

GEEK MAGAZINE



DOM : 11,90 € - BELUX : 11,9 €
TOM : 1550 XPF

GEEKTRIBES.FR

N.46

MARS - MAI
2024

Dossier de 22 pages

DU PIXEL AU PETIT ÉCRAN



LE JEU VIDÉO A RÉUSSI À IMPOSER SON
UNIVERS AU PETIT ÉCRAN. RETOUR SUR LES
PIONNIERS DU GENRE ET LES NOUVEAUTÉS
FALLOUT UBISOFT HALO S&B



FINAL FANTASY VII REBIRTH

FOCUS SUR L'INCROYABLE
RÉINVENTION D'UN GRAND ANCIEN

FALLOUT

LA FAMEUSE FRANCHISE DE JEU VIDÉO
POST-APOCALYPTIQUE S'IMPOSE À L'ÉCRAN

DUNE 2

DENIS VILLENEUVE LIVRE LES SECRETS
DE SON ÉPOPÉE AUX CONFINS DE LA SF

ET AUSSI

TIMOTHÉE CHALAMET + GODZILLA X KONG : LE NOUVEL EMPIRE + GEOFF DARROW + BRYAN TALBOT
SOS FANTÔMES : LA MENACE DE GLACE + MILLIE BOBBY BROWN + TEKKEN 8 + INFERNO JDR + ALTERED



Œuvre originale
Fuyumi Ono

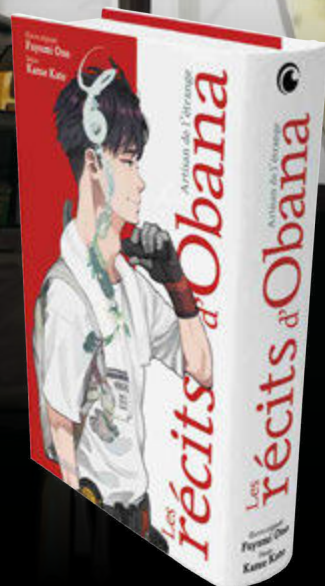
Dessin
Kazue Kato

Les récits d'Obana

Artisan de l'étrange

*Un one-shot composé de six récits fantastiques,
subtils et inquiétants !*

Disponible en librairie





LA CROISÉE DES MONDES

Pour ce numéro qui annonce le printemps, nous avons choisi de consacrer notre dossier principal à la révolution culturelle geek qui se déroule sous nos yeux : l'explosion des adaptations d'univers tirés du monde du jeu vidéo au petit et grand écran !

Oui vous avez tous et toutes remarqué l'évolution constante de la qualité de ces adaptations ces dernières années : *Last of us*, *Arcane*, *Halo* et j'en passe, jusqu'à ce qu'arrive la plus incroyable de toutes... *FALLOUT* !

Franchement, on vous l'aurait dit il y a à peine cinq ans, vous auriez cru ça possible ? On s'est dit que ça méritait bien un petit dossier pour étudier cette incroyable révolution qui valorise enfin à leur juste valeur les créatifs du monde du jeu vidéo.

Bien sûr, côté ciné, l'actu est tout aussi savoureuse, avec un entretien exclusif avec Denis Villeneuve pour nous raconter l'aventure *Dune* en toute intimité. Godzilla qui fricote toujours avec Kong, pendant que ses camarades simiesques, tout autant en colère, reviennent pour une suite très prometteuse de *La Planète des Singes*, une demoiselle pas tant en détresse que ça, et quelques apprentis chasseurs de fantômes viennent compléter le haut de l'affiche.

Côté séries, on s'est intéressés à la seconde saison de *Halo* et au *Problème à 3 corps* qui promet une belle agitation de neurones sur Netflix.

Geoff Darrow, Bryan Talbot et Bruno Lecigne ont bien voulu nous rencontrer pour nous parler de leurs nouvelles créations pour le côté comics et BD.

Avec le retour tonitruant de *Final Fantasy 7*, on peut dire que nous avons été gâtés côté jeu vidéo et nous avons célébré cet événement comme il se doit avec un mini-dossier qui nous fait entrer dans les coulisses de cette réadaptation d'un nouveau genre.

Et bien sûr des jeux et des toys en pagaille avec un focus sur *Altered* et *Inferno*, et toutes vos rubriques habituelles pour clore le magazine en beauté !



May the Force live long and prosper
Olivier Oltramare

GEEK

est édité par

MUTTPOP

73 rue Orfila / 75020 / Paris

Pour acheter les anciens numéros
de Geek Magazine : www.muttpop.fr
contact@muttpop.fr

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
Nicolas Forsans

RÉDACTEUR EN CHEF
Olivier Oltramare

ASSISTANT RÉDACTEUR EN CHEF
DIRECTEUR ARTISTIQUE
Christian Ung

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
Sylvain Nawrocki

CORRECTIONS
Martine Becker

Spécialistes ciné et séries
Pascal Pinteau & John Prate

Spécialiste BD / Bruce Tringale

Spécialiste JDR / Cyril Rolland

Spécialiste Jeux de société / Guzoo

Spécialiste JV / Stéphane Moïssakis

GEEK TRIBE

Nazrie Djedoui, Pierre-Éric
Salard, Anthony Huard, Michael.
Ducousso & Alex Nikolavitch

BILLET D'HUMEUR ICONOCLASTE
Fabien Grolleau

COUVERTURE :
FINAL FANTASY VII REBIRTH
©SQUARE ENIX CHARACTER DESIGN:
TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI



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
0967320934 / oborscha@boconseilame.fr

FABRICATION
Printall AS



ABONNEMENTS

geek.abo@boconseil.net

MERCI À Philippe, Julien ER., Matthieu L.,
Hugo LH., Cécile D., Emilie P., Clémence
C., Adeline G. et Charlotte R. et tous
ceux qui nous ont permis d'arriver à ce
Geek Magazine 46. Tous droits réservés.

À défaut d'indication contraire, les
textes, photographies, dessins et autres
éléments de ce magazine sont la propriété
exclusive de la société MUTTPOP. Leur
reproduction, même partielle, est interdite
dans tous pays, quel que soit le support,
y compris électronique, sauf autorisation
préalable et écrite de MUTTPOP. Il en est
de même de leur représentation. Toute
violation des droits de MUTTPOP 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.

CODE-BARRES-LIBRAIRIES



Z-IN

6 à 20

FLOWCHART / FOCUS
L'ENVERS DU DÉCOR / ICÔNES GEEKS

GEEKOSPHERE

114

MARS, JUPITER & TOUT LE SYSTÈME SOLAIRE
Rencontre avec le scénariste, Bruno Lecigne

116

DUNE, une œuvre mystique ?

120

CHRONOLOGEEK : La vraie guerre des étoiles

122

PSYCHOLOGEEK : Mario

124

MYTHOLOGEEK : les Mutants

126

CASUAL ADJUST : Survival horror

128

EXPOSITION : "l'art de James Cameron"

130

MON DONJON & MES DRAGONS
Billet d'humeur de Fabien Grolleau



DU PIXEL AU PETIT ÉCRAN

24

FALLOUT

Le bon, la brute et le truand postapocalyptique

30

UBISOFT

Goes to Hollywood !

34

HALO

Le transmédia selon Microsoft

38

DES CONNEXIONS LOINTAINES

Pourquoi les jeux vidéo font leur cinéma ?

40

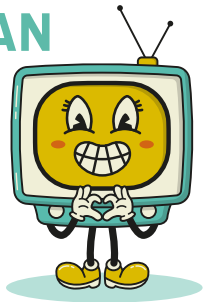
ANIMATION X GAMING

Tour d'horizon séries animées pour adultes, adaptées de jeux vidéo

42

PERSONNAGES NON JOUABLES

Sommes-nous tous des PNJ ?



48

DUNE : DEUXIÈME PARTIE

Denis Villeneuve, nouveau messie de la SF à Hollywood

54

GODZILLA X KONG : LE NOUVEL EMPIRE

La dream team des monstres

58

S.O.S. FANTÔMES : LA MENACE DE GLACE

L'union des équipes

62

LA PLANÈTE DES SINGES : LE NOUVEAU ROYAUME

Les vieux démons ressurgissent



66

TRUE DETECTIVE NIGHT COUNTRY

Jodie Foster mène l'enquête, lors d'une nuit polaire

70

LE PROBLÈME À TROIS CORPS

Le livre des solutions



74

GEOF DARROW

Le Darrow de Komodo

76

BRYAN TALBOT

L'avis de Bryan !

78

UNCANNY X-FORCE PAR RICK REMENDER

Par-delà le bien et le mal



82

ALTERED

Révolution française dans les jeux de cartes à collectionner

86

LES AVENTURIERS DU RAIL LEGACY

Un Voyage inoubliable



90

INFERNO

L'Enfer de Dante en jeu de rôle



96

FINAL FANTASY VII REBIRTH

Du remake à la renaissance



104

TEKKEN 8

Here comes a new challenger !



106

VR GOOD TRIP

L'arrivée en fanfare du VISION PRO



109

VINTAGE TOYS

La Batmobile 1966 de Corgi Toys



110

TOYS! TOYS! TOYS!

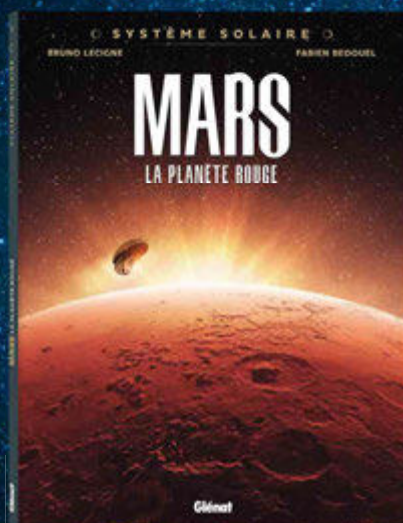
Bandai, le fabricant japonais mythique !



SYSTÈME SOLAIRE

LA PLUS GRANDE EXPLORATION SPATIALE
COMMENCE MAINTENANT.

BRUNO LECIGNE
FABIEN BEDOUEL



BRUNO LECIGNE
XAVIER DUJARDIN
AFIF KHALED



LE 27 MARS
AU RAYON BD





UNE BREVE HISTOIRE DES ADAPTATIONS DE JEUX VIDEO LORSQUE LE JEU DEVIENT NON INTERACTIF

IL S'AGIT ICI DE RECENSER LES ADAPTATIONS – TÉLÉVISUELLES COMME CINÉMATOGRAPHIQUES – LES PLUS MARQUANTES. PARCE QU'ELLES FURENT LES PREMIÈRES LES PLUS VUES OU PLUS RAREMENT LES PLUS APPRÉCIÉES. CAR IL S'AVÈRE DIFFICILE D'ADAPTER UN MEDIUM BASÉ SUR L'INTERACTION SANS PERDRE SON ESSENCE. CETTE LISTE N'EST ÉVIDEMMENT PAS EXHAUSTIVE.



LA PRÉHISTOIRE

1982 TRON

Premier film à intégrer le jeu vidéo dans son histoire, *TRON* mérite d'être mentionné dans cette chronologie.

1982 Pac-Man

Ce dessin animé (dont le générique fut chanté ici par William Leymergie) est la toute première adaptation d'un jeu vidéo à la télévision. Il faut dire que *Pac-Man* fut extrêmement populaire.

1984 The Last Starfighter

Les jeux vidéo continuent d'inspirer les cinéastes en invitant un excellent joueur dans l'espace.

1986 Super Mario Bros. : The Great Mission to Rescue Princess Peach! / Running Boy Star Soldier no Himitsu
C'est au tour des animes ! Celui sur Mario (attention à ne pas le confondre avec le dessin animé américain *The Super Mario Bros. Super Show!*, diffusé en France

en 1990) voit les personnages de *Super Mario Bros* (1985) sortir de la télévision de Mario. *Star Soldier*, quant à lui, était un shoot 'em up sorti la même année. L'anime a la particularité de mettre en scène une histoire fictive du développement du jeu.

1988 Mirai Ninja: Keigumo Kinin Gaiden

Voici une initiative ambitieuse pour Namco, dont la sortie du beat 'em up *Mirai Ninja* est accompagnée par celle (en vidéo) d'une adaptation en prises de vues réelles.

1990 Maniac Mansion



On l'oublie souvent, mais la première série adaptant en prises de vues réelles un jeu vidéo est une production Lucasfilm. Très librement inspirée du jeu Lucasfilm Games sorti en 1987, cette série durera trois saisons.

LES ANNEES MAUDITES

1993 Super Mario Bros



Généralement considéré comme la première adaptation de jeu vidéo sur grand écran, il est vrai que cette étrange relecture de l'univers *Mario* aura été le premier film exploité en salles de cinéma, dans le monde entier. Il fera un four et donnera le ton pour les deux prochaines décennies.

1994 Street Fighter

S'il n'a pas séduit la critique, ce film mettant en scène Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Kylie Minogue et Ming-Na Wen rencontrera un petit succès.

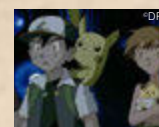
1995 Mortal Kombat

On se souvient de Christopher Lambert en Rayden, mais cette adaptation est surtout la première réalisée par Paul W.S. Anderson. Un cinéaste qui (outre *Event*

Horizon en 1997 et *Alien vs. Predator* en 2004) en fera bien d'autres, dont *Resident Evil* et *Monster Hunter*.

1997 Pokémon

Attrapez-les tous ! Cet anime marquera toute une génération, et même plusieurs, puisqu'il s'est étalé sur plus de 1200 épisodes, de 1997 à 2023. Et l'histoire n'est pas terminée, puisque la 26e saison, entamée l'année dernière, fait office de reboot avec de nouveaux personnages.



1998 Pokémon: The First Movie

Le phénomène *Pokémon* s'est évidemment invité en salles avec ce long-métrage d'animation japonais. Il y fut suivi par 22 autres opus (y compris un remake du premier film en images de synthèse, en 2019).



2001 Lara Croft : Tomb Raider

Auréolé d'un large succès financier, ce film installe

définitivement Angelina Jolie parmi les grandes stars d'Hollywood, et engendrera une suite. Mais cela reste une piètre adaptation des aventures de Lara.

2001 Final Fantasy: The Spirits Within

Quatre ans après *Final Fantasy VII*, Square prend des risques en laissant le créateur de la saga, Hironobu Sakaguchi, réaliser le premier film en images de synthèse à visée photoréaliste. Sans même s'inspirer des jeux, puisqu'il s'agit d'une histoire originale ! Malgré un budget supérieur à *Lara Croft : Tomb Raider*, *The Spirits Within* ne rencontrera pas son public.

2002 Resident Evil

Revoici donc Paul W.S. Anderson, qui pioche des éléments des jeux pour en faire un film d'action médiocre. Mais les spectateurs répondent présents, et ce film obtiendra pas moins de cinq suites, dont trois réalisées par Anderson.

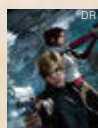
2005 Final Fantasy VII: Advent Children

Tetsuya Nomura, co-scénariste de *FF VII* (mais aussi créateur des *Kingdom Hearts* et directeur des récents remakes de *FF VII*), réalise ce film en images de synthèse sorti directement en vidéo. Mais plutôt que de retranscrire le jeu vidéo, il s'agit ici de s'inscrire dans une démarche transmédia – ce film faisant office d'épilogue aux événements du jeu.

2006 Silent Hill

Lorsque le cinéaste français Christophe Gans (*Crying Freeman*, *Le Pacte des loups*) se penche sur la légende du survival horror, les critiques ne sont pas tendres. Ce film sera toutefois réhabilité avec le temps, et Gans a finalement tourné une seconde adaptation en 2023, un reboot qui devrait sortir

cette année (oublions la piètre suite sortie en 2012).



2008 Resident Evil: Degeneration

Alors que les films de Paul W.S. Anderson continuent à séduire des fans, Capcom décide de lancer sa propre série de films d'animation – qui s'inscrit dans l'univers des jeux. Trois autres longs-métrages verront le jour, ainsi qu'une mini-série Netflix – tous en images de synthèse.

2010 Prince of Persia: The Sands of Time

Après les *Pirates des Caraïbes*, Jerry Bruckheimer et les studios Disney adaptent la saga d'Ubisoft en confiant la réalisation à Mike Newell (*Harry Potter 4*). Grâce à un box-office de 336 millions, *The Sands of Time* devient alors le plus gros succès en matière d'adaptation de jeu vidéo. Mais face à un budget de 150 à 200 millions de dollars, cette réussite est toute relative et n'engendrera pas de franchise cinématographique.

2010 Halo Legends

Alors qu'un film se fait attendre, six studios d'animation japonais participent à une anthologie supervisée par Shinji Aramaki (*Appleseed*), sur le modèle de *The Animatrix*. Sans doute l'une des meilleures approches pour adapter l'univers d'un jeu vidéo.

2012 Mass Effect: Paragon Lost

Pour accompagner la sortie de *Mass Effect 3*, l'un des nouveaux personnages bénéficie de son propre film d'animation.

2014 Need for Speed

Même la présence d'Aaron Paul, qui vient de terminer *Breaking Bad*, ne sauve pas cette adaptation de la série de courses automobiles.

2016 WarCraft

Même le réalisateur Duncan Jones (*Moon*) ne parviendra pas à faire de cette célèbre

franchise un nouveau *Seigneur des Anneaux*. La faute à un script, là encore, très faible. *WarCraft* devient l'adaptation remportant le plus d'argent (439 millions), mais le budget conséquent ne rend pas cette aventure lucrative, et tout projet de suite est abandonné.

2016 Assassin's Creed

Si l'essence d'*Assassin's Creed* réside dans son gameplay, sa mythologie possédait toutefois tous les éléments pour engendrer une bonne adaptation cinématographique. Là encore, le script fait défaut, et la présence de Michael Fassbender n'y changera rien.

2016 The Angry Birds Movie



Et s'il suffisait de s'inspirer de l'imagerie d'un jeu pour faire un film ? Et si le jeu d'origine n'avait pas réellement d'histoire ? C'est peut-être le secret derrière le succès de ce film d'animation, qui récolte 352 millions de dollars pour un budget de 73 millions. Trois ans plus tard, une suite réussira même à séduire les critiques grâce à une histoire plus amusante et inspirée. Et si une bonne adaptation de jeu vidéo dépendait avant tout de la qualité de son script ?

UNE NOUVELLE ÈRE



2019 Pokémon Detective Pikachu

Plutôt que de s'inspirer des jeux bien connus, le script tire sa substance d'un spin-off sorti en 2016, un jeu d'aventure et d'enquête. Une idée brillante, qui permet à ce film mêlant prises de vues réelles et images de synthèse d'obtenir un succès tant public que critique. La malédiction vacille, avec deux enseignements : un bon script et le respect de l'univers originel sont sans doute les clés pour réussir une adaptation.

2020 Sonic the Hedgehog

Dès l'année suivante, cette autre adaptation enthousiasme les jeunes spectateurs. Un essai qui sera transformé avec une suite sortie deux ans plus tard. Et bientôt un troisième opus. Et une série dérivée.

2022 Uncharted

Piochant librement dans l'univers de jeux, *Uncharted* n'est que l'ombre de films d'aventure bien supérieurs. Ce qui ne l'empêche pas de ramasser plus de 400 millions de dollars.

2022 Halo

Toujours pas de film, mais *Halo* se voit décliner en série

TV de « prestige ». Le contexte d'un univers parallèle aux jeux déplaît toutefois aux fans. La voie du transmédia aurait sans doute été bénéfique...

2023 The Last of Us

Et pourquoi ne pas confier une adaptation au créateur du jeu d'origine, et lui adjoindre un showrunner apprécié ? C'est ainsi que *The Last of Us* devient l'un des phénomènes télévisuels de l'année dernière.

2023 The Super Mario Bros. Movie

Avec 1,3 milliard de dollars, le second film *Mario* devient le plus gros succès pour une adaptation de jeu vidéo, et s'offre le luxe d'être second au box-office 2023, juste derrière l'inattendu *Barbie*. Il était temps ?

2023 Gran Turismo

Plutôt qu'adapter les jeux, ce film raconte l'histoire d'un joueur de *Gran Turismo*. Une approche séduisante par le réalisateur de *District 9*.

À venir : Borderlands et

Minecraft parviendront-ils à devenir à la fois des adaptations populaires et de qualité ? Nous le saurons très vite, en espérant que leurs scripts seront à la hauteur de ces univers fascinants.



Confrontée à l'animal mythique, Millie Bobby Brown explose les clichés machistes des légendes et se passe d'un prince charmant pour l'affronter.

L'histoire de *La Demoiselle et le Dragon* débute comme un conte de fées classique : Élodie, une jeune femme docile, accepte avec joie d'épouser un beau prince, rêvant déjà à un bonheur radieux. Mais le récit prend une autre tournure. Élodie découvre qu'elle a été dupée, et que la famille royale a choisi de la sacrifier en remboursement d'une dette ancienne. Jetée dans une grotte abritant un dragon, elle ne peut plus compter que sur son intelligence et son courage pour survivre... Cette lutte entre une femme et une bête cauchemardesque rappelle un autre duel culte du cinéma fantastique, comme le reconnaît le scénariste Dan Mazeau : « Alien a été une source d'inspiration importante pour moi, j'ai beaucoup pensé à la force du personnage de Sigourney Weaver pendant que je travaillais sur le script. Je voulais puiser dans les éléments de fantasy que j'adorais quand j'étais enfant, et évoquer l'instinct de survie viscéral et la peur qu'Élodie éprouve en affrontant une force aussi puissante et primale que ce dragon. » →



FILIPPI

CUCCA

COLONISATION



TOME 8 DISPONIBLE AU RAYON BD



Glénat

RETROUVEZ NOS CATALOGUES SUR www.glenat.com





Elodie (Millie Bobby Brown) dans le noir

→ Pour le réalisateur espagnol Juan Carlos Fresnadillo, qui a déjà exploré le registre de l'épouvante avec *28 Semaines Plus Tard* et *Intruders*, *La Demoiselle et le Dragon* est l'aboutissement d'un projet de longue date : « J'ai découvert ce scénario en 2018. J'ai eu l'impression que cette histoire m'avait trouvé plutôt que l'inverse, car je cherchais à réaliser quelque chose de ce genre depuis des années. J'aime le folklore, les fables et les contes de fées assez sombres depuis mon enfance. La fantasy aussi, les histoires de chevaliers, de sorciers et de dragons. J'ai adoré lire *Bilbo le Hobbit*, *Le Seigneur des anneaux* et *Le Lion, la Sorcière blanche* et *l'Armoire magique*, quand j'étais petit. J'avais exploré l'origine de ces mythes dans mon film précédent, *Intruders*. Toutes ces histoires tournent autour de la perte de l'innocence. Par certains côtés, devenir adulte, c'est perdre son innocence en entamant un processus extrêmement douloureux. Cette transformation et ce long cheminement s'apparentent à une expérience de survie. » Mais ces récits traditionnels imaginés par les adultes pour inciter les enfants à craindre les vrais dangers de la vie étaient pour la plupart construits sur une vision archaïque de la femme. « Dans ces contes, il y a toujours une figure masculine qui vient sauver la princesse » ajoute Fresnadillo. « *Dan Mazeau* s'est emparé de cette structure et l'a inversée : traahie et abandonnée, la princesse va devoir se sauver elle-même, sans aucune aide. Pour grandir, il faut vivre des choses intenses et dramatiques par soi-même. Devenir adulte est une expérience solitaire. J'ai trouvé que cette histoire était une puissante métaphore contemporaine du passage à la vie d'adulte. Notre princesse apprend que la seule façon de devenir une femme indépendante consiste à s'affranchir du romantisme et à se battre pour survivre. Tous les contes de fées font la part belle à la notion de l'amour sauveur. L'amour de la famille ou du prince charmant, autrement dit un amour venu de l'extérieur qui vous sauvera et vous mènera à un monde meilleur. Dans notre histoire, le seul amour qui puisse sauver Élodie, c'est son estime personnelle. Pour devenir une héroïne et une femme libre, elle va devoir commencer par s'aimer et se respecter elle-même. »

Un regard féminin



Les soirées sont de plus en plus folles !

Si le script était déjà un mélange efficace d'horreur, de fantasy et d'histoire de survie, il restait à trouver la bonne approche scénographique pour faire vivre aux spectateurs l'expérience de l'héroïne. Pour Fresnadillo, l'inspiration ne pouvait venir que d'un maître du suspense qui a souvent confronté des personnages féminins à des situations terrifiantes : « Je suis un incondicional des films d'Alfred Hitchcock. J'adore la façon dont il utilise le point de vue des personnages principaux. Il fait vivre aux spectateurs les choses en même temps qu'eux, et les transforme eux aussi en détectives, en héros de l'aventure. La seule façon de raconter visuellement cette histoire sans perdre sa pertinence et ses thèmes en chemin était de ne jamais dévier du point de vue d'Élodie et de ne montrer le monde qu'à travers ses yeux. À l'exception du début du film et d'un ou deux autres moments, j'ai placé la caméra aussi près de Millie que possible, pour nous faire ressentir la force et les aspects les plus impressionnants de cette épreuve à travers ses yeux. Rapprocher la caméra d'elle, c'était aussi l'occasion de voir cette adolescente devenir une femme. Elle est le cœur même du film. Il y a aussi un contexte très hitchcockien dans le premier acte de cette histoire, qui joue sur des



Elodie (Millie Bobby Brown) dans une cave

apparences rassurantes quand on arrive dans le royaume. Mais on remarque des choses étranges qu'on ne comprend pas, et on est intrigué parce que quelque chose ne tourne pas rond. Bien sûr, le prégénérique intense nous a déjà mis sur la piste : on perçoit une ombre qui plane sur l'histoire, et s'insinue dans la vie de la princesse occupée à filer le parfait amour avec son prince. »

L'incomparable Millie Bobby Brown



Elodie (Millie Bobby Brown) de très près

Pour Juan Carlos Fresnadillo, le rôle principal ne pouvait être tenu que par Millie Bobby Brown : « Millie est la première et l'unique actrice à laquelle j'ai pensé. Cette histoire est celle d'une jeune fille qui devient une adulte. Le choix de Millie s'imposait, en raison de sa personnalité, de son identité et de son parcours d'actrice. Elle a vécu ce passage de l'enfance à l'âge adulte sous nos yeux au cours des dernières années. C'était l'actrice la plus crédible pour jouer Élodie. Pour moi, il était capital de trouver une comédienne capable de jouer aussi bien des émotions extrêmes →

Samantha Shannon

UN JOUR DE NUIT TOMBÉE

500 ANS AVANT LES ÉVÉNEMENTS
DU **PRIEURÉ**
DE L'ORANGER



PARTIE I
10.04.2024



PARTIE II
01.05.2024

DÉSORMAIS EN POCHE CHEZ





Elodie (Millie Bobby Brown) en grand

→ que des sentiments délicats et subtils, parce qu'on ne peut pas tricher quand la caméra est placée si près de vous et de vos yeux. Millie devait ressentir vraiment ce que vit le personnage, et elle l'a fait. Le tournage dans ces décors de grottes a été difficile, car elle se sentait mise à nu émotionnellement en étant scrutée de si près. On montre en gros plan tout ce qu'éprouve Élodie : la douleur, l'horreur, l'excitation, la peur... J'ai eu une chance inouïe que Millie approuve ce principe, et se jette à l'eau lors de cet exercice d'autant plus inconfortable qu'aucun acteur ne lui donnait la réplique. Il y avait la présence du dragon, bien sûr, mais au moment du tournage, il était représenté par un câble avec une petite balle pour lui indiquer où on allait ajouter le dragon 3D dans l'image. Millie est une actrice très courageuse, et c'est l'une des plus belles choses que l'on puisse dire d'une interprète. J'espère que grâce à elle, les spectateurs de tous âges se rappelleront ou comprendront combien il est bouleversant de grandir. Même si c'est dur et intense, quitter l'enfance et embrasser l'âge adulte avec force et intégrité est très gratifiant. »

ENTRETIEN AVEC MILLIE BOBBY BROWN, ACTRICE ET PRODUCTRICE EXÉCUTIVE

Qu'est-ce qui vous a plu dans ce rôle ?

En lisant ce scénario, j'ai réalisé que je n'avais encore jamais porté tout un film sur mes épaules. Quand je joue dans *Stranger Things*, j'ai des camarades géniaux sur qui je peux compter. Et dans *Enola Holmes*, je peux m'appuyer sur Henry Cavill ou Louis Partridge. Mais en découvrant le script de *La Demoiselle et le Dragon*, je me suis dit : « Oh, je suis seule dans la plupart des scènes. Je devrai me donner à fond tout le temps. » C'est aussi la puissance de ce rôle qui m'a attirée. Élodie change

au cours du récit, et devient la femme qu'elle ignorait pouvoir être. C'est un point important de l'intrigue, qui touchera de nombreuses femmes et jeunes filles.



Elodie (Millie Bobby Brown) en bleu

“C’est le message même du film : on n’est pas obligé de se laisser enfermer dans les attentes des autres.” - Millie Bobby Brown

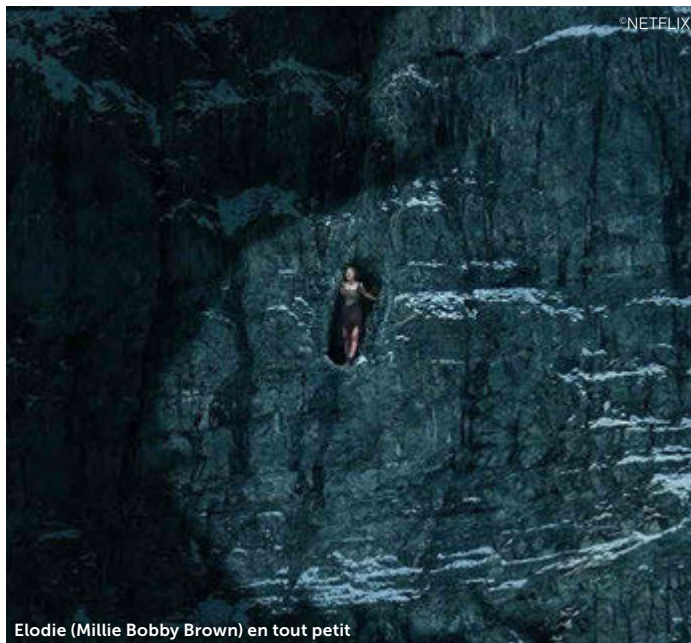
La Demoiselle et le Dragon est le troisième film dont vous êtes à la fois l'actrice principale et la productrice exécutive...

Pouvoir produire les séries et films dans lesquels je joue est merveilleux. C'est un vrai bonheur de créer des choses qui me passionnent, d'être incluse dans des discussions qui permettent de donner forme à une histoire, de participer au casting et de trouver les gens qui donneront vie au projet. Je n'avais encore jamais travaillé aussi intensément. Tous les soirs, j'étais tellement épuisée que je m'endormais dès que je rentrais chez moi. Je me consacrais corps et âme au film. Dès que je finissais de jouer une prise, je la regardais sur le moniteur, je revenais sur le plateau et je changeais mon jeu. Pour chaque prise, je me donnais intérieurement des instructions, en plus de celles de Juan Carlos.

Comment avez-vous abordé ce rôle ?

Je voulais être aussi authentique que possible, à fleur de peau. J'ai eu besoin de plonger en moi-même pour devenir Élodie. Pendant la majeure partie du film, je n'ai pas eu d'autres acteurs avec qui jouer.

Les personnes de l'équipe technique m'ont servi de camarades de jeu. C'était une expérience totalement nouvelle. Mon interprétation repose beaucoup sur la personne que je suis et sur mes propres expériences. Il a fallu élaborer une chronologie de l'évolution d'Élodie. L'incarner, c'était comme foncer sur des montagnes russes. Je n'ai que 19 ans, et je change tous les jours. Tenter de déterminer la progression d'Élodie alors que je suis moi-même encore en train



Elodie (Millie Bobby Brown) en tout petit

d'évoluer, ce n'était pas facile... J'ai dû apprendre à construire le personnage au fur et à mesure que j'avancais. Je me disais : « *Si elle assure là, ça veut peut-être dire qu'elle maîtrise cet aspect de la survie. Je vais utiliser ça dans la scène suivante.* » Quand le dernier jour est arrivé, je savais enfin qui elle était !

Comment le tournage des scènes d'action s'est-il passé ?

Les grottes étaient construites concrètement, parfaitement conçues, complexes et tactiles. Tout semblait réel. Nous tournions dans des entrepôts transformés en plateaux à Londres. Quand j'entrais dans ces décors, je me sentais en immersion totale. Il n'y avait pas moyen de faire semblant d'agir, ni de fond vert. Descendre dans ces grottes n'était pas une partie de plaisir, mais j'utilisais ce sentiment en me disant : « *Élodie déteste cet endroit. Elle ne veut pas rester là.* » C'était dur de courir à l'intérieur, difficile d'y tomber. Il fallait se battre et c'est le message même du film : on n'est pas obligé de se laisser enfermer dans les attentes des autres. On peut prendre le contrepied et réécrire son histoire... Comme je suis un peu claustrophobe, certaines séquences ont été pénibles, comme la scène du tunnel où je tombe en avant et me retrouve tête en bas : c'était une prise de vue cool dans sa conception, mais j'avais tellement peur qu'il a fallu que mon assistante et mon frère restent derrière moi et me tiennent bien les jambes pour me rassurer. Ils me remontaient dès que je paniquais trop. On a pu tourner la scène en deux prises, et ma vraie peur s'est avérée utile pour jouer cela ! J'ai fait moi-même toutes mes cascades, du début à la fin. Le plus dur, c'était de grimper. J'étais dans la grotte, accrochée à un câble et je n'escaladais pas de la roche, mais une surface recouverte des cristaux lisses et glissants. Mes pieds se prenaient dans le tissu de ma robe, ce qui me privait d'accroches sur les parois. C'est l'entraînement le plus dur que j'aie eu à suivre. Mais je voulais faire des erreurs, déraiser et retomber un peu, parce qu'il ne fallait pas qu'Élodie donne l'impression de trop bien connaître ces grottes.

La créatrice des costumes, Amanda Monk, dit que la robe d'Élodie est un couteau suisse, un kit de survie...

Les robes de l'époque, quel enfer ! Devoir porter un corset et 17 couches de vêtements par-dessus, ça entrave. C'est ce que voulait la société de ce temps-là : que les femmes se sentent bridées et inutiles. Au début, je ne pouvais presque pas bouger ! Et puis au fur et à mesure que le film avance, on supprime les couches une par une : c'était une expérience follement libératrice. À la fin du film, la robe est déchirée, réduite à une seule couche, et Élodie apparaît telle qu'elle est réellement. C'est un symbole puissant. 

DUNE

L'ADAPTATION OFFICIELLE DU FILM

AU-DELÀ DE LA PEUR, LE DESTIN ATTEND



Par FRANK HERBERT, LILAH STURGES,
DREW JOHNSON & BILL SIENKIEWICZ

Volume 1 en librairie

DEL COURT

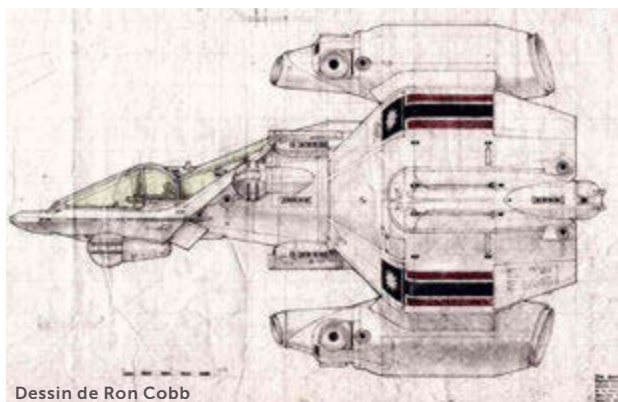
L'ENVERS DU DÉCOR

THE LAST STARFIGHTER – DES JEUX VIDÉO À L'ESPACE, UNE RÉVOLUTION

Fils spirituel de *TRON* et *Star Wars*, *The Last Starfighter* sorti en 1984 mêle deux thèmes populaires – le jeu vidéo et le space opéra – tout en bénéficiant des dernières avancées technologiques.

Un attrait économique

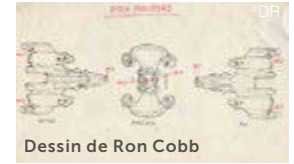
Alex Rogan, un jeune Américain, passe son temps à s'entraîner sur une borne d'arcade, *Starfighter*. À tel point qu'il en devient expert. Il est alors approché par les véritables créateurs du jeu : des extraterrestres cherchant à recruter des pilotes exceptionnels afin de lutter contre l'armada des vils Ko-Dan. C'est ainsi qu'Alex s'installe derrière les commandes d'un rutilant Gunstar... Si *TRON* utilisait moins d'images de synthèse qu'on aurait pu le croire (comme nous l'avions abordé dans un précédent numéro), *The Last Starfighter*, réalisé par Nick Castle, s'avère extrêmement ambitieux : à peine quelques années après *Star Wars*, les batailles spatiales sont créées en images de synthèse. L'équipe disposait d'un atout dans sa manche : Ron Cobb, légendaire designer conceptuel qui avait déjà travaillé sur *Dark Star*, *Star Wars*, *Alien*, *Indiana Jones* et *Conan le Barbare*. La décision d'embrasser la création d'images de synthèse ne fut évidemment pas prise à la légère. À l'aube des années 1980, cette technologie n'est que balbutiante. Selon le coordinateur des effets visuels, Jeffrey Okun, dix-sept mois seront nécessaires pour réaliser le rendu des images affichant des polygones. En effet, chaque image nécessite un certain temps de calcul. Il est un temps envisagé d'abandonner l'infographie pour utiliser des modèles réduits, mais le producteur Gary Adelson insiste : Digital Productions est déjà chargé de concevoir – à un moindre coût – ces images révolutionnaires. « Je pense que le budget total des effets était d'environ 4 millions de dollars et qu'il aurait été d'environ 12 millions de dollars s'ils l'avaient fait de manière traditionnelle », explique Larry Yaeger, vice-président logiciels à Digital Productions, dans le documentaire *Digital Pioneers*. « Et si vous pouvez faire un film pour 8 millions de dollars de moins, cela éveille la curiosité des gens. » Ce studio fut fondé en 1982 par John Whitney, Jr. A et Gary Demos, qui quittèrent la société Triple-I au cours de la production de *TRON*. Triple-I avait été chargé de concevoir l'imposant Master Control Program, le voilier solaire et le navire de Sark. Pour réaliser ce projet plus ambitieux, Digital Productions dispose de l'un des six Cray X-MP – les autres étant utilisés par des agences gouvernementales des États-Unis et l'industrie de la défense. Il s'agit d'un supercalculateur lancé en 1982, de près de six tonnes et d'une valeur de douze millions de dollars (soit l'équivalent d'une trentaine de millions en tenant compte de l'inflation), et dont la forme en fer à cheval rappelle l'imagerie de *TRON*. « Le Cray me rappelait le monolithe de 2001, L'Odyssée de l'espace », s'amuse Ron Cobb. John Whitney, Jr. et Gary Demos avaient décidé de faire un long-métrage à l'aide d'un Clay avant même d'être approchés par l'équipe de *The Last Starfighter*. « L'une des choses qui a aidé à promouvoir les images de synthèse pour réaliser ce film, c'est que la scène du Death blossom impliquait de créer quelque chose qui tournait sur 360 degrés le long des trois axes », déclare Larry Yaeger. Cette fameuse scène montre le Gunstar tourner sur lui-même, à toute vitesse, afin de tirer sur tous les vaisseaux ennemis l'encerclant. « Et si vous vouliez faire ça, où attacher la perche qui maintient le modèle en place ? Si vous le suspendez à un câble, vous êtes toujours limité. Alors qu'avec les images de synthèse, tout est possible. » Une liberté qui explique la démocratisation à venir de cette technologie. Mais encore fallait-il créer les modèles 3D des vaisseaux.



La complexité de la modélisation 3D

Les objets sont d'abord dessinés sur du papier, d'une manière similaire à celle des plans d'ingénierie, avant d'être numérisés. « L'idée de base est que vous dessinez deux vues de n'importe quel objet », précise Michael Kory, modelleur 3D et designer chez Digital Productions. « Vous construisez la surface extérieure d'un objet 3D, polygone par polygone ». Si le superordinateur Clay est un avantage de taille, les possibilités graphiques restent limitées. « Au départ, nous étions un peu handicapés, expliquait Ron Cobb, car je devais utiliser, dans une certaine mesure, des formes géométriques primitives ». Pour le Gunstar, le designer s'inspire de *Star Wars*, avec ses « Spitfires dans l'espace un peu clichés », et de la mode des hélicoptères d'attaque, comme celui de la série *Tonnerre de feu*. « Je prenais les dessins de Ron, puis je m'équipais d'un énorme morceau de vélin et j'obtenais une vue de face, de côté et de dessus du GunStar », raconte Kevin Rafferty, responsable du département modélisation chez Digital Productions. « À l'époque, pour créer un modèle 3D, nous

faisions du point à point. Nous placions le premier palet à l'endroit XY pour un repère, puis le second palet à l'endroit Z pour l'autre. » Cela prit six mois pour terminer le Gunstar. Lors du tournage des prises de vues réelles, le réalisateur et les acteurs ne savaient pas vraiment à quoi allaient ressembler les images finales. « Ils tournaient ce film en pariant sur l'existence d'images dont ils ne savaient pas encore ce qu'elles donneraient », se souvient Lance Guest, qui incarnait Alex Rogan. « Ils avaient les nerfs à fleur de peau. » Ce nouveau processus dispose également d'avantages inédits : changer les dimensions d'un modèle 3D à la volée, ou le dupliquer pour créer toute une flotte d'ennemis.



De la glace fondue

À l'époque, il n'était pas possible de faire l'animation en temps réel ailleurs que sur ces supercalculateurs. L'installation consistait en un gigantesque écran vectoriel encastré dans un boîtier noir tout aussi massif. Le concept de souris commençait à peine à se démocratiser, mais n'était pas disponible pour ce processus. « Le boîtier contenait neuf petits boutons noirs sur lesquels il suffisait d'appuyer », explique Paul Isaacs, directeur technique chez Digital Productions. « Et il y avait un joystick. Ainsi, si vous vouliez déplacer un objet vers la gauche, le haut et l'arrière, vous deviez appuyer sur X, utiliser le joystick et le déplacer, puis passer à Y, utiliser le joystick et le pousser vers le haut, et enfin appuyer sur Z et le déplacer vers l'arrière. C'était la partie interactive, le reste consistait à taper sur une console. » Un procédé certes fastidieux, qui engendre des séquences révolutionnaires et vaudra à John Whitney, Jr. A et Gary Demos un Oscar scientifique et d'ingénierie. « Les effets visuels sont utilisés pour faire avancer l'histoire, pour présenter l'espace extra-atmosphérique d'une manière aussi acceptable et aussi facile que le font les prises de vue en extérieur », déclarait John Whitney, Jr. La technologie n'étant que balbutiante, tout ne fut pas parfait. Ainsi le rendu de l'astéroïde dans lequel se cache Alex ne s'est pas fait correctement, et recommencer l'opération aurait coûté trop cher. « Cela ressemble à de la glace fondue », se plaignait Ron Cobb, qui déclare en 1984 : « Je pense qu'il est vraiment nécessaire que la culture s'empare de cette technologie. Pour la plupart des gens, l'infographie est une technologie détachée, étrangère. Il serait dommage que cela persiste. » Si les outils se sont perfectionnés, l'équipe de *The Last Starfighter* avait d'ores et déjà posé les bases. Ce qui n'a jamais existé ? La borne d'arcade vue dans le film. Tous les jeux prévus furent annulés après la sortie de *The Last Starfighter*. Il aura fallu attendre près de trois décennies pour qu'un fan s'amuse à recréer le jeu à partir des scènes de ce long-métrage de science-fiction qui aura marqué l'histoire du cinéma.

Si vous désirez creuser ce sujet, nous vous recommandons le documentaire *Digital Pioneers*, disponible sur la chaîne YouTube de CGM (<https://www.youtube.com/@Gorkab>), dont sont tirées plusieurs citations utilisées dans cet article.

Sources : Yahoo Movies, *Crossing the Frontier – The Making of The Last Starfighter* (DVD), Commentaires audio du DVD, OBX Entertainment, io9, CGM, *Understanding Computers: Computer Images* par Roberta Conlan, Cinefex, Los Angeles Times



Une fresque sauvage entre la vie et la mort, le règne animal et l'humanité!

Récit de bruit et de fureur, *Le Dieu-Fauve* dresse le portrait d'une civilisation soudainement confrontée à la perspective de sa disparition. Mettant les nerfs à vif, cet album donne à voir et à ressentir la violence de la nature, les cris de rage et les larmes de désespoir des protagonistes.

Une œuvre à la construction magistrale, écrite par Fabien Vehlmann et portée par le dessin spectaculaire de Roger.

AU RAYON BANDE DESSINÉE

DARGAUD

TIMOTHÉE CHALAMET

FREMEN ET ACTEUR LIBRE

Après avoir joué le jeune magicien du chocolat en chantant et dansant dans *Wonka*, l'acteur franco-américain livre une performance mémorable dans *Dune : 2^e partie*. Il incarne un Paul Atréïdes en pleine métamorphose, qui passe de l'adolescence à l'âge adulte sous nos yeux, et s'impose comme le leader charismatique des Fremen annoncé par la prophétie. Il chevauche un ver des sables, mène les guerriers d'Arrakis à la bataille et affronte en duel le tueur psychopathe Feyd-Rautha, neveu du Baron Harkonnen. Un sacré programme... Timothée Chalamet nous raconte cette nouvelle collaboration mouvementée avec Denis Villeneuve, et son apprentissage des scènes d'action.

Le tournage du premier *Dune* avait commencé en mars 2019. Comment se sont passées vos retrouvailles avec Denis Villeneuve et avec ce rôle, trois ans plus tard ?

Pour un acteur, du moins pour moi, la relation avec le réalisateur est extrêmement importante. Et Denis est un chef d'équipe, un partenaire artistique et un ami extraordinaire. Je venais tout juste d'achever le tournage de la comédie musicale *Wonka* quand nous avons commencé à travailler sur *Dune : 2^e Partie*. Denis m'a aidé à me remettre dans la peau de Paul, et à l'incarner alors qu'il évolue dans son cheminement. Bien sûr, la passion de Denis pour *Dune*, sa parfaite connaissance de cet univers, et le fait de me retrouver dans les environnements concrets qu'il a imaginés avec nos équipes de décoration m'ont beaucoup aidé à jouer le personnage. Je pouvais puiser dans tout cela pour imaginer la responsabilité qui pèse sur les épaules de Paul, et la pression qu'il ressent.

À ce stade de l'histoire, Paul doit prendre son destin en main...

Oui, mais il est réticent ! Il n'a pas d'illusions de grandeur ni de soif de pouvoir. C'est la raison pour laquelle il choisit le nom Fremen de Muad'Dib, celui d'une petite souris du désert... J'ai dû me demander ce que signifierait le fait d'être confronté à un tel destin, de se tenir au milieu d'une pièce et de se déclarer chef devant toute une assemblée, en sachant que l'on a légitimement le droit de le faire. Et imaginer aussi tout ce que cela impliquerait par la suite.

Vous avez dû apprendre le Chakobsa, le langage fremen inventé pour les besoins du film...

Effectivement. En tant qu'acteur, cela m'a rappelé mes cours de théâtre au lycée, quand nous apprenions à jouer Shakespeare en vieil anglais, ce qui est une sacrée leçon d'humilité ! Au début, apprendre une langue imaginaire peut sembler futile, mais quand on y réfléchit bien, c'est la définition même du métier d'acteur. Ce langage fremen a été soigneusement développé par des experts linguistes, et nous avons été entraînés à le prononcer correctement par un coach génial, Fabien Enjalric, qui nous disait toujours franchement ce qui n'allait pas. C'était une expérience compliquée mais très sympa, car pour

la première fois, je devais déclamer tout un monologue dont le texte n'était pas lié à un vrai langage.

Paul passe à l'action, et vous aussi, car dans ce deuxième chapitre de *Dune*, vous faites plus de cascades que dans tous vos films précédents. La scène où vous vous hissez sur un ver des sables est particulièrement réussie...

Ah, la fameuse séquence 62 ! Nous l'avons filmée sur une période de trois mois. Notre productrice et réalisatrice de seconde équipe, Tonya Lapointe, a dirigé toute l'équipe chargée des scènes avec les vers. Tonya était passionnée par tous ces défis à relever. Chevaucher le ver est un moment capital pour l'entrée de Paul dans le monde des Fremen, car c'est ce qui doit lui permettre d'être pleinement accepté par ce peuple, après que Chani et Stilgar lui ont déjà accordé leur confiance. Il doit bien faire les choses, car c'est un processus dangereux et extrêmement complexe. Pour Paul, apprendre à chevaucher le ver des sables, c'est arriver à maturité, devenir un homme. C'est un rite de passage et l'une des principales raisons pour lesquelles Paul est finalement accepté par tous les Fremen. S'il n'avait pas réussi à être en phase, en parfait unisson avec ce Shai-Hulud – nom Fremen de l'animal – il aurait péri au cours de sa tentative. Mais Paul chevauche le ver et reste bien vivant.



Dans *Dune 2*, Paul Atréïdes (Timothée Chalamet)

Austin Butler est terrifiant dans le rôle de Feyd-Rautha Harkonnen. On lit dans son regard qu'il est capable des pires cruautés.

Je ne veux rien dévoiler sur ce qui se passe dans ce film, mais effectivement, Austin est extraordinaire en Feyd-Rautha, absolument sensationnel !

Comment vous êtes-vous entraînés tous les deux pour votre scène de duel ?

L'apprentissage a débuté dès le premier jour de tournage. De mon côté, j'avais commencé à apprendre la chorégraphie du combat à Los Angeles, et je crois qu'Austin était déjà présent dans notre studio à Budapest. Nous avons travaillé ensemble sur ce duel dès que je suis arrivé en Hongrie. Austin est un acteur qui s'implique totalement dans la scène que vous préparez avec lui, et un excellent partenaire de combat. Non seulement il a un talent fou, mais c'est aussi un bosseur acharné, qui se soucie de tous les aspects du travail à faire. Tourner cette séquence a été tout simplement épique. Il n'y a pas d'autre façon de le dire ! **G**



ELLA PURNELL

AUSSI PÉTILLANTE QU'UN NUKA COLA BIEN FRAIS

Véritable révélation de la série *Fallout* sur Prime Video, Ella Purnell (*L'Armée des morts*, *Yellowjackets*, *Arcane*) incarne la naïve et innocente Lucy, qui, après avoir vécu une vie paisible sous terre dans l'abri antiatomique 33, découvre pour la première fois le chaos des terres dévastées.

Lucy est un personnage très attachant et drôle, comment la définiriez-vous ? Pour comprendre Lucy, il faut réaliser qu'elle est le produit d'une vie de privilèges et incarne tous les idéaux des habitants de l'abri antiatomique 33, avec cet esprit américain des années 50, mêlant patriotisme, anticommunisme et puritanisme. Elle est très optimiste, aime travailler dur et veut

prendre son destin en main. Elle croit que les gens sont naturellement bons si on leur en donne la chance, ce qui est une attitude dangereuse quand on a affaire aux habitants de la surface. Elle peut paraître extrêmement naïve, avec les manières d'une prof de maternelle bien propre sur elle, mais en fin de compte, elle est super bad ass et prête à tout pour remplir sa mission sans pour autant renoncer à ses valeurs. Dans la série, on ne cherche pas à ce qu'elle soit drôle. L'humour émerge de la manière dont elle gère les situations extrêmes auxquelles elle est confrontée. Ayant vécu sous terre toute sa vie, elle est simplement un peu trop innocente, et ce monde où elle doit faire face à des monstres et des individus peu recommandables lui est inconnu. Graham Wagner, notre showrunner, me disait souvent que Lucy est quelqu'un de parfaitement normal qui est un peu l'avatar du public, c'est le monde de *Fallout* qui est absurde.

C'était comment de travailler avec le réalisateur Jonathan Nolan ?

J'ai adoré travailler avec lui. La première fois que je l'ai rencontré, il m'a expliqué le personnage de Lucy en deux mots et m'a dit : « Bon, voyons ce que tu peux en faire. » J'ai joué la scène qu'il m'a donnée, et à la fin je lui ai demandé si ça lui allait. Il a répondu : « Super, tu as le rôle ! » Et c'était aussi simple que ça ! C'est un réalisateur qui a une grande confiance dans les instincts de ses acteurs. Ma première semaine de tournage avec lui était surréaliste car nous avions une séquence d'action où tout le monde s'étripe. C'est une séquence qui ne dure que les cinq ou dix dernières minutes à l'écran, mais il nous a fallu une semaine entière pour la tourner. Il était prêt à prendre le temps qu'il fallait pour que tout soit parfait. C'est là que j'ai compris que c'était un réalisateur fantastique.

Est-ce que vous avez dû beaucoup vous entraîner pour les scènes de combat et les cascades ?

Ne m'en parlez pas ! (*Rires*) Quand j'ai lu le scénario, et que je me suis rendu compte que j'allais devoir me remettre à la gym, ça m'a terrifiée. Il y a deux ans, je ne pouvais pas courir pour attraper le bus sans faire une crise d'asthme. (*Rires*) Maintenant, je suis devenue une adepte du sport ! J'ai surtout dû apprendre comment on

tourne les scènes de combat, comment je dois me positionner par rapport à la caméra et quelles sont les distances qu'il faut respecter pour ne faire de mal à personne. Et j'ai trouvé ça très cool de tourner des scènes d'action. Maintenant, j'en redemande !

Lucy est un personnage original, mais vous êtes-vous tournée vers les jeux pour trouver l'inspiration ?

