

GEEK MAGAZINE

L 11835 - 30 - F: 9,90 € - RD



DOM : 10.40 € - BEL/LUX : 10.40 € - N.
CAL/S : 1360 CFP - POL./S : 1460 CFP

POUR LES EXPLORATEURS
DES MONDES IMAGINAIRES

S10E04

FEV - AVR
2020

THE MANDALORIAN

UN NOUVEL ESPOIR AVEC JON FAVREAU

STAR TREK PICARD

PATRICK STEWART RACONTE SON RETOUR

BIRDS OF PREY

LA NOUVELLE VIE DE HARLEY QUINN

RETOUR SUR LE FUTUR DE LA BD

20 PAGES D'ENQUÊTES SUR LA NOUVELLE GÉNÉRATION
DE HÉROS DE BANDE DESSINÉE ET D'AUTEURS QUI INNOVENT !

INTERVIEWS DE : TONY VALENTE, NICOLAS PÉTRIMAU, BASTIEN VIVÈS, BALAK,
DARICK ROBERTSON, BRUNO BESSADI, ZANDER CANNON, STEFANO MARTINO...

ET AUSSI

- > **STAR WARS RISE OF SKYWALKER** : LES CONFIDENCES DE JJ ABRAMS ET DAISY RILEY
- > **THE WITCHER** : ENSORCELÉ PAR LA NOUVELLE LICENCE D'HEROIC FANTASY
- > **LES NOUVEAUX MUTANTS** : LA FIN DE L'UNIVERS X-MEN MADE IN FOX !
- > **L'HOMME INVISIBLE** : ELISABETH MOSS L'ACTRICE QU'ON VEUT VOIR PLUS !
- > **COMICS** : LES ANNÉES 90 NOUS PARLENT D'AUJOURD'HUI

NICOLAS
PÉTRIMAU
2019

RETROUVEZ LA TRILOGIE CULTE DE SAM RAIMI EN HAUTE DÉFINITION
DANS UNE ÉDITION ULTIME ET NUMÉROTÉE À 1 500 EXEMPLAIRES

NOUVEAUX MASTERS
ISSUS DE SCANS 4K



CETTE ÉDITION CONTIENT :

- Le PREMIER FILM avec ses 2 versions françaises en Blu-ray™ et Blu-ray™ 4K Ultra-HD Dolby Vision



- L'INTÉGRALE DE LA TRILOGIE en Blu-ray™

- Des HEURES DE SUPPLÉMENTS dont certains totalement INÉDITS

- Un LIVRE EXCLUSIF DE 112 PAGES créé pour l'occasion
« EVIL DEAD, dans les entrailles d'une saga »

- Un JEU DE PLATEAU MORTEL et INÉDIT !
Aidez Ash à sortir de la cabane maléfique.

ÉGALEMENT DISPONIBLES : *Evil Dead* en UHD 4K Dolby Vision
et la trilogie en coffret Blu-ray™ ou DVD

LA TERREUR DÉBARQUE CHEZ VOUS LE 21 JANVIER 2020



TEASER

GEEK

DVDCLASSIK

Retrouvez tous nos titres sur www.latelierdimages.fr



STUDIOCANAL

EVIL DEAD © 1981 Renaissance Pictures Ltd. Tous droits réservés. Distribué en France exclusivement par L'Atelier d'Images.
EVIL DEAD 2 © 1987 STUDIOCANAL. Tous droits réservés. AMBY OF DARKNESS © 1993 Orion Pictures Corporation. Tous droits réservés. Licencié par Metro Goldwyn Mayer Studios Inc. et Renaissance Pictures Ltd. à Paris. Tous droits réservés. L'Atelier d'Images. Tous droits réservés de 1 à 12 ans.



©TOM & MOS



Retrouvez les mésaventures du Super-Zéro sur Instagram : badgam_officiel

AUX SOURCES DE LA CRÉATION

P our ce premier numéro de l'année 2020 (qui sonne tout même pas mal comme une année science-fictionnelle, il faut bien l'admettre) nous avons envoyé parmi les plus braves de notre équipe en quête d'un saint Graal qui se fait de plus en plus rare : des créateurs de BD originaux qui arrivent à imposer leur style au cœur d'un maelstrom de licences et de réadaptations sans fin.

Et ils ont réussi à dénicher quelques perles et quelques héros qui tentent encore l'aventure de l'innovation. Pourquoi ? Comment ? Sont-ils radicalement à côté de la plaque, voire complètement loufingues ? Ce sera à vous d'en juger en lisant notre monstrueux dossier consacré à la question.

Pour rester collés à l'actu comme un parasite extra-dimensionnel, nous avons voulu faire un point sur la galaxie *Star Wars*, pour nous permettre de garder ou de retrouver un nouvel espoir. On a été également jeter un œil prudent dans la volière des *Birds of Prey* qui suscite pas mal d'interrogations encore, mais peut faire un bon film de super-héroïnes.

Côté univers geeks, impossible de faire l'impasse sur le *Witcher*, avant d'aller encore plus loin, aux frontières de la galaxie avec *Star*

Trek Picard, présenté par Patrick Stewart en personne !

Parmi les multiples petites surprises que nous avons concoctées, on est allés rencontrer Daryl Robertson, l'auteur du comic book originel *The Boys*, afin d'avoir son ressenti sur l'adaptation télévisuelle de son œuvre.

Avec plein d'autres surprises qui vous attendent en embuscade aux détours de nos pages !



May the Force live long and prosper
Olivier Ultramaré



ERRATUM GEEK MAGAZINE S10E03
Page 122, pour la critique de HEAVE HO,
le prix est de 9,99€ et non 99,99€

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 Ultramaré

ASSISTANT RÉDACTEUR EN CHEF
DIRECTEUR ARTISTIQUE
Christian Ung

CORRECTIONS
Martine Becker

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
Sylvain Nawrocki

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Nicolas Pétrimaux

GEEK TRIBE
Antonin Lacomme, Pascal Pinteau, Sylvain Nawrocki, Marilys Vallet, Nazrie Djedoui, John Prate, Mélissa Chevreuil, Pierre-Éric Salard, Cyril Rolland, Alex Nikolavitch, Marie Carbonnier, Rui Pascoal, Virgile Iscan, Maxime A. Bender, Pierre Bancov & Fabrice Fadiga



PUBLICITÉ
www.mint-regie.com
DIRECTEUR ASSOCIÉ
Fabrice Régy :
fabrice@mint-regie.com
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

FABRICATION
MORDACQ
Rue de Constantinople
62210 AIRE sur la Lys

GESTION MARKETING DES VENTES
Agence BO CONSEIL / Otto BORSCHA
0967320934 / oborscha@boconseilame.fr

ABONNEMENTS
geekabo@axiomegroup.biz

Merci à Philippe, Nicolas V., Marie P.,
Guillaume S., Perrine B., Cécile D. et
Emilie P. et tous ceux qui nous ont permis
d'arriver à ce Geek Magazine 30

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 17

DATAS / MYTHOLOGEEK / STREAMING / CASUAL ADJUST

Z-OUT

86

GEEK HEAD
MASAKO SAKANO

104

TOURISME GEEK
GUIDE DE SURVIE EN TERRITOIRE ANGOUMOISIN

108 à 125

REVIEWS
Les pépites qu'il ne fallait pas manquer

126 à 129

TOLKIEN RÉENCHANTÉ



©NETFLIX

20 L'APRÈS STAR WARS
Le futur de la franchise

32 THE WITCHER
Comment la superproduction de Netflix a été créée

38 THE BOYS
Entretien avec Darick Robertson, le dessinateur du comics

42 STAR TREK PICARD
Le grand retour de Patrick Stewart !

48 X-TINCTION !
La fin de l'univers X-Men de la Fox

54 KAIJUMAX
Gigantic is the new black

58 L'HOMME INVISIBLE
Ultra-moderne épouvante

60 BIRDS OF PREY
Spin-off de *Suicide Squad*

66 BANDE DESSINÉE
Les avancées éditoriales

71 SHONEN UP
Comment le shônen ne cesse de se réinventer

74 COMICS
Les années 90 vont-elles sauver l'industrie ?

78 RADIANT
Tony Valente

80 NICOLAS PÉTRIMAU
Il faut flinguer les conventions

82 LAST MAN
Discussion avec Bastien Vivès et Balak

92 LA PRESSE RÔLISTE
À la rencontre des principaux acteurs de la presse rôliste

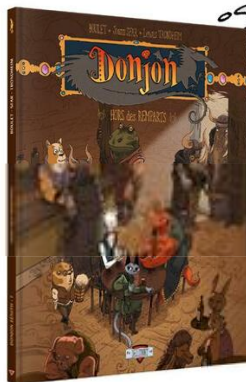
96 MIND OUT
Passage entre deux mondes

100 CES CHOSES ÉTRANGES
Le (d)rôle de jeu des années 80

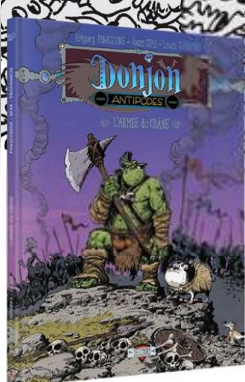
Joann SFAR

Lewis TRONDHEIM

Donjon



DONJON ZÉNITH 07
Dessin de Boulet



DONJON ANTIPODES -10 000
Dessin de Grégory Panaccione

DONJON
ROUVRE SES PORTES !

DISPONIBLES AU RAYON BD



2020 PANORAMA DE L'ANNÉE SUR LES ÉCRANS

UNE ANNÉE RICHE EN ÉVÈNEMENTS. COMME LES AUTRES ANNÉES, EN FAIT

Exceptionnellement, une année sans long-métrage *Star Wars* ni nouvelles aventures à Westeros. Cette liste est évidemment non exhaustive. Les dates annoncées sont correctes, sous réserve qu'elles ne le soient bientôt plus.



JANVIER

2020 a commencé sous les meilleurs auspices, avec *Les Enfants du Temps* au cinéma, *Dragon Ball Z Kakarot* et *Warcraft 3 Reforged*, ainsi que la première saison de *Star Trek : Picard* (Prime Video) et la sixième de *Bojack Horseman* (Netflix). Mais ce n'était qu'un apéritif.



MARS

On fait du 9 avec du vieux. D'abord *Saw 9*, coécrit et mettant en scène Chris Rock. Puis *Fast & Furious 9*. La « Famille », sans Hobbs & Shaw, nous réglera de courses-poursuites spectaculaires devant la caméra de Justin Lin (*Fast 3 à 6*, *Star Trek : Sans limites*). Pour Disney, Kenneth Branagh adapte le roman *Artemis Fowl* d'Eoin Colfer. Un projet maintes fois repoussé – d'ailleurs le film devait originellement sortir l'été dernier.

Du côté des jeux vidéo, la PS4 poussera son chant du cygne avec *The Last of Us Part 2*, développé par Naughty Dog. L'occasion de retrouver Ellie, bien des années plus tard (spoiler : elle ne ressemble plus à Ellen Page), tandis que l'ensemble des joueurs seront invités à renouer avec le post-apo de *Wasteland 3*.

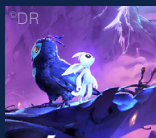
Enfin, sur Netflix, Ryan Murphy (*The Politician*) nous invitera dans les recoins sombres d'*Hollywood*.



SEPTEMBRE

The King's Man l'est aussi. Il s'agit de raconter l'origine de l'organisation secrète que nous avons découverte dans les *Kingsman*. Après avoir massacré la licence *Resident Evil*, Paul W.S. Anderson s'attaque à *Monster Hunter*. Fuyez, pauvres fous, même Milla Jovovich est de la partie ! Après maints spin-off, *The Conjuring* obtient enfin un troisième volet.

En attendant les nouvelles consoles de jeu vidéo, Crystal Dynamics nous proposera son *Marvel's Avengers*, sur tous les supports (sauf la Switch). Si les fans acceptent que ce jeu à gros budget ne reprenne pas l'imagerie du MCU, cet *Avengers* devrait apaiser leur soif.

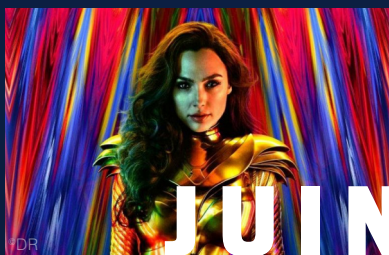


FÉVRIER

Au cinéma, *Birds of Prey* et la fantabuleuse histoire de Harley Quinn (DC), *Sonic le film* et *Invisible Man* de Leigh Whannell (*Saw*, *Insidious*) devraient attirer la lumière des projecteurs.

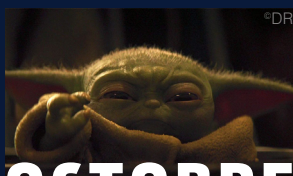
Sur le petit écran, *Locke & Key*, l'adaptation du comic book de Joe Hill et Gabriel Rodríguez, fera enfin ses débuts sur Netflix, alors qu'Ubisoft se lancera dans la bataille avec la sitcom *Mythic Quest : Raven's Banquet* (Apple TV+) de Robert McElhenney (*It's Always Sunny in Philadelphia*). Ce sera également l'occasion de découvrir les nouvelles saisons de *Better Call Saul* (S5, Netflix), *Brooklyn Nine-Nine* (S7), *Narcos : Mexico* (S2, Netflix) et *Outlander* (S5). Sans oublier la seconde moitié de saison de *The Walking Dead* (S10).

Enfin, les gamers pourront se lancer dans les aventures d'*Ori and the Will of the Wisps* (Xbox One, PC), la version finale de *Dreams* (PS4) et *Iron Man VR* (PSVR).



JUIN

fera quant à lui son retour : *Candyman*, sous les traits de Yahya Abdul-Mateen II (Dr Manhattan dans la récente série *Watchmen*). On retrouvera Jordan Peele (*Get out*, *Us*, *The Twilight zone*) au scénario et à la production. Dans un tout autre genre, *Soul* de Pixar partira à l'assaut de nos petits cœurs. Ne retenez pas vos larmes, cette histoire d'âmes est écrite et réalisée par Pete Docter (*Là-haut*).



OCTOBRE

Un mois calme, même si *Bios*, réalisé par Miguel Sapochnik (les spectaculaires batailles de *Game of Thrones*), pourrait se révéler une bonne surprise. Tom Hanks y incarne le dernier homme sur Terre, qui crée un robot pour lutter contre la solitude. Bref, *Seul au monde 2* ? Coïncidence : le réalisateur de *Seul au monde*, Robert Zemeckis, proposera *Sacrées sorcières*, une adaptation de Roald Dahl produite par Guillermo del Toro et Alfonso Cuarón. Excusez du peu.

Les dates exactes ne sont pas encore connues, mais nous savons que les PlayStation 5 et Xbox Series X sortiront aux alentours d'octobre ou novembre. Tout comme la seconde saison de *The Mandalorian*. La première de la série *Halo* pourrait accompagner le lancement de *Halo Infinite*, dans la même période.



DATES DE SORTIE INCONNUES

JEUX VIDÉO : Dying Light 2, Minecraft Dungeons, No More Heroes 3, Oddworld : Soulstorm, System Shock Remake, Trials of Mana, Ghost of Tsushima, Psychonauts 2, Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2, Gods and Monsters, Beyond a Steel Sky, Microsoft Flight Simulator, Bayonetta 3, Senua's Saga: Hellblade II, Yakuza 7: Like a Dragon, Watch Dogs: Legion, Command & Conquer Remaster...

FILMS : Bill & Ted Face the Music, Venom 2, Halloween Kills, Over the Moon...

SÉRIES RENOUVELÉES : 13 Reasons Why (S4, Netflix), American Horror Story (S10), The Crown (S4, Netflix), Dark (S3, Netflix), Euphoria (S2, OCS), The Expanse (S5, Prime), Fargo (S4), Fear the Walking Dead (S6), For All Mankind (S2, AppleTV+), The Handmaid's Tale (S4, OCS), Jack Ryan (S3, Prime), Agents of S.H.I.E.L.D. (S7), Rick et Morty (S5), Star Trek Discovery (S3, Netflix), Orville (S3), The Boys (S2, Prime), Castlevania (S3, Netflix), The Witcher (S2, Netflix).

NOUVELLES SÉRIES : The Falcon and the Winter Soldier (Disney+), WandaVision (Disney+), The Haunting of Bly Manor (Netflix), Invincible (Prime), Space Force (Netflix), Snowpiercer, Devs, Stargirl, Le Meilleur des mondes, Le Fléau, Utopia (Prime), Hunters (Prime), Y: The Last Man, Superman & Lois, Sauvés par le gong...



MARS

Half-Life 3 confirmed ? Pas tout à fait. Mais les amateurs de réalité virtuelle se jetteront sur *Half-Life : Alyx*, qui se déroule avant les événements du second opus. Les joueurs s'amuseront aussi sur *Animal Crossing : New Horizons* (Switch), *Nioh 2* (PS4) et *Doom Eternal*.

Au cinéma, Pixar nous émouvra avec *En avant*, puis Disney nous proposera son adaptation live de *Mulan*. Les amateurs de sensations fortes se tourneront *Sans un bruit 2*, tandis que les fans de Vin Diesel ne rateront pas l'adaptation du comic book *Bloodshot* (Valiant Comics).

Pour finir, la troisième saison de *Westworld* sera enfin diffusée sur OCS, quelques jours avant que le service de streaming vidéo Disney+ n'arrive officiellement en France, le 31 mars. L'occasion de découvrir *The Mandalorian*, *The Clone Wars* Saison 7, et de retrouver tout le back catalogue de Disney, Pixar, Marvel ou Star Wars.



AVRIL

Les écoles et entreprises sont prévenues : les joueurs ne quitteront jamais leurs écrans, puisque *Final Fantasy 7 Remake* sera de sortie ! Et encore, ce n'est que le premier épisode. Cinq ans après *The Witcher 3*, CD Projekt Red proposera enfin *Cyberpunk 2077*, annoncé à l'aube des années 2010. Capcom nous réglera avec *Resident Evil 3 Remake*, qui promet d'être aussi sanglant que son prédécesseur.

Ce n'est pas une blague. Au 1^{er} avril sortira enfin *Les Nouveaux Mutants*, le dernier vestige de la licence X-Men portée par la Fox depuis deux décennies (et dont nous attendons le reboot au sein du MCU). Victime d'incessants délais, ce film horrifique s'est fait attendre. À l'inverse de James Bond, qui revient pour un 25^e opus. *Mourir peut attendre* marquera ainsi la dernière apparition de Daniel Craig dans le costume. Et *Black Widow* obtiendra enfin son propre long-métrage. Forcément, c'est un prequel.



JUILLET

Sur le grand écran, pendant que Shawn Levy nous conviera, avec *Free Player*, à suivre les pérégrinations d'un NPC (Ryan Reynolds) qui prend conscience de son existence au sein d'un violent monde ouvert à la GTA, les affreuses créatures les plus célébrées par les moins de 77 ans

reviendront dans *Minions 2 : Il était une fois Gru*. Trois ans après *Dunkirk*, Christopher Nolan renoue avec le high concept avec *Tenet*, un thriller d'espionnage et de contrôle temporel. Enfin, Disney espère rattraper le succès des *Pirates des Caraïbes* en adaptant l'une de ses plus célèbres attractions (inédite en France) : *Jungle Cruise*. Johnson et Emily Blunt partageront ainsi des aventures familiales dans la... jungle.



AOÛT

Après avoir fait la paix avec Marvel, Sony poursuit l'expansion de son sous-MCU avec *Morbis*. L'homme chauve-souris qui n'est pas Batman, incarné par Jared Leto (qui fut le Joker), est, à l'instar de *Venom*, un vilain des comics Spider-Man. Il n'y a pas que les simili-vampires dans la vie ; il y a les fantômes aussi. S.O.S. *Fantômes : L'Héritage* de Jason Reitman (fils d'Ivan, réalisateur des deux films

originaux) zappe le reboot de 2016 pour nous offrir une suite à l'opus de 1989. Ce film introduira de nouveaux héros (la famille d'un ancien chasseur de fantômes rassemble Carrie Coon de *The Leftovers* et Finn Wolfhard de *Stranger Things*), mais tous les acteurs (encore en vie) des films originaux feront une apparition plus ou moins courte. Enfin, Bob l'éponge revient dans *Éponge en eaux troubles*. C'est un prequel.



NOVEMBRE

Au cinéma, Marvel relancera son univers post-*Endgame* avec *Eternals*, une histoire de héros cosmiques aux pouvoirs quasi divins, dotée d'un alléchant casting (Angelina Jolie, Salma Hayek, Richard Madden, Kumail Nanjiani, Kit Harington). En face, la Terre aura du mal à se relever suite à l'affrontement de deux légendaires créatures : *Godzilla vs. Kong*. Ce qui permettra à Legendary de boucler son propre univers cinématographique. En comparaison, le prochain Disney, *Raya et le Dernier Dragon*, jouera dans une cour d'école avec sa jeune fille en quête du dernier dragon vivant.



DÉCEMBRE

Cette année, pour la dernière fois, il n'y aura aucun *Star Wars* ou *Avatar* pour Noël. Non, l'événement cinématographique sera l'adaptation du roman *Dune* de Frank Herbert par Denis Villeneuve (*Blade Runner 2049*). Une direction artistique folle, un casting exceptionnel (Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Josh Brolin, Zendaya, Charlotte Rampling, Jason Momoa, Javier Bardem) : même Anakin finira par apprécier le sable.

VAMPIRES VS ZOMBIES

COMBAT À MORT-VIVANT POUR LE BOX-OFFICE

Créatures quasiment immortelles, tant dans la fiction que dans la culture populaire, les vampires et les zombies envahissent sans cesse le petit comme le grand écran. Afin de les départager, nous nous sommes lancés dans une course au box-office. Quel monstre a récolté le plus d'argent durant la dernière décennie ? Quelle qu'elle soit, la réponse sera effrayante.

Méthodologie : seuls les films ayant dépassé le million de dollars de recette à travers le monde ont été pris en compte. Ceux mettant en scène plusieurs monstres distincts sont acceptés. Entre parenthèses (quand c'est possible), le résultat sur le territoire américain.

Dracula Untold (2014)

VAMPIRES

2010 *Mords-moi sans hésitation* : **80** (36)
2010 *The Twilight Saga: Eclipse* : **698** (300)
2010 *Laisse-moi entrer* : **24** (12)
2011 *Priest* : **78** (29)
2011 *Twilight : Chapitre 4 — Révélation, 1ère partie* : **712** (281)
2012 *Twilight : Chapitre 5 — Révélation, 2e partie* : **829** (292)
2012 *Abraham Lincoln : Chasseur de vampires* : **116** (37)
2012 *Underworld : Nouvelle ère* : **160** (62)
2012 *Hôtel Transylvanie* : **358** (148)
2013 *Only Lovers Left Alive* : **7,5** (2)
2014 *Vampire Academy* : **15** (8)
2014 *Vampires en toute intimité* : **6** (3,5)
2014 *Dracula Untold* : **217** (56)
2015 *Hôtel Transylvanie 2* : **474** (169)
2016 *Underworld : Blood Wars* : **81** (30)
2018 *Hôtel Transylvanie 3* : **528** (167)
2019 *Doctor Sleep* : **71** (31)

TOTAL : 4 454 MILLIONS DE DOLLARS

Joli score ! Leurs dents rayent déjà le parquet.

Hôtel Transylvanie 3 : Des vacances monstrueuses (2018)



CONCLUSION

Victoire magistrale des vampires. À l'aide d'une poignée de franchises archiconnues, ils ont sucé le fric de leurs adversaires. Pour autant, les vampires sont-ils plus populaires que les zombies ? Rien n'est moins sûr, car près de six fois plus de longs-métrages consacrés aux zombies furent produits durant les dix dernières années. Malheureusement, pour la plupart, ces séries Z disposaient d'un budget famélique et d'une promotion inexistante. Soyons sérieux : les zombies n'ont absolument pas besoin du cinéma. Malgré les récents *V-Wars* et *Dracula* de l'écurie adverse, ils règnent déjà en maîtres sur les séries et les jeux vidéo. *The Walking Dead* ne sont certainement pas près de faire reposer leurs vieux os.

Orgueil et préjugés et zombies (2016)

ZOMBIES

2010 *Resident Evil: Afterlife* : 300 (60)
2010 *Sint* : 4
2010 *Dylan Dog: Dead of Night* : 4,5 (1)
2012 *ParaNorman* : 107 (56)
2012 *REC 3 : Genesis* : 10
2012 *Resident Evil: Damnation* : 2,5
2012 *Resident Evil: Retribution* : 240 (42)
2012 *V/H/S* : 2
2013 *Warm Bodies* : 116 (66)
2013 *World War Z* : 540 (202)
2014 *Dead Snow: Red vs. Dead* : 1
2014 *REC 4 : Apocalypse* : 5
2015 *Maggie* : 1,5
2015 *Manuel de survie à l'apocalypse zombie* : 16 (4)
2016 *Cell* : 1,5
2015 *I Am a Hero* : 14
2016 *The Last Girl — Celle qui a tous les dons* : 4
2016 *Orgueil et préjugés et zombies* : 16,5 (11)
2016 *Resident Evil : Chapitre final* : 312 (26)
2016 *Seoul Station* : 2
2016 *Dernier train pour Busan* : 88
2017 *Ne coupez pas !* : 28
2018 *Overlord* : 41 (21)
2018 *Rampant* : 12
2019 *The Dead Don't Die* : 14 (6)
2019 *The Odd Family: Zombie on Sale* : 2
2019 *Retour à Zombieland* : 122 (73)

TOTAL : 2 006,5 MILLIONS DE DOLLARS

(3 145,5 millions si nous ajoutons *La cabane dans les bois* et *Pirates des Caraïbes* :

La fontaine de jouvence, où les zombies ont un rôle périphérique).

L'échec est massif : les zombies retournent incessamment se coucher dans leurs tombes.



LE CIRQUE

COMME REPRÉSENTATION AUDIOVISUELLE DU COMMUNAUTARISME

L'univers du cirque ne cesse de fasciner et d'intriguer. Monde de lumières et de mystères, il compte différentes facettes, tantôt glamour, tantôt poussiéreuses... Tantôt carrément terrifiantes ! Ces différents aspects en font un instrument de réappropriation parfait pour le monde de l'audiovisuel, et ce dernier ne s'en est pas privé. Outre le côté particulièrement scintillant que peut avoir le cirque, grâce à ses habits de lumière ou ses couleurs, il renferme aussi un côté plus sombre. Que ce soit en termes de torture faites aux animaux, mais aussi d'animalisation de l'être humain ! Les choses changent une fois le rideau baissé. Malgré cet aspect complètement antinomique, le cirque semble pourtant être le "lieu" le plus humain que certains puissent trouver...

L'imagerie du cirque et ses représentations globales



De nos jours, le cirque est représenté à la fois comme un lieu plein de magie et de fantaisie, mais aussi comme un endroit sordide et répugnant. Les magiciens, les trapézistes, ainsi que les dresseurs de lions y côtoient un sol de poussière et de sable. Ils font rêver petits et grands, mais sous un chapiteau en toile, loin des paillettes et de la climatisation.

En France, le cirque est complètement décorrélé de la fête foraine, il occupe son propre espace, pendant un temps donné. Aux États-Unis, il en est autrement, grande roue et barbe à papa côtoient clowns et éléphants, c'est ce qu'ils appellent *Carnival*. Un monde de sensations fortes, mais aussi de curiosité et d'étrangeté. Le remake de la série *Are you afraid of the Dark*, en a fait le théâtre

de sa toute nouvelle saison, mettant en scène une multitude de personnages hauts en couleur.

De ce cirque, le membre le plus représenté (et détourné) dans la culture populaire est bien évidemment le clown, à travers des figures comme Gripsou (Ça) ou le Joker, il est celui qui a su s'extraire et se désolidariser du cirque.

Cependant, certains membres, ou du moins, anciens membres de cette communauté, ne cesseront d'y être assimilés.

De nombreux réalisateurs de renom se sont frottés à l'univers du cirque, de Federico Fellini à Tod Browning, en passant par Alejandro Jodorowsky ou encore David Lynch, et tous semblent friands de la représentation d'une partie du cirque. Cette partie qui n'existe plus aujourd'hui, car elle renvoyait à la société sa propre cruauté. Ce qu'on appelle le cirque de monstre, le freak show.



Complètement annihilé aujourd'hui, il est important de définir ce qu'est un *freak show*, mais aussi ce qui est considéré comme un *freak*.

Entre le XIX^e siècle et la Seconde Guerre mondiale, le monde du cirque aimait repaître son audience de ce que l'on appelle le *freak show*. Un spectacle de monstres, sous forme de numéro ou simplement de défilé. Par monstre, la société de l'époque entendait humain avec des difformités physiques, cela allant de la femme à barbe, aux frères et sœurs siamois en passant par les gens très gros (ou très maigres) ou intégralement tatoués (les choses ayant bien changé).

Le phénomène de foire le plus célèbre est très certainement Joseph Merrick, plus connu sous le nom d'Elephant Man, atteint d'une difformité congénitale. Popularisé par l'œuvre éponyme de David Lynch, le film raconte l'histoire de cet homme brillant qui ne correspondait pas aux canons de l'époque, meurtri par une société moqueuse et cruelle.

Pourtant, Joseph Merrick n'est pas le seul monstre à avoir été porté à l'écran.

Ces cas de monstruosité donnent aux réalisateurs l'envie de livrer leur vision de ces êtres contre nature.

La première représentation de ces derniers, qui reste le film le plus connu sur ce thème, est *Freaks*, de Tod Browning sorti en 1932. Situait son action entre les deux guerres, le film met en avant la communauté des monstres comme protectrice des siens, au point de transformer une belle jeune femme en monstre de foire presque surnaturel.

De nombreux films choisiront de représenter particulièrement cet aspect du cirque, ce côté mystérieux et parfois paranormal. Ce dernier sera d'ailleurs poussé à son paroxysme dans le film *L'assistant du vampire* de Paul Weitz, dans lequel un vampire fait aussi partie d'une troupe de monstres comptant femme à barbe, géant et homme squelette, un personnage ne semblant pas dénoter avec ses camarades de voyage. La télévision se réapproprie aussi ces personnages à travers des séries telles que *Carnival* ou la saison 4 de la série d'anthologie *American Horror story*.

De plus, bien que moqués par le monde, ces bêtes de foire ont trouvé une famille, un endroit qu'ils peuvent appeler chez eux. Les monstres contre le monde !

Malgré toutes ces appropriations du cinéma et de la télévision, l'essence même de ce qui fait le *freak show* reste la même : une famille, une communauté, un code d'honneur.

La parade monstrueuse, représentation du communautarisme



Bien que moqués, maltraités, vendus par leurs parents et réduits le plus souvent à un ersatz d'esclavage, les fameux monstres semblent, dans chacune des représentations faites, mais aussi dans la vraie vie (cf. Schlitzie, actrice du film *Freaks*), jouir de leur statut. En effet, devenir un monstre de cirque leur permet aussi d'intégrer une communauté, une famille, avec des valeurs, des règles.

Ainsi le code veut que, si quelqu'un s'en prend à un monstre, il sera puni par ces derniers, c'est là tout le pattern du film *Freaks* dans lequel ces bêtes de foire se vengent car une femme se joue de l'un d'entre eux, ou encore *American Horror story* (qui ne tarit pas de clins d'œil et de références au film de Tod Browning) dans lequel, même si un *freak* s'en prend à un membre de sa communauté, ce dernier sera vengé par ses camarades.


De plus, bien que moqués par le monde, ces bêtes de foire ont trouvé une famille, un endroit qu'ils peuvent appeler chez eux. Les monstres contre le monde !

La plupart des œuvres audiovisuelles se penchant sur ces personnages mettent particulièrement l'accent sur cette notion. Ainsi dans le *Carnival* d'HBO, le personnage principal découvre en ses sauveurs plus qu'une vraie famille, et le personnage campé par Hugh Jackman dans *The Greatest Showman* monte une réelle communauté.

C'est aussi ça le cirque de monstres.

Et puis, quitte à ce que les gens se moquent de vous, autant appartenir à une communauté (et potentiellement être payé) non ?

Quoi de mieux pour conclure un article sur les *freaks* qu'un petit rappel de l'étymologie même du mot « geek ». Il vient du terme allemand *geck*, et du néerlandais *gek*. Tous deux appartenant au champ lexical de la folie et de l'espièglerie. Outre le fait que le patois français eut considéré le gicque comme fou de carnaval, il prend tout son sens au XVIII^e siècle, dans l'Empire austro-hongrois, où il définira ce qui sera plus tard considéré comme *freaks*, il évoluera ensuite pour être appliqué aux gens décalés, ne s'intégrant pas dans la société. Pour finir aujourd'hui comme une sectorisation de personnes terriblement passionnées.

