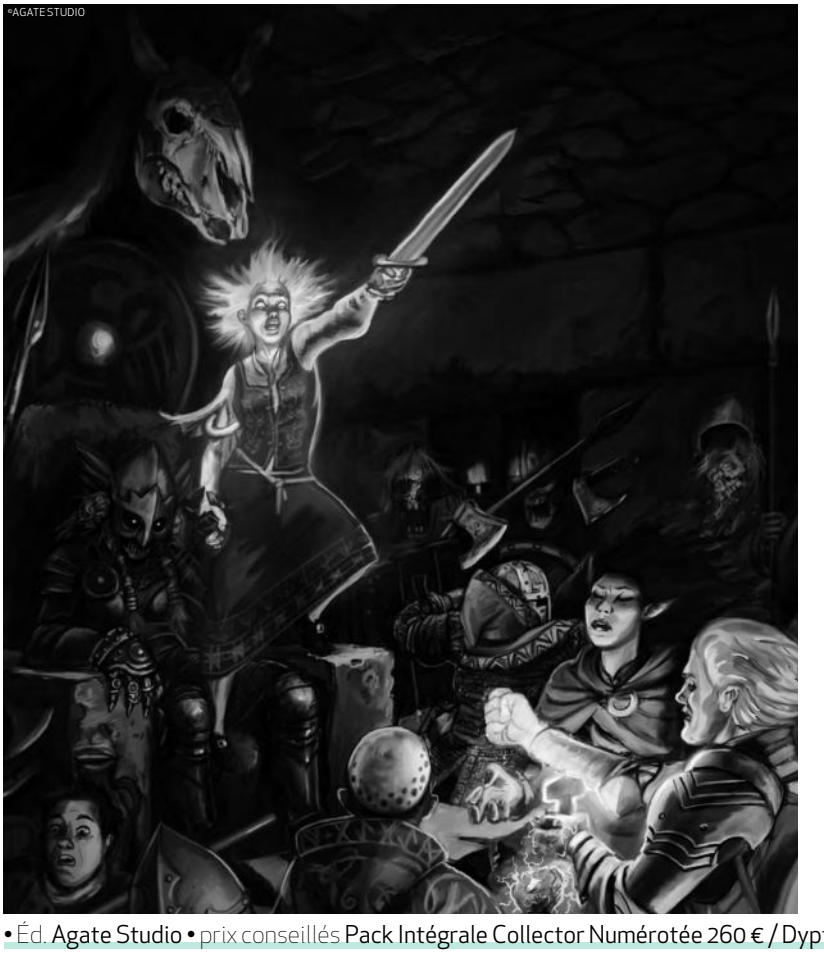
Où pensez-vous qu'Aniki vous mènera d'ici cinq ans ?
♠ En quelques années, *Aniki* a déjà changé ma vie. J'ai quitté mon emploi pour m'y consacrer à plein temps et rencontrer des dizaines d'auteurs. Dans cinq ans, j'aimerais voir plus de personnes jouer avec nos cartes et découvrir les auteurs avec lesquels on collabore. J'espère développer la distribution, collaborer avec davantage de maisons d'édition, ouvrir le projet à d'autres artistes européens, voire japonais, qui sait ? Mais si je devais garder un seul objectif, ce serait de voir *Aniki* dans les rayons des grands magasins de jouets. Si un enfant s'arrête un jour devant une boîte *Aniki* avec les mêmes étoiles dans les yeux que moi à son âge devant *Pokémon* ou *Yu-Gi-Oh*, alors j'aurai réussi quelque chose.


©AGATE STUDIO

TORCHBEARER

On rentre les serviettes, les maillots de bains et les lunettes de soleil pour une rentrée rôliste une nouvelle fois bien chargée en nouveautés. Comme souvent en cette période, nous avons droit aux arrivages groupés en provenance des imprimeurs qui n'ont pas chômé et ont profité de l'été pour caler les tirages des jeux de rôle prévus pour la rentrée et la période des fêtes. C'est aussi le moment des annonces des éditeurs pour l'année prochaine, qui s'annonce tout aussi chargée.

TORCHBEARER


©AGATE STUDIO

LA FLAMME DE L'AVENTURE !

Arrivage groupé pour *Torchbearer*, le nouveau jeu de rôle en gamme quasi complète par Studio Agate qui, une fois n'est pas coutume, nous propose une traduction plutôt qu'une création maison. Issu de la scène indépendante, proche de l'OSR (Old School Renaissance), le jeu propose de jouer des aventuriers tentant de survivre dans un monde plutôt orienté dark fantasy. On est clairement dans un JdR de gestion de ressources puisque l'accent est mis sur l'exploration avec tout ce que cela implique. Au niveau du système on est sur une approche orientée roleplay avec le fameux « oui/oui mais » où le lancer de dés (D6) est rare et plutôt destiné aux situations vraiment périlleuses. La gamme se compose de plusieurs ouvrages au format mook, couvertures rigides, intérieur noir et blanc. Le tout est arrivé à la fois en édition classique et en édition collector comme souvent chez Studio Agate. De notre côté nous avons pu mettre la main sur *Le Guide de l'Érudit* (344 pages) destiné aux MJ et contenant notamment les règles du jeu, des conseils pour mener une session, des chapitres sur la gestion de butins et de monstres et les évènements de camps et de villes. Deux aventures d'introduction complètent l'ouvrage afin de se mettre dans le bain et intitulées respectivement *La Crypte de l'effroi de Skogenby* et *La Forteresse de la forêt sombre*.

Le Carnet de l'Aventurier (256 pages) est destiné quant à lui à tout ce qui concerne la création de personnages avec les capacités, les traits, les compétences, la magie, les montées de niveaux, l'équipement et la fameuse gestion d'inventaire spécifique au jeu.

Le reste de la gamme, hors goodies et écran, comprend : *Le Codex du Maître des savoirs* (règles optionnelles) et *Le Recueil du Cartographe* (six aventures). Alors prêts pour l'Aventure ? Si oui, n'oubliez pas votre sac à dos !

• Éd. Agate Studio • prix conseillés Pack Intégrale Collector Numérotée 260 € / Dyptique de Base 80 € / Écran 20 € / Recueils supplémentaire 40 €



©ANTRE MONDE ÉDITIONS





STEAMPUNK OPÉRA

Belle surprise que ce *Celestopol 1922* basé sur les nouvelles d'Emmanuel Chastellière qui mettent en avant la culture slave. L'univers oscille entre steampunk et science-fiction et cela fonctionne très bien. L'action se passe dans une uchronie des années 1920 avec des automates conscients et une immense ville (Celestopol) basée sur la Lune et qui est rapidement devenue le phare de l'Empire russe, voire de l'humanité. Que ce soit au niveau des avancées technologiques, de l'art ou de la culture, tous les yeux sont désormais tournés vers cette nouvelle mégalopole. Pour résumer, la Russie a découvert et exploité en premier une nouvelle ressource, le sélénium, un minerai aux propriétés presque surnaturelles. Les personnages joueurs, marqués par d'étranges « anomalies » qui les rendent uniques avec des capacités parfois hors-normes, évolueront dans ce contexte en apparence fastueux mais ils devront faire face à des complots, le plus souvent ourdis par les autres puissances basées sur Terre. Leurs alliances et échecs façonneront l'avenir de Celestopol. Le livre de base est très beau, couverture rigide avec dorures, illustrations intérieures couleurs par tout un ensemble d'artistes maison qui ont su donner une personnalité au jeu. Les textes sont quant à eux agréables à lire et immersifs. Le système est lui original et basé sur trois dés (D8) dont un pour la Lune qui viendra insuffler une touche d'imprévu pendant les parties. On attend la suite avec impatience.

• Éditeur Antre Monde Éditions • prix conseillé 55 €

FORBIDDEN LANDS
LES DÉSOLATIONS DU GIVRE


©ARKHANE ASYLUM PUBLISHING



EXPLORATIONS & EMBUSCADES

Très attendu, ce nouveau supplément pour la gamme *Forbidden Lands* nous propose cette fois d'explorer les étendues gelées situées au nord de Corvan et cela dans un volume imposant de 312 pages. Le titre propose moult aides de jeu, conseils, nouvelles règles, sans oublier un mini bestiaire de huit créatures adaptées au thème, mais surtout et c'est un peu la marque de fabrique de *Forbidden Lands*, des sites d'aventures complets. On a ici dix endroits différents proposés mais tous sur le même schéma que le reste de la gamme, à savoir pour chacun : un contexte, une légende, les points d'intérêt, comment s'y rendre, un plan du site avec numéros qui renvoient aux descriptifs des lieux traversés, des évènements éventuels et des tables de rencontres selon les sites. C'est standardisé mais diablement efficace et surtout adaptable avec n'importe quel JdR si le MJ a un tant soit peu d'imagination et suffisamment d'expérience pour mettre tout ce matériel en scène. Des heures d'aventures en perspective !

• Éditeur Arkhane Asylum • prix conseillé 45 €



©DR

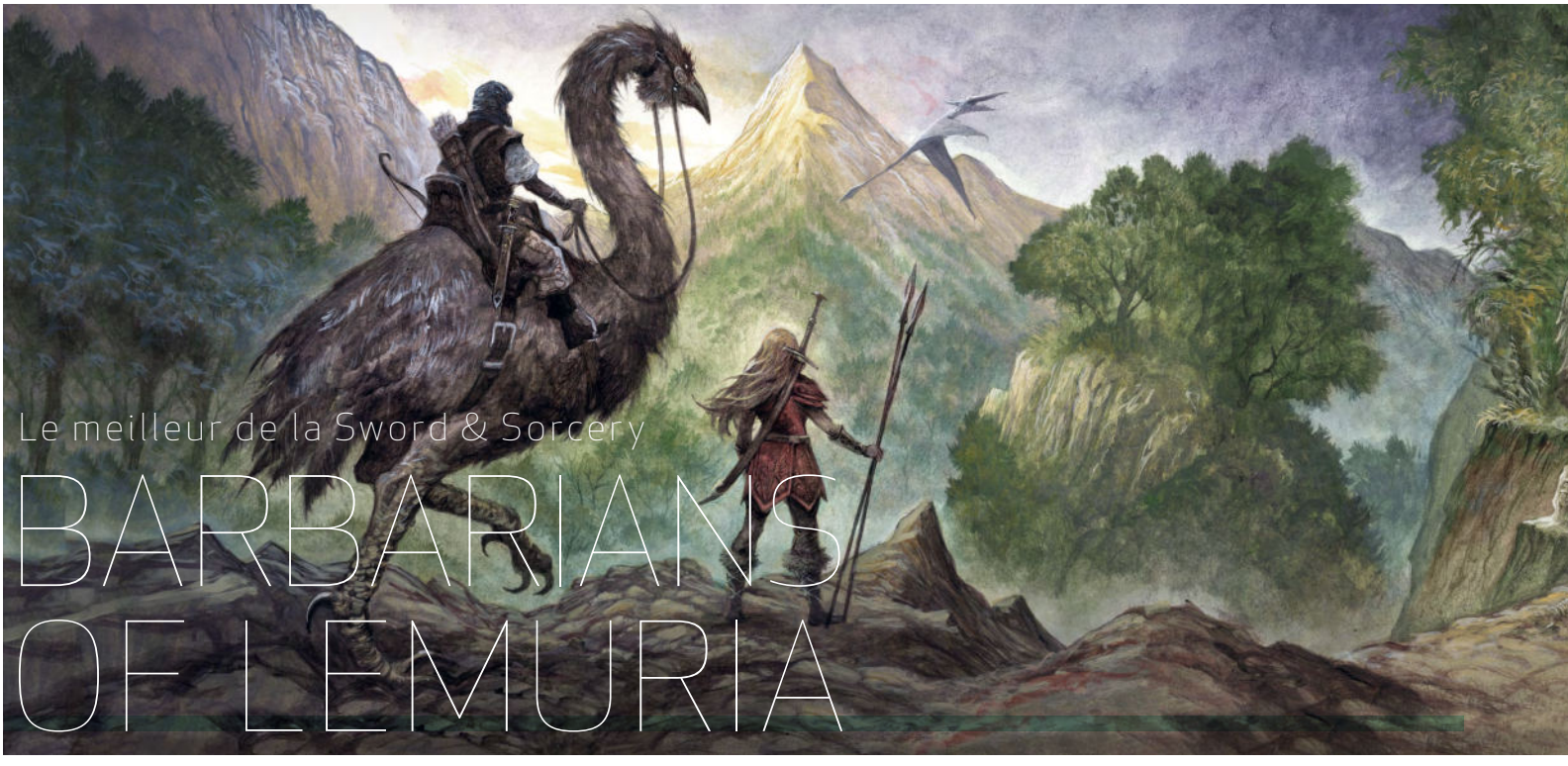
ARKHANE ASYLUM PUBLISHING Un planning de sorties très chargé jusqu'à la fin d'année comme souvent chez AAP avec notamment l'arrivée, au moment où j'écris ces lignes, des suppléments *Pions et Pouvoirs* pour *Dune*, *Royal Flush* pour *Fallout*, *Un Amour sanglant* pour *Vampire*, ou encore le scénario indépendant *La Couronne de sel* pour les JdR de type OSR.



BBE Arrivages massifs pour *Chroniques Oubliées*, la gamme phare de l'éditeur qui se décline pour rappel en plusieurs variantes (fantasy, contemporain, SF). La place nous manque pour parler des nombreux petits livrets de scénarios, donc on retiendra surtout pour COF : la campagne *Le Sourire écarlate* et le supplément de contexte *Couronne, le Guide de la Cité franche*, et pour COC : la campagne *MK-Pharmakos* et le supplément de contexte *Vigilante City*.

LES XII SINGES Arrivée de deux nouveaux volumes de la gamme *Initiative*, qui servent de découverte pour les JdR des XII Singes, avec cette fois la mise en avant de *Magna* et *Le Cabinet des murmures*. Toujours la même formule, sur 30 pages, mais d'une efficacité prouvée : présentation rapide de l'univers, résumé du système de jeu, quelques personnages prétirés et un scénario pour tester l'ensemble, le tout pour un prix plus que raisonnable (10 € par volume).

THE TRENCH CRUSADE FRANCE Alors oui ce n'est pas du JdR, c'est du jeu de figurines mais on reste dans l'imaginaire et la proposition vient de Mathieu.S de AAP, rôliste et figuriniste dans l'âme. Et quand en plus derrière le projet se cache une équipe de création composée d'anciens de chez Games Workshop ayant œuvré sur *Warhammer 40.000*, forcément on regarde. Autant dire que l'univers a de quoi enflammer l'imagination ! Jugez plutôt : *The Trench Crusade* est un mix grimdark sur fond de Croisades jamais terminées, ambiance postapocalyptique et look Première Guerre mondiale. À suivre…



Le meilleur de la Sword & Sorcery

BARBARIANS OF LEMURIA

Si on évoque les meilleurs jeux de rôle à thème Sword & Sorcery, on se doit de parler de *Barbarians of Lemuria*, un jeu anglais traduit et enrichi de suppléments de création française et qui est devenu une référence incontournable en la matière. La sortie du dernier opus en date de la gamme, *La Perle du Beshaar*, était l'occasion de mettre en lumière cet excellent jeu en compagnie d'Emmanuel Roudier, le célèbre et talentueux illustrateur de la version française.



BARBARIANS OF LEMURIA
Éditeur Ludospherik

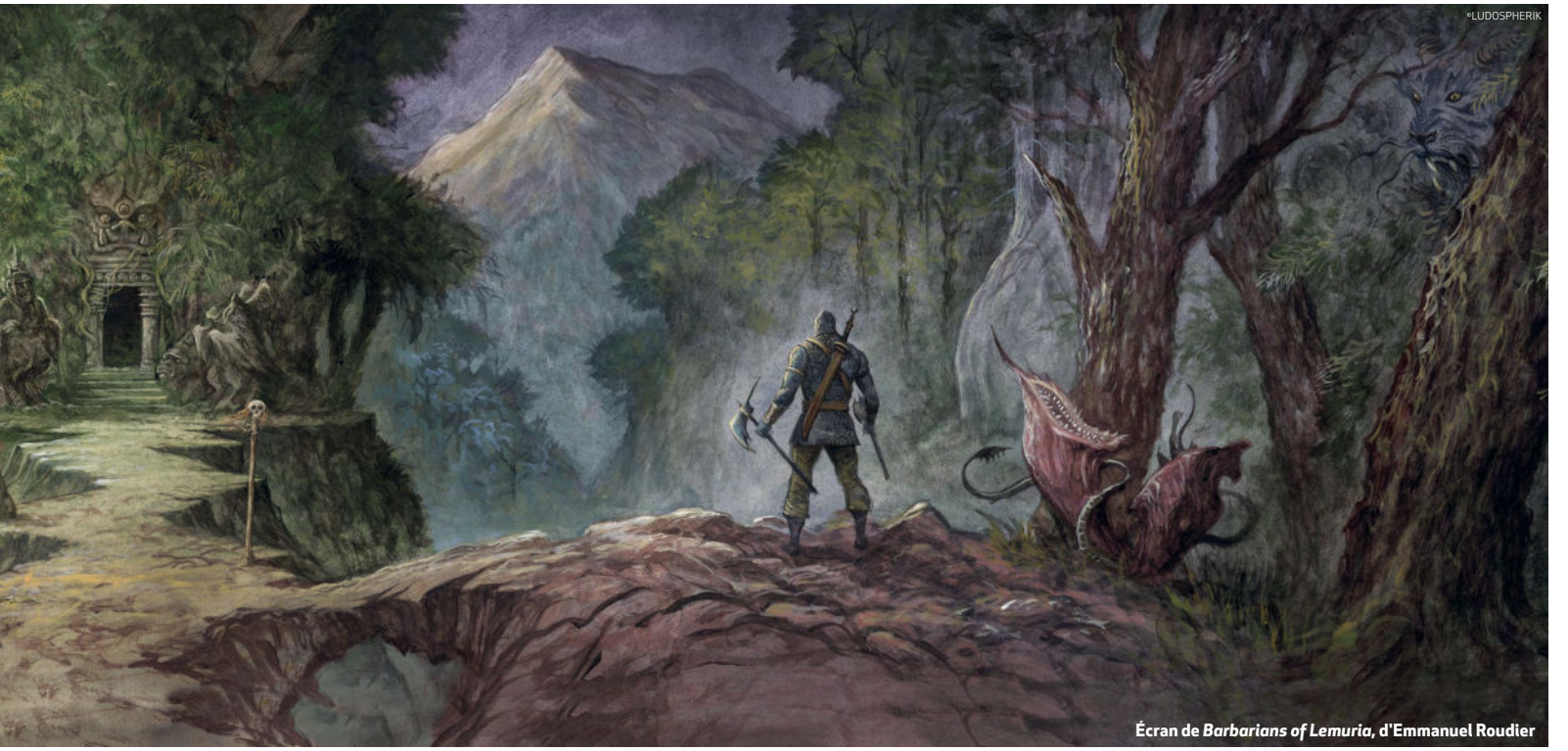
Avant tout, qu'est-ce que la Sword & Sorcery ? Considérée comme un sous-genre de la fantasy, la S&S est plus sauvage, plus brutale et plus minimaliste mais se déroule souvent dans des environnements exotiques comme des jungles, des citées perdues ou des temples abandonnés. Généralement les mondes imaginaires qui en découlent s'orientent sur des approches plus épiques par rapport à la fantasy dite classique. C'est relativement rare d'y trouver des peuples ou civilisations types elfes et nains, et encore moins de fées et autres dragons. Au contraire on est plutôt sur des héros puissants et imparfaits confrontés lors de leurs aventures à des monstres redoutables, de vils sorciers et des empires décadents. L'exemple le plus connu dans ce registre étant évidemment *Conan le barbare* de Robert E. Howard, mais on peut citer également *Elric de Melniboné* de Michael Moorcock et *Le Cycle des épées* de Fritz Leiber.