Je connaissais la franchise *Fallout*, mais je n'avais jamais vraiment joué aux jeux. J'ai demandé à Jonathan quel jeu je pourrais essayer et il a conseillé *Fallout 4*. Je dois avouer que je n'étais vraiment pas douée, mais j'ai fait de mon mieux. (*Rires*) Cela m'a été incroyablement utile, car j'ai pu m'immerger dans l'univers de *Fallout* et comprendre la vie des gens dans les abris, ce qui m'a permis de mieux comprendre Lucy. Sans être une experte, je suis devenue capable de reconnaître les armes, les accessoires et les costumes lorsque nous tournions la série. J'ai vraiment senti le poids de la responsabilité envers les fans que j'avais lorsque j'ai enfilé le costume de Lucy pour la première fois. Ça m'a fait un drôle d'effet la première fois que j'ai visité le plateau de l'abri 33. Tout

était si réaliste, tous les décors et accessoires étaient si bien faits, j'avais l'impression de me retrouver dans le jeu. Le premier jour du tournage, quand tous les acteurs portaient l'uniforme de l'abri et étaient assis dans le Grand Hall en train de boire du Nuka Cola, j'ai cru que j'étais en train de rêver. C'était si irréal.

Quelles sont les scènes qui vous ont le plus marquée lors du tournage ?

J'ai adoré tourner les scènes dans le désert en Namibie, en Afrique. C'était un endroit d'une beauté incroyable. Le truc le plus dingue, c'est qu'on n'a pas eu à construire quoi que ce soit. Sur place, ils ont découvert un village fantôme effrayant où se trouvait un ancien hôpital abandonné rempli de sable. Pendant le tournage là-bas, je n'avais pas besoin de jouer l'expression paniquée de Lucy, c'est ce que je ressentais. **G**



Dans *Army of the Dead* de Zack Snyder (2021)



OWEN TEAGUE

L'HÉRITIER DE CAESAR

On l'a découvert dans la série *Bloodline* et dans deux adaptations de Stephen King, le diptyque *Ça* et la mini-série *Le Fléau*. Il incarne à présent Noa, un jeune chimpanzé qui s'oppose à un tyran bonobo aussi belliqueux que le furent les humains, dans *La Planète des Singes : Nouveau Royaume*.

Comment vous êtes-vous préparé à incarner un singe ? Alain Gauthier, qui vient du Cirque du Soleil, nous a formés pendant six semaines au comportement simiesque. Les attitudes physiques qu'il nous apprenait étaient toujours issues de la personnalité de chaque singe, telle qu'elle était décrite dans le scénario. Le stage a débuté par un entraînement physique, pour que nous puissions bouger plus spontanément. J'avais déjà observé des chimpanzés, mais Alain nous a montré des documentaires animaliers pour décrypter les émotions que leurs gestes traduisent, et ce qu'ils expriment en s'adressant à un congénère. Ensuite, il a organisé des séances d'improvisation extraordinaires. Elles débutaient parfois de manière très simple, en nous lançant une balle pour que nous la relacions en jouant notre rôle. Ce processus nous a poussés à aller puiser profondément en nous les pensées et les réactions de nos personnages. À un moment, un comédien réagissait en voulant accaparer la balle, ce qui incitait un autre acteur à adopter un comportement simiesque intimidant pour la récupérer... Tous les acteurs-singes ont eu le temps de créer des liens très forts entre leurs personnages. Ces improvisations étaient parfois longues, car Alain nous laissait aller au bout de ce que nous inventions. Il nous a accompagné aussi pendant le tournage pour nous aider dès que nous en avions besoin. Il a été génial.



Owen Teague

Ce nouveau chapitre se déroule trois siècles après la trilogie précédente, et les singes ont continué à évoluer...

Certains singes ont plus évolué que d'autres, notamment le clan des Aigles dont vient Noa, mais un orang-outan comme Rocket parle mieux que lui. Noa parle plus vite et plus aisément que Caesar, même si son débit est encore jalonné de petites interruptions.

Cela repose aussi sur une raison pratique : comme il y a beaucoup de dialogues dans le script, si j'avais parlé au même rythme que Caesar, le film aurait duré sept heures ! (Rires) Nous avons passé du temps à peaufiner tout cela pour que les spectateurs comprennent que tous les singes n'ont pas progressé au même rythme. Ils ne sont pas encore parvenus au stade des chimpanzés, orangs-outans et gorilles que l'on voit dans le film original de 1968, qui sont bipèdes et vivent quasiment comme des humains.

Quelle a été la scène d'action la plus difficile à jouer ?

Une séquence où un personnage me poursuit alors que nous nous trouvons dans une étendue d'eau qui monte jusqu'à nos genoux. Nous ne pouvions pas tourner dans l'eau en portant nos tenues de capture de performance et nos casques avec deux caméras braquées sur nos visages. Nous avons cherché des idées pour imiter « à sec » ces mouvements dans le studio de capture 3D. Bouger plus lentement n'était pas convaincant. Finalement, quelqu'un a suggéré que l'on nous attache des sacs de sable aux pieds. Comme du ruban adhésif n'était pas assez résistant pour faire tenir un sac de

sable de 20 kilos sur chaque pied, nous avons utilisé du film plastique à contact alimentaire dont on se sert pour couvrir des récipients avant de les mettre au frigo. Mon collègue acteur Eka Darville et moi avons été transformés en momies plastifiées au niveau des jambes, pour faire tenir ces sacs de sable. Et ça a marché ! Après avoir tourné cette scène dix fois en soulevant quarante kilos avec mes pieds, j'étais totalement épuisé. Mais le résultat est super : Weta a ajouté des simulations d'eau autour de nos personnages, et on jurerait que la scène a été tournée en prises de vues réelles, dans la nature.

Comment imaginez-vous Noa évoluer dans la suite de la saga ?

Plusieurs options s'offrent à lui. Noa peut devenir un leader vraiment tolérant, mais il peut aussi choisir un chemin plus sombre. En toute franchise, je ne sais pas ce qu'il va décider de faire. **G**

Andy Serkis, qui incarnait Caesar dans la trilogie précédente, est intervenu en tant que consultant. Quels ont été ses conseils les plus utiles ?

Comme Alain, Andy insistait sur le fait qu'il ne fallait surtout pas tenter d'imiter un singe, sous peine de faire fausse route. Il nous a expliqué comment il utilise sa respiration, sa tension musculaire et sa posture pour retranscrire physiquement les émotions d'un singe. Andy considère la capture de performance comme n'importe quelle autre forme de jeu d'acteur, au théâtre ou au cinéma. La seule différence est que le costume du personnage est votre corps. J'ai été sidéré de découvrir jusqu'à quel degré de détail Andy va pour créer une performance. Il imagine les multiples nuances des pensées du personnage et les moindres détails du monde dans lequel il évolue. C'est ce qui lui permet de le rendre réel dans son esprit quand il joue. C'était un partage d'expérience exceptionnel.



4 & 5 MAI 2024 / LYON-EUREXPO

japan-touch.com/haru/

★★★★★
AVIS CLIENT 🍌❤️

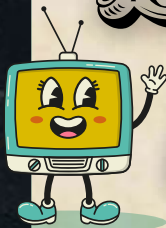
geektouch-festival.com



FALLOUT (2024)



DU PIXEL AU PETIT ÉCRAN



SI L'HISTOIRE DE L'ADAPTATION D'UNIVERS DE JEUX VIDÉO SUR PETIT ET GRAND ÉCRAN A CONNU DES DÉBUTS TRÈS LABORIEUX, NOUS SOMMES ENTRÉS DEPUIS DEUX OU TROIS ANS DANS UNE NOUVELLE ÈRE QUI MARQUE L'APOGÉE DU GENRE. DES SÉRIES COMME *THE LAST OF US* OU *ARCANE* ONT FAIT L'ÉCLATANTE DÉMONSTRATION QUE LES DEUX MONDES ÉTAIENT FINALEMENT TRÈS COMPATIBLES ET QU'ILS POUVAIENT S'ENRICHIR L'UN L'AUTRE S'ILS ÉTAIENT TRAITÉS AVEC RESPECT ET SÉRIEUX. UNE RECONNAISSANCE QUI AURA MIS LONGTEMPS À VENIR, MAIS QUI PROUVE QUE LES BARRIÈRES OBSOLÈTES QUI SÉPARAIENT CES SECTEURS CRUCIAUX DE L'IMAGINAIRE SE SONT ENFIN ÉCROULÉES. DÉSORMAIS, L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO PREND SON DESTIN EN MAIN, METTANT EN PLACE UNE POLITIQUE TRANSMÉDIA AMBITIEUSE POUR PRODUIRE OU CO-PRODUIRE ELLE-MÊME LES FILMS ET SÉRIES ISSUES DES UNIVERS QU'ELLE A CRÉÉS. UNE NOUVELLE ÈRE COMMENCE !



FALLOUT

LE BON LA BRUTE ET LE TRUAND POST- APOCALYPTIQUE

VÉRITABLE MONUMENT VIDÉOLUDIQUE, L'UNIVERS POSTAPOCALYPTIQUE DE *FALLOUT* EST DÉSORMAIS LA SÉRIE INCONTOURNABLE SUR PRIME VIDEO. DÉVELOPPÉE PAR JONATHAN NOLAN (*THE DARK KNIGHT WESTWORLD*) IL NOUS DÉVOILE LES DÉFIS AUXQUELS IL A DÙ FAIRE FACE POUR ADAPTER *FALLOUT* EN SÉRIE ET NOUS EXPLIQUE COMMENT LE JEU VIDÉO POURRAIT SAUVER HOLLYWOOD.



Jonathan Nolan et Lucy (Ella Purnell)

Basée sur la franchise culte de jeux vidéo créée en 1997 qui compte à ce jour quatre jeux principaux et cinq spin-offs, *Fallout* est la série événement à découvrir à partir du 12 avril prochain sur Prime Video. Dans un monde post-apocalyptique consécutif à une guerre nucléaire survenue en 2077, l'idéalisme de Lucy (interprétée par Ella Purnell)

sera mis à l'épreuve lorsqu'elle devra quitter son abri antiatomique pour la première fois. Elle découvrira un monde dévasté, peuplé de monstres étranges et de différentes factions humaines se disputant les rares ressources. La série suit également Maximus (Aaron Moten), un jeune soldat de la Confrérie de l'Acier, une faction militariste équipée d'armures high-tech, ainsi que Le Goule (Walton Goggins), un mutant de plus de 200 ans et chasseur de primes

impitoyable qui dissimule un passé mystérieux.

Développée, produite et réalisée par Jonathan Nolan, connu pour son travail sur la série *Westworld* et sur plusieurs films de son frère Christopher en tant que scénariste et producteur, il nous explique comment la série *Fallout* a vu le jour et pourquoi les dystopies nous font du bien.

Entretien avec Jonathan Nolan, producteur exécutif et réalisateur de la série *Fallout*



On connaît bien votre passion pour les jeux vidéo, mais pourquoi avez-vous voulu développer une série *Fallout* ? Et comment s'est passée votre collaboration avec Bethesda Game Studios, les créateurs du jeu ?

Jonathan Nolan : J'ai voulu travailler sur la série car avant tout, je suis un fan des jeux. Quand j'ai rencontré Todd Howard (développeur des jeux *Fallout* à Bethesda Game Studios, ndlr) en 2016, comme il



FALLOUT (2024)

était fan de mes films et que j'étais fan de ses jeux, on a tout de suite voulu travailler ensemble. Todd est devenu un ami et un proche collaborateur sur la série. On a beaucoup discuté ensemble de comment adapter *Fallout* en série, et nous avons été rejoints en 2019 par Geneva Robertson et Graham Wagner, qui ont écrit le pilote et qui sont par la suite devenus les showrunners. En 2020, on a présenté le projet à Amazon qui nous a rapidement donné le feu vert. Bethesda Game Studios a été un incroyable partenaire, nous donnant accès à toutes leurs archives et à tous leurs designs. Pendant le développement de la série, ils nous ont guidés dans l'univers de *Fallout* et ont validé tout notre travail.



Quel a été votre parti pris pour l'adaptation de *Fallout* en série ?

Si vous connaissez un peu la franchise *Fallout*, vous savez que chaque jeu se déroule dans une ville différente avec de nouveaux personnages et une histoire originale. Quand on a commencé à écrire la série avec Geneva et Graham, l'enjeu était de comprendre comment donner vie à cet univers tout en surprenant les fans. On a donc décidé de faire exactement ce que font les jeux, c'est-à-dire de faire de la série télé un nouveau volet de la franchise, avec une nouvelle histoire et de nouveaux personnages. Pour rire, entre nous, on a tendance à dire qu'on est en train d'écrire *Fallout 5*. L'histoire se déroule à Los Angeles, la même ville que dans le premier jeu *Fallout* (sorti en 1997), mais l'histoire se déroule des années plus tard, ce qui permet

aux fans de voir comment la ville a évolué.



Qu'est-ce qui vous a séduit dans la vision dystopique des jeux *Fallout* ?

J'adore l'uchronie qu'ils ont inventée dans *Fallout*, avec son style rétrofuturiste si unique. Ils ont créé une fascinante histoire alternative de l'Amérique, qui commence par la présidence Eisenhower dans les années 50, dominée par des multinationales high-tech ayant fait des avancées technologiques sur-réalistes. S'ensuit une Amérique qui n'a jamais connu le Watergate, la Guerre du Vietnam ni la fin de la guerre froide, et qui a continué à avancer fièrement vers le XXI^e siècle avec des grille-pain atomiques et des Cadillac volantes, tout en conservant les valeurs puritaines et anti-communistes des années 50. Cette civilisation s'effondrera en 2077 suite à une guerre atomique dévastatrice qui donnera naissance à un nouveau monde brutal, celui de *Fallout*. Mais ce qui me plaît le plus dans *Fallout*, c'est qu'ils abordent l'apocalypse avec un ton singulier et ironique. Oui, les jeux sont parfois très sombres et nihilistes, mais il y a aussi beaucoup d'humour, il y a ce ton très étrange, très satirique et riche en humour noir. C'est un univers très absurde, avec parfois des situations un peu loufoques. Et je pense qu'il y a quelque chose de très

"JE PENSE QU'IL Y A QUELQUE CHOSE DE TRÈS THÉRAPEUTIQUE À TRAVAILLER SUR UN PROJET QUI ABORDE LA FIN DU MONDE AVEC UN TEL SENS DE L'HUMOUR." - JONATHAN NOLAN



thérapeutique à travailler sur un projet qui aborde la fin du monde avec un tel sens de l'humour. Le monde va mal en ce moment, avec une sorte de nihilisme ambiant suite au traumatisme de ces dernières années entre la présidence de Trump, la COVID, et tout ce qui va avec. Ces crises polarisent la population au point que certains Américains parlent ouvertement de guerre civile, ce que je trouve ignoble et ridicule. Donc savoir en rire un peu est important. On n'est pas là pour nier les problèmes qui nous entourent, mais pour explorer un monde bien plus absurde que le nôtre et montrer que malgré tout, l'humanité survivra. La vérité, c'est que nous avons un don pour détruire le monde, et nous l'avons déjà fait à plusieurs reprises. Regardez l'Europe en 1946 avec ses villes complètement réduites en cendres, c'était l'horreur, mais nous avons reconstruit et la vie a repris. Et c'est ce qui est intéressant dans les jeux *Fallout*, c'est qu'en fin de compte, ce n'est pas une histoire sur la fin du monde mais





©PRIME

L'esprit Western est puissant dans la série

au contraire sur le début d'un monde nouveau.

Que ce soit dans *Westworld* ou *Fallout*, l'ambiance du western n'est jamais loin. Qu'est-ce qui vous attire autant dans le western ?

L'imagerie du western est très présente dans les deux séries car elle permet de poser la question de notre rapport à l'ordre. *Westworld* explorait pourquoi des gens veulent aller dans un parc à thème pour revivre le Far West. Vous savez, il y a quelque chose de postapocalyptique dans le Far West. Le western, c'est l'absence de lois, c'est là où la civilisation n'existe plus, c'est le règne de la brutalité où les gens doivent prendre leur destin en main. Et le monde de *Fallout* c'est un peu la même chose, mais se déroulant après que la civilisation s'est effondrée. Comme la série se déroule dans l'Ouest américain, il me semblait normal que le mode de vie western ait un peu repris le dessus. Ce qui m'intéresse dans le western et le postapocalyptique, c'est le fait que nous sommes attirés par ce chaos, par cette absence de l'ordre. Par nihilisme peut-être, on a tous un peu envie

d'être assis au premier rang pour assister à la fin du monde ou à une grande guerre ou juste voir le monde brûler.

Parlant de décors de western, les scènes de désert sont incroyables, où les avez-vous tournées ? Le plan montrant le Los Angeles postapocalyptique sous les dunes m'a donné des frissons...

On a tourné sur la Côte des Squelettes, en Namibie ; une ancienne colonie allemande près de l'Afrique du Sud, dans un endroit appelé Elizabeth Bay, près de la ville de Lüderitz. Personne n'avait tourné là-bas auparavant. C'était incroyable, la côte suit exactement la forme de la plage de Santa Monica près de Los Angeles, la seule chose que nous avons ajoutée en post-prod était la jetée et la grande roue. Le seul problème était que le soleil était du mauvais côté car nous étions dans l'hémisphère sud, mais à part ça, c'est à peu près une réplique parfaite, la ville en moins. Elizabeth Bay est un endroit incroyable, on y trouve les ruines d'une ancienne mine de diamants que les Allemands ont abandonnée dans les

années 1920. Quand ils sont partis, ils ont emporté tout l'équipement qu'ils pouvaient mais ont laissé tous les bâtiments intacts. Il y règne une ambiance incroyablement postapocalyptique. Je suis tombé sur des photos de ce lieu il y a des années lorsque nous tournions *Westworld*. Cela ne convenait pas à *Westworld*, car ce sont des constructions en briques qui n'existaient pas dans l'Ouest américain avant le XX^e siècle, et ne convenaient donc pas à un décor de western. Mais lorsque nous avons commencé à travailler sur *Fallout* il y a quelques années, j'ai tout de suite pensé à Elizabeth Bay. Amazon pensait que ce

n'était pas très raisonnable d'aller en Namibie, mais ils m'ont fait confiance. Le premier matin sur place, à l'hôtel, j'ai été pris de panique en me disant : « Mon Dieu, qu'est-ce que j'ai fait ? Nous avons volé pendant trente heures pour arriver dans ce trou perdu » ! (Rires) Et ensuite, vous montez dans une Jeep et vous roulez quelques heures pour aller dans un désert où les seuls êtres vivants sont des hyènes, et c'est simplement extraordinairement beau, des vues apocalyptiques et terrifiantes à perte de vue. Donc on est partis pendant deux ou trois semaines là-bas avec deux équipes et on a filmé en mode com-

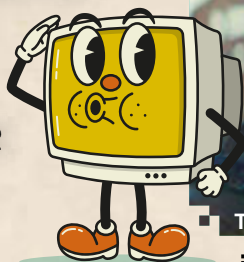
" CE QUI M'INTÉRESSE DANS LE WESTERN ET LE POSTAPOCALYPTIQUE C'EST LE FAIT QUE NOUS SOMMES ATTIRÉS PAR CE CHAOS PAR CETTE ABSENCE DE L'ORDRE."
- JONATHAN NOLAN





COMMENT DISTILLER LA MYTHOLOGIE DU JEU

ADAPTER UN JEU VIDÉO À LA TÉLÉVISION N'EST JAMAIS UNE MINCE AFFAIRE. SURTOUT QUAND IL S'AGIT D'UN UNIVERS AUSSI VASTE QUE CELUI DE *FALLOUT*. RENCONTRE AVEC LES SCÉNARISTES ET SHOWRUNNERS DE LA SÉRIE POUR COMPRENDRE TOUS LES DÉFIS QU'ILS ONT DÙ AFFRONTER LORS DE L'ÉCRITURE !



The Ghoul (Walton Goggins), cousin du seigneur Voldemort

Pour écrire la série *Fallout*, Jonathan Nolan a choisi le duo de scénaristes

Geneva Robertson, spécialisée dans des films d'action comme *Tomb Raider* (2018) et *Captain Marvel* (2019), et Graham Wagner, spécialisé dans les sitcoms comme *The Office* (2005-2013) ou *Silicon Valley* (2014-2019).

Entretien avec Geneva Robertson et Graham Wagner, showrunners et scénaristes de *Fallout*.



Comment Jonathan Nolan vous a-t-il proposé de devenir les scénaristes et les showrunners de *Fallout* ?

Geneva Robertson : Cela faisait un certain temps déjà que Jonathan Nolan et moi cherchions un projet sur lequel travailler ensemble. Puis, en 2019, avant même d'avoir acquis les droits de



Maximus (Aaron Moten)

Fallout, il m'a demandé si je voulais écrire et devenir le showrunner de cette série pour lui. J'ai tout de suite dit oui, mais je savais que j'aurais besoin de Graham, car *Fallout* est un mélange de comédie absurde et de science-fiction. Moi, j'ai de l'expérience dans l'écriture

d'action et de science-fiction, tandis que Graham vient de la comédie et des sitcoms. Ensemble, nous avions une chance de trouver le ton juste pour *Fallout*.

Graham Wagner : Nous savions que pour adapter *Fallout*, nous devions fusionner

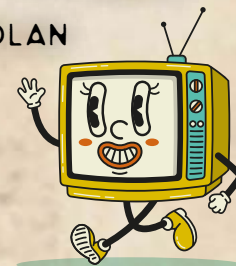
les instincts de scénariste de films d'action de Geneva avec mes instincts de scénariste de comédie. Dès le début, Jonathan nous a réellement encouragés à le faire pour trouver le ton juste. Et il a tellement aimé le pilote que nous avions écrit, qu'il a décidé de réaliser les trois premiers épisodes. À ce moment-là, j'ai su que nous tenions quelque chose de spécial. Jonah prend ses adaptations vraiment au sérieux. Lorsqu'il s'attaque à un comics comme *Batman*, à un vieux film SF comme *Westworld* ou à un jeu vidéo comme *Fallout*, pour lui, ce n'est pas de la sous-culture sans valeur. Ce n'est pas un mec cynique qui y voit juste une opportunité de faire de l'argent facile. Il ne travaille que sur des univers qu'il aime vraiment et auxquels il veut insuffler une nouvelle vie. Et il s'est donné à fond pour faire de *Fallout* la meilleure série possible. Travailler avec Nolan, c'est juste incroyable.





FALLOUT (2024)

" J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE
EXACTEMENT LÀ OÙ J'ÉTAIS IL
Y A 20 ANS AVEC LES COMICS
ET D'ASSISTER À LA NAISSANCE
D'UNE NOUVELLE MOUVANCE."
- JONATHAN NOLAN



mando dans autant de lieux que possible. C'est un endroit incroyable. Le reste du tournage a eu lieu dans l'Utah et tous les intérieurs ont été faits en studio à New-York sur un plateau géant où nous avons recréé les bunkers souterrains. Un tournage qui n'avait rien à envier à un gros blockbuster !

Pourquoi, depuis quelque temps, Hollywood se tourne de plus en plus vers le monde des jeux vidéo pour trouver l'inspiration ? Après des déceptions comme *Street Fighter* (1994) ou *Super Mario Bros* (1993), comment expliquez-vous que les adaptations de jeux vidéo aient enfin atteint leur maturité ?

Les jeux vidéo sont un vivier fertile d'idées et il y a des univers incroyables à adapter. Je pense que ce qui a changé, c'est qu'il y a enfin une génération de cinéastes comme moi qui ont grandi en jouant aux jeux vidéo. Donc, nous ne regardons pas les jeux vidéo de haut, au contraire, on a été biberonnés à ça ! (Rires) Dans ma carrière, j'ai eu la chance d'assister à deux tournants majeurs dans l'histoire du cinéma. J'ai pu participer à la naissance de la vague des films de super-héros qui domine la pop culture et le cinéma depuis près de deux décennies en travaillant



Jonathan Nolan

avec mon frère sur *Batman Begins*. Jusque-là, il n'y avait eu qu'une poignée de bons films de super-héros, notamment le *Superman* (1979) de Richard Donner ou le *Batman* (1989) de Tim Burton. C'est vraiment *X-Men* (2000) qui a initié cette période et qui nous a permis de faire un Batman plus réaliste. Il y a eu une explosion d'intérêt pour le genre car toute une génération d'enfants, qui ont grandi en lisant les comics, voulait maintenant voir ses héros sur grand écran traités avec respect dans des histoires plus complexes. Et les studios hollywoodiens étaient rassurés par le fait qu'il s'agissait de personnages que

le public connaissait. Mais si vous compariez le nombre d'amis que vous avez qui lisent régulièrement des comics aux amis qui jouent régulièrement aux jeux vidéo, vous vous rendez compte de l'importance culturelle des jeux vidéo. En chiffre d'affaires, le jeu vidéo dépasse celui du cinéma et de la musique. Dans le cas de *Fallout*, ce sont des millions de joueurs à travers le monde qui ont exploré cet univers, qui en connaissent tous les secrets et qui nous attendent au tournant avec notre adaptation. (Rires) C'est fascinant pour moi, en tant que gamer, d'avoir été témoin au cours de ma vie de l'évolution complète

des jeux vidéo. Chris et moi jouions à Pong à la maison quand nous étions enfants, c'est littéralement la première console de jeu vidéo ! Peut-on faire un film de Pong ? (Rires) Non, car les jeux à cette époque étaient bien trop simples. Mais les jeux vidéo ont évolué, ont développé des histoires de plus en plus complexes, nous offrant aujourd'hui des univers passionnants comme *The Last of Us*, *Fallout* ou *Bioshock*. Je pense que c'est dans les années 2000 que les scénarios des jeux ont atteint leur maturité. *Portal* ou *Fallout 3* osent des choses qu'un blockbuster ne pourrait même pas faire en rêve. Il y a vraiment des idées surprenantes et subversives dans ces jeux, qui mélangent les genres d'une manière qu'Hollywood n'oserait jamais. Et maintenant avec les jeux vidéo, j'ai l'impression d'être exactement là où j'étais il y a 20 ans avec les comics, et d'assister à la naissance d'une nouvelle mouvance. Mais contrairement aux comics qui se focalisent uniquement sur les super-héros, les jeux vidéo ne se limitent pas à un seul genre. C'est donc véritablement un trésor d'histoires et d'univers extraordinaire. Et maintenant, il y a toute une génération de cinéastes qui adore ces univers et qui rêve de raconter ces histoires d'une manière différente. C'est vraiment très excitant !





La série parvient à conserver l'humour noir des jeux. Comment définiriez-vous votre approche de l'humour dans la série ?

Graham : Beaucoup de producteurs de films de SF veulent que cela soit très sérieux. Ou quand ils ajoutent des blagues, ce sont généralement des remarques ironiques du style : « *Oh, mais il est énorme ce monstre !* » Je ne vois pas l'intérêt de ce genre de blague, c'est même un peu cringe. Pour moi, humour et SF vont main dans la main. Notre approche n'est pas que les personnages soient drôles ou racontent des blagues, mais simplement qu'ils vivent dans un monde fou et que l'on observe comment ils réagissent aux événements. Ce sont des gens ordinaires, l'humour vient de l'absurdité du monde.



Le premier jeu *Fallout* est sorti il y a 25 ans. La mythologie du jeu est maintenant incroyablement vaste. À quel point a-t-il été difficile de déterminer où vous vouliez commencer la série ?

Geneva : Nous voulions que la série se déroule après *Fallout 4*. Nous ne voulions pas reprendre des intrigues que les joueurs ont déjà vues dans les jeux, mais plutôt raconter de nouvelles histoires tout en respectant l'univers du jeu. Les développeurs du jeu ont adoré cette approche et nous ont tout de suite dit oui. Ainsi, la série se déroule dans le même univers que les jeux et fait partie de la même chronologie. Tout ce que nous faisons est canon dans l'univers de *Fallout*, donc le prochain jeu peut s'appuyer sur ce que nous avons fait. D'ailleurs, des skins de nos personnages sont déjà disponibles dans les jeux.

Graham : Si vous jouiez à tous les jeux *Fallout*, cela vous prendrait mille heures pour en faire le tour. Et nous n'avons que huit épisodes dans la première saison. Donc le pre-



"NOUS VOULIONS QUE LA SÉRIE SE DÉROULE APRÈS *FALLOUT 4*. (...) AINSI LA SÉRIE SE DÉROULE DANS LE MÊME UNIVERS QUE LES JEUX ET FAIT PARTIE DE LA MÊME CHRONOLOGIE."

- GENEVA ROBERTSON



jeu. Nous avons décidé de prendre notre temps, d'être patients, et d'utiliser Lucy comme point de départ de la série. Avec elle, vous découvrirez le monde des abris anti-atomiques souterrains puis, en même temps qu'elle, vous découvrirez le monde extérieur petit à petit.

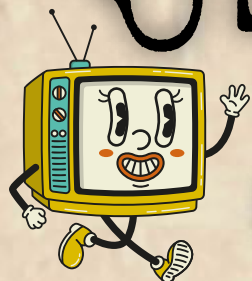


La série se focalise sur trois personnages : Lucy de l'abri 33, Maximus de la Confrérie de l'Acier et le Goule. Comment cette structure s'est-elle mise en place ?

Graham : Notre philosophie est que la différence entre les trois personnages réside dans le temps qu'ils ont passé dans les terres dévastées (« *wastelands* » en VO, ndlr). Nous voulons montrer comment les terres dévastées vous changent, car dans la vie, vous êtes souvent le produit de votre environnement. Se focaliser sur ces trois personnages, venant de trois mondes très différents, nous permet de présenter un aperçu des différentes factions qui vivent dans l'univers de *Fallout*.

Geneva : Lucy n'est jamais sortie de son abri et a eu une vie très privilégiée. Elle s'accroche donc à son sentiment d'être une personne moralement bonne qui fera toujours ce qui est juste. Maximus est un jeune homme qui a passé toute sa vie dans les terres dévastées et a vu beaucoup de choses horribles. C'est un orphelin qui a rejoint la Confrérie de l'Acier, un groupe moralement ambigu, car c'était sa meilleure option pour survivre et avoir une nouvelle famille. Il veut être un héros, et il essaie de devenir une bonne personne. Et bien sûr, il y a le Goule, un mutant qui vit dans les terres dévastées depuis des centaines d'années. Il est donc moralement le plus ambigu de tous. Nous faisons aussi des flashbacks sur sa vie avant la guerre pour montrer à quel point il a changé. Vivre pendant 200 ans dans les terres dévastées, après avoir perdu tout espoir, vous fait devenir une personne très différente.





UBISOFT GOES TO HOLLYWOOD !



LES LAPINS CRÉTINS : INVASION

APRÈS LE SUCCÈS INSOLENT EN ANIMATION DES *LAPINS CRÉTINS* UBI-SOFT CONTINUE SA CROISADE POUR INTRODUIRE LA CULTURE GAMER À LA TÉLÉVISION AVEC *MYTHIC QUEST* (APPLE TV+) ET *CAPTAIN LASERHAWK* (NETFLIX) DEUX SÉRIES POUR ADULTES INCONTOURNABLES ET HILARANTES. DISPOSANT D'UN CATALOGUE IMMENSE ET FORT DE PLUS DE DIX ANS D'EXPÉRIENCE NOUS AVONS VOULU EN SAVOIR PLUS SUR LA POLITIQUE TRANSMÉDIA D'UBISOFT EN DISCUTANT AVEC LE PRODUCTEUR HUGO REVON.

L'époque où Hollywood achetait des licences pour adapter au cinéma des personnages de comics ou de jeux semble révolue à tout jamais depuis le succès colossal des films de la MCU (*Iron Man*, *Avengers*, etc.) produits par Marvel Studios. Une stratégie d'autoproduction qui a été rapidement imitée non seulement par les fabricants de jouets comme Hasbro (*Transformers*, *GI Joe*,

Donjons & Dragons) et Mattel (*Barbie*, *He-man*), mais aussi par le géant français du jeu vidéo Ubisoft, qui a fondé son propre studio, Ubisoft Film & Télévision (UFT), pour développer en interne les adaptations de leurs jeux.

L'aventure de UFT a commencé avec la série animée *Les Lapins Crétins : Invasion* (2013-2021), qui a connu un succès gigantesque et sera suivie peu de temps après par l'adaptation cinématographique d'*Assassin's Creed* (2016) au box-office un peu décevant. UFT a poursuivi sa diversification avec les excellentes *Mythic Quest* (2020)



ASSASSIN'S CREED (2016)



sur AppleTV+ (sa première série live) et *Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix* (2023) sur Netflix (sa première série animée pour adultes). Parmi les projets actuellement en production, on pourra bientôt découvrir deux séries animées pour adultes : *Splinter Cell* (commandée par Netflix) et *Starpets* (en cours de financement), une version trash des Lapins Crétins dont le teaser a fait le buzz sur YouTube. Écrite par Éric Judor, *Starpets* est un space opéra où « l'Élu », un héros sur le point de mourir et qui n'a eu le temps de transférer que 25 % de son cerveau dans le corps d'un Lapin crétin, tente de mettre fin au règne du cruel empereur intergalactique. On a hâte de voir ça ! Avec plus d'une dizaine de projets en cours de développement, dont une série *Assassin's Creed* pour Netflix, l'avenir du transmédia chez UFT semble plein de promesses.

Entretien avec Hugo Revon, directeur du développement et producteur chez Ubisoft Film & Télévision

Pourquoi est-ce que Ubisoft a créé son propre studio de cinéma et de télévision ? Est-ce pour éviter que vos personnages ne soient maltraités par Hollywood dans des films calamiteux, tels que *Double Dragon* (1994) ou *Street Fighter* (1994) ?

Hugo Revon : Oui, tout à fait ! La fin des années 2000 a été marquée par le succès du premier *Iron Man* (2008), film produit en direct par Marvel qui a pris un risque qui s'est avéré payant. Je pense qu'il y a là un élément assez fondateur dans la gestion d'Ubisoft de son avenir de manière autonome, où l'on évite de céder les droits à des tiers ou faire du licensing comme cela avait pu être fait par le passé. Ce qui a changé, c'est la maturité du sec-

teur du jeu vidéo, qui est plus à même d'appréhender comment adapter ses propriétés intellectuelles (IP), et l'arrivée de créateurs qui connaissent les jeux et qui ont envie de travailler dessus, ainsi que des dirigeants de studios hollywoodiens qui ont bien saisi tout le potentiel de nos marques. Comme vous venez de dire, il y a eu beaucoup de mauvais films dans les années 90, et même plus récemment comme le film *Prince of Persia* (2010)

qui avait hérisse le poil de nombreux fans. Je pense qu'il y avait un marché à saisir tout en restant le plus possible en contrôle de nos IP, de nos personnages et de nos univers. Et Ubisoft a été assez précoce par rapport à la concurrence dans ce mouvement, car ils ont créé Ubisoft Film & Télévision en 2011. Cela a notamment conduit à produire des films tels que *Assassin's Creed* (2016) et, de fil en aiguille, à une diversification à de nouveaux secteurs. Parce qu'entre-temps, Netflix et le streaming est arrivé, donc il y a autre chose que le sacro-saint blockbuster américain. Il existe de nombreux marchés différents : la télévision, le

câble, le streaming, l'animation enfant, l'animation adulte, les séries, le podcast, etc. Maintenant, il y a énormément de façons de raconter des histoires et je pense que chez Ubisoft, nous sommes à l'écoute de ces évolutions. Nous avons accumulé plus de dix ans d'expertise, pas toujours couronnés de succès car tous nos projets n'aboutissent pas, mais nous avons pris le train en marche au bon moment, et maintenant, nous essayons de tracer notre chemin.

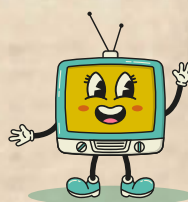


Mais au-delà de vos IP, vous produisez également des projets sur la culture gaming et le milieu du jeu vidéo, comme la série *Mythic Quest* sur AppleTV+. Cela fait partie de votre stratégie ?

Oui, bien sûr ! Nous avons toujours eu deux pendants dans notre stratégie. Le premier concerne évidemment nos IP, mais on peut également produire des projets qui sont de véritables « originaux » qui racontent des histoires qui ne sont pas basées sur nos personnages, mais qui sont néanmoins en accord avec l'essence d'Ubisoft. Nous sommes une société de jeux vidéo, une entreprise tech, par conséquent on a envie de parler de gamers, du milieu du jeu vidéo, de réalité virtuelle, d'e-sport, etc. Cependant, cela doit toujours



"MAINTENANT IL Y A ÉNORMÉMENT DE FAÇONS DE RACONTER DES HISTOIRES ET JE PENSE QUE CHEZ UBISOFT, NOUS SOMMES À L'ÉCOUTE DE CES ÉVOLU-TIONS." - HUGO REVON





faire accepter aux gens chez Ubisoft qu'on puisse revisiter leurs personnages avec un ton subversif. Selon moi, un projet comme *Captain Laserhawk* devait prouver que nos fans étaient suffisamment matures pour qu'on puisse pervertir nos marques. Le projet visait à rendre nos marques plus pop, plus fun, et de jouer un peu avec le ton de nos univers. Et aussi de tenter de faire de l'animation pour adulte comme au Japon. Notre objectif était de sortir de l'image d'Ubisoft, la grande entreprise de jeux vidéo un peu sérieuse qui fait des jeux un peu premier degré, et de rafraîchir tout ça. Notre travail consistait à faire en sorte que cette vision un peu punk, un peu anarchiste, puisse exister. Mon rôle était notamment de faire adhérer les gens en interne chez Ubisoft au projet, de les impliquer, pour qu'ils le voient comme une expérience nouvelle qui enrichirait leurs marques plutôt que comme un simple projet publicitaire. Je pense donc que cela a apporté un recul bienvenu par rapport au côté sérieux de nos marques. Car clairement, s'il y a aussi un retour à avoir sur le show, c'est que Bull Frog et Rayman sont les deux personnages les plus acclamés par les gens. Un qui est quand même une grenouille dans le costume d'*Assassin's Creed*, le jeu le plus iconique et sérieux d'Ubisoft, et Rayman, qui est quand même notre Mickey à nous, qui est devenu une ordure dans cette série. Grâce à ce projet, nous avons prouvé que nous pouvons rire de nous-mêmes sans que le monde s'effondre.

avoir du sens par rapport à ce qu'est Ubisoft. Nous ne nous aventurerons pas à réaliser une grande épopée historique, si nous voulions le faire, ce serait à travers le prisme d'*Assassin's Creed*. Il faut donc que nous puissions toujours connecter cela avec notre identité.

Avec *Mythic Quest*, vous explorez la vie d'une société de jeux vidéo. Comment Rob McElhenney vous a-t-il approchés pour vous proposer le projet ?

En fait là, c'était Ubisoft qui a démarché des auteurs. Rob McElhenney, le créateur de *It's Always Sunny in Philadelphia*, a été intéressé par le sujet et c'est devenu *Mythic Quest*, qui a trouvé preneur chez Apple TV+. Nous travaillons de deux manières, parfois, j'ai un concept et j'essaie de trouver le bon auteur qui saura en faire quelque chose et parfois des auteurs nous proposent un projet. Rob McElhenney a fait une excellente série. Il a pu observer les équipes d'Ubisoft Montréal pour mieux comprendre comment fonctionne la vie d'un studio du jeu vidéo. Mais nous ne voulions pas que la série soit un placement de produit géant. Nous souhaitions que *Mythic*

Quest ait du sens en lui-même et que ce soit drôle.



La série *Captain Laserhawk* sur Netflix est incroyable ! C'est une lettre d'amour extraordinaire, et un peu perverse, à tout l'univers

Ubisoft. Mais comment un tel projet, librement adapté de *Far Cry 3 : Blood Dragon*, a pu voir le jour ?

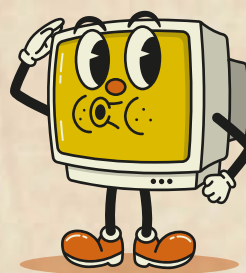
C'est vraiment une longue histoire. On a discuté du projet pour la première fois avec Adi Shankar, le créateur de la série en 2016. Pour moi, l'animation pour adulte était quelque chose que les Japonais faisaient, mais il n'y avait

pas vraiment de marché chez nous. J'ai changé d'avis en découvrant la série *Castlevania* que faisait Adi. Quand on s'est rencontrés, il m'a dit qu'il adorait *Far Cry 3 : Blood Dragon* car il trouvait que le look et le ton du jeu était très cool. Mais *Blood Dragon* était une petite marque pour nous, les fans connaissaient, mais ce n'était pas très connu du grand public. En même temps, c'était un terrain de jeu sympa pour nous, car on pouvait justement se permettre des choses. Du coup, l'écriture et la production du projet ont été un pari. C'était un défi pour Netflix de le prendre, et c'était un défi pour moi de

"NOTRE OBJECTIF ÉTAIT DE SORTIR DE L'IMAGE D'UBISOFT LA GRANDE ENTREPRISE DE JEUX VIDÉO UN PEU SÉRIEUSE QUI FAIT DES JEUX UN PEU PREMIER DEGRÉ ET DE RAFFRAÎCHIR TOUT ÇA."
- HUGO REVON

Je suis très fan en général de tout ce que fait le studio d'animation français Bobby Pills, mais là ils se sont dépassés. Mais comment s'est fait le choix de leur confier l'animation de *Captain Laserhawk* ?

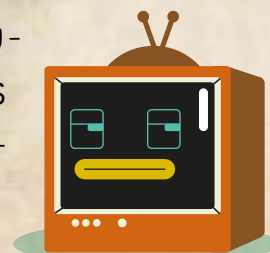
En fait, le projet a été conçu par Adi aux États-Unis qui avait animé ses séries précédentes soit en Corée, soit aux États-Unis. Au départ, on devait faire pareil, mais il y avait quelque chose qui





STARPETS

"ÇA NOUS AVONS ANNONCÉ STARPETS QUI EST UNE VERSION DES LAPINS CRÉTINS DESTINÉE AUX ADULTES. IL S'AGIT DES COUSINS UN PEU DÉGÉNÉRÉS DES LAPINS QUE NOUS CONNAISSONS." - HUGO REVON



me dérangeait un peu. Les scripts d'Adi étaient vraiment des petits brûlots, des satires politiques, jouant sur la violence, et critiquant les Big Tech Company, il y avait vraiment ce côté provocateur, ce côté vraiment poil à gratter. Et en fait ma peur était que ce ton subversif soit passé à la moulinette par des studios d'animation un peu trop industrielle qui vienne gommer tout ça. Je connaissais les gens de Bobby Pills parce que j'avais essayé de travailler à plusieurs reprises avec eux, mais nous n'avions pas vraiment trouvé le bon projet. Puis un jour, pendant le confinement, l'idée m'est venue comme une évidence. J'ai appelé David Elric, le patron de Bobby, et je lui ai dit : « J'ai un projet pour vous, c'est de l'animation adulte. C'est amusant, c'est grinçant, c'est violent, et c'est avec de beaux personnages de chez nous. Est-ce que ça vous branche ? » Deux jours après,

nous faisons une réunion sur Zoom pour lancer la production. En vérité, *Captain Laserhawk* est un peu une série d'accidents heureux et on est très fiers du résultat. Je ne sais pas pour le moment s'il y aura une seconde saison, mais je peux vous dire que toute l'équipe a envie qu'elle se fasse.



Les Lapins crétins est l'une des franchises les plus associées à Ubisoft. Y aura-t-il une cinquième saison de la série *Invasion* ? Ou l'avenir de la franchise est-il plutôt axé sur *Starpets* ?

Alors non, il n'y aura pas de cinquième saison d'*Invasion*, mais nous avons plusieurs projets en cours pour faire évoluer *Les Lapins crétins* dans de nouvelles directions. *Les Lapins* sont pour nous une marque hyper importante que les fans adorent. Mine de rien, la franchise existe sous forme de jeux

depuis bientôt vingt ans et est présente à la télévision depuis dix ans. Ainsi, comme elle touche une audience de 5 à 35 ans, nous avons donc pas mal de projets destinés à tous les âges. Là, nous avons annoncé *Starpets*, qui est une version des *Lapins crétins* destinée aux adultes. Il s'agit des cousins un peu dégénérés des *Lapins* que nous connaissons. C'est un projet en développement pour lequel nous sommes actuellement en recherche de financement. Nous avons présenté la série pour la première fois au Cartoon Forum à Toulouse en septembre, avec Éric Judor et Hafid Benamar à l'écriture et qui feront des voix, et Stéphane Berla (*Jack et la Mécanique du cœur*) à la réalisation. Nous n'avons pas de date pour le moment, mais nous croisons les doigts pour 2026 ou 2027. C'est long à faire l'animation !



Sur Internet, on trouve des annonces de développement pour presque toutes les franchises d'Ubisoft, d'*Assassin's Creed* à *Just Dance* en passant par *Beyond Good and Evil*. Mais qu'est-ce qui est en cours de production et que l'on pourra voir d'ici deux ans ?

Le projet que vous pourrez découvrir dans les deux prochaines années est *Splinter Cell* pour Netflix, une série d'animation destinée aux adultes qui va vraiment être canon. Il s'agit de notre prochain grand projet en termes d'animation. Du côté de Los Angeles, l'équipe travaille actuellement sur la saison quatre de *Mythic Quest*. Nous avons toujours de nombreux projets en développement, que ce soit au cinéma ou à la télévision, mais il faut du temps pour trouver les bons partenaires et les bons créatifs. Par exemple, *Assassin's Creed* est en cours de développement chez Netflix, qui souhaite produire une série live et une série d'animation, mais ils sont encore à la recherche des bons scénaristes pour travailler dessus. On en saura probablement plus dans quelques mois. 🎮



STARPETS



HALO

HALO EST DE RETOUR SUR PARAMOUNT+ POUR UNE DEUXIÈME SAISON. L'OCCASION POUR NOUS DE DISCUTER AVEC KIKI WOLFKILL, PRODUCTRICE EXÉCUTIVE DE LA SÉRIE ET RESPONSABLE DU TRANSMÉDIA POUR MICROSOFT ET XBOX. ELLE NOUS EXPLIQUE SA POLITIQUE TRANSMÉDIA POUR HALO, COMMENT LES JEUX VIDÉO VONT PRENDRE LE DESSUS À HOLLYWOOD, AINSI QUE LES AMBITIONS DE MICROSOFT À CET ÉGARD.



Master Chief (Pablo Schreiber)

La saga *Halo*, qui se déroule au XXVI^e siècle pendant la guerre interstellaire entre l'humanité et l'alliance extraterrestre Covenant, est centrée sur Spartan John-117, aussi connu sous le nom de Master Chief, un humain génétiquement modifié avec une armure de combat dernier cri. Débutée en 2001 avec le jeu *Halo : Combat Evolved* sur Xbox, la franchise *Halo* est devenue l'un des phénomènes les plus importants du monde du jeu vidéo, comptant pas moins de 16 jeux, mais aussi un empire transmédia d'une ampleur surprenante. Avec plus de 34 romans, 14 mini-séries en comics, 5 web-séries animées, une montagne de figurines et

d'accessoires, et une série télé sur Paramount+, Microsoft a tout fait pour cultiver sa relation avec les millions de fans à travers le monde, utilisant sa politique transmédia pour approfondir la mythologie de l'univers de *Halo*.

Nous avons eu l'occasion de

discuter avec Kiki Wolfkill, qui depuis 2008 est la développeuse en chef des jeux *Halo*, et qui depuis 2014 est la responsable du transmédia pour tout ce qui touche à la franchise, grâce à quoi elle est devenue la productrice exécutive de la série *Halo* diffusée sur Pa-

ramount+. Depuis 2023, elle a pris du galon et est devenue la responsable transmédia pour toutes les propriétés intellectuelles du groupe Microsoft, gérant l'avenir au cinéma et à la télévision des jeux Xbox.

Entretien avec Kiki Wolfkill, productrice exécutive de la série *Halo* et directrice du transmédia pour Microsoft



En tant que responsable du transmédia sur *Halo* depuis 10 ans, à chaque fois que vous lancez une adaptation de *Halo* dans un autre média, que ce soit un livre, un comics ou une série télé, quel est votre objectif ? Essayez-vous d'explorer des aspects que le jeu vidéo ne peut pas aborder ?

Kiki Wolfkill : Cela dépend vraiment du média et de l'histoire que nous voulons racon-



KIKI WOLFKILL

ter, car chaque projet a des enjeux spécifiques. Parfois, lorsque l'on travaille sur une grosse franchise avec une mythologie complexe, on a besoin de revenir sur des zones d'ombres de l'histoire ou raconter les origines d'un nouveau personnage qui sera dans le prochain jeu. Dans le cas, par exemple, de la trilogie *La Saga Forerunner* écrite par Greg Bear (éditée en France par Milady), les romans avaient surtout pour but d'apporter un éclairage sur la civilisation des Forerunners. Ils ont une place importante dans la mythologie de *Halo*, mais on n'a jamais eu l'occasion de revenir sur leur passé dans les jeux.



Quels sont les enjeux de la série sur Paramount+ ? Quel fut votre parti pris ?

En ce qui concerne la série télé, on a fait le choix délibéré d'offrir une expérience assez différente des jeux tout en restant fidèle à la mythologie de la franchise. À la base, *Halo* est un jeu de tir à la première personne où le joueur incarne Master Chief, mais je ne pense pas qu'on puisse faire une série en vue subjective entièrement de son point de vue comme dans les jeux. On a voulu que cette série vous fasse découvrir Master Chief autrement, de raconter son histoire et d'en faire un personnage à part entière et non plus l'avatar du joueur. C'était certainement l'un des défis de la série. Ce qui est génial lorsque l'on travaille dans un autre média, c'est qu'on peut faire des choses que l'on ne peut pas faire dans le jeu. Par exemple, dans la série, nous avons des scènes de combats rapprochés que vous ne pouvez pas faire dans le jeu, car le jeu repose principalement sur la

mécanique de tir à la première personne. Et je trouve que ce genre de combats corps à corps ajoute quelque chose de plus viscéral à la série, c'est une expérience différente du combat. Dans la série, nous voulons essayer de nouvelles choses pour surprendre les spectateurs et peut-être trouver de nouvelles idées qui, à leur tour, peuvent être ajoutées aux jeux.



Justement, dans le jeu, Master Chief est une page blanche pour le joueur. Dans

quelle mesure est-il difficile d'en faire un personnage complexe pour la télévision tout en répondant aux attentes impossibles des fans ?

C'est très difficile ! Il faut se faire à l'idée qu'il est impossible de satisfaire tous les fans. Je sais que les gamers sont très attachés à Master Chief et qu'ils ont passé des centaines d'heures à l'incarner, faisant de lui une partie intégrante d'eux-mêmes. Quel que soit le choix artistique que nous faisons, je sais qu'une partie des fans sera mécontente. Pour moi, l'objectif principal est de ra-

conter une excellente histoire. Je sais que certains fans sont scandalisés par le fait qu'il ne porte pas toujours son casque. C'est un reproche que je trouve curieux car dans les comics ou les cinématiques des jeux, il ne porte son casque que lors des combats, le reste du temps, il ne le porte pas. Ce serait ridicule dans la série d'avoir une scène où il parle avec ses supérieurs à la base et porte toujours son casque. La série et les comics sont là pour permettre aux fans de s'immerger encore plus



Master Chief (Pablo Schreiber)

"EN CE QUI CONCERNE LA SÉRIE TÉLÉ. ON A FAIT LE CHOIX DÉLIBÉRÉ D'OFFRIR UNE EXPÉRIENCE ASSEZ DIFFÉRENTE DES JEUX TOUT EN RESTANT FIDÈLE À LA MYTHOLOGIE DE LA FRANCHISE." - KIKI WOLFKILL



dans l'univers et d'en découvrir de nouveaux aspects. C'est une expérience différente. Le but de la série est de donner de l'épaisseur au personnage de Master Chief et d'explorer avec lui cet univers, tout en essayant de faire découvrir cet univers à des personnes qui ne connaissent pas les jeux.



Vous avez changé de showrunner et le ton de la saison deux est plus sombre. Est-ce une sorte de léger reboot de la série ?

Non, je ne dirais pas que c'est un reboot. Cependant, avec l'arrivée du nouveau showrunner David Wiener (*Fear the Walking Dead*), il y a eu un changement de ton, qui est maintenant beaucoup plus sombre et violent. La saison démarre six mois après les événements de la fin de la première saison, et nous retrouvons nos Spartans dans des circonstances différentes en raison de la manière dont la guerre s'est déroulée. En vérité, l'UNSC est en panique avec la Covenant qui se rapproche de plus en plus de la Terre. Les enjeux n'ont jamais été aussi élevés, et Master Chief doit découvrir son rôle exact pour sauver l'humanité.



La série est visuellement très impressionnante. Mais dans quelle mesure le département artistique du jeu vidéo a-t-il collaboré avec celui de la série ?

Chaque personne travaillant sur la série a dû suivre ce que nous appelons un « bootcamp Halo ». Cela s'appliquait aux personnes travaillant sur les costumes, les décors, les effets visuels, bref, à toutes les personnes travaillant sur les aspects visuels de la série. L'objectif était qu'elles soient incollables sur toutes les différentes cultures dans *Halo* ainsi que sur les règles de leur design. Par exemple, pour l'UNSC, leur armement, même si nous sommes dans le futur, nous est très familier et accessible car il est humain, c'est quelque chose que vous



Pew ! Pew ! Pew !

"AVEC L'ARRIVÉE DU NOUVEAU SHOWRUNNER DAVID WIENER IL Y A EU UN CHANGEMENT DE TON QUI EST MAINTENANT BEAUCOUP PLUS SOMBRE ET VIOLENT." - KIKI WOLFKILL

pouvez immédiatement comprendre. C'est une vision qui est une extrapolation de ce à quoi l'armée d'aujourd'hui ressemblera au XXVI^e siècle. Ainsi, on a pu s'assurer que tout le monde avait compris les bases visuelles de cet univers. Ensuite, il y a eu beaucoup d'allers-retours où l'on valide le travail des équipes de la série. La difficulté, c'est que l'équipe de développement du jeu travaille sur le prochain volet de *Halo* et ils n'ont pas beaucoup de temps. Heureusement, on a James Foster en tant que di-

recteur artistique sur la série, et il a pu, pendant la phase de conception du projet, travailler main dans la main avec les équipes de design du jeu et devenir un expert de *Halo*. Ainsi, on a pu s'assurer que chaque élément soit conforme à l'univers du jeu. Et si nous créons un environnement complètement nouveau, nous réfléchissons à comment il s'intégrerait dans l'univers de *Halo* et s'il respecterait toujours les piliers visuels de la franchise. Les équipes VFX de la série travaillent très étroitement avec

notre équipe d'animateurs sur les jeux pour s'assurer que les personnages se déplacent correctement, surtout en ce qui concerne les Covenants. Pareil pour le son. Nous avons tout fait pour que les deux équipes utilisent la même base de données d'effets sonores pour s'assurer que la série ait le même environnement sonore que les jeux et que tout cela semble authentique. C'est un travail de dingue, mais je fais tout pour que les deux équipes travaillent en synergie.