Geek is the new freak. 

Carnival Row : Festival de Monstres (2019)

AMAZON PRIME

OCS, NETFLIX, AMAZON PRIME, DISNEY +, APPLE TV...

Quand les plateformes de streaming changent les relations de couple

Depuis l'arrivée des plateformes de streaming qui nous gavent de séries de qualité (pour ne pas les citer, façon Netflix ou Prime Video), les règles ont changé. Regarder une série avec un ou une autre est devenu un exercice hasardeux. Exit les épisodes de série que nous regardions avec notre cher(e) et tendre chaque semaine de façon automatique. Un monde de possibilité s'est ouvert, et avec lui, son lot de tentations... et de complications !

Une série à deux – Conditions générales d'utilisation et engagement



Le démarrage d'une nouvelle série à deux demande une véritable clarification des choses, clarification beaucoup trop rarement faite... Regardons-nous simplement le premier épisode ensemble ou regardons-nous tous les épisodes ensemble ? Si nous regardons tous les épisodes ensemble, y a-t-il une dead line me permettant de regarder les épisodes sans toi ? Si d'aventure, je vais chez une amie qui regarde cette série, quelles sont mes possibilités de fuite ou d'accep-



tation ? Enfin, toutes ces conditions deviennent obsolètes en cas de rupture ou de voyage prolongé. Un monde de questions nouvelles et dérangeantes s'est ouvert sous nos pieds, dès le visionnage du premier épisode d'une série, et mine de rien, tout comme le mariage, cet engagement demande patience, self-control et amour inconditionnel. Bienvenue au XXI^e siècle...

L'infidélité audiovisuelle – le mal de notre siècle



Nous sommes vendredi soir. Il fait froid. Votre cher(e) et tendre est de sortie avec ses amis... Que faire ? Netflix vous tend les bras, vous pouvez détourner le regard, mais Prime vidéo vous prendra la main. Confronté à un nombre incalculable de contenus, vous n'avez qu'une seule envie... continuer cette série que vous aviez commencée ensemble... Après tout, ce qu'une personne ne sait pas, ne peut pas la blesser, donc nul besoin de lui dire. Et pourtant la culpabilité vous ronge, la culpabilité d'avoir envisagé cette idée, face à des centaines d'autres possibilités. Et si le pas est franchi, la culpabilité du mensonge, et surtout, ne pas pouvoir lui parler de ce qu'il s'apprête à voir... La tentation du spoil est devenue le nouveau supplice de tantale. Trois solutions s'offrent à vous : le mensonge, pas vu pas pris ; la confession, avouer votre péché ; enfin, la fuite... Un autre pays serait le plus judicieux. Souvent, ce choix est en relation extrême avec ce qu'il se passe dans cet(ces) épisode(s) défendu(s). Pourrez-vous ne pas lui révéler l'intrigue que vous connaissez d'ores et déjà ? Et quel impact ce mensonge aura-t-il sur votre expérience fictionnelle ? La culpabilité ne risque-t-elle pas de vous gâcher votre plaisir ?

Streaming video is the new saturday night fever



Bien que ce ne soit pas toujours le cas, de nombreuses saisons de séries sortent d'un seul coup. Et si pour éviter toute incompréhension, infidélité ou questionnement, la solution était tout simplement le binge watching amoureux ? Une couette, un plat livré et une série torchée en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Les longues nuits d'hiver arrivent à grands pas, tout comme de nombreuses séries particulièrement attendues, et la plateforme Disney + dans le lot. Compliqué de résister à la tentation...

Vous avez des problèmes de couple... Geek magazine a la solution ;)

LE MUR

ALBERTI

CHARREYRON

ICI FINIT LA MORT ET COMMENCE LA TERREUR



TOME 1 DISPONIBLE



SEPTEMBRE 2020

JANVIER 2021

© Editions Glénat 2020

RETROUVEZ NOS CATALOGUES SUR



Glenat
www.glenat.com



Les séries tv sont-elles des objets sociologiques qui nous disent comment se porte notre monde ? De *Stranger Things* à *Game of Thrones*, en passant par *Umbrella Academy*, *The Boys*, *Watchmen* ou encore *Dark Crystal*, nos fictions préférées, qu'elles se déroulent dans des mondes imaginaires ou le passé, font étrangement écho à notre société contemporaine et nos préoccupations...

En 2019, les séries qui ont le plus fait parler d'elles constituent souvent un véritable miroir de notre société. Le terrorisme, la montée de l'extrémisme, le péril climatique font sans cesse les gros titres de notre actualité. Des préoccupations majeures qu'il n'est donc sans doute pas étonnant de retrouver retranscrites dans nos programmes tv favoris. La menace de la fin du monde plane sur les élèves de l'*Umbrella Academy*, celle du nucléaire dans *Chernobyl*, l'horloge de l'apocalypse tourne dans *Watchmen*, tandis que la violence et la désacralisation des idoles règnent dans *The Boys*, que les monstres nous guettent dans *Stranger Things* et qu'une catastrophe écologique rend toutes les femmes stériles dans *The Handmaid's Tale*. Notre monde est-il tellement sens dessus-dessous pour que, même sur notre temps de loisir, nous nous complaisions à regarder des programmes qui semblent se nourrir de nos préoccupations ?

En psychologie, le *Schadenfreude* est un terme qui désigne le soulagement que l'on peut ressentir quand il arrive malheur aux autres et pas à nous. En gros, mettre en scène des fictions où le monde va encore plus mal que le nôtre, nous rassure et nous reconforte. Politiquement, on ne fait plus confiance à aucun parti et l'extrémisme monte partout dans le monde. Qu'importe, au moins, on n'a pas à affronter des hordes zombies comme dans *Kingdom* ou *Walking Dead* et on ne subit pas non plus l'oppression d'une dictature religieuse comme dans *The Handmaid's Tale*.

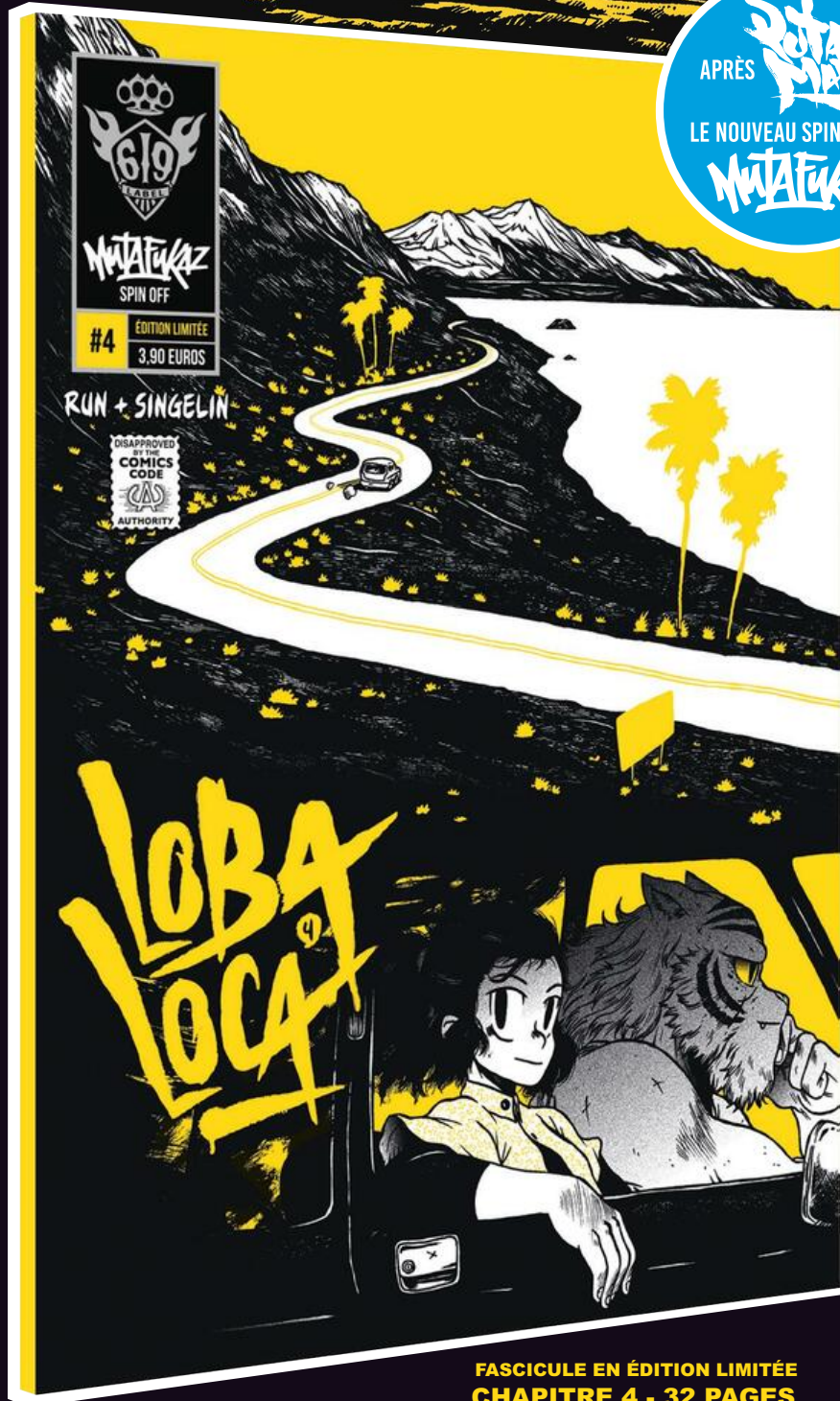


Quoique la série et le roman dont elle s'inspire, paru en 1985, aient pris une toute autre dimension depuis l'élection de Trump. En mai 2019, en Alabama, des militantes féministes n'ont pas hésité à défilé en robes écarlates pour dénoncer une loi restrictive contre l'avortement. La fiction rejoint la réalité ? L'auteure du livre, Margaret Atwood, dit l'avoir écrit à une époque où la droite religieuse était en pleine ascension. Comme elle l'a récemment confié au *Figaro Madame* « *Il y a trente ans, certains ne considéraient pas réellement qu'un tel futur puisse être possible aux États-Unis. "Cela ne peut pas se produire ici" était une phrase que j'entendais. Je ne l'entends plus beaucoup...* » Comment ne pas voir également dans *Dans leur regard* ou *Watchmen* un regard sur le racisme qui gangrène l'Amérique ? Inspirées de faits réels, elles poussent à s'interroger sur le chemin parcouru, mais surtout sur ce qui reste encore à accomplir.

« Il y a trente ans, certains ne considéraient pas réellement qu'un tel futur puisse être possible aux États-Unis. «Cela ne peut pas se produire ici» était une phrase que j'entendais. Je ne l'entends plus beaucoup... » - Margaret Atwood

Mais si les séries mettent en lumière notre société par le prisme de la fiction, elles n'oublient tout de même pas de nous reconforter. Elles mettent en scène des héros qui, malgré les obstacles, parviennent à lutter et survivre. Elles nous reconfortent également en nous proposant des fuites dans d'autres mondes ou en nous ramenant aux années 80, une époque « madeleine de Proust », synonyme de nostalgie et d'innocence. En ayant fait le choix de travailler à l'ancienne, avec des marionnettes, plutôt que de céder aux sirènes de la modernité et du numérique, *Dark Crystal* a su comprendre les attentes d'un public nostalgique et avide d'imaginaire. Et c'est bien parti pour continuer en 2020, si l'on en croit le cortège de séries annoncées où la science-fiction sera toujours aussi présente...

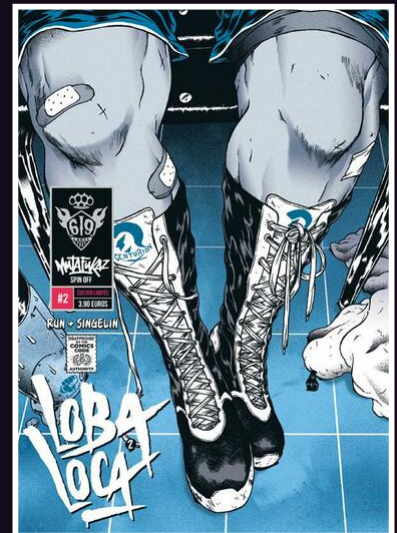
LABEL 619 PRÉSENTE



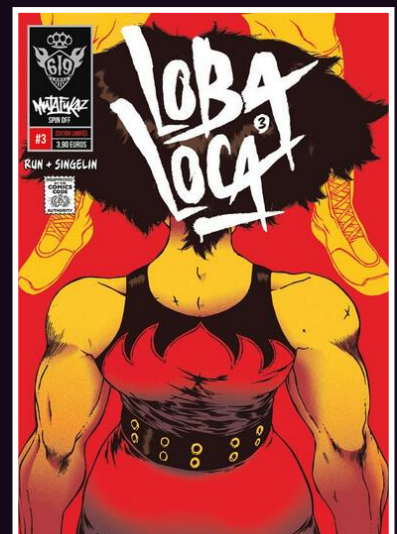
**FASCICULE EN ÉDITION LIMITÉE
CHAPITRE 4 - 32 PAGES**



CHAPITRE 1



CHAPITRE 2



CHAPITRE 3

UN SPIN OFF DE MUTAFUKAZ EN 6 CHAPITRES PAR RUN ET GUILLAUME SINGELIN (P.T.S.D.)

**LOBA LOCA #4 DISPONIBLE LE 7 FÉVRIER EN LIBRAIRIE
ET SUR WWW.ANKAMA-SHOP.COM**

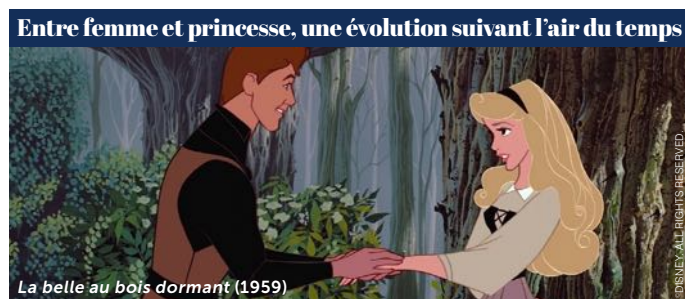


Dans le folklore occidental, la figure de la princesse occupe une place particulièrement importante. Tantôt docile et acceptant son destin, tantôt guerrière et se battant pour ses idéaux, elle est la représentation populaire de la figure de la femme idéalisée, de ce que l'on en attend...

Il est important de dissocier l'origine des princesses issues des contes, et la figuration qui en est faite dans la culture populaire. En effet, parmi les représentations les plus connues des princesses, bon nombre d'aspects du conte originel ont été effacés, édulcorés... La petite sirène ne cherche pas seulement l'amour d'un prince mais une âme immortelle, et chaque pas à la surface se traduit par une douleur pareille à celle de poignards plantés dans sa chair ; n'oublions pas Blanche-Neige (souffrant d'une véritable concurrence féminine avec sa belle-mère) qui manque de mourir empoisonnée par un peigne et étouffée avec un corselet avant même l'arrivée de la pomme. Elles représentent les princesses originelles mais malheureusement pas celles dont la représentation est la plus importante.

Cependant, c'est bien la représentation de princesses, principalement initiée par Disney, qui nous intéresse. Quelle est la représentation, l'évolution mais aussi l'image qui est faite de la femme à travers les différentes représentations de la princesse ?

Penchons-nous sur cette figure essentielle et pourtant tellement ambivalente de la pop culture.



La question qui se pose est souvent celle du pourquoi de la représentation de la femme à travers une telle figure. Et si la princesse, plus qu'une représentation fidèle de la figure de la femme, représentait un idéal féminin inhérent à chacune des époques ?

Quand le terme de princesse apparaît dans une conversation, les premières représentations que cela inspire, sont l'illustration qui en est faite dans les films Disney. Qu'il s'agisse de Blanche-Neige, Raiponce ou Pocahontas, bien que chacune porte un message différent, elles sont la représentation populaire de ce qu'est une princesse. Mais être une princesse c'est aussi être vue comme une personne vivant dans son monde, dans une autre réalité.

Si nous creusons davantage, chaque représentation de ces dernières est ancrée dans une époque, elle-même liée au statut de la femme à un instant T. Outre ce statut, elle est aussi une représentation des envies et des besoins, une idéalisation, un manque à combler.

À une époque où le code civil prévoit que « *le mari doit protection à la femme, la femme doit obéissance à son mari* », les princesses sont représentées comme naïves, soumises et douces. Ainsi, Blanche-Neige, Cendrillon ou Aurore ne font que subir leur destin, elles attendent l'arrivée du prince (dont elles seront complètement dépendantes malgré leur statut noble), et pour s'occuper, elles font le ménage ou vont cueillir des mûres.

Ce qui, dans une certaine mesure, est utile. Blanche-Neige, en échange d'un toit et de compagnie, chante aux oiseaux qui viennent l'aider à ranger la maison des sept nains. Elle se réapproprie son pouvoir de femme à travers son « asservissement », après tout, elle tient les rênes. Cendrillon nettoie pour éviter d'être battue (ou potentiellement mise à la rue), quant à Aurore, elle chante...

Cependant, avec l'arrivée d'Ariel la petite sirène en 1989, suivie de Belle et Jasmine, une nouvelle génération de princesses fait son appa-

rition. Elles sont dans un refus de leur condition de vie et veulent s'en émanciper, sans pour autant faire preuve d'énormément de réflexion (manquant pour certaines de se faire couper la main ou manger par des loups). Elles sont menées par leur instinct.

Ainsi Disney attendra 30 ans avant d'initier ce tout nouveau type de princesses, plus indépendantes, qui sont aussi des femmes pleines de facettes et d'envies. La femme idéalisée sait ce qu'elle veut, mais aussi ce qu'elle ne veut pas.

Viennent ensuite ces princesses guerrières, en Pocahontas particulièrement et en Mulan (bien que n'étant pas une princesse à proprement parler), ces nouvelles représentations sont l'emblème d'une femme à la fois forte et sensible. Bien que se battant pour sauver une nation et des valeurs familiales, elles ne laissent jamais de côté leur cœur, mais ne font jamais de ce dernier une priorité. Ainsi Pocahontas restera avec les siens, tandis que John Smith retourne en Amérique, et Mulan ne finira par avoir un rendez-vous avec son général qu'à la fin du film.

Enfin, le XXI^e siècle est particulièrement marqué par l'apparition de ce film de princesse, dont l'hymne fut le cauchemar sans fin de nombreux parents (qui ne connurent pas la libération pour leur part). Il s'agit bien de *La Reine des neiges*... Avec Elsa et Anna, Disney a choisi de mettre en avant deux personnages féminins afin de représenter davantage de facettes féminines, forte, faible, puissante dans différents aspects, parfois naïve mais toujours réfléchie. À elles deux, elles sont la représentation de la princesse moderne.



D'abord docile, la princesse représentait la ménagère des années 30, faisant tout pour contenter l'homme (ou les nains) qui subvient à ses besoins, tout en se réappropriant son pouvoir de femme. Puis, au fur et à mesure des années, mais aussi de l'émancipation de la femme, la princesse est devenue plus forte, plus indépendante, un personnage un peu plus fascinant et entier.

Cette réalité semble en corrélation avec l'imaginaire sociétal de ce qu'est et devrait être une femme, aussi bien mentalement que physiquement.

En effet, gentille et docile, guerrière puis indépendante, chacune est une représentation d'un aspect de la féminité sans jamais tous les réunir, conservant ainsi l'aspect le plus dominant. De plus, elle est l'illustration d'un idéal physique, apprêtée, bien habillée, belle, bien coiffée. *Woke up like that*. Elle est la perfection incarnée. Ce beau dont tout le monde est un peu en quête et surtout auquel nous sommes tous un peu sensibles.

Poupée articulée, son avis ne semble pas très important. On ne s'intéresse jamais à la réciprocité des sentiments de Blanche-Neige ou de Cendrillon à l'égard de leurs princes respectifs. Le prince est un prétexte de liberté plutôt qu'une raison. Lui ou un autre, c'est pareil.

L'idéal féminin d'aujourd'hui semble donc se rapprocher davantage de la femme forte et indépendante

Tout n'est que destinée. La question de l'envie n'est pas posée donc aucune réponse n'y est apportée.

Elle aura cependant plus tard davantage son mot à dire et sera même décideuse de son destin.

Mais pas du tout ! Dans Blanche-Neige le prince n'est rien de plus qu'un sex-toy sur pattes. Plus instrumentalisé que ça tu peux pas faire ! Et en plus, oui ce pauvre con va l'entretenir pour le restant de ses jours... Je t'explique pas le montant de la pension alimentaire !

L'idéal féminin d'aujourd'hui semble donc se rapprocher davantage de la femme forte et indépendante. Toujours symbole de la féminité elles sont devenues fortes de caractère, carriéristes et ambitieuses ; complètement ancrées dans leur époque.

Cependant, malgré la véracité de ces représentations, aucune princesse ne semble renfermer l'intégralité des aspects d'une femme. Elles se partagent les rôles, s'alternent...

Cependant, une princesse bien trop méconnue réunit toutes ces facettes.



Plus méconnues que les princesses Disney, les princesses de films italiens ont bercé l'enfance de certains, mais restent inconnues pour le plus grand nombre.

Toute une série de films de princesses furent réalisés par Lamberto Bava, (fils du grand Mario Bava) tels que *Desideria et le prince rebelle*, *La Princesse et le Pauvre* ou encore *La légende d'Alisea*. Elles sont un tout autre type de représentation. Il ne s'agit pas là de films d'animation, mais bien de films, synthèse de ces princesses d'antan. Chacune cherchant à atteindre son destin.

En 1991 Lamberto Bava introduit une toute nouvelle princesse, Fantagaro. Affublée d'un prénom pas facilement portable, et d'une coupe digne de Mireille Mathieu dans les années 80, cette princesse beaucoup trop méconnue est l'une des rares à contenir l'intégralité des facettes que peut avoir une femme.

Cadette d'une fratrie de 3 filles, elle fut sauvée par la sorcière blanche lorsque son père voulut la sacrifier. Elle choisira plus tard de s'habiller comme un homme afin de défier en combat singulier le prince ennemi Romualdo, refusant de se soumettre à de quelconques devoirs ou obligations inhérents aux femmes de son rang. Elle finira par tomber amoureuse du prince ennemi, mettant ainsi fin à la guerre entre les deux royaumes. Elle n'hésitera pas à se séparer de ses longs cheveux, symbole de féminité, en s'enfonçant cependant dans cette dernière, faisant preuve de courage et d'audace, pour atteindre ses fins.

La saga de *La Caverne de la rose d'or*, compte 4 films (le 5^e étant complètement indépendant des quatre premiers), oscillant entre princesse rebelle, femme amoureuse, amie des cailloux et de sorcier sexy, Fantagaro sait tout autant combattre que jouer de ses charmes, se mettre en avant en sauvant son peuple et s'effacer pour laisser la part belle à son amant.

N'est-ce pas, en grande partie, ce que peut être une femme ?

Chaque femme est unique et chacune choisira de se reconnaître dans la princesse qui lui sied le plus.

Plutôt sensible, généreuse, farouche, guerrière, tout à la fois. L'essentiel étant d'avoir une multitude de choix, non ?

BEAUTIFUL FREAK SHOW



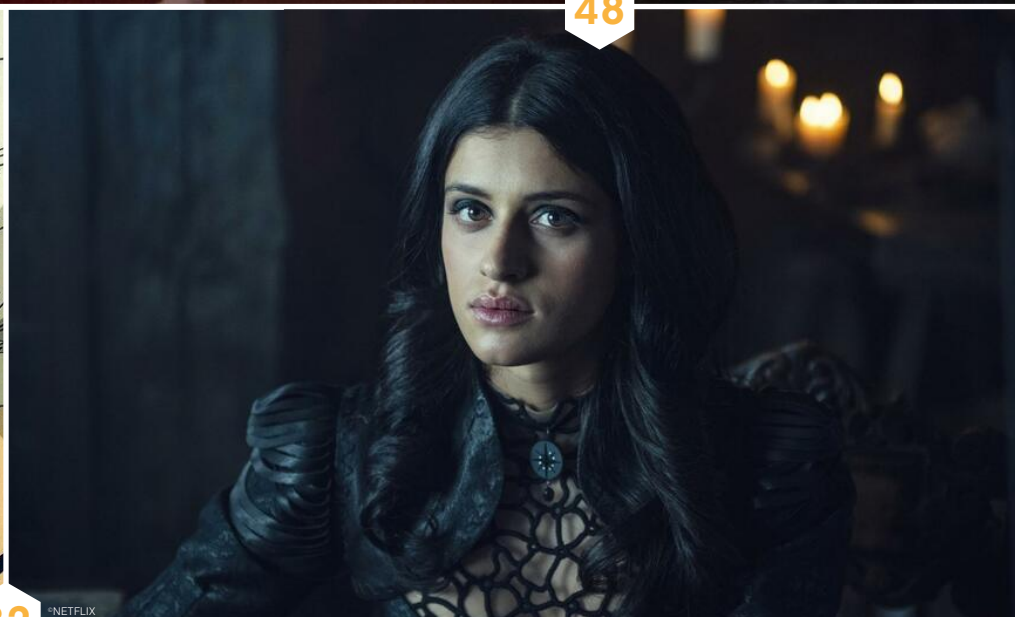
20



48



86



32

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 !



20

20 L'APRÈS STAR WARS

Le futur de la franchise

32 THE WITCHER

Comment la superproduction de Netflix a été créée

38 THE BOYS

Entretien avec Darick Robertson, le dessinateur du comics

42 STAR TREK PICARD

Le grand retour de Patrick Stewart !

48 X-TINCTION !

La fin de l'univers X-Men de la Fox

54 KAIJUMAX

Gigantic is the new black

58 L'HOMME INVISIBLE

Ultra-moderne épouvante

60 BIRDS OF PREY

Spin-off de *Suicide Squad*

86 GEEK HEAD

Masako Sakano



32



42



60



APRÈS L'ASCENSION ET LE FUTUR DE LA FRANCHISE

STAR WARS

Une trilogie vient de s'achever et c'est toute une époque qui prend fin. Si c'était un pari risqué pour Disney, le moins qu'on puisse dire c'est qu'il n'est pas encore gagné. Mais avant de jeter toute votre collection de figurines SW, allons voir si une suite est encore possible, et quel avenir pour cet univers qui provient pourtant d'un très lointain passé. Et pour commencer, quoi de mieux que de poser la question au maître d'œuvre en personne ?

Propos recueillis et traduits par PASCAL PINTEAU



Ce Script que j'ai écrit ! lol ! mdr !



© 2019 LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED

LES CONFIDENCES DE L'ÉQUIPE DE L'ASCENSION DE SKYWALKER

ENTRETIEN AVEC J.J. ABRAMS, RÉALISATEUR ET CO-SCÉNARISTE

Au moment de la sortie du *Réveil de la Force*, vous aviez souvent évoqué le jeune fan de *Star Wars* que vous étiez dans les années 70 et 80, mais la jeunesse d'aujourd'hui est très différente de celle qui a découvert la trilogie originale à cette époque-là : elle a d'autres aspirations, d'autres inquiétudes, et vit dans une société en proie à de nombreux bouleversements. Comment vous adressez-vous

à ces adolescents et jeunes adultes d'aujourd'hui tout en vous inscrivant dans la tradition narrative de *Star Wars* ? **J.J. ABRAMS** : C'est un problème très intéressant. J'ai le sentiment que les enfants d'aujourd'hui sont à la fois plus évolués sur certains points, et moins dans d'autres domaines. Je les trouve vifs, malins, très perspicaces et souvent révoltés – à juste titre – par toutes les folies du monde actuel. Tout cela les angoisse beaucoup. Je crois que si l'on en arrive de plus en plus

« Faites-vous confiance, et n'hésitez pas à arrêter l'ordinateur qui vous assiste pour suivre votre instinct et vos convictions sur ce qui est juste et vrai. C'est cela, croire en la Force ! (Rires) » - J.J. Abrams

à donner des traitements médicaux à des enfants hyperactifs ou anxieux pour parvenir à les apaiser, c'est parce que nous les bombardons constamment de stimulations de toutes sortes avec les nouvelles technologies, les réseaux sociaux, internet, les emails, les sms, sans avoir pris le temps de leur inculquer d'abord les règles de base des interactions entre humains, et de s'assurer qu'ils les ont comprises et bien assimilées. Et pourtant, il s'agit d'un socle capital pour être en bonne santé mentale et pour avoir ensuite de bons rapports avec les autres pendant leur vie d'adulte. Par rapport à cela, je dirais que le message de *Star Wars* en général, et d'une certaine manière, particulièrement pendant l'épisode 4, c'est

'Faites-vous confiance, et n'hésitez pas à arrêter l'ordinateur qui vous assiste pour suivre votre instinct et vos convictions sur ce qui est juste et vrai.' C'est cela, croire en la Force ! (Rires) Il me semble que toutes les interventions mesquines, les réflexions méchantes et les critiques au vitriol sont caractéristiques de ce que l'on trouve en abondance sur les réseaux sociaux : des choses qui divisent les gens. À l'inverse, j'ai toujours considéré *Star Wars* comme mon « rassembleur » favori, alors que l'on a de plus en plus de mal à trouver des sujets capables de mettre les gens d'accord aujourd'hui. Les thèmes de *Star Wars*, me semble-t-il, explorent souvent la manière dont des gens très différents, que l'on

STOP OU ENCORE ?

Qui sont les acteurs de *L'Ascension de Skywalker* prêts à revenir dans l'univers *Star Wars*, ceux qui préfèrent tourner la page et ceux qui restent indécis ? Leurs réponses ici tu trouveras...

Aimeriez-vous jouer à nouveau vos personnages respectifs dans un futur épisode de *Star Wars* ou dans une des séries de Lucasfilm en préparation pour la chaîne à péage Disney + ?

KELLY MARIE TRAN (ROSE TICO) : Pour ma part, je suis extrêmement heureuse de ce que nous avons fait, et de l'expérience que nous avons vécue, mais en tant qu'actrice, j'ai envie de passer à autre chose et de me consacrer à des projets différents. Encore une fois, j'éprouve énormément de gratitude envers toutes celles et ceux qui m'ont invitée à jouer dans ces deux films, car cela a



n'aurait jamais imaginé pouvoir collaborer, finissent par s'unir pour défendre une juste cause. Et en chemin, ils découvrent leur véritable potentiel, qui dépasse de très loin ce dont ils se croyaient capables. Et là, un basculement se produit : ils agissent de manière noble et désintéressée, et peuvent aller jusqu'à se sacrifier pour les autres, tout comme leurs compagnons le feraient pour eux. On retrouve évidemment aussi la lutte du bien contre le mal et de la liberté contre l'oppression, qui sont les sujets fondamentaux de presque toutes les histoires racontées depuis l'aube des temps. À tout cela vient s'ajouter une saga familiale, et les thèmes de l'amour, de l'amitié et des devoirs que l'on a envers ses proches. Je crois qu'en fin de compte, tout cela concerne l'espoir. Pour moi, c'est le mot qui caractérise la saga, et la raison pour laquelle Leia est le cœur de cette histoire : elle personnifie l'espoir. Même quand elle évoque son fils à la fin de l'épisode 8, en disant qu'elle a perdu tout espoir de le ramener vers la lumière, on sent qu'en vérité elle n'a pas l'intention de l'abandonner au côté obscur de la Force, et qu'elle continuera à se battre en ce sens jusqu'à son dernier souffle. Même là, il reste une lueur dans les ténèbres, une envie d'espérer.

L'une des difficultés de l'écriture et de la réalisation de *L'Ascension de Skywalker* était-elle liée au fait qu'il vous fallait tenir compte des changements de cap effectués par Rian Johnson dans *Les Derniers Jedi*, puisque l'on sait qu'il s'est écarté des grandes lignes que vous aviez initialement prévues pour la suite de cette trilogie ? On peut penser que sa vision est un peu plus sombre que la vôtre dans l'épisode 7...