Le style est apparu dans les années 1920 et 1930 dans les magazines pulp mais n'a pas vraiment évolué depuis, ce qui lui donne finalement ce côté intemporel mais toujours aussi puissant et universel, encore aujourd'hui.

Barbarians of Lemuria (*BoL* pour les intimes) se revendique de ce genre et de cette approche de la fantasy, mais ce qui en fait le mètre-étalon, osons le dire, de la S&S en JdR en France vient de plusieurs facteurs bien distincts.

Tout d'abord son système de jeu, à la fois simple et efficace, qui semble faire l'unanimité et consiste à lancer 2d6 + Attribut + Carrière pour les tests là où d'autres jeux beaucoup plus massifs proposent de longues listes de compétences et des tables à n'en plus finir.

▶ Texte de Cyril ROLLAND



Écran de *Barbarians of Lemuria*, d'Emmanuel Roudier

Ensuite la qualité des textes et des nombreux scénarios proposés ainsi que les illustrations ont grandement contribué à son succès bien mérité. Nous reviendrons d'ailleurs sur l'aspect graphique un peu plus bas avec l'interview de l'artiste Emmanuel Roudier, qu'on ne présente plus.

Enfin, saluons le suivi de gamme régulier et pourtant assuré par un tout petit éditeur, Ludospherik, qui nous propose de nouvelles sorties pour le jeu et à des prix raisonnables quasiment chaque année maintenant.

ENTRETIEN AVEC EMMANUEL ROUDIER

Certaines œuvres, et c'est le cas également dans le jeu de rôle, sont parfois profondément associés à certains artistes qui ont su leur insuffler une vraie personnalité et une âme. C'est le cas pour *Barbarians of Lemuria* qui a trouvé avec l'artiste Emmanuel Roudier son meilleur ambassadeur. Son style pulp unique était on ne peut plus évident pour un tel projet. Depuis le lancement du jeu il est le seul illustrateur (couvertures et intérieurs) ce qui fait que désormais BoL est inévitablement associé à Emmanuel et inversement.

Bonjour Emmanuel, vous êtes connu pour vos superbes illustrations dans le milieu du jeu de rôle mais vous êtes également auteur de bandes dessinées. Pour les lectrices et lecteurs qui ne vous connaîtraient pas encore, pouvez-vous vous présenter et nous parler de votre parcours en tant qu'illustrateur ?

◆ **EMMANUEL ROUDIER** Bonjour. Je suis rôliste depuis l'adolescence et passionné de fantasy, d'histoire et d'archéologie. J'ai commencé ma carrière d'illustrateur dans les années 90, et au début des années 2000 j'ai publié ma première BD, une aventure qui mettait en scène la rencontre entre une chamane néandertalienne et un jeune chasseur cro-magnon, dans un univers de préhistoire baigné de magie : *Vo'hounâ*. Par la suite, j'ai enchaîné avec d'autres livres et BD sur la préhistoire, parallèlement à mes activités d'illustrateur. Dans ce domaine, je me suis peu à peu spécialisé dans les reconstitutions de la préhistoire, pour des expos, des livres scientifiques, de jeunesse ou même pour des documentaires. Mais j'ai aussi travaillé depuis le début pour le monde des jeux, et tout particulièrement dans celui des jeux de rôle.



Kroark

Comment est née votre rencontre avec le jeu de rôle en tant que joueur et en tant qu'illustrateur ?

◆ J'ai découvert les jeux de rôle grâce à mon oncle. Un Noël, il nous a fait découvrir, à mon frère et moi, la boîte rouge de *Donjons & Dragons* et ça a été un émerveillement. J'ai tout de suite commencé à écrire des scénarios et à dessiner des personnages de fantasy, et par la suite j'ai joué à des dizaines de jeux et perfectionné mon coup de crayon. Quand j'ai commencé à chercher du taf après avoir fini mes études, je me suis dit que ce serait chouette de travailler dans ce monde des jeux de rôle. Cela a été possible grâce ▸▸

"Les questions que la préhistoire soulève sur la nature humaine, sur l'émergence de la pensée symbolique et de la culture, sur notre rapport à la nature, au temps, aux animaux, à l'altérité radicale d'une autre espèce humaine, me paraissent fondamentales." **- Emmanuel ROUDIER**



Illustrations d'Emmanuel Roudier



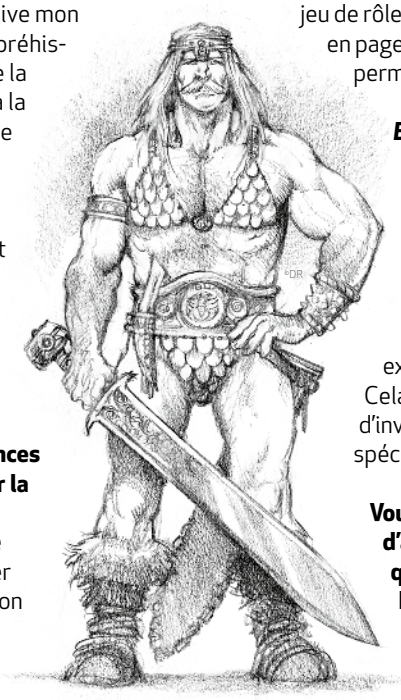
à Didier Guiserix, qui m'a donné ma chance comme illustrateur dans le magazine *Casus Belli*, à la fin des années 90. À cette époque j'ai aussi illustré pas mal de jeux de plateau avec les éditions Descartes ou Asmodée, c'était très sympa.

Vous avez dessiné plusieurs bandes dessinées (*Vo'Hounâ* en 4 tomes et *Néandertal* en 3 tomes) et écrit un jeu de rôle (*Würm*) ayant pour thème la préhistoire, qu'est-ce qui vous attire tant dans cette période ?

◆ C'est une période que je trouve fascinante et qui active mon imaginaire comme aucune autre. Les questions que la préhistoire soulève sur la nature humaine, sur l'émergence de la pensée symbolique et de la culture, sur notre rapport à la nature, au temps, aux animaux, à l'altérité radicale d'une autre espèce humaine, me paraissent fondamentales. Cette période me passionne aussi d'un point de vue esthétique : les paysages glaciaires, les animaux préhistoriques, les humains disparus, j'adore dessiner tout ça ! Et donc mon jeu de rôle *Würm* est né de l'envie de partager autrement les univers paléo que j'avais mis en scène dans mes BD. La dernière édition du jeu compte déjà de nombreux suppléments.

Préférez-vous travailler sur de la bande dessinée ou du jeu de rôle ? Et pourquoi ? Quelles sont les différences en termes d'approches, de techniques et de temps sur la partie illustrations entre les deux supports ?

◆ J'ai adoré réaliser mes bandes dessinées mais j'avoue que ces temps-ci je prends beaucoup de plaisir à illustrer des jeux de rôle. Travailler sur une BD, c'est une immersion incroyable dans un univers : on entre dans la peau de ses personnages que l'on dessine sous tous les angles. Mais c'est long et exclusif. Difficile d'avancer à plein temps sur une BD et de concilier d'autres travaux créatifs en parallèle. L'illustration de jeu de rôle permet de plonger dans un imaginaire en étant sûr de ne jamais manquer de souffle, de dessiner des choses variées et avec un style graphique moins contraint que celui de la BD. Par exemple, je préfère réaliser des illustrations au crayon ou à l'aquarelle, peu efficaces en BD mais plus immersives à mon avis en jeu de rôle. Et le travail de création (incluant parfois la mise en page) sur un tel livre est beaucoup moins long, donc cela permet de varier les projets.



La mode dans l'univers *Barbarians of Lemuria*

***Barbarians of Lemuria* est désormais associé, en version française, à votre nom et vos illustrations. On imagine mal le jeu sans vous, mais est-ce que cela veut dire que tous les prochains suppléments seront illustrés par vous ?**

◆ C'est le plan. Je prends un grand plaisir à illustrer les livres de *Barbarians of Lemuria*, et le plaisir se renouvelle à chaque nouveau supplément : on explore de nouvelles contrées, de nouvelles aventures. Cela dit, il n'est pas impossible que nous décidions d'inviter un illustrateur en « guest », pour un scénario spécifique par exemple.

Vous avez écrit votre propre JdR (*Würm*) et illustré d'autres titres chez différents éditeurs mais est-ce que vous jouez encore à des JdR et si oui lesquels ? Des coups de cœur à conseiller peut-être ?



Couverture d'Emmanuel Roudier









LA GAMME

▶ Commençons par le **Livre de base** (200 pages, format A4, intérieur noir et blanc avec couverture souple à rabat comme sur l'ensemble de la gamme) qui contient tout ce qu'il faut pour jouer : la création de personnages, le système de jeu, des conseils pour maîtriser, sans oublier un Atlas avec la présentation de la *Lémurie* qui est un monde revenu à un état quasi préhistorique, et enfin vous trouverez un ensemble de cinq scénarios pour jouer directement. **/ Edition Mythic , 40 €**

▶ La suite conseillée est ***Choniques Léwmuriennes*** (130 pages) accompagné de son écran et d'une carte régionale format poster. Le supplément contient quelques aides de jeu, une présentation de la région du *Khanat* et cinq nouveaux scénarios. **/ 45 €**

▶ Le volume suivant, ***Chroniques Lémuriennes 2 – Le Dieu Voilé***, plus massif (195 pages) propose la description des cités de *Satarla, Halakh* et *Urceb*, ainsi que de nombreuses aides de jeu et surtout une grande campagne en cinq actes. **/ 45 €**

▶ ***Chroniques Lémuriennes 3*** (175 pages), contient la description des *Iles du Crâne* et la secte des *Druides Pourpres* ainsi que cinq aventures prêtes à jouer. **/ 40 €**

▶ Enfin, ***Chroniques Lémuriennes 4 – La Perle du Beshaar***, le dernier supplément en date sorti récemment, contient la description de la cité de *Malakut* et du désert de *Beshaar* ainsi qu'une nouvelle campagne en cinq actes. **/ 35 €**

◆ Oui, je joue encore régulièrement, mais essentiellement aux jeux sur lesquels je travaille. Pour tester les règles, la cohérence des scénarios, l'équilibrage des mécaniques de jeu, etc. Quant aux coups de cœur, je dirais *Notre-Dame de Paris*, aux éditions Spectrum, un jeu sur lequel j'ai travaillé et qui m'a vraiment séduit quand j'y ai joué, avec une proposition ludique à la fois romanesque, fun et engagée.

Sur BoL, est-ce que vous participez aux décisions sur la gamme et les titres à paraître ou vous vous concentrez uniquement sur la partie maquette et illustrations (ce qui est déjà énorme vu la quantité d'illustrations à chaque parution) ?

◆ La plupart des décisions sont prises en commun entre Vincent Basset et moi, que ce soit pour le développement de la gamme ou les choix éditoriaux. On discute ensemble des thématiques, des scénarios, des choix de couverture, des retirages, etc. C'est un travail en commun. Mais bien entendu il a ses domaines de compétence et j'ai les miens, et on se complète efficacement. Ce n'était pas spécialement un modèle fixé dès le départ, mais au fil des années nous avons formé le noyau de la structure éditoriale, avec Vincent comme éditeur et moi comme DA, en gros, et toute une équipe d'auteurs qui gravite autour avec plein d'idées et de propositions.

Comment se passe concrètement le travail sur la gamme quand un supplément est en préparation ? Parlez-nous du travail préparatoire. Est-ce que vous basez vos illustrations sur les textes en amont ou vous arrive-t-il de proposer des images qui inspirent des textes en retour ? Sur ce jeu, avez-vous carte blanche ou bien des recommandations de l'équipe rédactionnelle et de l'éditeur ?

◆ J'ai une liberté créative quasi totale, confrontée toutefois aux idées et aux intentions de l'équipe. Quand un supplément est en préparation, la première chose sur laquelle on se met d'accord, c'est la thématique de l'ouvrage. Où se passera l'action ? Quelle sera l'atmosphère générale qui devra se dégager du livre ? Cela détermine notamment le choix des scénarios à inclure, de la tonalité de la couverture, etc. Ensuite, je reçois les textes à mesure qu'ils sont finalisés et je les mets en page en m'assurant que tout soit parfaitement lisible et pratique. Une fois la maquette calée, on discute des illustrations et c'est seulement alors que je commence leur réalisation et leur intégration. Donc non, ça ne m'arrive pas de proposer des images comme support à l'écriture de scénarios… mais il est possible que des illustrations d'anciens suppléments nourrissent l'imaginaire des auteurs.

Quels sont vos prochains projets, en matière de bandes dessinées et de jeux de rôles ? Un scoop peut-être ?

◆ En jeu de rôle, les éditions Ludospherik vont assurer la publication de la suite de la gamme *Würm* : le livre *Expériences* et la boîte *Aventures*. Un financement participatif devrait débuter à la rentrée 2026, donc c'est imminent ! Ensuite, nous travaillons sur les prochaines *Chroniques Lémuriennes*, dont une saga dans les steppes nordiques pour laquelle je porterai la casquette d'auteur en plus de celle d'illustrateur. Et sinon je suis en train d'écrire la suite de mon roman *Panthère Pâle* (éditions Fedora), une aventure située dans le même univers de préhistoire-fantasy que ma BD *Vo'hounâ* et mon jeu *Würm*.


DR









Le savoir-faire d'antan est-il mort ? Ces derniers mois, les gros titres vidéoludiques sont surtout des remakes (de qualité) pour des classiques (de qualité). Donc malgré un air de déjà-vu, il est permis de dire que non. Fort heureusement, il reste encore quelques nouveautés à se mettre sous la dent… En attendant *GTA VI* !

ASSASSINS CREED BLACK FLAG : RESYNCED / HALO : CAMPAIGN EVOLVED / STAR FOX

Le coût de production d'un jeu AAA est devenu tellement prohibitif qu'il convient aujourd'hui de miser sur les valeurs sûres. Ubisoft, Microsoft et même Nintendo le démontrent avec trois remakes qui valent leur pesant de cacahuètes. Commençons par *Assassin's Creed Black Flag : Resynced*, remake des aventures d'Edward Kenway, pirate de son état, destiné à rejoindre le clan des assassins. Le récit reste sensiblement le même, bien que les développeurs étoffent quelques personnages secondaires. Visuellement, le monde est méconnaissable par rapport à la version de 2013 : mer, jungle et éclairage gagnent en réalisme. Mais le vrai changement se joue au combat : Edward bouge plus vite, la parade prime, et la lame cachée n'est plus utilisable aussi librement qu'autrefois, vu qu'elle est désormais réservée aux exécutions furtives. Notons cependant que le DLC d'époque et le multijoueur n'ont pas été transposés. On s'attendait plutôt au remake du premier jeu, mais celui-ci fête ses 20 ans l'an prochain. À bon entendeur ! Comme son titre l'indique, *Halo : Campaign Evolved* se concentre sur la campagne solo du premier jeu, sans proposer les cartes multi du remaster *Halo : Combat Evolved* de 2011. À l'époque, celui-ci se contentait d'un lifting graphique, mais la version 2026 va bien plus loin : nouveau moteur, niveaux redessinés et non simplement retexturés, trois missions inédites… S'ajoute également la coop en ligne (à 4 joueurs) avec cross-play intégré, une première



puisque le jeu débarque aussi sur PlayStation 5. Bien entendu, *Halo* n'est plus aussi novateur qu'à sa sortie en 2001 et pourtant, l'aventure reste toujours aussi épique ! Plus vieux encore (1997 !), *Star Fox* sur Switch 2 ne change rien au fond de la version N64 : même campagne, mêmes niveaux. La forme fait toute la différence : l'accès aux chemins alternatifs est libéré, alors qu'il fallait autrefois y accéder par la performance en jeu. Les cinématiques sont refaites et entièrement doublées pour remplacer la narration textuelle de l'original, avec personnages en temps réel et animations plus expressives. Certains vont se plaindre que le titre se joue exactement pareil qu'il y a presque 30 ans mais ici, on milite pour le retour de Star Fox, le Luke Skywalker de Nintendo version renard !