Quand on parle d'adaptations de jeux vidéo au cinéma, cela évoquait généralement des films kitsch comme *Street Fighter* (1994) ou *Mortal Kombat* (1995). Mais rien que l'année dernière, avec *The Last of Us* (2023), ou le film *Super Mario Bros* (2023), les adaptations de jeux vidéo semblent avoir atteint leur maturité. Qu'est-ce qui a changé ces dernières années dans la relation entre Hollywood et l'industrie du jeu ?

Je pense que c'est dû à plusieurs facteurs. Je dirais poliment qu'aujourd'hui, Hollywood est plus ouvert à de nouvelles idées, quelles que soient leurs origines, que ce soient des comics, des jeux, ou des séries, par rapport aux années 90. Ce qui a vraiment changé, je dirais, c'est que les jeux vidéo ont enfin reçu la reconnaissance qu'ils méritaient depuis longtemps, grâce à la richesse de leurs univers, à la complexité de leurs histoires et à leurs personnages attachants. Sur le plan commercial, les studios se sont rendu compte qu'il y avait un public pour cela, et que ce public était profondément attaché à ces mondes et à ces histoires. Ainsi, je pense qu'on assiste à un changement majeur dans l'attitude d'Hollywood dans sa façon de travailler avec le monde des jeux vidéo. Avant, c'était plutôt du genre : « Nous vous donnerons un peu d'argent pour votre IP (propriété intellectuelle), mais



vous ne serez absolument pas impliqué dans la production et nous ferons tout ce que nous voulons, même si cela signifie tout changer ». Il est important de comprendre qu'auparavant, les studios ne croyaient pas que les films adaptés de jeux vidéo feraient beaucoup d'entrées, ils refusaient donc de mettre sur la table le budget nécessaire, ce qui se traduisait par des films plutôt cheap. De plus, les scénarios, que les créateurs des jeux n'avaient pas la possibilité de valider, ne respectaient pas l'esprit du jeu, ce qui mettait les fans en colère. Aujourd'hui, les studios ont pris conscience qu'il y a des univers incroyables dans les jeux à adapter, et qu'il y a une responsabilité envers les fans de faire cela correctement et de se donner les moyens nécessaires pour donner vie à ces mondes de la manière la plus qualitative possible. En tant que créateurs de jeux, nous avons la responsabilité de surveiller ce que font les studios avec nos IP et de dire non quand cela ne nous convient pas. Les studios nous écoutent désormais. Je travaille dans l'industrie du jeu vidéo depuis toujours, et je suis comblé de voir que les jeux vidéo ont enfin le respect qu'ils méritent.

Je pense qu'en ce moment, avec l'équipe que je dirige chez Microsoft et Xbox, notre priorité est de bien choisir nos projets et de veiller à ce que l'adaptation ait du sens. Actuellement, on a le film *Minecraft* en tournage (prévu pour une sortie en avril 2025, réalisé par Jared Hess, avec Jack Black et Jason Momoa, ndlr), et nous travaillons actuellement sur l'adaptation cinématographique de *Gears of War* qui progresse bien. Par ailleurs, on a pas mal d'autres projets de films ou de séries qui en sont encore au stade préliminaire de développement. Fondamentalement, Xbox reste centré sur la conception de jeux, et dans un second temps, nous évaluons les opportunités pour des projets transmédiés qui renforcent l'univers de nos franchises. Ainsi, la priorité actuelle est de déterminer comment réaliser ces adaptations de manière qualitative et de trouver d'excellents partenaires créa-

"AUJOURD'HUI LES STUDIOS ONT PRIS CONSCIENCE QU'IL Y A DES UNIVERS INCROYABLES DANS LES JEUX À ADAPTER ET QU'IL Y A UNE RESPONSABILITÉ ENVERS LES FANS DE FAIRE CELA CORRECTEMENT ET DE SE DONNER LES MOYENS NÉCESSAIRES POUR DONNER VIE À CES MONDES DE LA MANIÈRE LA PLUS QUALITATIVE POSSIBLE." - KIKI WOLFKILL

tifs pour les concrétiser. Devenir notre propre studio de production n'est pas vraiment d'actualité pour le moment. Ce qui importe le plus, c'est de faire ce qui est le mieux pour nos franchises, sans nécessairement posséder une autre branche de l'industrie du divertissement. Qui sait, peut-être que cela changera, mais pour le moment, nous nous concentrons sur la création d'excellentes adaptations avec des partenaires de qualité et continuons à donner la priorité à la création d'excellents jeux.

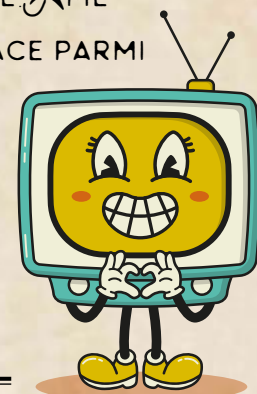


Après que Marvel a créé son propre studio, Microsoft et Xbox partagent-ils le même objectif de pouvoir produire leurs propres films indépendamment ?



POURQUOI LES JEUX VIDEO FONT LEUR CINEMA ?

LES JEUX VIDÉO NE CESSENT DE SE DÉVELOPPER À TRAVERS UNE TECHNOLOGIE DE PLUS EN PLUS ABOUTIE. DES GAMEPLAYS QUI FONT MOUCHE. ET À TRAVERS UNE NARRATION VIDÉOLUDIQUE PERMETTANT UNE IMMERSION DE PLUS EN PLUS MASSIVE DU JOUEUR. LA VARIÉTÉ DES JEUX, MÊME SI DES CATÉGORIES DEMEURENT POUR LES RÉFÉRENCER, DEVIENT DE PLUS EN PLUS ÉTENDUE, EXPRIMANT DE LA PART DES AUTEURS ET CONCEPTEURS UNE VARIÉTÉ FOISSONNANTE. AMÈNANT À AFFIRMER LE JEU VIDÉO COMME UN SUPPORT CULTUREL TROUVANT UNE PLACE PARMI LES AUTRES ŒUVRES QUE SONT LA LITTÉRATURE, LA BANDE DESSINÉE, LE MANGA, L'ANIME OU ENCORE LE CINÉMA. MAIS ALORS, QU'EST-CE QUI DEPUIS QUELQUE TEMPS AMÈNE LES JEUX VIDÉO COMME *MARIO* OU ENCORE *GRAN TURISMO* À QUITTER LES SALONS ET SALLES DE JEUX POUR S'INVITER DANS LES SALLES OBSCURES ? POURQUOI LES JEUX VIDÉO FONT-ILS LEUR CINÉMA ?



DES CONNEXIONS LOINTAINES

Le cinéma et les jeux vidéo ont entrepris des relations depuis longtemps, et avant même de se trouver dans des intersections, le discours qui les a concernés lors de leur émergence s'est peu ou prou formulé dans des termes identiques. D'un loisir d'illettrés, d'une absence d'effort devant un écran, d'une passivité éloignant des problèmes cruciaux, de sa production de sujets immobiles, inertes, du principe même que ce ne pouvait être considéré comme un art, le cinéma a dans les années 1930 reçu un accueil similaire au jeu vidéo des décennies plus tard. C'est dire si les deux spec-

tacles qu'ils représentent ont traversé les mêmes discours les comparant aux œuvres artistiques déjà en place, auxquelles ils ne pouvaient prétendre se mesurer. C'est alors une évidence qu'à un moment cinéma et jeux vidéo allaient comme des camarades ayant éprouvé les mêmes brimades, séparés d'une génération, se retrouver. La filiation se retrouve dans un numéro du magazine *L'Express* de novembre 2005 où nous pouvions lire : « *L'industrie des jeux vidéo ressemble à Hollywood dans les années 1920, encore à la traîne derrière la radio, mais sur le point de devenir le 7^e art. L'année dernière, aux États-Unis, les jeux ont rapporté huit milliards de dollars, presque autant que le cinéma (neuf milliards). La frontière entre les*

deux médias devient de plus en plus poreuse. » Cette porosité économique ainsi établie, des intérêts conjoints entre les deux mondes, celui du cinéma et du jeu vidéo, ne pouvaient que surgir à la lumière de ces constats. Encore fallait-il, au-delà d'une opportunité économique, trouver le motif d'une inspiration vidéoludique du cinéma. Du côté des films ayant inspiré des jeux vidéo, ils

sont depuis les années 1970 plus de 350, avec notamment des franchises cinématographiques monumentales que sont *Star Wars*, *Alien*, *Indiana Jones*, *Blade Runner*, *Matrix*, *Jurassic Park* et d'autres ayant comme point commun le caractère spectaculaire transposé des films identifiés par les amateurs dans le domaine des jeux vidéo. Et lorsque les franchises ne sont pas transpo-



Ce à quoi ressemblerait le jeu vidéo au cinéma en 1982. *TRON*



Ce à quoi ressemblait le jeu vidéo au cinéma en 2023. MARIO

LE CINÉMA A DANS LES ANNÉES 1930 REÇU UN ACCUEIL SIMILAIRE AU JEU VIDÉO DES DÉCENNIES PLUS TARD.



sées en l'état, les catégories de jeux vidéo empruntent à celles des films : aventure historique (*Assassin's Creed*), action (*Uncharted*), science-fiction (*Mass Effect*), ou encore films de guerre (*Call Of Duty*). Par ailleurs, des films ont commenté la pratique du jeu vidéo en lien avec la jeunesse comme *War Games*, *Tron*, *Last Starfighter*, ou le plus récent *Ready Player One*.



La nécessité des récits

Jeu vidéo et cinéma se croisent et se nourrissent donc depuis plusieurs décennies, le cinéma inspirant le jeu vidéo dans ses franchises utilisées, ses thèmes mis en scène, le jeu vidéo inspirant le cinéma dans des histoires utilisant le jeu vidéo comme thème support, jusqu'à en emprunter certains aspects comme dans *Tron* et *Ready Player One*, amenant un propos et une réflexion du frère aîné, le cinéma, sur le cadet, le jeu vidéo. Ici le cinéma propose une réflexion sur l'immersion dans le monde des jeux vidéo, en empruntant les codes pour mieux

les subvertir. Il est bien plus récent de découvrir de la part du cinéma la proposition de films issus de jeux vidéo ayant une narration simple qui n'existe qu'en arrière-fond. Les exemples récents des franchises

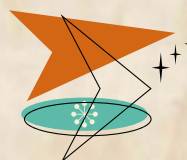
Mario et *Gran Turismo* illustrent cette nouvelle incursion des jeux vidéo sur grand écran, après des franchises disposant d'un contenu narratif plus élaboré, comme *Assassin's Creed*, *Lara Croft : Tomb Raider* ou encore *Warcraft*. Que l'accointance entre des jeux vidéo proposant un contenu narratif dense et une narration filmique paraisse évidente, cela repose en effet sur ce dénominateur commun d'un récit prépondérant, trouvant son expression vidéoludique d'une part et sa déclinaison filmique d'autre part sans grande difficulté. La différence essentielle résidant dans la vue subjective, le trait d'union consistant dans les cinématiques de jeux vidéo, véritables séquences filmiques dans lesquelles le joueur n'a plus la main et profite d'explications sur le récit servant de trame au jeu dans lequel il évolue. Avec des jeux vidéo comme *Mario* et *Gran Turismo*, ou encore *Sonic* et *Five Nights at Freddy's*, récemment adaptés au cinéma avec un succès qui incite les studios à réitérer l'expérience, c'est une nouvelle donnée qui apparaît franchement : le recours à de la narration pour des jeux vidéo qui au départ en proposaient

peu, à titre décoratif, misant davantage sur le gameplay pour proposer une expérience immersive. Et le comble : les films récents issus de franchises au contenu narratif préalable quasi inexistant sont ceux qui ont rencontré le plus grand succès auprès du public. Comme un signe manifeste d'une recherche de narration sur des titres pour lesquels celle-ci n'était que décorative, une manière d'approcher les personnages et leur environnement par un récit qui leur confère une consistance supplémentaire. Cette transposition sur grand écran propose ainsi une identification non plus par le biais d'une immersion vidéoludique reposant sur la performance du joueur mais par une mise en récit proposant une fiction et une perspective narrative, laquelle permet une identification par le trait anthropomorphe que ces personnages revêtent alors. Les personnages qui demeuraient au second plan dans leurs histoires trouvent ainsi un espace en grand de narration, marquant le désir fondamental du récit comme support identificatoire. Un plombier fan de tuyaux ou un pilote de voiture de course, un hérisson ou des enfants dans un monde effrayant d'animatroniques trouvent une dimension narrative renouvelée où le jeu est suspendu pour retrouver une histoire, laquelle nourrira le jeu à nouveau. Et dans cet aller et retour se construit un espace nouveau d'expression imaginaire, dans lequel la narration prend une dimension supplémentaire. Si l'être humain a créé le langage pour raconter des histoires, formant son humanité par les récits, il y revient en l'injectant aux images et y puise à nouveau des histoires sans fin.





ANIMATION



GAMING

DE PAC-MAN AUX LAPINS CRÉTINS EN PASSANT PAR POKÉMON MARIO OU SONIC DE NOMBREUSES FRANCHISES VIDÉOLUDIQUES ONT LAISSÉ LEUR EMPREINTE SUR LA TÉLÉVISION ET LA POP CULTURE. MAIS DEPUIS PEU POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR UNE NOUVELLE TENDANCE ÉMERGE : LES SÉRIES ANIMÉES POUR ADULTES ADAPTÉES DE JEUX VIDÉO. PETIT TOUR D'HORIZON.



les premières consoles de jeu comme l'Atari 2600. Cette période marque le commencement d'une ère où le jeu vidéo devient un élément central de la culture populaire, créant ses premières icônes.

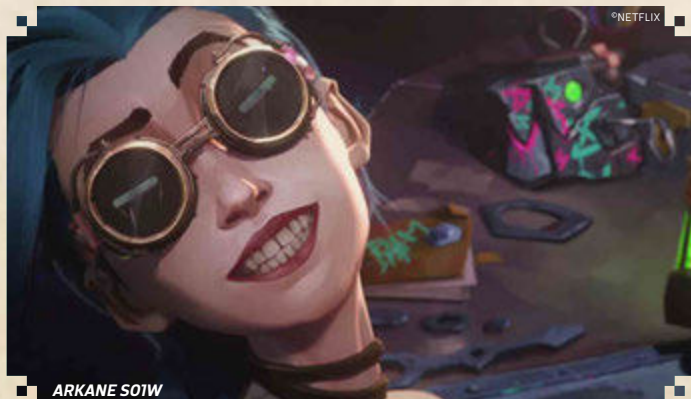
ABC, la chaîne américaine, flairant le bon filon, adapte *Pac-Man* en série animée dès 1982, devenant ainsi la première adaptation d'un jeu vidéo à la télévision ou au cinéma. Suivra en 1983, l'émission *Saturday Supercade* sur CBS avec des segments mettant en scène *Q*Bert*, *Donkey Kong* (poursuivi par Mario et Pauline), *Donkey Kong Jr.*, *Frogger*, *Pitfall* et encore *Space Ace*. À la fin des années 80, Nintendo domine l'industrie du

jeu, et des séries telles que *Super Mario Bros.* (1989), *Princesse Zelda* (1989), *Captain N* (1989) ou encore *Mega Man* (1994) font leur apparition. Les années 90 ne sont pas en reste avec des séries animées centrées sur *Sonic* (1993), *Double Dragon* (1993), *Street Fighter* (1995) ou encore *Mortal Kombat* (1995). Une époque certes florissante, mais où les séries n'étaient pas particulièrement qualitatives et principalement destinées à un public d'enfants. Cependant, cela démontre que les personnages de l'industrie du jeu vidéo valent de l'or, et que Mario est bien plus populaire que Mickey. Ainsi, pour l'industrie du jeu, les séries animées deviennent un outil dans leur stratégie transmédia, permettant de promouvoir davantage leurs franchises. Cette tendance atteindra son apogée avec la série *Pokémon* (1997), qui compte à ce jour 24 saisons (avec plus de 1200 épisodes !) et 23 longs-métrages, sans oublier les séries dérivées.

Pendant ce temps, les premières expé-

riences d'animation pour adultes nous viennent du Japon. Dans les années 90, tous les jeux de combat tels que *Street Fighter*, *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* ou *Tekken* ont droit à leurs propres films, séries ou OAV, souvent très violents et parfois même sexy, comme en témoigne la célèbre scène de douche de Chun-Li dans *Street Fighter II, le film* (1994). De quoi susciter des émois chez les adolescents, sans pour autant prétendre être des œuvres philosophiques majeures. Cependant, à mesure que les jeux vidéo gagnent en complexité dans les années 2000, des séries animées destinées à un public adulte émergent sur des plateformes telles que Netflix, Amazon, ADN et Crunchyroll. Un véritable phénomène de fond qui nous a offert des pépites telles que *Arcane*, *Castlevania*, *Captain Laserhawk* (voir notre interview *Ubisoft goes to Hollywood*) et bien d'autres, prouvant une bonne fois pour toutes la richesse et la maturité des univers issus du monde du jeu.





ARKANE S01W

ARCANE (2021)

Arcane, la série acclamée qui a battu des records d'audience sur Netflix et récolté un Emmy Award ainsi qu'un Annie Award pour la meilleure série animée, a marqué un tournant en montrant au public et à l'industrie l'importance de prendre au sérieux les adaptations de jeux vidéo. Tirée du jeu *League of Legends* de Riot Games, *Arcane* a été saluée pour la qualité de son scénario et l'excellence de son animation, réalisée par le studio français Fortiche Production. L'histoire met en scène une rivalité entre deux cités antagonistes, la riche cité utopique de Piltover et la cité opprimée de Zaun, avec en toile de fond le conflit entre deux sœurs, Vi et Jinx, partageant des convictions divergentes et confrontées à des technologies arcanes. Une série grandiose, dont la saison deux arrive en novembre prochain.

 Netflix / De Christian Linke et Alex Yee



WAKFU S04

WAKFU (2008-2024)

Véritable monument du monde du jeu vidéo et de l'animation en France, *Wakfu* est une série tout public qui évolue dans le Krosmoz, l'univers des jeux vidéo de *Dofus*, un MMORPG développé et édité par Ankama en 2004. Ce qui distingue la politique transmédia d'Ankama, c'est sa capacité à créer et à éditer en interne jeux, livres, BD, mangas et séries animées, assurant ainsi un contrôle total sur le contenu et la direction artistique, et donc la cohérence de son univers. Actuellement, *Wakfu* est de retour avec une saison 4 de toute beauté (diffusée sur France TV et sur ADN), mais Ankama annonce également un nouveau manga *Wakfu*, ainsi que la série *Bestiale* (sur ADN), qui se déroule un an avant les événements du jeu vidéo *Waven* (prévu pour une sortie en 2024). En résumé, le Krosmoz continue de briller avec de belles perspectives d'avenir.

 France TV/ADN / De Anthony Roux

NOS COUPS DE COEUR



NETFLIX

CASTLEVANIA

Netflix / De Warren Ellis et Adi Shankar

Adaptée de la célèbre saga de Konami, la série suit Trevor Belmont dans sa lutte pour sauver une ville des griffes du vampire Vlad Dacula Tepes et de son armée de monstres. Une série palpitante et violente, comprenant quatre saisons et qui aura une suite intitulée *Castlevania : Nocturne* (2023).

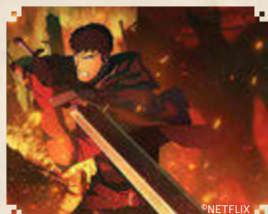


NETFLIX

THE CUPHEAD SHOW !

Netflix / De Dave Wasson

Adaptée du jeu indépendant du Studio MDHR, la série explore les aventures surréalistes de Cuphead et Mugman, deux frères avec des tasses à la place de la tête, évoluant dans un monde aux airs de cartoons des années 30, où tout est possible. Drôle, absurde, et incontournable.

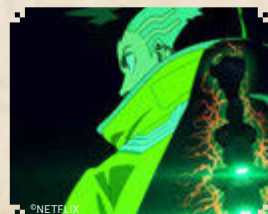


NETFLIX

DOTA

Dragon's Blood Netflix / De Ashley Edward Miller

Adaptée du jeu multijoueur en ligne *Dota 2* de Valve Software, la série suit Davion, un Chevalier-Dragon, et la princesse Mirana dans leur quête pour arrêter le démon Terrorblade qui vole les âmes des dragons. Une série d'héroïc fantasy très plaisante, comprenant trois saisons.



NETFLIX

CYBERPUNK

Edgerunners

Netflix / De Rafal Jaki et Mike Pondsmith

Le jeu emblématique de CD Projekt se transforme en une série de 10 épisodes, animée par le studio japonais Trigger (*Kill la Kill*) où on suit David Ramirez, un cyberpunk, genre de mercenaire qui accomplit des missions dangereuses, qui tente de survivre dans la folie de Night City. Grandiose !



DR

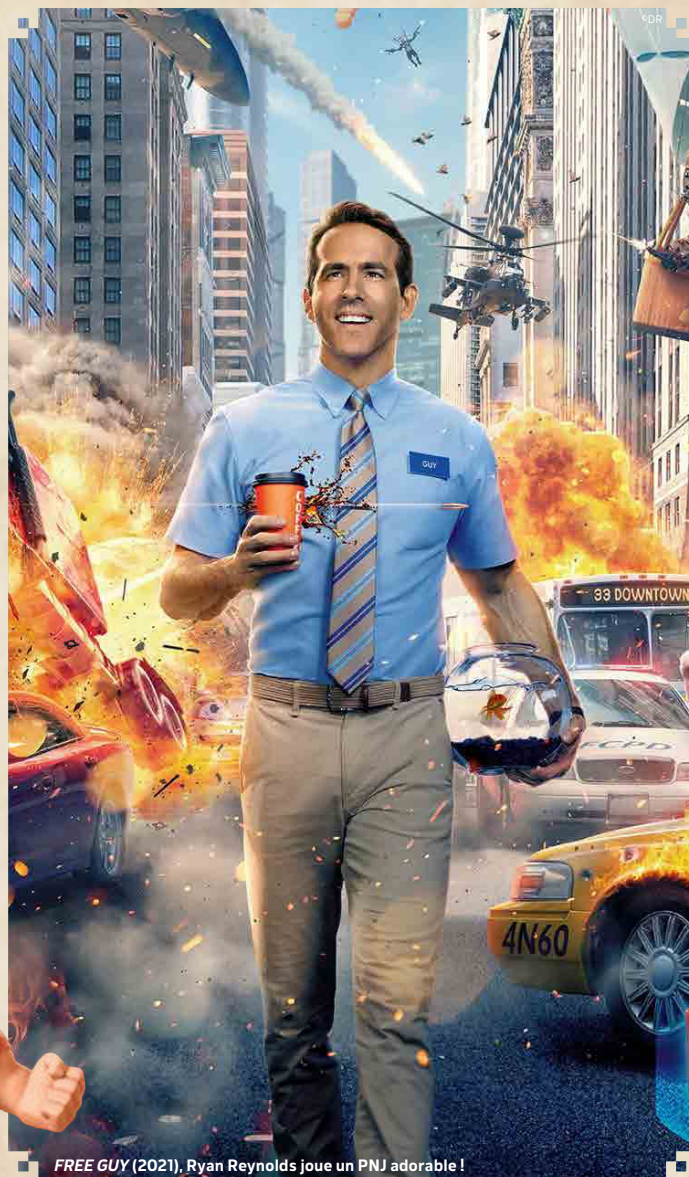
Mortal Kombat Legends DVD / De Warner Bros. Animation

Depuis 2020, Warner Animation s'est lancée dans une série de téléfilms interdits aux moins de 18 ans, hyperviolents, basés sur les jeux *Mortal Kombat*, comprenant *Scorpion's Revenge* (2020), *Battle of the Realms* (2021), *Snow Blind* (2022), et *Cage Match* (2023). À découvrir d'urgence.



SOMMES-NOUS TOUS DES PNJ?

LA QUESTION PARAÎT D'EMBLÉE INSENSÉE. SI LES PNJ SONT BIEN LES PERSONNAGES NON JOUABLES DE NOS JEUX VIDÉO, CES PERSONNAGES QUI NE SONT ANIMÉS QUE PAR LES CALCULS ALGORITHMIQUES ET LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES DU JEU, NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ÊTRE UN PNJ. SAUF SI CETTE RÉPONSE ÉTAIT ELLE-MÊME PROGRAMMÉE DANS NOTRE ESPRIT, COMME UNE RÉACTION SANS RÉFLEXION NÉCESSAIRE EN RÉPONSE À CETTE QUESTION. QUI MIEUX QU'UN PNJ POURRAIT RÉPONDRE QU'IL N'EN EST PAS UN. QUI DE MIEUX PLACÉ QU'UN ROBOT POURRAIT RÉPONDRE : JE NE SUIS PAS UN ROBOT. DANS LES DEUX CAS SANS ÉMETTRE UN SEUL INSTANT LE MOINDRE DOUTE, ALORS IL S'AGIT PEUT-ÊTRE D'Y REGARDER À DEUX FOIS AVANT DE RÉPONDRE À CETTE QUESTION : SOMMES-NOUS TOUS, OU PAS, DES PNJ ?



FREE GUY (2021), Ryan Reynolds joue un PNJ adorable !

LES MONDES
DE RALPH (2012)

Programmés pour jouer

La phrase « C'est un PNJ » s'entend désormais avec une certaine fréquence dans la bouche d'adolescents ou jeunes adultes afin de décrire un autre individu. Individu qui aura montré quelques signes selon lesquels il ne paraît pas, malgré les apparences trompeuses, en pleine possession de son libre-arbitre dans ses énoncés, ses actes ou ses choix. L'individu en question, si l'on interroge celui qui le désigne comme tel, aura parlé, répondu, agi, choisi, selon des présupposés qui le pré-

cèdent, selon un discours qui s'est comme imposé à lui, un discours courant caché, comme prononcé à son insu, faisant dudit individu un sujet, au sens de celui qui est au fond, et parfois à son corps défendant, assujéti. Le PNJ est alors un énoncé issu du jeu vidéo qui désigne au-delà de celui-ci des personnages dirigés par d'autres éléments que des décisions de celui qui « joue » véritablement. Ces autres ne feraient qu'imiter de façon opératoire. Ils s'opposent ainsi de façon binaire au joueur qui possède la capacité de mener sa propre action incarnée,

dans une identité mouvante. Là où le PNJ réagit de la même façon aux situations programmées, le joueur a la possibilité de se décaler d'un scénario unique pour explorer des choix multiples. Si nous reprenons les distinctions qu'utilise le pédiatre et psychanalyste Donald Winnicott, il existe le *play* et le *game*. Le premier permet d'inventer un jeu dans un espace-temps donné, tandis que le second correspond au jeu établi selon des règles précises. On joue, *play*, aux Lego, alors que l'on joue, *game*, au « Uno ». Celui qui joue possède ainsi cette identité mobile



©VIVA LA DIRT LEAGUE

BAELIN'S ROUTE un récit de PNJ par Viva La Dirt League

entre ce play et ce game. L'un des jeux notamment permettant de passer de l'un à l'autre avec aisance est *GTA* : selon que l'on suit le mode histoire ou le mode libre, le joueur passe du « game » imposé pour remplir ses missions au « play » parmi toutes les possibilités du jeu dans un monde ouvert. Cela confère la sensation d'être maître du jeu, par opposition aux personnages non jouables qui sont eux joués par le jeu. Ce système d'opposition permet lors du jeu de se distinguer du PNJ et de s'assurer de façon sous-jacente que celui qui joue demeure bien maître dans son propre jeu vidéo.

c'est nommer une réalité perçue d'une métaphore nouvelle. Dire que l'autre est un PNJ ne trouve pas immédiatement d'équivalent avant l'extension de ces personnages non jouables des jeux vidéo. Ce signifiant « PNJ » extrait du domaine vidéoludique vient ainsi nommer un réel qui n'était pas repéré ainsi auparavant. Cette impression que d'aucuns pourraient ressembler à des individus possédant une capacité d'énoncer leur propre parole mais qui seraient en fait assujettis à un énoncé leur échappant, placé dans leur bouche comme un programme sans qu'ils ne s'en aperçoivent.

joueur le rôle d'adjuvants : ils peuvent s'opposer au joueur, coopérer avec lui, créer des relations selon des codes programmés à l'avance, et permettent à la narration de progresser. Ces PNJ dessinent ainsi un espace entre le décoratif et l'engagement du joueur. Ni décoratifs, ni engagés comme d'autres joueurs en cas de jeu en ligne, ces PNJ peuvent aussi renvoyer un reflet inquiétant de sa propre condition humaine. Y compris dans le jeu vidéo, dans lequel le joueur, s'imaginant libre, se retrouve incité à l'action dans un univers qui le plus souvent le sollicite de toutes parts, ignorant l'inaction ou la réflexion sans but précis. Là où la réalité laisse la possibilité de la rêverie, le jeu vidéo incite à occuper l'espace et le temps dans un système combinant plaisir immédiat,

satisfaction à plus long terme, système de récompense et quêtes impossibles. Il s'agit alors régulièrement de s'assurer qui est le héros du jeu, si c'est l'avatar, ou le jeu lui-même. Nous pourrions alors nous représenter le jeu vidéo comme un inconscient extériorisé, lequel dans un réseau de signifiants nous inciterait à telle action, telle sensation, tel choix. Pris dans ce réseau de situations programmées, cela ne nous ramènerait-il pas à cette part de soi qui nous échappe le plus souvent, un programme hérité des couches de notre histoire et qui nous dicte nos choix ? Cet inconscient qui nous rappelle que bien que nous souhaitions imaginer le contraire, nous sommes parfois dans un jeu dont nous ne sommes pas le héros, mais le personnage non jouable, programmé à notre insu et pris dans des répétitions que nous apercevons parfois. Et nos tentatives de reprendre la main sur le jeu en cours, en renvoyant à l'autre cette place de PNJ dans un effet miroir dont nous pouvons tenter de nous extraire en ne renonçant pas à la capacité de subversion et au désir contre la récompense marchande et le confort.



Qu'est-ce qui se joue ?

Cette interpellation de l'autre à travers cette formule empruntée au jeu vidéo illustre un élément qui prend une proportion nouvelle : la gamification de la vie. Le jeu vidéo et ses règles, repères, signifiants, procure une façon de nommer le réel extérieur, à travers la réalité perçue mais aussi cette part qui échappe et auquel le mot vient donner une réalité. Dire de quelqu'un qu'il est rapide comme Sonic,



Extension du domaine du jeu

Dans le jeu vidéo, ces personnages non jouables jouent vis-à-vis de l'avatar du

CET INCONSCIENT QUI NOUS RAPPELLE
QUE BIEN QUE NOUS SOUHAITIONS IMAGINER LE CONTRAIRE, NOUS SOMMES
PARFOIS DANS UN JEU DONT NOUS
NE SOMMES PAS LE HÉROS, MAIS LE
PERSONNAGE NON JOUABLE



LES MONDES
DE RALPH (2012)

BEAUTIFUL FREAK SHOW



84

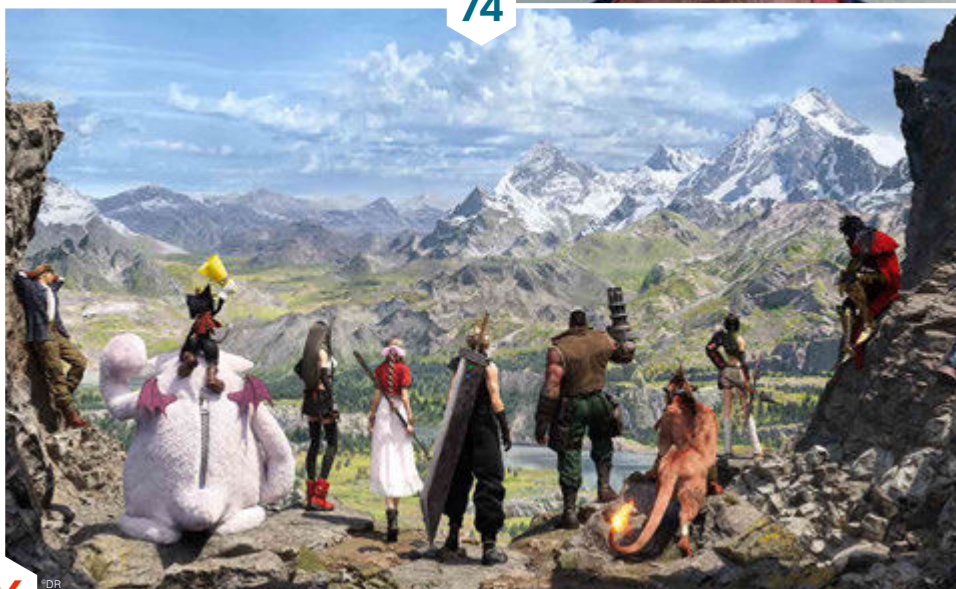


109



66

74



96

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 Geekovers !

48



58



DÉCOUVERTES



46

FILMS



64

SÉRIES



72

BD



80

JEUX DE SOCIÉTÉ



88

JEUX DE RÔLE



94

JEUX VIDÉO



108

TOYS

48

DUNE : DEUXIÈME PARTIE

Denis Villeneuve, nouveau messie de la SF à Hollywood

54

GODZILLA X KONG : LE NOUVEL EMPIRE

La dream team des monstres

58

S.O.S. FANTÔMES : LA MENACE DE GLACE

L'union des équipes

62

LA PLANÈTE DES SINGES : LE NOUVEAU ROYAUME

Les vieux démons ressurgissent

66

TRUE DETECTIVE NIGHT COUNTRY

Jodie Foster mène l'enquête, lors d'une nuit polaire

70

LE PROBLÈME À TROIS CORPS

Le livre des solutions

74

GEOF DARROW

Le Darrow de Komodo

76

BRYAN TALBOT

L'avis de Bryan !

78

UNCANNY X-FORCE PAR RICK REMENDER

Par-delà le bien et le mal

82

ALTERED

Révolution française dans les jeux de cartes à collectionner

86

LES AVENTURIERS DU RAIL LEGACY

Un Voyage inoubliable

90

INFERNO

L'Enfer de Dante en jeu de rôle

96

FINAL FANTASY VII REBIRTH

Du remake à la renaissance

104

TEKKEN 8

Here comes a new challenger !

106

VR GOOD TRIP

Tout ce qui nous a marqués dans le petit monde de la VR !

109

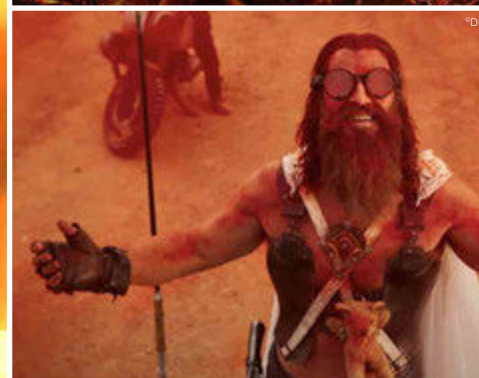
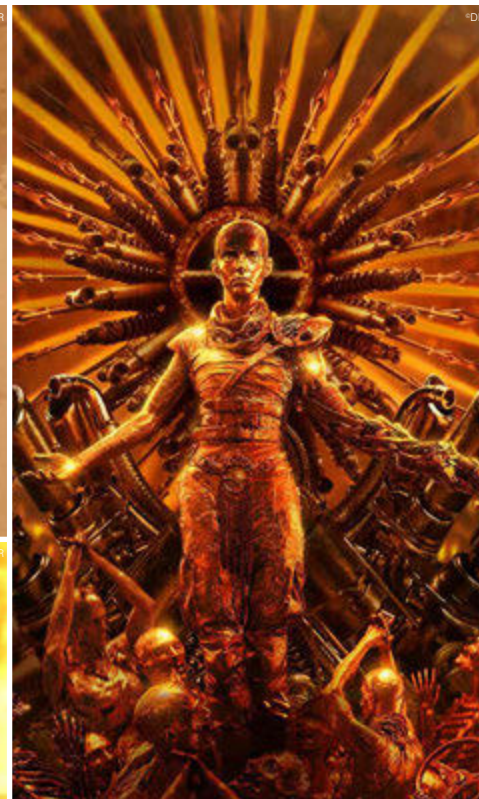
VINTAGE TOYS

La Batmobile 1966 de Corgi Toys

110

TOYS! TOYS! TOYS!

Bandai, le fabricant japonais mythique !



FURIOSA

En salles le 22 mai • De George Miller • Avec Anya Taylor-Joy, Chris Hemsworth, Tom Burke, Alyla Browne, Nathan Jones, Angus Sampson...

GEORGE MILLER RAVIVE LA FLAMME DE LA SAGA MAD MAX !

Après presque une décennie d'attente, George Miller nous offre enfin le nouveau volet de sa saga postapocalyptique. Ce cinquième film de la saga *Mad Max* est un préquel à *Mad Max: Fury Road* (2015) et explore la jeunesse de Furiosa, avec Anya Taylor-Joy (*Le jeu de la dame*) reprenant le rôle tenu par Charlize Theron dans le film précédent.

Selon George Miller, « *Fury Road* (2015) était finalement plus une histoire sur Furiosa que sur Max. Furiosa est un personnage que je trouve fascinant. Pendant que je tournais le film, j'ai élaboré de petites biographies pour chaque personnage que j'ai données aux acteurs pour qu'ils comprennent mieux leur rôle. J'en ai même écrit une pour le Doof Warrior, le musicien qui joue de la guitare lance-flammes. Dans la biographie de Furiosa que nous avons écrite, les bases de ce qui deviendra ce film étaient déjà présentes. Je savais qu'un jour ou l'autre, j'aurais l'occasion de raconter cette histoire. »

Dans le film, on découvre une jeune Furiosa qui est arrachée à la « Terre Verte aux Innombrables Mères » et capturée par une horde de motards dirigée par le redoutable seigneur de guerre, Dementus. En traversant les Terres Dévastées, ils découvrent la Citadelle gouvernée par Immortan Joe. Alors que les deux tyrans se disputent la domination de la Citadelle, Furiosa doit surmonter de nombreux défis pour retrouver le chemin de chez elle.

En coulisses, Miller retrouve la plupart des membres de l'équipe technique de *Fury Road*. Mais parmi les grosses surprises du film, on découvre un Chris Hemsworth (*Thor*, *Avengers*) méconnaissable, avec une barbe et du maquillage, dans le rôle de Dementus, jouant complètement à l'opposé de son registre habituel, le méchant principal du film.

Certainement le film le plus attendu de 2024, *Furiosa* sera présenté au Festival de Cannes, comme ce fut le cas de *Fury Road*, avant une sortie le 22 mai prochain. On trépigne d'impatience !

À VOIR ÉGALEMENT:

3 avril : **Godzilla x Kong : Le Nouvel Empire** (De Adam Wingard). 10 avril : **S.O.S. Fantômes : La Menace de glace** (De Gil Kenan). **La Malédiction : l'origine** (De Arkasha Stevenson). 19 avril sur Netflix : **Rebel Moon : Partie 2 – L'Entailleuse** (De Zack Snyder). 1^{er} mai : **Pendant ce temps sur Terre** (De Jérémy Clapin). 8 mai : **La Planète des Singes : Le Nouveau Royaume** (De Wes Ball). **Les cartes du mal** (De Anna Halberg). 5 juin : **Les Guetteurs** (De Ishana Shyamalan). 12 juin : **Bad Boys 4** (De Adil El Arbi, Bilall Fallah). 19 juin : **Vice-Versa 2** (De Kelsey Mann). 26 juin : **Sans un bruit : jour 1** (De Michael Sarnoski).



En salles le 24 avril • De Julien Maury et Alexandre Bustillo • Avec Paul Hamy, Virginie Ledoyen...

LA « FRENCH HORROR » SE PORTE BIEN !

Suite à la multiplication des disparitions d'enfants et des meurtres sanglants dans un petit village des Vosges, le commandant de police Elisabeth Guardiano et le capitaine de gendarmerie Franck de Rolan sont contraints d'unir leurs forces. Ensemble, ils découvriront une vérité terrifiante imprégnée d'anciennes légendes et de barbarie humaine. Après le génial *The Deep House* (2021), voici le septième long-métrage du duo Maury/Bustillo, qui adapte le roman policier horrifique d'Alexis Laipsker. Un film captivant avec une distribution de qualité, qui a fait sensation lors du dernier festival de Gérardmer.



En salle le 17 avril • De Alex Garland • Avec Kirsten Dunst, Wagner Moura, Nick Offerman...

L'AMÉRIQUE QUI AIME SE FAIRE PEUR



Dans un avenir proche, une équipe de journalistes parcourt les États-Unis pendant la Deuxième Guerre civile américaine qui a englouti tout le pays. Ils tentent de survivre dans un monde où le gouvernement américain s'est transformé en une dictature qui s'oppose aux forces séparatistes dirigées par le Texas et la Californie, et où des milices extrémistes partisans commettent régulièrement des crimes de guerre. Réalisé par Alex Garland (*Ex Machina*, *Annihilation*), ce film dystopique militant offre une perspective sur la situation politique actuelle aux États-Unis, notamment en vue d'une possible réélection de Trump. À ne pas manquer !



En salle le 17 avril • De Dev Patel • Avec Dev Patel, Sharlto Copley, Sobhita Dhulipala ...

JOHN WICK À BOMBAY



En Inde, Kid, un jeune homme récemment libéré de prison, participe à des combats clandestins, son visage dissimulé derrière un masque de singe. Il entreprend de se venger d'un groupe de dirigeants corrompus responsables de la mort de sa mère... Dans le rôle-titre, on retrouve l'acteur anglais Dev Patel (*Slumdog Millionaire*, *The Green Knight*), pour qui c'est le premier film en tant que réalisateur. *Monkey Man* est un film visuellement exceptionnel, marqué par une violence phénoménale, et propose des chorégraphies de combat signées par le cascadeur français Brahim Chab (*Man of Tai Chi*). Cette œuvre s'annonce comme la pépite de l'année en matière de film d'action.

LE SALAIRE DE LA PEUR



Une équipe de choc a moins de 24 heures pour convoyer deux camions bourrés d'explosifs à travers une région hostile... Très attendu, ce film d'action français est un remake du film de Henri-Georges Clouzot de 1953, mettant en vedette Alban Lenoir et Franck Gastambide.

Netflix le 29 mars • De Julien Leclercq



SKY DOME 2123

2123. Dans un futur où la sécheresse a ravagé la Terre, l'humanité est contrainte de sacrifier une partie de la population : toute personne de plus de 50 ans sera transformée en arbre... Un film d'animation postapocalyptique hongrois, visuellement spectaculaire et captivant. À voir !

En salle le 25 avril • De T.Bánóczki, S. Szabó



NICKY LARSON

Nicky Larson s'associera avec Kaori, la sœur de son associé Makimura, qui a été assassiné, dans le but de démasquer son meurtrier. Ce film live japonais, considéré comme l'adaptation la plus fidèle au manga, explore l'origine du duo

Nicky et Kaori (alias Laura en France).

Netflix le 25 avril • De Yûichi Satô



THE FALL GUY

Colt Seavers est la doublure cascade du célèbre acteur Tom Ryder. Lorsque ce dernier est kidnappé, Colt se porte volontaire pour le retrouver. Une comédie d'action adaptée de la série *L'homme qui tombe à pic* (1981-1986), avec Ryan Gosling, par le réalisateur de *Bullet Train* (2022).

En salle le 1^{er} mai • De David Leitch



THE CROW

Eric Draven (interprété par Bill Skarsgård) est ressuscité par un corbeau pour se venger du gang qui a pris sa vie et celle de sa fiancée. On sait peu de choses sur ce remake de *The Crow* (1994), sauf que son réalisateur dit avoir voulu faire « un film anti-Marvel ». À surveiller !

En salle le 5 juin • De Rupert Sanders

DENIS VILLENEUVE, NOUVEAU MESSIE DE LA SF À HOLLYWOOD

DUNE DEUXIÈME PARTIE

Fan du roman de Frank Herbert depuis sa jeunesse, le réalisateur québécois a toujours été convaincu qu'il le porterait à l'écran. Une certitude folle, irrationnelle, mais finalement concrétisée, qui rappelle étrangement le cheminement du héros de la saga.

Propos recueillis et traduits par PASCAL PINTEAU. Remerciements à Denis Villeneuve & Gô-Oun Jung.



Denis Villeneuve, Gurney Halleck (Josh Brolin) et Stilgar (Javier Bardem)

Parti de son Québec natal pour conquérir Hollywood, Denis Villeneuve s'y est imposé comme l'un des réalisateurs qui traite la science-fiction à grand spectacle avec le plus d'intelligence et de sensibilité. Un parcours complexe, ambitieux, et jalonné d'obstacles apparemment insurmontables qui évoque irrésistiblement celui de Paul Atréides dans *Dune*. Villeneuve était lui aussi un nouveau venu dans un monde étranger, où il lui a fallu faire ses preuves pour survivre... En travaillant le script du premier volet de *Dune* avec le grand scénariste Eric Roth (*Forrest Gump*, *Benjamin Button*, *Killers of the Flower Moon*), il a réussi à apprivoiser l'œuvre colossale de Frank Herbert pour la raconter de manière claire et attractive au grand public. Son pari de 165 millions de dollars, soutenu par la Warner et par Legendary Pictures consistait à traiter en deux parties le récit du roman original, tout en sachant que la conclusion ouverte du premier opus pourrait dissuader une partie des spectateurs de se déplacer pour venir la découvrir... Heureusement, *Dune* : Première

Partie a été bien accueillie par les critiques et a permis à Villeneuve de connaître le plus grand succès de sa carrière, en totalisant 402 millions de dollars de recettes au cours de son exploitation en salles, et le film a cumulé six Oscars récompensant les exploits des principaux collaborateurs (montage, musique originale, son, photographie, effets visuels & direction artistique). Tourné en décors naturels à Budapest, à Abu Dhabi, en Jordanie et en Italie, *Dune* : Deuxième Partie réunit le casting que nous connaissons déjà, rejoint par quelques nouveaux visages. Léa Seydoux incarne Lady Margot Fenring, Bene Gesserit influente que Villeneuve présente comme « une espionne réservant de multiples surprises », sans préciser si elle est une alliée ou une ennemie de Paul Atréides, mais en indiquant que son traitement dans le film ne sera pas exactement le même que dans le livre. Florence Pugh (*Black Widow*) est la Princesse Irulan, fille aînée de l'Empereur Shaddam IV joué par Christopher Walken (*Dead Zone*), tandis qu'Austin Butler (*Elvis*, *Once Upon a Time in Hollywood*) se glisse dans la peau blafarde

« Il m'arrive aussi de me réveiller certains matins en me disant « comment vais-je faire pour concrétiser tout ça ?! » (Rires) » - Denis Villeneuve

de Feyd-Rautha, le redoutable neveu du Baron Harkonnen, décrit par le réalisateur et coscénariste comme « un croisement entre un tueur psychopathe, un champion olympique d'escrime, un serpent et Mick Jagger ». Dans *Dune* : Deuxième Partie, Paul Atréides s'unit à Chani et aux Fremen pour mener la révolte contre tous ceux qui ont anéanti sa famille, à commencer par le clan Harkonnen. Hanté par de sombres prémonitions, il se trouve confronté au plus grand des dilemmes : choisir entre l'amour de sa vie et le destin de l'univers...

ENTRETIEN AVEC DENIS VILLENEUVE, RÉALISATEUR ET COSCÉNARISTE

Pour revenir à l'origine du projet, qu'est-ce qui vous a

poussé à vous attaquer à un tel monument de la littérature de science-fiction, qui n'avait jamais pu être adapté de façon pleinement satisfaisante au cinéma ni à la télévision, même si la version de David Lynch a été un peu réévaluée ces derniers temps ? Qu'est-ce qui vous a fait penser que vous aviez trouvé la bonne manière de transposer cette œuvre pour lui rendre pleinement justice ?

DENIS VILLENEUVE : Je ne pouvais pas prédire le succès de ce que j'allais entreprendre, mais j'avais cependant la certitude profonde et inébranlable que je serais capable de le faire, même si cela semble un peu arrogant ! J'ai toujours pensé que je pourrais convaincre un grand studio de me confier quelques centaines de millions de dollars pour faire aboutir le projet. ➔



« C'était vraiment toi qui chantes et qui dances dans *Wonka* ? »

« Depuis le tournage de la première partie, Timothée (Chalamet) a beaucoup évolué en tant qu'acteur, qu'être humain et qu'interprète de Paul. Il a énormément gagné en maturité. » - Denis Villeneuve

→ et je savais que cela allait fonctionner commercialement. D'où une telle assurance m'est-elle venue ? Je ne pourrais pas vous le dire... Mais bon, il m'arrive aussi de me réveiller certains matins en me disant « comment vais-je faire pour concrétiser tout ça ? ! » (Rires) Il n'empêche que c'était pourtant une certitude absolue.

Qu'est-ce qui vous a porté et inspiré à ce point dans *Dune* ?

Beaucoup de choses. D'abord la couverture de l'édition française du roman, qui m'avait frappé quand je l'avais découverte, à 19 ans, dans une librairie de Montréal. C'était une illustration de Siudmak qui représentait un Fremen, avec une peau basanée et des yeux bleus fascinants. Cette image très forte m'a poussé à acheter le livre. Je l'ai dévoré, puis relu plusieurs fois au fil des ans... Il y a une poésie extraordinaire dans la manière dont Frank Herbert explore l'impact d'un écosystème sur les peuples et sur leur culture...

Ça me touche profondément, car j'adore la biologie. Au point que j'ai failli devenir biologiste au lieu de mener une carrière de cinéaste. Dans *Dune*, on parle du rapport au vivant, de tout ce qui concerne l'épanouissement de l'esprit, et on explore les différents aspects du pouvoir de la religion, un thème puissant mais très difficile à aborder dans un contexte contemporain, car on sait que l'on peut froisser les gens. Mais en se plaçant dans le cadre d'un récit de science-fiction, de pur imaginaire, on peut traiter ces sujets avec une liberté incroyable. Quand on adapte, on choisit certains aspects d'une œuvre pour la présenter au public, et j'ai décidé de traiter *Dune* sous l'angle des Bene Gesserit. Il y a plusieurs strates dans le roman, et peut-être quelqu'un trouvera-t-il un jour la manière de les traiter toutes en même temps, mais dans ces films, j'ai préféré souligner celle-là.

Vous avez dit que *Dune* : Première Partie était l'entrée du



Paul Atreides (Timothée Chalamet)

menu et *Dune* : Deuxième Partie le plat principal. Pour employer cette métaphore, de quels ingrédients vous êtes-vous servi pour que le grand public et les fans de SF dégustent cette suite avec plaisir, et sortent de la salle pleinement rassasiés ?

Je dirais que l'ingrédient principal, c'est l'intimité entre les personnages, qui amène une émotion plus soutenue et plus intense tout au long du deuxième film. Il est nettement plus dramatique et envoûtant. J'avais déjà beaucoup donné dans le registre du contemplatif dans la première partie, ce qui m'a poussé à développer d'autres choses dans celle-ci... D'autant que bien des cinéastes ont déjà exploré cette approche, comme Antonioni, par exemple. Mais moi je travaille pour le cinéma hollywoodien. Disons que dans le premier volet, il s'agissait un style contemplatif-hollywoodien, si vous voulez ! (Rires) Cette fois-ci, j'avais envie d'accélérer un peu et de m'amuser,

tout en conservant quelques moments méditatifs, encadrés par des scènes plus musclées.

Comment avez-vous abordé narrativement et visuellement cette deuxième partie pour éviter les répétitions et présenter de nouvelles facettes d'Arrakis, du monde des Harkonnen et des personnages principaux ?

Je ne voulais surtout pas qu'en voyant le film, les spectateurs aient la sensation de porter à nouveau un vieux maillot de bain mouillé. (Rires) Cette deuxième partie fait le lien avec la conclusion de la première, dans laquelle tout basculait et s'accélérait au moment de l'attaque des Harkonnen, et contraignait nos héros à trouver immédiatement des moyens de survivre. Dès le début de ce film, on reste dans cette urgence, ce tempo plus rapide.

Dans le film précédent, Paul était dans une phase d'apprentissage, tandis que dans celui-ci, il prend son destin en main...



le dos menaçant de Feyd-Rautha (Austin Butler)

©DR

« Nous avons eu l'idée que la lumière émise par le soleil de ce système planétaire retire toute perception de la couleur. Visuellement, cela souligne que Geidi Prime est un monde violent, binaire, primaire, fasciste, sans la moindre nuance. » - Denis Villeneuve



"Are you not entertained?"

©DR

Exactement. C'était d'ailleurs l'une des choses les plus touchantes à découvrir pendant l'évolution de l'interprétation de Timothée, car il nous donne l'impression de voir Paul passer de l'adolescence à l'âge adulte, et devenir non seulement un jeune homme, mais aussi un chef charismatique, qui doit mener un peuple au combat tout en sentant peser d'écrasantes responsabilités sur ses épaules... J'ai été très impressionné par la manière dont il a réussi à exprimer tout cela à l'écran. Les premiers commentaires des gens qui ont vu le film soulignent tous à quel point sa performance est exceptionnelle... Depuis le tournage de la première partie, Timothée a beaucoup évolué en tant qu'acteur, qu'être humain et qu'interprète de Paul. Il a énormément gagné en maturité.