Rian et moi nous apprécions et nous respectons beaucoup, à la fois à titre personnel et professionnel. Je pense qu'il est un brillant réalisateur. Il n'abordera jamais un film de la manière dont je le ferais, et inversement, ma façon de faire est différente de la sienne. Mais je n'aurais →

DAISY RIDLEY

Entretien avec Daisy Ridley (Rey Palpatine/Skywalker)



**uelles étaient les héroïnes qui comp-
taient beaucoup à vos yeux, quand
vous étiez enfant ?**

Il n'y a pas d'héroïnes de cinéma ou de séries qui me viennent à l'esprit, car j'étais plutôt une fan de lecture. L'un de mes livres favoris s'intitulait *Sophie's Adventures*. Il fait partie d'une série d'ouvrages consacrés aux mésaventures d'une petite fille, qui ont été écrits par Dick King-Smith, un grand auteur de la littérature enfantine (ces romans pour jeunes lecteurs sont édités en France chez Folio Cadet, NDLR). Sophie est une cavalière émérite, et c'est paradoxal que ses aventures m'aient tant plu, parce que j'ai toujours eu une peur terrible des chevaux, et que je refuse de les monter. Donc pendant mon enfance, je n'ai pas ressenti un manque de représentation féminine au cinéma, parce que j'étais surtout plongée dans les livres, et que j'y trouvais toutes sortes d'héroïnes. Mais plus tard, je suis devenue fan d'actrices comme Emma Thompson. Je l'adore. Elle est fantastique dans tous ses rôles, et dans tous les registres.

Rey est devenue l'héroïne favorite de beaucoup de spectatrices de tous les âges, mais en tant qu'actrice et que personne, vous êtes devenue vous aussi une sorte de modèle pour les petites filles et les adolescentes. Que pensez-vous de cela ? Cette responsabilité vous semble-t-elle parfois écrasante ?

Je ne pense pas à moi en ces termes, car en fin de compte, je suis simplement une actrice qui joue un rôle, un personnage qui a été créé par quelqu'un d'autre. Je n'ai pas ouvert des portes, ce sont les fantastiques créateurs de cette saga qui l'ont fait. Je ne peux donc aucunement m'attribuer ce mérite. Le fait que j'aie eu la chance d'incarner Rey, et de voir les réactions que ce personnage a suscitées a été une expérience sensationnelle. Mais je ne suis que celle qui a dit ces dialogues et joué ce rôle, rien de plus.

J.J. Abrams vous avait-il décrit les grandes lignes de la trajectoire de votre personnage au cours de cette

ultime trilogie des Skywalker, quand vous avez parlé du rôle avant le tournage du *Réveil de la Force* ? Saviez-vous déjà à peu près ce qui allait lui arriver à la fin de cette histoire ?

Non, parce qu'à cette époque, J.J. n'imaginait pas qu'il allait revenir et réaliser aussi l'épisode 9. Nous avons parlé de l'histoire de l'épisode 7, mais elle a évolué pendant que nous tournions le film, puis Rian est arrivé en ayant une vision totalement différente des choses pour *Les Derniers Jedi*, et J.J. est revenu avec une nouvelle approche de la conclusion, qui venait s'ajouter aux deux visions précédentes. D'après ce que dit J.J., ils avaient une assez bonne idée des grandes lignes du récit et de son aboutissement, mais il ne m'en avait pas parlé à ce moment-là.

Pouvez-vous nous parler de la manière dont les interactions entre Rey et Leia ont été tournées, puisque Carrie Fisher, hélas, n'était plus là pour les jouer ?

C'était très étrange, parce que nous pouvions voir les images de la performance de Carrie – différentes performances, en fait – et comme vous l'imaginez, nous étions attristés par son absence. Elle nous manquait beaucoup, bien sûr. Bizarrement, ces scènes que nous avions tournées initialement pour *Le Réveil de la Force*, qui est pourtant un film très différent de *L'Ascension de Skywalker*, s'intègrent remarquablement bien dans cet épisode. Et Leia se trouve au cœur du récit.

Savez-vous ce qui va se passer dans le futur de *Star Wars* ?

Non, pas du tout ! Je ne connais que les événements qui se passent dans ce film-ci, parce que j'ai joué dedans. Kathleen Kennedy dirige une énorme société de production, et prend de grandes décisions dans lesquelles je ne suis pas impliquée. Je suis juste impatiente de voir ce film !

Quand vous avez été choisie pour interpréter Rey, vous avez dû imaginer ce qu'allait être votre vie pendant et en dehors du tournage, et comment tout



L'expression exacte de Kelly Marie Tran quand elle joue son rôle dans l'Épisode IX

été un moment exceptionnel et totalement unique de ma vie, mais il faut savoir tourner la page. Le danger, c'est de s'habituer à la prison luxueuse qu'est une franchise ! Il faut s'évader de cette cage, même si elle a des barreaux d'or.

NAOMI ACKIE (JANNAH) : Quand vous menez une carrière d'actrice, il faut rester créatif en faisant régulièrement des sauts dans l'inconnu, en prenant des risques, sans savoir si ces nouveaux projets seront des réussites ou des échecs.

JOHN BOYEGA (FINN) : C'est aussi mon avis. Je ne compte pas revenir dans un autre projet *Star Wars*.

KERI RUSSELL (ZORRI BLISS) : Ce que je peux dire, c'est que la relation entre Poe et Zorri, leur ancienne romance, a été très amusante à jouer dans *L'Ascension de Skywalker*. J'ai beaucoup apprécié cet aspect du rôle.

OSCAR ISAAC (POE DAMERON) : Nous verrons bien ce qui va arriver, et si le public aura envie de revoir Poe et Zorri. L'avenir le dira.

JOONAS SUOTAMO (CHEWBACCA) : Il faudrait que j'y réfléchisse... mais oui ! (Rires)

BILLY DEE WILLIAMS (LANDO CALRISSIAN) : À partir du moment où ils me paient, je serai partant ! (Rires)

ANTHONY DANIELS (C3PO) : Je le ferais d'abord par amour de *Star Wars*, bien sûr, mais ma réponse serait oui ! (Rires) La profession d'acteur est très différente des autres métiers que l'on exerce dans un bureau ou ailleurs, et où on se réjouit de prendre sa retraite. En tant que comédien, vous devez toujours être disponible, tant que l'on vous paie pour cela.



Anthony, Joonas, pendant la présentation de Disney +, Kathleen Kennedy a déclaré que d'autres projets de séries étaient à l'étude, dont une série avec les droides, et une autre avec Chewbacca. Que pouvez-vous nous dire à ce sujet...

ANTHONY DANIELS : C'est une possibilité.

JOONAS SUOTAMO : Si cela se concrétise, je suis partant !



Daisy, Kathleen Kennedy a déclaré il y a quelques mois de cela que Rey, Finn et d'autres personnages de cette trilogie pourraient revenir dans de futurs films de *Star Wars*. Mais à titre personnel, aimeriez-vous revenir ?

DAISY RIDLEY (REY) : Au moment où nous parlons, nous disons au revoir à ces personnages. J'ai simplement hâte de voir le film terminé. Et c'est assez amusant de savoir ce qui s'y passe alors que tout le monde se demande ce qui va se produire dans le futur...



Le seul couple qui compte

« Je ne compte pas revenir dans un autre projet *Star Wars* » - John Boyega (Finn)

jamais accepté de diriger *L'Ascension de Skywalker* si j'avais eu le sentiment qu'il fallait d'abord que je corrige des erreurs qui avaient été faites, afin de remettre la trilogie sur les rails. Les différents volets de cette trilogie forment une continuité et chacun débute là où l'autre s'est achevé. Pendant que nous travaillions sur l'épisode 7, nous avons effectivement imaginé dans quelles directions cette trilogie pourrait aller, mais il ne s'agissait que d'une structure assez ouverte. Quand j'ai lu ce que Rian avait écrit pour *Les Derniers Jedi*, j'ai été content de voir que rien de tout cela ne gênait ni n'oblitérait les possibilités de ce que j'espérais qu'il allait se passer pendant l'épisode 9, et d'ailleurs, à ce moment-là, je n'imaginais même pas que j'allais finir par le réaliser ! (Rires) Et à propos de ce que vous disiez sur un changement de ton, je peux vous dire que je n'ai jamais eu l'intention de modifier l'ambiance de la trilogie pendant sa conclusion, car je voulais m'inscrire dans la continuité des événements établis dans le film de Rian et honorer aussi les 8 films précé-

dents. J'ai tout accepté et tout intégré, y compris – et c'est l'une des parties les plus intéressantes de cet exercice – des choses que j'aurais envisagées d'une tout autre manière que celle de Rian. D'ailleurs, le plus étrange dans tout cela, c'est que ses nouvelles idées nous ont été extrêmement utiles.

La disparition de Carrie Fisher a été encore l'une des pages de *Star Wars* qui se tournait...

Vous savez, dans certains domaines, nous avons eu beaucoup de chance, mais bien sûr la perte de Carrie Fisher a été un événement dramatique et très triste. Heureusement, dans l'ensemble, tous les éléments se sont bien combinés les uns aux autres, y compris les scènes de Carrie coupées au montage de l'épisode 7 que nous avons pu intégrer dans ce dernier épisode, et qui, avec le recul, semblent presque avoir été conçues pour cette conclusion, ce qui est très étrange. Nous avons tous été troublés par cette constatation.

Pensez-vous que Kathleen Kennedy, la présidente de



©2019 LUCASFILM LTD. & "™. ALL RIGHTS RESERVED.

Lucasfilm, vous appellera à nouveau pour évoquer le futur de Star Wars ? Et croyez-vous qu'elle fera intervenir aussi des réalisatrices ?

Je ne m'attends pas à ce que Kathy fasse encore appel à moi. C'est elle qui dirige Lucasfilm et l'avenir de *Star Wars*, à sa propre manière. Je suis revenu pour réaliser ce film, et je me rendrai toujours disponible pour parler avec elle car je lui dois beaucoup. Elle m'a aidé tout au long de ma vie et de ma carrière. Je serai là pour elle en tant qu'ami, mais quoi qu'elle fasse dans le futur, je suis certain qu'elle travaillera avec des gens qui n'auront aucun besoin de mon aide. Et concernant les réalisatrices, j'espère que cela se produira vite, et je suis sûr que ce sera le cas. C'est impossible d'imaginer que Kathy ne soit pas déjà en contact avec plusieurs réalisatrices au sujet des prochains *Star Wars*.

Elle a annoncé la production de plusieurs séries Star Wars. Pourriez-vous rejoindre les autres cinéastes qui sont impliqués dans ces projets de télévision destinés à la chaîne à péage Disney + ?

Non, car ma société de production Bad Robot a signé un accord avec le groupe WarnerMedia pour développer des films avec les studios Warner, des séries avec HBO, et des jeux vidéo avec ses filiales interactives.



©2019 LUCASFILM LTD. & "™. ALL RIGHTS RESERVED.

cela allait bouleverser votre existence personnelle et professionnelle. Quand vous vous rappelez ce que vous imaginiez alors, quelles sont les choses qui se sont vraiment produites ainsi, et celles qui ont abouti d'une tout autre manière ?

Je dois avouer que m'étais dit 'Oh, je me demande si on va m'envoyer gratuitement des trucs quand je serai connue...' Et c'est bien ce qui est arrivé ! (Rires) En toute honnêteté, je n'avais pas anticipé l'impact que ces films allaient avoir, car je n'étais pas réellement consciente de l'extraordinaire affection que les gens éprouvent pour *Star Wars*. Ce n'est qu'une fois que cela a commencé que je me suis rendu compte de ce qui m'était arrivé. Pourtant, tout autour de moi, les gens me disaient 'ta vie va changer, elle ne sera plus jamais comme avant', mais je n'y accordais pas plus d'importance que cela, en me disant 'après tout, ce n'est qu'un film.' Juste avant la sortie, j'ai paniqué en pensant 'Oh mon dieu, c'est vrai, ma vie va être chamboulée !!', puis une fois que les gens ont vu *Le Réveil de la Force*, j'ai été encore anxieuse pendant un mois, puis je me suis simplement dit 'Bon, eh bien ma vie n'a pas tellement changé, en dehors du fait que j'ai participé à un film qui a eu du succès !' (Rires) Parmi les choses qui se sont accomplies, il y a les voyages que j'ai eu l'occasion de faire. Avant le tournage du premier épisode, en sachant que nous allions filmer plusieurs séquences à Abu Dhabi, j'ai pensé que je pourrais découvrir des endroits étonnants un peu partout sur la planète, et j'ai effectivement eu cette chance. Je me disais que j'allais travailler avec les meilleurs professionnels au monde dans tous les domaines, et cela a bien été le cas.

Les meilleures choses se sont produites à peu près comme je les imaginais. Par contre, je n'avais pas prévu les conséquences de la célébrité, comme le chaos qui peut se produire simplement parce que l'on sort d'une voiture et que les gens vous reconnaissent, et ce que vous pouvez ressentir quand cela vous arrive. En fait, pendant la promotion du premier épisode, alors que nous nous trouvions dans un hôtel pour parler aux journalistes, j'ai eu une véritable crise d'angoisse quand on m'a parlé de la première du film qui allait se dérouler ce soir-là, et il a fallu que je parte un moment. Je me suis dit 'Oh, non, ce genre de choses n'est pas fait pour moi ! Je ne pourrais pas affronter cela. J'ai accompli ce que j'avais à faire en tournant le film, mais maintenant, il faut que je rentre chez moi au plus vite !' Gwendoline Christie a compris que j'étais très mal, et elle est gentiment venue me voir pour me dire 'Daisy, ne t'inquiète pas : c'est juste comme si tu allais en boîte de nuit, et que tout le monde voulait prendre ta photo !' Cela m'a rassurée, redonné du courage, et pendant la soirée, j'ai effectivement fait comme si j'étais invitée à une fête dans

« Je n'avais pas anticipé l'impact que ces films allaient avoir, car je n'étais pas réellement consciente de l'extraordinaire affection que les gens éprouvent pour *Star Wars* » - Daisy Ridley

une boîte de nuit. (Rires) Mais ce genre de choses, ou les moments où les gens se mettent à hurler simplement parce qu'ils vous voient, c'est vraiment surprenant. On a beau vous décrire ce qui va se passer, vous ne réalisez pas vraiment ce que c'est avant de l'avoir expérimenté vous-même.

Quel est le produit dérivé le plus bizarre sur lequel vous avez vu la reproduction de votre visage ?

Un paquet de mouchoirs en papier dans un supermarché Walmart. Ça fait un drôle d'impression. Mais je ne suis pas douée pour remarquer ces produits quand je fais du shopping, je dois être distraite par d'autres choses. Du coup, ce sont les gens que je connais qui m'en parlent. L'un des membres de l'équipe des cascades vit à Adelaide, en Australie. Et apparemment, là-bas, on a conçu toute une série de produits autour de Rey pour les supermarchés locaux. Des choses que l'on ne trouve pas en Angleterre, par exemple. Et c'est toujours étrange et amusant quand des gens m'envoient des photos de ces produits par SMS.

Stockez-vous les produits et les figurines qui vous représentent quelque part chez vous, dans un coin d'une pièce spéciale, par exemple ?

Non. On m'a envoyé très gentiment une caisse remplie de marchandises à mon effigie, quand je vivais avec ma sœur. Je lui ai dit : 'Pas question que je retrouve mon visage partout dans la maison !', et je les ai toutes données à des amis ou des membres de ma famille. Je garde précieusement les photos que j'ai prises pendant les tournages de ces films, et ce sont les souvenirs que je préfère. Je n'ai pas besoin de garder ces produits dérivés.

Qu'avez-vous ressenti en tenant ce fameux sabre laser rouge qui a fait tant jaser avant la sortie du film ?

J'ai adoré cela ! Mais pendant le tournage, comme la lame avait subi de nombreux chocs, les LED s'éteignaient de temps en temps, et le sabre rouge incandescent devenait tout sombre, ce qui ruinait l'illusion ! (Rires)

Dessin préparatoire
de Nick Gindraux

LE NOUVEAU TOUR DE FORCE DE JON FAVREAU

LE MANDALORIEN

Avant l'arrivée en France de la chaîne à péage de Mickey le 31 mars (accessible par abonnement via Canal Plus), Geek Magazine vous explique pourquoi sa série *Star Wars* révolutionne la manière de tourner pour la télévision.

Texte de PASCAL PINTEAU, encart par PIERRE-ÉRIC SALARD

Existe-t-il une chose que Jon Favreau puisse rater ? Il a certes réalisé un flop d'anthologie – l'ahurissant *Cowboys et Envahisseurs*, en 2011 – mais en dehors de cet unique faux pas, sa trajectoire professionnelle est remarquable. Excellent comédien, formé à l'improvisation comique à Chicago à la fin des années 80, il passe à l'écriture et à la mise en scène dès 1996 avec *Swingers*, chronique des

efforts déployés par deux acteurs débutants pour se faire connaître pendant les soirées branchées de Los Angeles. C'est en 2003 qu'il entre dans la zone radar de la geekosphère en réalisant *Elfe*, hilarante comédie de Noël avec Will Ferrell en enfant adopté par les lutins du Père Noël, à la recherche de ses origines dans le monde des hommes. Suivront *Zathura, une aventure spatiale* en 2005, la suite « cosmique » de *Jumanji*, et bien évidemment *Iron Man* en 2008, le film fondateur des Studios Marvel, dans lequel il

invente avec Robert Downey Jr le mélange d'humour débridé, de spontanéité et d'inventions surprenantes qui assurera le succès du MCU, tout en jouant aussi Happy Hogan, le chauffeur et assistant de Tony Stark. C'est à partir de 2015, en préparant et en tournant la version live du *Livre de la Jungle* de Disney, que Jon Favreau se passionne pour les nouvelles techniques du cinéma : 'Ce qui me fascine' déclare-t-il au Hollywood Reporter, 'c'est le mélange de la technologie et de la narration. Comme l'ont fait Méliès, les

Frères Lumière, Walt Disney, James Cameron. Tout cela vient de la grande tradition des spectacles de magie présentés sur scène.' La grande illusion du film consiste à intégrer le jeune Neel Sehti, qui incarne Mowgli, aux côtés d'une ménagerie d'animaux réalisés en images de synthèse. Le garçonnet se déplace dans des petites portions de décors construites en studio – branches, hautes herbes, rochers, etc – et joue sur un fond bleu face à des marionnettes animées par des manipulateurs vêtus en bleu.



©2019 LUCASFILM LTD. & "ALL RIGHTS RESERVED."

Tous les éléments bleus sont effacés ensuite et remplacés par les animaux et les décors en images de synthèse. Fort du succès public et critique remporté par *Le Livre de la Jungle* (966,5 millions de dollars au boxoffice mondial), Favreau franchit une nouvelle étape décisive pendant la réalisation du *Roi Lion*, premier film d'animation totalement hyper-réaliste, qu'il dirige comme s'il jouait à un jeu vidéo, en portant un casque de réalité virtuelle et des joysticks sur un plateau dédié à la capture de mouvements. Il voit autour de lui, en relief, une version simplifiée du paysage de la séquence qu'il s'apprête à mettre en scène, et une boucle d'animation des lions. Il choisit un objectif dont il équipe une caméra virtuelle, survole le décor en maniant les joysticks pour repérer à quel endroit il va le placer sur le passage des personnages, règle le cadrage de l'image, les mouve-

ments de caméra, puis appuie sur « enregistrer » et stocke cette prise dans la mémoire de l'ordinateur. Elle est ensuite retravaillée par les animateurs qui créent les animations définitives de Nala et Simba, et par les infographistes qui ajoutent les détails des décors. Tout en achevant *Le Roi Lion*, Favreau profite du fait que la supervision des dernières étapes du film ne l'occupe intensément que pendant trois heures par jour. Il assume sa longue passion pour *Star Wars*, et décide d'écrire en secret quatre épisodes d'un projet de série se déroulant dans cet univers, sans aucune garantie qu'il soit accueilli favorablement par Lucasfilm et Disney.

UN PARI AUDACIEUX

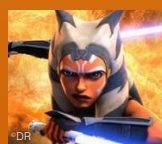
Cet investissement de travail s'avère payant : le concept narratif du *Mandalorien* et le processus de tournage innovant qu'il propose sont examinés

LES VISIONS DE LA FORCE DE PAPY PALPATINE

(PAS FORCÉMENT PARFAITE, CAR IL SE FAIT VIEUX, LE MORT)

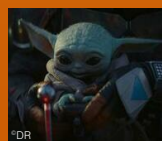


Nous en savons toutefois suffisamment pour faire un point entre la première phase de la renaissance de la licence, baignée dans la nostalgie, qui vient de se conclure, et l'étape suivante. Celle qui pourrait permettre à *Star Wars* de bénéficier d'un second (ou quatrième ?) souffle. Sans sacrifier aucun Bothan, Papy Palpy nous a dévoilé les projets en cours de production, ainsi qu'une poignée de séduisantes visions du futur...



100 % *The Clone Wars* : saison 7 (février 2020 ; 31 mars en France)

Près de sept ans après son annulation, et suite à une longue campagne des fans, la première série de David Filoni revient sur Disney+. Douze épisodes qui permettront de terminer le récit de la guerre des clones jusqu'à l'Ordre 66, et de raconter l'affrontement entre Ahsoka et Maul lors du Siège de Mandalore.



100 % *The Mandalorian* : saison 2 (en tournage, automne 2020)

SPOILER Or justement, tout semble indiquer que l'avenir du peuple des Mandaloriens (nous sommes 28 ans après le Siège) se jouera dans les prochaines aventures de Din Djarin et de son fils adoptif. Le sabre noir de Mandalore apparaît en effet dans l'ultime épisode de la première saison, plusieurs décennies après avoir été confié à Bo-Katan Kryze, dans la série *Rebels*.



100 % La série TV *Cassian Andor* (2021)

Tournée cette année sous l'égide du showrunner Stephen Schiff (*The Americans*), la préquelle à *Rogue One* nous présentera le parcours de l'espion interprété en 2016 par Diego Luna. Cassian sera évidemment rejoint par K-2SO (Alan Tudyk). Cette série, dont plusieurs épisodes seront réalisés par Tony Gilroy (qui sauva *Rogue One* du naufrage), se déroulera entre deux trilogies, lors de l'essor de l'Empire. De nombreux personnages issus d'autres œuvres (*The Clone Wars*, *Rebels*, *Solo*, *Jedi : Fallen Order* ?) pourraient éventuellement croiser le chemin du jeune Rebelle. Quitte à concrétiser l'objectif (retardé) de créer un lien entre les *Star Wars Stories*, *Solo* et *Rogue One* ?



L'action se déroule 7 ans après *Le Retour du Jedi* et la chute de l'Empire, période pendant laquelle de nombreux opportunistes profitent des récents bouleversements pour s'enrichir par tous les moyens



Jon Favreau, Dave Filoni et un fan chanceux sur le tournage du *Mandalorian*

→ attentivement, puis rapidement validés. Le projet est alors inclus au lancement de la chaîne payante Disney + qui se prépare. Le héros imaginé par Favreau est un chasseur de prime Mandalorien et de ce fait toujours dissimulé sous son casque et son armure. C'est Pedro Pascal (*Game of Thrones*, *Kingsman le Cercle d'or*) qui le joue ainsi « incognito ». L'action se déroule 7 ans après *Le Retour du Jedi* et la chute de l'Empire, période pendant laquelle de nombreux opportunistes profitent des récents bouleversements pour s'enrichir par tous les moyens. Dans la galerie des personnages qui vont apparaître au fil des épisodes figurent deux autres chasseurs de primes, le droïde IG-11, joué par le réalisateur Taika « *Thor Ragnarok* » Waititi, et la pétulante Cara Dune, incarnée par l'ex-championne de

combats d'arts martiaux mixtes Gina Carano (la révélation sidérante de *Piégée* de Soderberg). Du côté des commanditaires dont le Mandalorien devra apprendre à se méfier, il y a Greef Karga (Carl Weathers, le Apollo Creed de la saga *Rocky*), et « le client » interprété par le réalisateur Werner Herzog. Giancarlo Esposito (l'impitoyable Gustavo Fring de *Breaking Bad*), est quant à lui Moff Gideon, gouverneur sans scrupule, qui dispose toujours de son armée de Stormtroopers. Visuellement, Favreau veut retrouver le côté poussiéreux, mi-western spaghetti, mi-film de samourais du *Star Wars* conçu et réalisé par George Lucas en 1977. Il commence par confier le développement visuel de la série au chef décorateur Andrew L. Jones (*Avatar*, *Le Livre de la Jungle*) et recrute aussi le designer Doug Chiang,

pillier de l'équipe artistique des préquelles de la saga, qui rempila pour *Le Réveil de la Force* et *Rogue One*. Le deuxième objectif de Favreau est de rendre les scènes d'action ou de batailles spatiales aussi impressionnantes que celles produites pour la trilogie originale. Comme on ne change pas une équipe qui gagne 1.65 milliard de dollars au boxoffice mondial avec la version 3D du *Roi Lion*, c'est avec les mêmes partenaires qu'il fonde une nouvelle entité, Golem Creations, pour organiser la production du *Mandalorien*. Mais il ajoute au passage deux procédés révolutionnaires à sa panoplie de dispositifs high-tech. Le premier est issu de l'utilisation des cartes vidéo/processeurs de la marque NVIDIA dont le taux de rafraîchissement est si rapide qu'il permet d'injecter directement des effets visuels

– des créatures ou des droïdes pré-animés en 3D, par exemple – dans la caméra, et de voir ces personnages bouger aux côtés des acteurs, comme s'ils étaient physiquement présents sur le plateau. C'est un énorme avantage, car on peut cadrer ainsi les personnages virtuels – très nombreux dans la série – aussi facilement que les comédiens, et peaufiner leurs interactions avec beaucoup plus de précision pendant le tournage des scènes d'action. Le deuxième processus est encore plus étonnant : il s'agit du « mur vidéo ».

PLUS BESOIN DE VOYAGER AVEC LES ACTEURS ET L'ÉQUIPE TECHNIQUE

'Le « mur vidéo » se trouve sur un grand plateau, et est composé d'un plafond et d'une paroi circulaire qui offre une vue à 360 degrés', révèle Jon Favreau. 'Nous changeons l'environne-

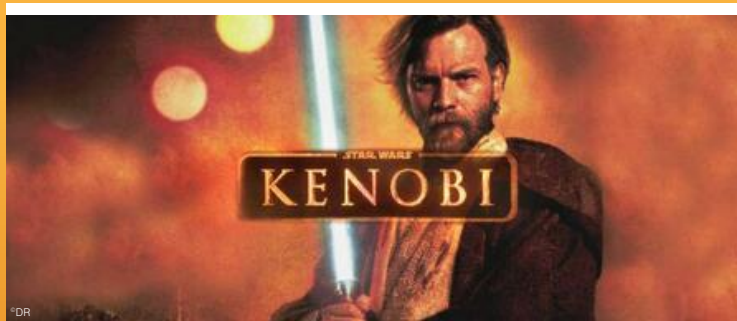
Visuellement, Favreau veut retrouver le côté poussiéreux, mi-western spaghetti, mi-film de samouraïs du *Star Wars* conçu et réalisé par George Lucas



The Mandalorian de Pablo Olivera

ment chaque jour. Parfois, c'est l'intérieur d'un vaisseau spatial, parfois un désert, une plaine glacée ou un terrain boueux. Nous tournons aussi dans de vrais décors construits pour la série, à Los Angeles et ses environs immédiats. Mais nous envoyons une petite équipe photographe et filmer des paysages naturels un peu partout dans le monde, en Islande et au Chili, par exemple. Ces images sont ensuite traitées numériquement pour pouvoir être reconstituées sous la forme de panoramas 3D et projetées sur les parois du mur vidéo. C'est ainsi que nous incorporons ces vues de paysages réels dans la série. La grande nouveauté, c'est que nous n'avons plus à amener les comédiens jusqu'à ces décors extérieurs : ce sont les décors extérieurs qui viennent à eux. Deux choses rendent l'utilisation du mur vidéo indétectable

quand on visionne les scènes tournées grâce à lui. Premièrement l'extraordinaire qualité du rendu des images, due à son ultra-haute résolution, sa forte luminosité et ses hauts contrastes. Contrairement aux plateaux d'émissions de télé où l'on peut voir parfois des effets de moirures parasites sur les murs vidéo qui restituent des images HD 1080 pixels, ici, il est impossible de détecter la moindre trame sur les parois vidéo. Aucune interférence ne se produit quand on braque des caméras 4K sur elles. Deuxièmement, le système de calcul du décor 3D est asservi à la position de la caméra, et modifie en temps réel les perspectives affichées sur le mur vidéo. Et c'est cela qui change tout, et qui rend l'illusion insoupçonnable. Concrètement, dans une scène où le Mandalorien marche dans le désert, quand →



100 % La série TV *Obi-Wan* (2021)

Originellement prévu sous la forme d'un long-métrage, ce projet s'est métamorphosé en série écrite par Hossein Amini (*Drive*) et réalisée par Deborah Chow (*Mr Robot*, *The Mandalorian*) à partir de juillet. Quinze ans après *La Revanche des Sith*, Ewan McGregor retrouvera le costume du vénérable Jedi.



100 % *Galaxy's Edge* à Paris (d'ici 2025)

Cocorico : une version Redux de *Galaxy's Edge* (le récent secteur *Star Wars* des Disneyland américains) sera inaugurée dans le Parc Walt Disney Studios. Il semblerait que seule l'attraction (particulièrement spectaculaire) *Rise of the Resistance* traversera l'Atlantique. La planète Batuu sera ainsi à portée de TGV.



100 % *Projet Luminous* (à partir de 2020)

Amorcé à l'été 2018 et annoncé en avril 2019, cet événement littéraire rassemble cinq talentueux auteurs de romans et comics *Star Wars* afin d'enfanter une mythologie inédite. La licence enclenche ainsi sa mue, afin de ne plus reposer uniquement sur ses personnages et événements iconiques. Il était temps.



100 % Retour sur grand écran (décembre 2022, 2024 et 2026)

Trois films ont été annoncés. Les showrunners de *Game of Thrones* ayant jeté l'éponge, les fans sont dans l'expectative. Seul Rian Johnson (*Les derniers Jedi*) reste officiellement dans la course, mais il vient de créer sa propre mini-franchise suite au succès d'*À couteaux tirés*.



90 % La suite de *Rebels* (2020)

La seconde série de Dave Filoni s'était conclue sur un cliffhanger, Ahsoka et Sabine partant à la recherche d'Ezra (et Thrawn), disparu depuis plusieurs années. Or les fans réclamaient le retour de l'ancienne Jedi. Nul doute que la Togruta sera bientôt de retour sur le devant de la scène... dans la bordure de la galaxie.



75 % Jeux vidéo : de la suite dans les idées (2021 au mieux)

Nous ne savons pas si le contrat d'Electronic Arts sera renouvelé en 2023, mais plusieurs jeux vidéo sont en développement. Suite au succès rencontré par *Jedi : Fallen Order*, Respawn devrait sans doute poursuivre les aventures de Cal Kestis. Le précédent opus ayant déjà plus de deux ans, DICE pourrait se pencher sur un *Battlefront 3*. Le second bénéficie toutefois d'un suivi remarquable. Un nouveau *Knights of the Old Republic* est régulièrement évoqué, et pourrait s'inscrire dans le projet *Luminous* en explorant le passé bien plus lointain de cet univers (4000 ans). Le triomphe d'*Elite Dangerous* et *Star Citizen*, couplé à la progressive démocratisation de la VR, pourrait inciter à la création d'un véritable simulateur de vol en réalité virtuelle (celui sur PSVR faisait davantage office de démo technique). Le retour de *X-Wing* ?



« *Le Mandalorien* s'est déjà imposé comme une création importante et très bien reçue, donc si la série s'avère si passionnante que nous faisons de la « rétro ingénierie » pour l'adapter au cinéma, (...) je serais d'accord » - **Alan Horn, grand patron des productions cinéma de Disney**

→ la caméra filme Pedro Pascal de face, dans un axe parallèle au sol, on voit le paysage 3D désertique dans la perspective correspondante derrière lui. Mais dès que la caméra montée sur une grue se lève et pivote vers le bas pour filmer l'acteur en plongée, on voit de plus en plus le sol du paysage 3D de haut et en plongée derrière lui. C'est un tour de magie absolument génial, car pour peu que l'on dispose sur le sol du plateau un peu de sable et quelques cailloux devant le bas des parois vidéo, on ne peut plus distinguer l'endroit où le « vrai » sol du plateau s'arrête et où le sol 3D affiché en vidéo commence. 'Pendant la pré-production du *Roi Lion*, nous avons construit un ensemble d'outils afin de disposer d'un système de « jeu vidéo multijoueur de réalisation de film en réalité virtuelle » raconte Jon Favreau. 'Nous avons conçu ces outils avec le studio d'effets visuels MPC et les développeurs informatiques Magnopus et Unity, puis nous avons créé ensemble une méthode qui permet de créer des environnements, d'y disposer des caméras virtuelles et de filmer des plans dans cet univers 3D. Pour préparer *Le Mandalorien*, nous avons

employé à nouveau beaucoup de ces outils, en utilisant aussi le moteur de jeu d'Unreal, créé par Epic Games. Mais les comparaisons avec *Le Roi Lion* s'arrêtent là, car nous n'utilisons pas de prises de vues réelles : le reste de la création des plans se faisait en animation et en calcul de rendus. Pendant le tournage du *Mandalorien*, nous avons construit des décors et des environnements numériques que nous projetons sur le mur vidéo. Pour y parvenir, nous avons créé un partenariat avec Unreal et le studio d'effets visuels de Lucasfilm, Industrial Light and Magic, et nous avons assemblé ce système pour la première fois pendant la production de la série. Depuis, tous les gens avec lesquels nous avons travaillé ont créé leurs

propres versions de cette technologie. Chacune est légèrement différente, mais à la base, il s'agit de ce qui a été développé pour *Le Mandalorien*, et désormais, tout le monde continue à développer de son côté cette innovation que nous avons conçue ensemble, et à la rendre disponible pour d'autres personnes qui pourraient s'intéresser eux aussi à ce procédé.' Les dirigeants des Studios Marvel, amis et collègues de longue date de Favreau, sont déjà venus à de nombreuses reprises dans le studio de Golem Creations situé à Playa Vista, pour envisager comment intégrer cette innovation dans la préparation de leurs prochaines productions cinéma et télé, car ils préparent eux aussi de nombreuses séries pour Disney +.