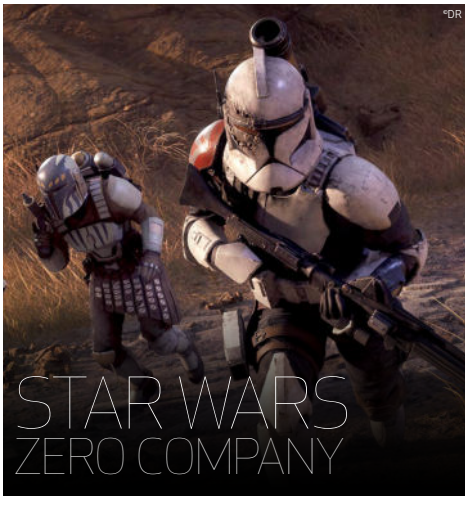
▶ Textes de Stéphane MOÏSSAKIS



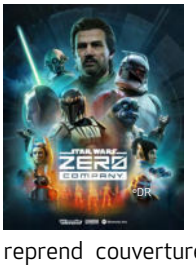
SANG POUR SANG WITCHER

Premier jeu de Rebel Wolves, fondé par des anciens de *The Witcher III*, *The Blood of Dawnwalker* en reprend le sens de l'écriture et des choix épineux, avec une dualité jour/nuit (humain/vampire) bien gérée. Le compte à rebours imposé de 30 jours (ingame) limite intelligemment le syndrome monde ouvert à rallonge, si bien que les développeurs catégorisent leur jeu comme un bac-à-sable narratif. Dommage que les combats tournent un peu en rond, et que l'ensemble reste encore un peu bancal par endroits. On parie sur des patchs correctifs à venir !

De Rebel Wolves • Sur PS5 / Xbox / PC • prix 69,99 €

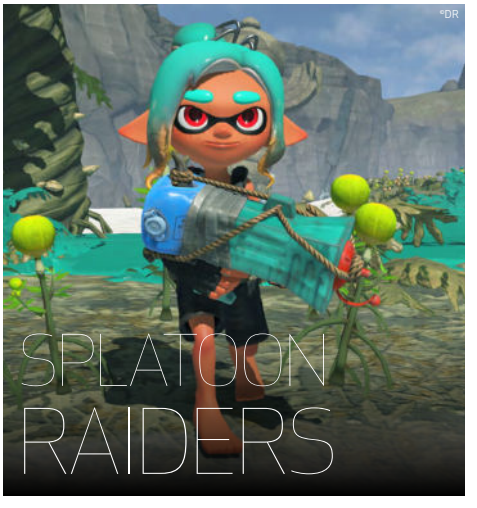


QUE LA TACTIQUE SOIT AVEC VOUS



Fondé par des anciens de XCOM, le studio Bit Reactor délaisse Jedi et sabres lasers pour plonger la guerre des Clones dans le RPG tactique bien troussé. Très fidèle à la franchise, *Star Wars Zero Company* reprend couvertures, grille et compétences de classe du genre, en ajoutant une escouade de mercenaires attachante et un nouvel antagoniste pour la franchise. Notons néanmoins quelques errements de caméra et des bugs digne de l'Unreal 5, mais si vous aimez le genre – ou *Star Wars* – ça ne compte pas !

Bit Reactor • PS5 / Xbox Series / PC • 49,99 €

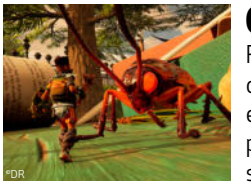


LES RAIDERS DE L'ENCRE PERDUE



Dix ans après ses guerres de territoire en 4 contre 4, la licence *Splatoon* largue les arènes pour un spin-off solo (ou coop à quatre), toujours porté sur les batailles d'encre de couleur. Cap sur l'archipel Spirhalite pour une chasse au trésor façon *looter-shooter*, avec des armes et gadgets à personnaliser entre deux expéditions. Quand le trio Tridenfer de *Splatoon 3* troque son rôle de rival pour celui de coéquipier, Nintendo sort la licence de son format habituel. Pour proposer l'un des meilleurs jeux Switch 2, rien de moins !

Nintendo • Switch 2 • 49,99 €

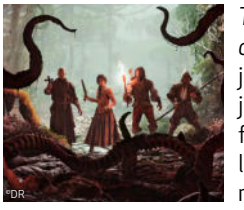


GROUNDED 2

Réduits à la taille d'une fourmi, on explore cette fois un parc entier (même sous l'eau) plutôt qu'un jardin. Survie, artisanat et montures insectes à chevaucher : un cosy-survival malin et attachant, mais encore en accès anticipé et cela s'en ressent parfois.

Obsidian • PC / Xbox Series / PS5 • 29,99 €

THE MOUND : OMEN OF CTHULHU



The Mound : Omen of Cthulhu envoie les joueurs fouiller une jungle maudite où la folie déforme la réalité, et transforme même vos alliés en menaces. En coop à quatre conquistadors, la tension et la paranoïa collective font mouche, mais attention, le jeu est sacrément punitif !

Nacon • PS5 / Xbox Series / PC • 29,99 €

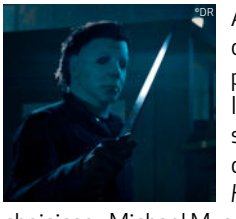


HEAVE HO 2

Chouette party game français complètement loufoque où l'on s'agrippe et se balance à plusieurs pour traverser huit mondes délirants. Le mode online est une véritable réussite, à condition de bien choisir vos amis en coop : crise de nerf ou crise de rire assurée !

Le Cartel Studio • PC / Switch 2 • 9,99 €

HALLOWEEN : THE GAME



Adaptation du chef-d'œuvre de John Carpenter, développée par IllFonic, des habitués du survival asymétrique à 1 contre 4 (voir *Predator : Hunting Grounds*). Vous choisissez Michael Myers, ou l'un des trois civils d'Haddonfield : tuer seul ou survivre à plusieurs. Malgré un mode solo en six chapitres, on connaît la chanson, et c'est d'ailleurs le thème musical qui nous file toujours le plus de frissons !

IllFonic • PS5 / Xbox Series / PC • 39,99 €

THE DOLL SHOP



L'atelier Sentô, connu pour ses BD (*Tokyo Mystery Café*, *La Fête des ombres*…), s'attaque au jeu vidéo avec *The Doll Shop*. Ce jeu narratif, entièrement dessiné à la main, mêle horreur et romance dans une campagne japonaise recouverte de neige. On y retrouve une douce ambiance fantomatique, le tout porté par un dessin exquis ! À télécharger dès le 12 octobre !

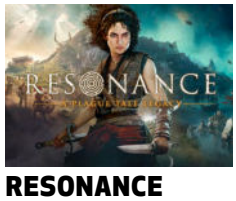
Atelier Sentô • STEAM • 12 €



L'héritage du mythe

RESONANCE
A PLAGUE TALE LEGACY

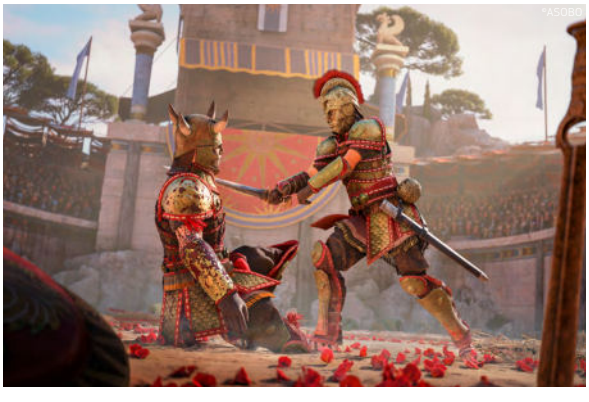
Après la noirceur des deux premiers opus, *Resonance – A Plague Tale Legacy* joue la carte de la préquelle solaire, plus ouverte vers l'action et la personnalité volontaire de sa protagoniste Sofia. Cette ouverture nous permet de questionner David Dedeine, directeur du jeu et co-fondateur du studio français Asobo, sur ces choix intéressants, et surtout la façon dont un jeu AA comme celui-ci a été créé avec soin et ambition.



RESONANCE A PLAGUE TALE LEGACY
Disponible : 27 août
Éditeur : Focus Entertainment
Développeur : Asobo Studio
Plateformes : PS5, Xbox Series & PC
Prix conseillé : 49,99 €

Pourquoi avoir choisi d'aborder *Resonance – A Plague Tale Legacy* comme une préquelle centrée sur le personnage secondaire de Sofia, plutôt que de proposer une suite directe ?

✕ **DAVID DEDEINE** D'abord, comme chacun sait, Hugo n'est plus là. Ça a été difficile d'admettre que l'histoire de nos personnages conduisait inexorablement vers ça, mais nous avons eu l'honnêteté d'aller jusqu'au bout : décider qu'Hugo et Amicia allaient mourir à la fin de *A Plague Tale – Requiem* a été dur à concrétiser. Mais ça a tellement marqué les joueurs que je pense que c'était la bonne décision : c'était la fin de leur arc à tous les deux, et prétendre reproduire la même formule sans Hugo nous aurait fait bégayer. Deuxième aspect : entre les deux premiers jeux, ça faisait sept ans que l'équipe était plongée dans cet univers, et à un moment donné, nous avions besoin de respirer. Nous voulions continuer, mais sans Hugo – il fallait le laisser en paix – et surtout ne pas réitérer la même formule. Et puis il y a eu le phénomène Sofia. Dès son apparition, dans l'équipe, nous nous sommes dit que le personnage était vraiment super. Elle nous a accompagnés pendant toute la production de *A Plague Tale – Requiem*. Quand nous avons eu l'idée d'aller vers un projet plus orienté sur l'action, nous nous sommes



▶ Propos recueillis par Stéphane MOÏSSAKIS





demandé si son background – notamment cette phrase où elle dit qu'elle refuse désormais de se servir de ses armes parce qu'elle s'en est trop servie – pouvait nous orienter vers un autre type de jeu. Pour autant, il ne fallait pas casser le personnage tel que nous le présentions dans *A Plague Tale : Requiem* en le réécrivant dans la préquelle. Nous avons donc fait très attention à réévaluer son positionnement, et nous nous sommes dit que pour une pirate qui n'a rien à prouver à personne, et qui doit juste rendre justice, c'est étrange qu'elle s'investisse autant dans la trajectoire d'Hugo et Amicia. C'est vraiment parti de là. Nous avons revisionné les cinématiques de tous les moments où elle intervient dans le précédent jeu, pour vérifier en permanence si ça collait toujours. Et en tant que développeurs, nous avions également envie de toucher à autre chose que du furtif : beaucoup de joueurs n'ont pas voulu s'essayer aux jeux *A Plague Tale* parce que c'était uniquement du furtif, même s'ils trouvaient le jeu intéressant. Nous nous sommes dit que c'était le moment de sauter le pas.

Comment s'articulent la narration et le gameplay dans la conception d'un jeu *A Plague Tale* ?

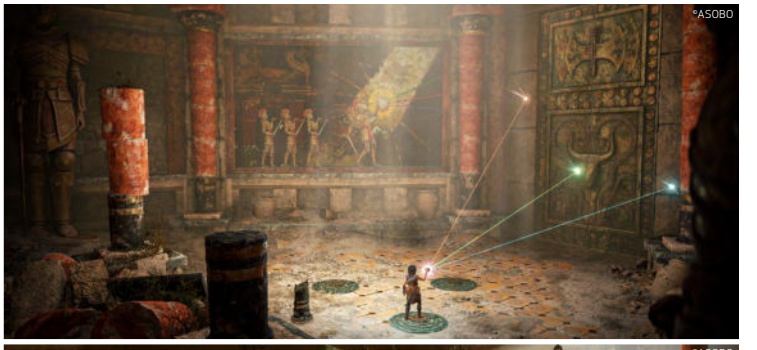
✕ Dans le premier jeu, quand nous avons décidé de donner une fronde à Amicia, c'est parce que nous voulions une arme crédible qu'elle puisse maîtriser compte tenu de son background : une noble de la campagne qui a appris la fronde avec son père. Nous voulions un personnage faible, pour que cela reste cohérent avec sa logique de se cacher le plus possible. Avec Sofia, c'est pareil : les options de design du combat étaient conditionnées par son background. Nous n'allions pas faire une chevalière qui roule sur tout le monde à la force. C'est là qu'intervient l'idée qu'il fallait que chaque coup compte : dans *Resonance – A Plague Tale Legacy*, on meurt en trois coups, et l'adresse de Sofia – sa capacité à contrer, à esquiver – est très mise en avant, ce n'est pas un chevalier en armure. C'est aussi une roublarde, elle est beaucoup plus pauvre qu'Amicia, car elle a été élevée quasiment comme une enfant des rues. C'est de là que vient la dague, avec son côté *finisher* : ce que le personnage d'Irène lui apprend, c'est que l'épée te sauve la vie, mais que la dague te fait gagner le combat, par un coup roublard. Pour avoir une narration cohérente, il faut respecter certains fondamentaux et garder la cohérence du personnage, sinon il n'est pas crédible. Et si le personnage n'est pas crédible, tu peux avoir la meilleure histoire du monde, on n'y croit pas. Les jeux narratifs sont fragiles de ce point de vue : dès que ce genre de chose arrive, la suspension d'incrédulité disparaît, et tu perds la connexion au personnage principal. Donc oui, la narration et le gameplay sont totalement mêlés et avancent ensemble. Il faut des fondamentaux, de nombreuses discussions, des essais parfois ratés, et beaucoup d'allers-retours pour arriver à cet équilibre.

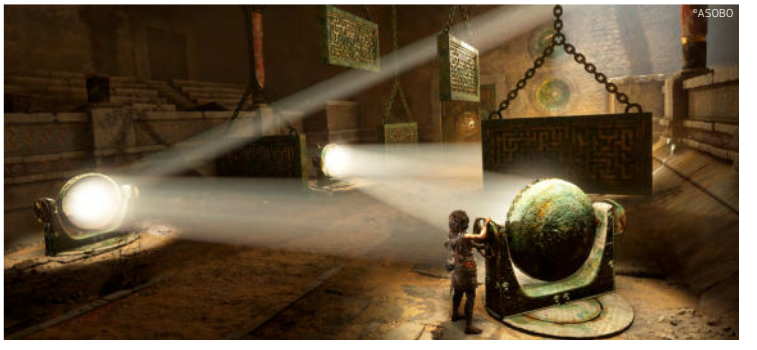
Pourquoi avoir choisi la mythologie grecque comme toile de fond ?

✕ Dans notre volonté d'ouvrir un peu les fenêtres tout en gardant le côté sombre, nous voulions augmenter le contraste : un côté très lumineux en extérieur, méditerranéen, et plus sombre à l'intérieur. La Méditerranée s'est imposée naturellement, et par rapport au personnage principal, nous la sentions bien pirate, exploratrice. Nous voulions aussi pouvoir faire des puzzles, et pour ça, il fallait justifier dans notre univers l'existence d'une civilisation antérieure, avec ses propres mythes anciens capables de porter cette notion. Au Moyen Âge, qu'est-ce qui justifie vraiment de faire des puzzles spectaculaires ? Pas grand-chose. Une pirate dans son environnement, oui. Et pour aller vers quelque chose de plus spectaculaire, les Minoens et le mythe du Minotaure se prêtaient très bien à cette recherche. Il y avait aussi une problématique d'incarnation : nous, contemporains, nous jouons un jeu qui se passe au Moyen Âge, il y a cinq cents ans, et les personnages découvrent quelque chose d'encore plus ancien, mille cinq cents ans plus tôt. En réalité, Sofia est trois fois plus proche de nous, en généalogie, qu'elle ne l'est d'Ariane ▶▶

"Beaucoup de joueurs n'ont pas voulu s'essayer aux jeux *A Plague Tale* parce que c'était uniquement du furtif" **- David DEDEINE**



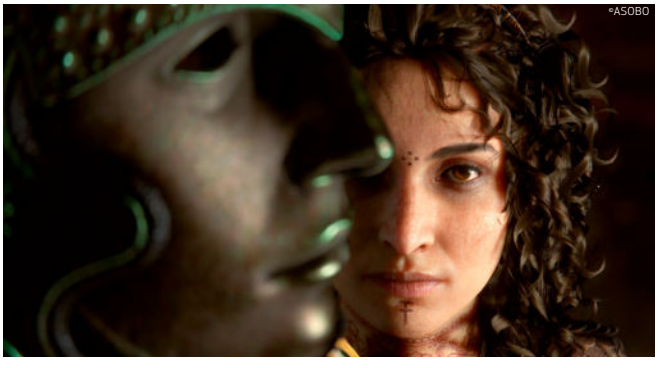




(que le personnage incarne également – NDR). Nous avions besoin de codes visuels culturellement reconnaissables pour appuyer cette narration en deux temps. Derrière le mythe du Minotaure se cachait, en réalité, une tout autre histoire, et nous nous réapproprions un peu ce mythe.

Quelle est la place d'un jeu AA comme *A Plague Tale* face aux mondes ouverts, et quels apports créatifs tirez-vous de vos limites de moyens ?