Les événements du film vont avoir un grand impact sur Dame Jessica...

Dans la deuxième partie du

roman original, son personnage s'efface. Je trouvais cela dommage, car Jessica est fascinante, et tout est mis en place dans le livre pour qu'elle prenne plus d'ampleur. Elle tire les ficelles, et si on y réfléchit, c'est elle qui, par ses actes, est l'architecte de pratiquement tous les événements majeurs de cette histoire. J'ai voulu que ce soit plus clair et plus présent dans le film que dans le roman, et cela permet à Rebecca Ferguson de livrer à nouveau une performance remarquable.

Avez-vous pris d'autres libertés avec le livre ?

Je dirais que ces différences concernent essentiellement Chani et Jessica, qui ont été mises en avant dans notre transposition. C'est le cas des personnages féminins de la plupart de mes films.

Quelles ont été vos influences de cinéma pendant la création de votre adaptation de Dune ?

On est toujours le produit de

multiples influences... *Lawrence d'Arabie* m'avait profondément bouleversé quand j'étais adolescent. Et il se trouve que le livre du vrai Thomas Edward Lawrence, *Les Sept Piliers de la Sagesse*, a influencé Frank Herbert lorsqu'il écrivait *Dune*. Tout cela est donc lié ! Le film de David Lean est sans aucun doute l'une des plus grandes leçons de cinéma que j'aie reçues dans ma vie. Je me souviens encore de l'avoir vu l'après-midi, dans une salle de Montréal où j'étais le seul et unique spectateur présent ! Ce cinéma n'existe plus aujourd'hui. Il projetait *Lawrence d'Arabie* en 70 mm, et le film m'avait époustouflé et totalement transporté ailleurs... Je me souviens de cet impact émotionnel comme si c'était hier ! D'ailleurs quand j'ai été invité au festival de Toronto récemment, et que son organisateur m'a demandé quels étaient les films qui m'avaient le plus impacté, je lui en ai cité trois autres, mais je l'ai littéralement supplié d'organiser la projection de *Lawrence*

d'*Arabie* en 70 mm ! Et il m'a fait ce cadeau. C'était beau à pleurer. Soixante ans après sa sortie, le film a gardé toute sa puissance, aussi bien dans son discours que dans son exécution. J'ai un immense respect pour les réalisateurs qui ont signé de telles œuvres avant l'avènement des effets visuels numériques, lorsque tout devait exister devant la caméra, d'une manière ou d'une autre... Bon, il est vrai aussi qu'on leur laissait bien plus de temps pour les tourner, à cette époque ! (Rires) Il y a un autre cinéaste qui a beaucoup compté pour moi, même si ses films n'ont aucun rapport avec ce que je fais, c'est Ingmar Bergman, pour son rapport à l'intime et son sens de l'épure. Il y a quelque chose qui me touche beaucoup dans son cinéma. Et je voudrais citer également des documentaristes québécois comme Pierre Perrault et Michel Brault, qui m'ont appris à écouter la nature et à apprécier sa force.





Feyd-Rautha (Austin Butler), Denis Villeneuve et Beast Rabban (Dave Bautista)

« C'est un avertissement pour nous rappeler les dangers que provoque le mélange de la politique et de la religion. Et souligner aussi l'illusion de l'absolu... » - Denis Villeneuve

→ **La scène du combat dans l'arène que vous nous avez présentée est en noir et blanc, comme toutes celles qui se déroulent en extérieurs sur Geidi Prime, la planète des Harkonnen. Pouvez-vous nous expliquer ce choix artistique et l'idée narrative derrière ce concept ?**

Comme je vous le disais, dans *Dune*, les écosystèmes planétaires sont très importants, tout comme leur impact sur la culture, le comportement et le caractère des peuples. En nous demandant comment nous pourrions définir le monde où vivent les Harkonnen, et le rendre singulier, nous avons eu l'idée que la lumière émise par le soleil de ce système planétaire retire toute perception de la couleur. Visuellement, cela souligne que Geidi Prime est un monde violent, binaire, primaire, fasciste, sans la moindre nuance. Cette séquence a été tournée avec des caméras infrarouges, ce qui nous a contraint à expliquer au studio qu'une fois cette décision prise, il n'y aurait pas de retour en arrière possible, aucune option envisageable pour revenir à une version en couleurs de ces prises de vues... Une fois que cela a été validé, nous avons tourné

avec des caméras qui étaient encore expérimentales, et je dois dire que j'ai été ravi d'avoir la possibilité de filmer à nouveau en noir et blanc, car j'en avais envie depuis longtemps. Comme *Dune 2* se déroule principalement sur la planète Arrakis, un peu sur Geidi Prime, et sur Kaitan, le monde de l'Empereur Shaddam IV, je voulais donner à chacun de ces environnements des aspects caractéristiques et très différents les uns des autres, afin que l'on comprenne en un clin d'œil où l'action se déroule tout au long du film, et que ma mère puisse s'y retrouver sans problème ! (Rires) Je voulais absolument éviter d'avoir à utiliser des sous-titres pour indiquer au public où l'on se trouve.



"Et là... C'est encore du putain de sable..."



Dame Jessica (Rebecca Ferguson) a rejoint le cartel mexicain

Dans les romans de Frank Herbert, si Paul devient bien le messie des Fremen et le vainqueur décrit par la prophétie, il utilise le pouvoir de manière brutale et envoie les Fremen conquérir d'autres mondes. Pourriez-vous parler de ce thème du pouvoir absolu et de ses dérives dans *Dune*, et de la manière dont ces histoires font écho au monde réel ?

C'est un avertissement pour nous rappeler les dangers que provoque le mélange de la politique et de la religion. Et souligner aussi l'illusion de l'absolu... On constate un durcissement du monde en ce moment. Les extrémistes prennent de plus en plus de place. La réalité colle au texte de *Dune*...

Selon vous, pourquoi la science-fiction a-t-elle toujours été à la pointe de ces thématiques politiques, écologiques et sociétales ?

La science-fiction est une projection de nos cauchemars et de nos angoisses. Pour explorer ces craintes, on s'inspire d'abord du réel avant de projeter ces problèmes dans l'imaginaire. Ensuite, on bénéficie d'un espace de liberté formidable car on peut les aborder plus aisément grâce à la fiction.

Il y a aussi des auteurs de SF qui anticipent ce qui va arriver. Je me souviens que l'un d'entre eux, Cleve Cartmill, avait reçu une visite du FBI parce qu'il avait décrit dans « *Deadline* », une nouvelle parue en 1944 dans le magazine *Astounding Science Fiction*, ce qui allait devenir la bombe atomique, alors qu'il s'agissait encore d'une invention top secrète, en cours de test, qui n'allait être utilisée que l'année suivante sur Hiroshima et Nagasaki ! Les agents lui ont donc demandé où il s'était procuré de telles informations...

Ah oui, là on touche à la prescience de l'évolution des technologies... Moi ce qui me passionne aussi, ce sont les



"Putain, encore du sable..."

©DR

travaux des astrophysiciens, parce qu'ils développent leurs théories en basculant souvent dans des propositions imaginaires, dans une science-fiction extraordinaire mais pourtant étayée par leurs connaissances. C'est un domaine dans lequel la science et l'art se rencontrent, et c'est fascinant.

C'est le cas de savants de la NASA, qui ont imaginé des systèmes technologiques qui pourraient ceinturer ou entourer complètement des soleils pour puiser leur énergie et la transmettre sur de grandes distances à des planètes habitées... C'est délirant, mais pourtant envisageable dans le très lointain futur... Cela dit, revenons à votre futur immédiat et à la saga *Dune* : aimeriez-vous réaliser d'autres volets de la saga, et transposer aussi *Le Messie de Dune* ?

Initialement, je m'étais engagé à réaliser seulement la transposition du premier roman. Et dès que j'ai entamé ce travail, l'idée d'adapter aussi *Le Messie de Dune* m'est venue. Mais après avoir dirigé les deux parties de cette adaptation, je suis un peu fatigué de tourner « en distille » (la tenue des Fremen qui recycle

l'eau du corps, ndr) pendant de longs mois dans le désert ! J'aurais peur de me répéter... Au moment où nous parlons (le 15 novembre 2023, ndr), je ne pense pas que *Le Messie de Dune* sera mon prochain film, car je crois que ce serait sain de m'occuper d'un tout autre projet et de faire une pause créative, afin de revenir ressourcé au cheminement de Paul sur Arrakis et ailleurs... Je voudrais éprouver un peu plus de désir de l'explorer à nouveau... Réaliser deux films coup sur coup dans le même univers a été un exercice passionnant, mais laisser passer un peu de temps serait sage et certainement bénéfique. D'autant que les romans qui suivent le premier deviennent de plus en plus ésotériques. Ils sont



Paul Atreides (Timothée Chalamet) et Chani (Zendaya)

« Réaliser deux films coup sur coup dans le même univers a été un exercice passionnant, mais laisser passer un peu de temps serait sage et certainement bénéfique. » - Denis Villeneuve



Denis Villeneuve et Dame Jessica (Rebecca Ferguson)

magnifiques, mais je ne sais pas comment leur transposition au cinéma devrait être abordée, car je n'ai pas eu la possibilité d'y réfléchir sereinement. Mais quoi qu'il en soit, je me verrais mal diriger successivement quatre ou cinq volets de *Dune*, et que nous nous retrouvions dans dix ans pour parler du même univers ! (Rires)

Vous n'avez donc pas le même point de vue que James Cameron !

Non. Je ne sais pas comment il parvient à se consacrer totalement à la saga *Avatar*...

À quoi les spectateurs peuvent-ils s'attendre en allant voir *Dune 2* ?

Ah, c'est une question à

laquelle il est toujours délicat de répondre... Ce que je peux vous confier, ce sont mes intentions initiales, et les idées précises que je voulais aborder dans le film. Parmi ces thèmes, il y a celui de la religion mêlée au pouvoir politique, celui du colonialisme et de l'exploitation des ressources naturelles d'autres pays, mais au-delà du traitement de ces sujets, je pense que l'on peut dire que ce film est beaucoup plus émouvant que le premier. J'espère en tous cas que c'est ce que penseront les spectateurs en le découvrant. **G**





LA DREAM TEAM DES MONSTRES GODZILLA X KONG LE NOUVEL EMPIRE

Après avoir mis en scène la bagarre des monstres sacrés dans *Godzilla vs Kong*, Adam Wingard les réunit pour faire face à un nouvel ennemi.

Propos recueillis et traduits par PASCAL PINTEAU / Remerciements à ADAM WINGARD et YASMINE EL OMARI



L'alliance des titans n'étonnera pas les fans de la saga japonaise, puisque les Kaijus ont souvent changé d'attitude, à commencer par Godzilla, qui entama sa carrière en tant que destructeur et se transforma en défenseur de l'humanité dans les productions des années 70 destinées au jeune public. Dans le Monsterverse américain, le dragon nucléaire a toujours été dépeint comme une force

ancestrale positive, tandis que le comportement de King Kong restait imprévisible. Dans *Kong : Skull Island*, il n'épargnait que les trois héros, massacrant allègrement tous les militaires et les autres savants débarqués sur son île. Dans *Godzilla vs Kong*, les scénaristes s'étaient inspirés de l'affection du gorille géant pour la blonde Ann Darrow dans le chef-d'œuvre original de 1933 en imaginant le personnage de Jia, petite orpheline sourde de Skull

Island, qui communique avec lui grâce à la langue des signes. Une trouvaille qui permettait de créer des moments touchants entre les scènes de castagne XXL. Jia (Kaylee Hottle) est donc de retour dans ce nouveau chapitre, ainsi que sa mère adoptive, la spécialiste des primates Ileen Andrews (Rebecca Hall). Elles collaborent avec les savants de l'organisation Monarch. Pendant que Godzilla se cache pour reprendre des forces, une

terrible menace grandit dans le royaume souterrain de Kong. Il va avoir besoin d'aide pour y faire face...

ENTRETIEN AVEC ADAM WINGARD, CO-AUTEUR DE L'HISTOIRE ET RÉALISATEUR

Comment Adam Wingard aurait-il pu manquer de devenir un fan d'horreur et de Kaijus ? C'est ce que l'on se demande quand il raconte avoir été régulièrement témoin d'événements



Adam Wingard, Trapper (Dan Stevens) et Ilene Andrews (Rebecca Hall)

« Je reste influencé par le cinéma des années 70 et 80, et il y a beaucoup de références aux “buddy movies” de cette époque dans le film. » - Adam Wingard

paranormaux dans la maison du XIX^e siècle jouxtant un cimetière où il habitait avec ses parents. Quand il n'était pas importuné par des fantômes, il regardait les Godzilla japonais diffusés l'après-midi à la télé ! Après avoir autoproduit ses deux premiers films d'épouvante, *Pop Skull* (2007) et *A Horrible Way to Die* (2009), il est remarqué par un producteur et tourne *You're Next* (2011), puis *The Guest* (2014). Ayant accès à des budgets plus importants, il apprend à utiliser les effets spéciaux de plateau et les trucages numériques. En 2017, il veut changer de registre et propose une approche de *Godzilla vs Kong* qui séduit les studios Warner et Legendary. Son film totalise 470 millions de dollars au boxoffice mondial en 2021, récolte des critiques positives et lui permet de signer ce nouvel opus qui s'annonce spectaculaire.

Godzilla et Kong sont-ils devenus les meilleurs copains du monde ?

ADAM WINGARD : (Rires) Non, ils font équipe à contrecœur ! Au début de l'histoire, on découvre qu'une trêve a été conclue entre eux, avec une délimitation précise de leurs territoires : Godzilla contrôle le monde de la surface et Kong celui de la terre creuse, d'où

les titans sont issus. Ils restent des animaux géants assez hargneux, même si Kong comprend la langue des signes et peut parfois être raisonné. Ils forment un duo dysfonctionnel, comme les flics aux caractères opposés de *L'Arme Fatale* ou le voyou et le policier chargé de l'escorter de *48 Heures* ! Je reste influencé par le cinéma des années 70 et 80, et il y a

beaucoup de références aux “buddy movies” de cette époque dans le film.

Quelle est la menace qui les réunit ?

Il s'agit d'un nouveau méchant simien, Skar King, qui doit son nom à ses balafres. C'est un ennemi diabolique, très intelligent et capable d'échafauder des stratégies de combat, de rallier d'autres titans, de conquérir le monde souterrain et même celui de la surface. Il représente un danger à l'échelle planétaire.

L'aura rose de Godzilla a créé une polémique sur le web. Est-ce que cela vous a surpris ?

Oui, d'autant qu'on avait déjà vu cette couleur utilisée dans *Shin Godzilla*, ce qui explique pourquoi la Toho l'a validée. Sans vouloir gâcher les surprises du film, Godzilla passe par différentes phases qui modifient



King Kong et son marteau magique



Comme disait Alain Chabat. "The meet and the fight. The friend and the fuck."

→ son aspect et la manifestation de ses pouvoirs. Disons que c'est sa version d'une routine d'entraînement avant le grand combat à venir. Je suis fan des films d'arts martiaux produits à Hong Kong par les frères Shaw. On y voyait souvent des personnages de mentors dire aux héros, "Avant que vos ennemis n'attaquent, voici les exercices physiques que vous devez faire pour pouvoir les affronter". Vous verrez plusieurs versions différentes de Godzilla dans cette aventure. Cette phase avec l'aura rose n'est pas la seule !

Takashi Yamazaki, le scénariste & réalisateur de *Godzilla Minus One*, a aimé *Godzilla x Kong*, et dit "L'interprétation hollywoodienne de *Godzilla* est une utilisation très intéressante et plus amusante de *Godzilla*. Dans ce registre, je pense qu'ils font un bon travail pour équilibrer les actions des humains par rapport à celles des kaijus." Et vous, qu'avez-vous pensé de son film ?

Il est extraordinaire. L'un des meilleurs *Godzilla* que j'aie jamais vus ! Le point de vue de Takashi Yamazaki sur le personnage est très différent du mien, car je m'inspire des films des

années 60 et 70 où *Godzilla* est un héros. Dans *Godzilla Minus One*, les actions de *Godzilla* sont des métaphores des événements tragiques que vivent les personnages pendant et après la Seconde Guerre mondiale. Je me réjouis que ce soit un film au ton si différent de celui de *Godzilla x Kong*. Pour les fans de Kaijus, c'est l'occasion de profiter des multiples facettes du personnage dans des films plus nombreux et plus variés.

C'est votre deuxième film de kaijus. Comment l'avez-vous abordé cette fois-ci, tant au niveau technique que scénaristique ?

J'ai appris énormément de choses en réalisant *Godzilla vs Kong* : la scénographie de séquences avec des créatures qui mesurent 100 mètres de haut, la préparation artistique et technique des effets visuels, la façon de travailler le script pour créer des interactions émotionnelles entre les héros humains et les monstres, les effets spéciaux à utiliser en studio pour simuler la présence des Kaijus dans les plans avec les acteurs, les bruitages à utiliser pour amplifier l'impact visuel des actions des titans, les petits

détails qui rendent un plan de monstre réalisé en 3D réaliste, etc. Je pourrais vous décrire encore des dizaines et des dizaines d'autres choses que l'on ne peut comprendre qu'en réalisant un film de ce genre. C'est impossible d'acquérir ces connaissances de manière théorique, même quand on a utilisé beaucoup de trucs dans des films d'horreur, comme je l'avais fait auparavant. Il faut se retrouver dans la situation d'avoir à créer de A à Z un film de Kaijus, et passer par cet apprentissage quotidien pour arriver à maîtriser au mieux toutes ces prises de décisions et, si tout se passe bien, livrer le meilleur résultat possible aux studios qui vous ont fait confiance... Comme *Godzilla vs Kong* a bien marché et reçu de bonnes critiques, j'ai eu l'opportunité de continuer dans cette voie. Curieusement, c'est une interview de Quentin Tarantino qui m'a incité à le faire. Il y expliquait avoir appris comment mettre en scène un western – les poursuites à cheval, les duels au revolver – en tournant *Django*, et que cela lui avait tellement plu qu'il était impatient de mettre ces nouveaux savoirs à profit en imaginant un autre western, *Les Huit Salopards*. Ça

a provoqué un déclic en moi. Je me suis dit qu'avec tout ce que j'avais appris, je pouvais aller beaucoup plus loin et explorer de nouvelles possibilités dans une autre aventure avec mes héros humains, *Godzilla* et *Kong*. L'alliance des deux titans permet de ne pas reproduire ce que l'on a vu dans le précédent opus, et de rester fidèle aux films produits au Japon, dans lesquels les Kaijus s'affrontaient, puis faisaient équipe contre d'autres monstres dans l'épisode suivant. J'adorais les films de la Toho quand j'étais gosse. Ils passaient souvent l'après-midi sur les chaînes américaines. Je vérifiais dans *TV Guide* quand ceux que je ne connaissais pas allaient être diffusés, puis je m'organisais pour les voir. Cela m'a permis de découvrir toute la saga *Godzilla* ! Pendant la conception de *Godzilla x Kong*, je me suis surtout inspiré de l'époque Showa qui va du film original de 1954 jusqu'à 1975, et plus précisément de trois films : *Les Envahisseurs attaquent*, *Invasion Planète X* et *Godzilla contre Hedorah*. Ils sont géniaux. Et très influencés par le Pop Art et le cinéma européen d'avant-garde.



Trapper (Dan Stevens), Ilene Andrews (Rebecca Hall) et Jia (Kaylee Hottle)

Pourtant, vous n'avez pas puisé l'ennemi de Godzilla et de Kong dans le bestiaire de la Toho, cette fois-ci...

Non, car je voulais surprendre le public, lui présenter des situations inédites et développer le Monsterverse en y ajoutant de nouveaux titans. De la même manière que j'ai voulu traiter Godzilla et Kong comme des personnages qui pensent, raisonnent, ont des émotions et prennent des décisions, j'ai tenu à ce que Skar King soit redoutable parce qu'il est aussi intelligent que cruel. C'est un tyran diabolique qui impose sa loi en suscitant la terreur. Il est très puissant, mais il n'utilise sa force que dans un second temps : il envoie d'abord ses acolytes se battre pour lui ! (Rires) Et quand il se bat, il prend l'avantage en utilisant des armes redoutables qu'il a fabriquées. Il dispose de tout un arsenal qui m'a été inspiré aussi par les films d'arts martiaux des frères Shaw. Sa longue chaîne est une référence au film *L'Empereur du Nord*, qui se déroule dans les années 30 aux USA. Le contrôleur du train est un type horriblement cruel, incarné par Ernest Borgnine. Il se sert d'une chaîne qu'il fait traîner entre les

roues des wagons pour qu'elle rebondisse et frappe les vagabonds qui se sont agrippés aux essieux, pour resquiller. Il les appelle des rats, et se réjouit quand ils tombent et meurent.

On retrouve trois héros humains du volet précédent...

Oui. Jia, la petite orpheline sourde de Skull Island est une ado à présent. Elle est en quête d'informations sur son peuple qui a disparu, et travaille désormais avec sa mère adoptive, Ilene, dans le cadre de l'organisation Monarch. C'était très agréable de retrouver Kaylee Hottle et Rebecca Hall pour faire évoluer leurs personnages. Et Brian Tyree Henry est toujours aussi drôle dans le rôle de Bernie, l'obsédé des théories de complots. Le nouveau venu de l'équipe est Trapper, joué par Dan Stevens. C'est un vétérinaire assez surprenant, qui est mêlé de très près à certaines interactions avec les créatures.

Comment les humains tentent-ils d'aider l'équipe Godzilla/Kong à affronter Skar King et ses alliés ?

Sans révéler l'intrigue, disons qu'ils agissent comme des intermédiaires entre les deux

« Je me suis surtout inspiré de l'époque Showa qui va du film original de 1954 jusqu'à 1975, et plus précisément de trois films : *Les Envahisseurs attaquent*, *Invasion Planète X* et *Godzilla contre Hedora*. Ils sont géniaux. » - Adam Wingard



Affiche pour *Les Envahisseurs attaquent* (1954) de Ishirô Honda

titans, qui ont beaucoup de mal à communiquer clairement, alors que les humains savent exprimer des informations précises. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Godzilla et Kong n'ont pas un caractère facile. Il est toujours utile d'intervenir de façon diplomatique pour éviter que des tensions ne dégénèrent et ne provoquent des destructions de grande ampleur ! Heureusement, Kong a des réactions plus proches de celles des humains, et comprend la langue des signes. Dans le Monsterverse, même si nous avons repris son aspect du film de 1933, son comportement est différent. Dans le chef-d'œuvre original, King Kong est une victime, un animal capturé dans son environnement naturel, puis exhibé comme une bête de foire à New York, de manière cruelle et opportuniste. Dans la saga japonaise, les films de kaijus véhiculaient aussi des messages écologiques, puis on a vu des humains tenter de comprendre les monstres et s'allier à eux pour les aider à vaincre des créatures dangereuses pour la planète, dont certaines étaient des symboles de la pollution. Nous nous sommes inspirés de ces films-là pour

faire évoluer le Monsterverse, et vous remarquerez que ces collaborations deviennent de plus en plus étroites. Dans *Godzilla vs Kong*, c'étaient des humains qui sauvaient la vie de Kong en le libérant de ses chaînes, après que Godzilla avait attaqué et fait couler le navire sur lequel il était entravé. Ce désir de collaboration entre nos héros, Kong et Godzilla est beaucoup plus marqué dans cet opus. J'espère que l'on poursuivra dans cette voie, car elle ouvre énormément de possibilités de créer des moments émouvants ou amusants. G





S.O.S. Fantômes : La Menace de glace (2024)

L'UNION DES ÉQUIPES

S.O.S. FANTÔMES LA MENACE DE GLACE

Après le touchant *S.O.S. Fantômes, l'héritage*, hommage de Jason Reitman à son papa réalisateur du film original, les nouveaux chasseurs de fantômes s'allient aux membres fondateurs pour défendre New York. Who you gonna call ? Ghostbusters !

Propos recueillis et traduits par PASCAL PINTEAU



Mckenna Grace (Phoebe Spengler), Gil Kenan et Podcast (Logan Kim)



Il arrive que les rêves des fans se réalisent, et c'est doublement le cas de S.O.S.

Fantômes : La Menace de glace. D'abord parce qu'il intègre de manière bienveillante Dan Aykroyd, Bill Murray, Ernie Hudson et Annie Potts à cette histoire (si cela avait été le cas avec Han, Luke et Leia dans les nouveaux *Star Wars*, ils auraient été mieux accueillis), et parce qu'il donne à un vrai passionné de la saga l'occasion de passer derrière la caméra. L'heureux élu, Gil Kenan, a eu la gentillesse quasi surnaturelle de répondre à nos questions pendant un rare jour de repos, en pleine période de post-production du film. Geek l'en remercie.

ENTRETIEN AVEC GIL KENAN, CO-SCÉNARISTE ET RÉALISATEUR

Quels sont vos premiers souvenirs de S.O.S. Fantômes ? Vous avez déclaré récemment que les ennemis de cette nouvelle aventure vous ont été inspirés par certaines créatures de la série animée *The Real Ghostbusters*, qui a duré sept saisons. Pouvez-vous nous parler de l'impact qu'ont eu les films originaux et cette série sur

vous pendant votre enfance, et comment vous vous êtes servi de ces souvenirs en écrivant cette nouvelle histoire avec Jason Reitman ?

GIL KENAN : S.O.S. *Fantômes* est en grande partie la raison pour laquelle j'ai voulu écrire et réaliser des films. Le découvrir a été une expérience déterminante pour moi en tant qu'enfant, car il s'agit du tout premier film que mon père m'a emmené voir quand nous avons déménagé à Los Angeles pendant l'été 1984. S.O.S. *Fantômes* est devenu pour moi la définition même du cinéma américain à grand spectacle, qui vous surprend et vous émerveille quand vous le découvrez sur le grand écran. C'était aussi la première fois

« Je repense souvent à ce que j'ai ressenti en voyant le film original pour la première fois, et j'essaie de m'adresser aux enfants aux yeux écarquillés qui le découvriront au cinéma et aux adultes qui ont gardé le même sens de l'émerveillement ! » - Gil Kenan

que je voyais un divertissement qui mêlait l'horreur et la comédie à la science-fiction d'une manière qui m'enthousiasmait totalement en tant que spectateur. C'est toujours le cas aujourd'hui, mais la différence, c'est que j'ai la chance d'être

celui qui se retrouve derrière la caméra ! En travaillant sur S.O.S. *Fantômes, La Menace de glace*, je repense souvent à ce que j'ai ressenti en voyant le film original pour la première fois, et j'essaie de m'adresser aux enfants aux yeux écarquillés qui le découvriront au cinéma et aux adultes qui ont gardé le même sens de l'émerveillement ! En ce qui concerne le processus d'écriture, Jason et moi essayons de le rendre aussi ludique et spontané que possible. Pendant la préparation de S.O.S. *Fantômes, L'héritage*, le volet précédent, Jason et moi nous sommes retrouvés accroupis par terre, à jouer avec des figurines et une voiture miniature Ecto-1 pour mettre au point le découpage de la scène d'action où les



Mckenna Grace (Phoebe Spengler) chasse les chamallows

« L'un des nombreux cadeaux que nous avons reçus d'Ivan Reitman, au-delà du temps, est son fabuleux casting du film de 1984, et les brillants acteurs qu'il a réunis. » - Gil Kenan



Le retour de l'équipe originale !

→ héros poursuivent Muncher, le fantôme mangeur de métal ! (Rires). Comme cette méthode avait bien marché, pour *La Menace de glace*, nous nous sommes servis de la version Lego du QG des héros, l'ancienne caserne de pompiers ! Ces jouets sont devenus de véritables outils de travail super pratiques pour nous, et comme ils sont très amusants, ils nous rappellent tout ce qui nous enthousiasme et nous émerveille dans cet univers.

Comme son succès commercial et critique l'a démontré, les fans de S.O.S. Fantômes ont adoré le retour de l'équipe originale dans le film précédent. Pouvez-vous parler de la façon dont les premiers chasseurs de fantômes et la nouvelle équipe collaborent dans *La Menace de glace* ?

L'idée de donner aux chasseurs de fantômes originaux un rôle plus important et intégré à tout le déroulement de l'histoire s'est imposée très tôt pendant le développement du script. Comme pour la plupart de nos décisions créatives, cela s'est

produit naturellement dans le cadre du processus d'écriture. Jason et moi savions que faire débiter cette histoire à New York nous ouvrirait beaucoup plus d'opportunités d'impliquer les membres fondateurs de S.O.S. Fantômes. Le reste allait venir de la nouvelle menace qui surgit – une manifestation surnaturelle plus vaste, plus sinistre, et infiniment plus dangereuse que toutes celles que l'équipe originale a rencontrées... L'idée était que ce soit un fléau paranormal d'une



S.O.S. Fantômes : La Menace de glace (2024)

telle ampleur qu'il contraind à agir absolument toutes les personnes capables de se servir d'un pack à protons ! C'est une urgence absolue.

Comment avez-vous collaboré avec Dan Aykroyd, Bill Murray, Ernie Hudson et Annie Potts

sur l'évolution de leurs personnages respectifs ?

Les films de la saga S.O.S. Fantômes sont des comédies qui reposent sur les personnalités des protagonistes. L'un des nombreux cadeaux que nous avons reçus d'Ivan Reitman, au-delà du temps, est son fabuleux casting du film de 1984, et les brillants acteurs qu'il a réunis. Notre collaboration avec Dan, Bill, Ernie et Annie est un processus basé sur un profond respect de leurs personnages. Nous savons et comprenons très bien pourquoi ils les connaissent mieux que quiconque. Nous avons donc veillé à laisser des espaces créatifs ouverts dans les différentes étapes de développement du film, afin qu'ils puissent apporter leurs idées. Et ils l'ont souvent fait de manière inattendue.



Peter Venkman (Bill Murray) et Gary Grooberson (Paul Rudd)



S.O.S. Fantômes : La Menace de glace (2024)

DR

À en juger par la bande-annonce de *La Menace de glace*, il semblerait que Sony ait investi un budget plus important dans cette production que dans celle du précédent volet. Est-ce exact ? Et comment décririez-vous vos objectifs narratifs et visuels pour ce nouveau chapitre de la saga ?

C'est de loin la plus grande aventure de S.O.S. Fantômes jamais présentée sur le grand écran. Cela a été nécessaire parce que nous sommes de retour à New York, et que nous souhaitons que ce danger soit adapté à l'échelle de la ville. Comme nous peignons sur une toile plus grande, cela signifie que nous disposons de plus de place pour intégrer des phénomènes surnaturels dans le récit. Pour *La Menace de glace*, nous avons créé tout un écosystème de nouveaux esprits et d'entités

que les chasseurs de fantômes devront affronter... et gérer !

Quels éléments nouveaux cherchiez-vous à apporter à la mythologie surnaturelle de S.O.S. Fantômes ?

L'une des premières décisions que Jason et moi avons prises



"Quand te reverrai-je, pays merveilleux..." - Jean-Claude Dusse

DR



S.O.S. Fantômes : La Menace de glace (2024)

DR

« Il y avait une opportunité de créer un tout nouveau méchant, issu d'une mythologie inédite et très inquiétante. » - Gil Kenan

en commençant à écrire cette histoire était de la situer dans l'ère « post-gozerienne ». L'histoire de Gozer a été conclue pour de bon dans le volet précédent. Cela signifiait qu'il y avait une opportunité de créer un tout nouveau méchant, issu d'une mythologie inédite et très inquiétante. Nous étions ravis d'imaginer une menace qui se manifeste d'une manière encore jamais vue dans la saga. Nous avons voulu nous assurer également que les situations effrayantes seraient

plus intenses et les enjeux plus élevés que dans les précédentes aventures. En tant que réalisateur, j'ai eu énormément de plaisir à concevoir l'aspect de ces personnages spectraux et à leur donner vie dans le film. Il n'y a rien de tel que de créer une créature paranormale de S.O.S. Fantômes à partir de zéro et de savoir qu'elle fera désormais partie de cette lignée étrange et fantastique de monstres du cinéma fantastique ! **G**



LES VIEUX DÉMONS RESSURGISSENT

LA PLANÈTE DES SINGES LE NOUVEAU ROYAUME

Alors que le règne de César n'est plus qu'un lointain souvenir, une nouvelle génération de singes pacifiques est confrontée à un conquérant brutal, fasciné par la technologie des hommes.

Texte par **PASCAL PINTEAU**

Soixante ans après avoir été écrite par le Français Pierre Boulle, la fable de *La Planète des Singes* reste une formidable métaphore des travers de l'humanité, et de ses erreurs sans cesse répétées au fil des siècles. Après la saga cinématographique des années 60 à 70, et la trilogie/reboot de 2011 – 2017 consacrée à l'avènement et au règne tumultueux de César, *(La Planète des Singes : L'Origine / L'Affrontement / Suprématie)*, le récit de ce nouvel opus fait un bond de 300 ans dans le futur et nous présente un monde où le nom et les accomplissements du leader historique sombrent dans l'oubli. De nombreuses communautés de singes ont

prospéré et se sont répandues sur tous les continents, tandis que les humains ont quitté les ruines de leurs cités, perdu leur savoir, leur langage, et mènent une existence sauvage. Si certains groupes de singes n'ont jamais entendu parler de César, d'autres ont dévoyé son enseignement pacifiste pour construire des empires en plein essor. C'est le cas de Proximus César, qui asservit ses semblables et constitue une armée pour retrouver les traces de la technologie militaire humaine, percer ses secrets, et devenir invincible. Parallèlement, le jeune singe Noa entame un long voyage pour libérer son clan, capturé par les hordes de Proximus. Une humaine, Mae, va l'aider dans sa quête, bien qu'elle ait ses propres projets...



La Planète des Singes (1968)

UN NOUVEAU DÉPART LIÉ AU FILM ORIGINAL

Ce premier chapitre de ce qui est destiné à devenir une nouvelle trilogie se déroule plus de mille ans avant les événements du film initial de 1968, où l'on voyait les humains chassés par les singes dominants, divisés en factions pacifistes ou belliqueuses. Cette fois-ci, il n'y a pas encore d'astronaute en vue (comme Taylor, joué par Charlton Heston dans l'opus original), à moins que cet épisode ou les suivants ne nous réservent une surprise pour boucler la boucle : en effet, dans *La Planète des Singes : L'Origine*, on assistait au décollage d'une fusée de la mission Icarus, surnom du vaisseau spatial dans le classique des sixties... Rick Jaffa & Amanda Silver, les responsables de ce clin d'œil, sont à la fois les créateurs de la saga de *La Planète des Singes* entamée en 2011, et les scénaristes de ce nouveau volet. Partenaires dans la vie comme dans le travail, c'est en 2006 qu'ils ont trouvé le moyen de régénérer la franchise, après le remake trop sage signé par Tim Burton en 2001 et tièdement accueilli au box-office. Leur vision est inspirée par les véritables expériences au cours desquelles de jeunes chimpanzés ont été élevés comme des bébés humains, et qui ont toutes abouti à des drames. Pour ajouter la touche de SF nécessaire, Jaffa et Silver ont imaginé que leur héros soit un singe génétiquement modifié, élevé par le savant qui a mené ces travaux, mais que ce dernier doive l'abandonner dans un zoo après plusieurs incidents, croyant qu'il y vivra heureux. L'animal découvre alors la cruauté des humains et les mauvais traitements infligés à ses semblables. Choissant le nom de César, il utilise son intelligence pour les libérer et les mener dans un sanctuaire naturel, alors qu'une pandémie (ô combien prémonitrice en 2011) décime les humains... Cette histoire poignante a pris vie grâce aux nouvelles méthodes de capture des performances des acteurs inventées par Weta Digital, qui ont permis d'animer des chimpanzés, gorilles et



La Planète des Singes : Le Nouveau Royaume (2024)



La Planète des Singes (1968)

« Dans la chronologie de la saga, 1955 ans séparent les derniers films de ce que l'on découvre dans *La Planète des Singes* de 1968. » - Wes Ball

orang-outans 3D d'un réalisme stupéfiant. Andy Serkis, aussi brillant dans le rôle de César que dans ceux de Gollum et King Kong quelques années plus tôt, aurait mérité d'être nommé aux Oscars en tant qu'acteur principal, mais a été injustement considéré comme l'un des membres de l'équipe des effets visuels... Après leur fructueuse collaboration avec Rupert Wyatt puis avec Matt Reeves pour les deux volets suivants de la trilogie, Jaffa et Silver sont passés à d'autres projets : la version en prises de vues réelles de *Mulan*, suivie par *Avatar : La Voie de L'Eau* et le développement des épisodes à venir sous la supervision de James Cameron. De leur propre aveu, ce retour dans l'univers

de *La Planète des Singes* a été une surprise. C'est Wes Ball (la trilogie *Le Labyrinthe*) qui a initié et dirigé cet « *Apocalypso* avec des singes » inspiré par le film original et par la fresque de Mel Gibson consacrée au déclin de l'empire Maya. Dans leur récit, Ball, Jaffa et Silver ont mis en place les bouleversements qui vont mener à la civilisation étrange et inversée des singes dominants et des humains privés de langage et réduits en esclavage. Le réalisateur précise : « Dans la chronologie de la saga, 1955 ans séparent les derniers films de ce que l'on découvre dans *La Planète des Singes* de 1968. Nous avons eu l'idée de situer l'action de cette trilogie dans cette période intermédiaire, afin de décrire les

événements menant à la fondation de la civilisation simiesque. Cela nous a donné la liberté de présenter des cultures et des traditions inédites. »

DE NOUVEAUX HÉROS

Pour prolonger la saga, le héros aurait pu être simplement le fils de César, Cornélius, au risque de limiter la portée du projet à un quatrième épisode peu enthousiasmant. Mieux valait faire table rase et imaginer de nouveaux personnages, comme ceux de la tribu de Noa, qui a élu domicile dans les structures de vieux pylônes électriques, entièrement recouverts de végétation. Les singes plus évolués de cette génération peuvent parler, même s'ils utilisent encore la langue des signes. Ils ont développé différents savoir-faire, et fabriquent des objets du quotidien et des ornements tissés, tandis que les armures des soldats de Proximus sont des assemblages d'objets humains. Noa, lui, a appris à dresser des oiseaux, comme l'aigle royal qui l'accompagne partout. Cette image du jeune singe et de son rapace domestiqué est l'une des premières illustrations que Wes Ball a fait réaliser pour évoquer ce que nous découvrirons au cinéma le 22 mai prochain : l'odyssée d'un héros imaginatif confronté à la violence, qui sans le savoir, va perpétuer l'héritage pacifiste de César. Une nouvelle fable dont le message semble plus utile que jamais en ces périodes de montée des extrémismes. G





Disney+ (20 mars) • Créée par Beau DeMayo • Réalisée par Jake Castorena, Chase Conley, Emi Yonemura • Avec (en VO) Ray Chase, Jennifer Hale, Alison Sealy-Smith, Cal Dodd, JP Karliak, Lenore Zann...

LA NOSTALGIE DES ANNÉES 90 ET DES X-MEN D'AVANT LES FILMS DE LA FOX

Après l'excellent *What If*, Marvel Studios et Disney+ proposent une nouvelle série animée qui sent bon la nostalgie des années 90. En effet, la série *X-Men '97* est une suite de la série animée *X-Men* (1992-1997, comprenant 76 épisodes), qui a popularisé l'équipe de mutants du Professeur X auprès de toute une génération qui a certainement ouvert la voie au film de Bryan Singer en 2000 et à la MCU en général.

La série, qui conserve largement le style visuel de la série d'origine, est le premier projet X-Men de Marvel Studios depuis qu'ils ont récupéré les droits cinématographiques et télévisuels des personnages auprès de la 20th Century Fox. Annoncée en 2021, la série a été confiée au showrunner Beau DeMayo, connu en tant que scénariste sur *Moon Knight* (2022) et *The Witcher* (2019-2022). Selon lui, son « but était de faire revivre la meilleure version de l'équipe des X-Men qu'on avait tant aimée quand on était jeune, en particulier cette version de Rogue que l'on n'a jamais vue au cinéma. Les X-Men ont toujours été les champions de la cause de tolérance pour les personnes différentes, et c'est un message qui est

toujours d'actualité ». La saison un compte dix épisodes, et la saison deux est déjà en cours d'animation.

La nouvelle série se déroule peu de temps après la mort du Professeur X, survenue lors du final de la série originale. Face à une nouvelle crise, les X-Men devront se reformer et découvriront, à leur grande surprise, que Xavier a légué son école à leur ancien ennemi Magneto. Tout comme dans les comics des années 80, la mort de Xavier a suscité une vague de sympathie envers les mutants, incitant Magneto à suivre ses traces et à devenir le leader de l'équipe. Les X-Men seront composés de Cyclops, Wolverine, Storm, Jubilee, Rogue, Beast, Gambit et Jean Grey, et seront rejoints par Bishop et Morph. Parmi les antagonistes de la première saison, on retrouvera Mister Sinister, ainsi que les Sentinelles.

Bien sûr, *X-Men '97* ne fera pas partie de la continuité du MCU, comme l'a confirmé DeMayo en précisant que « la série est une entité indépendante et existe dans l'univers de la série d'origine sur la Terre-92131 et fait partie du Marvel Animated Multiverse aux côtés de *What If* ». En attendant de découvrir à quoi ressemblera l'équipe du Professeur X dans la MCU, nous retrouverons à nouveau les X-Men de la Fox dans *Deadpool* et *Wolverine* cet été.

*APPLE TV+

DARK MATTER

AppleTV+ (8 mai) • Créée par Blake Crouch • Avec Jennifer Connelly, Joel Edgerton, Oakes Fegley, Alice Braga, Jimmi Simpson, Dayo Okeniyi, Amanda Brugel...



PERDU DANS LE MULTIVERS

Jason Dessen, un professeur de physique et père de famille, rentre chez lui un soir à pied dans les rues de Chicago et se retrouve projeté dans une version alternative de sa propre vie. L'émerveillement se transforme rapidement en cauchemar lorsqu'il tente de retourner à sa réalité, perdu dans le paysage hallucinant des vies qu'il aurait pu vivre. Dans ce labyrinthe de réalités, il s'embarque dans un voyage éprouvant pour retrouver sa véritable famille et la sauver de l'ennemi le plus terrifiant et invincible : lui-même. Une série de science-fiction passionnante, adaptée du roman du même nom par l'auteur lui-même, avec Jennifer Connelly, Joel Edgerton, Oakes Fegley.

*PRIME VIDEO

THE SYMPATHISER

Prime Video/Pass Warner (14 avril) • Créée par Park Chan-Wook, Don McKellar • Avec Robert Downey Jr., Hoa Xuande...

TONY STARK FACE AUX ESPIONS

« Le Capitaine » est un agent nord-vietnamien infiltré dans l'armée du Sud Vietnam, contraint de fuir aux États-Unis à la fin de la guerre du Vietnam. Vivant parmi les réfugiés vietnamiens exilés à Los Angeles, il continue secrètement à espionner la communauté pour le compte du Viet Cong, déchiré entre ses loyautés d'origine et sa nouvelle vie. Adaptée du roman *Le sympathisant* de Viet Thanh Nguyen, cette mini-série en sept épisodes est écrite et réalisée par Park Chan-Wook (*Old Boy*) et produite par Robert Downey Jr. qui joue également plusieurs personnages. Un thriller d'espionnage bourré d'humour noir, absolument indispensable.

*PARAMOUNT+

STAR TREK: DISCOVERY

Paramount+ (4 avril) • Créée par Alex Kurtzman • Avec Sonequa Martin-Green, Doug Jones, Anthony Rapp...

LA FIN DU VOYAGE

La cinquième saison de *Star Trek: Discovery*, qui suit les péripéties hautes en couleur de l'équipage du vaisseau USS Discovery au XXXII^e siècle, marquera la conclusion de la série. Les deux premiers épisodes de cette saison finale, composée de 10 épisodes, seront disponibles en streaming dès le 4 avril, avec de nouveaux épisodes ajoutés chaque jeudi. Le capitaine Burnham et son équipage s'embarqueront dans une ultime aventure épique à travers la galaxie, à la recherche d'un pouvoir mystérieux dont l'existence même a été délibérément cachée depuis des siècles. Cependant, dans l'ombre, des ennemis dangereux les guettent.

CHICKEN NUGGET



Dans cette comédie fantastique WTF sud-coréenne, une femme entre dans une machine mystérieuse qui la transforme en nugget de poulet. Alors que son père et un stagiaire épris d'elle tentent désespérément de lui redonner forme humaine, ils découvrent des secrets inattendus.

Netflix (15 mars) • De Lee Byeong-heon



THE WALKING DEAD: THE ONES WHO LIVE

Ce sixième spin-off de la franchise sera l'occasion des retrouvailles de Rick et Michonne, et se déroule après les événements de la série originale, qui a pris fin en 2022. Cette mini-série en six épisodes devrait lever le voile sur les activités de Rick après son départ lors de la saison 9.

Paramount+ (29 mars) • Avec Andrew Lincoln



KNUCKLES

Se déroulant entre les événements de *Sonic 2* (2022) et *Sonic 3* (qui sortira au cinéma le 20 décembre 2024), la série suit Knuckles alors qu'il entraîne le shérif adjoint Wade Whipple dans les voies du guerrier Echidna. Avec Idris

Elba et Christopher Lloyd en version originale.

Paramount+ (26 avril) • De T. Ascher & J. Whittington



DOCTOR WHO

Ncuti Gatwa, que l'on a pu voir devenir le 15^e Docteur dans l'épisode spécial de Noël en décembre dernier, est de retour en mai pour une saison complète qui comptera huit épisodes, produite et écrite par Russell T Davies, l'ancien showrunner de *Doctor Who* de 2005 à 2010.

Disney+ (mai) • S14 • De Russell T Davies



THE BOYS

Après une attente de deux ans, *The Boys* est enfin de retour pour une saison 4 cet été avec trois épisodes dès le 13 juin, suivis par cinq épisodes diffusés chaque semaine. Au programme, Homelander a ses vues sur la Maison Blanche et Butcher tente de se racheter auprès de son équipe.

Prime Video (13 juin) • De Eric Kripke



NIGHT COUNTRY

TRUE DETECTIVE

Lors d'une nuit polaire, Jodie Foster mène l'enquête sur un crime horrible dans la ville d'Ennis en Alaska. Entre visions fantomatiques et dieux inuits, cette quatrième saison de *True Detective*, aux accents surnaturels, est une grande réussite ! Rencontre avec Issa López, la showrunneuse, qui nous explique comment elle a créé la série mystère qui a enflammé l'esprit des fans sur Internet.



Atelier sculpture de glace version "serial killer"



Detective Liz Danvers (Jodie Foster)

« Je soupçonne que les lecteurs de Geek Magazine seront davantage enclins à opter pour l'explication surnaturelle. (Rires) » - Issa López

Créée il y a dix ans par Nic Pizzolatto, *True Detective* est une série télévisée d'anthologie

américaine diffusée sur HBO. Chaque saison présente donc une nouvelle enquête criminelle complexe menée par un duo de détectives différents, joués par des acteurs de renom, tels que Matthew McConaughey et Woody Harrelson lors de la première saison. Après quelques années d'absence, la série est de retour pour une quatrième saison sous la houlette de la réalisatrice mexicaine Issa López. Connue pour ses films d'horreur, notamment l'excellent *Il/s reviennent...* (2017), Issa López a non seulement écrit mais aussi réalisé les six épisodes de la saison, tout en injectant une solide dose de fantastique à la franchise. Ainsi, on découvre les inspecteurs Liz Danvers (Jodie Foster) et Evangeline Navarro (l'ancienne boxeuse Kali Reis) qui cherchent à résoudre le mystère de la mort d'un groupe de scientifiques retrouvés nus gelés dans la toundra de l'Alaska pendant la « longue nuit », une période de nuit polaire où le soleil se couche pour ne réapparaître que soixante-cinq jours plus tard. Une saison passionnante, pleine de mystère, qui explore les légendes et le mode de vie inuit. À découvrir

sur Prime Video via le Pass Warner. Attention aux spoilers, il est préférable d'avoir vu la série avant de lire cette interview !

ENTRETIEN AVEC ISSA LÓPEZ, SHOWRUNNER ET RÉALISATRICE DE *TRUE DETECTIVE NIGHT COUNTRY*

Le plus grand tour que la série joue au public est de ne pas lui dire s'il regarde une série fantastique ou une série policière, donc si les événements ont leur origine dans le surnaturel ou pas. Maintenant que la saison est terminée, vous pouvez me l'avouer, les visions de Navarro sont-elles les manifestations d'un traumatisme et de sa culpabilité, ou voit-elle vraiment des fantômes ?

ISSA LÓPEZ : C'est un secret que j'emporterai dans la tombe ! (Rires) Mais ce que je peux vous dire, c'est que j'aime le mélange du policier et du surnaturel. Le nom de la série, *True Detective*, vient des magazines pulp des années 40 et 50, mais il existait plein de sous-genres différents comme le « Strange Detective », avec des éléments fantastiques, ou le « Romance Detective », avec des histoires à l'eau de rose. Donc moi, en tant que réalisatrice de films d'horreur, je suis naturellement attirée par le Strange Detective. Mais ma

façon d'aborder le genre, c'est de toujours laisser la possibilité aux spectateurs de croire qu'il y a une explication rationnelle à tout ce qui se passe. Ennis est une ville où la longue nuit – où l'on ne voit pas le soleil pendant plusieurs semaines – affecte votre état d'esprit et votre façon de percevoir le monde. Moi-même, lorsque j'étais en Islande pour tourner la série, j'ai été témoin de phénomènes très étranges. Même si j'adore le fantastique, je ne suis absolument pas superstitieuse et je ne crois pas au surnaturel. Donc je suis encline à croire que l'obscurité et le froid ont commencé à me jouer des tours, car l'autre explication serait qu'il y avait vraiment un fantôme dans la maison ! (Rires) Pour moi, c'est aux spectateurs de choisir s'ils veulent croire en l'explication surnaturelle ou pas. Dans un cas, Navarro possède bel et bien un don lui conférant une connexion avec l'au-delà, Danvers entend véritablement la voix de son enfant décédé, et les scientifiques ont été tués par la fureur d'une entité vivant dans la glace et qu'ils ont réveillée. Cette interprétation est tout à fait valable pour la série. Cependant, une explication rationnelle pourrait être que la longue nuit affecte les gens, que Navarro et Danvers luttent contre la dépression et

leur sentiment de culpabilité, et que les scientifiques sont morts gelés suite à une crise de délire due à l'hypothermie. À vous de choisir. Mais je soupçonne que les lecteurs de Geek Magazine seront davantage enclins à opter pour l'explication surnaturelle. (Rires)

Selon Damon Lindelof (*Lost*, *Watchmen*), une « série mystère » est semblable à un tour de magie : vous devez détourner l'attention du spectateur et le mener sur de fausses pistes. Gérer toutes ces fausses pistes et éviter que le spectateur ne découvre la solution trop rapidement représente-t-il la partie la plus difficile de l'écriture de la série ?

Oui, c'est ce qu'il y a de plus compliqué ! (Rires) Pour taquiner le spectateur, j'ai commencé la série par une scène où le meurtrier est présent, ce qui est évidemment risqué, mais normalement le spectateur va l'oublier et suivra les deux détectives qui partent explorer d'autres pistes. Ce que j'ai trouvé intéressant, c'est que lorsqu'on réalise un film, le spectateur n'a pas vraiment le temps de s'arrêter et de réfléchir, donc on peut plus facilement le tromper. En revanche, comme HBO diffuse la série au rythme d'un épisode par semaine, les gens ont le



« Même une fausse piste doit avoir quelque chose à voir avec les grands thèmes de la série, il faut que cela ait un sens, il faut que cela enrichisse l'histoire et non que ce soit une perte de temps. » - Issa López



→ temps de réfléchir et de revoir l'épisode plusieurs fois pour analyser tous les détails. Ils n'ont pas l'option de binge-watch tous les épisodes d'un coup pour le moment. Ainsi, certains spectateurs ont remarqué que l'empreinte de la main sur le lieu du crime avait quelque chose d'étrange, rappelant un certain personnage du début de la série. Ce n'est pas suffisant pour vraiment comprendre quoi que ce soit, mais ça m'a rendu nerveuse ! (Rires) Si je pouvais revenir en arrière, je couperais ce plan avec l'empreinte. Mais a priori, personne n'a deviné la fin, donc je suis contente. Pour deviner la fin, il faut éliminer beaucoup de pistes et comprendre ce que les propriétaires de la mine et les scientifiques ont à cacher. En fait, tout est relié, donc un détail à lui seul n'explique pas grand-chose. Le truc, c'est de patiemment entrelacer toutes les pistes tout en évitant que le spectateur reconstitue trop rapidement ce puzzle. La difficulté est là. Mais même une fausse piste doit avoir quelque chose à voir avec les grands thèmes de la série, il faut

que cela ait un sens, il faut que cela enrichisse l'histoire et non que ce soit une perte de temps. C'est un tour de passe-passe où il faut donc montrer juste suffisamment pour que, lors de la résolution finale, les spectateurs se disent : « Oh mon dieu, c'était juste là devant moi, et je n'ai rien vu ! » Car si vous preniez du recul, vous vous rendriez compte que vous aviez tous les éléments pour comprendre sous vos yeux, que rien n'était caché, il fallait juste trier les informations pour comprendre ce qui est important et ce qui était une distraction.

Internet s'est enflammé pour la série, sur YouTube il y a beaucoup de vidéos qui analysent chaque détail de chaque épisode et qui avancent des théories de fans souvent délirantes. Au moment où l'on fait cette interview, il ne reste plus qu'un seul épisode à diffuser. Est-ce qu'il y a des théories auxquelles vous ne vous attendiez pas ?