DE JURASSIC WORLD À STAR WARS

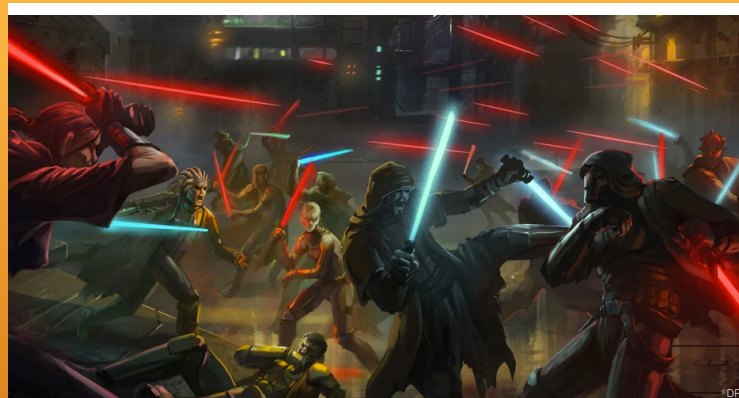
On pourrait imaginer qu'apprendre à maîtriser un système aussi radicalement nouveau est compliqué pour un réalisateur. En réalité, ce n'est pas le cas, car dès qu'on l'utilise, on voit immédiatement le résultat obtenu sur les moniteurs témoins, et le rendu est exactement le même que si les acteurs évoluaient dans de vrais décors beaucoup plus grands. Le tout est d'adapter en amont la scénographie de chaque plan aux limites physiques de la taille du plateau, en évitant que les comédiens ne se trouvent trop près des parois vidéo. L'actrice Bryce Dallas Howard (découverte dans *Le Village* de M. Night Shyamalan, et vedette de la saga *Jurassic World*), a mis en scène le quatrième épisode de la série, intitulé *Sanctuaire* et fortement inspiré par *Les Sept Samourais* d'Akira Kurosawa, que George Lucas cite parmi ses influences principales pendant l'écriture de *Star Wars*. Bryce Dallas Howard a apprécié les méthodes de préparation du tournage du *Mandalorien*, calquées sur celles des superproductions de cinéma et des films d'animation 3D :

‘Grâce à la manière dont Jon a organisé le flux de travail sur la série, un réalisateur dispose de beaucoup de liberté. En pratique, vous vous rendez dans les bureaux de la production, vous lisez le script de l'épisode que l'on vous a confié, puis vous rencontrez Jon Favreau et Dave Filoni pour leur poser toutes les questions qui vous viennent à l'esprit. À partir de là, j'ai travaillé avec Dave Lowery, qui dirige le département des storyboards et de la prévisualisation au sein du studio The Third Floor, qui est d'ailleurs vraiment situé au 3^e étage du bâtiment. Ils s'occupent de toute la prévis en collaboration avec le réalisateur, ce qui signifie qu'ils créent une animation schématique 3D de tout l'épisode, avec tous les personnages évoluant dans les décors. Habituellement, les prévis sont réservées à la préparation des scènes d'action des films, mais dans le cas du Mandalorien, comme nous devons construire les différents environnements virtuels pour le « volume » (l'univers virtuel), il fallait commencer à préparer ces éléments digitaux le plus tôt possible. C'est la raison pour laquelle nous nous appuyons sur la prévis. Quand vous collaborez avec les équipes des prévis et des storyboards, vous intégrez directement vos idées de réalisation dans les animations 3D, il n'est pas nécessaire de les pitcher auparavant. Nous projetons ensuite le montage animé à Jon et Dave pour qu'ils nous fassent part de leurs impressions et qu'ils puissent suggérer des idées supplémentaires. Et nous continuons à construire les choses à partir de là.’

LE FUTUR DE LA SAGA MANDALORIENNE : DE LA TÉLÉ AU CINÉMA ?

Lucasfilm et Jon Favreau songent déjà à faire apparaître et à développer les personnages du Mandalorien dans de futurs films Star Wars, comme Alan Horn, grand patron des productions cinéma de Disney, l'a déclaré au magazine Variety dès novembre 2019 : 'Le Mandalorien s'est déjà imposé

comme une création importante et très bien reçue, donc si la série s'avère si passionnante que nous faisons de la « rétro ingénierie » pour l'adapter au cinéma, sous la forme d'un long métrage de deux heures, je serais d'accord.' C'est une aubaine pour un auteur-réalisateur comme Jon Favreau qui a toujours vogué d'un monde à l'autre, en dirigeant un épisode de *The Office*, et les pilotes de *The Orville* et de *Young Sheldon*, la préquelle de *The Big Bang theory*. 'Aujourd'hui, il y a une séparation très fluide entre ce que l'on présente dans les salles de cinéma, et ce que l'on peut voir chez soi à la télévision' constate Favreau. 'Je trouve cela sensationnel, parce qu'en tant que scénariste, cela me permet de raconter des histoires pendant plusieurs heures dans une série, sans devoir me limiter au format d'une présentation cinématographique. Mais je crois que nous allons aussi nous diriger vers cet autre mode de narration, ce n'est qu'une question de temps.' Après avoir vu les premiers épisodes achevés, Disney et Lucasfilm n'ont pas tardé à valider la production d'une deuxième saison. Actuellement, Jon Favreau et son coproducteur Dave Filoni – qui a écrit et réalisé deux épisodes de la saison un – mettent au point ce qui va devenir la grande arche narrative de la saga, qui définira sur le long terme les trajectoires de ses personnages principaux, et l'évolution du monde dans lequel ils vivent. 'Nous pouvons situer l'action du Mandalorien dans une période d'environ 25 ans de la chronologie de l'univers Star Wars que personne d'autre n'exploite actuellement. Pour un conteur, c'est l'une des périodes les plus intéressantes à explorer : celle qui suit la chute de l'Empire et qui précède la résurgence des forces obscures.' C'est un agenda d'autant plus ambitieux que Favreau et Golem Creations sont déjà impliqués dans d'autres projets, comme la série documentaire dédiée aux dinosaures *Prehistoric Planet*,



65 % *The High Republic* : un projet transmédia ? (Entre 2020 et 2026)

Si l'on en croit des sources bien informées, Luminous serait en réalité un projet particulièrement ambitieux. Outre des œuvres littéraires, un jeu vidéo pourrait suivre dès 2021... et précéder un long-métrage ! En décembre 2022 ? Le pitch : 400 ans avant les trilogies, la République ne craint plus les Sith depuis bien longtemps. Un groupe de Jedi, et leurs alliés, explorent les régions inconnues de la galaxie afin de rassembler de mystérieux artefacts. À l'instar du MCU, chaque œuvre serait autonome, mais reliée aux autres. De quoi relancer la franchise sur de nouvelles bases et, avant tout, séduire de nouveaux rêveurs.



50 % Du neuf avec du vieux : la saga Skywalker (plus tôt que tard)

Tout en élargissant les frontières de la licence, Lucasfilm ne pourra jamais faire une croix sur son héritage. Des séries et jeux vidéo continueront à remplir le moindre espace laissé vacant au sein de la saga Skywalker. Ne soyons ainsi pas étonnés de voir réapparaître Joonas Suotamo (Chewie), Alden Ehrenreich (Solo) ou Donald Glover (Lando). Sans oublier les trois décennies séparant les épisodes VI et VII – un territoire que *The Mandalorian* ne fait qu'effleurer.




1 % Un fandom enthousiaste et solidaire

Soyons certains qu'une franchise chargée d'un tel bagage n'obtiendra jamais l'adhésion de tous, le fandom étant tiraillé par des désirs opposés. Malgré cette multitude de projets, aucune œuvre ne pourra ainsi plaire à tout le monde. Mais si la licence est bien gérée (de nouveaux responsables prenant la tête de Lucasfilm en 2021), chacun devrait trouver un produit qui lui convient comme un Porg.

réalisée avec les méthodes du *Roi Lion*, et développée en partenariat avec la BBC pour Apple TV. 'La seule différence avec *Le Roi Lion*, c'est que nous allons intégrer les dinosaures dans des environnements qui combineront des paysages réels et virtuels', précise Favreau. Mais ce n'est pas tout : il y a aussi *Gnomes + Goblins*, une expérience de réalité virtuelle créée avec la société de production spécialisée WEVR, une série de courts-métrages d'animation image par image intitulée *Micro Mayhem* et conçue avec Stoopid Buddy Stoodios, et

un « one shot » pour Netflix, *Alien Xmas*, réalisé par les trois frères Chiodos – les créateurs des *Critters* – et experts en stop-motion. 'Je veux que Golem Creations soit un véritable incubateur pour les nouvelles technologies et pour les gens qui souhaitent repousser les limites de ce que l'on peut faire dans le domaine de la narration. Ce qui m'attire dans ces innovations techniques, c'est la perspective de pouvoir raconter des histoires d'une manière que je n'avais pas pu utiliser auparavant, et qui permette de présenter au public tout ce qui jaillit de votre imagination.' **G**

A full-page background image featuring Geralt of Rivia from the Netflix series 'The Witcher'. He is wearing his iconic dark grey hooded cloak and leather armor, mounted on a brown horse with a white blaze on its face. He is positioned in front of a large, dark stone building with a wooden door. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

I'm a poor lonesome Witcher,
I've a long long way from home...

COMMENT LA SUPERPRODUCTION D'HEROIC FANTASY DE NETFLIX A ÉTÉ CRÉÉE

THE WITCHER

Ensorcelé par la nouvelle série de Netflix, Geek a rencontré sa showrunneuse, Lauren Schmidt Hissrich.

Propos recueillis et traduits par PASCAL PINTEAU



Geralt de Riv rentre dans un bar...

S'il y avait une œuvre d'Heroic Fantasy à transposer à la télévision après la fin de *Game of Thrones*, c'était celle-là. Netflix a réalisé un joli coup en négociant secrètement avec l'auteur polonais Andrzej Sapkowski pour faire aboutir l'adaptation de la saga du *Sorceleur*, traduite en 35 langues et totalisant 15 millions d'exemplaires vendus dans le monde (en France, 12 tomes sont disponibles aux éditions Bragelonne). Choisie par Netflix après avoir été la coproductrice des séries *Daredevil* et *The Umbrella Academy*, Lauren Schmidt Hissrich est devenue showrunneuse en créant *The Witcher*. Elle a tenu à présenter d'abord sa vision épique de la série, focalisée sur les thèmes de la famille et du destin, à Andrzej Sapkowski, qui l'a validée avec enthousiasme. Peu après, elle constituait une équipe de six scénaristes pour entamer avec eux le travail d'écriture des épisodes.

UN UNIVERS EN NUANCES DE GRIS

L'histoire de *The Witcher* se déroule dans le monde du Continent où humains, elfes,

magiciens, gnomes et monstres se battent pour survivre et prospérer, et où les frontières entre le bien et le mal sont souvent difficiles à distinguer. Le héros principal de ce récit est Geralt de Riv (incarné par Henry « Superman » Cavill), un chasseur de monstres engagé pour éliminer les créatures qui s'attaquent à la population. En dépit de sa bravoure et des risques qu'il prend, Geralt est considéré comme un paria car ses pouvoirs magiques et sa longévité surnaturelle suscitent la méfiance : il est plus que centenaire quand nous le découvrons dans la série. Au fil de ses aventures, le Sorceleur va protéger la jeune princesse orpheline Ciri (Freya Allan), aimer la belle sorcière Yennefer (Anya Chalotra), et constater que les créatures les plus diaboliques ne sont pas forcément celles que l'on pourrait croire... Faire exister cet univers à l'écran était une tâche énorme, qui a été confiée au chef décorateur Andrew Laws (*Warrior*, *The Last Face*, *Phone Booth*, *Jack Ryan: Shadow Recruit*), au chef costumier Tim Aslam (*Black Sails*), aux directeurs de la photographie Gavin Struthers (*Nightflyers*, *L'Aliéniste*, *Marco Polo*) et Jean-Philippe Gossart (*Into the Badlands*, *Britannia*, →



Chevalier de la maison Lannister... Enfin... presque...

©NETFLIX

« J'ai été frappée aussi par le fait que les personnages de femmes sont forts, indépendants, puissants. » - Lauren Schmidt Hissrich

→ *Strike Back*), au superviseur des effets visuels Julian Parry (*The Terror*, *Camelot*, *Vikings*) et au coordinateur de cascades Franklin Henson (*Vikings*, *Tomb Raider*, *Gravity*, *Sherlock Holmes*). La deuxième saison de *The Witcher* a été validée par Netflix avant même que les premiers épisodes n'aient été mis à la disposition des abonnés le 20 décembre dernier. Une belle reconnaissance du travail accompli par Lauren Schmidt Hissrich.

ENTRETIEN AVEC LAUREN SCHMIDT HISSRICH, SHOWRUNNEUSE.

Comment avez-vous entrepris l'adaptation scénaristique des romans d'Andrzej Sapkowski ?
LAUREN SCHMIDT HISSRICH : J'ai lu tous les romans attentivement, pour cerner

les thèmes principaux communs à toutes ces histoires. L'humour qu'Andrzej instille dans ses récits est surprenant. Il ne semble jamais forcé, car on comprend que les protagonistes s'en servent comme d'un mécanisme de survie, même dans les situations les plus désespérées. J'ai été frappée aussi par le fait que les personnages de femmes sont forts, indépendants, puissants. Lorsque j'ai rendu visite à Andrzej en Pologne, il m'a expliqué que cela était lié à l'histoire de son pays, dont la population masculine a été décimée en grande partie pendant la deuxième guerre mondiale. Les femmes ont occupé alors toutes les fonctions administratives, industrielles, et politiques laissées vacantes. Et cela a beaucoup influencé sa



Yennefer s'apprête à faire travailler le département des effets spéciaux

©NETFLIX

Lauren Schmidt Hissrich, pense déjà à la saison 20 de *The Witcher*

©NETFLIX

description des femmes dans le monde de *The Witcher*.

Tous les épisodes sont-ils directement inspirés des livres ?
Oui, pour la plupart. Nous nous

sommes basés sur les romans mais nous avons cependant modifié le rythme de la narration et réorganisé aussi parfois le récit. Je dois préciser que notre trame narrative est pré-



Yennefer sur Jakku

sentée dans un ordre chronologique différent de celui des romans. Mais nous utilisons bien les histoires originales et certains dialogues tirés des livres parce que je voulais que les fans puissent reconnaître quelques phrases de leurs scènes favorites. Les spectateurs vont voyager dans un monde fantastique en suivant l'histoire de Ciri, Yennefer et Geralt, trois êtres très différents les uns des autres, qui ont toujours été convaincus qu'ils étaient destinés à vivre seuls. Mais ils vont cheminer les uns vers les autres, se rencontrer et trouver ainsi leur salut.

Vous êtes-vous inspiré du Moyen Âge réel pour concevoir visuellement le monde de *The Witcher* ?

Non. Nous avons essayé au

contraire de nous éloigner de l'idée et du mot 'médiéval', dans tous les aspects de la production. Je dirais même que nous avons fait table rase de l'histoire du monde réel pour mieux nous concentrer sur les caractéristiques du Continent, tel que Andrzej l'a imaginé.

Pouvez-vous nous parler de quelques-uns des monstres de la série, et du mélange d'effets spéciaux réalisés en direct et d'effets visuels que vous avez employés pour les représenter ?

Volontiers. Notre approche du choix des monstres a été la même que celle de la sélection des histoires de la saga : nous avons d'abord pensé à ce qu'ils nous permettraient de dire et de montrer sur cet univers, et considéré ce qu'ils étaient eux-mêmes en tant que person-

nages. Je dois préciser, pour vos lecteurs qui ne connaîtraient pas cet univers, que dans les récits d'Andrzej, les monstres sont rarement des bêtes aux dents acérées qui se tapissent dans des recoins obscurs. Ils représentent à chaque fois quelque chose de très précis pour Geralt. La Strige, par exemple, est l'une de mes créatures favorites. Il s'agit d'une petite fille victime d'une terrible malédiction qui l'a métamorphosée en monstre. Le dilemme pour notre héros n'est pas de comprendre comment il pourrait réussir à tuer la Strige, mais au contraire de trouver un moyen de la sauver, alors qu'on l'a engagé pour l'éliminer. Nous voulions placer d'emblée Geralt dans cette situation compliquée, pour décrire ses conflits moraux. Il est contraint de se demander 'Dois-je faire passer en premier

les intérêts de la population de cette bourgade qui a été tourmentée par cette créature, ou dois-je tout tenter pour sauver cette petite fille, parce que ce serait la chose juste et honnête à faire ?' Il sait bien que cette enfant est une victime, même si son apparence et ses actions actuelles sont maléfiques. Je dirais donc que nous avons choisi chacun de ces monstres en fonction de la manière dont ils peuvent impacter la trajectoire personnelle et émotionnelle de Geralt, et le pousser ainsi à évoluer, à changer. Pour revenir à votre question sur les trucages que nous avons employés, et sur les choix que nous avons faits entre les images de synthèse et les effets spéciaux réalisés devant les caméras, nous avons gardé à l'esprit la trilogie de jeux vidéo réalisés à partir de →

« Dis Ciri, quelle température il fait dans la forêt maudite... »

NETFLIX



« Grâce à ce mélange d'effets spéciaux, de maquillage et de retouches 3D, je crois que nous sommes parvenus à créer un bon équilibre visuel entre trucages en direct et effets digitaux » - Lauren Schmidt Hissrich

→ *The Witcher*, qui ont remporté un énorme succès, et qui sont remarquablement beaux. Ils sont bien sûr réalisés et animés en 3D avec beaucoup de soin. Quand nous avons commencé à préparer le tournage de la série et notamment les séquences avec les créatures, j'ai voulu que nous essayions de les filmer le plus souvent possible en prises de vues réelles, avec des trucages en direct, afin que les acteurs puissent interagir avec des choses concrètes, au lieu d'agiter leurs épées dans le vide. Dans la plupart des cas, nous filmons les créatures en direct en ayant recours à des acteurs portant des maquillages prothétiques spéciaux et à des cascadeurs, puis nous les « ampli-

fions » pendant la postproduction grâce à des effets numériques. Cela nous a permis de rendre ces scènes plus intenses et plus horribles. Grâce à ce mélange d'effets spéciaux, de maquillage et de retouches 3D, je crois que nous sommes parvenus à créer un bon équilibre visuel entre trucages en direct et effets digitaux.

Ce que vous venez de décrire s'applique à des créatures humanoïdes qui peuvent être incarnées par des acteurs ou des cascadeurs, mais comment procédez-vous quand il s'agit de monstres de grande taille, à l'aspect bestial ? Avez-vous recours à des effigies animatroniques ou à des



And this poor lonesome Witcher
Has got a long long way to home...



Heureusement, la romance ne manque pas dans la série

marionnettes pour tourner les interactions avec les acteurs ? Initialement, nous avions effectivement fait construire quelques animatroniques, mais au fur et à mesure, nous nous sommes éloignés de cette technique pour utiliser essentiellement des maquillages spéciaux à base de prothèses. Le problème avec les animatroniques, c'est que leurs systèmes mécaniques sont souvent bruyants. Et cela nous pose un gros problème, car dans ce genre de scène Geralt parle souvent à la créature qui lui fait face, comme dans le cas de Torque, par exemple, qui est un Sylvain, une créature des forêts à l'aspect diabolique, à l'instar d'un faune, mais qui n'est pas vraiment un démon.

Nous avons préparé des systèmes animatroniques insérés dans la structure faciale de Torque, afin de faire bouger sa peau souple externe. Mais nous avions besoin de voir et d'entendre l'acteur qui l'incarne, pendant que Torque dialogue avec Geralt. Malheureusement, on entendait les bruits de tous les servomoteurs qui animaient son visage quand il parlait. Nous avons donc dû trouver d'autres méthodes pour représenter ce personnage. Dans ce cas comme dans d'autres, cela a consisté à mettre au point de nouveaux maquillages et de nouveaux costumes qui nous permettent d'utiliser le plus possible les expressions des visages et les mouvements des corps



des comédiens qui jouent ces créatures, sans avoir recours à des mécanismes. Et quand les monstres sont vraiment gigantesques, ils sont réalisés entièrement en 3D, et les interactions sont simulées avec des portions de leurs corps peintes en vert, puis ces éléments sont effacés, et remplacés par les animations en synthèse de la bête.

Qui sont les maquilleurs et les studios d'effets visuels qui ont réalisé ces créatures ?

Tous ces trucages ont été gérés par notre superviseur des effets visuels Julian Parry, et par Gavin Round, notre producteur VFX. Ce sont eux qui pourraient mieux vous répondre et vous donner la liste complète de ces studios, mais de mémoire nous avons travaillé avec Framestore et Cinesite, qui sont basés à Londres. Par contre, je peux vous dire que notre formidable chef maquilleuse est une artiste hongroise qui s'appelle Csilla Blake-Horvath. Elle a dirigé une énorme équipe pour superviser tous les maquillages, les coiffures, la création des prothèses et celle des perruques et des différents types de postiches. Csilla s'est occupée de tout, et cela allait de la création d'une coiffure sophistiquée pour

Ciri, avant qu'elle ne se rende à un grand banquet, jusqu'à la mise au point du maquillage et des postiches de tous les personnages des Dryades, que Geralt rencontre dans la forêt de Brokilone. C'était une tâche gigantesque, extrêmement difficile à accomplir.

Y aura-t-il des monstres ou des créatures surnaturelles dans chaque épisode ?

On verra des créatures mythologiques ou magiques dans la plupart des épisodes, oui. Mais il arrive aussi que les monstres jouent un rôle secondaire, afin que nous puissions mieux suivre ce qui se passe dans les vies de nos personnages principaux.

Où la série a-t-elle été tournée ? Pourriez-vous nous dire même approximativement combien de décors ont été construits pour tourner les épisodes de cette première saison ?

La série a été réalisée en majeure partie dans des studios situés à Budapest, en Hongrie. Nous avons tourné aussi certaines séquences dans les îles Canaries en Espagne, à Vienne en Autriche, quelques scènes à Londres, et d'autres en Pologne. En ce qui concerne la seconde partie de votre question, nous



Yennefer consulte pour Vogue pendant son temps libre

« Vous savez, en tant que narrateurs de télévision, nous avons la responsabilité de concevoir des histoires capables de se développer » - **Lauren Schmidt Hissrich**

avons créé des décors principaux récurrents, qui restent en place, et des décors ponctuels, construits puis détruits ou transformés pour représenter d'autres lieux. Je ne peux pas vous donner un nombre précis, mais nous en avons construit énormément, répartis sur différents plateaux en Hongrie.

Quels sont les aboutissements de cette première saison dont vous êtes le plus satisfaite ? Quels seraient les buts que vous vous fixez pour les six autres saisons dont vous avez déclaré avoir défini les grandes lignes ?

(Rires) C'est amusant que vous me disiez cela, Pascal, parce que quand je suis intervenue récemment lors d'une conférence pour présenter la série, au fil de mes propos, j'ai d'abord parlé de 7 saisons en tout, puis d'une vingtaine de saisons, et probablement encore varié deux ou trois fois de plus dans mes descriptions de ce que pourrait être le futur de *The Witcher* ! (Rires) Vous savez, en tant que narrateurs de télévision, nous avons la responsabilité de concevoir des histoires capables de se développer. Nous ne pouvons pas écrire des récits qui nous

mèneraient à des impasses. J'ai déjà imaginé les grandes lignes de nombreuses saisons, mais le business de la télévision ne dépend pas des idées créatives qui jaillissent de mon esprit. Le futur de *The Witcher* va dépendre du nombre de spectateurs de Netflix qui vont regarder les premiers épisodes, suivre la série et l'aimer. Cela étant dit, parmi les choses dont je suis le plus fière, je dirais qu'il y a d'une part l'ambition visuelle de *The Witcher*, et de l'autre, la conception d'histoires qui présentent des intrigues suffisamment intimes et personnelles qu'elles vous donneraient envie de regarder la série même si elle ne bénéficiait pas d'une grande ampleur de moyens. Je crois que même s'il s'agissait d'une production beaucoup plus modeste, vous auriez envie de savoir comment ces personnages vont interagir les uns avec les autres, et de découvrir ce qui va leur arriver. Pour moi, la planification des prochaines saisons passe d'abord par le développement et l'enrichissement de ces relations, et par la description de l'évolution des rapports entre Geralt et Yennefer, entre Geralt et Ciri, et plus tard entre Ciri et Yennefer. **G**

The Deep (Chace Crawford)

DARICK ROBERTSON

Après la première saison coup de poing de *The boys* et pour patienter avant la sortie de la saison 2 très attendue, nous avons rencontré Darick Robertson, le dessinateur du comics dont est tirée la série à succès d'Amazon Prime Vidéo. Promis, on l'a à peine tabassé pour obtenir les anecdotes aussi dopantes qu'une dose de composé V qu'il nous a livrées...

Propos recueillis par **MARIE CARBONNIER**. Merci à Darick Robertson et au festival Paris Manga



GEEK MAGAZINE :
D'après un
récent sondage,
la série *The Boys*
est plus popu-

laire que les séries tv Marvel !

DARICK ROBERTSON : Oui, c'est incroyable ! Quand j'ai lu ça, je ne pouvais pas y croire ! Je suis fan de l'univers Marvel et j'aime leurs films et leurs séries tv. Vous savez, l'adaptation de *The Boys* a été en projet pendant près de 10 ans. Donc voir cette série sortir enfin et devenir aussi populaire dépasse toutes mes espérances. C'est comme un rêve éveillé...

C'est un joli clin d'œil d'avoir Simon Pegg au casting !

J'en suis tellement heureux ! Oui, c'est un super clin d'œil pour les fans du comics. À l'époque où j'ai commencé à dessiner *The Boys*, je n'arrivais pas à trouver comment dessiner Hughie. Puis un jour où je regardais la télé, j'ai vu le film *Les allumés*. Dès que j'ai vu Simon Pegg à l'écran, j'ai su que c'était Hughie. Je l'ai donc dessiné en m'inspirant de lui. Il y a dix ans, quand le projet de faire un film inspiré du comics a germé, j'ai rencontré Simon Pegg et nous sommes devenus amis. C'est vraiment une bonne personne, quelqu'un de sincère et généreux. J'étais donc tellement content quand on m'a

dit qu'il aurait un rôle dans la série. Comme le projet a traîné pendant 10 ans, il ne pouvait pas jouer Hughie, car il est désormais trop âgé pour le rôle. Mais quand j'ai appris qu'il jouerait son père, c'est un autre rêve qui s'est réalisé.

Vous avez pu aller sur le plateau de tournage ?

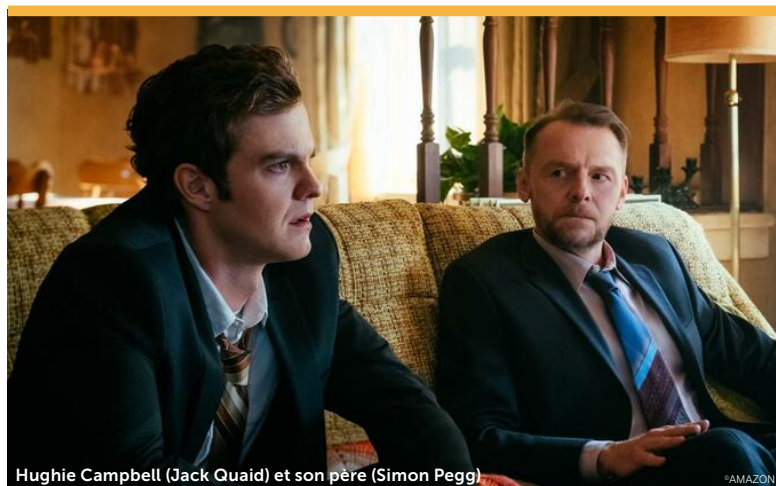
Oui, j'y étais encore il y a quelques semaines pour le tournage de la saison 2. Toute l'équipe est formidable et adorable. Voir les acteurs en costume est ahurissant. D'un seul coup, je croise Starlight et... c'est vraiment elle ! Mes personnages prennent vie devant moi, c'est fascinant. Lors du tournage de la première saison, j'avais déjà été invité à venir sur le plateau, mais on m'avait donné des consignes, notamment de ne pas m'approcher trop des acteurs pour ne pas les intimider... J'espère que ça n'a pas été le cas ! (Il rit) En tout cas, à chaque fois, je suis accueilli comme un ami. Toute l'équipe qui travaille sur la série est très investie. Ils aiment vraiment travailler sur cette série et ça se ressent à l'image.

Pouvez-vous nous faire quelques révélations sur la saison 2 ?

Tout ce que j'ai vu pour le moment concernant cette



« Concernant la saison 2, je suis autorisé à révéler que... » - **Darick Robertson**



Hughie Campbell (Jack Quaid) et son père (Simon Pegg)



« Les seules limites que nous avions étaient celles que nous nous imposions » - Darick Robertson

→ saison 2 est fantastique, mais je ne ferai aucun spoiler. Je suis juste autorisé à révéler que... nous verrons Teneur ! (Ndlr : le chien qui est inséparable de Billy Butcher dans le comics)

Il y a quelques différences entre le comics et la série tv, cela ne vous pose pas de problème ?

Non, car il s'agit d'une adaptation. Ça aurait été une erreur de faire tout exactement comme dans le comics. Les deux sont complémentaires et offrent une expérience différente. Ils ont changé des choses pour que ça fonctionne mieux à l'écran. Je leur fais vraiment confiance, les changements qu'ils ont faits sont vraiment malins et respectueux. Alors oui, à l'arrivée, Hughie est plus grand et Butcher a une barbe, mais la base du comics est suffisamment présente pour satisfaire les fans. Ils ont fait un travail incroyable. Après 15 ans à travailler sur *Supernatural*, Eric Kripke maîtrise parfaitement le format de série tv. Il adore le comics, com-

prend parfaitement les personnages. Son respect pour l'œuvre originale est palpable.

Le comics est plus trash encore que la série. Vous n'aviez aucun tabou à l'époque ? Pouviez-vous dessiner tout ce que vous vouliez ?

Oui, je pouvais en effet dessiner à peu près tout ce que je voulais. On a changé d'éditeur en cours de route, on est passé de DC à Dynamite. Ils ont tout de suite été clairs sur le fait que l'on devait faire le



comics que l'on voulait. Les seules limites que nous avions étaient celles que nous nous imposions. En vieillissant, je suis plus sensible à tout ce qui a trait à la violence envers les femmes. Celle envers les enfants me gêne également. Pour toute autre scène de violence, il faut vraiment que ce soit justifié dans l'histoire. C'est pourquoi je refuse également de faire ce genre de dessin en dédicace. Si ce n'est pas au service d'une histoire, c'est hors de question.

Comment êtes-vous devenu dessinateur ?

Petit, je dessinais tout le temps, c'était compulsif, ça m'occupait tout le temps. Je dessinais à l'école quand je m'ennuyais. Je suis tombé amoureux des comics à l'âge de 9 ans avec *Flash*. Je passais un temps fou à retravailler mes dessins, je recommençais jusqu'au moment où je me disais « La prochaine fois, je ferai mieux... » !

Dans le comics *The Boys*, on peut lire que personne n'a envie de voir des super-héros louches ou corrompus et que l'industrie du comics vend du rêve pour que les gens achètent les t-shirts et regardent les séries tv dérivées... Est-ce ce que vous pensez de cette industrie ?