✕ Vu de l'extérieur, sur une bande-annonce, un jeu comme *A Plague Tale* peut s'apparenter à d'autres jeux qui n'ont en fait pas grand-chose à voir, typiquement les jeux à monde ouvert. Le plus grand risque serait de penser que nous pouvons aller sur ce terrain-là, alors que ce n'est ni le même budget, ni les mêmes tailles d'équipe, ni les mêmes technologies. Il ne faut pas se tromper de combat. Je pense que c'est là que les jeux AA ont un rôle à jouer : la contrepartie de perdre en liberté par rapport à un monde ouvert, c'est que nous pouvons proposer une expérience de haute couture, mètre par mètre, ce qu'un monde ouvert a énormément de mal à faire. Rares sont ceux qui y arrivent : *Red Dead Redemption* est un exemple incroyable. Mais pour aller chercher une connexion intime avec un personnage, avec des ressorts émotionnels subtils, c'est très difficile à faire de manière systémique, parce que ton personnage et ta narration ne peuvent pas résister à la liberté du joueur. Quand nous faisons un jeu AA, nous avons la chance d'explorer cette ligne : nous n'avons pas le côté systémique, mais nous resserrons l'expérience sur quelque chose de soigné mètre par mètre, et ça crée une saveur vraiment spécifique. C'est aussi ce que ça permet : prendre des risques, parce que le jeu n'a pas besoin de cocher toutes les cases pour être considéré comme un vrai AAA et être rentable comme tel. Je pense par exemple que nous n'aurions jamais pu exploiter les rats dans un AAA. Quand nous pitchions le premier jeu, Focus nous a fait confiance, et de nombreux éditeurs étaient intéressés, à condition de laisser tomber les rats. C'est un exemple facile, mais il y a des nuances comme ça sur plein de sujets. C'est aussi là que nous nous éclatons : tenter des trucs. La Némésis, la créature de *Resonance – A Plague Tale Legacy*, en est un autre exemple : ses mécaniques n'ont jamais vraiment été vues ailleurs, elle est innovante, et elle reste quand même un peu cauchemardesque. Est-ce que cette tonalité aurait été possible dans un AAA ? Pas sûr.



"La contrepartie de perdre en liberté par rapport à un monde ouvert, c'est que nous pouvons proposer une expérience de haute couture, mètre par mètre" **- David DEDEINE**

Contrairement aux précédents jeux, il n'y a plus cette dynamique de protection qui faisait penser au jeu *Ico* de Fumito Ueda. Était-ce un manque à combler ?

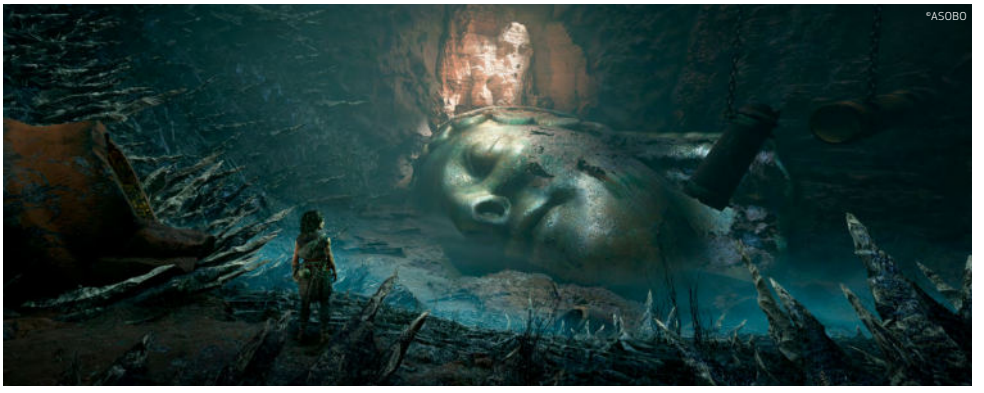
✕ Nous savions très bien que ce serait une des problématiques principales : un personnage secondaire auquel nous sommes très liés est très pratique, cela permet de verbaliser ce que les personnages pensent, d'avoir une discussion qui expose leur logique, leurs émotions. Mais en passant d'un personnage faible et désespéré à un personnage offensif, beaucoup plus volontaire, nous ne pouvons pas exposer la même palette



de sentiments. Nous savions dès le début que nous ne serions pas dans cette relation de protection, dans l'intimité qu'elle suppose. Si nous avions essayé de faire ça avec un jeu de combat, ça aurait cassé instantanément, ce n'était pas crédible : un enfant ne peut pas tuer autant de monde volontairement, en réglant parfois ses comptes, ou alors il faudrait être un dieu de l'Olympe. Mais ça ne peut pas donner une histoire subtile comme nous essayons de les faire. Il fallait donc en faire le deuil. Tout l'enjeu était de réussir une histoire de qualité équivalente, mais dans un registre légèrement différent, sans essayer de reproduire l'ancien. Nous n'avons jamais essayé de refaire la même chose que les deux précédents jeux, parce que nous savions que c'était perdu d'avance.

Malgré tout, ce qui est intéressant, c'est que vous ne vous ruez pas dans l'action pure. Même le nombre d'ennemis à tuer est relativement limité par rapport aux autres jeux du genre…

✕ Nous aurions pu mettre beaucoup plus d'ennemis et avoir un jeu légèrement différent, ça aurait été un très bon gameplay. Mais il faut trouver la juste dose : par rapport à l'histoire, un nombre trop élevé d'ennemis pose des problèmes d'adversité et de rythme. Il faut trouver un type de gameplay et un nombre d'adversaires qui collent à l'univers, à la narration, et à ce que le personnage est capable de faire. Durant le développement, le réglage n'était pas toujours celui du jeu final, et l'expérience était déséquilibrée. Ça a demandé des allers-retours, et des séquences entières ont été enlevées car nous nous sommes dit que c'était une boucherie, qu'il ne fallait pas faire ça. Ça cassait trop, alors que nous avions l'espace pour exposer d'autres aspects du jeu. C'est un deuil, il y avait des choses chouettes que nous avons virées, mais c'était en dépit de la cohérence générale. C'est aussi une différence par rapport aux structures plus ouvertes, qui peuvent se permettre de se lâcher un peu en gameplay : le joueur est habitué à la règle du jeu induite par ce type d'expérience. Mais avec l'écriture mètre par mètre que nous faisons, ce sont des choses qui abîment trop la narration, l'expérience et le *flow* général.



D'où vient cette chanson grecque, qui devient progressivement le thème musical du jeu ?

✕ C'est la chanson que l'on entend dès le menu. C'est marrant, parce que c'est typiquement un choix de dernière minute. Mais pour le compositeur Olivier Derrivière et moi-même, la chanteuse Vicky représente l'âme de Sofia. C'est vraiment un jeu à propos d'elle, moins une fresque familiale comme *A Plague Tale*, et plus un jeu centré sur une seule personne et sa voix intérieure. Sofia, c'est un personnage plus assertif, plus solitaire. Nous ne voulions pas tomber dans un personnage qui écrase tout le monde à grand renfort de tambours, avec une puissance guerrière exacerbée. Sofia tire son courage d'une flamme intérieure qui touche, à nouveau, un peu à l'enfance, sa petite flamme à elle. Et ce qui lui donne du courage, pour nous, c'est vraiment Vicky : cette voix de femme, ce thème qui se déploie et devient ensuite un chœur. À mesure que Sofia monte en puissance, nous passons de quelque chose de très a cappella à quelque chose de plus ornementé, avec davantage de voix qui s'ajoutent. Ça fait une grosse différence avec *A Plague Tale – Requiem*, qui utilise en réalité très peu de voix, en tout cas pas de la même manière. Il y a là une intimité, une proximité avec la voix de Vicky, qui – pour nous – représente le cœur de Sofia.



Entre le ciel et l'enfer

ONIMUSHA WAY OF THE SWORD

©CAPCOM



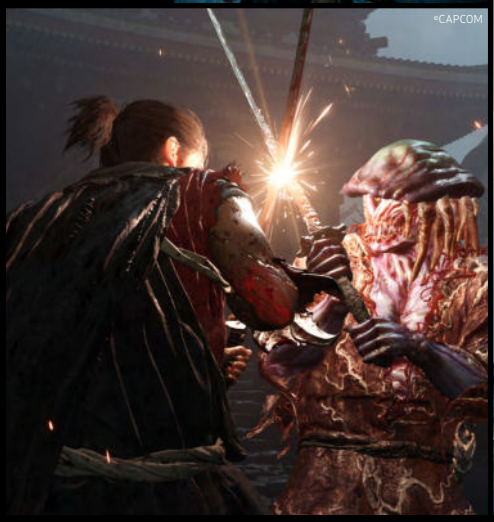
ONIMUSHA : WAY OF THE SWORD
Disponible : 3 sept
Développeur/ Éditeur
Capcom
Plateformes :
PS 5, Xbox Series, GeForce Now, PC
Prix conseillé : 69,99 €

Vingt ans après *Onimusha : Dawn of Dreams*, *Onimusha : Way of the Sword* ressuscite la licence perdue de Capcom et lui offre un nouvel opus joyeusement réjouissant. D'autant plus réjouissant pour les cinéphiles, qu'il permet d'incarner l'un des plus grands comédiens de l'histoire du cinéma japonais, et ce n'est pas la moindre de ses qualités ! Un petit historique s'impose.

Quiconque a vécu l'ère de la Playstation 2 se souvient forcément de la saga *Onimusha*, l'une des licences-phares de Capcom au début des années 2000, présentée comme une sorte de « Sengoku Biohazard ». Cette référence au titre japonais de *Resident Evil* n'est pas un hasard, étant donné que le producteur Keiji Inafune avoue que le studio a cherché à en faire une version qui se déroulerait à l'ère Sengoku, au XVI[e] siècle, grande période de troubles et de guerres civiles au Japon. Il aurait même modestement dit aux équipes : « *Si c'était moi qui faisais* Resident Evil, *voilà à quoi cela ressemblerait !* ». « Sengoku Biohazard », c'est d'ailleurs le titre de travail du jeu durant son développement au sein des équipes de Capcom. Avec sa caméra isométrique fixe et ses nombreuses énigmes, *Onimusha : Warlords* peut effectivement faire penser aux premiers *Resident Evil*, si ce n'est qu'il oriente son action vers les combats de sabre, abandonnant l'horreur pour une relecture du folklore fantastique japonais, au cœur duquel le joueur arbore un gantelet magique qui lui permet de

▶ Texte de Stéphane MOÏSSAKIS


©CAPCOM


©CAPCOM


©CAPCOM

BANDE ANNONCE

Toshiro Mifune continue à sabrer, même aprés la mort

récupérer l'énergie vitale de ses adversaires, une fois vaincus. Nous sommes encore loin du dynamisme de l'action d'un *Devil May Cry*, qui va révolutionner le TPS l'année suivante, mais le titre marque par son ambiance unique, et le visage très reconnaissable de la star montante Takeshi Kaneshiro, *pop idol* et comédien aperçu dans quelques films de Hong-Kong de l'époque. Le succès d'*Onimusha : Warlords* est foudroyant : « *Il était très rare d'employer des véritables comédiens dans le rôle du personnage principal à l'époque* » confesse Motohide Eshiro, directeur de jeu sur la suite : car en effet, *Onimusha 2 : Samurai's Destiny* débarque dès l'année suivante, et fait le choix culotté de changer de protagoniste principal. Exit Takeshi Kaneshiro, c'est l'acteur Yūsaku Matsuda, que les spectateurs occidentaux ont découvert dans *Black Rain* de Ridley Scott. Autre choix culotté : Matsuda est en réalité décédé des suites d'un cancer en 1989, à l'âge de 40 ans. Pourtant, les développeurs parviennent à le modéliser pour les besoins du jeu, grâce à des photos et des documents de référence. Le choix peut paraître étrange, mais le charisme de Matsuda apporte beaucoup au personnage du jeu. Il faut dire que le grand Keita Amemiya (à qui l'on doit le toku *Garo*) est au design du jeu. *Onimusha 3 : Demon Siege* ira encore plus loin : non seulement cette suite marque le retour de Takeshi Kaneshiro dans le rôle principal, mais il est cette fois accompagné de… Jean Reno ! Les deux stars se prêtent au jeu de la *performance capture*, pour cette histoire de faille temporelle qui se déroule entre le passé et le présent. Petit détail qui a son importance : l'artiste martial Donnie Yen et Takashi Yamazaki (futur réalisateur de *Godzilla Minus One*) prêtent main forte pour l'impressionnante séquence d'intro, respectivement à la chorégraphie des combats et à la réalisation de ce prologue en images de synthèse. En l'espace de cinq ans, Capcom propose quatre opus plus ou moins conçus dans un moule très similaire, mais l'échec d'*Onimusha : Dawn of Dreams* en 2006 finit par mettre la licence en sommeil. Malgré une certaine popularité, tout portait à croire que la saga allait rester comme un vestige de l'ère Playstation 2, une autre époque du jeu vidéo désormais révolue… Jusqu'à l'annonce de cet *Onimusha : Way of the Sword* en décembre 2024 !

TOSHIRO MIFUNE LIVES !

Le directeur du jeu Satoru Nihei est catégorique : si Capcom n'a pas relancé la licence pendant vingt ans, ce n'est pas par désamour pour *Onimusha*. L'envie en interne est présente depuis longtemps, mais entre les sorties des différents *Monster Hunter*, *Resident Evil* et *Street Fighter*, il fallait trouver le temps et les ressources au sein des équipes. Sans compter que le moteur des premiers jeux est totalement obsolète aujourd'hui, et qu'il faut donc repartir de zéro pour recréer cet univers. C'est l'âge d'or que vit Capcom en ce moment, grâce aux succès des divers remakes et suites de *Resident Evil*, de *Monster Hunter Wilds* et *Street Fighter 6*, qui a permis de dédier une équipe au projet, en se basant la fameuse RE Engine de *Resident Evil*, forcément. Exit la 3D isométrique statique, *Onimusha : Way of the Sword* prend la forme d'un superbe jeu d'aventure et d'action à la troisième personne, porté par une structure linéaire qui favorise néanmoins les zones d'exploration. Ni vraiment suite, ni remake, ce nouvel opus nous met dans la peau de Musashi, un samouraï revenu d'entre les morts et toujours armé de l'indispensable gantelet magique pour protéger la petite province de Kyoto, menacée par des démons facétieux. Bien que son univers de *dark fantasy* soit d'une beauté tout à fait renversante, *Onimusha : Way of the Sword* ne chasse pas sur le terrain des « souls-like », ce qui rend ses combats au sabre parfaitement accessibles pour les joueurs néophytes. Mais surtout, c'est aussi ce qui surligne l'étonnant ton picaresque de l'ensemble, notamment dans les dantesques combats de boss aux allures de *yokais* dégingandés, tour-à-tour terrifiants et désopilants. En ce sens, et pour poursuivre la tradition mise en place à l'ère de la Playstation 2, le fait que Musashi prenne les traits du vénérable comédien Toshiro Mifune (oui, oui, celui de *Yojimbo* et des *Sept Samouraïs*) ne fait qu'apporter un surplus de charisme non négligeable au personnage, très expressif et fascinant à suivre et à incarner. Amateurs de la première heure, foncez dessus : avec *Onimusha : Way of the Sword*, l'ADN de la licence a bel et bien été préservé, comme si elle avait été capturée par le fameux gantelet magique !


TITANFALL 2
©RESPAWN ENTERTAINMENT

MUSCLES D'ACIER

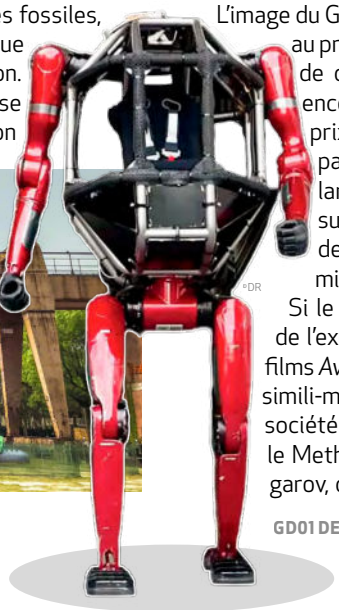
En attendant que les exosquelettes s'invitent dans nos vies.

Avec les progrès de la robotique et de l'intelligence artificielle, la sphère professionnelle subit actuellement un nouveau changement, dont on se demande encore s'il sera de l'ampleur des révolutions industrielles passées. Mais à la différence de ces précédents changements de paradigme, le monde subit en parallèle une forte tension du fait de l'épuisement des ressources fossiles, couplé à un changement climatique qui a plus que jamais montré cet été l'urgence de la situation. Contrairement à l'avis des technosolutionnistes, la réponse la plus concrète et rapide à ces tensions reste la diminution de notre impact, et donc une réduction de la production industrielle, ce qui ne paraît pas vraiment compatible avec l'image de foyers remplis de robots humanoïdes. D'autant qu'en tant qu'Occidentaux, nous avons déjà à disposition des dizaines d'esclaves énergétiques* matérialisés par nos machines à laver et autres accessoires ménagers, nos moyens de transport, nos smartphones etc. Néanmoins, la technologie aura sûrement son rôle à jouer, et c'est là que notre monde pourrait rencontrer ceux imaginés par nos auteurs de science-fiction, à travers par exemple l'exosquelette, voire sa version sous stéroïdes : le "mécha". Regardons de plus près ce qui s'est fait en la matière.


©DR
EVA-01 à Shangaï.