Oui ! (Rires) En ce moment, il y a plein de fans qui pensent que c'est Peter le meurtrier. Ça me fascine car je ne comprends pas



Detective Liz Danvers (Jodie Foster) et Evangeline Navarro (Kali Reis)

comment ils sont arrivés à cette conclusion. Bien sûr que ce n'est pas lui ! Mais le plus dingue, ce sont les fans qui pensent que le personnage de Rose n'existe pas ou que c'est un fantôme. Là encore, je ne comprends pas. C'est vrai que le repas de Noël qu'elle partage avec Navarro est assez sinistre, et que cette scène est un peu irréaliste, mais dans le premier épisode, la police dit que c'est Rose qui a trouvé les cadavres. Je vous assure que Rose est réelle ! La justification des fans, c'est que Danvers passe à côté d'elle sans lui parler. Mais Danvers est en train de découvrir la scène du crime pour la première fois, elle a mieux à faire que de lui parler. Je ne m'attendais vraiment pas à ça. Les gens voient parfois des choses qui ne sont pas là. (Rires)

Oui, je crois que la théorie que je préfère est celle où Navarro est l'incarnation de Sedna, la déesse inuite de la mer, qui tue les hommes par vengeance.

Oui, j'ai vu ça ! J'adore ! (Rires) Mais il est vrai que nous faisons beaucoup de références très

voilées à Sedna. Les scientifiques parlent de la déesse comme de la chose qu'ils ont réveillée, Darwin fait un dessin d'elle dans le premier épisode, et Julia est appelée par la mer. Il y a donc de nombreuses références à Sedna. Est-ce que je suis en train de dire que la chose que les scientifiques ont réveillée est Sedna ? Non, je ne dirais pas cela, je suis trop respectueuse de la culture inuite pour être aussi littérale. Est-ce que l'esprit de Sedna hante Ennis ? C'est possible... Encore une fois, c'est à vous de choisir.

Comment avez-vous travaillé avec la communauté inuite pour correctement représenter leur culture et leurs mythes ?

En fait, j'ai travaillé très étroitement avec deux producteurs inuits qui ont relu tous les scénarios et corrigé chaque ligne de dialogue pour tout rendre aussi authentique que possible. On a également sollicité l'aide d'un Conseil culturel inuit, dont certains membres ont d'ailleurs joué dans la série, comme Nutaq, qui joue la grand-mère



« Mon point de départ, c'était que je voulais raconter une histoire se déroulant pendant la longue nuit. Cela me semblait absolument captivant. » - Issa López

de Kayla, ou Susan, qui joue l'esthéticienne. Ils ont travaillé avec nous sur le plateau et ont appris aux acteurs comment prononcer les mots de leur langue. Nous avons non seulement travaillé avec des Inuits d'Alaska, mais aussi du Canada et du Groenland. Tanya Tagaq, qui joue le rôle de la sage-femme et qui a aussi composé de la musique traditionnelle pour nous, a qualifié la série d'expérience « pan-inuite ». Je suis si fière que nous ayons fait notre maximum pour être fidèle à leur culture. En tant que Mexicaine, je n'y serais pas arrivée sans leur aide, car c'est un monde que j'ai découvert en travaillant sur la série.

Les cinéphiles relèveront de nombreux clins d'œil dans *Night Country*. Quels sont les films qui vous ont le plus influencée ?

Il y en a tellement ! Il y a avant tout beaucoup de John Carpenter, non seulement *The Thing* (1982), bien sûr, mais aussi *The Fog* (1980). Tsalal, la station de recherche, est un hommage à l'Overlook Hotel

dans *The Shining* (1980), tant par la façon dont nous avons tourné ces scènes que par les mouvements de caméra. Mais en même temps, la station a un peu un look et une ambiance qui rappellent le Nostromo dans *Alien* (1979). Il y a beaucoup de références à *Seven* (1995) de David Fincher, à *Sicario* (2015) de Denis Villeneuve et à *Fanny et Alexandre* (1982) d'Ingmar Bergman. Je sais que c'est un peu prétentieux de dire que c'est à la fois influencé par Carpenter et par Bergman, mais c'est vrai. C'est un mélange de tous les films que j'aime, en particulier des films qui savent exploiter l'angoisse de leur environnement.

Parlant d'environnement angoissant, que symbolise l'Alaska pour vous dans la série ? Un lieu de désolation qui ressemble à l'enfer ? Une personification du chagrin et du désespoir ?

Oui, c'était un peu ça l'idée. Je voulais que cela ressemble au purgatoire, un endroit où les âmes vont pour s'échouer, un

lieu où les gens vont pour disparaître ou retrouver quelque chose. C'est un endroit liminal, un lieu de transition qui n'est ni dans la civilisation ni en dehors. Mon point de départ, c'était que je voulais raconter une histoire se déroulant pendant la longue nuit. Cela me semblait absolument captivant. C'est la fan d'horreur en moi, qui veut raconter des histoires terrifiantes, qui m'a poussée à l'écriture. Mais la réalisatrice mexicaine en moi, qui déteste le froid, n'a pas réalisé qu'elle s'engageait à passer 120 jours en Islande, dont 49 nuits de tournage par -23 degrés Celsius. Une fois que HBO m'a donné le feu vert pour la série, je me suis dit : « Mais qu'est-ce que j'ai fait ? Ce tournage sera l'enfer ! Eh bien, tu ne peux t'en prendre qu'à toi-même, tu dois le faire ! » Et vous savez quoi ? C'était magnifique, une expérience exceptionnelle. Voir de ses propres yeux les aurores boréales, c'est magique. Mais je termine la série sur une image idyllique de l'Alaska pendant l'été, quand l'herbe est verte,

car après l'obscurité vient le soleil. Vous savez, quand je me lance dans l'écriture d'une histoire d'horreur, je commence toujours dans une perspective où tout va être horrible, tout le monde va mourir et tout sera très choquant. Et puis, lorsque je l'écris réellement, une partie plus douce en moi se dit : « *Le monde a besoin d'aide, nous avons tous besoin d'espoir* ». Donc, je suis très contente de vous entraîner en enfer, mais à la fin je vous offrirai toujours un peu de lumière. **G**





LE LIVRE DES SOLUTIONS LE PROBLÈME À TROIS CORPS

Cinq ans après la fin de *Game of Thrones*, les showrunners D.B. Weiss et David Benioff s'associent avec Netflix pour adapter *Le Problème à trois corps*, un roman de l'écrivain Liu Cixin paru chez nous en 2016. Invasion extraterrestre, problème mathématique insoluble, jeu vidéo immersif... La tâche de Weiss et Benioff est ardue, bien plus encore que sur *Game of Thrones*. La foudre va-t-elle frapper deux fois au même endroit ?

Texte par **STÉPHANE MOÏSSAKIS**

Avant de se pencher sur le projet d'une nouvelle série pour Netflix avec l'adaptation du roman chinois de Liu Cixin *Le Problème à trois corps*, D.B. Weiss et David Benioff envisagent de s'exiler dans une galaxie très lointaine. En février 2018, le duo signe avec Lucasfilm pour écrire et produire une nouvelle trilogie *Star Wars*, bien éloignée de la saga Skywalker. En octobre 2019, les deux responsables de *Game of Thrones* annoncent cependant qu'ils quittent le pro-

jet. Aujourd'hui, David Benioff explique pourquoi cette préquelle est tombée à l'eau : « Les responsables de Lucasfilm ne voulaient pas raconter l'histoire du premier Jedi. Nous avions une histoire très spécifique en tête, et au bout du compte, ils ne voulaient pas aller dans cette direction. C'est compréhensible. C'est leur compagnie et la propriété intellectuelle leur appartient. Nous n'étions tout simplement pas les droïdes qu'ils recherchaient ». Au même moment, Peter Friedlander (à la tête des séries Netflix depuis 2011) leur pro-



Liam Cunningham, un des plusieurs rescapés de *Game of Thrones*

pose avec insistance de lire les trois romans de Liu Cixin qui composent l'œuvre intitulée *Le Problème à trois corps*. Le duo tombe sous le charme : « *Nous avons terminé les livres chacun de notre côté, à dix minutes d'intervalle* » se souvient Benioff. « *Dan m'a rejoint pour me demander ce que j'en avais pensé, et je me souviens lui avoir dit que la fin était incroyable. Il m'a répondu : On le doit faire, non ?* » Énorme fan de *Game of Thrones*, Liu Cixin approuve lui-même le choix de Netflix et confirme à Weiss et Benioff qu'ils ont toute latitude pour faire les changements nécessaires dans leur propre adaptation. En 2020, le projet est enclenché, et le tournage débute à la fin de l'année 2021.

À CHAQUE PROBLÈME SA SOLUTION

Que raconte *Le Problème à trois corps* ? Entre passé et présent, quelques scientifiques comprennent qu'une invasion extraterrestre se prépare et découvrent qu'un jeu vidéo extrêmement sophistiqué renferme peut-être la clé pour la survie de la race humaine. Difficile de résumer une œuvre aussi dense et très ancrée dans les concepts scientifiques sans déflorer ses nombreux twists. Il ne faut d'ailleurs pas s'attendre à une version chinoise de *Starship Troopers* ou *Independence Day*. *Le Problème à trois corps* s'inscrit plus volontiers dans le cadre de la science-fiction existentielle, mais néanmoins épique et spectaculaire. Selon David Benioff, « *L'enjeu n'est pas de raconter une histoire dans laquelle l'humanité va combattre des monstres à tentacules, mais plutôt de se demander comment elle va réagir à cette menace existentielle. Malheureusement, nous avons constaté ces dernières années que nous ne réagissons pas forcément très bien à cela. C'est très difficile de rester idéaliste et de penser que le monde entier va s'unir quand il sera temps de le faire. Les extraterrestres peuvent captiver certaines personnes qui pensent qu'ils nous sont supérieurs. Et d'un point de*



« L'enjeu n'est pas de raconter une histoire dans laquelle l'humanité va combattre des monstres à tentacules, mais plutôt de se demander comment elle va réagir à cette menace existentielle. » - David Benioff

vue technologique, ils le sont ». Le premier défi de Weiss et Benioff (qui s'associent au scénariste Alexander Woo) est de retranscrire les écrits de Liu Cixin pour un public occidental. En premier lieu, le trio décide de globaliser le récit. Dans leur version, les scientifiques ne sont pas exclusivement chinois. Ils viennent du monde entier, et l'intrigue se déroule à Londres, de nos jours, ainsi qu'en Chine à l'orée des années 60. D'ailleurs, Weiss et Benioff retrouvent certains des comédiens de *Game of Thrones*, comme John Bradley et Liam Cunningham. De plus, il convient de vulgariser des notions scientifiques comme la théorie quantique, l'astrophysique ou encore la nanotechnologie, afin de ne

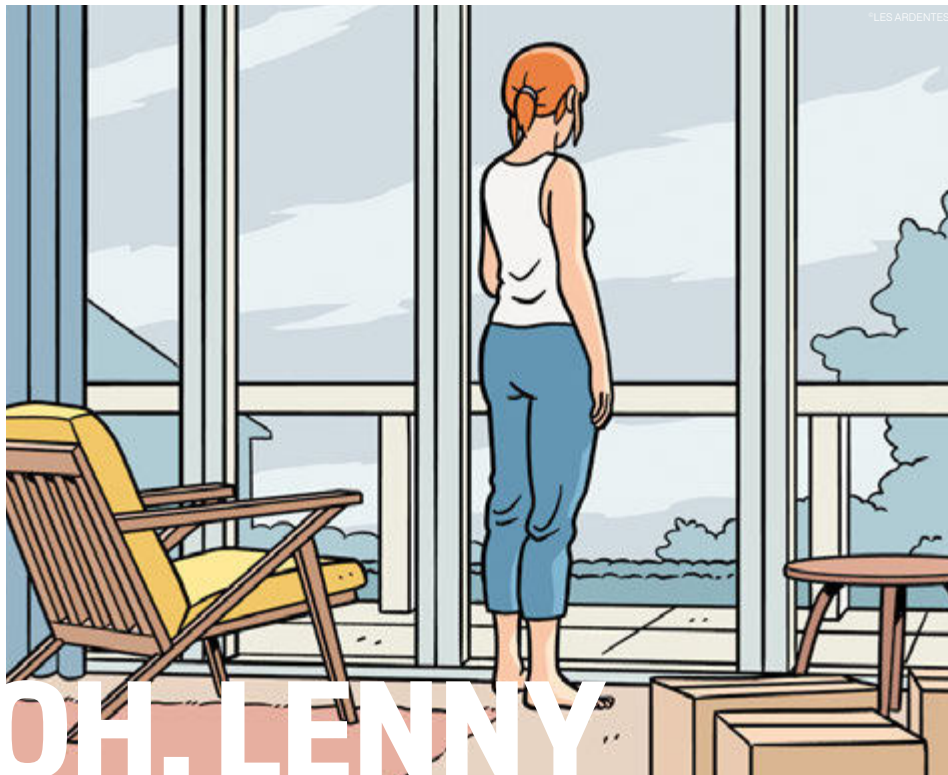
pas se mettre le grand public à dos : « *En littérature, il est parfaitement possible d'écrire deux pages pour donner une leçon scientifique au lecteur* » confesse Weiss. « *Mais on ne peut pas faire ça à la télévision sans sacrifier le rythme. Nous devons trouver un moyen de représenter cet aspect du roman de manière visuelle* ».

NETFLIX, NOUS AVONS UN PROBLÈME !

Reste que pour Netflix, les enjeux de cette adaptation sont énormes. On parle ici d'un budget qui approche les 200 millions de dollars pour huit épisodes. De plus, le matériau de base est extrêmement populaire et influent en Chine, mais Netflix n'est pas disponible là-bas !

C'est pourquoi il existe d'ailleurs une adaptation chinoise officielle, diffusée en 2023 sur la CCTV (la télévision nationale chinoise), qui prend la forme d'une série télé de 30 épisodes, très fidèle au premier roman de Liu Cixin. Sauf peut-être quand il s'agit de retranscrire certains passages qui relatent les sombres heures du communisme chinois selon Mao : « *Aucun d'entre nous n'écrit avec la ferme intention de critiquer l'histoire de la Chine, mais il est certain que pour notre part, nous n'avons pas à nous soucier d'une quelconque censure* » précise Alexander Woo. Pour D.B. Weiss et David Benioff, la pression reste phénoménale. Il convient en effet de réitérer le phénomène de *Game of Thrones*, ce qui semble impossible aujourd'hui. De plus, il est difficile de contourner la montée en puissance du matériau de base, même si les trois showrunners envisagent quatre saisons dans l'idéal : « *Le second livre est bien meilleur que le premier, et le troisième livre m'a complètement retourné le cerveau !* » raconte David Benioff. « *J'ai le sentiment que si nous parvenons à survivre à la seconde saison, nous serons à la bonne place. Le récit s'emballe et il y a cette scène, si nous parvenons à la tourner, ce sera l'équivalent de la scène des Noces Pourpres dans Game of Thrones* ». Même pour eux, la référence est écrasante, incontournable... Ne reste plus qu'à attendre le 21 mars prochain pour savoir si D.B. Weiss et David Benioff ont réussi ce nouveau pari insensé ! **G**





OH, LENNY

Éditions Les Ardentès • D'Aurélien Maury • Prix 27 €



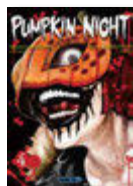
DÉPRESSION AU-DESSUS DU GREMLIN

Une jeune vétérinaire négligée par son mari découvre un étrange animal dans un égout et le soigne à domicile. Alors qu'elle s'attache à cette créature vulnérable qui lui redonne l'envie d'aimer, elle découvre que « Lenny » ne se nourrit que de sang, le sien notamment. Un véritable page-turner qui, fort d'une ligne claire inhabituelle pour le genre, slalome entre *Gremlins* et le *Blood* de Brad Anderson sans jamais se prendre de poteau. Une histoire profondément touchante mais aussi déstabilisante sur l'amour cannibale, la solitude subie ou consentie et le monstre qui sommeille en nous. Lecture mutante du trimestre, assurément !



PUMPKIN NIGHT VOL 4

Édition Mangetsu • De Masaya Hokazono & Seima Taniguchi • Prix 8,20 €



SMASHING PUMPKINS

De *Vendredi 13* à *Carrie* en passant par *Phantom of The Paradise*, la culture geek regorge de ces vengeances où les anciennes victimes deviennent d'impitoyables prédateurs. *Pumpkin Night* reprend les codes du slasher en y ajoutant des louchées de gore à faire hurler les fans de *Scream*, et du Body Horror à faire pâlir Junji Ito. Avec sa psychopathe aussi cramée que *Deadpool*, *Pumpkin Night* reste sur le fil du rasoir entre l'horreur la plus totale et la comédie grinçante avec des fatalités jubilatoires : tout ce qui peut être crevé, énucléé, amputé, brûlé, enterré, torturé, poignardé et scalpé, est exécuté par une main experte qui ne tremble jamais.



Ed. Glénat • DE Jean Cremers • 24,50 €

RÉCIT INITIATIQUE AU FIL DE L'EAU



Après *Vague de froid* (aux éditions Le Lombard), le talentueux Jean Cremers signe un colossal roman graphique. Son trait dynamique et sa narration cristalline retracent un récit initiatique, plein de rebondissements. On suit avec tendresse les aventures de trois naufragés, ballotés au gré des flots mystérieux. Son mélange parfait de mystère, d'humour et de fantaisie enrobe avec légèreté une réflexion profonde sur l'émancipation. **Co.**



BLACK HAMMER

Édition Urban Comics • De Jeff Lemire et Dean Omrston • Prix 10 €

AUX SOMBRES HÉROS DE L'HAMMER !

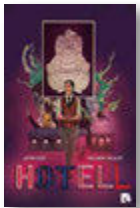


En avril, sort une palanquée d'Urban Indies pour 10 € avec les meilleures séries indépendantes de ces dernières années : *Crossover*, *Saga*, *Little Monsters* ou *Something Is Killing The Children*. Des incontournables au-dessus desquelles surnage pourtant *Black Hammer*, un hommage raffiné aux super-héros et leurs multivers, porté par l'écriture sensible de Jeff Lemire et le dessin affirmé de Dean Ormston.



Ed. Black River • DE J. Lees & D. Talajic • 16,90 €

NORMAN BATES WAS RIGHT !



Il y avait ceux qui préféraient les Beatles aux Stones. En comics horribles il y aura désormais les partisans de *Hotell* contre *Ice Cream Man* avec un personnage récurrent semant horreur et désolation dans des bourgades perdues, ici un hôtel sur la route 66, véritable chambre d'écho de nos existences dérisoires. Avec une présentation digne de *La Quatrième Dimension*, le lecteur suit le destin tragique et interconnecté de ses clients.



Ed. Delcourt • De Serge Lehman et Frederik Peeters • 5 tomes • Prix 16,95 €

THIS IS MY TRUE DETECTIVE!

C'est impensable pour un amateur du neuvième art (l'utilisation du terme guindé est parfaitement appropriée à cette présentation) de passer à côté de *Saint Elme* ! La narration chirurgicale de Frederik Peeters (*Lupus et Aïma*) sur les mots ciselés de Serge Lehman (*La Brigade chimérique*) au service d'un thriller haletant, livré en cinq tomes parfaitement exécutés. Une exposition exceptionnelle y sera consacrée à la galerie Huberty-Breyné (av Matignon Paris 8) du 15 mars au 13 avril. À classer dans sa bédéthèque ! Co.



MOTHER PARASITE

Avec l'histoire de cet orphelin bien sous tous rapports qui manipule ses mères d'accueil jusqu'à les rendre folles, la suite de ce seinen dérangeant est très attendue.

Ed. Mangetsu • De Sato Hirohisa • 8,20 €

POUR LE PIRE



Le thriller le plus palpitant depuis *The Killer Inside* se termine avec sa psychopathe au moins aussi fascinante qu'Hannibal Lecter, et un couple aussi toxique que le Joker et Harley Quinn.

Editions Glénat • De Taro Nogizaka • 7,90 €



L'ŒIL D'ODINN

Chroniques mutantes (*Harbinger*), récits de guerre (*Le Soldat Inconnu*), thriller existentiel (*Goodnight Paradise*), tout ce qu'écrivit Joshua Dysart relève du miracle. Il revient ici tout en fantasy.

Editions Bliss • De Joshua Dysart & Tomás Giorello • 25 €

LA MAIN GAUCHE DE DIEU, LA MAIN DROITE DU DIABLE



Commise en 1986, cette série en quatre volumes a conservé toute sa violence, son gore mais aussi toute la poésie désolée que l'on trouvait dans *L'École Emportée*.

Editions Lézard Noir • De Kazuo Imezu • 4 Volume • 18 €

THE EX PEOPLE



Imaginez les X-Men pendant les croisades. Voilà ce qui aurait pu être le pitch d'ascenseur de *The Ex-people*. En 1271, sept pèlerins énigmatiques, dotés de pouvoirs spéciaux font route vers le mystérieux monastère de la rue de Golgotha, à Jérusalem. Le trait ultra-expressif et coloré d'Alexander Utkin (*Le roi des Oiseaux* et *La princesse guerrière*) retrace un conte plein d'humour et de fantaisies. Co.

Ed. Grand Angle • De Stephen Desberg & Alexander Utkin • 16,90 €



Editions Panini • De Greg Rucka & Marco Checchetto • Prix 32 €

PUNISSEUSE(S)

En 2011, Marvel relançait avec un certain succès ses héros urbains : *Daredevil* par Mark Waid, *Spider-Man* par Dan Slott et ce *Punisher* sous l'égide de Greg Rucka pour un run atypique : il éborgne très vite Frank Castle pour laisser la place à une ex-militaire Punisseuse et la journaliste Norah Winters. Un titre très féminin, comme tout ce que Rucka a l'habitude de produire et qui arrive pour la première fois en Deluxe.

Shaolin Cowboy : Pour une poignée de beaufs

FUTUROPOLIS



SHAOLIN COWBOY : POUR UNE POIGNÉE DE BEAUFs

LE DARROW DE KOMODO

Avec un O en plus, les initiales de Geof Darrow auraient pu donner GOD ! Et il est évident pour tous ses aficionados qui le suivent depuis ses collaborations avec Frank Miller, que Darrow est un dieu des comics. Dessinateur et dialoguiste de génie, il a aussi assuré le storyboard de *Matrix* ! Il revient chez Futuropolis avec une nouvelle aventure de son *Shaolin Cowboy* où, sur fond de bastons toriyamesques, Darrow fustige à chaque page la crasse et la médiocratie des années Trump.

Propos recueillis par BRUCE TRINGALE



otre nouvelle aventure de Shaolin Cowboy vient de paraître en France.

Comme d'habitude la précision de votre dessin est phénoménale. Quels ont été les défis de cette visite au pays des beaufs made in Trump ?

GEOF DARROW : Phénoménal, mon dessin ? Ah ah ! Les défis sont les mêmes que pour chacun de mes albums : ne pas faire d'erreurs qui m'embarrasseraient plus que dans mes livres précédents,

tenter de faire des compositions intéressantes et m'amuser !

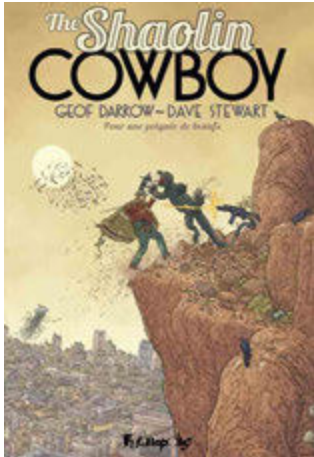
Parlez-nous du découpage de vos histoires. Vos angles de camera sont fascinants tout comme les mouvements entre chaque séquence. Quels sont vos secrets ?

Si j'avais des secrets, je ne vous les dévoilerais pas. Mais je veux bien vous parler de mes influences : les films de Buster Keaton, Kenji Misumi, Hideo Goshia, Jacques Tati, Tsui Hark, Woo Ping, Sam Raimi et les bandes dessinées de



Shaolin Cowboy : Pour une poignée de beaufs

FUTUROPOLIS



Jean Giraud, François Boucq, Windsor McKay, Jack Kirby, Hergé, Katsuhiro Otomo, Sanpei Shirato, Hirata, Kojima, et Toriyama, entre autres.

Il m'a fallu quatre jours pour finir *Shaolin Cowboy* et en digérer tous les détails. Comment imaginez-vous vos lecteurs ?

Super énervés d'avoir gâché leur pognon pour deux-cents pages d'un comics débile avec du kung-fu, du samouraï et du western. C'est n'importe quoi, hein ?

Si *Shaolin Cowboy* consiste en l'enchaînement de combats titanesques avec les plus belles chorégraphies de l'histoire des comics, cet album se distingue par un scénario plus étoffé. D'ailleurs, en plus de la finesse de votre trait, il faut rappeler que vous êtes un dialoguiste hors-pair ! Certains jeux de mots sont irrésistibles !

Eh bien, il a été dit par de plus malins que moi qu'une image vaut mille mots. Je laisse généralement mes griffonnages grossiers expliquer au lecteur ce que je veux lui dire.

Ma femme, Lorraine Darrow, a souffert pour tout traduire ou adapter ce qui n'existait pas en français. Elle a travaillé très dur et mes dialogues sont probablement meilleurs grâce à elle.

C'est elle qui avait déjà traduit tout *Sin City* en étroite collaboration avec Frank Miller.

D'ailleurs, je ne trouve pas que les nouvelles traductions soient très intéressantes (parues dans les rééditions chez Huginn & Munnin – Nda). Ils



Geof Darrow, le G.O.A.T.

« Soyez malins et votez pour ne pas avoir le gouvernement que vous ne voulez pas ! » - Geof Darrow

auraient dû garder celle de ma femme, moins littérale.

À propos, achetez son livre chez Sarbacane : *Léo et la cité mécanique*. C'est son premier roman et c'est illustré par ma fille, Alice Darrow. C'était mon placement produit, ah ah !

Une poignée de beaufs est une immersion dans l'Amérique de Trump où les dragons de Komodo manifestent plus d'humanité que ces rednecks aux cerveaux reptiliens !

Pas seulement Trump mais tous ces gens abreuvés de conneries inflammables, d'où les dragons !

Ce qui frappe dans les combats qui se passent en pleine ville, c'est l'indifférence des passants à toute cette violence qui restent le nez rivé sur leurs portables ! La misanthropie et l'individualisme semblent vous terroriser !

Beaucoup de choses me terrorisent notamment que la science et les faits soient constamment soumis à interprétations et déformés pour les opinions les plus malsaines. Les temps sont durs pour la vérité et la science.

Le *Shaolin Cowboy* reste un personnage très mystérieux

dont on sait très peu de choses. Que pouvez-vous nous apprendre de lui ?

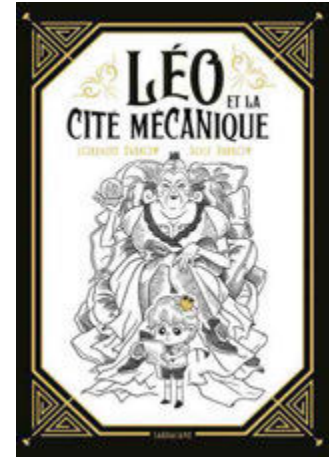
C'est un mec déglingué qui vagabonde d'un point A à un point Z en laissant derrière lui plus de problèmes que de solutions.

Il affronte ici un cochon qui vole au milieu d'une ville rongée par le vice. Est-ce votre clin d'œil à l'album cauchemardesque de Pink Floyd *Animals*, lui-même inspiré par *La ferme des animaux* d'Orwell ?

Le cochon ne vole pas, il a un entraînement de ninja qui lui permet de donner l'impression qu'il lévite alors qu'en fait tout est dans le contrôle de ses muscles et de sa respiration. Vous voyez mes chéris, je me suis bien documenté avant...

Il a été question il y a quelques années d'une adaptation animée de *Shaolin Cowboy*. Ce projet est-il toujours d'actualité ?

Le truc était finalisé à 40 % par le studio Madhouse vers 2009. Puis sont arrivés la crise financière et les Weinstein, qui co-produisaient pour Madhouse, et qui ont refusé de finir le film. Par la suite, il y a eu des restructurations chez Madhouse et j'ai appris le mois dernier que tout mon travail est



probablement parti à la poubelle. Envoyez les violons !

Puisque nous parlons d'animés et connaissant votre amour pour *Astro Boy*, avez-vous regardé *Pluto* ?

Oui ! C'est justement le même producteur de mon film *Shaolin Cowboy* qui s'en est occupé : mon ami Masao Maruyama. Il a quitté Madhouse et ce n'est donc pas lui qui a jeté tout mon travail. C'est un grand artiste et un sensei !

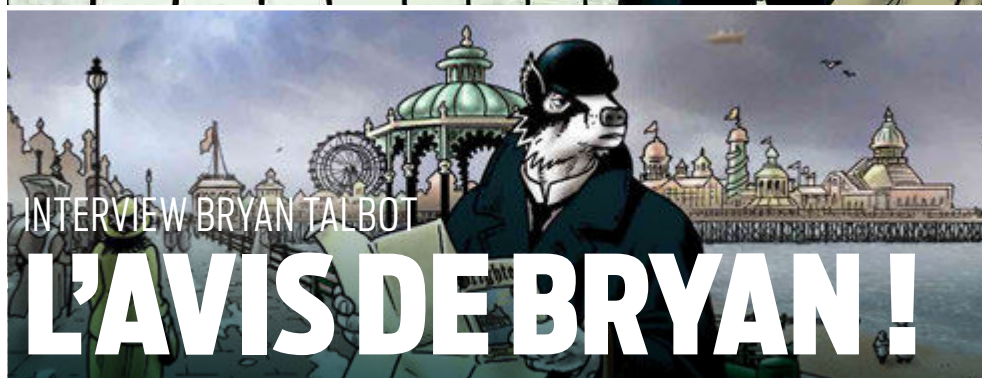
C'est Jean Giraud, alias Moebius, qui vous a présenté à Frank Miller avec qui vous avez cosigné *Hard Boiled* et *Big Guy and Rusty The Boy Robot*. Que représentent ces comics trente ans après ? Êtes-vous toujours en lien avec Miller ?

On a souvent dit que Moebius m'avait présenté Miller, mais c'est inexact. Je connaissais déjà Frank depuis un Comic Con de San Diego. Je l'ai ensuite revu chez Jean lorsqu'il vivait en Californie.

Pour répondre à votre question, je ne pense plus à *Hard Boiled* ni à *Rusty The Boy Robot*. Je suis fier d'avoir travaillé avec Frank mais pour tout vous dire, ces comics me paraissent désormais un peu trop crus et ennuyeux. Quant à Frank, je n'ai plus de nouvelles. Je ne dois plus être assez cool, je pense.

Un dernier mot pour les lecteurs de *Geek Magazine* ?

Achetez *Léo et la cité mécanique*, soyez malins et votez pour ne pas avoir le gouvernement que vous ne voulez pas ! **G**



C'est une fabuleuse série steampunk qui ressuscite (et cartonne) chez Delirium : les aventures de l'inspecteur LeBrock dans une Angleterre vaincue par Napoléon. Non, ce n'est pas un synopsis de Ridley Scott mais bien l'univers foisonnant de Grandville, peuplé d'animaux qui parlent et véritable déclaration d'amour à la BD franco-belge avec un blaireau en guise et lieu de détective Sherlock holmesque. Rencontre avec son auteur Bryan Talbot tout juste de retour d'Angoulême !

Propos recueillis par **BRUCE TRINGALE**



Depuis l'an dernier Grandville, le plus francophone des comics, est revenu en France

grâce aux éditions Delirium. Avez-vous le sentiment d'une boucle bouclée ?

BRYAN TALBOT : D'une certaine manière oui, sauf que désormais nous sommes sortis de cette boucle. Deux volumes de *Grandville* avaient déjà été publiés chez Bragelonne/Mi-

lady. Nous en sommes désormais au quatrième épisode, ce qui est formidable.

Chaque épisode propose de délicieux caméos de héros franco-belges : Spirou, Gaston, Astérix et Obélix. Dans ce volume 4, c'est au tour de Lucky Luke, aka Chance Lucas ; il apparaît même sur la couverture et joue pour la première fois le rôle de sidekick de l'inspecteur LeBrock. Pourquoi ce traite-

ment de faveur ? Est-ce pour lui laisser le champ libre que Roderick, le Dr Watson de LeBrock, ne participe pas à l'aventure ?

Je ne crois pas que les fans de Roderick seront déçus, il apparaît tout de même au début et à la fin de l'histoire, mais c'était important pour moi de rendre chaque histoire différente et spéciale. Je ne voulais pas que *Grandville* soit une série prisonnière d'une formule d'album en album. Le cinquième épisode sera d'ailleurs

encore très différent.

Quant à Chance, j'ai tenté de suffisamment le différencier de Lucky Luke, mais oui, c'est clairement un hommage.

Grandville Noël est clairement pensé comme un buddy movie policier et Lucky Luke – un personnage iconique – était pour moi un choix évident en tant qu'équivalent humain de LeBrock dans une histoire où le racisme entre les hommes et les animaux, qui montait en

puissance entre chaque épisode depuis le premier volume, atteint son point culminant.

L'inspecteur LeBrock possède l'attribut majeur d'un héros de BD : le charisme. Au premier coup d'œil, le lecteur est frappé par sa puissance intérieure et son intelligence !

LeBrock me demande de vous remercier ! Attendez de voir ce que lui réserve le prochain épisode !

Grandville Noël est certainement l'histoire la plus ambitieuse de la série : il s'agit de s'attaquer à toutes les sortes de fanatismes, qu'ils soient religieux, politiques ou idéologiques !

Tout à fait ! C'est une histoire pour laquelle je suis content d'avoir disséminé plusieurs couches de lecture. Depuis quelques années, la montée de l'extrême droite partout dans le monde est alarmante et a des réminiscences effrayantes de l'Europe des années 30. Elle se nourrit de la peur, de la haine et est exploitée cyniquement par des politiciens extrémistes. Moi, je ne suis qu'un scénariste et un artiste sans nul autre pouvoir que de broser le portrait de ces horreurs pour m'y opposer. Ceci étant dit, mon objectif principal est avant tout de vous divertir.

J'ai passé un temps considérable sur la structure de chaque livre avant d'en écrire le script. L'architecture de *Grandville Noël* ainsi que le prochain épisode sont particulièrement complexes afin de donner à ces histoires des fondations solides.



« Depuis quelques années, la montée de l'extrême droite partout dans le monde est alarmante et a des réminiscences effrayantes de l'Europe des années 30. » - Bryan Talbot

Grandville Noël a beaucoup de points communs avec le dernier Shaolin Cowboy dont nous parlons aussi dans ce numéro : une virtuosité graphique avec des animaux qui parlent au service d'une dénonciation puissante de l'extrême droite !

Vous me l'apprenez ! Je ne l'ai pas encore lu mais j'adore le travail de Geof !

On retrouve aussi certaines thématiques qui vous sont personnelles notamment la fugue d'une adolescente à la merci d'une société impitoyable comme dans *Story of a Bad Rat*.

Je pense que c'est accidentel. Les histoires de *Grandville* sont ma lettre d'amour aux fictions de détectives et je voulais en couvrir tous les genres comme la conspiration politique, la traque d'un tueur en série,

le mystère d'une chambre verrouillée de l'intérieur, etc. Cette histoire est une variation autour de la personne portée disparue ; un grand classique de cette littérature !

Comme Tintin, l'inspecteur LeBrock semble se constituer une famille au fil de chaque album.

Absolument ! Les histoires tendent à développer leur propre galerie de personnages réguliers.

Pouvez-vous nous dire ce qui attend l'inspecteur LeBrock dans les histoires à venir ?

Le cinquième et le dernier volume des aventures du détective LeBrock, *Grandville Force Majeure* sera publié en septembre. Il fera à peu près le double des histoires précédentes. Cette fois-ci, une guerre des gangs fera rage

à Londres car le parrain du crime français, Lord Tiberius Koenig, rameute toute la mafia parisienne dans la capitale britannique.

Très vite, LeBrock va se retrouver désespérément isolé, recherché pour meurtre et en fuite, poursuivi à la fois par la police et par Koenig qui souhaite venger son frère assassiné.

Pour la première fois nous allons également découvrir le passé de LeBrock et rencontrer son mentor Stamford Hawksmoor.

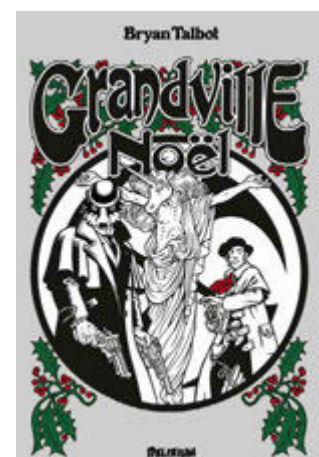
Je planche actuellement sur les dessins du sixième épisode de la série, *Les Archives de Stamford Hawksmoor*, une préquelle qui intervient 23 ans avant le premier *Grandville*.

Pourrons-nous un jour espérer une apparition de Blacksad dans *Grandville* ?

Dans *Grandville Force Majeure*, il y a une scène dans le fameux musée de cire de Madame Tussaud où LeBrock et Billie visitent une galerie intitulée « Détectives Célèbres » avec effectivement la statue de Blacksad et une autre de Canardo (*le canard détective de Benoît Sokal*, ndr). Quand l'édition espagnole est sortie, le scénariste de *Blacksad*, Juan Diaz Canales a tweeté cette séquence ! C'est un grand fan de *Grandville* !

Un espoir de voir un jour Luther Arkwright revenir chez Delirium ?

Laurent Lerner espère pouvoir republier les trois volumes de *Luther Arkwright* après *Grandville*. **G**





Depuis une vingtaine d'années, les X-Men ont souffert d'un manque d'inspiration, de direction et disons-le, de talent. Ils ne retrouveront leur grandeur que par intermittence avec le run formidable de Jason Aaron et celui ultra-violent de Rick Remender pour *Uncanny X-Force* qui ressort en omnibus en mai chez Panini avec *La Saga de l'Ange Noir* comme point d'orgue. Un grand moment de littérature super-héroïque.

Texte de **BRUCE TRINGALE**

ANGEL HEART

Warren Worthington, alias Angel, est l'un des cinq premiers X-men. Son seul pouvoir : voler grâce à des ailes apparues à l'adolescence. Recueilli par Charles Xavier, c'est un X-man assez anodin mais milliardaire, qui sert souvent de roue de secours aux scénaristes de la série pour expliquer les fonds illimités dont bénéficie

Xavier pour financer son école.

Après avoir quitté définitivement les X-men pour incompatibilité d'humeur avec Wolverine, Angel fonde son propre groupe X-Factor suite à la résurrection de Jean Grey. Pendant le Massacre Mutant, Angel, gravement mutilé et amputé de ses ailes, se suicide avant d'être ressuscité par Apocalypse, le mutant darwinien obnubilé par la sélection des espèces. Ce playboy, qui justifiait



son surnom d'ange avec son physique de rêve, est transformé en Archangel, une créature bleue aux ailes d'acier meurtrières et à l'âme damnée. Univers Marvel oblige, son lavage de cerveau ne dure que quelques épisodes et Archangel finira par retourner du côté des anges.

Quand Remender reprend la série, le personnage n'est plus que l'ombre de lui-même, massacré par des années de mauvaise continuité avec son amante Psylocke. Il les intègre alors dans X-Force, une version Black Ops des X-Men, destinée à inverser les effets de *House Of M* qui décime alors la mutanité.

ANGEL OF APOCALYPSE

Apocalypse n'a pas choisi Worthington par hasard : il a implanté la personnalité d'Archangel dans le subconscient de Warren pour lui succéder. Lorsque commence le run de Remender, Angel est un héros diminué, vulnérable, qui tente de lutter contre ce parasite qui ronge son âme. Il est aidé par Psylocke qui tente par tous les moyens psychiques dont elle dispose pour protéger son amant de l'aura maléfique d'Archangel.

Dès le premier épisode, X-Force commet des actes horribles en préméditant des assassinats et en exécutant froidement un enfant susceptible de devenir le tyran. Face aux remords et à la violence que déclenchent ces actes, Angel va définitivement sombrer du côté obscur et ne parviendra jamais à triompher du mal qui le ronge malgré ses amis et les efforts bouleversants de Psylocke.

L'ange noir souhaite rétablir un ordre naturel fondé sur l'évolution des espèces, recréer une humanité lavée des péchés des pères et des luttes raciales pour lesquelles les X-men se sont sacrifiés. Mais cette évolution forcée, froide et scientifique se fait bien évidemment au détriment de vies innocentes et de tout sentiment humain.

The Dark Angel Saga est une



The Dark Angel Saga est une fable sur la renonciation volontaire aux idéaux pacifiques et de compassion des X-Men qui les conduit au chaos.

fable sur la renonciation volontaire aux idéaux pacifiques et de compassion des X-Men qui les conduit au chaos. En tuant et en complotant pour le bien commun, plus rien ne différencie X-Force des vilains qu'ils affrontent, sinon des consciences salies et meurtries ainsi que le souvenir amer de leur héroïsme d'antan. La pureté du rêve de Xavier a été souillée par l'usure de ses soldats, par le principe de réalité. Et quoi de mieux que d'illustrer la chute de ce paradis utopique par celle du X-man nommé Angel ?

L'AMOUR À MORT

Pour autant, cette histoire pleine de sang et de violence est étonnamment morale : le bien et l'altruisme sont des notions contre-nature à l'opposé des lois naturelles édictées par Archangel.

Le bien est un choix difficile, l'amour un sacrifice impliquant de renoncer à toute notion d'égo, de bonheur ou de plaisir

durable pour maintenir l'humanité en vie. Remender écrit des pages souvent poignantes où Psylocke quitte le registre de la pimbèche sexy des 90's pour incarner une femme forte, prisonnière de ses sentiments, déchirée entre la loyauté et l'obligation de mettre à mort le danger que Warren incarne.

Son acharnement à le sauver rappelle bien sûr celui de Scott Summers à aider Jean Grey alors que tout l'accable dans *La Saga du Phénix Noir*. Psylocke fait littéralement des allers et retours en enfer pour sauver son amant. Comme un médecin, elle s'acharne avec aveuglement et l'énergie du désespoir à soigner la tumeur mortelle que l'X-man est devenu.

Et alors que Cyclope assistait au suicide de Jean Grey, Psylocke dans une séquence brutale tue son amour pour le libérer. Aucune joie sur son visage. De la tristesse, de l'amertume et du dégoût dans ce superbe moment dramatique capté par

Jérôme Opeña. Les dernières séquences où elle soulage Warren à l'agonie en lui projetant la vie imaginaire qu'ils n'auront jamais sont sûrement les plus lyriques jamais lues chez les X-men.

C'EST POUR TON BIEN

Mais Remender propose autre chose qu'un remake de *La Saga du Phénix Noir*. Il associe la mort de l'enfance à la mort du rêve de Xavier ; qu'importe le pouvoir sans la sagesse, la puissance sans les valeurs, l'enfance sans la guidance adulte.

En jouant sur le temps, l'espace et la violence, Remender ne fait pas que fournir un divertissement aux adultes en mal de bastons explosives. Il répond clairement, étape par étape, à la fameuse question : « tueriez-vous Hitler enfant si vous pouviez remonter le temps » ?

Remender renvoie les adultes à leur responsabilité d'éducateurs en rappelant les préceptes d'Alice Miller, la célèbre psychanalyste qui démontrait dans *C'est pour ton bien*, que les enfants maltraités d'hier sont devenus les tyrans d'aujourd'hui, et que la méthode de Xavier qui consiste à éduquer et aimer ses mutants reste la moins destructrice possible.

Au final le pouvoir et la responsabilité chère à Stan Lee ne s'appliquent pas qu'aux super-héros mais à tous les parents dotés d'un pouvoir surnaturel : dans un monde devenu fou, éduquer un enfant avec bienveillance et compassion pour sauver notre avenir ! Pas mal pour du comics mainstream, non ? **G**



Et voilà, une nouvelle fournée de jeux toute fraîche ! Quatre petits jeux qui devraient rapidement trouver de la place sur vos étagères. Mais si, il vous reste de la place, juste là, dans le coin... Non ? Bon, donc il est temps d'aller vous acheter de nouvelles étagères !

SUPER MARIO

Éditeur Ravensburger • De ThinkFun • 1 Joueur • âge 8+ • env. 13,90 €

"HERE WE GO!" - MARIO

Ravensburger nous présente le dernier opus de sa gamme avec le jeu de logique magnétique Super Mario. Avec quarante casse-têtes stimulants, chaque personnage doit récupérer un nombre précis de pièces dans les bonnes directions. Les jetons vous aident à affiner votre stratégie, surtout pour les redoutables défis dits experts. Ce jeu de voyage compact offre un défi fun et intéressant. Mettez votre cerveau à l'épreuve avec les quarante défis répartis en quatre niveaux : débutant, intermédiaire, avancé et expert. Le format transportable permet aux pions de rester bien en place, favorisant la concentration pour la résolution des casse-têtes, où que vous soyez. Suivez votre progression, comparez-vous à vos amis, et relevez le défi ultime : récupérer toutes les pièces. Serez-vous le maître de la logique magnétique ?



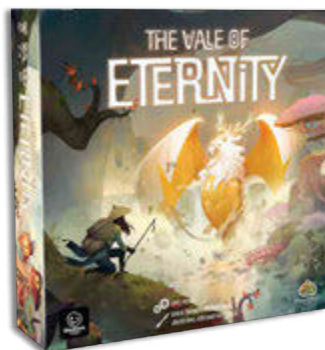
THE VALE OF ETERNITY

Éditeur Mandoo Games • De Eric Hong, Jiahui Eva Gao et Stefan Martinuz • Joueur(s) 2 à 4 • ±45 MIN • âge 10+ • env. 26,90 €

"L'ÉTERNITÉ C'EST LONG, SURTOUT VERS LA FIN..." - WOODY ALLEN

Plongez dans l'univers enchanteur de *The vale of eternity*, où les joueurs se transforment en dompteurs intrépides, chassant et apprivoisant des créatures mythiques. Au cœur de ce monde fantastique, les dragons se dressent comme les trésors les plus prisés. Qui parviendra à les apprivoiser et à en faire ses serviteurs ? Le jeu se passe en trois phases : *Phase de Chasse* : piochez avec soin deux cartes du plateau de jeu, révélant un éventail de créatures prêtes à être apprivoisées. *Phase d'Ac-*

tion : en actionnant diverses manœuvres, telles la vente de cartes, l'apprivoisement ou l'invocation de créatures, les joueurs façonnent leur destin. *Phase de Résolution* : les effets actifs des créatures invoquées prennent vie, offrant des opportunités stratégiques uniques pour renforcer votre position. Explorez un bestiaire captivant comprenant soixante-dix créatures issues des mythes du monde entier. À chaque carte, une histoire à découvrir, une créature à maîtriser. Préparez-vous à un périple mythique où la ruse et la stratégie se mêlent pour déterminer le dompteur suprême.





SKY TEAM

Éditeur Scorpion Masqué • De Luc Remond, Eric Hibbeler et Adrien Rives
Joueur(s) 2 • ±20 MIN • âge 10+ • environ 26,90 €

“I BELIEVE I CAN FLY...” - R.KELLY

L'aéroport est en approche... Attachez-vous, coordonnez-vous et tentez de réussir des atterrissages périlleux dans des aéroports du monde entier, de Montréal à Tokyo. Dans ce jeu un joueur sera le pilote et l'autre son copilote. L'objectif est simple : guider votre avion en assignant silencieusement des dés pour gérer l'équilibre, la vitesse, les volets, le train d'atterrissage, et bien plus encore. L'adrénaline monte lorsque vous devez contacter la tour de contrôle tout en ajustant votre concentration afin de vous poser en toute sécurité. Mais attention, le danger guette à chaque virage ! L'inclinaison excessive, les dépassements d'aéroport et les collisions avec d'autres avions peuvent mettre fin à votre mission. Sky Team offre un périple aérien unique avec des défis variés à chaque aéroport. Les turbulences vous mettront à l'épreuve, rendant chaque vol aussi excitant que risqué. Préparez-vous à vivre une expérience de vol coopératif palpitante où la communication limitée et la coordination parfaite sont les clés du succès. Bon vol !



Éditeur Iello • De Rémi Mathieu, Pierre Ples, Adrien Rives et Emilien Rotival
Joueur(s) 2 à 4 • ±1H30 • âge 8+ • environ 34,90 €

“LE MEC... IL S'APPELLE ON ! DONC C'EST LE PHARE-À-ON ! LE PHARAON !” - NUMÉROBIS



Plongez dans l'héritage d'une civilisation antique avec ce jeu de stratégie où vous incarnez les derniers gardiens du passé. En tant que bâtisseurs chevronnés, votre mission est d'optimiser vos cartes pour ériger des monuments éblouissants, témoins de la grandeur de votre civilisation. Chaque tour, vos constructions avancent inexorablement vers le passé, créant une course contre la montre pour transmettre votre savoir avant leur déclin. Des pyramides mexicaines au Sphinx de Gizeh, en passant par la cité mythique de Babylone, seul le bâtisseur le plus astucieux saura traverser les âges et s'ériger digne des ancêtres. La partie se conclut dès qu'un joueur possède au moins quatorze monuments dans son passé. Serez-vous préserver la grandeur de votre civilisation ? Le temps sera votre seul ennemi.



Dans un marché dominé depuis des décennies par des jeux de cartes à collectionner internationaux, *Altered* émerge comme une bouffée d'air frais en tant que création française. Rencontre avec Régis Bonnessée, l'homme derrière ce jeu novateur qui repense les fondements des jeux de cartes à collectionner grâce à ses idées novatrices. Alors que la sortie officielle approche, plongez dans l'univers prometteur d'*Altered*.

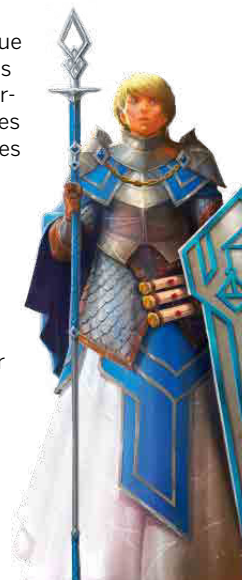
Propos recueillis par GUZOO



Quelle a été l'inspiration derrière la création du jeu de cartes *Altered* ?
RÉGIS BONNES-

SÉE : Derrière *Altered*, il y a le constat que le marché des jeux de cartes à collectionner n'a pas connu d'évolution majeure depuis près de 30 ans. L'étincelle initiale est venue des progrès technologiques illustrés par Keyforge, révélant les possibilités offertes par l'impression numérique dans la production de cartes. Contrairement à l'impression offset, limitée à la reproduction en masse d'un même fichier, l'im-

pression numérique ouvre des horizons nouveaux : elle permet d'imprimer des cartes distinctes les unes des autres, à la manière d'un photocopieur traitant des fichiers variés. Et ce à une vitesse désormais suffisante pour publier des produits de masse. Cette révolution technologique a été le catalyseur qui m'a poussé à





repenser la façon dont les JCC pouvaient être conçus, produits et appréciés. L'idée derrière tout ça : remettre la surprise au cœur de l'expérience d'ouverture d'un booster, mais aussi durant les parties, en proposant une variété de cartes bien plus grande que dans les jeux classiques.

Pouvez-vous décrire brièvement les mécanismes de jeu clés qui rendent *Altered* unique par rapport à d'autres jeux existants ?

Chaque carte du jeu comprend jusqu'à trois niveaux de rareté suivant leur type, chaque rareté ayant ses propres illustrations exclusives. Et une fois tous les huit boosters environ, vous pourrez trouver une carte unique au monde. Vous serez

la seule personne à posséder cette combinaison de capacité et de statistiques. Ainsi, vous allez pouvoir surprendre vos adversaires avec des decks inédits et adapter votre stratégie aux cartes uniques dans votre collection. Je précise néanmoins que l'usage des cartes uniques sera limité à trois exemplaires maximum par deck. À vous donc de bien les choisir. En termes de mécanique, on a essayé de créer un jeu profondément moderne. Les tours durent moins d'une minute pour une expérience engageante et rythmée. Vous pourrez aussi expérimenter un système de Réserve qui vous permet de rejouer vos cartes durant la partie tout en bénéficiant de nouveaux effets. Le système de Mana quant à lui

« L'accessibilité a toujours été au cœur de nos préoccupations. Que ce soit à travers notre direction artistique, notre lore et bien sûr notre gameplay. » - Régis Bonnessée



proposera une meilleure stabilité tout en permettant des choix décisifs à chaque tour. Quant à la finalité du jeu ici, le but n'est pas de tuer son adversaire, mais de découvrir la totalité d'une zone avant lui. On est ainsi un peu plus proche d'une course, ce qui change beaucoup la perception de ce qui se passe durant une partie.

Comment avez-vous abordé l'équilibre entre stratégie et accessibilité pour que le jeu puisse être apprécié à la fois par les joueurs occasionnels et les passionnés de jeux de cartes ?

L'accessibilité a toujours été au cœur de nos préoccupations. Que ce soit à travers notre direction artistique, notre lore et bien sûr notre gameplay. Pour s'assurer que nous ne faisons

pas fausse route, il a fallu faire tester le jeu à un grand panel de personnes et pas uniquement des joueurs et des joueuses ultra-compétitifs. Au sujet de ces tests, nous en avons réalisé des milliers, un processus crucial qui nous a permis d'affiner constamment le jeu. Après chaque session, nous avons recueilli les retours des testeurs à travers des questionnaires détaillés. Dès qu'un pendant du jeu était mal compris ou mal apprécié, on se demandait pourquoi et on passait immédiatement en mode solution, quitte à parfois remettre en cause des pans entiers du jeu. Pour le meilleur au vu des retours que nous avons actuellement. En complément, sur la fin du développement du premier set de cartes, nous avons intégré une équipe de joueurs professionnels qui se joignait à nous chaque semaine. Leur rôle était d'évaluer le jeu sous un angle plus compétitif : ils testaient les différentes combinaisons (combos), définissaient les grands archétypes de jeu, et identifiaient les éventuels déséquilibres. Leurs retours ont été décisifs pour finaliser l'équilibrage des cartes.