Je pense que ça décrivait peut-être bien cette industrie, il y a 10 ans. Mais *The Boys* est avant tout une allégorie. Si les super-héros existaient et devenaient de purs produits commerciaux, certains disjoncteraient... Dans



*PANINI COMICS - GARTH ENNIS/DARICK ROBERTSON

la vraie vie, les gens sont corrompus par l'argent, le pouvoir, la gloire, la célébrité... *The Boys* était conçu pour être une allégorie de ce que donnerait l'univers des comics dans la vraie vie. Personnellement, j'adore l'univers de DC et Marvel, j'ai grandi avec *Flash* et *Spider-Man*. Mon amour pour ces personnages est incommensurable, car je sais que Superman ne ferait jamais ce que Homelander fait. Et c'est ce qui rend Homelander intéressant, ce contraste...

Il n'est pas toujours évident de donner un visage sombre au superhéros. Vous aviez tenté de faire un Wolverine plus réaliste (petit, trapu et fatigué) au début des années 2000...

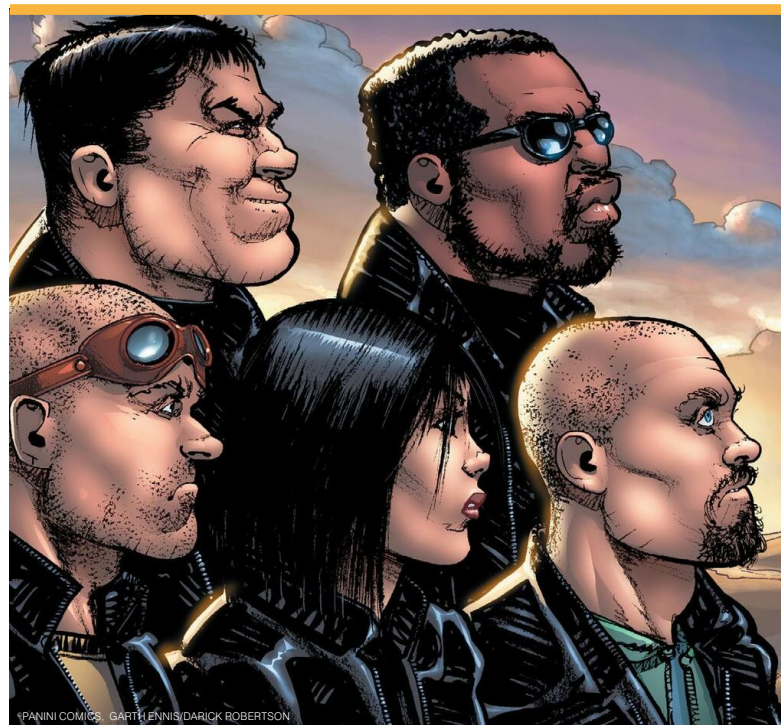
À l'époque, Marvel n'était encore pas prêt pour ça. Ma version se rapprochait de ce qui a été fait plus tard dans le film *Logan*. Le réalisateur James Mangold m'a d'ailleurs dit qu'il adorait ma version en comics ! À l'époque, j'avais le sentiment que ce que nous

faisions était rafraîchissant et il y avait clairement un public pour ce type de travail, mais en même temps on ne pouvait pas se permettre d'aller trop loin dans l'expérimentation en raison du succès du premier film *X-Men* qui venait de sortir. Marvel se « disney-isait » déjà et il y avait un gros cahier des charges. Dessiner un Wolverine qui ne soit pas violent n'avait pas plus de sens à mes yeux que de faire un Punisher tirant des balles à blanc.



*PANINI COMICS - GARTH ENNIS/DARICK ROBERTSON

« À l'époque où je dessinais Wolverine, Marvel se "Disney-isait" déjà » - **Darick Robertson**




*PANINI COMICS - GARTH ENNIS/DARICK ROBERTSON

C'était donc à la fois excitant et frustrant, mais Wolverine ne m'appartient pas et je respectais totalement leurs choix. À Disney de décider à présent !

Travailler sur cette série était un rêve de gosse...

Oui, j'adore tellement le personnage que je le dessinais en boucle étant petit. Pour l'anecdote, un jour, en dédicace, un fan m'a reproché de dessiner Wolverine trop petit. Il se revendiquait comme étant le plus

grand fan de Wolverine parce qu'il avait lu tous les comics. J'ai répondu que j'étais fan moi aussi, que je le dessinais depuis l'âge de 13 ans et que j'avais dévoué ma vie à le dessiner tellement bien que j'étais arrivé à me faire embaucher pour dessiner son comics, ce qui faisait de moi un plus grand fan ! (Il rit) Naturellement, en vrai, ce n'est pas parce qu'on ne sait pas dessiner un personnage que l'on n'en est pas un fan absolu. Mais le fait est que chaque détail de mon Wolverine était réfléchi et justifié. C'est ce que j'adore dans les comics. Batman et Superman existaient déjà avant les années 40 et sont toujours là et aussi populaires. Parce que chaque génération, que ce soit en comics ou en film, a une nouvelle version de ces superhéros et ils demeurent ainsi contemporains. Je trouve magnifique ce passage de flambeau et ces réinventions permanentes. Ces personnages signifient ainsi quelque chose pour tout le monde... 

LE GRAND RETOUR DE PATRICK STEWART ! **STAR TREK PICARD**

Depuis la sortie du film *Star Trek Nemesis* en 2002, nous n'avons plus vu l'équipage de la série *Star Trek : The Next Generation* et son grandiose leader : le capitaine Jean-Luc Picard. C'est donc avec une émotion rare que nous avons pu découvrir non seulement la nouvelle série *Star Trek Picard*, diffusée en France par Amazon Prime à partir du 24 janvier 2020, mais aussi pu rencontrer Patrick Stewart en personne pour qu'il nous explique les raisons de son grand retour dans l'univers créé par Gene Roddenberry.





© AMAZON PRIME

Pour les fans de *Star Trek* qui ont mal vécu les films de JJ Abrams et n'ont pas été super convaincus par *Star Trek Discovery*, le studio Paramount semble vouloir se faire pardonner et draguer la « fan base » en lançant *Star Trek Picard*. En effet, cela fait près de 20 ans que nous avons dit adieu non seulement à l'équipage de l'Enterprise du Capitaine Picard mais aussi à l'univers partagé entre les séries *Next Generation*, *Deep Space Nine* et *Voyager*, avec quasiment aucun espoir de retour. C'était donc avec une joie immense, et une bonne dose de surprise, que les fans ont accueillis l'annonce de ce *Star Trek Picard*, avec une première saison de dix épisodes. Mais attention, ce n'est pas une « reunion show » de la *Next Generation* mais bien une nouvelle série avec Jean-Luc Picard et sa vie post-Starfleet.

La série se déroule en l'an 2399, donc 20 ans après la mort de Data (dans le film *Star Trek Nemesis*) et 12 ans après la disparition de Romulus, la planète principale de l'Empire Romulien, détruite par une supernova en 2387 (comme décrit

dans le film *Star Trek* de 2009). Jean-Luc vit sur sa propriété en France et s'occupe de ses vignes, mais il est tourmenté par son passé et en particulier par la mort de Data. Cela fait des années qu'il a quitté Starfleet, ayant démissionné par principe, trouvant que la Fédération était devenue isolationniste et intolérante. En effet, Jean-Luc voulait organiser l'évacuation de Romulus avec des vaisseaux cargo géants, mais suite à l'attaque des chantiers de construction des vaisseaux par des « synthétiques » (des androïdes similaires à Data), la Fédération a non seulement tourné le dos aux Romuliens en les laissant mourir, mais ils ont aussi interdit toute forme de vie synthétique. La série démarre avec Dahj (jouée par Isa Briones), une jeune fille mystérieuse qui demande de l'aide à Picard... Le reste relevant trop du spoiler, signalons simplement que la série va parler entre autres des synthétiques, de l'héritage de Data, de gens qui pillent la technologie Borg et de réfugiés Romuliens. Pour l'aider dans ses aventures, Picard s'entoure d'une petite équipe avec Cristobal « Chris » Rios (joué par Santiago Cabrera), Raffi Musiker (Michelle Hurd), Dr. Agnes Jurati

(Alison Pill), Narek (Harry Treadaway) et Elnor (Evan Evagora).

Au vu des premiers épisodes, la série est une grande réussite qui tient toutes ses promesses et fait revivre un univers qui nous a tant manqué. Évidemment, ce n'est pas sans fan service, avec des caméos de la *Next Generation* comme Brent Spiner (Data), Jonathan Frakes (Will Riker), Marina Sirtis (Deanna Troi) et Jonathan Del Arco (Hugh, le borg qui s'est libéré du collectif) ainsi que Jeri Ryan (Seven of Nine) de *Voyager*. Mais qui s'en plaindrait ? Espérons simplement que les noobs ne seront pas intimidés par les références aux événements passés, qui était la raison principale de rebooter *Star Trek* il y a dix ans ! Une série indispensable donc, dont la saison deux est déjà en préparation.

ENTRETIEN AVEC PATRICK STEWART (L'INTERPRÈTE DE JEAN-LUC PICARD)

GEEK MAGAZINE : Mais qu'est-ce qui vous a donné envie de revenir à Star Trek après 18 ans d'absence ?
PATRICK STEWART : Initialement, je n'avais aucune intention de revenir à *Star Trek*. Je

suis très fier des sept saisons de *Star Trek The Next Generation* (STNG) et des quatre films que nous avons faits, mais j'ai dit adieu au personnage en 2002. Pendant des années, j'ai refusé les nombreuses propositions de reprendre le rôle ou de faire des apparitions dans d'autres projets *Star Trek*. Je voulais vraiment tourner la page. Donc quand CBS m'a fait cette proposition, d'avance, dans ma tête, la réponse était non, mais j'ai accepté le rendez-vous par pur respect pour Alex Kurtzman et Akiva Goldsman qui sont des producteurs extraordinaires. Je voulais simplement leur expliquer poliment de vive voix pourquoi cela ne m'intéressait pas au lieu de passer par mon agent. Pendant une demi-heure je leur ai expliqué pourquoi je pensais que c'était une bêtise de refaire vivre Jean-Luc Picard. Je pensais vraiment que notre époque actuelle ne correspondait plus au ton de STNG et que Picard était une relique des années 90. Je pensais que le monde de STNG était trop propre et trop parfait, que c'était un monde où régnait le respect et le débat constructif, un monde où les valeurs avaient encore un sens, tant de choses



Big Data



Pew ! Pew ! Pew ! Avec une nouvelle équipe

que les spectateurs actuels ne trouveraient pas crédibles.

Mais alors, qu'est-ce qui vous a fait changer d'avis ?

C'est Alex Kurtzman et Akiva Goldsman. Ils m'ont écouté et m'ont remercié pour ma franchise et m'ont dit qu'ils étaient d'accord avec moi. (Rires) Puis ils m'ont expliqué leur vision de la série. Et là, j'ai eu le souffle coupé ! À la fin du rendez-vous, j'ai demandé qu'on me fasse parvenir un résumé de leur pitch pour y réfléchir à tête reposée. Quelques jours après ils m'ont fait parvenir un texte de 35 pages où ils expliquaient ce qu'ils voulaient faire avec *Picard* et à quoi ressemblait le monde à cette époque, et j'ai trouvé ça brillant. J'ai trouvé ça tellement fascinant que je savais qu'on avait l'occasion de faire quelque chose de très spécial. J'ai donc demandé qu'on se revoie et j'ai tout de suite posé les conditions qui me permettraient de réfléchir à mon éventuel retour à *Star Trek*. Ce qui était important

pour moi, c'était d'approfondir à quoi ressemblait le monde dans lequel on retrouve Jean-Luc. Cela devait avoir du sens. J'ai comparé ça à mon retour dans la franchise *X-Men*, quand j'ai repris le rôle du Professeur Charles Xavier au côté de Hugh Jackman dans *Logan* (2017). C'était un film très différent du reste de la saga. Un monde qui avait beaucoup changé et où mon personnage avait beaucoup changé aussi. J'ai donc mis au défi Alex et Akiva d'en faire autant avec *Star Trek Picard*, de créer un monde complètement différent de celui de Jean-Luc d'il y a 18 ans.

Mais en quoi c'est un nouveau monde ?

C'est un monde différent de celui de *STNG* car le monde autour de nous a changé aussi. Vous savez, pendant les 18 ans qui se sont écoulés depuis que nous avons tourné *ST Nemesis*, notre monde a énormément changé. À vrai dire, je suis horrifié par notre



Jean-Luc confronté à la jeunesse

©AMAZON PRIME

« À vrai dire, je suis horrifié par notre monde actuel, entre ce que fait Trump, le Brexit que je trouve absurde, et tous les troubles dans le monde » - Patrick Stewart

monde actuel, entre ce que fait Trump, le Brexit que je trouve absurde, et tous les troubles dans le monde. C'est ce qui m'a intéressé dans la vision d'Alex et d'Akiva, le monde de *Star Trek : Picard* est un reflet du nôtre en ce moment. Cette série est un nouveau point de départ pour Picard, et nous explorons avec lui ce nouveau monde et ses nouveaux problèmes. Je pense que l'art c'est de la politique, on doit repousser les limites du débat et remettre en cause le statu quo. On n'a pas toujours toutes les solutions, mais au moins on peut montrer ce que c'est que la vie et poser les bonnes questions. Ça a toujours été quelque chose que je trouvais important, et cela fait partie de l'ADN de *Star Trek*. On s'attaque par exemple au thème des réfugiés dans la série, car c'est quelque chose qui se déroule en ce moment tant autour de la méditerranée qu'à la frontière Mexicaine. Je

suis très fier que l'on aborde ce genre de thématiques et qu'on les regarde en face.

C'était donc important pour vous que cette série soit si politique ?

Oui, mais ce serait un peu exagéré de dire que cette série est un manifeste politique car nous faisons du divertissement, mais je pense que c'est un reflet de notre monde et de ses problèmes. Vous savez, quand j'étais un enfant, j'adorais le cinéma. Je n'avais pas une enfance facile, et la télévision n'existait pas à cette époque, donc c'était ma seule forme d'évasion. C'était une expérience si puissante pour moi qu'à la fin du film je me mettais à pleurer, non pas à cause de l'histoire mais parce que c'était fini et que je devais retourner à la réalité. Les films que je voyais étaient souvent des comédies légères avec Doris Day vivant dans un monde idyllique. Puis un jour quand j'avais treize ans, je suis allé voir *Sur les quais* →



"Je ne suis pas en train de pleurer... C'est la pollution."

« Je pense que l'optimisme vient du fait que l'on soit encore capable de chercher la lumière ! » - Patrick Stewart

→ (1954) avec Marlon Brando. Au début, j'étais super déçu car le film était en noir et blanc et que j'étais un fan du technicolor. Mais ensuite je me suis rendu compte que ce film parlait de moi, de mon expérience vivant dans un milieu prolétaire, en somme du monde réel. Ce fut un choc pour moi et ça a changé ma vision du cinéma. Bien sûr, je ne vivais pas sur des quais, mais la vie de ces gens et les problèmes qu'ils devaient affronter étaient les mêmes que les miens, ça sonne vrai, ça m'a fait réfléchir et ça m'a fait du bien. Et quand une œuvre artistique réussit à faire cela, c'est très puissant, c'est un encouragement pour nous tous à être meilleurs. Et je pense que c'est l'une des choses que Gene Roddenberry, paix à son âme, a apportées à la télévision quand il a créé *Star Trek*. La série a toujours été un commentaire sur la société contemporaine, avec une vision très humaniste et généreuse. Dans les années 60, en pleine lutte des droits civiques des Afro-Américains, avec Martin Luther King, Gene n'a pas eu peur de s'attaquer au racisme et d'avoir une actrice afro-américaine sur le pont de l'Enterprise. Je pense que nous vivons en ce moment une époque importante qui va définir le monde et qui nous sommes. Je pense que très

modestement, nous avons la possibilité avec cette série d'apporter notre voix au débat.

Vous en avez surpris plus d'un avec votre discours anti-brexit au Comic Con Paris en octobre dernier...

Vous savez, c'était quelque chose de très émotionnel pour moi de venir en France en plein Brexit... Avant je me promenais dans les rues des villes européennes avec le sentiment de faire partie de l'Europe, on est une union, on ne faisait qu'un ! Je suis né en 1940, je suis un bébé de la guerre et je n'ai pas rencontré mon père avant l'âge de cinq ans. Je sais ce que c'est de grandir avec la mémoire de la guerre. Puis il y a eu les années de reconstruction et tout ça. Puis il y a eu la création de l'Europe et le moment où le Royaume-Uni a finalement compris qu'il fallait se joindre à l'union... Le jour où on est devenu membre était le plus beau jour de ma vie ! On était enfin ensemble ! Ce qui est arrivé avec le Brexit est une calamité. J'ai participé à de nombreuses manifestations pour rester dans l'union, je garde espoir. On croise les doigts...

À votre avis, que penserait Gene Roddenberry de *Star Trek Picard* ?

Ouf... (*Un temps*) Vous savez, je ne l'ai pas beaucoup fréquenté malheureusement. Avant le début du tournage du pilote de



Le plus anglais des Français

STNG, on a déjeuné ensemble au Bel Air Country Club car Gene jouait au golf. Moi, je me sentais très mal à l'aise dans cet environnement un peu snob, donc pour aller droit au but je lui ai demandé de quoi il voulait me parler. Il m'a alors donné un livre des aventures d'Horatio Hornblower (*une série de romans se déroulant au XVIII^e siècle, centré autour d'un personnage d'officier britannique*). Et il m'a dit, « lis ça, tout ce dont tu as besoin pour jouer Picard est là-dedans ». J'ai tout de suite compris ce qu'il voulait pour le personnage – même si je n'ai pas lu le livre en entier (*rires*) – Picard devait être un leader. Il voulait que je comprenne ce que c'est d'être un leader, ses responsabilités et ses contraintes, son sens de l'honneur et l'importance d'être un bon leader. C'est tout. C'était notre seule vraie conversation. Il est mort quelques années plus tard... En vrai, je ne me considère pas comme un expert sur Gene, pour qui j'ai le plus grand respect. (*Un temps*) Donc je ne sais pas ce qu'il en penserait, il faudrait demander à son fils Rod (*alias Eugene Wesley « Rod » Roddenberry Jr, ndr*) qui travaille sur la série et qui est très impliqué dans la fondation Roddenberry. Mais ce que je peux vous dire, c'est que je pense qu'on reste extrêmement fidèle à l'esprit du

personnage de Picard que Gene avait inventé.

Je demandais ça car chez Roddenberry il y avait toujours cette vision très optimiste du futur qui est moins présente dans l'univers de *STP*...

Oui, c'est vrai et c'est voulu, car il faut traverser la nuit pour retrouver le jour. On a certes un point de départ très sombre, mais on cherche la lumière. Je pense que l'optimisme vient du fait que l'on soit encore capable de chercher la lumière !

Vous vous êtes donc beaucoup impliqué dans cette série, vous êtes même producteur exécutif...

Oui ! Et c'est la première fois que je suis producteur exécutif et ce n'est pas juste un titre honorifique. Avant, on ne m'a jamais laissé participer au processus d'écriture d'aucune autre série, et là on m'a ouvert les portes de la « writers room » et j'ai passé des semaines à discuter et à écouter des pitches pour des histoires. C'était très excitant de donner mon avis, de participer à la construction de ce monde et comprendre ce que ferait Picard dans ces circonstances. Mais je savais aussi rester à ma place et laisser faire ceux dont c'est le métier.

C'était difficile pour vous de retrouver le ton du per-

sonnage de Picard après toutes ces années ?

Non, et cela m'a beaucoup surpris ! J'avais peur, après 20 ans, de ne pas arriver à retrouver Jean-Luc, mais en fait j'ai découvert qu'il vit toujours en moi. En réalité, Picard ne m'a jamais quitté, il fait partie de moi. (Rires) J'avais oublié à quel point j'aimais jouer ce personnage, je suis heureux de pouvoir faire encore un bout de chemin avec lui. J'ai d'ailleurs beaucoup travaillé avec les scénaristes pour déterminer ce que Picard a fait pendant toutes ces années et vraiment comprendre qui il est devenu.

Donc comment Picard, qui n'est plus capitaine depuis qu'il a quitté Starfleet, a-t-il vécu ses années de retraite ?

Lui comme moi, on n'est pas faits pour la retraite (Rires). La série démarre avec Jean-Luc qui vit dans sa magnifique propriété en France, où il travaille sur ses vignes et produit un vin superbe, mais il ne se sent pas vraiment à son aise. En fait, il ne se sent chez lui que dans l'espace. Il est très taciturne et il vit avec de nombreux regrets, et se sent coupable entre autres de la mort de Data. Donc la retraite ce n'est vraiment pas pour lui... Dès que la vie lui en donne une raison, il quitte tout ça... Il ne s'est jamais senti chez lui sauf sur l'Enterprise. Dans STNG, il avait ce cocon rassurant où il se sentait en sécurité, c'était sa maison où on pouvait boire un coup avec ses amis ou jouer aux cartes. Dans STP il n'a plus ça, il est en quelque sorte un SDF, ce qui est nouveau pour lui. Mais à aucun moment il n'a voulu retourner à Starfleet dont il ne reconnaît plus les valeurs, ou faire partie d'un nouvel équipage... Il doit donc comprendre de quoi est fait l'avenir pour lui.

Vous avez insisté sur le fait que STP n'est pas le retour de STNG. Mais il y a tout de même le retour de quelques personnages familiers...

Oui, ce n'est pas les nouvelles aventures de STNG, c'est autre chose. C'est un genre de *Star Trek* différent. Faire un remake et remettre un uniforme Star-

fleet n'a pas de sens pour moi. Je sais que nos fans aimeraient un retour de STNG, mais ça n'arrivera jamais. Par contre, il est naturel que Jean-Luc revoie certains de ses anciens amis au cours de la série, comme Data ou Riker, ainsi que des personnages ayant existé à la même époque comme Seven of Nine (de *Star Trek Voyager*). Nous avons très longuement débattu qui on voulait avoir dans cette saison et on a des idées qu'on pourrait utiliser dans la saison deux. Mais il faut que cela ait un sens et non juste un caméo un peu gratuit. Ce sont tous des acteurs que j'aime profondément, donc j'espère que la plupart de l'équipage de STNG pourra faire une apparition à un moment donné.

Jonathan Frakes revient non seulement dans le rôle de Riker, mais il a aussi réalisé plusieurs épisodes. C'était comment de retravailler ensemble ? Et est-ce qu'il sait que votre chien dans la série s'appelle « Number One » ?

On n'a jamais parlé ensemble du chien, donc j'espère qu'il ne le sait pas ! (Rires) Je ne vais pas vous mentir, on n'a que peu de scènes ensemble, mais le jour où on les a tournées, tout le monde, y compris des gens qui ne viennent jamais sur le plateau, sont venus nous voir jouer ensemble ! Ce n'est pas rien de se retrouver avec quelqu'un avec qui on a joué pendant sept saisons de télévision ! C'était un moment d'une émotion extrême. Et en tant que réalisateur, je le trouve exceptionnel, il est efficace et on se comprend tout de suite. Il m'avait dirigé dans une dizaine d'épisodes de STNG ainsi que deux films *Star Trek*, non seulement il connaît le personnage de Picard quasiment aussi bien que moi mais il connaît l'univers *Star Trek* mieux que personne car il a à la fois été un acteur sur STNG, et a réalisé des épisodes de toutes les séries *Star Trek*, même *Discovery* ! Ce fut un plaisir immense de travailler ensemble.

Une saison deux semble acquise, mais avez-vous une

L'AVENIR DE TREK



Star Trek : Lower decks



R

venue d'entre les morts en 2009 avec le film de JJ Abrams, la franchise *Star Trek* est en pleine réorganisation suite à la nouvelle fusion de CBS et Paramount et la réorganisation interne qui s'ensuit.

Au cinéma, la perspective de voir un nouveau film avec Chris Pine et Zachary Quinto semble bien mince avec l'annulation de *Star Trek 4*. Par ailleurs, Quentin Tarantino, qui avait annoncé vouloir faire un film stand-alone, semble aussi se désintéresser de la franchise. Reste un troisième film en développement, celui-ci par Noah Hawkey (des séries *Fargo* et *Legion*), qui serait un spin-off, mais il semble qu'il y ait peu de chance que cela se fasse. En effet, selon certaines sources, Paramount serait prêt à abandonner entièrement la « Kelvin timeline » (donc l'univers créé par le film de 2009) et de réfléchir à d'autres pistes pour l'avenir de *Trek* au cinéma (entre autres pour ne plus devoir partager les royalties et les droits dérivés avec Bad Robot, la maison de prod de JJ Abrams).

Pendant ce temps à la TV, ou plus précisément sur le service de streaming CBS All Access, les projets se multiplient. En premier lieu *ST Discovery* (2017) continue son petit bonhomme de chemin avec une saison trois prévue pour courant 2020. *ST Picard* aura bien une saison deux, de dix épisodes, avec une diffusion prévue fin 2020 ou début 2021.

Côté nouveauté, il y a la très attendue *Star Trek : Lower decks*, une série animée comique pour adulte, créée par Mike McMahan (un ancien de la série *Rick et Morty*). Les 10 premiers épisodes devraient arriver courant 2020 (après la diffusion de *ST : Picard*). La série se déroule en 2380 et se focalise sur les membres « en bas de l'échelle » d'un équipage d'un vaisseau amiral.

Enfin, deux autres séries sont en cours de développement : la première un spin-off de *Discovery* centré sur le personnage de Philippa Georgiou (joué par Michelle Yeoh) et ses aventures avec la section 31 ; la seconde est une série d'animation pour les enfants, prévue pour la chaîne Nickelodeon.

idée de combien de saisons vous avez envie de faire ?

Vous savez, je suis très très très vieux (rires), j'ai 79 ans, donc je n'ai pas la moindre idée de combien de saisons j'ai en moi. C'est vrai que s'ils voulaient continuer sans moi ils devraient changer le titre

de la série. (Rires) On m'a toujours dit que j'étais marié avec mon travail, que la seule chose que j'aime faire c'est de jouer. Et il y a encore tant de choses que j'ai envie de jouer, mais je dois me dépêcher car le temps passe trop rapidement. On verra bien ! G

X-Men: Days of Future Past (2014)

X-TINCTION!

LA FIN DE L'UNIVERS X-MEN DE LA FOX

Avec *les Nouveaux mutants* en avril 2020, dernier film X-Men made in Fox, c'est toute une page de l'histoire geek qui se tourne. En effet, avec le rachat de la Fox par Disney, les droits des personnages des X-Men retournent à Marvel Studio en vue d'un reboot d'ici dix ans. Retour sur 20 ans de franchise mutante, de projets annulés, et l'avenir de l'univers du X !

Textes de JOHN PRATE





X-Men 3 l'affrontement final (2006)

Même si les Avengers, Spider-Man et les X-Men vivent dans le même univers dans les comics, au cinéma les personnages de Marvel

Comics existent dans des univers séparés au gré des studios qui produisent leurs films.

L'aventure hollywoodienne des X-Men commence en 1994 avec l'achat par la Fox des droits cinéma de la franchise. C'était pendant une période sombre de l'histoire de Marvel Comics où, à cause de problèmes financiers graves, ils ont dû brader les droits d'adaptation de leurs personnages. Pire, les contrats étant pour le moins vagues, la Fox a pris de fait le contrôle de tous les personnages mutants de Marvel, soit plus d'un quart du bestiaire de l'éditeur ! Un vivier de personnages exceptionnels que la Fox avait toute liberté d'exploiter comme bon lui semblait, à perpétuité, du moment qu'elle produisait au moins un film tous les dix ans !

Après quelques années de développement, c'est à Bryan Singer que l'on doit le premier X-Men en 2000, un film qui

réinventait non seulement les superhéros au cinéma mais en redéfinissait les codes pour les deux prochaines décennies. Sans X-Men (2000), pas de Spider-Man (2002) ni de MCU ! C'est la période classique de la saga, qui sera suivie par l'excellent X2 (2003) également par Singer et le navrant X-Men : The last stand (2006), réalisé par Brett Ratner.

Problème, vu le succès énorme de la trilogie, la Fox voudrait continuer l'exploitation de la franchise, mais vu l'inflation prohibitive du salaire des acteurs de la saga (qui double à chaque film), il ne pouvait pas produire un quatrième film avec la même distribution.

La première solution sera de lancer une série de films solos

autour des personnages les plus populaires. Même si beaucoup de projets ont été annoncés, au final il n'y a que Wolverine (X-Men Origine Wolverine (2009), The Wolverine (2013) puis Logan (2017)) et Deadpool (en 2016 et 2018) qui auront droit à leurs propres films.

La seconde solution sera de continuer les X-Men avec une nouvelle distribution dans des préquelles. Ainsi est né l'excellent X-Men First Class (2011) de Matthew Vaughn, qui, se déroulant en 1962, fait aussi office d'origine story à Professor X et Magneto en lieu et place de leur propre film solo. Trois suites verront le jour, chapeautées par le scénariste Simon Kinberg, chacune se déroulant dans une décennie différente, avec le sympathique

X-Men : Days of future past (2014) dans les 70s, le très mauvais X-Men : Apocalypse (2016) dans les 80s et enfin Dark Phoenix (2019) dans les 90s. Seul souci, ces suites, au lieu d'être de simples préquelles à la trilogie classique, deviennent des reboots qui ne se l'avouent pas, créant une timeline bourrée d'incohérences qui donne un côté brouillon à la gestion de la franchise par Kinberg.

La troisième solution aurait été d'exploiter d'autres personnages ou équipes (comme X-Force, X-Static, Alpha Flight, etc.) dont la Fox avait les droits, mais au final, ils n'auront eu le temps que de produire le film Les nouveaux mutants (2020) avant la fusion avec Disney. Un manque de vision un peu regrettable vu la montagne de personnages à leur disposition !

La dernière solution enfin était de produire des séries TV dans l'univers des X-Men, ce qui donna : The Gifted (2017-2019) et l'excellent Legion (2017-2019), qui sont à l'heure actuelle annulées.

ADIEU LA FOXVERSE

Pendant des années, une véritable guerre froide s'est jouée entre la Fox et Marvel Comics (qui n'était pas satisfaite par





Pendant des années, une véritable guerre froide s'est jouée entre la Fox et Marvel Comics, qui ne fera que s'intensifier avec la création de Marvel Studios

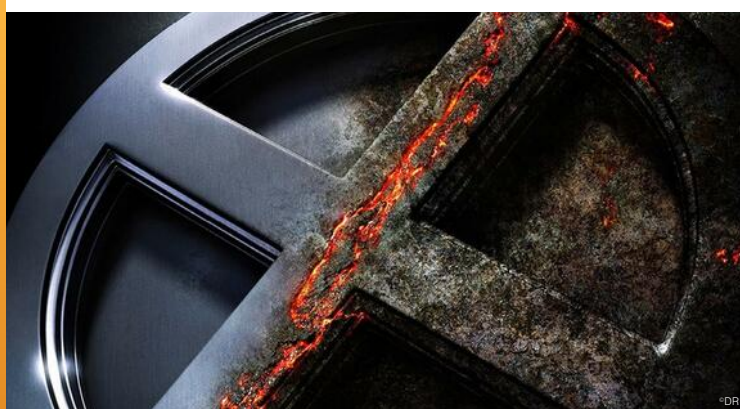
son contrat et ses royalties), qui ne fera que s'intensifier avec la création de Marvel Studios et le lancement du MCU avec *Iron Man* (2008). En effet, les univers du MCU et celui des X-Men devaient rester distincts, ce qui n'est pas sans problèmes quand on sait par exemple que la Sorcière Rouge est à la fois membre des Avengers mais aussi la fille de Magneto ! S'ensuivent des négociations sans fin, donnant lieu à des compromis comme l'existence de deux versions de Quicksilver l'une dans *Days of future past* (2014) et l'autre dans *Avengers : L'ère d'Ultron* (2015) ! Ce qui au final démontre qu'une négociation amicale entre les deux parties pour aboutir à un Avengers vs X-Men semble perdu d'avance,

contrairement à l'accord entre Sony et Marvel Studios pour partager Spider-Man.

Mais en 2017, surprise, Disney (la maison mère de Marvel Studios) annonce son intention de racheter la Fox ! Un coup de tonnerre qui ébranle le monde geek : les mutants rentrent à la maison ! Au bout de deux ans de réorganisation, la fusion est finalisée en mars 2019 : la Fox rend à Marvel non seulement les droits des X-Men mais aussi ceux des Quatre Fantastiques et Disney annule tous les films en développement par la Fox (voir encart). C'est la fin des X-Men chez Fox, et Marvel Studios annonce sa volonté de faire table rase et de rebooter l'univers. Restent trois films à sortir en salle pendant cette période →



L'UNIVERS X-MEN ANNULÉ !