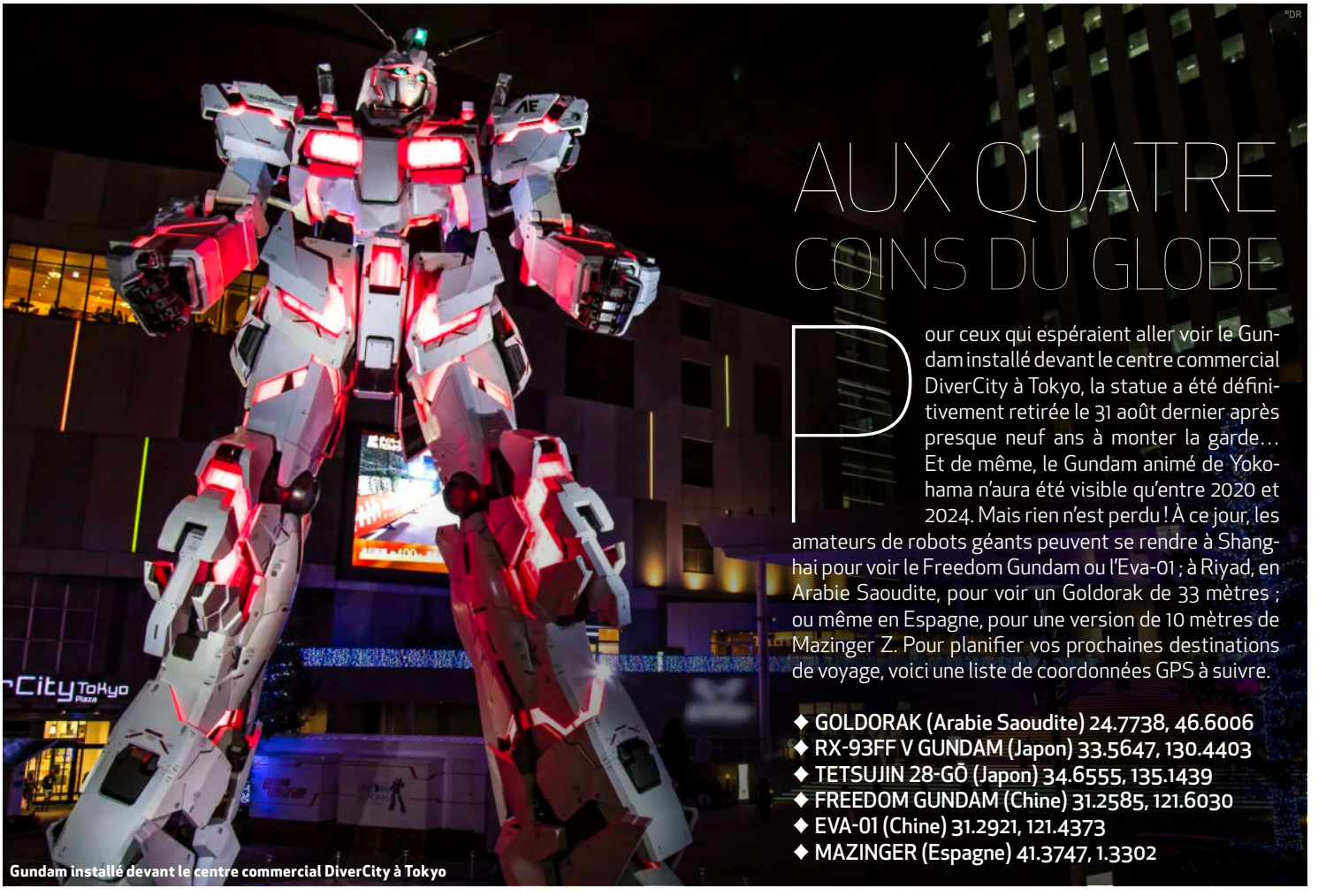
VERSION MAXI

L'image du GD01 de Unitree a secoué les réseaux au printemps dernier, bien que les vidéos de démonstration trahissent le stade encore expérimental de l'engin. Avec un prix annoncé à 500 000 €, Unitree n'a pas tellement communiqué depuis le lancement, et se concentre surtout sur ses robots quadrupèdes dont le design rappelle celui de Boston Dynamics, ainsi que différents modèles de robots humanoïdes. Si le GD01 impressionne notamment en évoquant les lignes de l'exosquelette de Ripley dans *Aliens, le retour*, ou celui des films *Avatar*, (l'un comme l'autre réalisés par James Cameron), ce simili-mécha est loin d'être le premier de sa catégorie. En 2016, la société de robotique Hankook Mirae Technology avait présenté le Method-2, créé en collaboration avec le designer Vitaly Bulgarov, qui contribuera notamment au design d'Alita pour le film


©DR
GD01 DE UNITREE


©DR
L'ARCHAX DE TSUMABE INDUSTRIES

▶ Textes de Sylvain NAWROCKI



©DR

Gundam installé devant le centre commercial DiverCity à Tokyo

AUX QUATRE COINS DU GLOBE

Pour ceux qui espéraient aller voir le Gundam installé devant le centre commercial DiverCity à Tokyo, la statue a été définitivement retirée le 31 août dernier après presque neuf ans à monter la garde… Et de même, le Gundam animé de Yokohama n'aura été visible qu'entre 2020 et 2024. Mais rien n'est perdu ! À ce jour, les amateurs de robots géants peuvent se rendre à Shanghai pour voir le Freedom Gundam ou l'Eva-01 ; à Riyad, en Arabie Saoudite, pour voir un Goldorak de 33 mètres ; ou même en Espagne, pour une version de 10 mètres de Mazinger Z. Pour planifier vos prochaines destinations de voyage, voici une liste de coordonnées GPS à suivre.

- **GOLDORAK (Arabie Saoudite) 24.7738, 46.6006**
- **RX-93FF V GUNDAM (Japon) 33.5647, 130.4403**
- **TETSUJIN 28-GÔ (Japon) 34.6555, 135.1439**
- **FREEDOM GUNDAM (Chine) 31.2585, 121.6030**
- **EVA-01 (Chine) 31.2921, 121.4373**
- **MAZINGER (Espagne) 41.3747, 1.3302**

éponyme réalisé par Robert Rodrigues, d'après un projet développé de longue date par… James Cameron. Tout se recoupe !

Tsumabe Industries avait par ailleurs proposé une approche différente, avec l'Archax, sorte de centaure des temps modernes qui aurait posé un buste de Gundam sur un corps de Tachikoma (créé par Masamune Shirow pour *Ghost in the Shell*), lui aussi monté sur roues.

Est-on en passe de voir ce genre de machines géantes construire des immeubles ou des ponts ? Rien n'est moins sûr, car bien que l'image soit séduisante, il faut mettre en rapport le coût de ces engins avec leur utilité réelle, et envisager la complexité d'utilisation, leur impact sur les infrastructures (à cause du poids), leur coût énergétique. Sans parler de leur utilité réelle, probablement déjà couverte par le parc de machines existantes et comparativement simples d'utilisation.



VERSION MINI

Certes, beaucoup d'entre nous adoreraient voir exister les Jaeger de *Pacific Rim* (merci de considérer les Kaïjus comme entièrement optionnels dans cette configuration) ou s'approcher d'un Gundam grandeur nature (voir l'encart), cependant, l'exosquelette d'un format plus raisonnable recouvrant seulement de quelques centimètres d'épaisseur le corps


©DR

Hulc par Lockheed Martin

de son porteur pourrait réellement changer les conditions de travail des ouvriers soumis à des tâches pénibles ou dangereuses. Cette version moins onéreuse et plus réduite en fait d'ailleurs une option bien plus viable pour le monde réel que des machines gigantesques. Plusieurs exosquelettes ont déjà vu le jour avec des tarifs situés entre 500 € et 3500 € selon les produits, pour servir d'assistance articulaire à des genoux en mauvais état, par exemple avec les produits d'Hypershell, entreprise chinoise, ou se concentrant sur le haut du corps avec les productions de l'entreprise française Hapo. D'autres solutions encore expérimentales vont jusqu'à proposer à des tétraplégiques de se relever ! On n'est pas encore au stade de l'exosquelette porté par James Rhodes dans le MCU, mais on s'en approche avec le WalkON Suit F1, développé par des chercheurs sud-coréens.

D'ailleurs, les entreprises dotées de moyens colossaux ne sont pas les seules à travailler sur ce genre de projets. Depuis quelques années, on peut par exemple suivre les épopées d'ingénierie de Tyler Csatari sur les réseaux. Ce dernier a pris comme modèle l'armure d'Iron Man pour tenter de transposer ce qu'il a vu dans le monde réel, et son travail commence à donner des résultats impressionnants !

Alors certes, les géants d'acier, même si c'est tentant, ça ne semble pas être un bon calcul. En revanche, les exosquelettes pourraient vraiment advenir, et si on prend le bon chemin, ils pourraient radicalement changer le quotidien des travailleurs chargés de tâches pénibles, servir aux secouristes, aux éboueurs, au personnel médical, et à une population vieillissante… ■


©DR

EXOSQUELETTE MATE -XB

* voir Geek Magazine S12E03 (déc. 2021 – fév. 2022) et l'interview de Jean-Marc Jancovici.

TURTLE BEACH
KB7 COMMAND SERIES



UN CLAVIER MAGNÉTIQUE HAUT DE GAMME POUR LA COMPÉTITION

Ce clavier est **taillé pour l'eSport**. Livré dans un format **TKL**, de disposition **AZERTY**, il est modulable et un pavé numérique spécialement conçu pour les FPS peut lui être ajouté. Les deux éléments sont assortis de **repose-poignets amovibles** dans une matière antidérapante confortable au toucher. Mais les points forts du KB7 Command Series sont avant tout : 1) des **double-shot PBT keycaps** très **low-profile** comprenant des **stabilisateurs Titan magnétiques à Hall Effect** permettant l'accès au **Rapid-trigger (de 0,1 à 3,2 mm)**, au **React-tap**, etc. Ces switchs sont **préalablement lubrifiés** et peuvent endurer **100 millions de frappes** 2) un **polling rate de 8000 Hz** avec l'**anti-ghosting** sur toutes les touches et surtout 3) **une latence ultra-faible de 0,125 ms** grâce à un **câble USB-C**. S'ajoute à cela un **écran tactile élégant de 4,3"**. À travers le **logiciel SWARM II**, chaque touche pourra se voir assigner une **macro facile à créer** ou bien une couleur **RGB** unique. Mais aussi il est possible de paramétrer l'écran pour y faire apparaître des **touches macros supplémentaires**, un pavé numérique, un centre de lancement de certaines applications, ou des informations sur votre session de CS2 ou bien encore les températures des composants de votre PC. Par ailleurs, c'est un **clavier très solide** de par sa conception. Il est notamment recouvert d'une **plaque d'aluminium brossé**. Il reste cependant d'un **poids très raisonnable** avec 858 grammes et donc **aisément transportable**. Le **son des touches est très agréable**. Pour conclure, c'est **un banger dans sa catégorie.**

• De TURTLE BEACH • prix conseillé : 209 €

ASUS TUF GAMING GT502 HORIZON



UN GRAND CLASSIQUE !

C'est là **un très bon boîtier aquarium mid-tower** estampillé d'un label de qualité de référence, TUF Gaming. Il bénéficie d'un **châssis à double chambre** et de **panneaux latéraux qui s'enlèvent sans outil**. On peut loger **3 ventilateurs de 120 mm dans la chambre arrière** et **jusqu'à 13 ventilateurs au total**. Ce boîtier peut accueillir des **cartes mères Micro-ATX Mini-ITX et ATX**. La hauteur maximale du ventirad du processeur est de 163 mm. **La longueur maximale de la carte graphique atteint 40 cm**. Tandis que l'alimentation peut occuper jusqu'à 20 cm. La connectique avant, quant à elle, est intéressante avec **2 USB-A 3.2 Gen 1 et un USB-C allant jusqu'à 20 Gb/s**. La **qualité du flux d'air**, la **robustesse** et l'**esthétique** de ce boîtier en font un hit durable.

• De ASUS • prix conseillé : 175 €



THERMALRIGHT AE360 ARGB V3

UN WATERCOOLING 360 AVEC UN RAPPORT QUALITÉ-PRIX IMBATTABLE

Ce watercooling donne de très bons résultats en test. Il est accessible actuellement à **un prix défiant la concurrence**. Au niveau ventilateurs, il est équipé de 3 TL-C12B-S V2, **vitesse: 1500 RPM ± 10 %, taille : 120x120x25 mm**. La pompe octogonale adopte le design de 4e génération avec une **durée de vie de 40 000 heures** et une **vitesse de rotation de 2800 RPM ± 10 %**. L'**ARGB est synchronisé** via les ports 5V 3pin de la carte mère. En bref, il s'agit d'une affaire à saisir.

• De THERMALRIGHT • prix conseillé : 58 €

ALIENWARE – AW2725Q



UN ÉCRAN GAMING 27 POUCES 4K SANS COMPROMIS

Vous voulez récupérer de la place sur votre bureau en repassant au **format 27"**, mais vous ne voulez faire aucune autre concession ? Cet écran est fait pour vous avec sa **technologie Quantum DOT – OLED de dernière génération**. Vous pourrez **jouer en 4K jusqu'à 240 Hz** grâce à sa connectique : **1 DisplayPort 1.4 et 2 HDMI 2.1** (tous HDCP 1.4 et 2.3 et prenant en charge jusqu'à 3840 x 2160, 240 Hz, FRL, HDR, VRR, y compris un HDMI 2.1 FRL avec **eARC/ARC** – pour prendre en charge le transfert de signal Dolby ATMOS. Une fois de plus avec le QD-OLED, l'image est magnifique avec des **contrastes quasi infinis** donnant de la profondeur et avec **des couleurs très riches et fidèles (DCI-P3 99 %, Delta E<2)** auxquelles s'ajoutent le **HDR avec Dolby Vision et le VESA DisplayHDR True Black 400**. Bien sûr cet écran est doté des technologies **Nvidia G-Sync et AMD FreeSync Premium Pro** pour une meilleure synchronisation avec votre carte graphique. Mais surtout on notera que cet écran taillé pour la compétition vous offre un **temps de réaction GTG de 0,03 m (!)**. Soyez parmi les premiers à profiter de la démocratisation de l'OLED.

• De ALIENWARE • prix conseillé : 620 €

LIEN ▶ D'ACHAT

CAMBRIDGE AUDIO – DACMAGIC 200M



LIEN ▶ D'ACHAT

UN DAC POLYVALENT AVEC UNE CONNECTIQUE EXCEPTIONNELLE

Tous les avantages du DAC à un prix encore accessible. **Plusieurs fois primé**, ce Dac est équipé d'une **puce 2 × ESS** ES9028Q2M (un chip par canal) et offre **un SNR / THD+N de >115 dB / <0,0005 %**. Sa connectique d'entrées numériques inclut **2x optique, 2x coaxiale, USB et Bluetooth aptX**. Quant à ses sorties analogiques, elles se composent du **XLR balanced (symétriques) et du RCA**. Pour l'usage d'un casque ce DAC comprend un **ampli Classe A/B et un jack 6,35 mm – jusqu'à 600 Ω**. La **résolution maximale est le PCM 32bit/768kHz, DSD512 (DoP)**. Il dispose d'un **préampli réglable en façade**. Le son typique de cette marque hautement réputée est **équilibré, légèrement chaud, avec des voix superbes**. On aurait juste aimé une télécommande mais c'est le charme de la belle Hi-Fi à l'anglaise. Régalez-vous !

• De CAMBRIDGE AUDIO • prix conseillé : 390 €

SPC-GRAVITY 11"

UNE TABLETTE PARFAITE POUR UN PETIT BUDGET

Cette tablette est tout d'abord dotée d'une **dalle IPS tactile de 11"**, avec une **résolution HD (1280 × 800)** au **format 16:10**, avec de belles couleurs et très réactive. Son **processeur Octa Core Allwinner A523 (Cortex A55 à 1,8 GHz)** est amplement suffisant pour les tâches de base d'une tablette (Internet, streaming vidéo et audio, etc.). Elle dispose également de **4 Go de mémoire vive** et de **128 Go de stockage** (augmentable de 512 Go avec une carte Micro-SD). Fonctionnant sous **Android 14**, vous pouvez y transférer tout ou partie de votre téléphone Android en quelques minutes. La connectivité est appréciable avec **1 port USB-C**, le **Wi-Fi 5 (b/g/n/ac/ax)** et le **Bluetooth 5.0**. Cette tablette comprend une **caméra arrière de 5 MP** et une **caméra frontale de 2 MP** en 1080p. Les **2 haut-parleurs stéréo** ne sont pas très puissants mais le son est très correct en utilisant un casque ou des earbuds. L'autonomie de l'ensemble est grande avec une **batterie de 6000 mAh**. Avec de **beaux matériaux** et un **design séduisant**, cette tablette présente un rapport qualité-prix enviable.



• De SPC • prix conseillé : 115 €

LIEN ▶ D'ACHAT

TURTLE BEACH – STEALTH PRO II

UN CASQUE SANS FIL MULTI-PLATEFORMES QUASIMENT AUDIOPHILE

Non seulement ce casque est adapté pour du gaming compétitif, avec des voix qui se détachent clairement sur Discord et la possibilité d'entendre vos adversaires arriver et un rendu excellent des effets sonores dans vos jeux, mais il va bien plus loin. **Le son est d'une qualité incroyable** lorsque l'on écoute de la musique, des podcasts ou des films. Tout cela avec une **connectivité multi-plateformes grâce au CrossPlay 2.0** vous permettant de **switcher entre PC / Xbox / PlayStation et autres appareils Bluetooth avec un seul bouton**. La transmission se fait **simultanément en Low Latency 2,4 GHz Wireless et en Bluetooth 5.3**. La restitution du son se fait en **24-bits/96 kHz**. Mais la principale qualité de ce casque réside dans ses **deux transducteurs Eclipse™ de 60 mm (!), avec un woofer et un tweeter distincts, qui délivrent des basses puissantes et des détails audio exceptionnels**. Le son est **superbement spatialisé en 3D avec le Dolby Atmos** pour une immersion totale. Ce casque dispose en outre de l'**Active Noise Cancellation** vous permettant de réduire les bruits parasites extérieurs. Le **microphone unidirectionnel de 9 mm** est quant à lui détachable et désactivable. Il faut ajouter à cela la grande autonomie de ce casque avec en permanence **2 batteries** – une batterie en train de se recharger tandis que l'autre est utilisée. Enfin que dire de la **qualité de fabrication et du design de ce casque** : splendides ! Avec des coussinets tout doux à mémoire de forme, léger, il peut être utilisé durant des heures.