Les illustrations des cartes sont souvent un aspect important →



« Les boutiques locales jouent un rôle central dans la vie et la croissance d'un jeu de cartes à collectionner, agissant comme des points de rencontre pour la communauté et des lieux où les passions se partagent et s'épanouissent. » - Régis Bonnessée



→ **des jeux de cartes. Comment avez-vous collaboré avec des artistes pour créer l'esthétique visuelle d'Altered ?**

Au cœur de ce processus se trouvaient nos deux directeurs artistiques à temps plein, qui ont joué un rôle essentiel dans les réunions et la coordination des artistes.

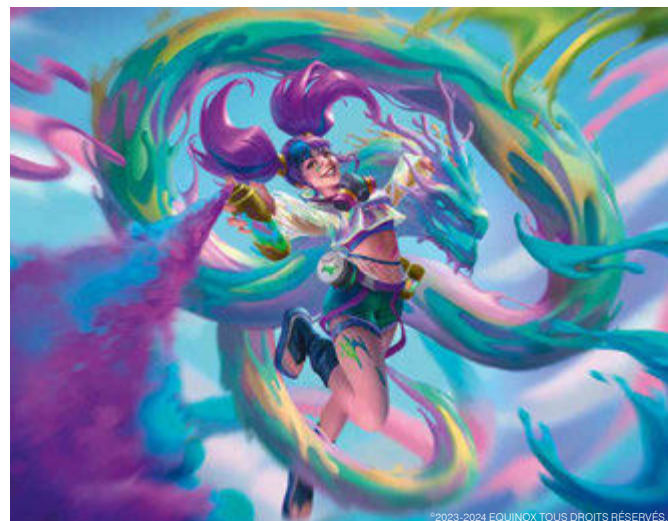
Ils ont été amenés à travailler en étroite collaboration avec plus de 30 illustratrices et illustrateurs talentueux, répartis à travers le monde. Cette diversité d'artistes a apporté une richesse et une variété uniques aux illustrations d'Altered, chaque artiste apportant sa perspective et son style personnels, tout en respectant un cadre global que nous avions fixé au préalable dans la bible graphique du jeu.

Rien n'aurait pu se faire sans notre Lore designer, notre « fa-çonneur d'univers », responsable de l'élaboration de l'histoire et de la mythologie du jeu. Ce travail a fourni la toile de fond narrative et thématique sur laquelle les illustrateurs ont pu s'appuyer. En parallèle, les

enjeux du gameplay élaborés par nos game designers ont également influencé les directives artistiques, assurant que les visuels des cartes reflètent et renforcent les mécanismes de jeu.

Pouvez-vous nous en dire plus sur les cartes à QR code et, le « print on demand » que vous voulez mettre en place ?

Chaque carte d'Altered est dotée d'un QR code unique. Cette fonctionnalité permet aux joueurs de scanner rapidement un booster entier, ajoutant ainsi instantanément les cartes à



leur collection digitale. Cette intégration du numérique facilite la gestion de la collection, rendant l'organisation et le suivi des cartes simples et intuitifs. De plus, cette digitalisation offre aux joueurs et joueuses la liberté d'échanger, de vendre ou d'acheter des cartes facilement en quelques clics. Elle permet également de consulter et de

construire des decks en ligne. En plus de ces aspects pratiques, chaque carte scannée révèle une part de l'histoire d'Altered. Les joueurs peuvent donc découvrir le lore riche et immersif du jeu au fur et à mesure qu'ils élargissent leur collection. Quant au service de « print on demand » il vient compléter cette expérience. Si les joueurs ont besoin de decks supplémentaires pour jouer avec des amis, ou s'ils souhaitent imprimer des cartes spéciales en « foil » (*pelliculage donnant un effet métallique*, ndlr), ce service offre une solution pratique. De même, en cas de perte, de vol ou de dommage d'une carte, les joueurs peuvent facilement faire réimprimer n'importe quelle carte de leur collection numérique et la recevoir chez eux, dans la langue de leur choix.





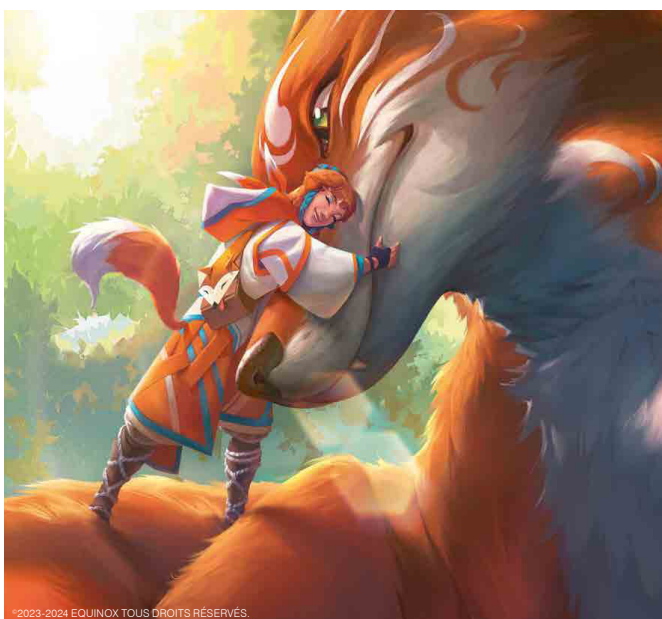
©2023-2024 EQUINOX TOUS DROITS RÉSERVÉS.

PETIT LEXIQUE

JCC/TCG : Jeux de cartes à collectionner/Trading Card Game.

FOIL : Une carte Foil est une carte quasiment identique à une carte normale. La seule différence, c'est son design. En effet, en bougeant un peu la carte, vous verrez des reflets colorés sur le fond de la carte donnant un effet « métal ».

BOOSTER : « pochette recharge » contenant des cartes.



©2023-2024 EQUINOX TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Le jeu organisé est une partie importante des jeux de cartes à collectionner ; quelles sont vos projets à ce niveau-là ?

Le jeu organisé est un aspect vital, et nous avons pleinement intégré cette notion dans notre stratégie pour *Altered*. Les boutiques locales jouent un rôle central dans la vie et la croissance d'un jeu de cartes à collectionner, agissant comme des points de rencontre pour la communauté et des lieux où les passions se partagent et s'épanouissent. Dans cette optique, on envisage d'établir des partenariats étroits avec ces boutiques, en leur fournissant les ressources et le soutien nécessaires pour organiser des tournois et des événements *Altered*. Ces événements sont conçus non seulement pour attirer les joueurs expérimentés, mais aussi pour accueillir et initier de nouveaux joueurs au jeu.

Les extensions sont courantes dans l'univers des jeux de cartes. Y a-t-il des plans pour introduire de nouveaux « blocs » dans *Altered* ?

Dans le monde des jeux de cartes à collectionner, les extensions jouent un rôle crucial en maintenant le jeu dynamique et engageant. Conscients de cela, nous avons

déjà planifié l'introduction régulière de nouveaux « blocs » pour *Altered*, visant à enrichir continuellement l'expérience de jeu. Nous avons établi un calendrier de sortie avec une nouvelle extension prévue tous les quatre mois. Cette fréquence nous permet de garder le jeu frais et excitant, tout en offrant aux joueurs suffisamment de temps pour explorer et s'adapter à chaque nouvel ensemble de cartes. Chacune d'elles apportera une série de nouveautés. En premier lieu, elles introduiront de nouvelles mécaniques de jeu, offrant ainsi de nouvelles stratégies et défis pour les joueurs.

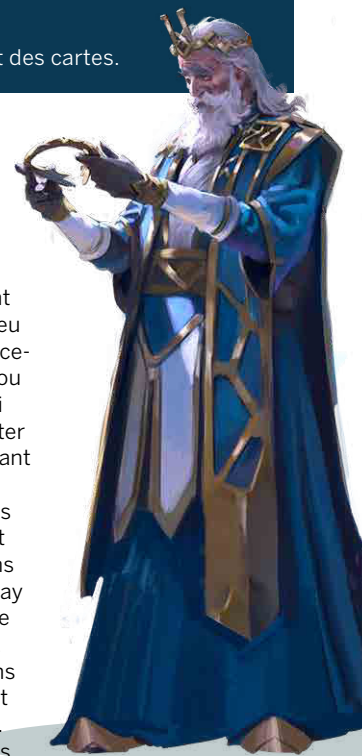
Où et quand pourrons-nous vous voir dans les mois à venir et quelle est la date de sortie officielle ?

Notre engagement envers la communauté d'*Altered* est de fournir une expérience de jeu accessible et diversifiée. Dans cet esprit, nous avons déjà rendu disponibles les decks en format « print and play », permettant aux joueurs de télécharger, d'imprimer et de commencer à jouer directement chez eux.



©2023-2024 EQUINOX TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Cette initiative est particulièrement adaptée pour ceux qui souhaitent découvrir le jeu avant son lancement officiel ou pour ceux qui préfèrent tester un produit avant de l'acheter. Nous sommes suffisamment confiants dans notre gameplay pour le mettre d'ores et déjà dans les mains des joueurs et des joueuses. En outre, nous prévoyons d'introduire de nouvelles façons de jouer à *Altered*, dévoilant des aspects du jeu qui n'ont pas encore été explorés. Ces nouvelles fonctionnalités seront annoncées lors de notre campagne Kickstarter prévue fin janvier. Nous sommes convaincus que ces innovations apporteront une dimension supplémentaire au jeu et enrichiront l'expérience de nos joueurs. Parallèlement à ces développements numériques, nous continuons à valoriser l'aspect communautaire et physique du jeu. C'est pourquoi nous organisons des roadshows dans des boutiques à travers le monde. Ces événements sont l'occasion pour les membres de la communauté de se rencontrer, d'échanger des stratégies et de s'immerger dans l'univers d'*Altered*. 





Dans le vaste paysage des jeux de société, il est important de savoir se renouveler, surtout en exploitant une licence mondialement connue. *Les Aventuriers du rail*, depuis 2004, trouve place sur les étagères de tout bon joueur, et c'est mérité. Mais au lieu de se reposer sur ses lauriers, Days Of Wonder a su en cette fin d'année 2023 nous offrir une nouvelle expérience de toute beauté. Préparez-vous à embarquer pour un voyage inoubliable, où chaque partie compte et où chaque décision laisse une empreinte durable.

Texte de **GUZOO**

UNE BOÎTE PLEINE DE MYSTÈRES

Le premier contact avec *Les Aventuriers du rail Legacy* est une expérience en soi. La boîte dévoile des secrets sous forme d'enveloppes scellées et d'autocollants mystérieux. Ces éléments intrigants sont les prémices d'une aventure qui se dévoile au fur

et à mesure des parties. Il va falloir résister pour ne pas se jeter dans l'ouverture frénétique des boîtes, des messages vous l'interdisent d'ailleurs, vous demandant de ronger votre frein afin de ne pas vous spoiler. Dès l'ouverture, les joueurs sont invités dans un univers où les choix et les rivalités façonnent l'histoire du jeu. La qualité du

matériel est la première victoire de cette boîte.

LA CAMPAGNE

Le cœur des *Aventuriers du rail Legacy* réside dans sa campagne captivante. Divisée en douze scénarios distincts, cette aventure épique se déploie comme un roman, avec des rebondissements inattendus et des moments intenses. Chaque scénario révèle de nouveaux défis,

des objectifs secrets et des développements qui influent directement sur le plateau de jeu. L'évolution constante crée une dynamique immersive, poussant les joueurs à rester engagés du début à la fin.

Là où d'autres jeux Legacy peuvent parfois sacrifier la profondeur stratégique au profit du récit, *Les Aventuriers du rail Legacy* parvient à équilibrer habilement les deux aspects. Les choix des joueurs, qu'il s'agisse



CONTENU

1 livret de règles / 13 plateaux régions / 280 wagons en plastique / 5 boîtes campagne / 8 boîtes région / 1 boîte à outils du contrôleur / 1 boîte de campagne / 1 paquet de cartes histoire / 84 cartes wagon / 33 tickets / 7 cartes événements / 6 cartes journal / 77 cartes postales... Et bien plus encore !



des tracés de voies ferrées ou des décisions commerciales, entraînent des conséquences qui perdurent au fil des parties. Les villes évoluent, les compagnies se développent, et chaque partie devient un chapitre crucial de l'histoire ferroviaire en construction.

Le jeu s'appuie sur un narratif solide qui plonge les joueurs dans une réalité alternative du XIX^e siècle, où les chemins de fer sont au cœur de bouleversements politiques et économiques. Les joueurs endossent le rôle de visionnaires, façonnant le monde qui les entoure à travers des choix parfois difficiles. L'histoire se dévoile au fur et à mesure, chaque partie ajoutant une couche supplémentaire à une trame narrative déjà riche.

Comme on peut s'y attendre de la part de Days of Wonder, la production est impeccable. Les illustrations sublimes transportent les joueurs dans un monde nostalgique de locomotives à vapeur, de cités en expansion et de paysages pittoresques. Les cartes, les



plateaux et les figurines sont d'une qualité exceptionnelle, renforçant l'immersion dans cet univers réinventé.

À l'issue des douze parties qui forment cette campagne Legacy, vous aurez métamorphosé votre jeu en une version personnelle et inédite, offrant la possibilité de poursuivre vos aventures ludiques indéfiniment.

AVENTURES EN TERRAIN CONNU

Côté mécanique, le concept reste inchangé : placer des wagons pour établir des liaisons entre les villes et ainsi accumuler des points de victoire. Le jeu débute avec un plateau représentant une portion de la côte Est des États-Unis à l'époque de l'essor du chemin de fer. Cepen-

dant, à chaque partie, votre expérience ludique s'enrichira et se métamorphosera !

Vous remplirez des « bons de banque » que vous accumulerez dans un coffre-fort, vous aurez l'opportunité de recruter à chaque partie des employés qui vous permettront de varier les plaisirs, d'ouvrir des succursales et aussi de... chut, je ne peux plus rien vous dire, cela gâcherait tellement votre expérience !

UNE RÉUSSITE !

Le jeu *Les Aventuriers du rail Legacy* s'impose comme une très bonne surprise ludique de 2023. En combinant avec brio la mécanique du Legacy et l'univers ferroviaire emblématique, il offre une expérience qui va vous surprendre. Chaque partie est une étape mémorable dans une aventure personnalisée, où les joueurs deviennent les architectes d'un monde ferroviaire en constante évolution. Prêt à embarquer pour un périple épique ? Tout est en place pour un voyage inoubliable ! **G**



Après parfois de longues attentes, les jeux et leurs suppléments débloqués en financements participatifs arrivent malgré tout régulièrement et animent désormais le petit monde du jeu de rôle sur table. Ça râle quand le projet prend du retard mais il faut reconnaître que quand ça arrive le rôliste ronchon (oui, pléonasme) est comme un gamin en pâmoison devant les « précieux » tant espérés. Dernier exemple en date : *GODS* qui arrive après quatre années, mais l'attente en valait la peine tellement la gamme qui vient de débarquer est un must have instantané pour les amateurs d'univers sombres.



De Arkhane Asylum Publishing • Prix 55 € (livre de règles) et 45 € (livre de l'Oracle)

SWORD & SORCERY OU DARK FANTASY, IL FAUT CHOISIR



Après une attente de plusieurs années, l'ensemble de la gamme GODS arrive enfin et le moins qu'on puisse dire c'est que l'attente en valait la peine ! Les livres sont superbes et les textes et l'univers présentés très envoûtants. On sent que le monde a été longuement mûri et que c'est l'œuvre d'un artiste complet totalement impliqué dans son développement : Bastien Lecouffe Deharme. On ne saurait d'ailleurs trop vous recommander notre article et l'interview des principaux auteurs dans Geek Magazine N° 27 (numéro actuellement en solde sur le site de MuttPop, profitez-en !) Sont donc arrivés à bon port : les deux livres principaux, à savoir *Le livre de règles* et *Le livre de l'Oracle*, ainsi que le reste de la gamme, soit l'Artbook, le recueil de scénarios, l'écran, le roman, le recueil de nouvelles, le kit d'initiation, les dossiers de personnages, et le set de dés... sans oublier les exclusivités du financement comme le bijou à l'effigie du culte du Soleil Noir et une pièce de monnaie en métal ! Maintenant, ne reste plus qu'à espérer la suite (et fin ?), annoncée à demi-mot lors du financement, avec un supplément de campagne et un supplément sur la cité de Babel. On croise les doigts pour que ça arrive vite.

BARBARIANS OF LEMURIA CHRONIQUES LEMURIENNES 3

Des Ludospherik • Prix 39,95 €

UN BOL DE BOL ?



Hasard du calendrier, c'est un autre jeu de Sword & Sorcery, l'excellent BoL, alias *Barbarians of Lemuria* qui nous a proposé une nouveauté fin 2023 avec la sortie (annuelle ?) de son troisième supplément : *Chroniques Lémuriennes 3*. Sur la forme, c'est toujours aussi beau avec des illustrations en noir & blanc qui nous plongent directement dans l'ambiance de cet univers d'aventures et que l'on doit au talentueux Emmanuel Roudier, excusez du peu. Sur le fond, même punition avec un contenu une nouvelle fois très inspirant, et cette fois pas moins de cinq aventures toutes plus trépidantes les unes que les autres mais aussi du contexte enrichi avec la description des îles du Crâne et de la fraternité pirate qui y prospère, ainsi que Parsool, la grande cité portuaire, et comme si ça ne suffisait pas on a également droit à une présentation de la secte des druides pourpres, de sanglants adorateurs de Zylidith. Je ne sais pas vous mais moi rien que ça me donne déjà des idées d'aventures !

L'EMPIRE DES CERISIERS : QUAND MURMURENT LES CERISIERS

D'Arkhane Asylum • Prix 35 €



SAKURA GA SASAYAKU TOKI DE SON VRAI NOM



On n'arrête plus Olivier Sanfilippo, le prolifique et sympathique auteur/illustrateur de la gamme *L'Empire des Cerisiers*, qui nous propose son nouveau supplément pour une des gammes phares de l'éditeur Arkhane Asylum Publishing. Au menu : quatre scénarios aux noms inspirants (*Des mochi au goût de regrets*, *L'Oni qui aimait les fleurs*, *Poursuivre les traces du malheur*, *La voie du loup*) ainsi que des informations sur l'île longue de Naga-shima. Sur la forme c'est toujours aussi pénible à ranger (format à l'italienne rooo) mais taquinerie mise à part, c'est toujours aussi beau et disons-le clairement, cette gamme respire la passion. Vivement la suite !



BLACK BOOK ÉDITIONS : En fin d'année 2023 l'éditeur BBE nous a présenté sur son site la fameuse et désormais rituelle « pile » des sorties de l'année écoulée qui est désormais à hauteur d'homme et ça augmente à chaque fois ! Quand on voit le rythme des sorties chaque mois, on comprend mieux pourquoi et c'est tant mieux. Dernièrement, entre autres : *Le Caveau des abominations* et *Les Secret de la magie* pour *Pathfinder*, ainsi que la gamme complète *L'Ascension des Drows* en version standard ou collector.

BRUNO GUERIN : Sortie de *Grekopolis* pour *Antika*, le JdR de la Grèce antique, en version simple ou collector.



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS : Après notre article dans *Geek Magazine* N° 43 sur le Département et ses différentes gammes, voici que débarque le très bon *Espanya*, le nouveau supplément pour la gamme Hawkmoon.



EDGE : Au programme des sorties récentes on a *Les Champs de la victoire* et *Les Royaumes célestes* pour *L5A*, mais également le *Kit du meneur de jeu* pour *Zombicide Chronicles* ainsi que *Les Ruines du Royaume perdu* pour *L'Anneau Unique*.



LITTLE DUSHA : Sortie de *À l'Ombre de la Gloire*, un recueil de scénarios pour *MIR* : *Serment*, un JdR de dark fantasy chroniqué dans *Geek Magazine* N° 39.



LES XII SINGES : La gamme complète *Cryptomancien* vient de sortir et la proposition est originale, comme souvent avec les XII Singes. Incarner un hacker de la pensée dans un univers médiéval fantastique, ça le fait non ?



500 NUANCES DE GEEK : Sortie de la deuxième édition révisée de *Blades in the Dark* pour jouer un gang de criminels dans les rues hantées de Duskvol.

Le Stelle

DR

*L'ENFER DE DANTE EN JEU DE RÔLE*

INFERNO

Si je vous dis *Divine comédie*, le fameux poème de Dante Alighieri écrit en tercets et langue florentine, soit la plus connue des œuvres de Dante et considéré comme un des plus importants témoignages de la civilisation médiévale, ça vous parle ? Et si cela devenait un jeu de rôle ? Ah tout de suite vous avez les yeux qui brillent, n'est-ce pas ?

DANTE, SA VIE, SON ŒUVRE

Avant de parler jeu de rôle, commençons par le commencement et intéressons-nous un peu à Dante Alighieri (de son vrai nom Durante degli Alighieri), poète, écrivain, penseur et homme politique de la République de Florence. Né en 1265 et mort en 1321 il est surtout connu pour son œuvre intitulée *La Divine Comédie* qui est en fait une allégorie de la progression de l'âme à travers le péché (l'enfer), la pénitence (le purgatoire) et la rédemption (le paradis). Petite anecdote au passage, Dante a initié ce texte pour régler ses comptes avec ses ennemis, au premier rang desquels Boniface VIII, à qui il réserve une place en enfer. Avec tous ces éléments, on comprend mieux désormais la raison pour laquelle le titre est connu sous l'appellation *l'Enfer de Dante*.

UN JEU DE RÔLE ?

Aussi étonnant que cela puisse paraître, aucun jeu de rôle sur table n'avait encore abordé de front l'œuvre de Dante. On connaissait les cercles des enfers grâce aux multiples dé-

clinaisons et itérations de JdR estampillés dark fantasy ou fantastique sombre mais jamais en imposant le nom de Dante en point d'entrée.

Fallait-il des Italiens pour légitimer l'œuvre ? Visiblement oui, en tout cas c'est bien un éditeur italien qui a eu l'idée et imposé son style sur ce jeu qui s'annonce somptueux et encore plus en français grâce à Agate Studio (plus d'infos plus loin). On ne prend pas trop de risque en disant cela puisque c'est l'éditeur Acheron Games, basé à Milan, qui est derrière et qui nous a déjà démontré son savoir-faire en proposant des jeux de rôle d'un grand standing

avec notamment *Branconia*, un « spaghetti fantasy » plein d'humour et de panache (déjà en version française chez Agate studio), *Lex Arcana* (non traduit à ce jour et ayant pour thème la Rome antique) ou encore *Apocalisse* (encore en « late pledge » suite à un financement lui aussi réussi) et tous ou presque motorisés en 5^e.

INFERNO JDR ET SA GAMME

Actuellement en financement ou à peine terminé lorsque vous lirez ces lignes, la gamme *Inferno* en français sera proposée par Agate Studio qu'on ne présente plus : *Les Ombres d'Esteren*, *7^e Mer*, *Vampire requiem*, *Dragons*, *Iron Kingdoms requiem*, *Vermine 2047*... des jeux de qualité dont on parle

régulièrement dans les pages de Geek magazine car nous sommes fans !

Concernant *Inferno*, la gamme qui sortira en fin d'année sera composée de deux ouvrages principaux, à savoir : *Le Guide de l'Enfer de Dante* (description de l'univers et règles) et *Les Récits inédits de Virgile* (une campagne), le tout motorisé en 5^e. Seront également proposés l'impression au format *Inferno*, sous-entendu ouvrage de collection puisque limité à 1000 exemplaires, des textes originaux de *L'Enfer de La Divine Comédie*, en collaboration avec Flammarion. Vous pourrez également vous procurer de nombreux accessoires de jeu dont le Kit du meneur (écran + cartographies de l'enfer), un Guide du joueur, des pions stand-up en carton représentant les monstres, des decks de cartes pour les joueurs et enfin une boîte collector pour tout ranger.

Comme de coutume chez Agate, les ouvrages principaux seront proposés en trois versions pour les couvertures mais au contenu identique : une classique, disponible en boutiques et basée sur l'édition originale mais également deux versions collector exclusives au financement proposant des couvertures du plus bel effet : soit la version Dragon Rouge magnifique avec des illustrations inédites, soit la version Grand Ver en simili cuir.

Après cette présentation de la gamme prévue en français, sachez que nous avons eu la primeur d'une interview presse en exclusivité. Des vidéos et des Actual Play ont déjà commencé sur le net en amont mais en papier, nous sommes les premiers. Merci à Agate pour la confiance et à Batro, en charge de la gamme en version française, qui a bien voulu nous accorder un peu de temps et répondre à nos questions.

Bonjour Batro, vous êtes le coordinateur de la gamme *Inferno*, actuellement en financement au moment où on se parle. Pourquoi avez-vous décidé de traduire cette gamme ? Qu'est-ce qui vous a plu dans ce JdR ? →

La Divine Comédie [...] est en fait une allégorie de la progression de l'âme à travers le péché (l'enfer), la pénitence (le purgatoire) et la rédemption (le paradis).



Selva Dei Suicidi

« C'est donc un jeu profond, qui est loin d'être un donjon ou même une campagne classique de fantasy. » - Batro



→ **BATRO :** Hell-o ! Nous sommes très admiratifs du travail d'Acheron Games. Ce sont des créatifs, indépendants, qui ont un projet éditorial fort : faire rayonner la culture italienne à travers le monde. Par bien des aspects, ils nous ressemblent, et lorsque nous nous sommes rencontrés (quand nous avons traduit leur jeu de fantasy *Branconia*), le courant est tout de suite passé. Nous marchons à la passion, et ce fut une évidence éditoriale : un jeu magnifique, très bien documenté et une proposition unique : adapter un chef-d'œuvre de la littérature pour en faire une campagne épique !

Chez Agate, qui décide des jeux et gammes à venir ? Est-ce une décision collégiale ou bien un choix des coordinateurs de gammes qui se battent entre eux pour voir aboutir leurs coups de cœur ? Si c'est la deuxième option, bravo pour ce choix et cette victoire ! (Rires)

Les coordinateurs peuvent faire des propositions, mais les choix sont faits collégialement par l'équipe dirigeante du studio. Ensuite, ils proposent aux coordinateurs le projet en fonction de leurs goûts. J'avoue, j'aime bien les jeux daaark,

alors ils ont pensé à moi, et je suis trop content !!!

Que pourra-t-on interpréter comme personnages et pourquoi doivent-ils traverser les cercles des enfers ?

Les joueurs sont bien vivants lorsqu'ils arrivent aux portes de l'Enfer. Ce sont des gens qui durant leur vie ont péché et seront condamnés à l'un des cercles à leur mort.

Ils se souviennent d'une mission, comme retrouver quelqu'un, un objet ou un savoir interdit, mais tout le reste est flou. La véritable raison de leur présence est révélée durant la campagne, c'est un petit secret. De toute façon, il n'est pas possible de revenir en arrière : pour s'échapper, ils doivent traverser



tous les cercles jusqu'au dernier... mais, au fond, c'est leur rédemption qu'ils cherchent, s'ils ne veulent pas finir comme tous les damnés torturés autour d'eux !

C'est donc un jeu profond, qui est loin d'être un donjon ou même une campagne classique de fantasy.

Le jeu est motorisé en 5^e (le système *Dragons* de chez Agate, lui-même inspiré du vénérable ancêtre *D&D* en OGL). On ne va pas se mentir, tout le monde le sait, c'est certainement plus vendeur, mais n'y a-t-il pas un risque d'être enfermé dans les clichés de la fantasy « JdR à l'américaine » (sous-entendu guerriers, magiciens, voleurs

dans un schéma porte, monstre, trésor) plutôt qu'une fantasy originale inspirée justement de Dante ?

Déjà, *Inferno* n'est pas un jeu américain, c'est un jeu italien, et ça change tout. Celles et ceux qui ont lu ou joué à *Branconia* peuvent en parler : les créatifs d'Acheron Games ont une sensibilité particulière, qui se ressent et n'est pas comparable aux jeux anglophones.

Ici, chaque classe de la cinquième édition a été réécrite pour correspondre à l'un des péchés : par exemple, les guerriers deviennent les tyrans qui ont brutalisé leurs prochains, tandis que les rôdeurs sont des exilés, qui ont trahi leur patrie ! Les auteurs ont vraiment rajouté du sens aux mécaniques de la 5^e.

L'Espérance, qui est une nouvelle jauge différente des points de vie, permet de renforcer le roleplay vis-à-vis des péchés : chaque fois qu'un joueur descend à 0 PV, il réapparaît près d'une flamme divine... du moment qu'il lui reste de l'Espérance, et cela lui en coûte un peu de revenir à la vie.

On a donc une dimension de « die & retry » comme on dit en jeu vidéo. Mais les démons et les damnés, même détruits, reviennent aussi : ils sont immortels ou déjà morts. Et surtout





les démons se comptent par milliards... Du coup le combat n'a pas une grande importance, les joueurs apprennent vite à ruser, user de diplomatie ou contourner les affrontements. Bon, il y a évidemment des boss épiques : je pense qu'il y a trois ou quatre combats obligatoires contre des gardiens infernaux et ils sont vraiment très cools !

Pour info, les joueurs débutent avec 33 points d'Espérance, mais c'est pour toute la campagne. Il est difficile d'en regagner, croyez-moi ! Un joueur peut en utiliser pour activer des pouvoirs, en offrir à ses alliés et même aux damnés et aux démons rencontrés afin de les mener sur le chemin de la rédemption. Si le joueur tombe à 0 d'Espérance, c'est terminé : il meurt réellement et est condamné à la torture pour l'éternité... il n'atteindra jamais le Paradis.

Alors Inferno, plutôt dark fantasy ou épique fantasy ? Vu le(s) thème(s) on peut se poser la question ? (Rires)

Les deux ! C'est un jeu d'horreur qui est réservé à un public averti, vu ses thèmes (tortures, religion, etc.), et à la fois un jeu épique, vu que l'enjeu est de trouver la rédemption et d'affronter des gardiens de l'Enfer titanesques !

Est-ce que les personnages devront explorer tous les cercles de l'enfer jusqu'au boss final et par conséquent avec une montée en puissance

au fil des aventures, ou bien sera-t-il possible de se retrouver indirectement dans les différents cercles selon les péchés en question ?

La campagne est effectivement un voyage rempli d'épreuves, avec Lucifer comme boss final. Mais elle n'est pas linéaire. Il y a des retournements de situation, des twists qui surprendront les joueurs, crois-moi ! Et surtout : les joueurs doivent comprendre comment obtenir leur rédemption. Il y a des choses

particulières à faire. Atteindre Lucifer sans avoir trouvé ce secret te permettra de sortir de l'Enfer, certes, mais tu sais que tu y retourneras à ta mort... pas terrible, hein ?

La première partie est écrite sous forme de scénarios classiques tandis que la deuxième partie est conçue comme un bac à sable : des fils rouges, plein de créatures, personnages non joueurs, lieux et événements pour chaque cercle que le maître du jeu peut mélanger



pour faire sa recette. Du coup il peut très bien « passer » rapidement certains cercles ou au contraire en développer.

Chez Studio Agate, en version française, il y a déjà un autre jeu (Branconia) de l'éditeur italien Acheron Games. Est-ce que le partenariat va se poursuivre ? Et si oui quel sera le prochain titre traduit ?

Nous les apprécions beaucoup, et nous adorons leurs jeux, qui sont de grande qualité. Nous espérons effectivement continuer notre collaboration, à commencer par la traduction des suppléments *Branconia* ! Pour la suite, peut-être qu'il y aura des annonces pendant le financement d'*Inferno*...

Est-ce que des ouvrages de création française sont prévus pour Inferno et si oui de quel type ?

Oui ! Sans trop en dire, des scénarios supplémentaires à intégrer à la campagne sont prévus, et l'un d'eux est d'ailleurs le sujet de l'Actual Play disponible sur notre chaîne YouTube !

Nos ami(e)s italien(ne)s ont le vent en poupe actuellement sur les sorties JdR. On voit de plus en plus de productions en provenance de l'autre côté des Alpes traduites chez nous, ça fait plaisir. À votre avis est-ce la fin de l'hégémonie suédoise (on pense notamment à Free League Publishing) des dernières années en termes d'originalité et de qualité ou bien est-ce simplement le JdR qui revient en force partout ?

On dit souvent que les Européens ont un savoir-faire tout particulier en termes d'esthétique et de style, et je crois que ça commence à se voir ! Je ne pense pas que ce soit la fin de l'hégémonie suédoise, par contre, il y a maintenant de vrais contre-points à la culture américaine. À mon avis, dans les années à venir, on va voir arriver de plus en plus de jeux qui étaient jusque-là « exotiques ». Mais oui en général le jeu de rôle se démocratise et de plus en plus de gens deviennent joueurs, alors tant mieux ! G

Gros titres « Games as a service », « Metroidvania » cosmiques et stylisés, remakes et remasterisations... C'est la journée vidéoludique du moment !



SUICIDE SQUAD : KILL THE JUSTICE LEAGUE • SKULL AND BONES • HELLDIVERS 2

Le jeu vidéo dit « Games as a service » se démocratise de plus en plus chez les éditeurs désireux de faire de la rétention de joueurs sur leurs gros blockbusters. Mais pour un *Destiny* ou un *Fortnite* qui continuent d'attirer les joueurs avec une base « free-to-play » qui permet de monétiser du contenu additionnel, combien de gros titres se cassent la figure au lancement ? C'est déjà le cas de *Suicide Squad : Kill the Justice League*, des cadors de Rocksteady Games (les créateurs de *Batman : Arkham City*). Étant donné que le jeu propose une campagne relativement courte (une dizaine d'heures) et plusieurs missions post-game au design répétitif, le studio ne compte plus qu'un millier de joueurs au quotidien, quelques semaines après la sortie du jeu. Il faut dire que même si le jeu tient son concept jusqu'au bout, il semble évident que le contenu à venir (le Joker en perso jouable, une continuité narrative de la campagne), même gratuit, ne fait pas saliver s'il est du même acabit. Brouillon dans sa prise en main, visuellement épuisant et particulièrement lassant dans sa structure, cette adapta-

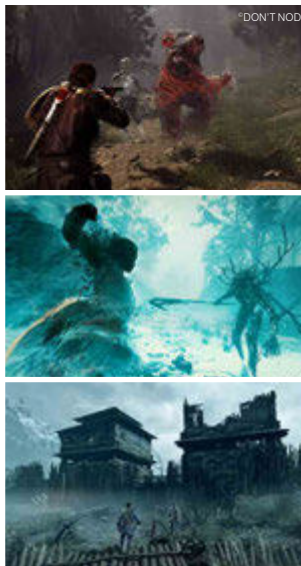
tion DC Comics s'en tire cependant mieux que *Skull and Bones*, le jeu de pirates online d'Ubisoft. En développement depuis dix ans (dû au succès d'*Assassin's Creed Black Flag*), ce MMO déçoit par la pauvreté de sa proposition : les batailles en mer ont moins de punch que dans le jeu référence, les sessions sur Terre ne servent qu'à faire avancer le récit (et customiser son galion) et les missions semblent se répéter, quel que soit l'enjeu. Le monde de *Skull and Bones* est beau, mais désespérément vide. Bien entendu, comme sur *Suicide Squad : Kill the Justice League*, tout cela peut s'améliorer au fil des mises à jour à venir. Comparativement, un jeu plus modeste comme *Helldivers 2* parvient à proposer plus de vérifiable fun en ligne dès son lancement. Sorte de *Starship Troopers* à la troisième personne, *Helldivers 2* s'inspire de la satire chère à Paul Verhoeven pour proposer une aventure spatiale aussi amusante que nerveuse. On y shoote des robots et des cafards géants, seul ou en coop (attention, le tir allié est activé !) et même s'il existe un « Battle Pass » payant, il est possible de tout débloquer en jouant ! Autant le dire, c'est la meilleure proposition du moment dans la catégorie des jeux « à service » !



De Don't Nod • Sur PS5 / Xbox Series / PC • Prix 59,99 €

L'EXORCISME, C'ÉTAIT VRAIMENT MIEUX AVANT

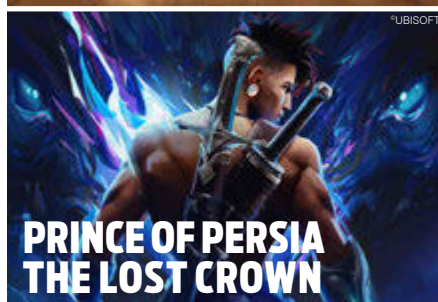
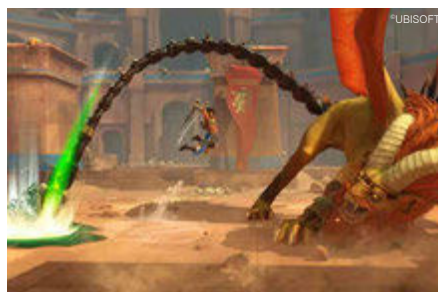
Les Français de Don't Nod surprennent avec ce jeu d'aventure aux accents surnaturels. Amérique du Nord, XVII^e siècle : le joueur incarne un couple de « banisseurs » chargés de combattre les esprits qui rodent à New Eden. Alors que l'un d'entre eux est tué et devient un fantôme, ils doivent mettre un terme à une terrible malédiction. Un peu répétitif au niveau des combats à la troisième personne, *Banishers : Ghosts of New Eden* se rattrape dans la qualité de son écriture et dans la superbe ambiance distillée par le récit. Du solo de qualité !



De Hadoque • Sur PS 4/5 / PC • 24,99 €

JARDIN COSMIQUE

Ce qui marque en premier dans *Ultros*, c'est bien évidemment sa direction artistique totalement folle. Le joueur évolue dans un étrange « utérus cosmique » coloré, une zone d'exploration labyrinthique dans laquelle il doit jardiner pour débloquent des passages. L'idée est excellente, la prise en main plus complexe : en effet, les développeurs évitent de guider le joueur, tant et si bien que le plaisir de jeu est parfois amoindri. Reste une réelle originalité et une ambiance inédite pour ceux qui veulent bien s'accrocher !



De Ubisoft • Sur tout • 49,99 €

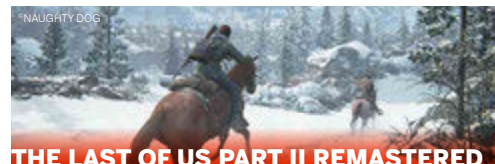
COMME UN PRINCE

Prince of Persia : The Lost Crown permet à la célèbre licence de revenir à ses racines : nous avons ici affaire à un jeu de plateformes en 2D qui oscille entre adresse et action, notamment lorsqu'il cumule les boss en pagaille. Si l'on excepte une direction artistique un peu trop dans l'air du temps (voir le look de notre avatar), *Prince of Persia : The Lost Crown* excelle dans la plateforme, peut-être un peu moins dans le combat. Il propose toutefois une aventure relativement équilibrée, légèrement teintée de nostalgie.



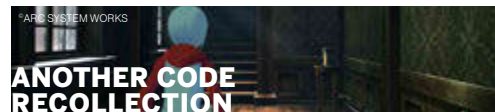
De Mi'pu'mi • Dispo. partout • Prix 14,99 €

Modeste jeu de stratégie en tour-par-tour, *Howl* reprend à son compte l'imagerie d'un conte de Grimm pour mettre le joueur dans la peau d'une prophétesse sourde, qui repousse les hordes de loups de sa région. Visuellement splendide grâce à son style de peinture à l'encre, *Howl* compte 60 niveaux stratégiques parfois retors.



De Naughty Dog • PS5 • Prix 49,99 €

Quatre ans après sa sortie sur PS4, *The Last of Us Part II* a droit à une version remasterisée pour PS5, qui prend en compte les capacités de la manette DualSense et propose un mode « Horde » avec des éléments « roguelike ». Et pour ceux qui possèdent déjà la version PS4, la mise à jour ne coûte que 10 euros !



De Arc System Works • Switch • Prix 49,99 €

Another Code : Mémoires Doubles (autrefois sur DS) et *Another Code : Les Portes de la mémoire* (sur Wii) débarquent en version Switch. Sortes de « visual novel » mâtinées de « point'n'click », ces deux jeux vous mettent dans la peau d'une jeune ado qui mène l'enquête dans les souvenirs de ses parents. Plutôt simple, mais sympathique.



WO LONG
FALLEN DYNASTY
COMPLETE EDITION
De Team Ninja • Dispo. partout • Prix 59,99 €

Si vous aviez raté *Wo Long : Fallen Dynasty* à sa sortie en mars 2023, cette « complete edition » propose le package complet : tous les DLC sont là, ainsi que les équipements issus de *Nioh 2* et *Lies of P* également. De quoi se lancer dans ce « Soulslike » aride avec les meilleures armes !



De Nintendo • Switch
Prix 49,99 €

Remake astucieux de la version GameBoy Advance de 2004, *Mario vs. Donkey Kong* est un jeu de plateformes tactique (il faut trouver un moyen de récupérer la clé pour sortir du niveau) qui relance la rivalité éternelle entre Mario et Kong de manière très amusante. Après tout, les deux mascottes se tirent la bourre depuis l'époque de la Game & Watch. Cela ne nous rajeunit pas !

DU REMAKE À LA RENAISSANCE

FINAL FANTASY VII REBIRTH

Quatre ans après la sortie de *Final Fantasy VII Remake*, *Final Fantasy VII Rebirth* poursuit une aventure certes familière pour ceux qui ont joué au titre original en 1997, mais laissée en suspens pour de nombreux fans qui venaient tout juste de découvrir les secrets bien cachés de la mégalopole de Midgar. Et si vous aviez apprécié la première partie de ce remake, soyez assurés que l'équipe de Square Enix a mis les bouchées doubles pour créer un autre blockbuster mémorable avec cette seconde partie. En attendant la fin de la trilogie, prévue... dans quelques années !



Une des forces de ces remakes en plusieurs parties (...) est de pouvoir développer ce qui était à peine effleuré dans le jeu d'origine, pourtant très marquant à son époque.

Pour commencer, mettons un peu d'ordre dans les récentes sorties de la licence *Final Fantasy*. Voici quelques mois, nous avons parlé dans ces pages de *Final Fantasy XVI*, dernier jeu canonique en date, qui amorçait un retour vers la fantasy médiévale fortement inspirée de *Game of Thrones* et *Le Seigneur des anneaux*. On vous rassure, pas besoin d'y avoir joué pour se lancer dans *Final Fantasy VII Rebirth*. De même, Square Enix a proposé une sorte de « remake-ster » de *Crisis Core : Final Fantasy VII – Reunion* à la fin de l'année 2022. Pour le coup, il s'agit d'une version HD d'un jeu PSP paru en 2007, qui servait alors de

préquelle au *Final Fantasy VII* d'origine, sous forte influence du long-métrage d'animation *Final Fantasy VII : Advent Children*. Vous suivez ? Non ? Ce n'est pas très grave : aussi sympathique soit-il, *Crisis Core : Final Fantasy VII – Reunion* reste totalement dispensable à votre expérience sur *Final Fantasy VII Remake*. Preuve en est que le soin apporté à cette version HD n'est clairement pas aussi flagrant que celui constaté sur la nouvelle trilogie (oui, il y aura une suite à *Final Fantasy VII Rebirth* !) qui nous intéresse aujourd'hui. Non, on vous rassure jusqu'au bout : pour jouer à *Final Fantasy VII Rebirth*, il suffit d'avoir joué à *Final Fantasy VII Remake*. On parle ici d'une quarantaine

d'heures de jeu, ce n'est rien du tout ! Certes, cette suite propose d'entrée de jeu un récapitulatif des événements passés, mais l'une des forces de ces remakes en plusieurs parties conçues pour une nouvelle génération de joueurs (et de consoles !) est de pouvoir développer ce qui était à peine effleuré dans le jeu d'origine, pourtant très marquant à son époque. Et cela rentre en ligne de compte dans l'attachement que le joueur peut avoir pour les protagonistes de l'aventure, de Cloud Strife à l'antagoniste Sephiroth (dont on peut constater la puissance et le charisme, manette en main, dès le début du jeu), en passant évidemment par l'évanescence Aerith Gainsborough, au destin

particulièrement tragique. Cette fois, les couloirs tentaculaires de Midgar cèdent leur place à un vaste monde à explorer de manière ouverte, ce qui procure une rythmique différente à l'aventure proposée (à dos de Chocobo !) par *Final Fantasy VII Rebirth*. Aussi, la qualité de la réinterprétation est telle qu'il est vraiment conseillé de suivre l'aventure de bout en bout, à plus forte raison que les développeurs ont eu à cœur de tisser encore un peu plus les liens entre les personnages, afin de jouer sur les rebondissements attendus. Toujours plus fort dans sa réalisation visuelle, *Final Fantasy VII Rebirth* compte également sur son gameplay pour inciter cette caractérisation des personnages, →



→ notamment dans l'emploi du système des « synergies » (en anglais dans le texte), qui permet de lancer des attaques spéciales et généralement très spectaculaires qui se pratiquent en duo, en combinant les protagonistes de son choix. Cela pourrait passer pour un élément anecdotique dans le cadre d'un jeu à monde ouvert très porté sur l'exploration, mais il n'en est rien. Même s'il ne pratique pas le combat décomplexé à la manière de *Final Fantasy XVI*, *Final Fantasy VII Rebirth* est bien conscient de sa condition de blockbuster de l'action-RPG et utilise tous les moyens mis à sa disposition pour créer une connexion unique avec le joueur, à travers ses différents et attachants avatars vidéoludiques. À la manière du *Final Fantasy VII* de 1997 ? On en parle avec le producteur Yoshinori Kitase, et le directeur du jeu Naoki Hamaguchi...

Le premier opus *Final Fantasy VII Remake* est paru en avril 2020. Pourquoi est-ce qu'il a fallu presque quatre

ans pour sortir la seconde partie de votre remake, *Final Fantasy VII Rebirth* ?

YOSHINORI KITASE : C'est une question qui revient régulièrement, et c'est parfaitement compréhensible. Pour certains, nous aurions dû sortir *Final Fantasy VII Rebirth* depuis longtemps déjà. Mais d'autres nous ont dit qu'ils ne pensaient pas que nous allions le terminer aussi vite, seulement après quatre ans de développement. Nous prenons tous les retours en compte, bien entendu. Mais

si cela a pris plus de temps que prévu selon certaines personnes, c'est précisément parce que nous voulions proposer un titre encore plus fort que le précédent. Nous voulions proposer une expérience différente, meilleure et encore plus ambitieuse. Nous allons produire trois jeux *Final Fantasy VII* et c'est toute la philosophie de cette trilogie : proposer une meilleure expérience à chaque fois. Il n'est pas question de s'appuyer sur le modèle du précédent jeu, que nous devrions

copier pour refaire exactement la même chose avec *Final Fantasy VII Rebirth*. Et ce sera à nouveau le cas avec le jeu qui suivra. Nous ne voulons tout simplement pas refaire la même chose à chaque fois, et je pense que si nous étions allés dans cette direction, ce serait très mal perçu par les fans de *Final Fantasy*. Au contraire, nous voulons les surprendre avec *Final Fantasy VII Rebirth*, leur montrer qu'il est possible de faire encore mieux, de manière à ce qu'ils attendent le troisième jeu avec impatience et se disent qu'il va encore surpasser l'expérience qu'ils viennent de vivre. S'ils savent à quoi s'attendre, c'est que nous sommes passés à côté de notre ambition. Et pour la mener à terme, cette ambition a un prix. Donc je peux vous dire que ces quatre ans de développement nous ont permis de produire une meilleure expérience, en prenant tous les éléments du précédent jeu pour les décortiquer et les améliorer, un par un. Nous avions tout simplement besoin de ce temps-là.





« Nous allons produire trois jeux *Final Fantasy VII* et c'est toute la philosophie de cette trilogie : proposer une meilleure expérience à chaque fois. » - Yoshinori Kitase



Un garçon et son chocobo

Entre les deux épisodes de *Final Fantasy VII*, les joueurs ont pu s'essayer à *Final Fantasy XVI*. Avec un jeu aussi massif et ambitieux, on pourrait presque dire que *Final Fantasy* crée sa propre concurrence. Comment est-ce que vous prenez en compte l'existence et la sortie de ce jeu au sein de la licence, quand vous êtes en plein développement de *Final Fantasy VII Rebirth*, qui est tout aussi ambitieux ?

YOSHINORI KITASE : Pour être totalement transparent sur votre question, je dois d'abord préciser que les jeux sont développés par deux équipes totalement différentes. La mienne s'appelle « Creative Business Unit #1 » et s'occupe de développer les jeux *Final Fantasy VII*, soit *Final Fantasy VII Remake*, *Final Fantasy VII Rebirth* et le prochain jeu de la trilogie. L'équipe chargée de développer *Final Fantasy XVI* se nomme « Creative Business Unit #3 », et comme il s'agit d'une équipe totalement différente, les titres ont été développés en parallèle. C'est la raison pour laquelle

ils sortent à quelques mois d'intervalle. Ceci étant dit, la façon dont les jeux *Final Fantasy* sont développés est plutôt spéciale. Vous avez utilisé le mot « concurrence », et c'est une manière intéressante de voir les choses, car il est vrai que nous cherchons à faire en sorte qu'il existe une forme de saine compétition entre les équipes de développement des différents projets, afin qu'ils puissent se surpasser dans leur propre travail. Comme vous le savez, *Final Fantasy* change de forme

à chaque nouvel opus. Ce n'est jamais vraiment le même jeu et c'est totalement volontaire. C'est la raison principale pour laquelle ce n'est pas toujours la même équipe qui se trouve en charge du développement, afin de ne pas stagner et de pouvoir proposer des idées nouvelles. Pour garder cette fraîcheur, rien de tel qu'une petite rivalité amicale ! Pour ce qui est de la comparaison entre *Final Fantasy VII* et *Final Fantasy XVI*, cela donne justement un aperçu de la diversité de la licence, et de sa capa-



cité à se réinventer. Comme le savez, *Final Fantasy XVI* est un vrai jeu d'action, l'équipe derrière le titre s'est concentrée sur cet aspect unique au sein de la licence. C'est pourquoi le jeu propose un récit mené tambour battant, comme un véritable blockbuster sans aucun temps mort. Pour notre part, nous cherchons à partir dans une direction différente, et c'est très certainement le cas sur *Final Fantasy VII Rebirth*, qui est plutôt centré sur l'exploration à proprement parler. Nous proposons un monde massif, et c'est au joueur de décider s'il préfère continuer l'aventure principale, ou explorer le monde qui s'offre à lui à son propre rythme. Les deux propositions sont totalement valides, et c'est une bonne chose qu'une licence comme *Final Fantasy* puisse offrir cette variété aux joueurs.

NAOKI HAMAGUCHI : Pour vous donner une idée plus précise de la façon dont nous communiquons avec l'équipe de *Final Fantasy XVI*, il faut préciser que nous n'avons jamais vraiment échangé sur des concepts et



→ des idées de gameplay. Nous n'avions pas tout à fait le même planning de production. Notre cycle de développement sur quatre ans était le suivant : nous avons d'abord passé la première année à mettre en place les principaux designs de jeu de *Final Fantasy VII Rebirth*, avant de produire en masse les « assets » du jeu, c'est-à-dire tous les éléments créatifs dont nous avons besoin, pendant deux ans. Enfin, la dernière année nous a permis de polir le jeu, de réparer les différents bugs et de s'assurer que tout fonctionne à merveille, afin de proposer la meilleure expérience de jeu possible dès son lancement. Je ne sais pas exactement quel était le planning de l'équipe de *Final Fantasy XVI* et nous n'étions pas alignés sur leurs propres cycles de développement, mais nous avons discuté de plusieurs éléments techniques. Étant donné que nous étions en train de développer notre jeu sur le même moteur de jeu et que nous avions un budget et une ambition qualitative relativement similaire, nous

leur avons demandé conseil sur certaines problématiques techniques. Nous avons échangé des documents internes, nous leur avons demandé des retours spécifiques sur la technologie employée, mais nous n'avons jamais évoqué l'aspect créatif de nos titres respectifs.

Est-ce que vous confirmez que sur *Final Fantasy VII Rebirth*, c'est bel et bien la même équipe de développement qui était déjà aux commandes de *Final Fantasy VII Remake* ?

NAOKI HAMAGUCHI : Oui. Je dirais que 80 à 90 % de l'équipe d'origine sur *Final Fantasy VII Remake* a travaillé sur *Final Fantasy VII Rebirth*.

C'est une situation de rêve, non ?

NAOKI HAMAGUCHI : (Rires) En effet, je dirais que c'est idéal, ne serait-ce qu'en regard de l'ambition de *Final Fantasy VII Rebirth*. Comme l'a précisé Kitase-San, c'est un jeu plus grand, plus ambitieux et nous devons rajouter des couches de gameplay supplémentaires, tout cela sur une durée de déve-

loppement de quatre ans. Et la seule raison pour laquelle nous y sommes parvenus, c'est précisément parce que nous travaillons avec la même équipe, c'est-à-dire des personnes qui ont été rodées à ce genre d'exercice durant le développement de *Final Fantasy VII Remake*. Et eux seuls pouvaient nous permettre de passer au niveau supérieur, car ils n'avaient pas à tout apprendre en partant de zéro. C'est un avantage précieux, c'est certain.

Mais est-ce qu'il y a des mauvais côtés dans le fait de travailler avec la même équipe, selon vous ?

NAOKI HAMAGUCHI : En toute honnêteté, je ne vois pas de mauvais côté à l'idée de travailler avec la même équipe d'un projet à l'autre. C'est une équipe incroyable et passionnée. Certains des membres principaux de l'équipe avaient déjà travaillé sur la toute première version *Final Fantasy VII* dans les années 90. C'est le cas de Kitase-San évidemment, mais aussi de Tetsuya

Nomura ou encore de notre scénariste Kazushige Nojima. Mais une grande partie de l'équipe actuelle a grandi en jouant au jeu original à l'époque, et beaucoup d'entre eux voulaient participer à l'aventure du remake au point de se porter volontaires. Donc on peut dire qu'une grande partie de l'équipe est composée de fans de *Final Fantasy VII*. Pour la suite, certaines personnes n'étaient pas forcément intéressées à l'idée de travailler sur *Final Fantasy VII Remake*, mais quand ils ont découvert la qualité de notre travail et qu'ils ont compris quelle était notre philosophie derrière cette nouvelle version, ils ont fait des pieds et des mains pour intégrer l'équipe pour le développement de *Final Fantasy VII Rebirth*, afin de travailler à compléter la trilogie. Tout ça pour vous dire que la passion est vraiment au cœur du développement de ces jeux, et je ne vois vraiment aucun problème particulier à l'idée de retravailler avec cette équipe. C'est l'équipe rêvée.