Petit tour d'horizon des films de l'univers X-Men que la Fox a eu en développement et qui, pour la plupart, ont été annulés par Disney suite à la fusion. Pour le meilleur et pour le pire !



X-Men Origine Magneto : dès 2004 la Fox voulait faire des films solos sur tous les personnages des X-Men et a lancé la production d'un film *Wolverine* (sorti en 2009) et un autre sur la jeunesse de Magneto qui ne se fera pas car ils n'ont pas trouvé comment faire un film « sympa » sur un super

vilain qui découvre ses pouvoirs dans un camp de concentration nazi ! En place, ils recyclent son origine story dans *X-Men First Class* (2011).



X-Men vs Fantastic Four : en 2010, la Fox avait pour projet de faire un film où les X-Men (version Patrick Stewart) se battent contre les Quatre Fantastiques (version Jessica Alba) et pour faire bonne mesure ils auraient ajouté Daredevil et Deadpool ! Un genre de *Civil War* avant l'heure, qui fut rapidement enterré à cause des salaires des acteurs des X-Men. À la place, la Fox a rebooté les X-Men dans *First Class* (2011)...



X-Force : annoncé en 2013 comme un spin-off de la saga X-Men, puis comme un spin-off de *Deadpool*, l'apparition de l'équipe au cinéma se limitera à un caméo dans *Deadpool 2* (2018). Drew Goddard (créateur de la série *Daredevil* et *Cabin in the woods*) avait écrit un scénario pour film *X-Force* et devait même le réaliser, mais le projet est passé à la trappe avec la fusion.



Gambit : en 2015, la Fox annonce au Comic Con que Channing Tatum (*21 jump street*) avait signé pour le rôle-titre et que le film avait pour date de sortie juin 2019. Après quelques hésitations et quelques rendez-vous, Disney annule le film.





Avec tout le remue-ménage de la fusion, on aurait presque oublié que la Fox avait encore *Les Nouveaux Mutants* sur une étagère !

→ de transition : *Deadpool 2* (2018), *Dark Phoenix* (2019) et *Les nouveaux mutants* (2020).

La sortie de *Deadpool 2* (2018) se passe sans encombre, ce qui n'est pas étonnant vu sa place à part dans l'univers des X-Men (des films hors continuité, qui sont des comédies interdites aux moins de 18 ans). Et vu le succès du film, *Deadpool* sera intégré au MCU et l'équipe créative des deux premiers volets ont carte blanche pour un troisième. Ainsi *Deadpool* serait le seul rescapé de la Fox dans le MCU.

Dark Phoenix (2019) de son côté sort dans l'indifférence générale. Initialement prévu pour novembre 2018, le film ne sortira en fin de compte qu'en juin 2019. Non seulement le film n'est pas génial, mais peu de gens ont été motivés pour aller voir la dernière aventure des X-Men de la Fox après la médiocrité du film précédent, *X-Men : Apocalypse* (2016), et les annonces du MCU voulant rebooter la franchise rendaient

ce film inutile, pour ne pas dire une perte de temps. Ainsi, *Dark Phoenix* fera le pire score de toute la franchise au box-office. Une fin bien triste pour la saga.

LES NOUVEAUX MUTANTS

Avec tout le remue-ménage de la fusion, on aurait presque oublié que la Fox avait encore *Les Nouveaux Mutants* sur une étagère ! Prévu à l'origine pour une sortie en avril 2018, c'est en fin de compte deux ans plus tard que le film sortira, en avril 2020 ! Ce spin-off des X-Men,



Les Nouveaux Mutants (2020)

qui suit une équipe de mutants ados de l'académie de Charles Xavier, a été confié à Josh Boone (*Nos étoiles contraires*). Conçu comme un véritable film d'horreur, basé sur le comics *The Demon Bear* saga, le film est décrit comme un mix du « *The Breakfast club* et de *Freddy les griffes de la nuit* ». Le pitch : cinq jeunes mutants détenus dans un hôpital psychiatrique doivent apprivoiser leurs pouvoirs et se battre contre une puissance surnaturelle terrifiante. À l'instar de *Deadpool* ou *Logan*, le film est

un standalone avec un ton très différent de celui des *X-Men*.

Au vu du premier montage, la Fox sait qu'elle tient quelque chose de bien mais hésite un peu sur le ton du film. Mais suite à la réaction des fans en voyant la première bande-annonce horripilante et le succès récent de *It (Ça)*, la Fox décide de faire des reshoots pour accentuer encore l'horreur de certaines scènes et rajouter des connexions aux X-Men (dont une scène avec Professor X et une autre avec Mister Sinister !). Mais la fusion avec Disney remet en cause les plannings et toute la post-production du film est au ralenti. Le temps passe et Disney reprend le flambeau, mais ne sait pas quoi faire du film, surtout après l'échec de *Dark Phoenix*, au point de remettre en cause sa sortie en salle. Mais le salut viendra de Kevin Feige, patron de Marvel Studios, qui aurait aimé la version du film de Josh Boone. En effet, Boone a repris le film en main l'été dernier et a déclaré en janvier 2020 que c'est son



X-Men: Dark Phoenix (2019)



director's cut qui va sortir et que la seule demande de Disney était de purger le film de toute référence à l'univers X-Men pour en refaire une histoire standalone. Ce qui a fait croire à de nombreux fans que le film allait être intégré à la MCU ! Hélas, il n'en est rien car le film sort bien sous la bannière Fox, en association avec Marvel Comics. Reste qu'il y a de bonnes raisons de croire que ce *Nouveaux Mutants* mérite qu'on s'y attarde. Rendez-vous en avril, donc.

LE FUTUR PASSÉ ?

On sait qu'il n'est qu'une question de temps pour que les X-Men et les Quatre Fantastiques fassent leur retour au cinéma dans le MCU, soit dans leurs propres films soit en guest stars. On verra bien... La page est donc tournée sur 20 ans d'univers X-Men made in Fox au cinéma avec treize films, et plus de 6 milliards de dollars de recette en salle, ce qui en fait tout de même la septième franchise la plus rentable du cinéma. 📈

Les Nouveaux Mutants (2020)



un budget, mais le lancement des discussions de la fusion a tout stoppé.



Beast : après la sortie en 2016 de *X-Men Apocalypse*, un film solo avec Beast avait été prévu, décrit comme « dans l'esprit de *The Thing* de Carpenter », avec Wolverine en guest-star et avec Mr Sinister et Omega Red en méchants. Le film a reçu un feu vert et

Multiple Man : annoncé en 2017, avec James Franco dans le rôle-titre, le film avait reçu le feu vert de la Fox et encore en septembre 2018 Simon Kinberg maintenait que le tournage du film allait bientôt démarrer, puis plus rien.



quelque sorte Hugh Jackman qui avait dit adieu au personnage de Wolverine.

X-23 : suite au succès de *Logan* en 2017, la Fox lance le développement d'un film X-23, donc sur la « fille » (ou plutôt clone) de Wolverine. Dafne Keen aurait pu reprendre son rôle et aurait pu faire partie de la nouvelle génération de mutants, remplaçant en



quelque sorte Hugh Jackman qui avait dit adieu au personnage de Wolverine.

Alpha Flight et Exiles : Simon Kinberg a dit en 2017 qu'il voulait multiplier les films avec des équipes de mutants. Ainsi Alpha Flight (une équipe du gouvernement canadien) et Exiles (des mutants qui voyagent entre les dimensions) étaient en développement en vue de pouvoir un jour faire des crossovers avec les X-Men.



Kitty Pryde : Tim Miller, le réalisateur de *Deadpool*, avait annoncé en 2018 qu'il travaillait sur le scénario d'un film Kitty Pryde. Mais le tournage de son *Terminator : Dark Fate* a retardé le projet, qui est maintenant annulé par Disney.



Trilogie Dark Phoenix : à l'origine, selon Simon Kinberg, *X-Men Dark Phoenix* était le premier film d'une trilogie. Mais vu le bide au box-office et la fusion, il n'y a plus vraiment de débat sur d'éventuelle suite... Maintenant on attend le reboot chez Marvel !



Trilogie Nouveaux Mutants : selon son réalisateur Josh Boone, le film qui sort enfin en avril prochain aurait dû être le premier volet d'une trilogie. Chose qui peut encore se produire si jamais le film fait un bon score et que Marvel a une idée pour l'intégrer dans la MCU. Mais cela relèverait du miracle !



Deadpool 3 : le pouvoir de Deadpool c'est sa régénération qui le rend immortel. C'est également le cas de sa franchise qui a non seulement survécu à *X-Men Origine Wolverine* (2009), mais grâce au succès des deux premiers films, sera le seul personnage à survivre à la fusion ! En effet, Marvel Studios produira *Deadpool 3*, avec Ryan Reynolds, et lui donnera accès aux personnages du MCU !



KAIJUMAX

GIGANTIC IS THE NEW BLACK

Depuis quelque temps on sait que les super-héros ont une vie derrière leur masque et que le retour au bercail après une nuit à avoir affronté le crime n'est pas de tout repos, mais on oublie un peu trop le quotidien des supervilains ! C'est le délire que s'est payé Zander Cannon, après s'être frotté au genre patchwork de Supers avec le grand Alan Moore dans *Top Ten*, il nous plonge maintenant dans un délire acidulé d'un complexe pénitentiaire pour Kaiju et autres robots géants ! La rédemption est-elle possible pour ceux qui détruisent des villes à coups de talon ? La double peine est-elle valable pour ces êtres souvent venus d'un autre monde ?

Sous un vernis édulcoré pop complètement décalé, Zander nous offre une réflexion sociale sur le monde pénitentiaire appliqué à l'univers des super-héros, à l'instar des Oz, *Orange is the new black* et autres *Prison break* ! Quand la fusion des genres opère, le résultat est souvent des plus explosifs et *Kaijumax* est un véritable ovni du genre, à la croisée des mondes pour un univers multicolore pourtant tout en tension et en huis clos.

GEEK MAGAZINE : Comment avez-vous eu cette idée complètement folle d'imaginer une impensable prison de haute sécurité pour monstres géants ?

ZANDER CANNON : À l'origine, je voulais une histoire



comme dans *Monster Island*, le film de Mark Atkins, où je pourrais explorer et développer la personnalité de ces monstres pour voir ce qu'ils pourraient dire si on leur laissait la parole pour une fois. Mais il me fallait un solide liant, alors j'ai imaginé la meilleure façon dont une bande de monstres pouvaient se retrouver sur cette île et le meilleur moyen de les garder en place c'était... une prison ! De là, j'ai pu jouer sur toute la palette des drames de l'univers carcéral, des drames sociaux, tout en ayant un discours décalé et une distanciation avec mes monstres. Après, il y a eu beaucoup de remue-méninges et les recherches les plus fun que vous pouvez imaginer !

***Kaijumax* est la première série avec des Kaiju sur laquelle vous travaillez, qu'est-ce qui vous intéresse dans ces personnages complètement hors... cadre !?**

Disons qu'en travaillant avec Alan Moore et Gene Ha sur la série *Top Ten*, j'avais déjà introduit quelques personnages dans le genre avec Ernesto et Gograh qui m'ont pas mal influencé par la suite. J'ai adoré le côté anthropomorphisme bizarre et décalé qui apparaissait ici et là dans la série et je voulais faire un livre de monstres où leurs relations allaient bien au-delà du fait d'être juste ennemis ou alliés le temps d'une aventure. Ensuite mon fils de 6 ans est fan d'*Ultraman* et j'ai passé beaucoup de temps avec lui à regarder la série et je n'ai pas pu résister à imaginer la suite, ce qu'il se passait après qu'ils aient été défaits. De là l'idée d'une prison pour monstres géants, avec tout ce qui va avec dans l'imaginaire collectif comme des gangs, de la drogue, des coups de couteau... Et que ce soit à cause de la simplicité du contexte et de la folie que peut engendrer ce genre d'endroit, propre à faire péter les plombs à n'importe qui, alors imaginer cette situation pour des monstres déjà réputés pour leur folie destructrice, ça devenait un super terreau très fertile pour des idées complètement



Le gigantesque, Zander Cannon !

« J'ai imaginé la meilleure façon dont une bande de monstres pouvaient se retrouver sur cette île, et le meilleur moyen de les garder en place c'était... une prison » - Zander Cannon

loufoques et des histoires aussi invraisemblables qu'inspirées d'une certaine réalité.

De par toutes les situations que vous avez mises en scène dans la série, on imagine la quantité de recherches que vous avez dû faire.

Oui, car l'idée n'était pas de faire un gigantesque cirque acidulé, mais de jouer sur le décalage entre le graphisme pop que j'avais choisi et la dureté de la vie carcérale ; que l'on soit un gamin du Bronx ou un monstre crachant de l'acide. En se plongeant dans des documentaires ou des écrits, on réalise vite qu'il y a de multiples chemins qui mènent à la prison. De la petite criminalité, au trafic de drogue, les magouilles en col blanc, les criminels de sang, toutes les nationalités et les conditions sociales sont représentées : c'est donc tout un vivier de personnages et de situations qui sont à disposition. Après il y a ceux qui ont été balancés, de rares innocents

aussi et des repris de justice qui ne cessent de revenir derrière les barreaux, alors quand on met tout ce petit monde ensemble, ça crée de nombreuses interactions, les pénitenciers sont de véritables prismes sociaux de la condition humaine.

Une des grandes forces de la série réside dans la façon dont vous traitez l'irréalité au travail ici. Comment avez-vous réussi à équilibrer le ton en gardant la sensation d'une vraie prison tout en travaillant dans l'humour ?

Au départ c'est juste une manière d'arranger et de juxtaposer des scènes classiques de prison dans l'histoire, avec un vernis de kaiju évidemment ! Donc des manipulations des uns par les autres, des complots d'évasion, des bagarres dans la cour... mais ce genre de choses ne dure qu'un temps et à un moment il m'a fallu regarder attentivement de véritables thématiques pour



→ orienter le fond de mon histoire. Une des choses que j'ai dû vraiment creuser à propos des fictions procédurales, autres que la partie procédurale avec laquelle j'étais déjà familier, c'est le sentiment omniprésent de désespoir, de négation de soi et de morale ambiguë qui oriente tout. Avec une perspective morne comme ça, j'ai senti une constante pression pour entasser chaque blague dans la dernière partie des chapitres ou des scènes clés pour rester sur le fil à chaque fois et ne pas devenir le comics le plus déprimant de tous les temps ! Quand vous avez deux forces complètement opposées comme cela, je pense que cela fait au final un mélange agréable. Un peu triste, drôle et dégoûtant en même temps. C'est difficile, mais je m'y suis habitué, mais c'est une zone bizarre où travailler.

Ce qu'il y a justement d'extraordinaire dans cette série,

c'est que chaque race de Kaiju a sa propre culture, religion et façon de se comporter ! Comment vous y êtes-vous pris pour développer tout ça et quelle espèce vous a le plus plu à créer ?

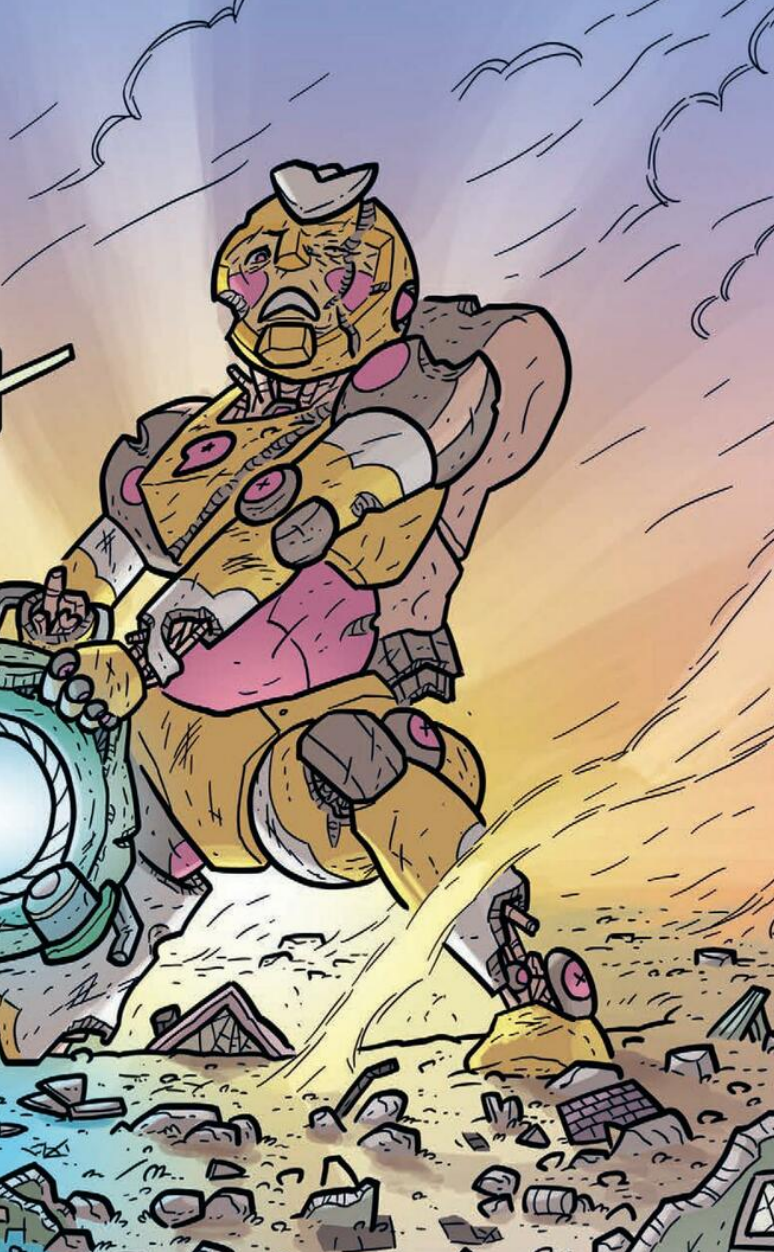
L'une des choses centrales dans les histoires de prisons ce sont les groupes sociaux ou raciaux qui s'y forment pour

se serrer les coudes, c'est humain pourrais-on dire ! Donc j'ai d'abord imaginé un certain nombre de gangs selon les différentes races de Kaiju présents dans Kaijumax et comme à mon habitude, j'ai tordu la réalité pour en faire quelque chose de... drôle ! Pour ma part j'adore les Cryptids, mais ils n'apparaissent volontairement



pas de suite car ils ne conviennent pas trop au déroulé de l'histoire, mais ils seront au cœur de la saison 3. Je me suis inspiré pour eux de la fraternité arienne en la réinventant, dans le sens qu'ils sont solitaires au point de ne plus exister à l'extérieur de la prison, mais qu'ils forment l'un des gangs les plus puissants et les plus violents de l'intérieur. En plus de ce côté nihiliste, j'aime aussi leur donner ce faux complexe de persécution qu'ils sortent chaque fois que quelqu'un commence à les contester. Enfin et surtout, j'aime le fait qu'il n'y a rien de racial dans leur groupe. Les Cryptids peuvent avoir un Sasquatch, et un Mokole Mbembe, et un Chupacabra et ils font tous partie de la même équipe, bien à l'opposé de la référence que j'ai utilisée.

La série commence par suivre l'arrivée d'un lézard géant Electrogor au pénitencier,



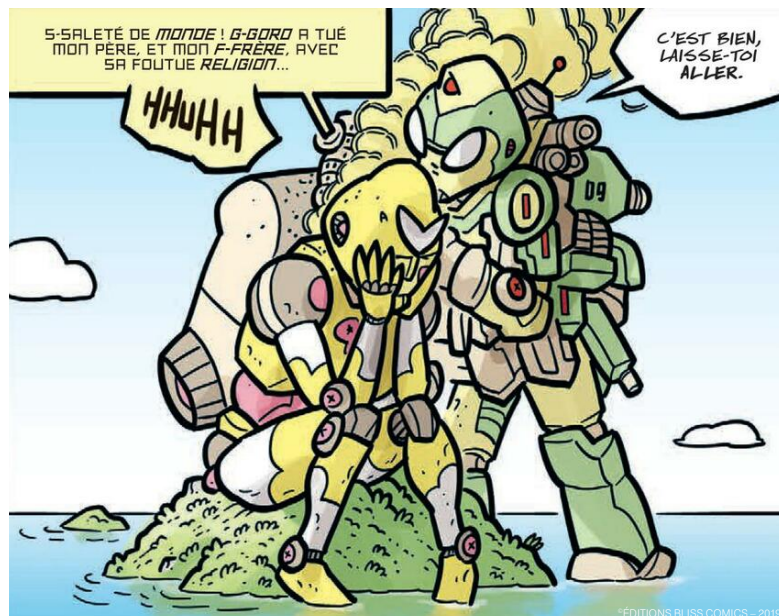
mais malgré son nom terrifiant il n'aspire qu'à sortir pour retrouver ses enfants... Qu'est-ce qui vous a intéressé dans ce personnage ?

Tout d'abord j'ai voulu lui donner un design très classique de film de monstres pour introduire l'univers de la série et qui dériverait en même temps que le lecteur l'univers si particulier du pénitencier de Kaijimax. Graphiquement je suis parti de monstres comme Godzilla et Gaméra que j'ai détournés ensuite avec un côté mi-crustacé, mi-insecte ! Du point de vue de l'histoire, il n'est pas si différent de tous les autres personnages des univers carcéraux télévisuels ; accusé à tort, ou condamné à une peine trop sévère, et avec quelque chose dont il se soucie très profondément. J'ai senti qu'il avait besoin d'être plus sympathique que d'habitude, comme Andy Dufresne ou le personnage de Clint Eastwood dans *Escape*

from Alcatraz, alors je lui ai donné des enfants à l'extérieur qui dépendent de lui. C'est une piste assez bien utilisée, mais vu que j'introduisais déjà un univers assez étrange et inconnu, je voulais que l'histoire reste très familière au début pour ne pas dérouter le lecteur. Ensuite d'autres personnages plus atypiques viendront prendre le relais dans l'histoire.

De la même manière, vous en êtes aussi venu à inventer des argots spécifiques pour chaque groupe de créatures !?

J'ai passé beaucoup de temps à imaginer ces expressions, que je case soit dans des grands discours un peu ridicules, ou sous forme de tatouages pour certains gangs, d'expressions comme le Cthulhu qui utilise le mot « fhtagn » comme un gros mot... Il y a différents objectifs à cette démarche, tout comme les couleurs ou le graphisme que j'ai voulu très marqué pour



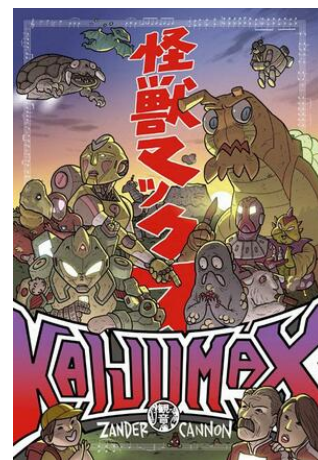
« L'idée n'était pas de faire un gigantesque cirque acidulé, mais de jouer sur le décalage entre le graphisme pop que j'avais choisi et la dureté de la vie carcérale » - Zander Cannon

contrebalancer la noirceur de l'histoire et de certaines scènes, alors j'ai mis l'accent sur le phrasé et les blagues pour constamment rappeler au lecteur qu'il ne devrait pas prendre ce comics trop au sérieux, tout en créant une cohésion entre les différents groupes d'individus dans la prison ! Après c'était drôle d'envisager un langage propre pour des monstres géants, qui s'éloigne des expressions... humaines !

À quoi va-t-on pouvoir s'attendre dans les autres saisons ?

Il y aura 6 saisons en tout, je viens de finir la cinquième. Certaines se dérouleront dans les entrailles de la terre jusqu'au couloir de la mort de Kaijimax, où tous les appels à la justice cosmique ont été épuisés et où les pires tueurs de la planète attendent leur sort, un passage par la prison pour femmes où les hormones radioactives vont battre leur plein, des prédi-

teurs charismatiques viendront donner une autre dimension à l'inexplicable, des gangs plus décalés les uns que les autres, des trafics de substances extraterrestres et bien sûr des effets spéciaux exubérants, et... une onomatopée menaçante (!) histoire de rester dans le ton de l'histoire, satirique, incisif et... décalé ! G



« On me voit. On ne me voit plus. On me voit... »

© UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL FRANCE

ULTRA-MODERNE ÉPOUVANTE

L'HOMME INVISIBLE

Après avoir inventé la saignante franchise *Saw*, et l'épatant thriller de SF *Upgrade*, Leigh Whannell reboote l'histoire du savant fou imaginée par H.G. Wells et cristallise les angoisses de notre époque.

Textes de PASCAL PINTEAU



avec la créature de Frankenstein, Dracula, le Loup-Garou, la Momie, et la créature du Lac Noir, l'Homme invisible fait partie des « Classic Monsters » des Studios Universal depuis les années 30. À l'instar de Marvel, Universal a voulu réunir ses icônes dans la saga *Dark Universe* lancée en mai 2017, avec Tom Cruise comme adversaire de la Momie incarnée par Sofia Boutella, Russell Crowe en Docteur Jeckyll, Javier Bardem en monstre de Frankenstein et Johnny Depp en homme invisible. Mais voilà, le reboot de *la Momie* écrit et réalisé par Alex Kurtzman s'est crashé au boxoffice malgré la présence

de Cruise, contraint de déclamer des répliques d'anthologie comme « *Merci de m'avoir ramené d'entre les morts, mon pote !* » En novembre 2017, Universal annulait les projets avec Depp, Crowe et Bardem, et le remake de *La Fiancée de Frankenstein* préparé par Bill Condon, qui avait rendu hommage en 1998 à James Whale (incarné par Ian McKellen) dans *Ni Dieux Ni Démon*, récit des derniers jours du réalisateur des deux opus fondateurs de *Frankenstein* et de *L'Homme invisible* original. Le 28 janvier 2019, le studio a confié ses monstres culte au producteur Jason Blum, et annoncé que le premier film issu de ce partenariat serait *L'Homme invisible* réalisé par

Leigh Whannell. On comprend cette décision en parcourant le palmarès de Blumhouse, dont les productions d'horreur aux budgets modestes réalisent des profits records. Avec les franchises *Paranormal Activity*, *Insidious*, *Sinister*, *Creep*, *American Nightmare*, *Ouija*, *Split & Glass* de M. Night Shyamalan, l'excellent *Upgrade* et le magistral *Get Out* de Jordan Peele, Blum a prouvé aussi qu'il savait traiter de vrais sujets de société. *Geek Magazine* a pu parler de cette nouvelle approche de l'épouvante avec Leigh Whannell, et avec la magnifique Elisabeth Moss (*La Servante Écarlate*) qui incarne ici l'ex-compagne d'un savant brillant, devenue la cible d'un plan diabolique.

GEEK MAGAZINE : Qu'est-ce qui vous a le plus inspiré pendant l'écriture du script : le roman de H.G. Wells ou le film de James Whale ?

LEIGH WHANNELL : En fait, ni l'un ni l'autre ! J'ai revu le film de 1933, que j'aime beaucoup, et relu le début du roman, mais j'ai vite compris que ce n'était pas le bon moyen de trouver comment raconter cette histoire en reflétant les craintes de notre époque. Je me suis concentré sur ce qui m'effraie le plus, comme notre vulnérabilité face à des hackers qui peuvent pirater nos ordinateurs, voler nos identités, détourner nos données, piller nos comptes bancaires. Ou les gens qui vous harcèlent sur les réseaux sociaux ou ruinent votre réputation en faisant circuler

de fausses informations. Et les formes de maltraitance qui sont dénoncées plus largement depuis quelque temps.

Appréciez-vous l'opportunité de « rompre la normalité » que vous offre le cinéma d'horreur ? Dans ces histoires, les conventions sociales et les relations habituelles entre les gens volent en éclats...

(Rires) Oui, j'adore ça ! C'est d'ailleurs le seul contexte que je sais raconter dans un scénario. Je serais incapable d'écrire la chronique d'une relation entre deux personnes dans la vie de tous les jours. Au bout d'un moment, j'aurais besoin qu'un événement inattendu chamboule leurs destins ! Il faut que je remette en cause la normalité sociale. Dès que je commence à imaginer une histoire, elle concerne un point de non-retour qui va bouleverser l'existence des personnages. Dans ce registre, le mélange de l'horreur et de la SF offre énormément de possibilités narratives, en traitant les dérives des technologies modernes. Mes films favoris – *Aliens* de James Cameron et *The Thing* de John Carpenter – sont justement des hybrides de ces deux genres.

Mettre en scène un homme invisible est un exercice pas-



Sur cette image Leigh Whannell caresse le dos de l'homme invisible.

« Un simple zoom avant très lent sur une chaise vide suffit pour angoisser les spectateurs » - Leigh Whannell

sionnant. Quel est le principal concept visuel du film ?

J'ai transformé la caméra en un personnage indépendant, qui n'est plus obligé de suivre les déplacements des acteurs,

mais qui peut s'en dégager pour aller observer un coin de décor apparemment vide, ce qui induit l'idée que l'homme invisible est peut-être caché là. Avec cette approche, un simple zoom

avant très lent sur une chaise vide suffit pour angoisser les spectateurs.

Votre caméra joue avec les nerfs du public comme l'homme invisible joue avec ceux de Cecilia, pour lui faire croire qu'elle devient folle...

Exactement. C'est un double jeu de mise en scène des personnages et de manipulation de la perception des spectateurs.

Oliver Jackson-Cohen était-il présent sur le plateau pendant le tournage des scènes où l'on voit Adrian tourmenter Cecilia ?

Il était parfois présent, quand c'était vraiment utile. Mais il arrivait aussi que nous utilisions seulement les espaces vides pour suggérer la présence d'Adrian, sans recourir à une personne en justaucorps vert que l'on doit ensuite effacer image par image.

Où en est le reboot de New York 1997 que vous devez réaliser ?

J'ignore ce que ce projet va devenir et s'il va aboutir ou pas ! J'ai été surpris et embarrassé qu'il ait été révélé, parce c'était prématuré. Tout le monde a tendance à parler trop tôt des projets, dès le stade des pourparlers.

Aimeriez-vous travailler avec Universal sur d'autres adaptations modernisées de ses monstres cultes ?

Pourquoi pas ? Le tout serait de trouver des idées fortes parfaitement adaptées aux caractéristiques de ces personnages. G

ENTRETIEN AVEC ELISABETH MOSS (CECILIA CASS)



UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL FRANCE

GEEK MAGAZINE : Qu'est-ce qui vous a donné envie de jouer dans cette nouvelle version de L'Homme invisible ? La qualité du script de Leigh Whannell. Il a réussi à créer une histoire terrifiante, divertissante, remplie d'action, fidèle à l'esprit des classiques d'Universal, tout en imaginant des personnages et des situations crédibles. Cecilia, mon personnage, vient de s'enfuir pour échapper à une relation de maltraitance, qui est décrite de manière réaliste. Elle est confrontée alors à des événements effrayants, inexplicables, et ne peut se confier à personne car on va croire qu'elle perd la raison. Elle vit un cauchemar qui fait écho à celui que vivent réellement les victimes de conjoints violents. Mais elle va se ressaisir et se défendre. Pour moi, c'était l'occasion de me retrouver dans un vrai film d'action et de suspense, et de faire les premières cascades de ma carrière, ce dont je suis assez fière ! (Rires) Au début, l'entraînement physique avec ma doublure cascade m'a paru assez dur, car habituellement, je joue

surtout avec mon regard et les expressions de mon visage. Mais j'ai vite constaté que je gagnais en force et en endurance. À partir de là, tout est devenu plus facile et même agréable.

Vous êtes bouleversante dans La Servante écarlate. Une série qui ressemble hélas de plus en plus au monde réel...

Oui, c'est un miroir de notre société. Les spectateurs qui la suivent s'en rendent compte et apprécient cela. Il arrive souvent que des hommes et des femmes qui ont subi ce genre d'oppression dans leur pays me disent que le personnage de June leur a donné du courage et plus de confiance en eux, pour s'en sortir.



Harley Quinn chez Jacques Dessange

(AND THE FANTABULOUS EMANCIPATION OF ONE HARLEY QUINN)

BIRDS OF PREY

Le film *Birds of Prey* sort sur nos écrans, présenté comme une sorte de spin-off de *Suicide Squad*. De façon amusante, c'est ce qu'était déjà, en son temps, le comics d'origine de la plus super des équipes féminines de l'univers DC. Mais revenons un peu en arrière.