• De TURTLE BEACH • prix conseillé : 350 €

LIEN ▶ D'ACHAT

VINTAGE TOYS


The Uncanny X-Men Series 1 (1991) de TOY BIZ

LES FIGURINES MARVEL DE TOYBIZ

©DR



MARVEL LEGENDS RETRO FIGURINE EXCLUSIVE WEAPON X
De HASBRO
Taille 15,2 cm
Prix 48,10 €

On le sait peu, mais l'incroyable succès de ces figurines articulées a joué un rôle déterminant dans le destin de Marvel…

Dans les années 90, après avoir travaillé pour Hasbro, Mattel et Nintendo, Avi Arad est reconnu comme l'un des grands talents de l'industrie du jouet. Devenu PDG de la société Toybiz, il cherche à exploiter des licences fortes mais sous-évaluées. À cette époque les ventes de comics sont en chute libre aux USA : quelques milliers de boutiques spécialisées survivent à peine, et peu de titres sont disponibles chez les marchands de journaux. Sachant Marvel en difficulté, Arad passe des accords en 1990 pour créer des figurines de 10 cm de ses super-héros, et adapter leurs aventures en dessins animés, en collaboration avec Stan Lee. La série *X-Men* est lancée en 1991, puis *Les Aventures de Spider-Man*, *Les 4 Fantastiques*, *Iron-Man*, *Hulk*, *Le Surfer d'Argent*, *etc.* Grâce à ces programmes diffusés dans le monde entier, des centaines de millions d'enfants découvrent l'univers Marvel, en deviennent fans, et collectionnent les figurines. Les ventes de Toybiz explosent. Dans le barème de popularité de ces jouets, si le numéro 1 est sans surprise Spider-Man, Wolverine est clairement son challenger. Toybiz multiplie donc les déclinaisons de Logan, pendant que les séries *Spider-Man & X-Men* atteignent des sommets de popularité.

▶ Texte de Pascal Pinteau














©DR


©DR

X-Men, le dessin animé de 1991

TOYBIZ JOUET GAGNE

Alors que ToyBiz prospère, Marvel se déclare en faillite fin 1996. Pour la sauver, Avi Arad et l'homme d'affaires Ike Perlmutter organisent la fusion des deux sociétés en 1998, pour un coût estimé à 365 millions de dollars. Devenu PDG de la nouvelle entité appelée Marvel Enterprises, Arad va décupler sa valeur en vendant les droits d'adaptation cinéma de ses comics. Chaque studio doit s'engager à produire des films à gros budgets, avec des réalisateurs confirmés et de beaux castings. La Fox achète les X-Men, Daredevil et Les 4 Fantastiques, Universal s'empare de Hulk, et Sony-Columbia remporte Spider-Man et Ghost Rider. Les triomphes de *X-Men* (2000), *Spider-Man* (2002), de leurs suites et d'autres adaptations permettront de créer les Studios Marvel, qui produiront eux-mêmes *L'Incroyable Hulk* et *Iron Man* en 2008, puis seront rachetés par Disney en 2009 pour 4 milliards de dollars… Aujourd'hui, Marvel joue à fond sur la nostalgie des années 90, avec *X-Men 97*, suite directe de la série culte, et avec plusieurs gammes de figurines rétro produites par Hasbro depuis 2020, qui reprennent souvent la présentation des blisters ToyBiz. Dans la série *Marvel Legends*, les prix varient de 21,99 à 39,99 euros, selon les tailles des modèles. De quoi se faire un petit plaisir réconfortant en cette période stressante !

Ici nous avons rassemblé des articles sur tout ce qui concerne l'univers geek de près ou de loin (et même parfois de très loin !), sans avoir de nécessaire actualité. Ce sont des coups de cœur, des entretiens, des bons plans, des gadgets improbables, des mouvements originaux, des analyses psy, des portraits sociétaux, bref une rubrique un peu fourre-tout qui nous permet d'explorer toujours plus de facettes différentes de la culture geek !





Epic Fails
page 118

BATTLEFIELD EARTH



Chronologeek
page 120

LES SAUVAGES

Wolverine, par légendaire Sam Keith



Pyschologeek
page 122

AMOURS X



Les chroniques de la crypte
page 124

LOUP-GAROU

Wolverine en loup-garou (Uncanny X-Men #24)



Interview
page 126

RING FANTASY



Geek Memories
page 128

CONAN
LE BARBARE

Conan, le Barbare de John Milius (1982)

› Propos recueillis par Bruce TRINGALE / Remerciements à Fabien BLANCHET

Le Jacky Chaud


©DR
Le Club Dorothée, avec Ariane (RIP), Jacky, Corbier (RIP) et Dorothée

Faites le test autour de vous : parlez de Jacky et du *Club Dorothée* – cette institution télévisuelle qui a bercé les gosses des années 80 avec *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Dragon Ball Z* ou *Ken le Survivant* –, et vous verrez affluer dans le regard de votre interlocuteur toutes les nuances nostalgeeks de l'enfance et de l'adoration pour cet ambassadeur incontournable – vingt ans d'émissions jeunesse ! – de la culture geek en France.

Il nous reçoit dans son duplex, les cheveux blancs, certes (l'homme a 78 ans !), mais la silhouette élancée, cette voix immédiatement reconnaissable et les souvenirs sont toujours là. Et sa légendaire bonne humeur, aussi !

Avec Dorothée, tu as été une figure tutélaire des enfants des années 80. Aujourd'hui, on les appelle les geeks. Qu'as-tu envie de dire à ces ex-gamins qui t'adorent ?
• **JACKY** Je suis extrêmement touché par tous ces témoignages que je reçois chaque jour, dans la rue ou sur scène. Le compliment que je reçois le plus souvent, c'est : « *Tu as bercé mon enfance.* »

Que ce soit avec Récré A2 **puis le** Club Dorothée**, tu es associé à des piliers de la culture geek comme** Goldorak**,** Les Chevaliers du Zodiaque **ou** Dragon Ball**. Te rappelles-tu avoir visionné ces animés ?**
Bien sûr ! Je voulais savoir ce que j'allais présenter, mais pas pendant les directs des émissions : six heures pour le *Club Dorothée* et une matinée pour *Récré A2*. Avant AB Productions, c'était Jacqueline Joubert qui a lancé les mangas à la télévision française avec *Goldorak*. On n'avait pas Internet à l'époque, mais avec le courrier des enfants, on sentait déjà que quelque chose se passait.

Ton animé préféré ?
Sans doute, *Juliette, je t'aime* (*Maison Ikkoku* de Rumiko Takahashi en VO – NDLR). Ma seconde fille est née en 1989, en plein *Club Dorothée*, et je l'ai appelée Juliette.

On sait qu'AB Productions ne se rendait absolument pas compte de la violence des combats de Ken le Survivant**. Te rappelles-tu avoir douté de l'opportunité de passer des corps qui explosent à des heures de grande audience ?**
Pas du tout. Tu sais, nous avions une personne qui était payée pour visionner ces animés au préalable. Si c'était trop violent, on ne le passait pas, contrairement à ce qu'a prétendu Ségolène Royal. Elle, elle voulait la peau du *Club Dorothée*.

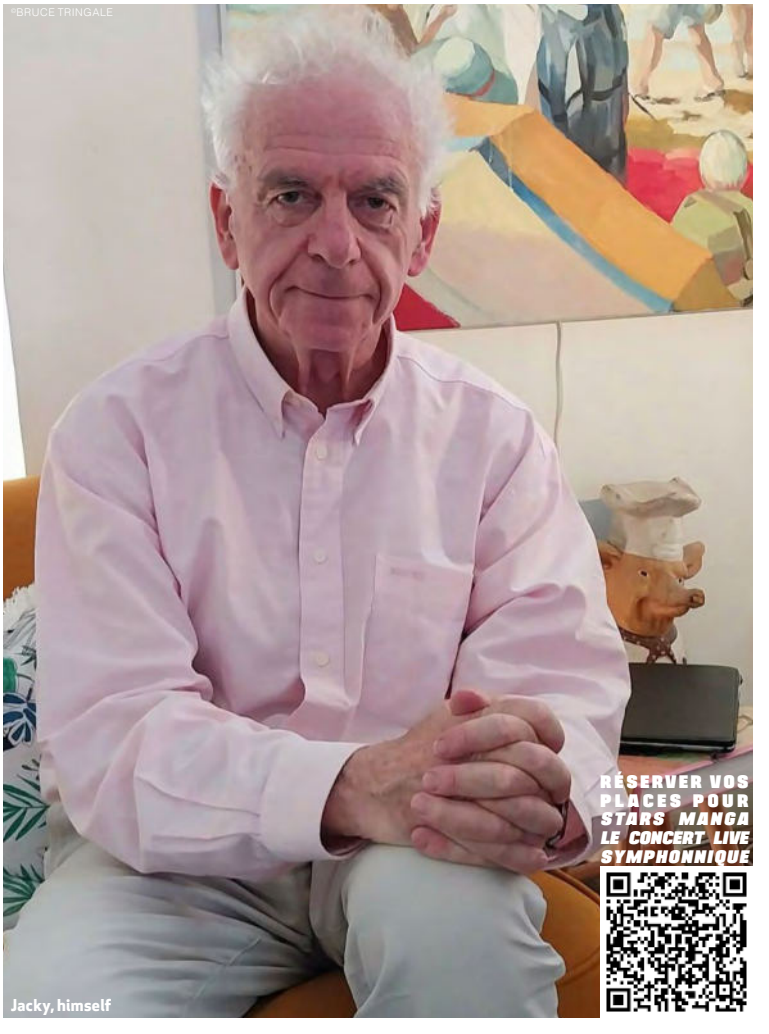
Elle l'a eue, non ?
Non, personne ne l'a eue. Les émissions s'arrêtent, c'est la règle du jeu. AB Productions venait de lancer AB Sat, qui venait concurrencer TF1.

Etienne Mougeotte et Patrick Le Lay ont alors décidé de se séparer d'AB Productions, du *Club Dorothée* et de toutes les sitcoms qui allaient avec : *Hélène et les garçons, Le miel et les abeilles*... Je n'ai aucun regret : entre le *Club Dorothée* et *Récré A2*, j'avais déjà vingt ans d'émissions jeunesse derrière moi.

Avec le recul, les ambiances de Récré A2 **et du** Club Dorothée **étaient très différentes.**
Oui ! Jacqueline Joubert pour *Récré A2*, ne concevait pas l'animation jeunesse comme AB Productions. Mais quand Jean-Luc Azoulay a créé le *Club Dorothée*, il a quand même repris ses animateurs : Ariane, Corbier et moi-même. On se connaissait tous depuis dix ans avec Dorothée : on était amis et « rivaux ». Un an avant le *Club Dorothée*, j'animais *Vitamines* sur TF1 et j'étais le concurrent de Dorothée toute la semaine, avant de la rejoindre sur scène le week-end.

Tu enchaînais une semaine de Club Do **avec le** Jacky Show **que tu animais comme une star du rock, ce devait être épuisant, non ?**
J'ai toujours tourné tout le temps : déjà quand j'étais encore attaché de presse, je tournais *Chorus* avec Antoine de Caunes. Sa mère, Jacqueline Joubert, m'avait repéré et demandé de remplacer Dorothée deux semaines au cours d'un tournage, et je suis resté dix ans pour *Récré A2*. Je tournais en même temps *Récré A2* pour les enfants, *Platine 45* pour les teenagers et *Les Enfants du rock* pour les adultes. C'était le personnage Jacky, toujours surexcité, le clown un peu branché !

Partager une scène avec Les Musclés, c'était rock, Jacky ?
J'assume toutes mes émissions. On m'a souvent posé la question : le rock, ce n'est pas seulement la musique. Il y a un humour, une attitude, une allure rock. On peut être très rock'n'roll dans une émission pour enfants. On faisait les pitres juste après la violence et la tristesse des *Chevaliers du Zodiaque*, c'était assumé.



Jacky, himself

> *« J'étais le grand frère gaffeur de Dorothée qui ne faisait que des conneries. »*

Les animés du Club Dorothée **ont participé à l'explosion du manga en France. As-tu déjà essayé de lire à l'envers ?**
On m'en envoie fréquemment, mais honnêtement, mon truc, c'est plutôt Druillet, Gotlib, Franquin, *Fluide Glacial*. J'avais participé à un roman-photo qui s'appelait *Rigolo* pour *Métal Hurlant*.

Comme Dionnet, tu es un passeur de toute cette culture rock et animés.
Je connais très bien Jean-Pierre. On a effectivement pas mal de points communs : on s'intéresse à tout. On avait travaillé ensemble sur son émission, avant *Sex Machine*, qui s'appelait *L'Impeccable*. Ça parlait de bande dessinée. Je l'ai connu à *Métal Hurlant*. J'adorais cette équipe, et notamment Philippe Druillet.

L'image que tu as laissée dans l'imaginaire collectif est celle de l'animateur le plus sympa du monde, une sorte de Pierre Richard télévisuel toujours de bonne humeur. Tu n'as pas eu envie, à certains moments, de casser cette image ?
J'étais le grand frère gaffeur de Dorothée qui ne faisait que des conneries. Moi, je n'ai pas envie d'être pris au sérieux. *Tchao Pantin* (le film noir interprété par Coluche – NDLR), très peu pour moi.

Ton actualité ?
Je fais encore beaucoup de conventions manga. Et c'est toujours de la folie ! Je n'aurais jamais pensé que cet engouement irait si loin. Le 30 octobre, je vais présenter une soirée manga avec tous les génériques des dessins animés au Palais des Congrès. Tu viens ? ■

Battlefield Earth

Un atroce naufrage



Terl, le chef des Psychlos (John Travolta)

BANDE ANNONCE

Quels ressorts se cachent derrière les plus gros bides de l'industrie du divertissement ? C'est ce que nous examinons dans cette rubrique, qui nous plonge dans l'envers du décor de films, jeux vidéo et autres histoires qui n'ont pas su trouver leur public lors de leur sortie – et ce, peu importe leurs qualités intrinsèques. Aujourd'hui, nous allons consacrer cette rubrique à un long-métrage qui mérite son infortune…

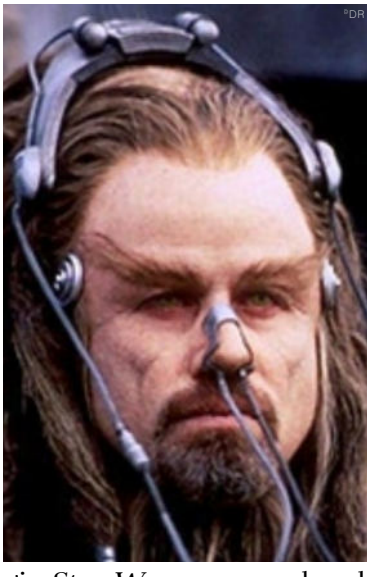


LE MAL DE MER

Pendant près de vingt ans, *Battlefield Earth* fut l'un de ces projets hollywoodiens condamnés à ce qu'on appelle « l'enfer du développement ». L'origine de ce projet est un roman de science-fiction publié en 1982 par le tristement célèbre fondateur de la scientologie, L. Ron Hubbard. John Travolta, devenu scientologue en 1975, tente dès les années 1980 d'en faire un film. Mais le livre, qui raconte la révolte des humains contre les extraterrestres Psychlos en l'an 3000, paraît difficile à transposer, tandis que ses liens avec Hubbard rendent les studios prudents. Le scénario est réécrit plusieurs fois avant que l'acteur, renouant avec son étoile hollywoodienne grâce à *Pulp Fiction*, puisse relancer l'entreprise au milieu des années 1990. En 1998, le réalisateur Roger Christian, ancien collaborateur de George Lucas sur *Star Wars*, rejoint le projet. Après avoir obtenu un Oscar des meilleurs décors pour *La Guerre des étoiles*, le cinéaste britannique fut directeur artistique sur *Alien, le huitième passager* (1979) et réalisateur de seconde équipe sur *La Menace fantôme* (1999). Excusez du peu ! Le producteur Elie Samaha met au point un montage financier permettant de contourner les réticences des grands studios, et Warner Bros. accepte de distribuer le film. Travolta renonce même à une partie de son salaire. Il expliquera au Washington Post que réussir à lancer *Battlefield Earth* représentait alors « le sommet de l'utilisation de [s]on pouvoir ». Roger Christian choisit une esthétique volontairement outrée, inspirée des comics et de la science-fiction pulp : cadrages penchés et extraterrestres hideux. Des cadrages qui seront constamment moqués lors de la sortie du film.