« Nous avons prêté attention à cet aspect particulier, avec l'idée de faire ressortir la personnalité de chacun des protagonistes à travers le combat, et notamment dans le type d'attaques qu'ils utilisent. » - **Naoki Hamaguchi**



Cloud et Séphiroth démontrant leurs « synergies abilities »

Final Fantasy VII Remake a été développé sur Playstation 4 avant d'être porté sur Playstation 5 par la suite, alors que Final Fantasy VII Rebirth a directement été développé sur Playstation 5, en tant qu'exclusivité. Quels ont été les défis particuliers dans ce changement de génération de consoles ?

NAOKI HAMAGUCHI : De toute évidence, nous avons discuté de l'idée de proposer un titre multi-plateformes avec Kitase-San, dès les prémices du développement. Mais nous avons très rapidement décidé de développer *Final Fantasy VII Rebirth* comme une exclusivité Playstation 5, du fait des nombreux avantages à se concentrer sur cette génération de consoles en particulier. Pour l'équipe, c'était déjà la possibilité de proposer un jeu avec des graphismes optimaux, qui ne seraient pas tirés vers le bas à cause d'un développement sur une machine moins performante. Sur ce point, l'avantage de la Playstation 5 réside dans l'usage de son disque dur SSD (pour « Solid-State Drive » –

NDLR), dont la rapidité d'exécution ouvre énormément de possibilités d'un point de vue graphique. Nous avons d'ailleurs créé des outils spécifiquement dédiés au flux des rendus graphiques, ce qui nous a permis d'accroître la densité de la qualité affichée à l'écran. C'est de cette manière que le jeu peut proposer deux modes d'affichage, en « performance » avec un rendu à 60 images minimum par seconde, ou en « optimisation graphique » en 4K natif. Si nous avons développé le jeu sur Playstation 4 en parallèle, nous n'aurions pas pu pousser la qualité des graphismes au niveau actuel. La version Playstation 5 en aurait pâti.

Qu'en est-il des outils dédiés à la Playstation 5, comme les gâchettes adaptatives de la manette DualSense ? Est-ce que cela vous a permis d'affiner le nouveau système de combat du jeu ?

NAOKI HAMAGUCHI : C'est vrai que la Playstation 5 possède des fonctionnalités géniales comme celle des gâchettes

adaptatives et d'autres studios de développement n'hésitent d'ailleurs pas à l'utiliser. Mon constat, c'est que la fonctionnalité répond au doigt et à l'œil, c'est indéniable de ce côté-là. Mais je trouve qu'on a vite tendance à se fatiguer quand on l'utilise de manière intensive. Pour les longues sessions de jeu, certains joueurs n'hésitent d'ailleurs pas à la désactiver, car cela peut créer des soucis de tension. C'est la raison pour laquelle nous n'avons pas mis tous nos efforts à l'idée de développer les capacités de cette fonction durant les combats de *Final Fantasy VII Rebirth*, car il y en a vraiment beaucoup et les joueurs sont amenés à les refaire par moments ! Par contre, nous voulions utiliser cette fonctionnalité durant les mini-jeux. Il y en avait beaucoup dans *Final Fantasy VII Remake*, et c'est également le cas dans *Final Fantasy VII Rebirth*. Cela nous a beaucoup amusé de les rajouter dans cette section du jeu, et de les régler à la perfection pour créer la surprise auprès des joueurs. Pour nous, c'était

vraiment le meilleur endroit pour inclure les gâchettes adaptatives, car les joueurs ne s'amuse pas forcément à refaire les mini-jeux encore et encore, ce qui fait qu'ils ne se fatiguent pas tant les doigts avec cette pression supplémentaire.

Pouvons-nous parler de l'évolution du système de combat dans Final Fantasy VII Rebirth ? Vous avez notamment implémenté un système appelé « synergies », qui permet aux personnages de s'associer pour donner des coups spéciaux...

NAOKI HAMAGUCHI : Pour évoquer le système de « synergies », il faut revenir au système de combat de *Final Fantasy VII Remake*, car il s'agit en réalité d'une continuation de notre approche initiale. Je vous explique : le système de combat du précédent jeu est un mélange entre le système de combat classique de la licence, dit « ATB » (pour « Active Battle System » – NDLR) et dont l'approche est essentiellement stratégique, car elle est basée sur un menu de commandes, →



« Ce que nous voulions accomplir ici, c'est de retrouver l'essence du *Final Fantasy VII* de 1997, c'est-à-dire de permettre aux joueurs d'associer des personnages auxquels ils se sont attachés. » - Naoki Hamaguchi

→ et une orientation plus énergétique du gameplay, axée sur l'action pure. De cette manière, le joueur pouvait s'orienter vers l'action ou la stratégie, suivant l'orientation des différents combats qu'il devait mener dans le jeu. La façon dont nous avons implémenté le système des « synergies » fonctionne plus ou moins de la même manière. Il y a deux types de « synergies » dans *Final Fantasy VII Rebirth* : les « synergies skills » et les « synergies abilities ». Avec les « skills », pas besoin de remplir une jauge d'action. Il faut bien le placer, mais vous pouvez faire des combos aériens, botter le cul des ennemis, etc. C'est à la carte (*à la carte*). Du côté des « synergies abilities », il faut par contre remplir une jauge pour utiliser un coup spécial à l'aide d'un autre personnage, rien de plus classique finalement. C'est de cette manière que nous pouvons maintenir l'équilibre du système de combat initial, à la fois porté sur la stratégie et sur

l'action, qui sont deux éléments importants du gameplay.

Sachant que les jeux *Final Fantasy* sont très axés sur la narration et sur la création de protagonistes attachants, comment est-ce que vous travaillez leurs caractérisations dans l'usage de ce système de combat ?

NAOKI HAMAGUCHI : C'est une question vraiment intéressante. C'est vrai que nous avons prêté attention à cet aspect particulier, avec l'idée de faire ressortir la personnalité de chacun des protagonistes à travers le combat, et notamment dans le type d'attaques qu'ils utilisent. Par exemple, les scénaristes du jeu ont eu quelques échanges avec les développeurs en charge du système de combat, afin de discuter des capacités de chacun des personnages, et des coups spéciaux qu'ils vont utiliser quand le joueur lance une attaque en « synergies ». Puis le directeur artistique va mettre son grain de sel, et toutes les



équipes ont été sollicitées pour vérifier que ces attaques donnent une bonne impression de la personnalité de chacun des protagonistes, donc c'est vrai que nous avons fait attention à cet aspect dans le jeu.

Il y a un côté espiègle dans l'usage de ce système qui donne envie de l'utiliser dès que possible...

NAOKI HAMAGUCHI : C'est une bonne façon de le résumer, je suis d'accord. Ce que nous voulions accomplir ici, c'est de retrouver l'essence du *Final Fantasy VII* de 1997, c'est-à-dire de permettre aux joueurs d'associer des personnages auxquels ils se sont attachés. Depuis plusieurs années, le développement dans le jeu vidéo est devenu de plus en plus difficile et de plus en plus coûteux, donc c'est devenu un véritable luxe de pouvoir proposer des personnages très détaillés, surtout quand ils sont nombreux. Il y a donc

très peu de jeux vidéo dans lesquels on retrouve plusieurs protagonistes uniques et différents, avec des caractéristiques très détaillées, mais nous voulions vraiment accomplir cela avec *Final Fantasy VII Rebirth*. De toute évidence, c'est une charge de travail supplémentaire pour l'équipe de développement, nous les avons vraiment poussés à bout pour obtenir cela, et cela représente clairement un coût financier non négligeable, mais nous voulions vraiment pouvoir proposer cela aux joueurs. Nous voulions qu'ils puissent trouver ceux qu'ils apprécient et ceux qu'ils adorent pour les associer et mener l'aventure ensemble. Et c'est une véritable récompense pour eux de pouvoir essayer les différentes « synergies » et constater lesquelles fonctionnent le mieux pour eux. Donc c'est clairement une masse de travail supplémentaire, mais cela vaut vraiment le coup, car cela offre une réso-



« Notre philosophie a été de nous concentrer sur les différents souvenirs que nous voulions réinterpréter à l'aune des avancées technologiques. » - Naoki Hamaguchi



nance supplémentaire à *Final Fantasy VII Rebirth*.

C'est une question que j'aurais pu vous poser à l'époque de *Final Fantasy VII Remake*, mais qui fonctionne dans le cas présent avec *Final Fantasy VII Rebirth* : en développant *Final Fantasy VII* sous forme de trilogie pour une toute nouvelle génération de joueurs, est-ce que vous prenez en compte vos propres souvenirs du jeu, et même ceux des fans de la première heure ?

NAOKI HAMAGUCHI : Excellente question, c'est vraiment une question que nous nous sommes longuement posée quand nous avons abordé ce remake et les différents enjeux du projet. Quand nous avons commencé le développement de *Final Fantasy VII Remake*, nous nous sommes réunis avec Kitase-San pour en parler ensemble, et nous avions une perspective assez différente sur le sujet. Selon lui, nous

pouvions nous éloigner du jeu original sans aucun souci, et changer de nombreux éléments essentiels, mais je n'étais pas vraiment du même avis. En tant que fan du jeu original, j'étais trop jeune pour avoir travaillé dessus, mais je voulais justement faire honneur aux souvenirs que j'en avais, et honorer ceux de nombreux joueurs dans mon cas. Nous en avons longuement discuté, et nous sommes parvenus à un équilibre qui nous semble idéal pour la trilogie que nous avons en tête. Notre philosophie a été de nous concentrer sur les différents souvenirs que nous voulions réinterpréter à l'aune des avancées technologiques. Plutôt que de changer certains éléments, nous avons décidé de les montrer d'une autre manière, avec plus de détails par exemple. Avec la technologie actuelle, on peut évidemment montrer beaucoup plus de choses. Et l'idée est donc de mettre un coup de projecteur

sur les souvenirs des joueurs, pour essayer de capturer ce qu'ils ont ressenti à l'époque, tout en leur montrant vraiment ce que c'était dans l'esprit des développeurs du jeu d'origine. Pour donner un exemple plus spécifique, prenons le « Gold Saucer », ce grand parc d'attractions perdu au milieu du désert. Les joueurs en gardent un souvenir mémorable. Nous l'avons recréé avec plus de détails, mais surtout, nous l'avons ancré dans son environnement, car si nous devons reproduire avec fidélité la façon dont il était représenté dans le jeu original, cela ne serait pas vraiment crédible. Pour accéder au « Gold Saucer », il faut passer par le nord du village de Corel et dans notre version, le parc est tellement imposant qu'il est possible de l'apercevoir à l'horizon, par le nord de Corel justement. Ce n'était pas le cas dans *Final Fantasy VII* en 1997, d'autant que la caméra était fixe à l'époque. La possibilité

de recréer cet environnement avec la technologie actuelle permet non seulement de le rendre cohérent, mais aussi de mesurer les distances et donner corps au monde de *Final Fantasy VII* dans la façon dont nous voulions le réinterpréter avec la capacité des générations de consoles actuelles. Je pense que c'est vraiment l'un des atouts de notre trilogie de remakes, cette possibilité de repenser le monde original et d'y rajouter une somme de détails telle que les joueurs sont excités à l'idée de pouvoir redécouvrir cet univers avec nous. **G**



HERE COMES A NEW CHALLENGER ! TEKKEN 8

Cette année, la licence *Tekken* fête ses 30 ans. Quoi de mieux qu'un nouvel opus pour célébrer cette longévité et confirmer que *Tekken* occupe toujours une place prépondérante sur le podium des grands jeux de baston. Preuve en est que ce *Tekken 8* propose une fois de plus un titre complet, dynamique et très excitant à jouer !

Texte de **STÉPHANE MOÏSSAKIS**

Sept ans se sont écoulés depuis la sortie de *Tekken 7* sur la génération de consoles précédente. Il était donc temps que la licence amorce son grand retour. En lançant d'entrée de jeu le mode « histoire », il semble évident que les capacités des consoles « current gen » profitent énormément à ce classique du jeu de baston : fluidité des mouvements, impact des coups portés, énorme qualité de la mise en scène totalement « over the top » qui encadre chacun des combats... *Tekken* n'a jamais été aussi beau et aussi fluide qu'avec *Tekken 8*. Le producteur Kouhei Ikeda confirme l'importance de soigner ce mode « histoire » pour faire rentrer les joueurs dans la proposition globale du jeu : « *Tekken* existe depuis maintenant 30 ans, les fans sont très nombreux et sont très investis dans les différents

personnages et les intrigues qui les concernent. C'est pourquoi nous avons toujours à cœur de soigner le mode histoire de chacun des *Tekken*, afin de faire en sorte que les joueurs puissent reprendre l'aventure là où ils l'avaient laissée dans l'épisode précédent, et leur permettre de retrouver ce qu'ils aiment le plus dans ces personnages. Sans ces intrigues, sans cette toile de fond, je doute franchement que les joueurs auraient autant envie

de s'essayer au jeu en ligne ». Soucieux de démocratiser le jeu de baston auprès de tous les types de joueurs, *Tekken 8* garde un pied dans le passé et en pose un autre fermement dans le présent, pour s'appuyer sur les acquis de la licence et les faire progresser à chaque opus : « Quand on me demande ce qui fait la distinction entre *Tekken* et les autres jeux de combat, je réponds toujours que c'est son temps de réac-

tion » confirme Ikeda. « Quand le joueur place son coup, la portée est immédiate. C'est l'un des éléments qui définissent *Tekken* à mon sens, et il fallait à tout prix le maintenir dans *Tekken 8*. C'est sur cette base que le système « Heat » nous permet d'innover, en offrant au joueur la possibilité d'être très agressif pendant une dizaine de secondes durant le combat ». Quelle est la philosophie derrière ce système qui permet au joueur de briser la garde de son adversaire, récupérer de la santé, et potentiellement changer l'issue du combat ? « Nous avons constaté qu'une grande partie des jeux de combat pousse les joueurs à limiter les risques » confesse Kouhei Ikeda. « Plutôt que d'attaquer, ils sont encouragés à se défendre. Nous voulions sortir de cette approche un peu trop conservatrice, en reprenant la philosophie de certaines pratiques sportives, comme la boxe et les arts martiaux. Ce sont des pratiques plus



agressives, qui privilégient le corps-à-corps. Selon moi, c'est plus dynamique et plus excitant à jouer. Le système « Heat » permet de développer cet aspect, car les personnages développent des nouvelles capacités et peuvent donner des coups plus puissants quand il est enclenché. Le jeu encourage d'ailleurs les joueurs à utiliser ce système ». Il faut donc envisager le système « Heat » comme une tonitruante entrée en matière dans l'arène de Tekken 8, d'autant qu'il donne le « la » sur l'incroyable dynamisme des bastons !

LES 400 COUPS DE LATTE !

Qui dit nouvel opus, dit nouveaux personnages. On en compte trois principaux dans Tekken 8 : il y a d'abord l'énergique Azucena, une torréfactrice (eh oui !) qui semble être la première à consommer son propre café. De son côté, l'énigmatique Reina semble partager une étrange connexion avec Heihachi (tué dans l'épisode précédent), notamment dans l'usage de certains de ses coups spéciaux. Enfin, nous autres Français serons fascinés par le très suave Victor, interprété par notre Vincent Cassel national : « Étant donné que Tekken est très populaire en France et qu'il n'y a pas de personnage français dans le jeu, nous voulions en créer un » confirme Ikeda. « Attention, celui de Lili ne compte pas, elle vient de Monaco. Quand on m'a demandé à quoi il devrait ressembler, j'ai répondu que j'aimerais bien qu'il ait un air de Vincent Cassel. À l'époque, il n'était pas encore question qu'il fasse la voix du personnage, c'est arrivé bien plus tard dans le processus de développement. Mais c'était notre référence principale, et nous avons décidé d'en faire un militaire, qui utilise des couteaux de combat et pratique le combat au corps-à-corps. Son style de combat a évolué dans cette direction ». La France est désormais représentée dans Tekken, à défaut que ce soit la



l'énergique Azucena, une torréfactrice



Victor, interprété par notre Vincent Cassel national

« Étant donné que Tekken est très populaire en France et qu'il n'y a pas de personnage français dans le jeu, nous voulions en créer un » - Kouhei Ikeda

culture française à proprement parler... À moins qu'un décor de la Seine sur fond de Tour Eiffel suffise à justifier cela ? Trêve de mauvaise foi cocardière, il convient de reconnaître à Tekken 8 son incroyable générosité en matière de contenu (le mode Arcade Quest, qui permet de s'entraîner en ligne), ainsi qu'une réelle propension à innover dans son genre, une fois encore à travers l'usage évolutif du « Ghost » : « Lorsque vous jouez contre le « Ghost », celui-ci

mémorise les combos que vous utilisez, ainsi que votre façon de bouger et d'appréhender le combat » raconte Kouhei Ikeda. « En jouant contre soi-même par la suite, il est possible de s'améliorer en prenant la mesure de ses forces comme de ses faiblesses. Mais il est également possible de se battre contre le « Ghost » d'un autre joueur, ce qui donne le sentiment de combattre contre un humain sans forcément ressentir le goût de la défaite si vous perdez

la manche. On ne perd pas la motivation, ce qui pourrait être le cas en jouant contre un autre joueur plus fort que vous. Si jamais vous aimez jouer avec différents personnages, il est intéressant de les opposer à leur « Ghost » afin de découvrir avec lequel vous jouez le mieux. À l'avenir, nous aimerions même faire en sorte qu'un « Ghost » puisse en combattre un autre ». Tekken 8, ou les mille et une façons de se foutre sur la tronche avec son prochain ! **G**

TOUT CE QUI NOUS A MARQUÉS CES DERNIERS TEMPS DANS LE PETIT MONDE DE LA VR !

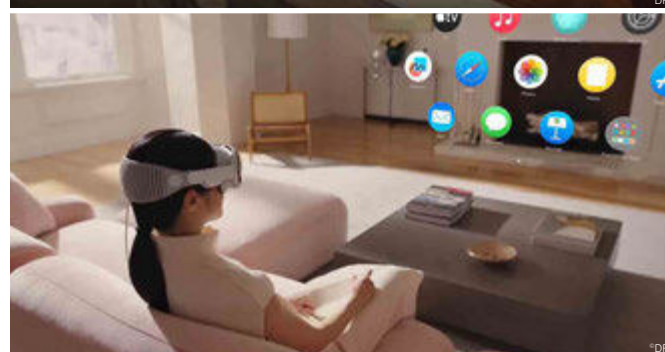
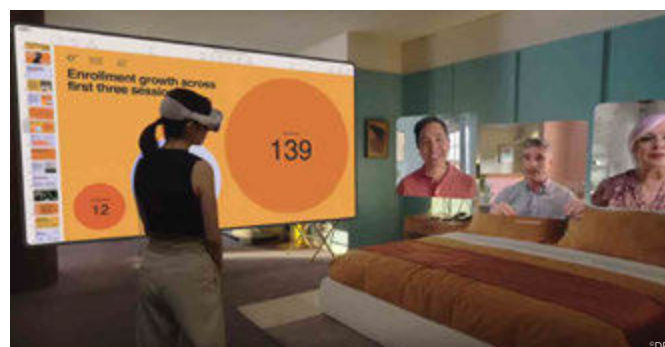


Texte de SYLVAIN NAWROCKI

Si le Vision Pro d'Apple n'est toujours pas arrivé jusqu'à la rédaction de Geek Magazine, il a déjà surgi sur le continent nord-américain, et vous avez sûrement croisé quelques vidéos garnies de commentaires évoquant *Black Mirror*, avec dans le rôle principal de nouveaux usagers du Vision Pro. Vous devriez cependant être rassuré en apprenant que la plupart de ces vidéos sont « fake », le Vision Pro étant fait pour ancrer des fenêtres dans l'espace, et pas les faire se déplacer avec l'utilisateur. Non pas parce que c'est techniquement impossible, mais ce n'est simplement pas un des cas d'usage envisagé pour l'instant. Donc non, pas de « conducteur » de

Tesla en train de taper un mail, pas d'utilisateur du métro en train de regarder un film ou mettre à jour sa playlist, etc.

Ceci étant dit, les promesses étaient grandes lors de la présentation du Vision Pro, mais ont-elles été tenues ? À travers l'avis de quelques testeurs, nous pouvons déjà avoir un aperçu de l'expérience proposée par Apple. Si le choix des matériaux offre une finition exceptionnelle, le poids s'en fait apparemment ressentir, et l'on sent bien les 600 g. Conséquence de ce poids et du design minimal de la sangle, les points de pression sur le visage semblent empêcher un usage prolongé du casque. Le rendu fovéal, qui permet de n'afficher en haute définition que ce qui est dans la zone très réduite du champ de vision, semble en revanche parfaitement au



point, et la définition est au rendez-vous autant du côté des écrans que des caméras, malgré un champ de vision général un peu étroit. En ce qui concerne l'écran externe affichant le regard de celui qui porte le casque, les avis sont partagés. Certes, cela crée une ouverture intéressante, et affine l'objet, mais on est loin du rendu promis par la présentation de juin dernier. Le matériau de l'écran crée beaucoup de reflets, et lorsqu'on arrive à voir le regard affiché, on sombre rapidement dans la vallée de l'étrange. Comme souvent à la sortie d'un nouveau produit de ce genre, certains ont mis à l'épreuve la résistance du casque, qui s'avère finalement sensible aux rayures, et sans surprise, se montre assez difficile à réparer.

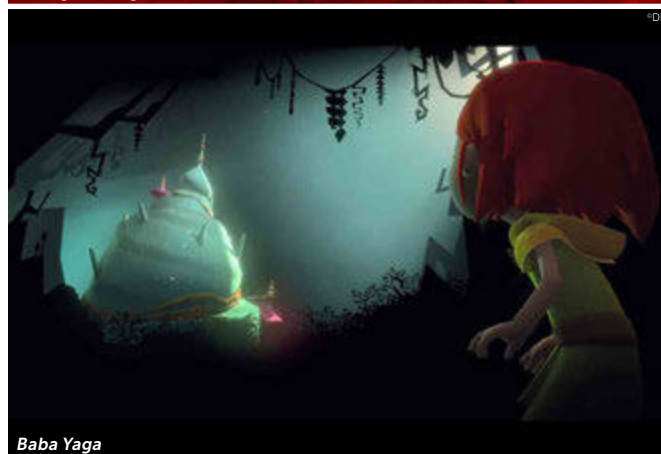
Toujours est-il que cette entrée d'Apple sur le marché aura fait grand bruit, et continuera sans doute de faire bouger les lignes de la VR à brève échéance. Tout le monde y va de son commentaire, vis-à-vis du prix ou des défauts qu'on a pu évoquer. Certains prédisant ce qui sera amélioré dans un Vision Pro II, ou ce qui sera retiré pour une version plus abordable, et ainsi de suite. En l'état, il serait sage de voir ce que les évolutions logicielles pourront apporter, ce que les concurrents vont proposer de leur côté, et attendre au moins que soit annoncé officiellement cette nouvelle version, même si les premières rumeurs évoquant la fin 2025 ont déjà commencé à envahir la toile. En tout cas, on pourra dire que d'un point de vue marketing, l'opération d'Apple est déjà une réussite en soi.

STRANGER THINGS: DANS LA « PEAU » DE VECNA

Le studio Tender Claws n'a pas fini de nous ravir. On attendait cette adaptation avec autant d'impatience que d'interrogations. Pour ceux qui suivent la rubrique depuis ses débuts, le nom du studio doit vous dire quelque chose, puisqu'il était aux manettes du déjà très réussi *Virtual Virtual Reality*. On retrouve d'ailleurs



Stranger Things



Baba Yaga



Red Matter 2

quelques clins d'œil à leurs productions précédentes, et leur dynamique générale qui convient parfaitement à cet univers eighties torturé. Graphiquement aussi, le studio réitère une technique dans laquelle il excelle, tout en s'adaptant aux fondamentaux de *Stranger Things*. Ceux qui n'ont pas suivi la série ne sont clairement pas la cible du jeu, qui vous invite à incarner Vecna, l'antagoniste de

la dernière saison. Un choix audacieux quand on sait tout l'affect que la plupart des fans auront mis dans la bande de nerds aux prises avec les forces maléfiques du monde à l'envers. Et pourtant, ça marche, l'identification opère, et la dissonance cognitive qui en résulte vaut à elle seule le détour. On se retrouve brinquebalé dans tout un tas de dimensions pour la plupart infestées de monstres contre

lesquels on peut déchaîner ses pouvoirs. Les fans de la série adoreront découvrir un nouveau pan de la saga, qui au milieu des romans et des bandes dessinées continue son expansion transmédia, avec un jeu particulièrement savoureux. S'il faut être un peu critique, l'intégration des sous-titres laisse à désirer, mais c'est un problème récurrent en VR. Mieux vaut parler anglais et retirer ce texte parasite qui fait mal aux yeux. Les expériences en réalité mixte ne sont pas non plus au mieux de ce qu'on pouvait espérer, mais on saluera la proposition et le soin apporté à leur narration. Quoi qu'il en soit, on a déjà hâte de voir quel sera le prochain titre du studio, que l'on va continuer de suivre de près.

L'EXPÉRIENCE PASSÉE SOUS LE RADAR

Le marché des applications VR a beau n'être pas encore saturé, on peut passer à côté d'expériences qui valent le détour. C'est le cas avec les histoires immersives proposées par Baobab Studios, et notamment l'excellent *Baba Yaga*. Ne vous attendez pas à un élan de liberté avec ce titre, il s'agit d'une simple histoire, assez courte, avec relativement peu d'interactions ; et pourtant, il s'en dégage une vraie personnalité et le sentiment d'immersion est total. Et si vous appréciez ce type d'expériences, vous serez sans doute ravi par les autres histoires du studio : *Namoo*, *Bonfire*, *Crow*, *Invasion* ou *Paper Birds*.

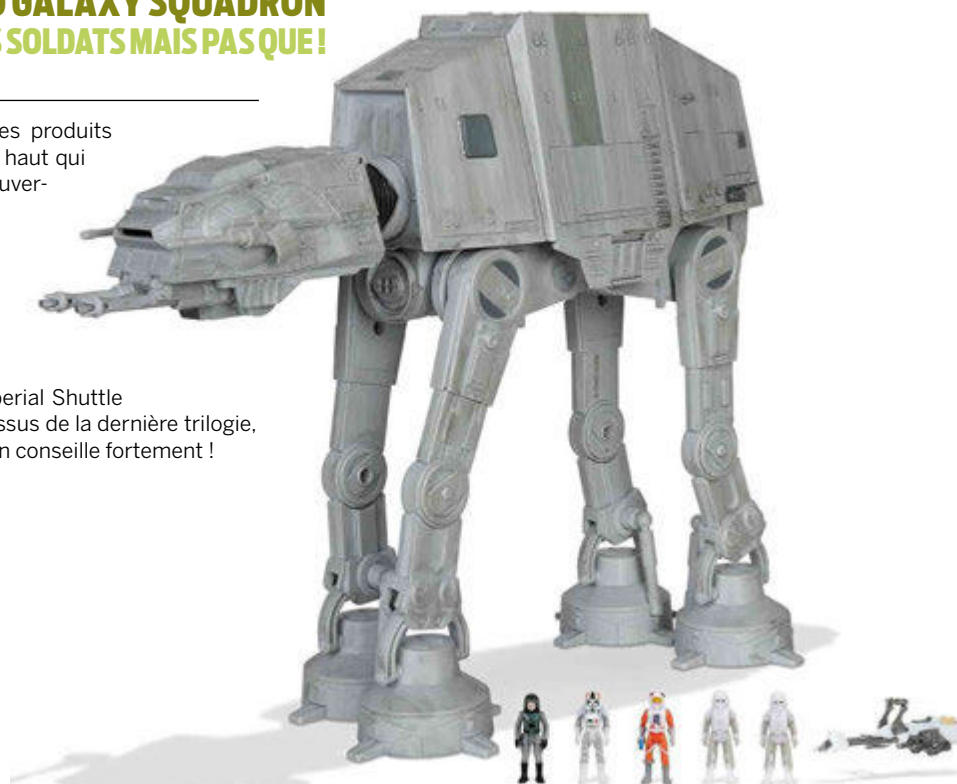
LES ANCIENS FONT PEAU NEUVE

Le magazine précédent étant sorti peu de temps avant la grande vague de mises à jour, nous étions pressés de voir ce que donneraient les jeux pouvant s'offrir le lifting qui les rendrait dignes des capacités du Quest 3. Entre temps, on a pu voir ce qui avait été fait du côté de *Red Matter 2*, *Population One*, *Geno Type* et bien d'autres, et on peut mesurer plus facilement l'écart qu'il y a entre les deux casques de Meta. Quel plaisir de pouvoir profiter à plein de la résolution des écrans ! **G**

LA GAMME STAR WARS MICRO GALAXY SQUADRON POUR CEUX QUI AIMENT LES PETITS SOLDATS MAIS PAS QUE !

De Jazwares • Prix conseillés 59,99 €

Enfin un peu de nouveauté dans l'univers des produits dérivés *Star Wars* avec cet AT AT de 25 cm de haut qui contient moult détails malgré son échelle. Ouvertures latérales, canons lasers lumineux, des effets sonores avec extraits de film, plusieurs micro-figurines articulées qui vous permettront de mettre en scène un diorama, des speeders, un jouet qui offre des possibilités de jouabilité très intéressantes pour un prix très abordable. La gamme comprend également un Faucon Millénaire, un Y Wing, un Imperial Shuttle et des battle packs, mais aussi des vaisseaux issus de la dernière trilogie, avec une qualité à chaque fois irréprochable. On conseille fortement !



LE MOYEN ÂGE EN BRIQUES COMME SI VOUS Y ÉTIEZ !

De Funwhole • Prix conseillé \$95,99

Vous connaissez notre amour pour la brique de construction avec des tenons. Votre serviteur a de plus un faible pour les ambiances moyen âge avec repas dans des écuelles et arrêt à l'auberge pour y passer une douce nuit, ne me demandez pas pourquoi. Alors imaginez quand nous avons découvert la nouvelle gamme médiévale de Funwhole qui ne cesse de proposer des produits originaux et de qualité. Après le marché médiéval, nous nous sommes arrêtés sur la boutique de l'apothicaire, l'ancêtre de la pharmacie. La construction est au top, avec un certain niveau de difficulté soyez prévenus, comme toujours avec Funwhole, les illuminations sont de la partie et permettent vraiment de créer une ambiance unique. Un voyage dans le temps nourri de détails et d'ambition qui ferait bien d'inspirer certaines autres marques, surtout avec ce tarif abordable.



LA BATMOBILE 1966 DE CORGI TOYS

La Batmobile culte des sixties a été créée par l'Américain George Barris, mais sa version miniature avec gadgets est une invention anglaise.

Nommée Corgi Toys en référence aux toutous favoris d'Élisabeth II, la marque britannique a été la première à intégrer des gadgets dans des autos au 1/43^e. Dès 1965, sa reproduction de l'Aston Martin de James Bond vue dans *Goldfinger* est munie d'un siège éjectable et d'un toit ouvrant, de mitraillettes sortant du pare-choc avant et d'un écran d'acier protégeant le parebrise arrière. Avec 3,9 millions d'exemplaires vendus dans le monde, Corgi reçoit le « Queen award to industry » attribué par la Reine. Cet exploit d'ingénierie miniature est répété en 1966 avec la Batmobile de la série qui triomphe aux USA.

UNE TÊTE DE CHAUVÉ-SOURIS

Engagé pour créer la Batmobile de la série, le spécialiste des véhicules custom George Barris a utilisé une « Lincoln Futura », prototype Ford de 1955, et y a ajouté les formes d'une tête de chauve-souris à l'avant, et de longues ailes membraneuses à l'arrière. La version Corgi reproduit trois de ses gadgets. En pressant le bouton du capot, une lame « brise-chaînes » s'abat. Derrière les bulles du cockpit avec les figurines de Batman et de Robin, trois tubes projettent des roquettes. Et dès que la Batmobile roule, la « flamme » du réacteur (en plastique orange) avance et recule. Les jeunes Bat-fans l'adorent. Vendue à cinq millions d'exemplaires, la Batmobile reste vingt ans dans le catalogue Corgi et gagne la course avec l'Aston Martin de 007. Trop fort, ce Batman ! **G**



Batman (1966)

Figurine Gundam
Devise Exia Metal Build

LE FABRICANT MYTHIQUE
EST TOUJOURS AU TOP !

BANDAI

Figurine Seiya du Sagittaire
Myth Cloth EX

Pour les amateurs de toys, Bandai représente ce que Nintendo est pour le jeu vidéo. Une marque historique, pointue et grand public qui a toujours respecté les fans et mis au point des produits innovants (ne serait-ce que pour les mythiques figurines *Saint Seiya*). Aussi nous sommes très heureux d'interviewer un représentant des produits Bandai en France afin de vous présenter les projets existants et à venir pour la branche collector de la marque japonaise.

Propos recueillis par **NICOLAS FORSANS**



**ous êtes à la tête
de la distribution
des produits
Bandai qui sont
vendus sous la**

**bannière Tamashii Nations
en France, pouvez-vous nous
expliquer de quoi il s'agit ?**

THIERRY HEMEIDAN : Tamashii Nations est le label collector de Bandai Spirit. Ce label existe depuis plus de 15 ans et a pour vocation le développement de gammes collectors et limitées. Il y a une trentaine de gammes. La gamme des S.H. Figuarts est certainement la plus populaire. Il s'agit de figurines avec articu-

lations permettant de donner des poses emblématiques aux personnages. Il existe également une gamme prestigieuse de robots articulés en métal qui sont très impressionnants dans leur conception. Mais la licence la plus connue de Tamashii Nations reste sans aucun doute *Saint Seiya* avec une gamme qui a commencé à la fin des années 80.

Pour les collectionneurs du monde entier Tamashii Nations est ce qui se fait de mieux en figurines pvc et métal. Du choix des licences et des personnages jusqu'à la fabrication, en



Eustass Kid / S.H. Figuarts Bandai

passant par le sculpte ou les couleurs, tout est mûrement réfléchi au sein du studio Tamashii Nations.

Vous travaillez dans ce secteur depuis un moment, quel a été votre parcours avant ce poste ?

Ça remonte à longtemps mais depuis tout petit j'ai toujours eu un faible pour l'infographie et le design. Après plusieurs années dans l'horlogerie où on faisait beaucoup de création pour plusieurs licences de montres, j'ai eu l'opportunité de partir à Bruxelles chez Moulinsart où j'ai intégré le studio de création pour développer les collections de montres. Au sein du studio de création je me suis vite intéressé aux figurines en résine (Leblon Delienne), bois (Michel Aroutcheff) et plomb (Pixi) et surtout à tout le processus de la création jusqu'à la fabrication. J'y ai vite pris goût et après quelques années le temps était venu de voler de mes propres ailes et de monter ma société. J'ai commencé à faire des produits dérivés comme des tee-shirts, de la bagagerie ou de la papeterie, mais j'étais déjà amateur des designer toys que je ne trouvais pas en Europe. Je me suis alors rapproché de la société Artoyz qui venait d'être créée et avait les mêmes envies que moi.

Nous avons fait un bout de chemin ensemble, et je me suis occupé de la partie commerciale. Puis en 2010 je me suis associé à Cyril Marchiol, créateur de la société Tsumé, l'une des plus belles marques de statues en résine au monde. Ça a été une incroyable aventure avec des projets que personne n'avait osé réaliser. Et enfin arrive l'année 2012 où l'on m'a proposé de mettre en place une filiale française et indépendante du groupe Italien Cosmic Group, leader dans la distribution de figurines depuis plus de 25 ans.

Quelles sont les nouveautés les plus attendues pour cette année, sachant que nous sommes fans des licences Across the Spiderverse et Chainsaw man ?

Pour Across the Spiderverse il n'y a rien de prévu mais pour Chainsaw man les gammes SH



« La particularité qui nous rend très fiers, c'est que l'exclusivité sera donnée à la France avec 50% de la production mondiale. » - Thierry Hemeidan

Figuarts et Figuarts Zéro cartonnent et des nouveautés sont en développement.

Mais la nouvelle gamme sur laquelle tout le monde compte c'est ce que nous avons dévoilé pour l'anniversaire des 15 ans de Tamashii Nations, organisé fin 2023, et vous étiez présent. Il s'agit d'une nouvelle gamme de Figuarts Zero en PVC mais avec des peintures métalliques, et un sculpte et un posing très pointus. Le nom officiel sera français et sera Figuarts Zéro 'touché métal' ou quelque chose comme ça, avec tirage très limité de 10 000 ex pour le monde. Et la particularité qui nous rend très fiers, c'est que l'exclusivité sera donnée à la France avec 50 % de la production mondiale. Ça veut dire qu'il n'y aura que 5 000 pièces pour l'Asie, les USA

et le reste du monde. C'est une première. Et une sortie française en première mondiale.

Pour l'instant les trois premières sorties sont Saint Seiya Pégase, Grendizer et Jeeg (pour l'Italie).

Mon petit doigt me dit que vos meilleures ventes concernent surtout la licence Dragon Ball, vous pouvez le confirmer ?

Oui, sans hésiter, que ce soit les Figuarts Zero ou les S.H. Figuarts. Nous avons beaucoup de collectionneurs fidèles et travaillons avec les groupes les plus influents via les réseaux sociaux. Et depuis quelques années nous proposons sur des pop-up stores ou sur notre site internet tamashiinations.fr les exclusivités anniversaires et surtout celles du SDCC que les fans s'arrachent.

Dans cette partie du magazine nous parlons régulièrement de la gamme Figuarts que nous aimons beaucoup, pouvez-vous nous en dire plus sur la spécificité de cette gamme, elle a apporté beaucoup d'innovations à la figurine articulée ?

Cette gamme a été lancée vers 2008. Elle est destinée aux adultes avec des articulations incroyables qui permettent de reproduire quasiment toutes les poses que l'on voit dans les mangas ou les animés. Pour recréer des combats mythiques il n'y a rien de mieux. Et le gros plus c'est tous les accessoires inclus dans la boîte. Plusieurs visages, mains, accessoires... La conception et le rendu sont vraiment incroyables. C'est en les manipulant qu'on se rend compte de la qualité et de l'incroyable savoir-faire de Tamashii Nations. Pour le set des Tortues Ninja sorti en 2016 ils avaient même lesté avec du métal le bas des jambes et les jointures pour pouvoir reproduire des poses en se passant de socles.

Êtes-vous vous-même amateur de figurines ?

Dire non serait mentir (rires). J'ai une belle collection de designer toys avec une grosse partie de Bearbrick 1000, 400 et 100 % de chez Medicom mais également une tonne de robots vintage et modernes, l'Ecto One Ghostbuster de chez Blitzway décore la salle de réunion à côté d'un Bender échelle 1 en bois et E.T. échelle 1:1 trône dans mon salon à côté de la fusée en bois de Tintin. Pas mal de toys de James Jarvis, Pete Fowler, Futura ou encore Nathan Jurevicius se baladent un peu partout sur mes étagères. La young hee doll Tamashii Lab de la série SquidGame etc. Si je faisais la liste il faudrait un numéro spécial. **G**

Chiche ;-)

À SUIVRE DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE GEEK MAGAZINE

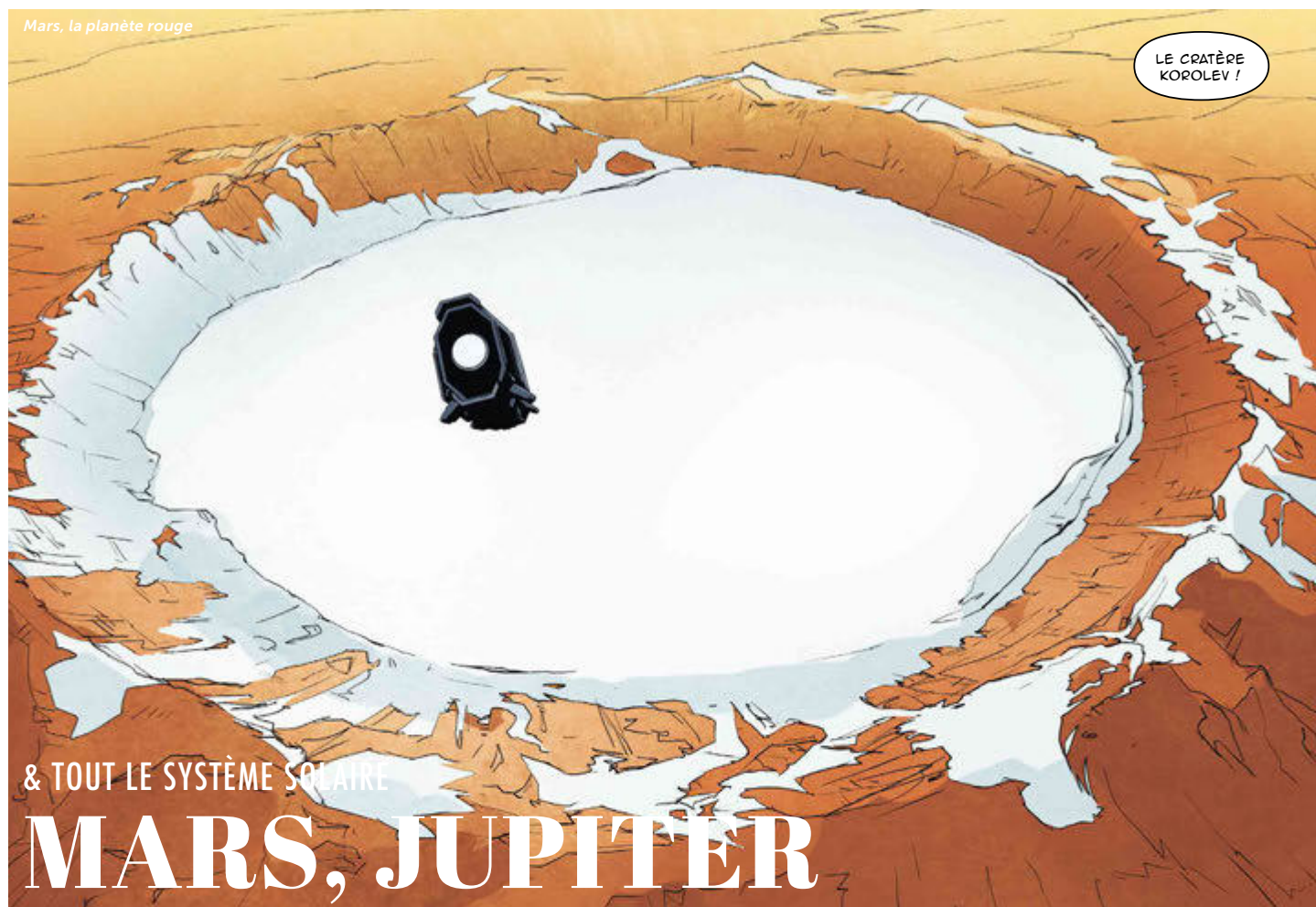
Nous parlerons Toy Design avec le pionnier de ces univers en France, Artoyz qui fêtent cette année leurs 20 ans !



James Cameron Xenogenesis, 1977-1979,
101,6 x 76,2 cm Acrylique sur toile

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 !





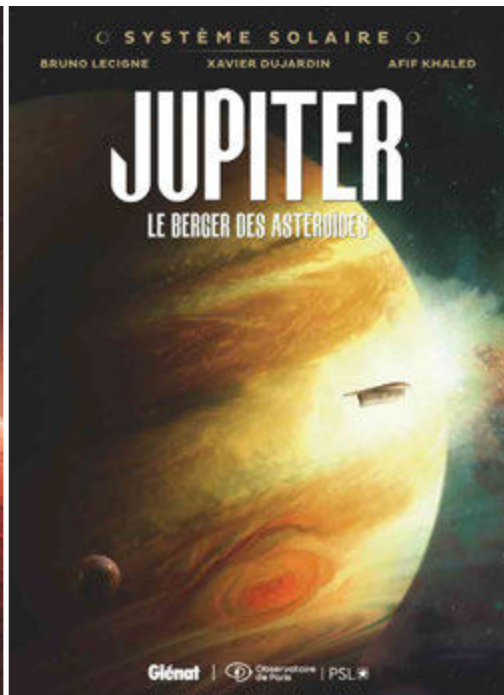
Les amateurs d'astronomie désireux de faire découvrir leur passion à la nouvelle génération vont bientôt disposer d'une collection parfaite pour appréhender le système solaire en bande dessinée. Rencontre avec le scénariste de la série dont les deux premiers tomes arrivent à point nommé : en mars.

Rien de tel pour apprendre que de distiller les informations dans une narration, avec des personnages auxquels on peut s'identifier et s'attacher. C'est dans cette direction que Glénat a voulu partir avec cette collection faisant le tour du Système solaire. En résumé, une équipe internationale d'astronautes découvre sur la Lune un vaisseau extraterrestre, qui se serait crashé des siècles auparavant. À bord, seul un passager a survécu, et attendait sagement dans son caisson d'hypersommeil. Les Terriens le raniment, et ils tissent un lien. Les Terriens surnomment l'extraterrestre Clarke, en référence à l'auteur de science-fiction. Pour les remercier de l'avoir sauvé, Clarke fait profiter les humains de ses avancées technologiques pour une mission d'exploration scientifique du système solaire, dont l'humanité n'aurait pas été capable avant des siècles. Bruno Lecigne, scénariste de la collection, a bien voulu répondre à nos questions, et nous explique comment il a développé cette histoire sous le contrôle des astronomes de l'Observatoire de Paris, et aux côtés de Fabien Bedouel, qui a traduit ses mots en images dès les

balbutiements du projet. Pour le deuxième tome, Afif Khaled et Xavier Dujardin se joignent au projet en reprenant l'univers créé par Fabien Bedouel, et d'autres dessinateurs viendront contribuer aux albums suivants.

Avec ces bandes dessinées, vous avez voulu mêler la fiction et la vulgarisation, ce qui va nécessairement générer quelques questions : tout d'abord, est-ce qu'il y avait une envie prépondérante, ou les deux sont-elles arrivées en même temps ?

BRUNO LECIGNE : L'idée de départ vient de Christian Blondel, directeur artistique chez Glénat. C'est lui qui a pensé cette collection de vulgarisation autour des planètes du système solaire en bande dessinée. Ensuite seulement, on s'est demandé comment on pourrait s'y prendre pour que ce soit le plus ludique possible, le plus distrayant, et pour qu'on puisse utiliser tout le potentiel narratif de la bande dessinée. Je me suis alors dit qu'on devrait incarner ça avec des personnages, pour que ces personnages puissent visiter les différentes planètes du système solaire, et nous avec eux. Il y a alors un gros problème, avec les distances et donc les durées de



voyage. Il fallait alors que les personnages puissent avoir recours à des moyens qui n'existent pas, mais que nous offre la science-fiction. À partir de là, j'ai imaginé qu'un vaisseau extraterrestre s'était crashé sur la Lune, qu'à son bord, il y avait un survivant, et qu'il prendrait les Terriens avec lui pour visiter le système solaire. L'idée était alors de faire le tour des planètes en faisant très très peu de spéculation, ou en tout cas des spéculations contrôlées par les astronomes de l'Observatoire de Paris, faire le point sur nos connaissances de chaque planète en nous permettant de les visiter, d'y atterrir quand c'est possible, et les explorer.

Pouvez-vous nous parler de votre processus créatif, et de la manière dont vous avez choisi d'articuler l'aspect didactique et l'aspect fictionnel de votre récit ?

La mission de ces personnages, c'est d'explorer les planètes et de ramener sur Terre toute une somme d'observations, de mesures, de prélèvements, et approfondir la connaissance de l'humanité sur son propre système solaire. Chaque personnage a une spécialité : une exobiologiste, un astronome, un géologue, etc... et chacun utilise ses compétences pour nous permettre à nous, lecteurs, de mieux connaître ces planètes. On va aussi apprendre petit à petit l'histoire de l'extraterrestre, pourquoi son vaisseau s'est crashé sur la Lune, quel est son intérêt dans l'exploration du système solaire, et quel est son agenda, ce qui va donner lieu à quelques tensions entre les Terriens et l'extraterrestre. Tout ça, dans le but de donner une tension dramatique, proposer un fil rouge qui va faire qu'on n'est pas uniquement dans des exposés, et on a essayé de faire en sorte que ce soit raconté de manière vivante, avec beaucoup d'images, et peu de commentaires ; commentaires les plus exacts possibles, évidemment. L'idée est de suivre le schéma : une planète, un album, une intrigue.

Comment avez-vous choisi l'endroit où vous alliez placer la frontière entre science et fiction ?

Une des questions qui anime le plus les lecteurs potentiels et les scientifiques, c'est de savoir si on va trouver de la vie, même sous une forme fossile, au sein de notre propre système solaire. Parce que si dans notre propre système solaire, on trouvait des traces de la vie ailleurs que sur Terre, ça changerait complètement notre perception ! Sur certaines planètes comme sur Mars, par exemple, il y a des milliards d'années, il y avait de l'eau liquide comme sur la Terre. Mars était une planète bleue avant de devenir une planète rouge, et si les conditions y ont été réunies, peut être que la vie a pu apparaître sur Mars, mais au fond, on n'en sait rien. Aujourd'hui, les conditions sur Mars ne sont pas réunies pour abriter la vie, mais on a découvert des exoplanètes ailleurs dans l'univers, et qu'elles n'étaient pas rares ; elles seraient même plutôt la norme.



“L'idée était alors de faire le tour des planètes en faisant très très peu de spéculation, ou en tout cas des spéculations contrôlées par les astronomes de l'Observatoire de Paris” - Bruno Lecigne

La suite est toute tracée pour au moins quelques albums, mais une fois que le système solaire sera entièrement exploré, pourrait-on envisager de voir notre équipage partir vers d'autres horizons ?

Explorer des exoplanètes est impossible à l'heure actuelle, et donc on quitterait la rigueur scientifique dont on a besoin pour que cette série soit un vrai mélange de science et de fiction. Si on allait explorer des exoplanètes, ce serait de la pure spéculation, parce qu'on n'a pas de données qui nous permettent de pouvoir décrire ces planètes. Par contre, ce qu'on pourrait très bien imaginer, c'est de dépasser le cadre de notre système solaire pour explorer d'autres phénomènes, comme les trous noirs, les supernovae, les nuages

de poussière, voire tenter de remonter le temps comme le fait aujourd'hui le télescope James Webb. C'est quelque chose qu'on pourrait tout à fait imaginer !

Dune : Deuxième Partie (2024)

©DR

DUNE

UNE ŒUVRE MYSTIQUE ?

Si l'on s'avisait de faire un sondage en demandant « Dune est-elle une œuvre mystique ? », la plupart des personnes interrogées répondraient probablement « oui » sans même hésiter. Auraient-elles raison pour autant ? Avec une série aussi manipulatrice que celle d'Herbert, ça vaut le coup d'y réfléchir.

Alors que le deuxième volet du *Dune* de Denis Villeneuve vient de sortir, il est toujours intéressant de creuser ce qui fait la spécificité de cet univers dont c'est la deuxième, presque troisième adaptation au cinéma. Il a aussi connu une déclinaison à la télévision, couvrant les trois premiers romans du cycle. Chacune apporte une vision différente de la tragédie de Muad'dib et des Atréides. Chacun en traite la mystique différemment.

Messies, élus, prophéties, rituels, initiations, sacrifice... Tous ces éléments sont présents dans le roman *Dune* et dans ses suites rédigées entre les années 1960 et 80 par Frank Herbert. Si ce cycle s'est imposé comme une des pierres d'angle de la science-fiction, ces motifs sont aussi largement présents dans sa sœur siamoise la fantasy, et en semblent d'ailleurs plus caractéristiques. La SF

développe plutôt des univers en apparence plus rationnels. Cette imagerie fait de *Dune* une œuvre un peu à part.

Ce sont également des marqueurs permettant une lecture mystique. Alejandro Jodorowsky ne s'y était pas trompé lorsque, sur la foi d'un résumé oral enthousiaste d'un de ses amis, il se lança dans un projet pharaonique et avorté d'adaptation. Ce qu'il en subsiste, visible dans ses bandes dessinées ultérieures comme *L'Incal* et *Les méta-barons*, mais aussi dans le documentaire *Jodorowsky's Dune*, montre l'approche très particulière qu'il en avait. Infidèle à la lettre du roman, ne se préoccupant aucunement de ses suites, il plaque sur l'univers de Herbert tout un *apparatus* métaphysique et initiatique (les mauvaises langues parleront de bric-à-brac ésotérique) qui transpire partout ailleurs dans son travail. Jodo, comme le surnomment ses fans, est un mage-pop adapté à notre temps, un bateleur aux vraies-faus-



Dune : Deuxième Partie (2024)

allures de gourou et à l'indiscutable talent qui voit le monde par un prisme très particulier.

Il va sans dire que son adaptation aurait été infidèle, aussi riche de fulgurances grotesques que celle de David Lynch, sortie finalement une dizaine d'années plus tard. Et plus mystique que celle de Denis Villeneuve, que l'on devine hanté par d'autres préoccupations relevant de symétries profondes, d'un symbolisme peut-être plus politique et purement conceptuel.

Dune est une œuvre riche, elle admet plusieurs lectures. Le fait qu'elles soient parfois radicalement opposées témoigne de cette richesse.

Pour initiés conséquents



Dune de David Lynch (1984)

Mais que nous en dit *Dune* ? Le premier tome de la série est un récit de trahison et de vengeance, empruntant imagerie aussi bien à la tragédie grecque qu'à Shakespeare. C'est également un conte initiatique, celui de Paul Muad'dib qui subit les étapes d'un cheminement commun à bien des épopées, théorisé vers la fin des années 40 par Joseph Campbell, et depuis recyclé dans toute la pop culture, de *Star Wars* au *Roi Lion* en passant par *Matrix*. Ce schéma est la mythification du récit de passage à l'âge adulte et peut admettre aussi bien une lecture psychanalytique que plus ésotérique. C'est ce qui en fait la puissance narrative et le pouvoir d'identification.