Introduction par ALEX NIKOLAVITCH, propos recueillis et traduits par SYLVAIN NAWROCKI



Margot Robbie et Cathy Yan (réalisatrice) en pleine réflexion

©2020 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Le fonctionnement, dans le fond, est celui d'une version super-héroïque de *Charlie et ses Drôles de Dames*, avec Oracle dans le rôle du mystérieux commanditaire

le *Punisher*) et de l'univers DC (il a lancé une série régulière sur *Robin*, s'apprête à faire de même avec *Nightwing* et écrit *Batman* à l'occasion).

Au départ, le groupe n'est constitué que de deux personnages : Black Canary, héroïne classique de chez DC, mais dont les auteurs de *Green Arrow* ne font plus grand-chose à l'époque, et surtout Oracle, personnage « né » dans les pages du *Suicide Squad* de John Ostrander, série qui s'est arrêtée trois ans auparavant. Oracle est un personnage mystérieux, un informateur ne se manifestant que par des voix électroniques et passant des informations à l'équipe de voyous réunie par Amanda Waller. Avec le temps, son identité est révélée : il s'agit de Barbara Gordon, alias Batgirl, dont la carrière de super-héroïne s'est achevée quand elle a été abattue à bout portant par le Joker (dans le *Killing Joke* d'Alan Moore). Si Barbara a survécu, elle est désormais confinée dans un fauteuil roulant. Elle choisit

dès lors de nouvelles armes pour combattre le crime, et deviendra assez vite un élément important de la « bat-family ».

Dans *Birds of Prey*, Barbara décide de mener ses propres combats, d'envoyer des agents s'occuper des affaires n'intéressant pas les « grands héros », et recrute donc Black Canary, puis, selon les besoins, d'autres femmes fortes de l'univers DC, comme Huntress et la nouvelle Batgirl, ou même des méchantes comme Catwoman puis Poison Ivy. Le fonctionnement, dans le fond, est celui d'une version super-héroïque de *Charlie et ses Drôles de Dames*, avec Oracle dans le rôle du mystérieux commanditaire ; elle attend d'ailleurs un certain temps avant de révéler son identité à Black Canary, et maintient le secret face aux éléments les moins fiables du groupe.

Le cocktail Dixon, qui donne le ton à la série, c'est une part de féminisme musclé à la James Cameron, une part d'humour, une part de relations humaines et une part d'action. Agitez →



Le milieu des années 1990 est une période compliquée pour les comics américains, qui vivent un éclatement de bulle spéculative. Si les petits éditeurs qui montent tirent leur épingle du jeu, les deux grands, Marvel et DC, sont un peu dans

les cordes. Cette deuxième maison va réagir en lançant diverses séries s'appuyant plus sur des scénaristes chevronnés que sur des dessinateurs stars. L'une d'entre elles est *Birds of Prey*, écrite par Chuck Dixon, scénariste compétent habitué des divertissements musclés (il a notamment travaillé sur

©2020 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



Huntress (Mary Elizabeth Winstead)

©2020 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

« C'est une histoire racontée à travers les yeux d'Harley Quinn, et qui reflète beaucoup sa personnalité. C'est donc subversif, irrévérencieux, mais c'est aussi très coloré, osé, imprévisible, et plein d'humour » - Margot Robbie



Bruce la hyène, d'après un certain M. Wayne

©2020 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

→ et servez frais. L'idéalisme et le sang chaud de Black Canary s'opposent souvent au côté cérébral et secret de Barbara. L'intégration ponctuelle de voleuses ou de déviantes implique une paranoïa de bon ton. Rapidement, la série devient une part cruciale du « Dixonverse », la petite province que le scénariste s'est taillée dans la banlieue de Gotham City, et il développe une dynamique bien à lui, extrêmement efficace, tout en participant aux grands soubresauts de l'univers batmanien, comme *No Man's Land* ou *Bruce Wayne : Fugitif*.

En 2002, la série s'est suffisamment bien installée dans le paysage pour être adaptée pour la télévision, avec Dina Meyer (*Starship Troopers* et plusieurs *Saw*) dans le rôle d'Oracle et Mia Sara (*La Folle Journée de Ferris Bueller*) dans celui d'Harley Quinn. Très agréable, mais

souffrant d'un certain manque de moyens, elle ne dure hélas que treize épisodes.

Les changements éditoriaux du début des années 2000 chez DC vont amener un renouveau sur *Birds of Prey* avec l'arrivée de la scénariste Gail Simone en 2004. L'ambiance change, avec un côté « bande de copines » très marqué, jouant sur des associations de personnalités très différentes et franchement marquées (la néo-déesse Big Barda, la pilote de la Seconde Guerre mondiale Lady Blackhawk, l'avocate Manhunter, etc.).

Avec le reboot de DC en 2012, la série marque le pas : la réintégration de Barbara Gordon en tant que Batgirl change profondément la dynamique des *Birds of Prey* : sans Oracle pour les guider, le groupe se trouve normalisé de fait. L'inventivité de mise sous Dixon et Simone

semble avoir disparu.

Espérons que le film, en remettant le groupe sous les projecteurs, permette aux drôles de dames les plus cool de l'univers DC de retrouver leur lustre d'antan. **AN**

ENTRETIEN AVEC LES RAPACES

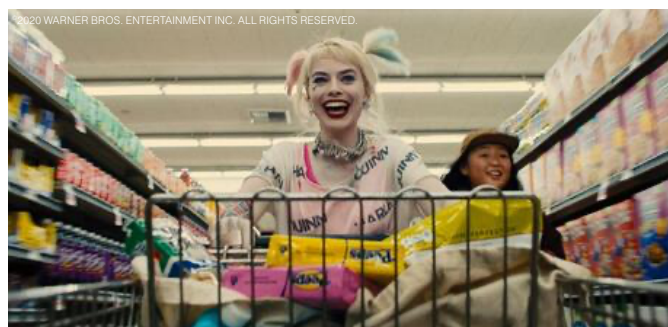
Pour tenter d'en savoir un peu plus, nous avons donc rencontré une partie du casting du nouveau film Warner/DC. À l'instar de leurs différentes productions de ces dernières années, on repart vraisemblablement sur de nouvelles bases, sans réellement se rattacher à un univers commun, contrairement à ce que tente de faire Marvel. Et finalement, n'est-ce pas une excellente façon de procéder ? Les films de Marvel ou les récents *Star Wars* ne souffrent-ils pas de problèmes de cohérence, dans des univers qui ne cessent de croître ? Les

histoires ne commencent-elles pas à s'essouffler ? On peut sans doute reprocher à DC une qualité inconstante dans les films produits récemment, mais au moins, ils ne cherchent pas à s'enfermer dans une formule magique censée marcher à chaque fois, et gagnent grâce à cela une véritable autonomie, et permettent de garder l'espoir d'un prochain film réussi. Certes, les Marvel ne sont pas tous rigoureusement du même cru, et certains sont bien plus réussis que d'autres, mais qui a été vraiment surpris ces derniers temps en allant voir un enième *Avengers* ?

Comme pour la plupart des grosses productions, nous n'avons pas pu voir d'images autres que les bandes annonces disponibles à tous. On ne saura donc réellement ce qui nous attend avec *Birds of Prey* qu'en arrivant en salle,



Huntress (Mary Elizabeth Winstead), Harley Quinn (Margot Robbie), Renee Montoya (Rosie Perez), Cassandra Cain (Ella Jay Basco) et Black Canary (Jurnee Smollett-Bell)



mais voici les propos que nous avons pu recueillir :

GEEK MAGAZINE : Que peut-on attendre du film, serait-ce plutôt une comédie, un film d'action, autre chose ?

MARGOT ROBBIE : C'est une histoire racontée à travers les yeux d'Harley Quinn, et qui reflète beaucoup sa personnalité. C'est donc subversif, irrévérencieux, mais c'est aussi très coloré, osé, imprévisible, et plein d'humour, comme c'était déjà le cas dans le comics. Néanmoins, l'émancipation est vraiment le sujet central du film, comme on peut s'en douter en lisant le titre du film. Chacun des personnages possède des caractéristiques, et son propre système qui gravite autour de cette idée. Ils vont donc chacun avancer sur cette voie durant le film, et à un moment, les trajectoires vont se rencontrer, mais je crois que le point cen-

tral de l'intrigue est l'apparition d'un adversaire commun, qui va permettre à ces forces de s'exprimer. Il convoite un diamant qui aura été malheureusement volé par un pickpocket. Dans le même temps, Harley Quinn vient de rompre avec le Joker, et elle devient la cible de tous ceux dont elle avait pu s'attirer les foudres, maintenant qu'elle n'est plus sous la protection du Joker. Les autres personnages ont toutes sortes d'interactions avec Roman, alias Black Mask, que ce soit Renee Montoya qui mène une enquête sur lui, ou Black Canary, qui travaille avec lui dans son club, ou encore Victor Zsasz, son bras droit, qui est fascinant aussi.

Qu'en est-il du Joker, et de ses prochaines apparitions ? Comment ce personnage risque-t-il de changer ?

MARGOT ROBBIE : Je ne devrais pas vraiment parler de la

« Pour moi, en tant que fan de films de comics, je trouve intéressant que les films DC se passent dans des mondes différents, mais interconnectés » - Margot Robbie

place de DC, mais pour moi, en tant que fan de films de comics, je trouve intéressant que les films DC se passent dans des mondes différents, mais interconnectés. On a pu voir récemment la version de Gotham par Nolan, celle de Todd Phillips ou Zack Snyder. Celle-ci est encore différente, très colorée, très drôle, et reflète la personnalité de Harley Quinn, en étant totalement imprévisible, et totalement détachée de la réalité.

Chaque adaptation dans l'univers de Batman a effectivement sa propre esthétique, et sa propre façon d'agencer les choses. Comment décrieriez-vous le Gotham qui est présent dans ce film, et comment chacun des personnages trouve sa place ?

MARGOT ROBBIE : Le pitch initial devait explorer les faubourgs de Gotham. Si

le Gotham de Bruce Wayne correspond à Manhattan, nous sommes ici dans le Queens, Brooklyn et le Bronx. Pour plusieurs questions de cohérence, vis-à-vis du script, nous avions besoin de raisons pour lesquelles Batman n'apparaît pas. Il est plus occupé avec d'autres vilains dans le centre-ville. De notre côté, dans ce film, on voit plutôt apparaître un côté délabré d'une façon que l'on n'a pas vue dans d'autres représentations de Gotham. Mais c'est aussi une version colorée, avec des textures qui ont vraiment été inspirées de New-York, avec beaucoup de graffitis, des couleurs très saturées. C'est un monde assez « fun », finalement, mais il y a toujours cette idée que certains personnages travaillent dans un système brisé, corrompu, et à force d'être ignorée alors qu'elle voudrait le réparer, Harley doit utiliser →



« C'est naturellement libérateur pour des femmes, de voir d'autres femmes faire des trucs délirants à l'écran. Je crois que c'est là que l'aspect libérateur entre en ligne de compte » - Margot Robbie

→ des mesures extrêmes pour arriver à ses fins et faire le travail. Black Canari, de son côté est complètement opprimée et son seul moyen de se sortir de là, c'est de foncer tête baissée, parce que personne ne viendrait l'aider sinon. Un personnage comme Cassandra Cain, se heurtera aussi à un système malade, et cette vision correspondait très bien au décor des faubourgs de Gotham, et c'est pour ça que l'on s'est éloigné de ce que l'on a pu voir dans d'autres films.

Après les comics et la télévision, c'est la première fois que Birds of Prey arrive sur le grand écran, quelle sera la réception des fans, d'après vous ?

MARGOT ROBBIE : Tous ceux à qui j'ai pu parler sur le plateau ont vraiment aimé le comics, et bien entendu, il y aura toujours des éléments qui vont varier par rapport au comics, mais tous ces changements ont toujours été faits en respectant l'essence du comics, et je pense que c'est le plus important. Si on respecte le matériau original, alors on peut se permettre d'aller dans des directions fondamentalement opposées, tout en se rapprochant de l'essence du personnage ou de l'histoire. On a fait beaucoup de références au comics

d'origine, alors j'espère que les fans seront contents.

D'ailleurs, quelles seraient vos références de comics ?

CHRIS MESSINA : Quand j'étais plus jeune, j'étais fan de Batman. J'aimais la noirceur de l'univers. Je n'étais pas un collectionneur, mais j'aimais regarder la série télé.

ROSIE PEREZ : C'est un bel exemple de tout ce que l'on peut faire avec cet univers. Quand j'étais plus jeune, j'étais... bon, je suis toujours une « nerd », mais quand je pouvais, je m'achetais des comics, et le Batman que l'on voit dans la série télé a apporté quelque chose, et l'interprétation de Christian Bale dans les films de Nolan a apporté encore autre chose ! Moi, ce qui me parlait le plus quand j'étais petite, c'était Wonder Woman ! Mon dieu j'étais déjà féministe quand j'étais enfant ! Mais depuis les comics, le monde a changé, les mentalités aussi, le public a changé ! Et on peut suivre l'évolution à travers les comics.

En quoi peut-on dire que c'est un film sur les femmes, et pas un chick flick ?

MARGOT ROBBIE : Je crois que le film sera apprécié autant par les hommes que par les femmes, il y a beaucoup de



Les 5 filles du monsieur J.

personnages, et je ne crois pas que la question du genre soit réellement pertinente. Les personnages ont des repères moraux qui sont à l'opposé les uns des autres, et ils vont soit s'affronter, soit fonctionner ensemble malgré leurs différences, et c'est ce qui fait autant l'intérêt du film, et ce qui le rend amusant.

On a pu voir qu'il y avait des scènes de combat particulièrement intenses, quelle a été la préparation physique nécessaire ?

ROSIE PEREZ : Je peux parler en tant que femme d'un certain âge. Je suis très fière de mon âge, mais vous savez, certaines choses changent. Certaines choses tombent (rires). C'était un défi pour moi, mais dans le bon sens. J'ai toujours été en forme, mais quand on vieillit, ça devient de plus en plus dur. J'étais prête à relever le défi, mais chaque jour en revenant à la maison, je me plongeais dans un bain d'eau froide. Pourtant, je ne me suis jamais plainte, parce que j'adorais ça, et j'espère que

j'ai fait du bon travail.

JURNEE SMOLLETT-BELL :

Ce que j'ai vraiment aimé, c'est qu'ils nous ont vraiment poussés dans nos retranchements pour qu'on soit capable de tout faire. Et bien sûr on avait des doublures extraordinaires qui faisaient des trucs complètement déments, mais parfois, on nous disait « Cette fois, c'est toi qui le fais » Ils ont vraiment pris soin de nous, et nous ont accompagnés dans tout le processus de préparation, des mois avant le tournage, pour que l'on se sente à l'aise et que l'on soit prêts au moment du tournage.

ROSIE PEREZ : Plus jeune, j'ai étudié le kung-fu, et dans le kung-fu, il n'y a pas de sexisme. Si tu peux te battre, tu peux te battre, point. Tout ce qui compte, c'est ton chi. Mon entraîneur s'est particulièrement focalisé là-dessus, et je ne me suis jamais sentie traitée comme « une femme » mais comme une actrice qui allait botter des culs, et c'était fantastique.

Quand on regarde le casting, on voit aussi se refléter une grande



diversité ethnique. Est-ce que vous vous sentez responsable de montrer cette diversité dans un gros blockbuster ?

ROSIE PEREZ : Je suis portoricaine, mais ce n'est pas la première chose que je me dis le matin au réveil ! (Rires) Et je crois que dans beaucoup de films, les scénaristes, les réalisateurs, ou même dans la littérature, il faut que ce soit dit clairement à un moment ou l'autre. Je ne parle que pour mon personnage et elle est effectivement d'origine latine, mais c'est avant tout un être humain, et il n'y a pas besoin de le préciser, ou d'en parler en permanence. Le simple fait d'être est le meilleur moyen pour moi de combattre le racisme. Je suis fière de mes racines, et je pense que ça a été clair depuis le début de ma carrière, mais ce que je fais passer avant tout quand je choisis un rôle, c'est l'humain, parce que je ne veux pas être rangée dans une boîte ethnique.

ELLA JAY BASCO : Je suis très fière de qui je suis, de ma culture, et Cathy Yan, la réalisatrice, est asiatique, ainsi que la

scénariste (Christina Hodson), et je me sens représentée dans la communauté, ce qui est vraiment important en 2020.

Avec une femme réalisatrice, une femme scénariste, et clairement un girl gang au milieu de l'intrigue, à quel point les questions de libération de la femme sont-elles au centre de ce film ?

MARGOT ROBBIE : Tout d'abord, c'est un film drôle, avec une intrigue amusante, et des personnages amusants. C'est naturellement libérateur pour des femmes, de voir d'autres femmes faire des trucs délirants à l'écran. Je crois que c'est là que l'aspect libérateur entre en ligne de compte. Forcément, le fait d'avoir des femmes autant de temps à l'écran est parlant aussi, mais je crois que l'intention de base était avant tout de faire un film plaisant et amusant, et on espère que les gens prendront du plaisir à voir le film, qu'il s'agisse d'hommes ou de femmes.

CHRIS MESSINA : Je suis d'accord avec Margot. C'est un beau

scénario, et je ne l'ai pas vraiment abordé de cette manière. J'ai simplement vu des gens que j'admire, dont j'ai appris, et avec qui j'ai eu plaisir à travailler, un personnage que je n'avais jamais eu l'occasion de jouer auparavant, une réalisatrice dont j'avais beaucoup apprécié le premier film. Ce n'est pas pour les hommes ou pour les femmes, c'est du cinéma ! C'est une histoire qui parle de liberté, (pour les hommes comme pour les femmes), de la même manière que mon personnage cherche sa propre liberté.

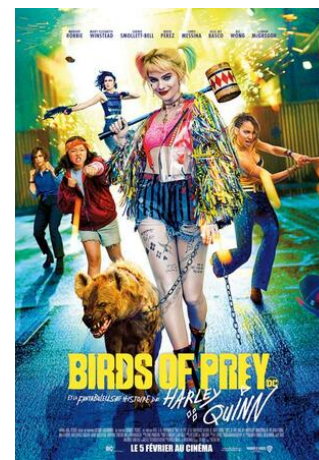
Comment était-ce de travailler avec Cathy Yan ?

ELLA JAY BASCO : C'était très collaboratif à vrai dire ! Avec tout le monde, et il faut rappeler qu'il y a vraiment beaucoup de gens sur un film de ce genre.

CHRIS MESSINA : J'étais vraiment impressionné, parce que je n'avais jamais fait de film de ce genre, et je me disais que Warner Bros et DC seraient ultra présents et dévorants de contrôle, et ce n'a pas du tout été le cas. Cathy faisait vraiment

son film, et on travaillait tous ensemble, presque autant qu'on peut le faire sur un film indépendant ! J'avais l'occasion de faire plusieurs versions de mon personnage au fil des prises, ce qui était vraiment plaisant à faire. Et on se sentait vraiment libres !

ELLA JAY BASCO : C'est vrai ! Il y a des scènes qu'on a faites de tellement de manières différentes, on se demandait laquelle serait conservée au montage ! **SN Q**



... JE SAIS PAS TOI,
MAIS J'DONNERAIS CHER
POUR SAVOIR CE QU'IL
A DANS L'CRÂNE.



BANDE DESSINÉE

Il est loin le temps où la bande dessinée se résumait à un seul format et une seule pagination qui homogénéisait nos étagères avec le sacrosaint 48 pages cartonné couleur ! Mais depuis l'avènement du roman graphique américain, on a vu une profonde remise en question dans le monde de l'édition. Par opposition d'abord au format historique, au contenu convenu et quelque peu stéréotypé, des auteurs ont alors décidé de monter leurs propres maisons d'édition dans les années 90 et 2000.

Textes par **ANTONIN LACOMME**

La formule ayant fait ses preuves, l'expérimentation graphique, le noir et blanc, l'auto-biographie ayant trouvé leur public, les grands éditeurs se sont mis ensuite à réagir à ce phénomène pour offrir à leur tour une réinterprétation et une réflexion sur le format historique de la BD hérité des années *Tintin* et *Spirou*.

Mais un autre grand vent de changement éditorial est aussi venu des publications feuilletonisantes américaines

et japonaises. Les comics et les mangas, par leur fréquence de parution et leur ton plus orienté vers des publics jeunesse et adulte, vont entraîner là aussi une remise en question du côté éditorial par des auteurs bibe-ronnés depuis les années 80 à cette culture pop internationale. L'ère HBO puis Netflix a fini par créer un mélange des genres où tous les médias porteurs de l'entertainment s'inspirent pour devenir un grand cross-média global, créant une synergie supplémentaire tant dans le monde éditorial qu'artistique.

Voici un état des lieux de l'édition... dans tous ses états !

LES AVANCÉES ÉDITORIALES



Run et Yuck (Label 619)

Le Label 619, avec comme porte-étendard la série *Mutafukaz*, a déclenché l'une des plus grosses libérations du genre en BD depuis quinze ans. À sa tête, Run, auteur à qui tous les éditeurs ont fermé leur porte

à ses débuts, asphyxié par un format qu'aucun n'était prêt à changer, Run s'est vu proposer une véritable carte blanche pour monter son label et faire les albums qu'il voulait, comme il le voulait, grâce à la maison d'édition de jeux vidéo Ankama. C'est par cette liberté unique en son genre qu'il a gagné son expérience de self-made-man et qu'il continue à cultiver un certain « *esprit revanchard* » qui prédomine joyeusement avec toujours « *la volonté de faire bouger les lignes* ». →



C'est donc un nouveau format issu d'une culture maintenant intégrée à nos codes qui émerge désormais dans le paysage éditorial.

→ Graphique, pop, expérimental, dynamique, adulte et délicieusement éclectique ; c'est avec son directeur artistique Yuck qu'ils « continuent à faire ce que personne ne veut faire », avec exigence, tout en soignant jusqu'au moindre détail leur packaging pour offrir un « objet tout aussi travaillé que l'est son contenu ». Ils ont aussi été dans les premiers à avoir libéré la pagination des albums, à choisir le format comics et à miser sur des jeunes auteurs jamais publiés.

Toujours dans un esprit d'innovation, le Label 619, devenu indépendant depuis, continue l'exploration des genres (Z, B et autres !) et de sa forme. Après avoir proposé parmi les premiers mangas français (*Dofus* et *Debaser*), la publication de blogueurs (Maliki et Black Frog), préférant des univers graphiques forts comme la série *Freak squeel*, ils continuent leur recherche avec les recueils collectifs Doggy Bags jusqu'à aller sur des terrains engagés, comme la place des femmes avec le subtil *Mid-night tales*. Beaucoup copié et pas souvent égalé, c'est par sa patte artistique que Run imprime une marque de fabrique avec des auteurs comme Aurélien Ducoudray, Guillaume Singelin et Mathieu Bablet en offrant une véritable avant-garde de la production de genre.



Le comics a fait sa révolution en France. Genre boudé et de niche, il a vu, par le succès de la série *Walking dead* et les films de Marvel/DC, un intérêt de plus en plus grandissant du public. Très concentré dans sa narration comme les séries TV, le comics offre un chapitrage serré en une douzaine de planches publiées sous forme de fascicule en kiosque, réunis en recueil (TPB) par la suite. Le dynamisme et les univers graphiques très variés ont séduit très tôt toute une génération d'auteurs français qui se sont toujours réclamés du comics sans presque jamais pouvoir en faire.

De par son expérience passée de libraire spécialisé, de consultant en achat de droits et d'éditeur chez les plus grandes maisons d'éditions, Olivier Jalabert en est arrivé à monter un partenariat de coédition transatlantique avec l'éditeur phare américain IDW (4^e acteur du marché US) plutôt que de se limiter à de l'achat de droits. « La volonté,

nous dit-il, est de créer une véritable passerelle artistique et commerciale entre les deux territoires en publiant des bandes dessinées de genre dans un format de narration et de lecture cohérent et compatible avec les codes des deux marchés. À la croisée des genres, ces projets de créations originales de tous genres (SF, fantasy, western, humour, polar, aventure...) seront le fruit de collaborations entre auteurs issus des deux grandes mouvances que sont le comics américain et la bande dessinée franco-belge. » Nous sommes dans un monde devenu plus global où les talents s'exportent et partagent une grande culture pop et c'est par une réflexion plus transversale et internationale qu'est proposé un produit hybride entre la BD et le roman graphique sérialisé, soit une offre éditoriale qui puisse s'exporter et aussi s'adapter au cinéma et sur les plateformes audiovisuelles, nous rapprochant d'un phénomène de cross-média.



Shangri-La (Ankama)



Sahé Cibot (Shibuya/Michel Lafon) - Timothé Guédon (directeur éditorial Éditions Kana)

La révolution manga a bien eu lieu et représente depuis plusieurs années la plus grosse part de marché des ventes de bandes dessinées en France. Longtemps réduit à l'achat de droits et à de la traduction, le public étant maintenant demandeur et les auteurs ayant également bien digéré les codes du genre, les éditeurs s'ouvrent maintenant à la création sur ce format. Plusieurs tendances se détachent après les succès de *Dreamland* (Pika) et de *Radiant* (Ankama) les deux références du genre.

« Miser autant sur la nostalgie que sur la communauté autour des auteurs, sensible à leur style et leur personnalité » - Sahé Cibot



culture maintenant intégrée à nos codes qui émerge désormais dans le paysage éditorial.



UN NOUVEAU CONCEPT Jean-Luc Istin (éditeur chez Soleil)

Face aux difficultés d'exister dans un marché qui voit plus de 5000 nouveaux albums par an, le mode de création des productions japonaises, par un rythme de prépublication et d'assistants, ou des comics avec une décomposition des tâches, poussent les auteurs français à se pencher sur leur façon de faire de la BD. La fréquence des parutions et les changements de mode de consommation font que le public n'aime plus attendre un an entre deux albums. La question se pose alors pour la BD franco-belge de s'adapter à ces attentes des lecteurs.

L'énorme succès en librairie des *Indes Fourbes* (Delcourt), de Ayroles et Guarnido, livre hors normes avec son récit complet en 160 planches à 35 euros, ouvre enfin la porte à des récits conséquents en one shot, permettant en une fois d'offrir une histoire complète,

sans risque de voir la série s'éterniser des années ou s'arrêter pour cause de mauvaises ventes, mais qui reste quand même un sacré pari pour l'éditeur. En termes de communication c'est aussi plus intéressant, la presse va plus s'intéresser à une nouveauté qu'à huitième tome d'une série en cours.

Depuis les séries comme *Le Triangle secret* et *Le Décalogue*, des séries concepts sont apparues chez de nombreux éditeurs. Le principe : un groupe de dessinateurs prennent le relais pour fournir un nouvel album d'une série tous les deux mois environ, encadrés par un scénariste ayant le même rôle qu'un showrunner sur une série TV. David Chauvel, avec la série concept *Sept*, a développé en plus un aspect « exercice de style » en confrontant plusieurs scénaristes, créant ainsi une véritable émulation.

Jean-Luc Istin, auteur et éditeur aux Éditions Soleil, a su porter très loin le concept dans un même univers où pas moins de 4 séries différentes et plus de 54 albums sont déjà parus. « *L'univers des terres d'Arran a été construit pour éviter de frustrer notre lectorat. Il a fallu dès lors travailler d'une nouvelle manière, en équipe, et se partager une même carte qui s'étioffe au fur et à mesure. À l'époque, en 2013, on ne se rendait pas compte, mais on était en train* » →

Kana se démarque avec une stratégie novatrice inspirée du Japon sur la série *Marblegen* « en s'appuyant sur un support animé en parallèle pour arriver à faire du cross-marketing » nous explique Timothé Guédon. Le shonen étant toujours le genre populaire, *Save me pythie* ou *Booksterz* cherchent à toucher un public manga, en se limitant au départ à 3 tomes, « *le temps nécessaire pour faire exister la série au milieu du flot de sorties* ». Avec l'auteur chinois Li Kunwu, l'éditeur s'oriente vers le roman graphique avec un sens de lecture occidentale, offrant « *un frein en moins pour les lecteurs de BD purs et durs* ».

Autre démarche notable, l'adaptation de célèbres licences japonaises par des auteurs français. Glénat propose déjà cela avec le patrimoine de Disney offrant une autre approche plus européenne au genre. Là, l'adaptation se fait mais au format BD, « *permettant de proposer de la couleur pour raccrocher*

avec les dessins animés des origines ». *Albator* chez Kana est sorti récemment et Michel Lafon prépare une adaptation d'*Astro* par G rald Parel. Sah  Cibot nous explique d'ailleurs « *miser autant sur la nostalgie que sur la communaut  autour des auteurs, sensible   leur style et leur personnalit .* »

Enfin la cr ation originale made in Japan, d marche encore rare dont l' diteur Ahmed Agne (Ki oon) est le plus actif repr sentant, en d veloppant des projets directement depuis le Japon depuis les d buts de sa maison d' dition, avec entre autres le mangaka Tetsuya Tsutsui. Il a depuis ouvert un bureau   Tokyo et propose 5 nouvelles s ries loin de se limiter au shonen. Le noir et blanc et la lecture de droite   gauche ne sont plus un frein pour le lectorat, et toute une g n ration d'auteurs biberonn s au manga sont maintenant tous demandeurs de s'exprimer dans ce format. C'est donc un nouveau format issu d'une



« Le récit a toujours été au centre de nos préoccupations et le graphisme, lui, secondaire. On pense qu'un bon récit "mal" dessiné est 100 fois plus puissant qu'un récit creux et "bien" dessiné » - **Max de Radiguès**

→ de créer une sorte d'univers Marvel mais en fantasy. Sa recette : un titre évident, une couverture très efficace et une bonne équipe soudée. Car on ne peut faire face seul aux tumultes du marché. Suivant le constat que seul, dans le segment de la BD de genre, on ne s'en sort pas ou très rarement ». La narration est elle aussi directement impactée et là aussi les méthodes des procédés télévisuels inspirent. « La BD, c'est ce qui se rapproche le plus des séries TV en termes de narration. Un tome BD = un épisode série. Du coup, logiquement, nous tendons vers une amélioration de la narration tout comme on la connaît également aujourd'hui dans les séries TV. »

Outre le côté cadence de sortie, cette façon d'appréhender la narration par un système d'histoires à tiroirs permet de réaliser de véritables sagas au long court, aux intrigues complexes et multiples, comme raconter des destins sur plusieurs générations. On retrouve dans ce procédé la même profondeur que les grandes séries littéraires de genre. Jean-Luc Istlin explique que « nous développons également un aspect hybride du roman. Nos voix off sont très développées, ce qui

permet d'enrichir, d'approfondir l'histoire. D'ailleurs, Nicolas Jarry et Olivier Peru, qui sont parmi les piliers de mes collections, sont également des romanciers. »



L'ALTERNATIF SPONTANÉ Max de Radiguès (auteur et éditeur à L'Employé du moi)

L'élan créatif des aspirations qui ont amené à la création de l'association en 1990 a depuis porté ses fruits et inspiré d'autres structures modestes, intégrant en plus la dimension web à ces procédés, tout en soignant la qualité du livre. Venu du fanzine, Max de Radiguès nous explique la particularité de ce genre de petite structure. Le choix à L'employé du moi est de faire des livres à des prix raisonnables, rendus possibles par le fait assumé de ne pas être rémunéré pour le travail d'édition. De là des propositions de livres hybrides, « quelque chose de plus rapide, qui soit entre le



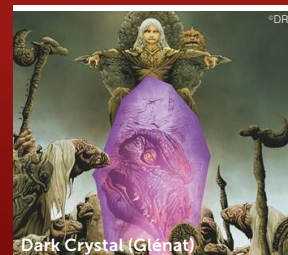
livre et le fanzine, correctement distribué en librairie ».

Pour le côté narratif, là aussi les collaborations sont étroites avec le Spon (pour spontané) et sa philosophie de partager une expérience dans leurs histoires. Faire des livres, certes, mais des livres qu'on lit, pas que l'on se contente d'exposer sur sa bibliothèque. « Le récit a toujours été au centre de nos préoccupations et le graphisme, lui, secondaire. On pense qu'un bon récit «mal» dessiné est 100 fois plus puissant qu'un récit creux et «bien» dessiné ». Le thème de l'autobiographie cher à la BD alternative évolue vers de la fiction autobiographique qui permet beaucoup plus de liberté.