L'invasion des "dreads" de l'espace


©DR

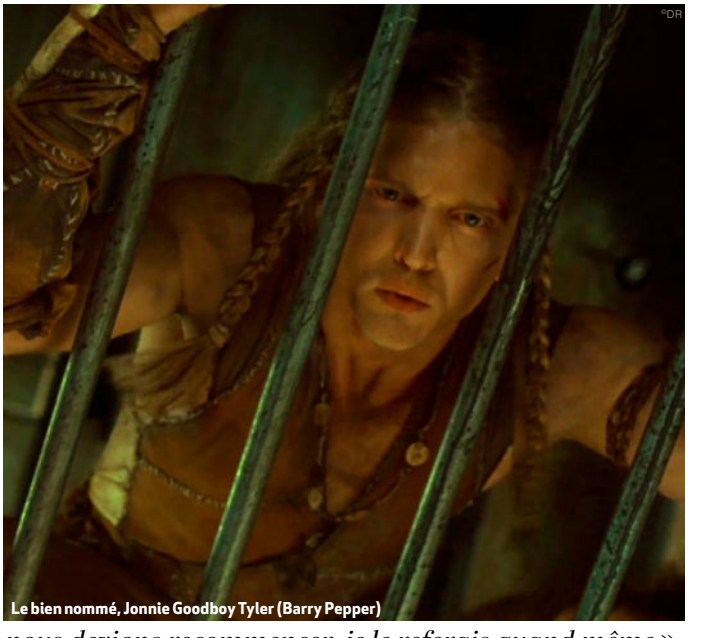
UN ÉCHEC MÉMORABLE

Lorsque *Battlefield Earth* sort aux États-Unis le 12 mai 2000, le contraste entre l'ambition affichée et le résultat apparaît immédiatement. John Travolta joue le chef des Psychlos, face à Barry Pepper dans le rôle du trop bien-nommé rebelle Jonnie Goodboy Tyler. Le résultat est désastreux, à rendre la prélogie *Star Wars* comme des chefs-d'œuvre intemporels par comparaison. La critique se déchaîne contre les dialogues, le jeu outré, les effets spéciaux et surtout les-dits cadrages constamment inclinés (pourtant toujours assumés par Roger Christian). Le film ne rapporte finalement qu'environ 29,7 millions dans le monde, pour un budget couramment évalué à 44 millions, avant de décrocher sept Razzie Awards en 2001 puis d'être consacré « pire film de la décennie » en 2010. La réception critique est presque unanimement hostile. Le film devient rapidement un symbole du mauvais cinéma hollywoodien. Sa réputation est aggravée par les interrogations sur les liens entre Hubbard, Travolta et la scientologie. Roger Christian, quant à lui, continue de défendre son intention : réaliser un film de SF pulp volontairement excessif. Le réalisateur regrette surtout que les efforts de l'équipe technique aient disparu derrière la réputation désastreuse du film. John Travolta, lui non plus, n'a jamais renié ce film. Interrogé des années plus tard sur ses éventuels regrets, il répondait : « *Pas question, vous plaisantez ? Pourquoi est-ce que je regretterais ça ?* ». Il continue de considérer *Battlefield Earth* comme « un beau film », estimant que sa réputation a été injustement mêlée à la scientologie. Sa conclusion reste catégorique : « *Si nous devions recommencer, je le referais quand même* ».


©DR
Inclut même des scènes de fétichisme frontal

C'est ce qui rend l'histoire du film plus tragique qu'un simple échec au box-office. Cette puissance s'est retournée contre lui : puisqu'il était à la fois vedette, producteur et principal moteur du projet, il devint la cible privilégiée des critiques. Le film fut rapidement considéré comme l'un des pires de sa carrière, tandis que ses liens avec la scientologie occupèrent une part considérable des articles consacrés au désastre. Les autres participants sont beaucoup plus sévères. Barry Pepper reconnaîtra avoir compris dès le tournage que le scénario était faible. « *Permettez-moi de commencer par présenter mes excuses à tous ceux qui sont allés voir* Battlefield Earth », écrivait le scénariste J.D. Shapiro en 2010. Il expliquait alors que son scénario initial était plus sombre et ironisait sur les dialogues grotesques du résultat final. B*attlefield Earth* est né d'une obsession de plus de quinze ans, a survécu aux refus des studios et à de multiples réécritures avant d'être fabriqué dans des conditions financières relativement contraintes. À sa sortie, il cumule déroute commerciale et humiliation critique. Mais il s'agit aussi du cas singulier d'un projet qu'une star a fini par imposer précisément parce qu'elle avait enfin acquis suffisamment de pouvoir pour le faire. Alors peut-être faut-il parfois apprendre à dire non aux puissants ? ■

“ Permettez-moi de commencer par présenter mes excuses à tous ceux qui sont allés voir Battlefield Earth” - *J.D. Shapiro*


©DR
Le bien nommé, Jonnie Goodboy Tyler (Barry Pepper)

Sources : *The Washington Post, The Guardian, VICE, The Daily Beast, Den of Geek*

› Texte d'Alex NIKOLAVITCH



Wolverine, par légendaire Sam Keith

ON N'EST PAS CHEZ LES SAUVAGES

C'est un type de héros à peu près aussi vieux que la culture écrite et peut-être même un peu plus encore : le sauvage sortant de sa forêt pour réapprendre des valeurs à des gens qui le méprisent existe depuis longtemps et le Wolverine d'aujourd'hui n'en est qu'un des récents avatars.

Lorsque Jean-Jacques Rousseau imagine son mythe du « bon sauvage », non touché par la perversité et les afféteries de la civilisation, il n'invente pas quelque chose dans le vide. Il dispose de maints récits de voyages et de contes montrant un dédain des peuples nouvellement découverts pour toutes sortes de choses que les explorateurs tiennent pour importantes : conventions sociales, rites religieux, argent, drapeaux, hiérarchies, possession de la terre... Les satiristes et philosophes s'en emparent également. Ces peuples différents tendent un miroir et une possibilité de critique.


▲ Gilgamesh et Enkidu

ENQUILLER SUR ENKIDU

Mais le sauvage qui sort de sa forêt pour aller à la rencontre des civilisés et les rappeler à ce qui est vraiment important, il remonte à beaucoup plus loin. Avec Enkidu, personnage important de l'épopée akkadienne de Gilgamesh, on est sur quelque chose de plus ancien même que la Bible ou les poèmes d'Homère.


Enkidu et Gilgamesh, de l'animé *Fate* ©DR

Arraché à l'oasis où il vit en harmonie avec la nature, il est outré par ce qui se passe dans la ville d'Uruk (dans les faits l'une des premières au monde) et entre en conflit avec le puissant roi Gilgamesh. Puis ils deviennent meilleurs amis et accomplissent ensemble de nombreux exploits, mais la mort d'Enkidu (en apparence une malédiction divine, mais l'air vicié de la cité ne lui vaut rien et est peut-être le premier responsable, comme cela arrivera par la suite à la vraie Pocahon-



Oui, il y a une version de Wolverine en loup garou (Uncanny X-Men #24)

tas) fait prendre conscience au souverain de sa propre mortalité. D'où une quête magnifiquement vouée à l'échec et le plus ancien chef-d'œuvre littéraire de ce calibre à nous être parvenu complet.



Perceval le Gallois

C'EST PAS FAUX

L'avatar occidental le plus connu de ce motif du sauvage mal dégrossi intégrant un monde trop policé pour lui est bien sûr Perceval le Gallois, peut-être effectivement inspiré par un héros du Pays de Galles nommé Peredur, quoique les sources soient brouillées à ce sujet.

Élevé coupé de la violence du monde, mais fasciné par ce qu'il en découvre en chemin, il s'avère à l'usage un guerrier naturel, dont la capacité de combattant est tempérée par sa bonté et par l'innocence de son regard sur les choses. Il lui faut apprendre ce que sont les pucelles et les églises, et comment en user, si l'on peut dire, mais là aussi, ce décalage est aussi bien une force qu'une faiblesse. Imperméable aux convenances, il interroge la réalité des choses en faisant fi des faux semblants, mais face au mystère fondamental du Graal, il se trouve démuni, se sent dépassé et n'ose poser la question qui dénouerait la situation.

Si la quête de Gilgamesh se solde par un échec, notons que celle de Perceval est vouée à ne jamais finir : Chrétien de Troyes, auteur du *Roman du Graal*, ne l'achève pas. Plusieurs repreneurs et continuateurs semblent ne pas savoir par quel bout prendre les fils narratifs laissés en plan.

Les versions ultérieures finiront par laisser tomber le personnage de Perceval, lui préférant un Galaad plus policé, moins païen, à la pureté plus compatible avec les exigences des convenances religieuses.

L'homme des bois doit être absorbé ou écarté.



La Pérégrination vers l'Ouest

IL SUFFIRA D'UN SINGE

En Chine, la pensée taoïste, volontiers contestataire et opposée à celle, hiérarchisée, de Confucius et de ses disciples, accouche au XVI[e] siècle d'une œuvre singulière : *La Pérégrination vers l'Ouest*, racontant, dans l'une de ses parties, les aventures de Sun Wukong, le Singe de Pierre ou Roi des Singes, qui descend de sa montagne et, dans sa puissance et son innocence, sème le chaos et la confusion aussi bien chez les hommes que chez les dieux. Comme dans tout bon conte taoïste, il fait montre d'une sagesse non conventionnelle et parfois paradoxale, mais puissante.

Coïncidence qui n'en est absolument pas une, en japonais Sun Wukong se dit Songoku. Le mangaka Osamu Tezuka adapte le texte chinois dans *La légende de Songoku*, qui sert ensuite d'inspiration à Akira Toriyama pour les premiers chapitres de *Dragonball*. Ce Songoku-là opère une synthèse parfaite entre Perceval et sa version chinoise : forme parfois bestiale, rapport aux femmes et au sexe, regard innocent porté sur le monde, fauteur de chaos mais prêt à tendre la main à un adversaire valeureux pour en faire un allié d'autant plus fidèle.

Wolverine, lorsqu'il est retrouvé dans les bois par James Hudson, n'a d'innocence que celle de l'animal sauvage. Il est en cela plus proche d'Enkidu, mais il s'entendra plus qu'à son tour à faire équipe avec d'anciens adversaires dont il favorisera, même à contre-cœur au départ, la rédemption.

Ce personnage du sauvage valeureux, il aura traversé toute notre culture. Par nature, il s'exprime en marge des cadres mais sans lui, le monde est un peu plus figé. ■

› Par Anthony HUARD

PsycholoGeek est une rubrique qui propose à des personnages geeks un passage sur le divan pour une séance de psychanalyse fiction.

WOLVERINE

Amours : X



SNIKT ! Le bruit des griffes de mon patient se fit entendre dès que je lui demandai de s'allonger sur le divan. Une tension physique avant qu'il ne lance « Ne fouille pas trop dans ma tête, le psy ». Je lui proposai de parler non de sa tête mais de ses amours.

◆ **Wolverine** Qu'est-ce que tu veux savoir exactement, le psy ? Tu as plutôt intérêt à savoir où tu vas. Je suis ici sur les conseils de Chuck, mais je peux tracer au moindre faux-pas.

Alors justement, ces faux-pas, d'après ce que m'a transmis le Professeur Xavier, votre vie sentimentale vous hante encore.
◆ J'ai mes fantômes, et alors ? Ils me suivent où que j'aille, sauf quand je libère ce qu'il y a en moi. Là, il n'y a plus souvenir qui vaille, je fais ce que j'ai à faire.

Au-delà de ce que vous « avez à faire », vous semblez, cher Logan, traverser des amours difficiles, voués sans cesse à une tragédie.
◆ Faut croire que ça continue comme ça a commencé. J'suis p't'êt condamné à suivre toujours la même piste.

Et quelle serait-elle, cette piste répétitive que vous suivez ?
◆ Une piste qui n'aboutit pas à quelque chose d'heureux, en tout cas ça y ressemble. J'ai du flair pour d'autres choses, mais pour ces affaires, je n'y vois pas clair.

D'après des éléments de votre dossier, il semblerait que vous ayez été dès vos premiers moments de vie confronté à la perte.
◆ C'est sans doute vrai, pourtant j'ai de quoi m'accrocher maintenant ! (Logan sort à nouveau ses griffes de façon très ostensible). C'est bien ce qui m'a valu mon surnom, Wolverine. Une fois que j'ai accroché, je ne lâche pas.

Vous érigez ces griffes comme un appendice rassurant, cher Logan. Ne croyez-vous pas que cette façon de vous défendre et de vous accrocher fait écho à ce qui vous lâche et à ce que vous perdez ?
◆ Vous insistez sur cette idée, le psy. J'ai perdu gros, et je pense que les amours, ce n'est pas pour moi au fond.

Y compris l'amour maternel ?
◆ Ecoutez, d'après ce qu'il m'en reste, ça ne m'a jamais concerné. C'est comme si c'était mort pour moi, vous voyez ? Et j'ai pas été beaucoup plus gâté du côté du paternel, je pense. J'sais même pas trop ce qu'il en est de mon paternel, lorsque vous voyez ma bobine. À qui j'ressemble, d'après vous ? À un paternel, au garde-champêtre ? Une mère n'aurait pu que repousser une bête comme moi. Pour être aimé, faut p't'êt d'abord être suffisamment humain.

Ne seriez-vous donc pas suffisamment humain pour être aimé, Logan ? Qui en serait digne alors ?
◆ D'autres que moi, un certain Scott Summers par exemple. Lui, il est bien humain, même s'il est plutôt coincé. Moi j'suis coincé dans une autre prison. J'peux pas contrôler mes instincts, mes « pulsions » comme vous dites dans votre jargon. J'suis un programme d'arme X. Et X, c'est pas pour des trucs censurés pour les mômes, hein ! C'est un numéro de série, vous pigez ?




La mort de Mariko Yashida

Une prison, dites-vous, et qui vous y a plongé, selon vous ?
◆ Ils se sont pas privés pour m'y mettre dans une cage, une cuve, ce que vous voulez.

Et est-ce que vous n'êtes pas en train de jeter la clé, en vous interdisant tout sentiment amoureux ?
◆ J'me l'suis pas interdit tout le temps. J'ai aimé, il y a eu Silver Fox, Mariko, et la mort de Jean m'a effondré. À chaque fois, le vent a tourné dans le sens contraire. Et celles que j'ai aimées sont mortes. Moi je dure, mais ça, ces histoires, elle durent pas longtemps. Y a toujours un gus, un évènement qui me les arrache. C'est comme m'arracher la chair des os, vous voyez ?

Et vous cicatrisez...
◆ Oui, ça cicatrise, mais ça laisse des traces. Qui dit que j'suis digne d'être aimé ? La vie se charge de me rappeler que c'est pas l'cas.

Vous venez de dire, Logan, que ça a été le cas, pourtant. C'est lorsque cela s'arrête que vous revenez à cette idée que vous n'en êtes pas digne. Comme une pensée implantée dans votre esprit qui resurgit. Une pensée plus solide que n'importe quel métal connu. Et qui dès qu'elle est arrachée, repousse, se reforme.
◆ Mon corps et ma tête font ça très bien.

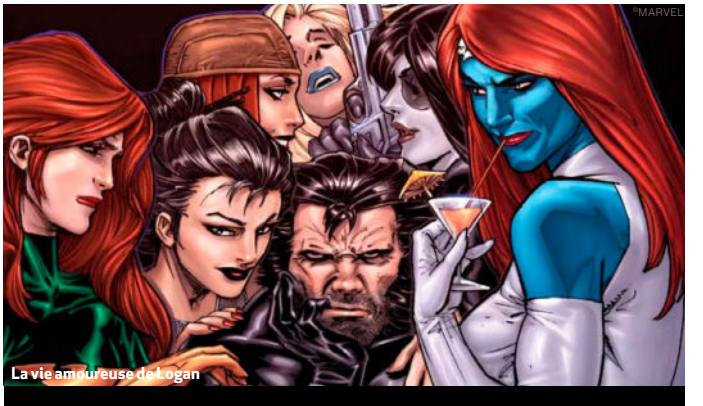
Mais n'agissez-vous pas, Logan, comme si vous aviez commis une faute irréparable ?
◆ Comme ne pas mériter l'amour maternel ou avoir tué mon père, vous voulez dire ? Je vous vois venir avec vos pistes de psy.

Vous suivez bien la piste, Logan. D'avoir été rejeté dans vos premiers amours, cela vous évoque quelque chose ?
◆ Je sais que les cheveux roux ne veulent pas de moi, que ça date depuis longtemps, qu'on préférera un homme bien, civilisé. Même un renard d'argent lâchera une bête comme moi, même une femme honorable rejettera un gaijin comme moi. Je suis à chaque fois celui qui n'est pas suffisamment un homme. Alors je me contente d'être le meilleur à ce que je sais faire, ne pas lâcher et trancher ce qui doit l'être.

Alors tranchons-là pour cette fois, Logan. Nous suivrons cette piste une prochaine fois. ■

“Je suis à chaque fois celui qui n'est pas suffisamment un homme.” - Logan


Romance avec Jean Grey


La vie amoureuse de Logan

NOTES DU PSYCHANALYSTE Wolverine montre une défense féroce face à ce qui est susceptible de l'atteindre. Il apparaît un principe de répétition dans ses relations sentimentales, répétition qui se reforme même quand un élément en est coupé. Corps et esprit se répondent, avec la question irrésolue de ce qu'est « être un homme » et ce qui lui vaudrait d'être digne d'être aimé. Cette question prend ses racines dans des recoins sombres et touffus qui restent à éclairer. Ce qui le rend vulnérable, Logan en a fait une force. Il ne lâche pas et tranche, même s'il apprend progressivement à s'attacher et prendre sous sa coupe autrement.

› Texte de Nazrie DJEDOUI


Wolf Man, de Leigh Whannell (2025)

Une bestialité qui ne rend jamais service

LOUP-GAROU

©DR

Il y a une version fantasmée de l'homme-bête : Wolverine, dont la rage animale devient super-pouvoir. Le loup-garou, lui, n'a jamais eu cette chance.

On nous vend la métamorphose comme le climax absolu de l'horreur depuis un siècle : la scène qu'on attend, celle où les os craquent et les crocs poussent. Impossible d'oublier cette scène emblématique du *Loup-Garou de Londres* (John Landi, 1981) par exemple.

Cependant, chez les frères Boukherma (*Teddy*, 2021) et Leigh Whannell (*Wolf Man*, 2025), ce grand frisson n'est plus vraiment le sujet. Juste le symptôme. Le vrai monstre, dans les deux films, s'est installé bien avant la morsure. À la fois allégorie des relations sociales et de la maladie, la figure du loup-garou est aujourd'hui bien plus qu'elle n'était hier.


Teddy, des frères Boukherma (2021)

LE CORPS COMME SCÈNE DE CRIME

Oubliez la pleine lune spectaculaire et la transformation d'un bloc à la Rick Baker. *Teddy* et *Wolf Man* préfèrent l'effritement, presque le compte-rendu médical. Chez Teddy, jeune paumé des Pyrénées griffé par une bête inconnue, la mutation avance par petites touches : un poil qui pousse dans un œil, un ongle qui se détache, une langue qui change de texture. Rien de spectaculaire, plutôt une maladie qu'on regarde progresser, symptôme après symptôme, comme on regarderait un proche dépérir sans pouvoir rien y faire.