Paul Muad'dib est un héros. La construction elle-même du premier livre de la série n'admet aucune ambiguïté de ce point de vue. Il tra-

Paul Muad'dib est un héros. La construction elle-même du premier livre de la série n'admet aucune ambiguïté de ce point de vue. Il traverse toutes les étapes, toutes les épreuves, il se réalise et parvient au Saint Graal, le *happy end*.

verse toutes les étapes, toutes les épreuves, il se réalise et parvient au Saint Graal, le *happy end*. Le fait que cette initiation passe par une retraite au désert et la consommation d'une drogue psychédélique en fait un messie idéal des années 60, mi-Jésus énervé période marchands du temple, mi-Carlos Castaneda, très à la mode à l'époque. La cause est entendue, les hippies du *Flower Power* qui se reconnaissent dans Frodon, son herbe à pipe et ses copains se projettent également dans Paul, son épice et ses Fremen.

Mais... Car il y a forcément un « mais ».

Mais Frank Herbert ne s'arrête pas à la victoire de Paul sur l'empire et les immondes et pervers Harkonnen. L'auteur s'attache à développer les conséquences de cette victoire. Il ne prend d'ailleurs pas ses lecteurs en traître : la notion de conséquence pour chaque action sur un système est explicitement développée dans le premier roman via les réflexions de l'écologiste impérial Liet Kynes, et implicitement par le fait qu'une simple preuve d'amour de dame Jessica suffit, par un jeu de dominos incontrôlable, à jeter à bas des plans (et même des plans dans les plans) ourdis depuis des millénaires. Affligé d'un don prophétique, notre héros *sait* qu'il ne pourra échapper aux conséquences de ses propres choix.

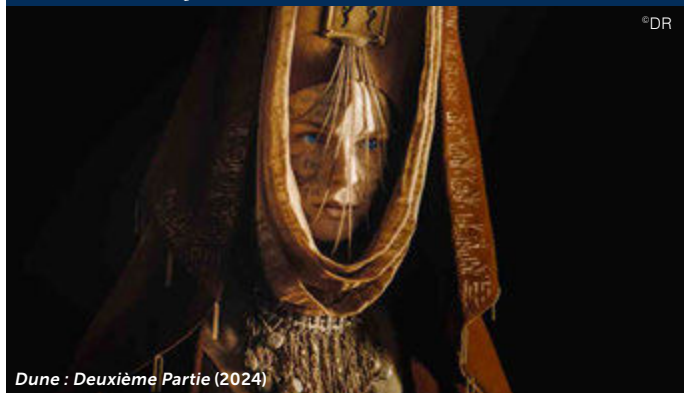
Lorsque commence *Le messie de Dune*, les années ont passé et l'effondrement de l'ordre ancien a montré ses aspects les plus ténébreux : pour une partie de la galaxie, Paul Muad'dib est un vandale →



Dune : Deuxième Partie (2024)

→ cosmique, le responsable d'une guerre sainte qui a fait des milliards de morts. L'un des sujets que Herbert tenait à traiter, c'était sa méfiance envers l'homme providentiel. Si bien intentionné soit-il (et ne l'oublions pas, Paul n'est *pas* bien intentionné : s'il fonde une religion nouvelle, c'est uniquement pour se venger de ses ennemis), un leader charismatique verra son message distordu, son action engendrer des effets pervers à long terme. Ce sera d'ailleurs aux descendants de Paul de faire le ménage derrière lui, sur plusieurs millénaires.

Le mystère de la transcendance



Dune : Deuxième Partie (2024)

Mais la question centrale était ici la mystique. Avec un protagoniste des deux premiers tomes considéré comme un messie, on est en plein dedans. Pourtant, il va nous falloir faire un autre détour vers la manière d'écrire de Herbert. Le cycle de *Dune* est une série qui s'appuie énormément sur un codage subtil de l'information. Cela se remarque en premier lieu par l'absence de grandes descriptions. L'auteur s'entend à faire naître des images fortes et relativement précises chez son lecteur sans pour autant donner de détails visuels. Chez lui, le décor importe peu. Il est, comme il se doit peut-être, renvoyé à l'arrière-plan.

Par ailleurs, nombre de ses personnages font figure de paranoïaques à l'affût du moindre signe, de la plus petite indication que laisserait

échapper leur interlocuteur ou leur adversaire, de la moindre ouverture permettant, sans passer par la verbalisation, voire en la court-circuitant, de plonger dans ses processus mentaux. La chose est d'autant plus paradoxale que, étant écrivain, Herbert passe forcément par le verbe pour l'exprimer. Mais son verbe, s'il dit énormément, ne le fait pas forcément de façon explicite : l'implicite, chez lui, est le miroir du livre, sa substantifique moelle. Le « plan dans le plan ». De nombreux événements ne sont pas montrés, mais commentés. L'écriture n'est ici pas factuelle ni comportementaliste, elle est psychologique, basée sur les points de vue souvent opposés, exprimés par des personnages souvent manipulateurs.

Dès lors, quels sont les non-dits du mysticisme fièrement affiché dans le cycle ?

La religion est envisagée, dans les exergues des chapitres, comme une force sociale au même titre que la politique.

Le messie attendu ne doit pas tomber du ciel, il sera le résultat d'une manipulation eugénique menée sur des millénaires. Il ne sera pas là, dans l'esprit de ses créatrices, l'ordre « religieux » du Bene Gesserit, pour émanciper mais pour servir d'outil.

La prophétie qui l'annonce sur Arrakis est explicitement décrite comme une manipulation, un dispositif de sécurité permettant de protéger des sœurs de l'ordre perdues ou en danger. Les pouvoirs prophétiques réels de Paul ne sont pas le résultat d'une élection divine, mais d'une combinaison génétique et d'une substance psychédélique.

Le dieu qui met à l'épreuve les Fremen sur Arrakis n'est apparemment pas le même que révèrent les Tleilaxu, ni tout à fait celui de la Bible Catholique Orange, résultat d'une synthèse décrétée par des humains.

Pire encore, les dons de prescience font de *Dune* un univers profondément déterministe, malgré son instabilité empêchant tout statu quo durable. Le messie attendu par les sœurs est celui qui pourra voir plus loin qu'elles, vers l'inconnaissable. Ce que voient alors Paul et son fils, c'est un cataclysme à venir, et pas le visage d'un créateur.

Pourtant, la mystique fait partie du décor de *Dune*, mais sur un mode particulariste et non pas essentiel. Il y a une mystique atréide de la dévotion à l'honneur et à la parole donnée, il y a une mystique bene gesserit du sacrifice à la cause, et une mystique fremen de l'attente du



La Maison des Atréides, la bande dessinée de Brian Herbert et Kevin Anderson. Dev Pramanik (Paradiso)

L'avis de Brian

Après la mort de Frank Herbert, son fils, associé au romancier Kevin J. Anderson, a entrepris de compléter le cycle. Préquelles, suites et mêmes interquelles ont complexifié et encore densifié un univers déjà connu pour ses enjeux labyrinthiques. Un problème apparaît assez vite néanmoins. Ces repreneurs ont une approche de l'écriture beaucoup plus explicite que l'auteur original. Là où il restait sur du non-dit ou de l'allusif, voire retranchait des chapitres entiers (l'exécution de la révérende-mère dans *Le messie de Dune*) pour jouer sur le hors-champ, il s'agit ici de rendre évident ce qui n'était que suggéré. À l'arrivée, ça donne du « space opera » (ou du « spice opera », peut-être ?) parfois compétent, mais sans la saveur particulière de Dune.

messie puis de la guerre sainte.

Chacune d'entre elles est battue en brèche puis annulée par la suite de l'histoire. Les Atréides sont exterminés. Les Bene Gesserit se renient, cherchant à empêcher la création du Kwizatz Haderach après avoir réussi à l'accomplir, comprenant qu'elles ont ouvert la boîte de Pandore. Les Fremen finissent par être assimilés et par se dissoudre dans l'Empire, finissant comme marchands de souvenirs d'un temps révolu. Il n'est pas innocent que Muad'dib, le messie promis, ne croie pas à sa propre mystique et tente par tous les moyens d'y échapper.

Quel est donc le plan dans le plan d'Herbert ? Il n'a jamais pu achever son cycle. Le tome 7 resta longtemps sous la forme d'un fichier de notes perdu sur une disquette cinq pouces, finalement retrouvée et décryptée par son fils. Les deux romans qui en sont sortis semblent un peu hors sujet.

Nul n'est prophète...



Paul Atreides (Timothée Chalamet)

Herbert prend un parti sur la transcendance, interprétée ici dans des termes psychologiques et jungiens. La question de dieu y est gommée pour décrire à la place une « expérience du divin » ce qui, dans notre monde, est l'essence de la foi dans ce qu'elle a de plus intime.

On pourrait pourtant objecter qu'Herbert prend un parti sur la transcendance, interprétée ici dans des termes psychologiques et jungiens. La question de dieu y est gommée pour décrire à la place une « expérience du divin » (y compris dans sa chair pour le protagoniste de *L'empereur-dieu de Dune*) ce qui, dans notre monde, est l'essence de la foi dans ce qu'elle a de plus intime. Le côté religieux appuyé de cet univers, avec ses structures en ordres quasi monacaux et ses prophéties influant sur le réel s'exprime d'autant mieux que la question du divin lui-même est rejetée à l'arrière-plan, voire hors du cadre. Elle relève de l'inconnaissable absolu.

C'est une lecture possible. Elle peut même s'articuler de façon dialectique avec la précédente, et vu la fortune de la notion de « matérialisme dialectique » à l'époque où écrivait Herbert, ce n'est pas le moindre des paradoxes soulevés.

On l'a dit plus haut, toute œuvre aussi ample et riche que *Dune* admet plusieurs lectures. Le fait qu'elles soient parfois radicalement opposées ou incompatibles entre elles témoigne de cette richesse.

Un plan dans un plan, une feinte dans une feinte, une galerie de faux-semblants, peut-être est-ce là ce que voulait Herbert, dans le fond. **G**

Dessin d'artiste d'un système laser hybride, le tir provenant d'une station terrestre puis réfléchi par un satellite (1980)

DP

GUERRE FROIDE DES ÉTOILES

Alors que le spectre d'une nouvelle guerre froide revient nous tirer par les orteils la nuit comme les fantômes contre lesquels nous mettaient en garde nos grands-mères (la mienne, en tout cas), on peut revenir sur la dernière décennie de la précédente. Et un homme qui a peut-être causé la chute de l'URSS à lui tout seul.

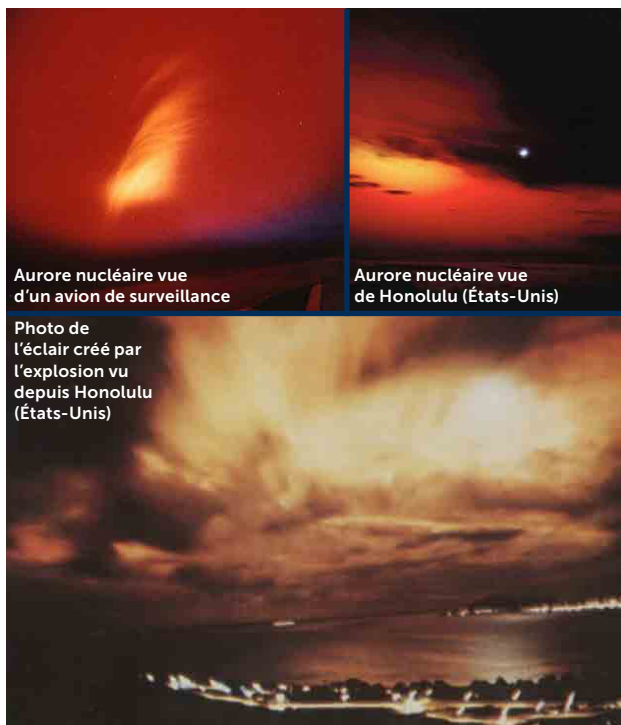
La science-fiction est une littérature des possibles. Elle tend à développer des visions de l'avenir et des moyens de les réaliser. En ce sens, elle est sœur de la prospective qui cherche à faire de même. La différence, c'est que la science-fiction est essentiellement là pour divertir et éventuellement faire réfléchir ceux qui la lisent ou la regardent. La prospective est là pour repérer des crises potentielles et essayer d'implémenter des solutions ou des protocoles alors qu'il en est encore temps. C'est assez proche pour que des décideurs mettent en place des *think thanks* d'auteurs de SF pour développer l'agilité mentale de leurs équipes. En France, ces dernières années, l'armée s'est dotée d'une Red Team d'auteurs chargés de dresser des scénarios de crise à 20 ou 30 ans dans l'avenir. Ils servent ensuite aux équipes chargées de la programmation militaire. Des grands groupes font de leur côté appel à des organisations comme la Plurality University pour réfléchir à l'entreprise de demain, dans un monde qui ne sera peut-être plus assurable, et où certains métiers auront probablement disparu ou muté au point d'en être méconnaissables.

La frontière cruciale

GETTY IMAGES



Illustration d'une attaque de missiles envoyés d'un sous-marin



Aurore nucléaire vue d'un avion de surveillance

Aurore nucléaire vue de Honolulu (États-Unis)

Photo de l'éclair créé par l'explosion vu depuis Honolulu (États-Unis)

La guerre dans l'espace en vrai !

En juillet 1962, l'essai « Starfish Prime » consista à faire exploser une charge thermonucléaire de 1,4 mégatonne à 400 km d'altitude (c'est l'orbite actuelle de l'ISS, pour situer). Il perturba les signaux radio sur une partie du Pacifique et fit sauter les fusibles de l'éclairage public à Hawaï. Surtout, il a perturbé la Ceinture de Van Allen et mis hors de combat tous les satellites de l'hémisphère (heureusement peu nombreux à l'époque).

L'affaire conduisit, en 1967, à signer un traité de l'espace interdisant les armes de destruction massives hors de l'atmosphère.

Plus proche de nous, en 2007, la Chine a mené un test de destruction de satellite en orbite basse. La communauté internationale a unanimement condamné l'opération : des morceaux ayant été propulsés dans toutes les directions, ils pourraient potentiellement détruire d'autres satellites et engendrer une réaction en chaîne, ce qu'on appelle « Syndrome de Kessler », qui rendrait une partie de la banlieue terrestre inutilisable et rendrait dangereux tous les tirs de fusées (c'est le point de départ du film *Gravity* et une menace qui pèse sur les protagonistes du manga *Planètes*).

Cela ne s'est pas produit, mais quatre ans plus tard, le nuage de débris était encore suffisamment dangereux pour déclencher une alerte à bord de l'ISS.

Aux États-Unis, la tendance est plus ancienne. On peut la faire remonter à l'époque où l'Air Force avait appelé à la rescousse rien moins qu'Isaac Asimov (*Les Robots*, *Fondation*) et Robert Heinlein (*Starship Troopers*) afin de mettre au point les premières tenues pressurisées, destinées aux premiers pilotes d'avions de chasse à réaction à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Elles ont rapidement évolué pour devenir les scaphandres des astronautes.

À l'orée des années 80, les choses se sont un peu plus formalisées. L'auteur Jerry Pournelle réunit un *think tank* nommé CACNSP, comprenant parmi ses membres aussi bien des astronautes que d'autres auteurs de SF, notamment Larry Niven (*L'Anneau Monde*) ou Robert Heinlein (encore lui). Proche des cercles reaganiens, le Conseil alimente la Maison-Blanche en notes sur l'importance de l'espace dans un contexte de dissuasion nucléaire.

Il semble avoir été entendu.

L'autre guerre des étoiles



Ronald Reagan annonçant l'IDS (23 mars 1983)

En 1983, alors que la guerre froide a connu un regain de chaleur inopiné entre l'invasion russe récente en Afghanistan et la crise dite des Euro-missiles, la déclaration du président Reagan faite deux ans plus tôt, « *je me demande si nous ne sommes pas destinés à être les témoins de l'Armageddon* » est dans toutes les têtes. C'est ce même Reagan qui annonce en grande pompe l'Initiative de défense stratégique, rapidement surnommée Guerre des étoiles. Avant la fin de la décennie, l'Amérique sera dotée d'un bouclier antimissile orbital permettant d'intercepter toute attaque nucléaire en provenance de l'Union Soviétique. Les armes nucléaires seront alors obsolètes et une nouvelle ère de paix s'ouvrira. Rien que ça.

Armes balistiques, canons lasers à rayons X (développés par Edward Teller, le père de la bombe H), armes à plasma. De quoi faire pâlir l'Empire inventé par George Lucas.

Sauf que ça ne marchera jamais. Les tests menés par Teller échoue-

“Je me demande si nous ne sommes pas destinés à être les témoins de l'Armageddon” - Ronald Reagan

ront, la technologie pour le reste n'existe pas, et les tirs balistiques contre des satellites peuvent avoir des conséquences malheureuses même pour leur auteur (voir encadré).

Mettre fin à la guerre ?



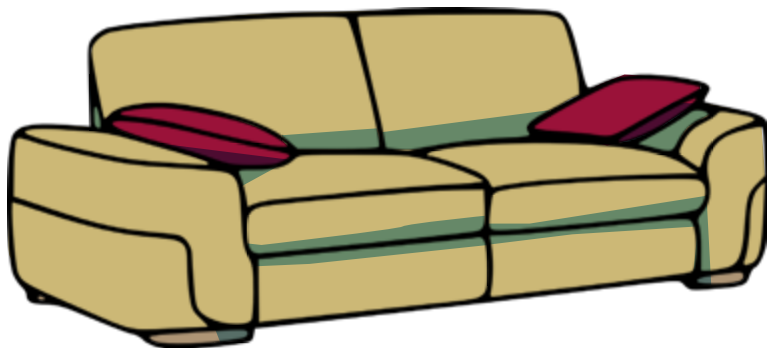
Bien des années plus tard, une rumeur dérangeante se fait jour. Reagan n'était pas sérieux, et le CACNSP, qui a poussé le projet, encore moins. Tous savaient que les technologies n'étaient pas mûres. Mais l'URSS s'est engouffrée dans la brèche et a englouti des moyens humains, techniques et financiers fabuleux pour essayer de s'aligner. Avec une économie déjà fragilisée par la course aux armements et un programme spatial encore ambitieux, cela l'a acculée à la banqueroute.

C'est en tout cas ce que disent Niven et Pournelle, les avocats de l'IDS à l'époque. Si c'est vrai, cela signifie qu'ils ont gagné la guerre froide, ou en tout cas précipité la chute de l'ennemi en le laissant se lancer tout seul dans une course impossible.

La réalité est sans doute plus complexe, et dans les faits, les deux auteurs n'ont pas fait de déclarations publiques à ce sujet. Ce sont certains de leurs collègues, comme Norman Spinrad (qui détestait viscéralement Reagan et tout ce qu'il représentait), qui ont vendu la mèche.

Vérité ? Exagération ? Difficile à dire. Les causes de l'effondrement soviétique sont complexes et multiples. Mais peut-être l'ISS aura-t-elle effectivement été un très gros clou dans le cercueil d'un régime à bout de souffle. **G**

PSYCHOLOGEEK EST UNE RUBRIQUE QUI PROPOSE À DES PERSONNAGES GEEKS
UN PASSAGE SUR LE DIVAN POUR UNE SÉANCE DE PSYCHANALYSE FICTION.



LA QUÊTE D'AMOUR QUI PÈCHE MARIO

Une tonalité rythmée fait sonner mon téléphone, tutu-lutututu, et lorsque je prends l'appel une petite voix grésille à l'autre bout. Sur un fond sonore persistant, une petite musique aux notes simples et entraînantes me fait répondre d'un ton plus enjoué que de raison : « Oui ? Qui est à l'appareil ? » La réponse arrive d'une voix inoffensive « C'est Mario, Peach m'a refilé un tuyau pour un psychanalyste, elle pense que je dois venir vous voir ». Je lui réponds « Très bien, si Peach le dit, venez demain à midi ». « Par quel chemin ? » me demande la voix hésitante mais avec un entrain audible. « Le plus court, ça va de soi ! » J'entends un rire sur fond de tonalité mélodique, et le bruit d'un saut qui le suit, puis plus rien. Un tunnel, sûrement, me dis-je. Je verrai bien demain à midi si ce Mario trouve le chemin.

La sonnerie retentit bien à midi le lendemain, allant ouvrir un petit bonhomme surgit et avance en petits pas sautillants jusqu'au divan, sur lequel il bondit, s'allonge, et soupire. Un soupir en tonalité triste, comme des notes decrescendo.

Que vous arrive-t-il... Mario, c'est bien ça ?

MARIO : Oui, Mario, c'est bien ça. Il m'arrive que : j'ai perdu la pêche. Aucune idée d'où elle est passée. Je n'arrête pas de me prendre des carapaces dans les jambes, je n'ai plus de bonne étoile, je suis perdu, Monsieur le Psychanalyste.

Psychanalyste, sans « o ». Alors, j'entends que vous avez perdu la pêche, un moment de déprime qui vous amène ici. Je note que vous avez trouvé le chemin tout seul, déjà.

Trouver mon chemin, c'est facile, c'est tout droit, ce n'est jamais un problème. Je marche, cours, saute, vole même parfois avec une queue de raton-laveur.

Mario, si je puis vous appeler simplement Mario, prenez-vous des substances, alcool, drogues, champignons ?

Que des champignons, mais pas tout le temps. Mais au moins ils me rendent plus grand ! Tutulututu !

« Plus grand, plus grand », comme vous dites, je vous arrête un instant. Avez-vous un souci avec votre taille ?

Pas de souci, non, même quand j'étais bébé Mario je trouvais toujours mon chemin, au pays des Yoshis jusqu'à mon frère Luigi !

Vous avez donc un frère ? Quels rapports avez-vous tous les deux ?

Les meilleurs du monde, c'est un super frère ! Il est absolument comme moi. Il a juste un peu peur de tout.

Pas comme vous ?

Moi je n'ai peur de rien Monsieur le Psychanalyste !

Psychanalyste, tout court, si vous voulez bien. Votre frère Luigi, avec un i donc, serait absolument comme vous ? À ceci près qu'il ressent la peur ? Il serait donc comme vous mais avec une vulnérabilité ?

Oui, oui, c'est ça. Mais nous nous entendons très bien. Il est juste un peu maladroit des fois. Et il porte du vert, la couleur de la peur, moi je porte du rouge, celle de l'énergie !

Votre frère est donc comme vous mais avec de la peur et de la maladresse, ce que vous n'avez pas. Et vous ne ressentez pas de colère non plus ?

Oh pas du tout, Monsieur le Wychanalyste !

Psychanalyste !



Oui, c'est ce que j'ai dit. Pas de colère non, pas comme ce Wario qui capture ma princesse et est en colère et envieux de ce que j'ai. Dire que nous étions amis auparavant, il y a bien longtemps...

Ainsi vous étiez ami avec ce Wario, il vous ressemble ?

Tout mon contraire !

Alors il vous ressemble, c'est juste que le miroir est à l'envers. Vous êtes décidément entouré de personnages qui vous ressemblent, entre votre frère ami et votre frère ennemi. Comme si vous étiez dans un vrai palais des glaces. Vous remarquerez que cela vous permet de garder la place intacte, d'être celui qui n'a ni peur, ni maladresse, ni colère, ni n'envie l'autre. Alors, qu'est-ce qui vous fait courir, Mario ?

Tout ! Mais Peach par-dessus tout ! On me la prend sans arrêt, on la vole, la kidnappe, la retient prisonnière, alors je cours la secourir, toujours en avant, sans peur, sans maladresse, avec entrain et énergie ! Je parcours tous les mondes pour la retrouver !

Vous semblez y tenir beaucoup, à votre princesse, Mario. Qu'est-ce qui vous attire à ce point chez Peach ?

Elle est douce, attentionnée, fait de merveilleux gâteaux, elle prend soin de son royaume, de chacun de ses habitants, mais sans cesse ce Bowser qui l'enlève !

Et pensez-vous que c'est de votre faute ?

Mea Koopa ! Bowser est un grand démon qui n'a de cesse de me prendre ma princesse pour essayer de se marier avec elle !

Votre princesse ? Pourquoi n'aurait-elle pas une Peach aventure avec ce Koopa ?

C'est impossible ! Je traverserai une odyssée ou une galaxie pour la retrouver.

Si vous êtes perdu à ce point sans cette princesse qui semble ne pas vouloir cesser de se faire capturer par ce Bowser, n'êtes-vous pas Koopa-ble d'être celui qui l'en em-pêche ?

Là vous me faites peur, Docteur !

Psychanalyste, mais peur, comme votre frère ?

J'ai envie de manger quelque chose

Quoi donc ?

Quelque chose qui me ferait du bien, qui me donnerait plus d'élan ou de force ou d'entrain. Là vous transformez le parcours en niveaux trop compliqués, Monsieur le Psychanalyste.

Psychanalyste. Vous n'avez pas remarqué que vous ne cessez de m'affubler d'une terminaison qui rappelle une fois votre frère Luigi, une autre fois votre ennemi d'enfance Wario, une autre fois celui qui vous sépare de votre princesse, Bowser. C'est comme si vous rassembliez toutes ces facettes sur une seule personne.

Et vous avez un tuyau pour me mener au royaume de la signification ?

Alors nous pourrions faire l'hypothèse que tous ces personnages n'en font qu'un seul de façon imaginaire. Un seul qui aurait toutes ces facettes : la peur, la maladresse, la colère, l'envie, et aussi le désir de s'approprier la princesse. Un personnage qui serait très humain au fond, mais qui aurait, pour demeurer petit, scindé ces traits en plusieurs personnages. Un frère, un frère ennemi, un père ?

Un père ? Vous voulez dire Bowser ?

Et pourquoi pas ? Vous avez décrit cette princesse Peach comme une princesse dévouée, rassurante, réconfortante, nourissante, près de laquelle vous souhaitez être en permanence mais un autre vous la dérobe. Qui d'autre, si vous êtes le petit, que votre vilain père épineux, ce Koopa-ble désigné par vous qui cachez vos intentions sous votre casquette et derrière votre moustache ? Bowser serait votre père haï, et Peach votre mère adorée. Et vous, Mario, après avoir rejeté la peur sur votre double fraternel, vous volez à son secours sans vous poser de questions, une petite mélodie en tête, pour retrouver l'harmonie.

Harmonie, c'est une autre.

“Peach par-dessus tout ! On me la prend sans arrêt, on la vole, la kidnappe, la retient prisonnière, alors je cours la secourir, toujours en avant, sans peur, sans maladresse, avec entrain et énergie ! Je parcours tous les mondes pour la retrouver !” - Mario



Vous sautez sur l'idée pour ne pas tomber dans la faille, Mario. C'est bien joué et vous êtes habile à ce jeu, mais ici, pas de tuyaux pour vous cacher, disparaître et réapparaître plus loin. Vous êtes face à vous-même, ni de profil, ni filant de façon fébrile droit devant, ni traversant des galaxies colorées.

Ce niveau semble très difficile.

Pas infranchissable. Que savez-vous de votre père, en réalité ?

Il ne m'a pas désiré tel que je suis. Il voulait un autre enfant prodige, fort et puissant. Mais c'est moi qui suis sorti. Et je dois vous avouer une chose, Monsieur le Peachanalyste.

Psychanalyste. Oui ?

Au tout début, c'est moi qui ai kidnappé quelqu'un. Ce que Bowser fait maintenant, c'est moi qui en étais koopable !

Et qui avez-vous capturé, alors ?

Un père, un véritable gorille, et son fils a dû le retrouver.

Voilà qui commence bien le niveau 1, nous allons pouvoir y ajouter votre petite musique.

Mario soupira un grand coup, et son corps s'étira sur le divan, il posa sa casquette sur son ventre arrondi. Il ferma les yeux en disant tout bas « Je suis prêt pour le niveau 2, Monsieur le Psychanalyste ».

Notes du psychanalyste



Le patient plutôt impatient Mario présente une personnalité très infantile, régie par la quête de satisfaction représentée par une image maternelle qui focalise tout son désir. Il existe une angoisse de séparation dont les éléments anxieux sont projetés sur un frère faisant office de double, et dont la colère à l'égard de la mère pour ces absences répétées sont projetées sur ce Wario, double enfantin, avec la figure paternelle Koopable qui contient son animosité. Mario fait ainsi tout pour être aimé, adulé, véritable être serviable et désintéressé, qui a projeté ses émotions négatives sur d'autres figures. Être un objet d'amour de la part des autres est ce à quoi il carbure, en courant après le sien qui lui échappe sans cesse, et qu'il retrouve momentanément pour se rassurer. Et la petite musique continue !



RÉGARDS CROISÉS SUR X-MEN & THE BOYS LES MUTANTS

Évolution, mutation et humanité. Comment les mutants de *The Boys* et ceux de *X-men* sont traités d'une façon bien plus semblable qu'il n'y paraît.

« La mutation, c'est la clé de notre évolution. C'est elle qui nous a menés de l'état de simple cellule à l'espèce dominante sur notre planète. » - Professeur Charles Xavier

À travers le prisme d'un gène mutagène, cette introduction du film *X-men* (2000, Bryan Singer) pose clairement le thème d'espèce dominante. En 2019, la série *The Boys* transforme l'évolution naturelle en expérience scientifique, abordant des thèmes similaires avec la création de ses propres monstres, leur éducation, ainsi que les enjeux politiques qu'ils représentent. Quelles sont les distinctions de traitement de ces différents thèmes qui font de ces deux univers des œuvres si complémentaires ?

Dessine-moi un mutant



Posons-nous quelques instants afin de définir ensemble la problématique liée à l'utilisation de la terminologie « mutant ». En effet, tout peut être considéré comme mutant ; vous, moi, les plantes qui s'adaptent inlassablement aux différents changements de températures et de trous dans la couche d'ozone, de même que les vampires, morts-vivants et les loups-garous.

Dans le cadre de cet article, nous considérerons comme mutants ce que d'autres appelleront super-héros. Et pour continuer de réduire l'entonnoir, nous ne considérerons que deux univers. Celui des *X-men* (pas Marvel & Cie, mais bien uniquement l'univers dépeint par la série de films *X-men*), depuis leur première apparition en 2000 dans le film de Bryan Singer, jusqu'au *Nouveaux mutants* (2020, Josh Boone), que nous allons comparer et lier à celui de *The Boys* et son spin off *Gen V*, dernière représentation coup de poing d'un monde de super-héros moins modéré.

Nous savons d'ores et déjà que ce qui différencie de loin *The Boys* des *X-Men* c'est le ton particulièrement extrême adopté par la série : explosions de sang, opinions politiques extrêmes... Il ne fait aucun doute que si Wolverine avait été dépeint dans l'univers adapté par Eric Kripke, il y aurait très certainement du sang sur les murs à chaque apparition d'adamantium à l'écran. Mais ce qui les différencie aussi réside dans la notion même de la création des mutants. *X-men* a choisi une évolution naturelle des cellules de notre corps (sans grande cohérence avec une adaptation quelconque à un environnement), *The Boys* est partie sur la



Gen V (2023)

PRIME



Les nouveaux mutants (2020)

PRIME

création d'une formule miracle et de parents peu scrupuleux.

Dans un premier univers où la génétique fait un choix, c'est l'humanité qui le fait dans l'autre.

En découlent bon nombre de problématiques liées aux différents daddy et mommy issues, à la première apparition des pouvoirs, parfois fatals ; mais également à la gestion de ces nouvelles capacités.



L'équipe des Revengeurs de la série The Boys

PRIME

Il n'est pas toujours facile d'être les parents d'un mutant, et on peut se montrer reconnaissant envers *The Boys* d'avoir mis en exergue la puberté occasionnellement fatale de certains « sups » en devenir. Le sujet aura été survolé dans *X-Men : Dark Phoenix* (2019, Simon Kinberg), et poussé davantage dans *Les nouveaux mutants* (2020, Josh Boone). Il atteint pourtant son paroxysme dans *Gen V* et *The Boys*, en faisant de cette découverte de pouvoir un réel traumatisme, qui poussera même certains « sups » au pétage de plomb.

En effet, tout le monde n'a pas toujours un gentil chauve en chaise roulante pour vous mener sur le droit chemin, dans son superbe domaine bourgeois britannique au milieu des États-Unis. Chacun des univers dépeint ces distinctions sociales et d'apprentissage de manière différente. Dans *Gen V*, on parle d'une université d'élite dans laquelle on forme les « Seven » de demain (entre autres). Dans *X-men*, tout le monde est le bienvenu, encore faut-il savoir que l'école existe. En ce qui concerne le thème de l'éducation, la *Xavier's School for Gifted Youngsters*, plus accessible que *Godolkin University School* de Vought International, apprend à devenir un mutant compétent, l'autre néanmoins apprend plutôt à devenir une star.

Et c'est là que le bât blesse et que le clivage entre le traitement de surhommes dans *The Boys* et dans *X-men* va complètement diverger.

Un grand pouvoir implique une grande équipe marketing

The Boys



PRIME

La problématique principale de nos univers de mutants du jour est celle de l'humanité VS les surhommes... Faut-il annihiler les mutants, faut-il annihiler l'humanité ou on fait la paix et tout le monde vit au pays des Bisounours ? Dans *X-men*, même les super méchants ne sont jamais vraiment méchants, ce qui enlève le côté un peu trop manichéen qu'on pourrait voir dans *The Boys*. Comme dans toute société, chacun gère ses propres intérêts. Mais dans un monde dans lequel la société crée ses monstres concrètement, elle en fait aussi le porte-étendard d'un nouvel espoir, et surtout de véritables stars. Dans un univers dans lequel les *X-men* sont tantôt des bourreaux, tantôt des héros, tantôt dans la lumière, tantôt dans l'ombre. Dans *The Boys*, humains et « sups » ont appris à vivre ensemble. Star de télé, élu de la nation, sauveur national, et qui sait, peut-être un jour président, les « sups » sont l'avenir de la nation. Ce pouvoir à la fois politique et physique rend la guerre entre hommes et mutants plus inégale.

Pourtant, la vie trouve toujours son chemin, et dans un monde dans lequel les mutants auraient pu faire de l'humanité leur esclave depuis bien longtemps, les différentes œuvres n'ont de cesse de donner autant de chances aux deux espèces. Le seul bémol de traitement, ou plutôt d'absence de traitement du combat des mutants, va à *X-men*, qui oublie parfois l'humain derrière la bête, l'adolescent en colère avec le pouvoir de découper sa mère en deux, ou l'adulte avec le poids du monde sur ses épaules, prêt à sombrer dans la folie ou l'addiction. En enlevant ainsi une part d'humanité aux mutants, *X-men*, qui se voulait pourtant meilleur dans sa représentation du mutant, en fait une créature sans âme. Entre iconisation et persécution, le mutant est avant tout un homme avec des sentiments.

La figure du mutant a su trouver un nouveau souffle, peut-être plus violent, mais avec une justesse, un traitement sociétal et politique jamais atteint. Version améliorée et plus réaliste de la figure du super-héros, le mutant n'a pas fini de se réinventer. 



ADAPTATION ET RÉINVENTION DES CODES DE LA PEUR

SURVIVAL HORROR

SUR LE PETIT ET LE GRAND ÉCRAN

Comment réinventer les codes de la peur lorsqu'on passe d'un média dans lequel le public est actif à un média dans lequel le public est passif ? Retour sur les œuvres issues des jeux d'horreur les plus marquants de ces dernières années.

A une époque où les créations originales se font de plus en plus rares, il est un média qui enchaîne les adaptations cinématographiques : celui du jeu vidéo. Dernière production en date, l'adaptation de Mario en film d'animation (il en avait déjà connu une plus que bancale en live action). Ce ne sont pas les aventures d'un plombier sauveur de princesse qui nous intéressent ici, mais bien les jeux horribles avec une préférence pour les survival horror. Ces jeux ont tendance à pousser les joueurs dans leurs retranchements, les amenant souvent à faire preuve d'ingéniosité (ou fuir le danger) plutôt que de se fier au stock dérisoire de munitions dont ils disposent.

Comment, alors que nous ne sommes pas directement impliqués, le cinéma tente-t-il de nous terrifier – sans vraiment y parvenir – à travers ces adaptations ?

Quand on oublie l'essence de l'œuvre originale



Autant commencer par le fond du panier ! Les adaptations de jeux vidéo ont frappé un grand coup dans les années 2000 avec l'arrivée sur nos écrans de *Resident Evil* (2002, Paul W. S. Anderson) issu d'un jeu vidéo mêlant survie, casse-têtes et enquête. La série de films a choisi de ne prendre en considération que le côté action du jeu. Exit les mystères, les manipulations génétiques, l'impact de la multinationale Umbrella sur les populations autochtones et l'ambiance redneck qui pouvait se dégager des jeux ; on veut de la gonzo et des grosses armes.

Mais ce n'est pas la seule adaptation à s'être concentrée sur une seule facette du contenu vidéoludique d'origine. La dernière en date est une des plus récentes productions des studios BlumHouse, connus pour *Insidious* (2010, James Wan) ou *American Nightmare* (2013, James DeMonaco). Cette fois-ci, le géant du film d'horreur low-cost s'attaque à *Five night at Freddy's*, série de jeux puisant dans l'angoisse des caméras de surveillance, qu'il n'exploite jamais vraiment. Ce qui finalement est bien ironique étant donné que le studio s'est fait connaître avec *Paranormal activity* en 2007. Ainsi, le film ne se concentrera que sur les animatroniques qui ont fait le succès de la franchise, en délaissant tout ce qui aurait pu en faire un film intéressant (caractérisation des personnages, angoisse liée à ces lieux pleins de mystères...). Cela nous donne un divertissement sans réelle saveur, qui aurait pu être un chef-d'œuvre.

Optant pour du grand spectacle ou un film d'horreur rentrant dans les clous, certaines adaptations n'ont que faire de réinventer les codes de la peur, préférant s'émanciper de cette problématique pour proposer un tout autre type de spectacle.



The Last of Us S01 (2023)



Resident Evil : Bienvenue à Raccoon City (2021)



Five night at Freddy's (2021)

Quand c'est l'intention qui compte



Silent Hill (2006)

Toutes les adaptations ne font pas preuve d'autant de mauvaise volonté que nos deux bonnets d'âne du jour. À l'inverse de nos premiers exemples, et bien que l'exercice ne soit pas toujours des plus faciles, certains tentent d'intégrer nombre d'éléments des œuvres originales. Bien moins terrifiante que les jeux dont il est dérivé, la première adaptation en film du jeu *Silent Hill* par Xavier Gans tente au mieux de coller à l'ambiance du matériel de base.

Ainsi, notre réalisateur tente autant que faire se peut de reproduire l'univers inhérent à *Silent Hill*, et surtout l'atmosphère qui se dégage de cette ville si particulière. Mais seule l'ambiance sera au rendez-vous puisque, malgré la présence d'antagonistes iconiques, le film peine à terrifier. Le jeu tire son côté angoissant dans la manipulation parfois compliquée des personnages dans l'espace, sensation de jeu impossible à transposer sur grand écran. *Silent Hill* n'est cependant pas la seule bonne surprise en termes d'adaptations pas trop chaotiques, puisque le *Resident Evil*, *Bienvenue à Raccoon City* (2021, Johannes Roberts) saura ravir les fans de la saga. Là encore, pas de grande angoisse, mais c'est un élément bien moins inhérent à *Resident Evil* qu'à *Silent Hill*. Cependant, les décors, personnages et l'histoire collent plus ou moins (certains personnages ayant perdu du charisme en chemin) à l'épisode 2 de la saga. Le manque de jusqu'au-boutisme poussera l'adaptation à introduire un maximum de personnages du jeu, oubliant de faire évoluer leurs relations. Résultat, un amas de protagonistes sans grande saveur. C'est à se demander si le meilleur moyen n'aurait pas été d'en faire une série...

Comment, alors que nous ne sommes pas directement impliqués, le cinéma tente-t-il de nous terrifier – sans vraiment y parvenir – à travers ces adaptations ?

Quand les étoiles sont enfin alignées

Puisqu'on parle de série, il est grand temps d'aborder *The Last of Us*. Dernière série sensation de HBO, elle peut être considérée comme l'une des meilleures adaptations de jeu vidéo. Parfois imparfaite dans sa gestion de la relation entre Ellie et Joël, bien trop spéciale en tant que joueur, elle a tout de même su emporter avec elle l'essence même de l'univers du jeu. Fidèle, esthétiquement travaillée, la série parvient même à ajouter sa propre essence en expliquant, dès son premier épisode, d'où vient le champignon qui causera la perte de l'humanité.

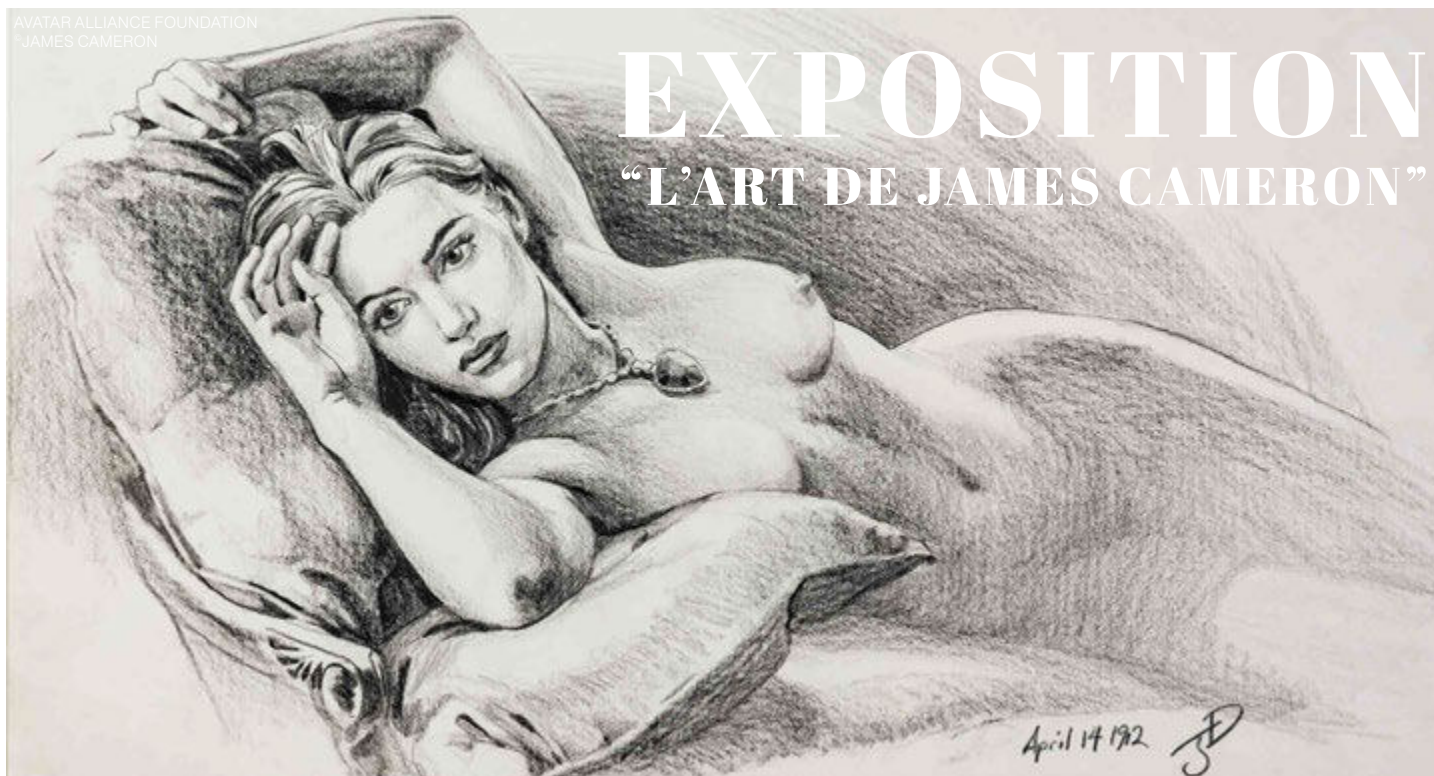
Plus éloigné du survival horror que les autres jeux cités, *The Last of Us* est à la fois ce qu'on pourrait considérer comme un jeu d'horreur, mais également un jeu foncièrement humain. Sa structure le rapproche d'ores et déjà d'un contenu audiovisuel, ce qui aura indéniablement facilité la tâche aux scénaristes et créateurs.

La justesse d'adaptation est aussi aidée par le format sériel, qui permet de passer huit heures en compagnie des personnages et nous laisse le temps de voir leur relation se développer plutôt que de rusher l'histoire sur deux heures. Sans jamais retravailler les codes de la peur, la série a tout de même su capter l'essence d'un média pour l'assigner à un autre.

À travers ces différents exemples, il est important de noter que le sentiment de peur ressenti par un joueur impliqué dans un jeu vidéo n'est pas transposable au cinéma ou en série. Mais l'univers d'un jeu peut donner une œuvre cinématographique aussi bien sensationnelle que médiocre.

Reste à espérer qu'un jour, quelqu'un parvienne à effectuer la prouesse de faire de nous des personnes autant impliquées avec une manette en main qu'avec une boîte de pop-corn. 🍿

AVATAR ALLIANCE FOUNDATION
JAMES CAMERON



James Cameron Portrait de rose, avril 1992, 22,80 x 35 x 5 cm Crayon graphite sur papier

Du 4 avril 2024 au 3 janvier 2025, la Cinémathèque française expose les travaux de James Cameron : peintures, dessins, maquettes et objets en relation avec *Terminator*, *Titanic* ou encore *Avatar* seront exhibés au public pour la première fois. Les commissaires d'exposition Kim Butts et Matthieu Orléan nous parlent de l'exposition.

Ceux qui se sont procuré le livre *Tech Noir* savent que James Cameron n'est pas seulement un cinéaste visionnaire. Il possède également un sacré coup de pinceau ! C'est ce que les visiteurs de l'exposition « L'art de James Cameron » pourront bientôt découvrir en exclusivité mondiale à la Cinémathèque française. Pour Kim Butts, commissaire d'exposition et collaboratrice de longue date de James Cameron, l'idée d'exposer ces travaux qui parcourent plusieurs décennies de la carrière du cinéaste fait sens : « Durant la fabrication du livre *Tech Noir*, j'ai pu prendre conscience des thématiques principales qui interpellent James Cameron depuis son enfance jusqu'aux suites d'*Avatar*. Ses archives comptent 1200 œuvres, il a fallu en choisir 300, et grâce à l'éditeur Chris Prince de Insight Editions, nous sommes très satisfaits du résultat final. En compilant ces travaux, il est devenu évident que la prochaine étape serait de mettre en place une exposition ». Également commissaire d'exposition sur « L'art de James Cameron », Matthieu Orléan renchérit : « L'enjeu principal de cette exposition est pictural. Ce sont les dessins, il y en a de toutes les tailles, des peintures également, cela va être très fort ». Et pour cause, vous pourrez découvrir de très près des images du projet abandonné *Xenogenesis*, du « Power Loader » dans *Aliens*, du portrait de Rose dans *Titanic* (dessiné par Cameron, eh oui !) mais ce n'est pas tout !

Par-delà l'image, l'exposition exhibe également le bijou « Le cœur de l'océan » de *Titanic*, une maquette fac-similé du vaisseau-cargo « Narcissus » dans *Aliens*, le costume du T-1000 avec les impacts de balles (et bien d'autres objets encore) et propose une expérience multimédia globale : « C'est important de proposer quelques dispositifs interactifs et immersifs, qui permettent aux visiteurs d'en savoir un peu plus sur le travail de James Cameron » confirme Matthieu Orléan. « Par exemple, nous avons une grande frise qui va de 1978 à aujourd'hui, et

qui raconte ses grandes inventions. Il est possible de cliquer et agrandir les images, avoir un pop-up qui ouvre une image, ou un court extrait de film. Ce procédé nous permet de mieux retranscrire sa qualité d'artiste de la Renaissance, à la manière d'un Léonard de Vinci moderne ». Ce côté touche-à-tout, cette inspiration créatrice canalisée dans le cinéma, c'est la colonne vertébrale de l'exposition, comme le confirme Kim Butts : « La thématique principale de l'exposition est la trajectoire des idées. Pour Jim, certaines de ses idées ont émergé dans un rêve, il les a dessinées au réveil et ces images ont ensuite initié certains de ses films à grand spectacle. Enfant, ses outils étaient le crayon et le papier et la même énergie créatrice est désormais canalisée à travers des procédés cinématographiques sophistiqués qu'il a lui-même créés et fabriqués. Cette exposition va permettre aux visiteurs de découvrir ce processus de création en constante évolution ». Accompagnée d'une incontournable rétrospective sur grand écran (jusqu'au 26 mai) qui s'ouvre par une master-class en présence du cinéaste (pour les 40 ans de *Terminator* !), l'exposition « L'art de James Cameron » est sans aucun doute l'événement cinéphile du printemps 2024. [G](#)

AVATAR ALLIANCE FOUNDATION
JAMES CAMERON



À Visiter

« L'art de James Cameron » à la Cinémathèque française, du 4 avril 2024 au 3 janvier 2025. Rétrospective James Cameron, du 4 avril au 26 mai 2024.

James Cameron Xenogenesis, 1977-1979,
101,6 x 76,2 cm Acrylique sur toile



SCANNEZ CE CODE POUR VOUS
ABONNER À **GEEK MAGAZINE**



+4 HORS-SÉRIES
D'EXCEPTION !

ET POUR COMMANDER
LES ANCIENS NUMÉROS
SUR LE SITE **MUTTPOP.FR**
C'EST PAR LÀ !



MON DONJON & MES DRAGONS

RUBRIQUE DESSINÉE PAR FABIEN GROLLEAU

J'AI DÉCOUVERT H. P. LOVECRAFT
LE MAUDIT, COMME BEAUCOUP DE
LECTEURS DE MA GÉNÉRATION...

AVEC L'EXCELLENT JEU DE
RÔLE «L'APPEL DE CHTULHU»
AU MILIEU DES ANNÉES 80.

MAIS C'EST UN JEU QUI M'AURA AUSSI
FASCINÉ ET FAIT RÊVER À DES UNIVERS
DINGUES, MYSTIQUES ET TERRIFIANTS.

CE N'EST QU'UN PEU PLUS TARD QUE
JE ME SUIS RISQUÉ À LA LECTURE DES
ÉCRITS DU MAÎTRE DE PROVIDENCE.

JE N'AI JAMAIS LU UN ÉCRIVAIN AUX TEXTES
PLUS VISUELLEMENT ÉVOCATEURS, PLUS
GÉNÉRATEURS D'IMAGES MENTALES PUISSANTES,

MAIS AUSSI PLUS RÉSISTANTS À
LA REPRÉSENTATION GRAPHIQUE :
COMMENT MONTRER L'INDICIBLE
HORREUR LOVECRAFTIENNE ?

COMME SI L'IMAGE RAMENAIT
L'INDICIBLE TERREUR À UNE
VISION TROP TERRE À TERRE.

C'EST AINSI QUE JE SUIS RESTÉ
HERMÉTIQUE AUX MANGAS DE GOU
TANABE QU'ON ME DIT POURTANT
EXCELLENTS, JE N'EN SAIS RIEN.

UN JEU QUI M'AURA BEAUCOUP
ÉNERVÉ : TOUS NOS MEILLEURS
PERSONNAGES Y MOURAIENT
DANS D'ATROCES SOUFFRANCES !

SANS PARLER DES HÉMORRAGIES
DES PERTES DE POINTS DE SANTÉ
MENTALE QUI NOUS CONDUISAIENT
TOUT DROIT À L'ASILE D'ALIÉNÉS !

POUR DÉCOUVRIR CE QUE LE
JEU D'AVENTURE AVAIT UN
PEU TENDANCE À CACHER : UN
ÉCRIVAIN EXTRAORDINAIRE.

LA COULEUR TOMBÉE DU CIEL,
LE CAUCHEMAR D'INNSMOUTH, LES
MONTAGNES HALLUCINÉES, ET
BIEN SÛR L'APPEL DE CHTULHU...

PERSONNELLEMENT, PEUT-ÊTRE
TROP FRAPPÉ PAR LES TEXTES, JE
N'AI JAMAIS ÉTÉ CONVAINCU PAR
LES TENTATIVES DE MONTRER
L'ŒUVRE DE LOVECRAFT...

À CAUSE DE CETTE
TENDANCE À GLISSER
VERS LA FACILITÉ DE
L'HORREUR OU DU GORE.

IL EXISTE POURTANT POUR MOI
UNE EXCEPTION NOTOIRE, CELLE
DE L'ADAPTATION DE BRECCIA :
«LES MYTHES DE CHTULHU»

UNE FOLIE GRAPHIQUE VRAIMENT
HALLUCINÉE, QUI M'A CONVAINCU
QUE SEULE L'ABSTRACTION ÉTAIT
À MÊME D'ÉVOQUER LA DÉMENCE
PARANOÏAQUE D'H. P. LOVECRAFT.

Son-Vidéo.com

La référence hi-fi & home-cinéma

Jusqu'au 19 mars

CONCOURS

PLONGEZ AU CŒUR DU JAPON FÉODAL!



**Gagnez un système
home-cinéma Yamaha True X**
et des goodies Disney+
sur Son-Vidéo.com.



ADAPTÉ DU ROMAN À SUCCÈS DE JAMES CLAVELL



將軍

FX

SHOGUN

UNE SÉRIE ORIGINALE
Dès maintenant

Disney+

©2024 Disney et ses sociétés affiliées. Tous droits réservés. Abonnement par une personne majeure requis. Voir conditions sur DisneyPlus.com.



FINAL FANTASY VII™

REBIRTH



DISPONIBLE MAINTENANT



SQUARE ENIX®

© 2024 Sony Interactive Entertainment LLC.
© SQUARE ENIX
CONCEPTION DES PERSONNAGES : TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI

PLAY
HAS NO LIMITS™
*Le jeu n'a pas de limites