Whannell pousse le curseur encore plus loin. Pour le personnage de Blake, la caméra bascule en vision



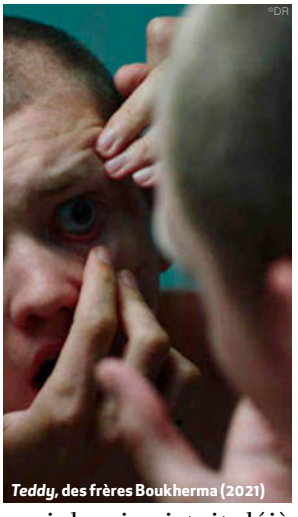
©DR



©DR

subjective, le son se déforme, les visages familiers deviennent flous et méconnaissables, le langage se dérègle avant même le corps. Comme une maladie, une dissociation.

Détail qui a son importance jusque dans le titre : *Wolf Man*, en deux mots, pas *Wolfman* comme on pourrait s'y attendre. Un choix qui n'a rien d'anodin quand le film passe deux heures à refuser la fusion totale entre l'homme et la bête, à les garder disjoints. Boukherma, lui, ne la nomme jamais.


©DR

Teddy, des frères Boukherma (2021)

LE REGARD DES AUTRES, SEULE VRAIE MENACE

Ce qui rapproche vraiment les deux films, ce n'est pas la bête, c'est le regard qu'on pose dessus. Teddy est déjà un paria avant même d'être griffé : sans diplôme, déscolarisé, méprisé par tout un village qui n'attendait qu'un prétexte pour officialiser son rejet. La lycanthropie ne fait que confirmer un jugement social qui existait déjà. Le monstre, ici, c'est la communauté entière qui le regarde de travers.

Pour Blake, l'échelle change du tout au tout : plus de village hostile, juste une femme et une fille, dans une maison isolée au fin fond de l'Oregon, qui doivent décider, minute après minute, jusqu'où elles reconnaissent encore l'homme qu'elles aiment. C'est un huis clos familial, presque pudique, où l'horreur vient moins de la créature que de la question qu'elle pose : à partir de quand cesse-t-on d'aimer un corps qui devient étranger ?

Dans un sens, il s'agit là du même dispositif narratif : la peur naît du jugement extérieur, pas de la bête elle-même. Tout ceci appliqué à deux échelles opposées. D'un côté le collectif, de l'autre l'intime. Les deux films racontent la même chose : la transformation ne fait jamais que révéler ce qui existait déjà.


©DR

Wolf Man, de Leigh Whannell (2025)


©DR

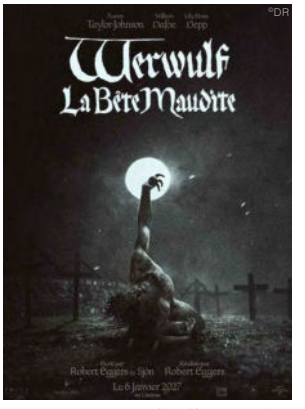
Teddy, des frères Boukherma (2021)

UN MYTHE QUI A PERDU SON GRAND MÉCHANT

Autre point commun, et pas des moindres : ni *Teddy* ni *Wolf Man* n'offrent de figure de chasseur charismatique, de savant fou planqué dans un labo, ni de meute rivale prête à en découdre ou un simple antagoniste à la créature. Les ennemis classiques du genre ont tout simplement disparu du tableau. La menace, ici, est diffuse : la société pour l'un, la maladie et le temps qui passe pour l'autre. Personne à combattre frontalement, juste un corps qui lâche.

Et c'est là que le contraste avec Wolverine devient clair. Lui transforme sa bestialité en identité assumée, un costume, un nom de code, un clan de super-héros pour l'accueillir malgré un caractère bien trempé. Teddy et Blake, eux, n'ont ni mentor ni communauté de mutants pour canaliser leur mutation. Ils sont seuls, littéralement, face à un corps qui les trahit sans jamais leur offrir le moindre super-pouvoir en échange.

Ce vide du grand antagoniste n'est d'ailleurs pas propre au loup-garou. C'est un héritage direct de l'Elevated Horror façon *Hérédité (Ari Aster, 2018)* ou *The Babadook (Jennifer Kent, 2014)*, où le vrai mal n'a jamais de visage identifiable, juste une présence qui ronge de l'intérieur. *Teddy* et *Wolf Man* s'inscrivent clairement dans cette lignée : du creature horror sans créature concrète.



©DR

LA SUITE DU MYTHE

Pour les curieux, la piste ne s'arrête pas là. *Wildling* (Friedrich Böhm, 2018) traite la transformation comme métaphore de la puberté féminine, tout comme le faisait *Ginger Snaps* (John Fawcett, 2000) presque deux décennies avant ça. *Good Manners* (Juliana Rojas, Marco Dutra 2017), petite pépite brésilienne trop peu vue, mêle lycanthropie et maternité d'une façon assez folle. Et *Bloodthirsty* (Amelia Moses, 2020) fait de la mutation une allégorie du processus de création artistique.

Et la suite est déjà sur les rails : Robert Eggers, après le carton *Nosferatu*, planche sur *Werwulf : La Bête maudite*, attendu le 6 janvier 2027. Le film va se concentrer sur un fermier de l'Angleterre du XIII[e] siècle, frappé par une malédiction qui le transforme peu à peu sous les yeux de sa femme. Sur le papier, même postulat que *Wolf Man, celui de* la mutation vécue à travers le regard du conjoint plutôt que celui du monstre. Mais transposé dans l'esthétique médiévale et poisseuse qu'affectionne le cinéaste. À voir si le fond suit la forme, ou si on se retrouve avec un nouvel exercice de style sans grand-chose derrière.

Le loup-garou est en train de changer de peau lui-même : il quitte la créature de foire pour devenir une allégorie clinique, presque une maladie qu'on regarde évoluer en temps réel. Celle du corps mais aussi celle des relations. Reste à savoir ce que la prochaine génération de cinéastes ira encore métaphoriser à travers lui.

Affaire à suivre... ■

Si vous voulez encore plus d'analyses et de reviews de films, allez voir ma toute première chaîne Youtube : https://www.youtube.com/@ItsNazrie

› Propos recueillis par Maxime Gueugneau

RING FANTASY

Jean-Baptiste Mazoyer nous parlait, dans le numéro 52, de son spectacle au croisement du stand-up et du jeu de rôle, *Le Maître du jeu*, qui tourne encore d'ailleurs. Il rebelote dans la *medieval fantasy* avec un projet complètement fou, *Kingdoms Catchmania*, qui voit s'affronter sur le ring orcs, gobelins et autres barbares. Une question nous hante : quelle est cette folie ?

Après *Le Maître du jeu*, vous retrouvez l'univers de la fantasy pour *Kingdoms Catchmania*. Quelle est votre histoire avec ce monde-là ?

• **JEAN-BAPTISTE MAZOYER** J'ai été plongé dedans vraiment tout petit et j'y suis encore. J'ai lu et je lis toujours beaucoup de romans fantasy : les romans *Warhammer*, les romans du *Witcher*, les Terry Pratchett et toutes ces choses-là, avec aussi tous les films de medieval fantasy. Je trouve que ces œuvres sont d'une créativité folle.

Comment avez-vous eu l'idée de marier catch et medieval fantasy ?

• Dans la fantasy, il y a du combat, de l'humour, du grandiose, du spectaculaire, comme dans le catch. Là, tu peux voir un orc ou une elfe qui va faire un ciseau de tête à un gobelin. J'ai pensé que, si j'étais spectateur, j'irais voir ça. Et puis, c'est marrant, quoi ! Parfois, il ne faut pas chercher plus loin.



> “Là, tu peux voir un orc ou une elfe qui va faire un ciseau de tête à un gobelin.”

Mais entre l'idée rigolote et sa réalisation, il doit y avoir un sacré boulot...

• C'est sûr. Je travaille là-dessus avec la LWA [Lyon Wrestling Association, ndlr] de Lyon. Et je les remercie parce que c'est pas évident. On leur a créé des lore pour chaque personnage. On a dit d'où ils venaient, qu'est-ce qu'ils faisaient, quels étaient leurs coups spéciaux, comment ils s'appelaient, etc. Pour eux, il doit y avoir un côté sympa, de jouer un nouveau personnage, de mettre une armure. De leur côté, ils ont pu amener leurs propres prises et improviser par rapport aux personnages qu'ils incarnaient.

Vous parlez des personnages. Comment les avez-vous choisis ?

• Je me suis demandé simplement ce que j'aimerais voir, qu'est-ce qui me ferait kiffer. Effectivement, voir un orc, un nain, une elfe, une barbare, ça fait plaisir. Il y a des figures que t'as envie de voir débouler. Il faut aussi partager avec le public, ne pas être trop niche. Donc oui, on est partis sur les classiques.

Comment ça se déroule concrètement ? Quel rôle jouez-vous là-dedans ?

• Moi, je vais faire le M. Loyal. Et avec mon pote Thomas, on va faire les commentateurs. Parce que ce qui est drôle dans le catch, c'est ce qu'il se passe hors du ring aussi. En revanche, il n'y a pas de véritable scénario, ni d'intégration totale du public comme dans *Le Maître du jeu*. Moi, je peux le gérer sur mon spectacle mais avec l'ensemble des catcheurs et des catcheuses, ça aurait été dur. Et puis, ce que j'aime aussi, c'est que ça reste du catch, avec les codes du catch. ■

SCANNEZ CE CODE POUR VOUS ABONNER À GEEK MAGAZINE

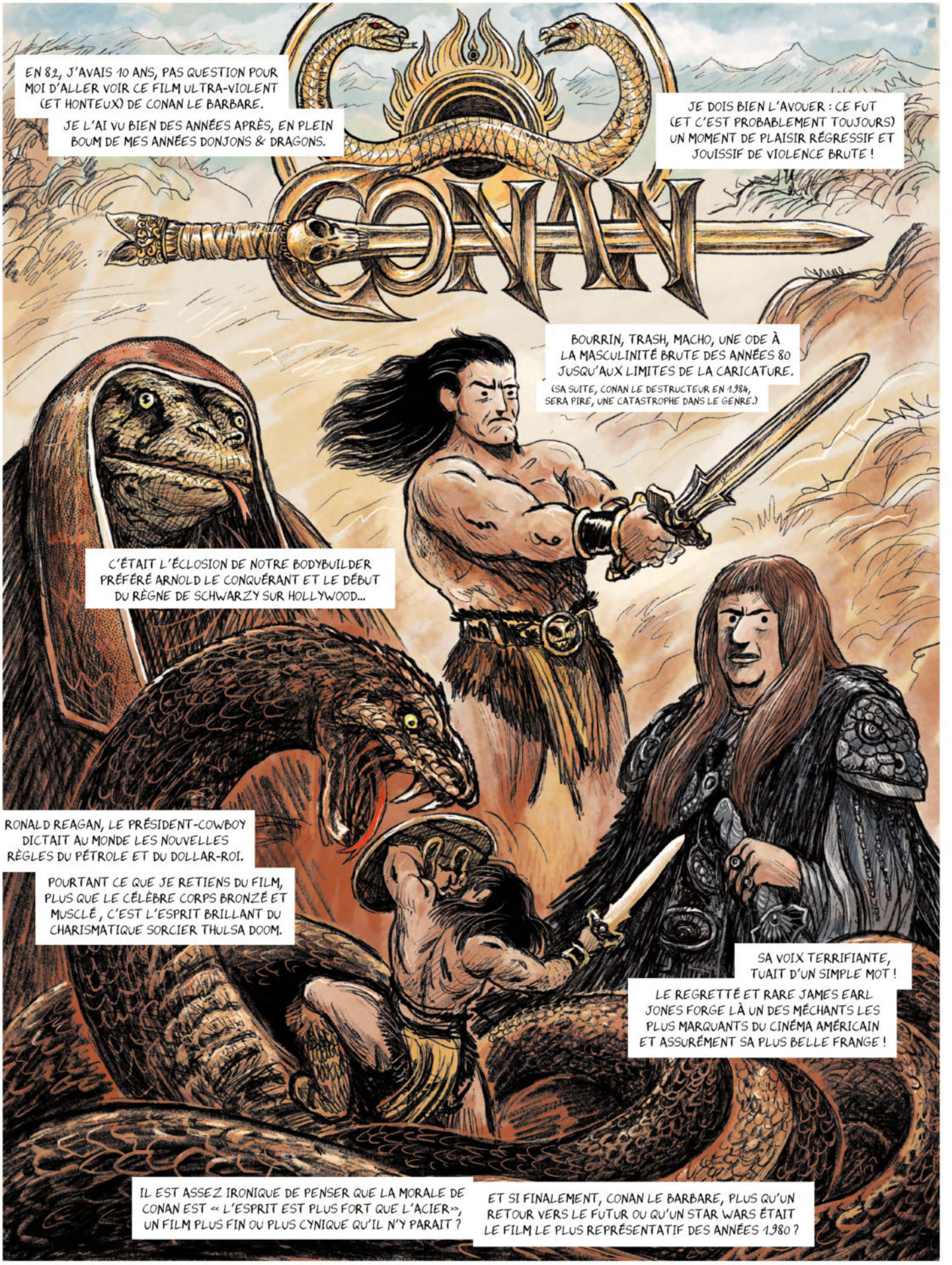


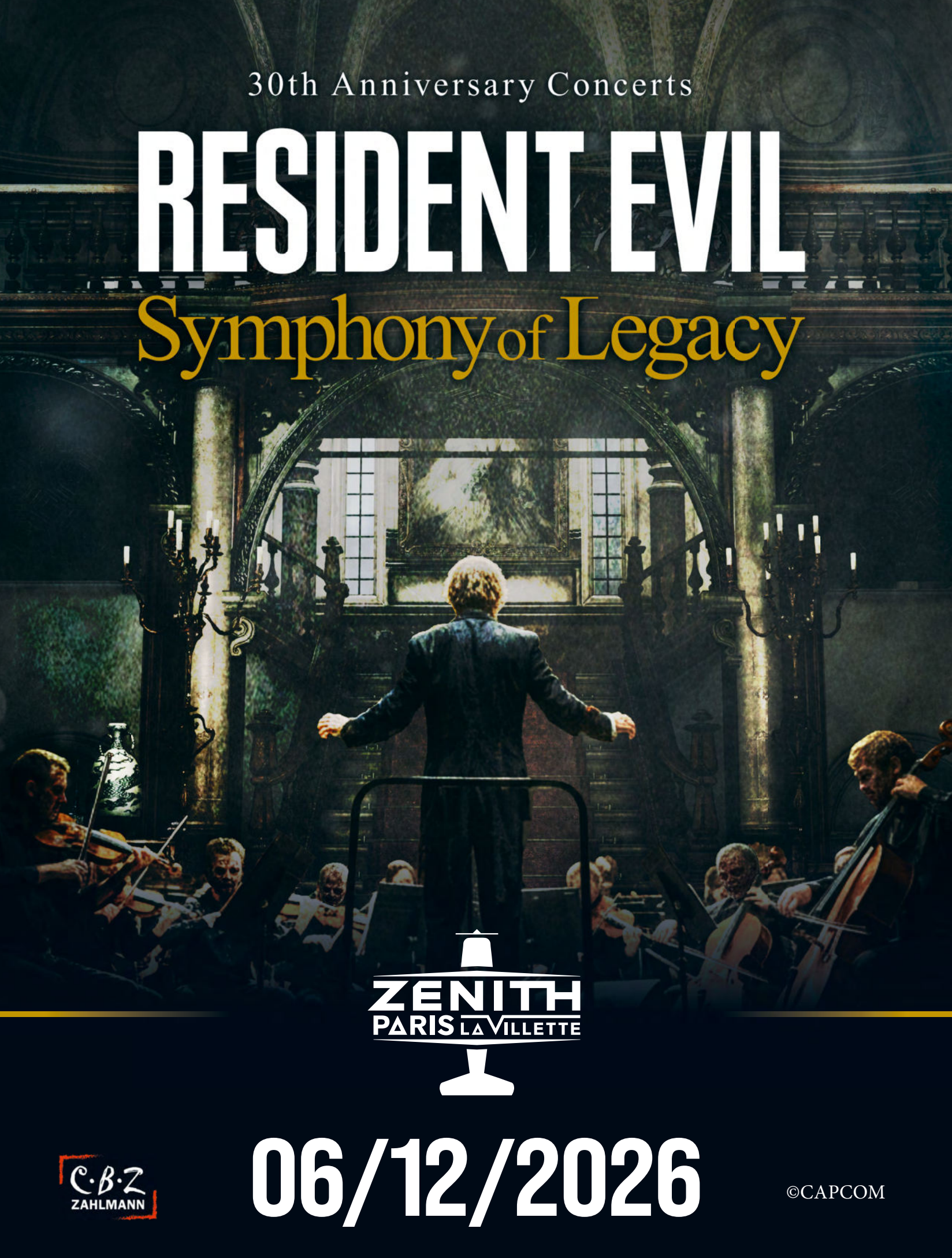
+5 HORS-SÉRIES D'EXCEPTION !

SCANNEZ CE CODE POUR VOUS ABONNER À GEEK MAGAZINE

GEEK MEMORIES

1982 - RUBRIQUE DESSINÉE PAR FABIEN GROLLEAU




30th Anniversary Concerts
RESIDENT EVIL
Symphony of Legacy
ZENITH
PARIS LA VILLETTE
C·B·Z
ZAHLMANN
06/12/2026
©CAPCOM

PS5

MARVEL

WOLVERINE



DISPONIBLE MAINTENANT

18+ www.pegi.info

STUDIOS

INSOMNIAC GAMES

© 2026 MARVEL
© 2026 Sony Interactive Entertainment LLC.
Développé par Insomniac Games, Inc. "PlayStation" et le logo "PlayStation Studios" sont des marques commerciales et des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc.

IT HAPPENS ON PS5*

*Ca se passe sur PS5®