L'ouverture au numérique fait partie intégrante de l'édition avec Grandpapier.org qui est une plateforme de publication en ligne qui compte plus de 600 auteurs et 50 000 planches de bande dessinée en lecture gratuite. « Cependant la bande dessinée en ligne est un super espace d'expérimentation et de prépublication mais n'est pas une fin en soi pour les auteurs. En tout cas pour le moment. Ceux qui publient en ligne ont besoin de revenus, et pour eux aussi le papier est

souvent une finalité. Peut-être que les plateformes du type de Patreon finiront par changer cette variante de l'équation. »

ONT PARTICIPÉ À CES ENTRETIENS



Yuck & Run – Directeur artistique, éditeurs et auteur au Label 619

Olivier Jalaber – Éditeur aux Éditions Glénat

Jean-Luc Istlin – Auteur et éditeur aux Éditions Soleil

Max de Radiguès – Auteur et éditeur à L'employé du moi

Sahé sibot – En charge du label Shibuya-Michel Lafon

Timothée Guédon – Responsable éditorial des Éditions Kana

COTÉ 2.0 (PAGE 94)

Yannick Lejeune – éditeur chez Delcourt

Marc Lataste – auteur

Balak – auteur

SHONEN UP

Sur près de 19 millions de mangas vendus en France* en 2019, plus des deux tiers sont des shōnen. Ce sont les blockbusters les plus célèbres comme *Dragon Ball Super*, *One Piece*, *Fairy Tail*, *My Hero Academia* ou *The Promised Neverland*. Les usages au Japon et ses codes sont sans cesse réinterprétés. Notamment grâce au témoignage d'un emblématique rédacteur en chef japonais, découvrons comment le shōnen ne cesse de se réinventer pour être toujours au top.

Textes par **MAXIME A. BENDER**

Le shōnen moderne est un type de manga créé et codifié après la Seconde Guerre mondiale, mais contrairement à ce qu'on peut croire, il ne s'agit pas d'un genre à part entière, mais d'une classification. Les jeunes garçons, la traduction littérale du mot shōnen, sont ceux à qui sont en priorité adressés ces mangas comme l'explique Hiroki Goto, ancien rédacteur en chef du *Weekly Shōnen Jump* dans son livre *Jump — l'âge d'or du manga* : « Le lectorat principal du Shōnen Jump fut définitivement défini comme regroupant les enfants du CE1/CE2 jusqu'au collège. Mais attention ! Nos mangas étaient malgré tout conçus avec une certitude : si un manga plaît aux enfants, rien n'interdit qu'il puisse aussi plaire et séduire des adultes ! » Le shōnen est aujourd'hui la star du manga et les différents magazines de prépublication ont dû se positionner sur différentes cibles au sein de la jeunesse japonaise. Concurrent du *Jump*, le *Shōnen Magazine* s'est lui, longtemps dirigé vers des lecteurs un peu plus âgés comme Hiroki Goto l'illustre à travers cette courte

anecdote au sujet d'un des titres phares édités par la revue de Kodansha : « À la fin des années 1960, à la même période que la publication d'*Ashita no Joe*, le Japon connut des vagues de protestations menées par les comités de lutte étudiants, fédérés dans le Zenkyōtō. Les étudiants porteurs de ces mouvements de révolte lisaient comme beaucoup d'autres des shōnen. » Pourtant de l'élève naïf à l'étudiant révolté, il n'y a qu'un pas.

LES MAGAZINES, STARS DE L'ÉDITION DE MANGAS

Ainsi, c'est essentiellement le magazine dans lequel le manga est prépublié qui définit si une œuvre est un shōnen ou non, à travers sa cible éditoriale. Au Japon, il y a plus d'une cinquantaine de publications consacrées au shōnen. La plupart sont publiées mensuellement et sont composées de plusieurs centaines de pages. Chaque semaine, quatre éditeurs proposent également des publications hebdomadaires, totalisant des tirages à plus de 5 millions d'exemplaires. Parmi eux, il y a bien évidemment le *Weekly Shōnen Jump* et le *Weekly Shōnen Magazine*, les deux leaders du marché, ainsi que le *Weekly Shōnen Sunday* de Shogakukan et le *Weekly Shōnen Champion*

d'Akita Shoten. Ces magazines ont été créés entre la fin des années 1950 et 1960. Ainsi il est difficile, avec une telle offre, de

parler d'un shōnen classique. En effet, l'*Attaque des Titans* et *Captain Tsubasa* le sont tous deux, et les points communs →

AMITIÉ, EFFORT, VICTOIRE

Les origines des trois piliers éditoriaux du Jump



Dans le *Weekly Shōnen Jump* chaque semaine, les lecteurs, surtout les enfants, pouvaient renvoyer un questionnaire, avec un tirage au sort et des lots à gagner. Plusieurs milliers de coupons arrivaient et arrivent encore. Mais quelques années après la création du magazine, Hiroki Goto décrit les réponses de l'un de ses sondages : « Le contenu d'un questionnaire en particulier nous donna des informations essentielles sur l'état d'esprit de nos lecteurs. Nous avons dressé une liste de trente mots parmi lesquels les lecteurs devaient choisir ceux correspondant le mieux à des catégories telles que (...) »

- le mot qui me réchauffe le plus le cœur : l'amitié
- le mot le plus important pour moi : l'effort
- le mot qui me rend le plus heureux : la victoire

Ils donnèrent ainsi naissance aux fameux trois grands piliers de l'orientation éditoriale du *Shōnen Jump* : « amitié, effort, victoire ». (...) »

Ces trois mots représentent ce que la majorité des lecteurs du *Shōnen Jump* ont au fond du cœur. Attention cependant, l'amitié, l'effort et la victoire ne constituent pas les trois thèmes qui font un bon manga ou encore les qualités qu'il faut posséder pour se faire publier, malgré tout ce qui a pu se dire ces dernières années. »



Dragon Ball (Glénat)

Les codes de ces shônen prennent leur source (...), dans l'après-guerre. (...)Un jeune garçon fait éclore son talent de raconteur et de dessinateur dans ce contexte, il s'appelle Osamu Tezuka.

→ ne sont pas légion. Il en est de même lorsque l'on compare *Death Note* et *Ranma ½*, deux titres historiques, deux shônen.

Mais comme ces hits sont malgré tout destinés à un large public, on peut distinguer des valeurs communes, et selon leurs origines éditoriales, celles-ci peuvent varier quelque peu. Il est donc souvent intéressant de regarder le magazine dont est issu un manga pour l'analyser dans son contexte, en tenant compte de sa parution. Ainsi dans le *Weekly Shônen Jump*, les clés sont trois mots : amitié, effort et victoire. On retrouve ces termes dans chacune des histoires du *Jump*. Bien sûr, les différents auteurs les traitent et les maltraitent tous à leur manière, mais en cherchant bien, chaque succès est jalonné par cette trinité, si importante pour la jeunesse japonaise (voir encart).

Mais le shônen qu'on peut

maladroitement appeler classique existe malgré tout. C'est le shônen nekketsu. C'est derrière ce mot japonais qu'on retrouve les *Dragon Ball*, *Fairy Tail*, *My Hero Academia* et autre *Seven Deadly Sins*. On peut traduire nekketsu par « sang bouillant », par là on peut comprendre que le héros force tête baissée, sans trop réfléchir, on peut imaginer qu'il a le sang chaud comme l'expression française le symbolise si bien. Avec ce genre, on peut apercevoir peu ou prou le monomythe classique de Joseph Campbell (*Le Héros aux mille et un visages*). À l'image d'un *Star Wars*, on sait que l'on s'embarque dans des sagas dignes de ce nom. Mais au Japon, on aime codifier, et les quêtes initiatiques n'échappent pas à cette règle. Parmi ces mangas on peut notamment retrouver de manière presque systématique : un héros orphelin ou séparé de ses parents, souvent

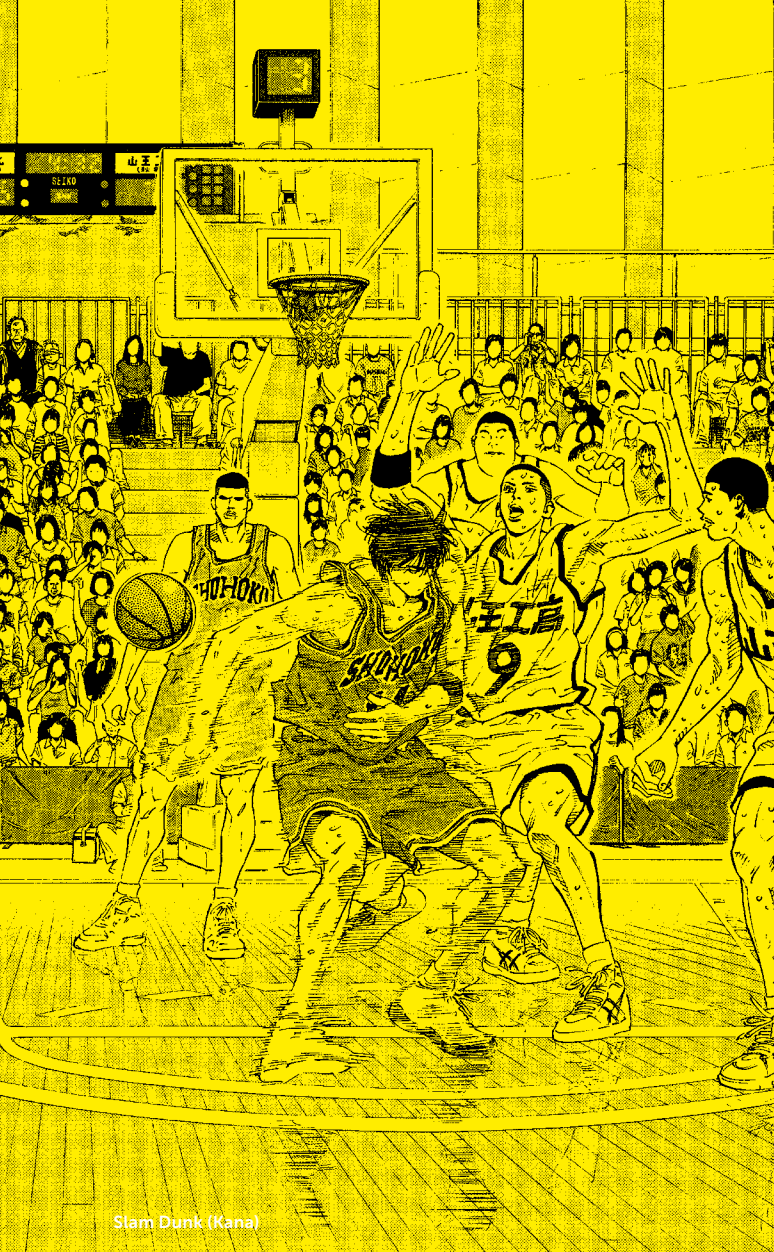


innocent, honnête, voire naïf. Un objectif à réaliser, quel qu'il soit. Des capacités hors norme, ou un pouvoir qui dépasse l'entendement, mais qui se révèle progressivement. Des amis rencontrés durant sa quête pour combattre aux côtés du héros. Des premiers adversaires dangereux qui deviennent ensuite de fidèles compagnons. Sa volonté de gagner est plus forte que tout. Et enfin, une ellipse temporelle et un grand tournoi ou examen viennent ponctuer les arcs narratifs.

Mais ce qui est marquant aujourd'hui, c'est la façon dont les auteurs japonais savent si bien jouer avec ces codes, comme on peut le voir dans chacun des titres récents, même s'ils n'y arrivent pas souvent seuls. Au Japon, dans la création de manga, chaque auteur travaille en binôme avec un éditeur, appelé tanto. Souvent, responsable et assistant à la fois, il intervient parfois

jusque dans la nature profonde des œuvres (voir encart).

L'idée de binôme s'est imposée dès l'apparition de ce qu'on peut appeler le manga moderne. Et les codes de ces shônen prennent leur source au même moment, dans l'après-guerre. Le Japon est en pleine reconstruction, deux bombes sont tombées, et les Américains sont aux affaires. Un jeune garçon fait éclore son talent de raconteur et de dessinateur dans ce contexte, il s'appelle Osamu Tezuka. D'abord dans les pages d'un journal local de la ville d'Osaka, mais sa rencontre avec Shichima Sakai fait naître le premier shônen nekketsu. L'un comme l'autre avait été marqué par les premières créations de Walt Disney et les comics américains, débarqués avec les soldats. Sakai, qui avait déjà plus de 40 ans, crée alors un club d'artistes, le Kansai Mangaman Club et y enrôle Osamu Tezuka.



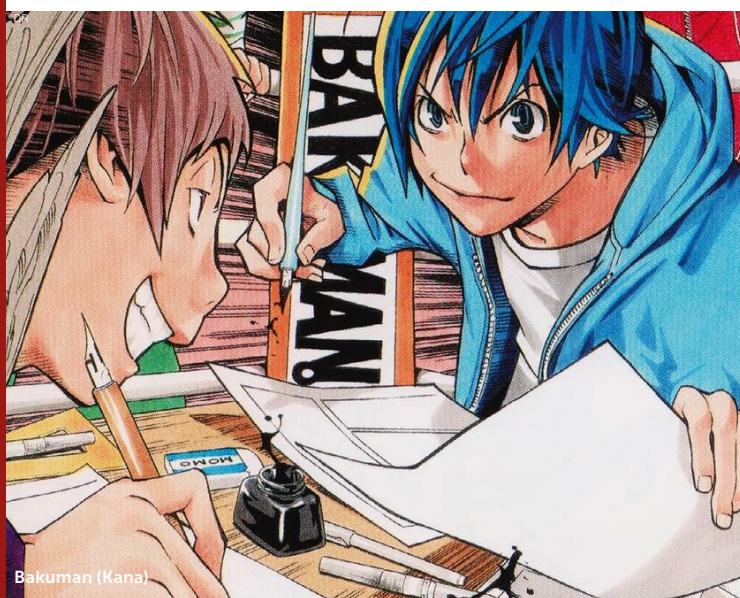
Slam Dunk (Kana)

Ensemble, ils font un manga de 250 planches, *La nouvelle île au trésor*, très vaguement inspiré de Stevenson. C'est là, qu'ils établirent des bases du shōnen. Même si Sakai était aussi mangaka, les témoignages rapportent qu'il a plus joué le rôle d'éditeur et de donneur d'ordre auprès de Tezuka, donnant vie au premier binôme du nekketsu. Cette version est publiée en 1947, vendue à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires et sous-titrée « une longue histoire de manga d'aventure ». Mais elle n'existe malheureusement plus*, si bien qu'en 1984, Osamu Tezuka décide de reprendre entièrement ce manga. Il le redessine, il le découpe et il repose, une fois de plus, les bases du manga d'aventure, quelques années seulement après avoir créé une autre légende avec *Astroboy*. Cette œuvre est aujourd'hui considérée comme le premier shōnen nekketsu.

UN AVENIR RAYONNANT

Entre temps les succès ont commencé à pleuvoir, plongeant les années 1990 dans un âge d'or sans précédent pour le manga. Les personnages de Yuyu Hakusho sont les idoles des garçons comme des filles, Goku est devenu la référence de tous les petits Japonais (avant d'atteindre le reste du monde) et le mouvement des récits d'aventures shōnen ne cesse d'évoluer. Les éditeurs et les auteurs s'inspirent les uns des autres pour construire de nouvelles histoires capables de surprendre les lecteurs. Il existe une vraie tradition de transmission du savoir qui permet, génération après génération, de travailler sur un même matériau, mais avec une vision et des influences différentes. L'émergence des jeux vidéo ou le succès des « romances pour garçon » ont eux aussi fait bouger les lignes. Les diffé-

LE BINÔME ÉDITEUR/AUTEUR une clé du succès



Bakuman (Kana)

Les hits sont souvent la conclusion d'une relation unique entre un auteur et son éditeur. Au Japon plus qu'ailleurs, ce binôme revêt une importance forte. Le plus célèbre des tanto est probablement Kazuhiko Torishima. Il était dans l'ombre d'Akira Toriyama au moment de la création de *Dr Slump* et de *Dragon Ball*. Et depuis ? Il est arrivé à la tête de Hakusensha, le groupe qui détient Shueisha, la maison d'édition de ses débuts. Hiroki Goto est lui aussi arrivé en tant que tanto au sein du *Weekly Shōnen Jump* et il en détaille le rôle dans son livre : « Tout le processus créatif se déroule entre ces deux personnes et tout ce qui a trait à l'œuvre future relève uniquement de leur responsabilité, que ce soit l'élaboration d'un projet de publication, le choix de son thème, les échanges quant au contenu, ou encore la validation du story-board. L'éditeur en charge d'un auteur est également responsable de diverses autres tâches, comme par exemple lui trouver un studio où travailler, embaucher ses assistants ou encore s'assurer de son état de santé. J'ai entendu dire que dans d'autres magazines, les mangakas ont deux éditeurs à charge ou bien que des éditeurs indépendants font ce travail de suivi des auteurs, mais au *Shōnen Jump*, la dynamique entre un auteur et son éditeur privilégié est très importante. »

rents magazines ont également organisé sans cesse des concours de jeunes talents, avec publication à la clé, une technique simple mais efficace pour repérer de jeunes talents. Aujourd'hui, presque chaque maison a lancé ces magazines de prépublication online. C'est un terrain d'expérimentation pour les auteurs et les éditeurs, où ils peuvent appliquer, décoller, refaire et défaire ces codes. La pagination, les valeurs et le rythme de

publication restent imposés, mais ils disposent d'une plus grande liberté, tout en étant toujours accompagnés. Ça permet également d'augmenter la production d'œuvres sans réellement saturer le marché. Entre *l'Attaque des titans*, *Death Note*, *Fullmetal Alchemist*, *The Promised Neverland* et bientôt *Jujutsu Kaisen* ou *Chainsaw man*, les lignes et les codes continuent d'évoluer, pour le plus grand bonheur des lecteurs. **G**

*Source : GfK.

*L'un des derniers ouvrages en bon état s'est par exemple vendu à plus de 40 000 € au début des années 2000.



COMICS

LES ANNÉES 90 VONT-ELLES SAUVER L'INDUSTRIE ?

Et si c'était de celle que l'Histoire a retenue comme la pire décennie de l'industrie, que venait le salut du comics aujourd'hui ?

Textes par **VIRGILE ISCAN**

Alors que 2020 démarre sur un bilan santé plutôt positif (d'après le site Comichron, 2019 clôt une deuxième moitié de décennie relativement rayonnante) l'industrie du comics continue de vivre dans la crainte de lendemains sinistres. La précarité

d'un marché sur lequel pèse le besoin impérieux d'accompagner son lectorat autant que de savoir le recycler n'est pas nouvelle et aujourd'hui, la question se pose à nouveau dans un contexte où les films génèrent désormais bien plus de revenus que les comics – le succès récent du *Joker* en est une nouvelle preuve.

Les craintes pèsent d'autant plus que 2019 a signé les adieux du plus gros titre de ces 20 dernières années :



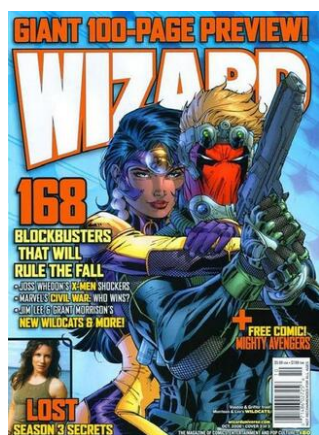


Spawn de Todd McFarlane



X-Force de Rob Liefeld

En 1990, l'industrie du comics venait de connaître quelques séismes marquants : l'émergence du marché indépendant, l'arrivée sur le marché super-héroïque de nouveaux auteurs au ton plus « adulte » et le sauvetage de Marvel par un trio de stars montantes : Jim Lee, Rob Liefeld et Todd McFarlane.



Walking Dead. Une goutte d'eau certes plus symbolique que conséquente dans l'océan de titres qui continuent d'éclorre, puisque *Walking Dead* n'était plus le best-seller qu'il avait été. Sa disparition marque néanmoins la fin d'une époque.

Alors que s'inaugure une nouvelle décennie ponctuée par la renaissance des X-Men, le vieux lecteur pourra se rappeler le tournant des années 80/90



qui, lui aussi, avait permis une remise à plat des titres X par les stars de l'époque : Jim Lee, Rob Liefeld, Whilce Portacio et Marc Silvestri. Pas sûr, cependant, qu'il s'agisse du seul signe avant-coureur d'une tendance qui semble subrepticement s'immiscer dans le marché tant il y plane un parfum d'années 90 aujourd'hui. Entre décisions éditoriales et influences artistiques, la décennie qui a vu la

naissance de Vertigo et d'Image et l'explosion de Fantagraphics serait-elle à même d'offrir aujourd'hui son salut à une industrie en fin de mutation ?

L'ÉCUME DU MARCHÉ

En 1990, l'industrie du comics venait de connaître quelques séismes marquants : l'émergence du marché indépendant, l'arrivée sur le marché super-héroïque de nouveaux auteurs au ton plus « adulte » et le sauvetage de Marvel par un trio de stars montantes : Jim Lee, Rob Liefeld et Todd McFarlane. Lancées ainsi en haut de la vague, les années 90 allaient capitaliser sur ces mutations pour en tirer le meilleur, comme le pire.

Le meilleur, c'est la naissance de Vertigo, le label de DC mené par Karen Berger au sein duquel Neil Gaiman, Grant Morrison et de nombreux autres ont pu s'épanouir avec une liberté inimaginable quelques années plus tôt. C'est aussi Dark Horse qui offrait à des artistes comme

Frank Miller, Geoff Darrow ou Mike Mignola un asile qui leur permettrait de faire mûrir leur style et s'adonner à des essais qui marqueraient les lecteurs. C'est enfin l'explosion du grunge qui porte avec elle le ton blasé et apathique qui fera le succès de Fantagraphics et son écurie indie pop – Peter Bagge et Dan Clowes en tête.

Voilà les années 90 dont vous parlerez Télérama. Les années 90 de l'Amérique qu'on aime.

Il en est cependant d'autres, tout aussi marquantes, mais bien moins estimées. Celles d'Image Comics et de ses premiers titres décriés, signés Lee, McFarlane ou Silvestri. Des artistes mainstream au talent controversé qui désiraient d'un coup jouer dans la cour des indépendants. Or, quand vous aviez 12 ans en 1994, ça ne fait aucun doute : c'est bien plus à *Spawn* et *Pitt* qu'à *Sandman*, *Sin City* et *Eightball* que vous filiez votre argent de poche. Et pour cause : les pages



6 ARTISTES À SUIVRE



X-Men : Grand Design

ED PISKOR

Attaché au sens de l'Histoire, le travail de Piskor n'est parcouru que par cette question. Et celle de sa place au sein de celle-ci. Le désir de street cred de Piskor peut agacer, mais l'activisme dont il fait preuve sur sa chaîne YouTube – Cartoonist Kayfabe – au côté de Jim Rugg confirme qu'il est avant tout un passeur sincère et généreux pour qui le hashtag #readmorecomics est bien plus un sacerdoce qu'un simple gadget déployé à longueur de publications. Il travaille actuellement sur *Red Room*, qui ressemble pour le moment à un cyber thriller ultra gore qui pourrait avoir sa place dans la collection *Grindhouse* de Glénat.

Faits d'arme : *American Splendor*, *Hip Hop Family Tree*, *X-Men : Grand Design*

Publié en France par : Papa Guédé et Panini Comics.

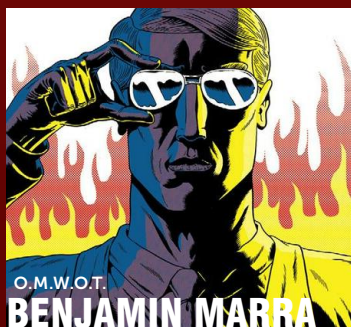


MICHEL FIFFE

Vous cherchez un artiste spécialisé dans le grand écart digne d'un JCVD ? Michel Fiffe est votre homme. Entre l'intimiste *Zegas* et le décérébré *Copra* – le premier publié par Fantagraphics, le second autoédité sur 30 numéros avant de passer récemment chez Image – Michel Fiffe s'est fait la main chez Marvel (en signant notamment le scénario de *All-New Ultimates* en 2015) et a réalisé un vieux rêve : terminer *Bloodstrike*, un titre honteux de Rob Liefeld interrompu dans les années 90. Gardez en tête que Fiffe est publié par Fantagraphics s'il vous plaît... en 2019, il signe une aventure de... G.I. Joe chez IDW. Quel est le problème de cet homme ? Probablement qu'en plus d'être un fan de l'encreur Klaus Janson, il transcende à merveille la folie improbable des comics d'action 90 et la recherche plastique des artistes indés qui bossaient à l'époque.

Faits d'arme : *Zegas*, *Copra*, *GI Joe*, *Bloodstrike*

Publié en France par : PERSONNE ???!!!



O.M.W.O.T.

BENJAMIN MARRA

Si Benjamin Marra navigue bien plus en terre underground que mainstream, cet ancien élève de David Mazuchelli fan de Paul Gulacy a tout de même franchi le pas en signant une courte histoire chez Marvel en 2010. Autrement, ce punk autoproclamé est surtout connu pour ses essais ultra virilistes et son action débridée, notamment sur son titre phare, *One Man War on Terror* dans lequel s'entrechoquent le pire des productions Canon et une relecture singulière de ce qu'elles ont pu donner en comics (par exemple, les comics de Whilce Portacio). Compère de Michel Fiffe à ses heures, on ne sent pas trop Benjamin Marra prêt à aller dessiner une histoire de Daredevil. Mais si on lui proposait un reboot de *W.I.L.D.C.A.T.S.*... Qui sait ?

Faits d'arme : *Lincoln Washington Freeman*, *O.M.W.O.T.*, *Strange Tales II*

Publié en France par : Les Requins Marteau



Les années '90 résumé en une seule et puissante image de Marc Silvestri

→ nourries de chrome, de rage et d'action des premiers titres Image étaient bien plus à même de combler vos aspirations proto-viriles. Elles étaient total métal et faisaient chier les vieux. Deux mots pour décrire ces titres obscènes et souvent mal fagotés ? Pain. Béni.

Et si, longtemps, l'évocation de Rob Liefeld – peut-être l'artiste le plus représentatif de cette école de l'obsolescence programmée – a provoqué rires et sarcasmes pédants, certains artistes aujourd'hui respectés, publiés aussi bien chez Marvel que Fantagraphics, revendiquent pourtant désormais son influence directe.

WHILCE PORTACIO, RICK LEONARDI, MARC SILVESTRI... ET LES AUTRES

Les comics de cette décennie miraculeuse chroniqués à l'époque dans la nouvelle revue *Wizard*, sont décortiqués sans complexe sur la chaîne YouTube *Cartoonist Kayfabe*, animée par Ed Piskor et Jim Rugg. Après être passés de fans à artistes, les comparses de Philadelphie – le premier a un peu moins de 40 ans, le second, un peu plus – sont désormais des influenceurs ainsi que des passeurs hors-pair. L'année dernière, Piskor a offert une conclusion à son *X-Men : Grand Design*, une remise à plat chronologique des *X-Men* en 6 numéros, sortie préala-



The Maxx de Sam Keith

blement au reboot des titres X initié l'été dernier. Autant dire que malgré des racines bien ancrées dans le comics indé (il a débuté auprès de Harvey Pekar, pape du comics autobiographique, avant que son *Hip Hop Family Tree* soit publié par Fantagraphics), Piskor est un artiste qui compte, aujourd'hui, puisque c'est grâce à lui que Tom Scioli (un auteur indé à la réputation toute relative) a pu à son tour entreprendre *Fantastic Four : Grand Design* en 2019.

Mais si l'artiste, qui incarne à lui seul l'effusion hybride de la décennie 90, est le premier de cordée d'un petit groupe nourri des mêmes influences, et qui semble se frayer petit à petit un chemin dans le public mainstream (voir les différents encadrés), il n'est pas le seul à manifester ce coup d'œil dans le rétro.

Dark Horse avait déjà offert le label Berger Books Karen Berger – responsable de Vertigo



Sin City de Frank Miller


L'évocation de Rob Liefeld (...) a provoqué rires et sarcasmes pédants, certains artistes aujourd'hui respectés revendiquent pourtant désormais son influence directe.

dès sa fondation en 1993 – en 2017. En 2019, l'éditrice est en charge de quelques nouveaux titres très axés « diversité » qui s'inscrivent clairement dans leur époque et leur imaginaire, à l'instar des titres Vertigo en leur temps. Le premier à sortir en France cette année – *Invisible Kingdom* chez Hi Comics – plonge deux femmes au cœur d'une intrigue spatiale dans laquelle s'entrechoquent islam imaginaire et ultra-libéralisme.

Malgré la mise à mort toute fraîche de son label culte, DC n'a visiblement aucune envie de tourner le dos à son lectorat « mature » que celui-ci avait réussi à fédérer. C'est du côté du Black Label – et son format « prestige » autrefois développé pour sortir le *Dark Knight* de Frank Miller – qu'il faudra désormais se tourner pour retrouver l'esprit et le catalogue Vertigo. Un catalogue propre à s'adresser au public du *Joker*, qui reste, marché actuel oblige, le plus

gros succès estampillé DC de l'année. Un peu comme les *Batman* de Burton l'avaient été en 1989 et 1992...

Et comme si le succès récent du *Batman Who Laughs* de Greg Capullo – qui avait su offrir à *Spawn* son identité graphique définitive dès 1993 – et une nouvelle invasion des titres *X-Men* sur les étals ne suffisaient pas, au printemps dernier, Rob Liefeld revenait à ses premières amours. Le premier numéro de *Major X* – le fils de Cable et Storm imaginé par le créateur de *Deadpool* en 1992, enterré depuis, et que Marvel avait refusé de publier en 2006 – était un festival un brin cynique de ce que Liefeld pouvait faire de pire. Il se plaçait néanmoins à la 28^e position des ventes d'avril.

Au mois d'août, plutôt qu'une hypothétique couverture alternative de Marc Silvestri, c'est Ed Piskor qui signait celle de *Major X* #0. 



TOM SCIOLI

American Barbarian

Tom Scioli a beau être jeune, il a plus été marqué par Jack Kirby que par Todd McFarlane. Sa digestion du King est malgré tout bien contemporaine. *American Barbarian* est une version hardcore débilos et proto-gay de *New Gods*. Mais c'est probablement sa biographie dessinée de son idole qui lui a permis de se faire embaucher par Marvel pour signer *Fantastic Four : Grand Design*, qui à l'instar de *X-Men*, remet à plat les 40+ années d'histoire de la famille Richards. À côté de ça, on lui doit des comics pour le moins singuliers de *Go-Bots* et de... *Transformers VS G.I. Joe*...

Faits d'arme : Kirby, *American Barbarian*, *Fantastic Four : Grand Design*

Publié en France par : Organic Comix, Panini.



ALEX ZIRITT

Space Riders

Avant son nouveau titre – *Night Hunters*, financé sur Kickstarter et résolument cyberpunk – Alex Ziritt n'a réellement signé qu'une série de comics : *Space Riders*. Imaginez que *Les Gardiens de la Galaxie* ait été publié par les Humanos au milieu des années 80, et vous aurez une petite idée d'à quoi ressemblent les aventures du Capitaine Peligro et de son équipage. Ultra flashy, super punk, reluquant autant du côté de Jack Kirby que de Max, Ziritt vit principalement de l'illustration, mais il est parfaitement à l'aise dans l'art séquentiel. On ne le verra peut-être jamais signer une aventure de *Ghost Rider* 2009, mais bon sang, qu'est-ce que ce serait bien !

Faits d'arme : *Space Riders*

Publié en France par : PERSONNE ???!!!



CHARLES FORSMAN

Slasher

Charles Forsman s'est surtout fait connaître quand Netflix a diffusé une adaptation de sa romance nihiliste proto-Vertigo, *The End of the Fucking World*. Pas ivre de succès pour autant, Forsman continue de tracer sa route sur des chemins indés. S'est-il assoupli ? Que nenni. Avec *Slasher*, il part du côté de la romance qui en plus d'être nihiliste, est franchement gore. Avec son titre *Revenger* – initialement publié par Michel Fiffe – c'est du côté de l'actionner toutes générations confondues que Forsman louche à son tour en faisant un petit détour par la case Frank Miller. Peut-être pas le meilleur client pour Marvel ou DC, mais en termes de culture et d'intentions, la table est dressée, et bien dressée.

Faits d'arme : *The End of the Fucking World*, *Slasher*...

Publié en France par : L'Employé du Moi

RADIANT

Tony Valente est le créateur de la série *Radiant*. Un manga d'aventure qui met en scène Seth dans un monde fantastique où monstres et magie sont monnaie courante. La sortie du tome 13 à la fin du mois de janvier est un événement, tant le succès de ce bijou à l'humour implacable est grandissant ! Cette véritable success-story dépasse les frontières puisque la chaîne japonaise NHK a convaincu l'auteur toulousain d'en produire une adaptation animée. Avec cet univers si fort, il incarne parfaitement la création BD aux influences multiples.

Propos recueillis par **MAXIME A. BENDER**



GEEK MAGAZINE : Comment perçois-tu le marché de la BD française ?

TONY VALENTE : Je prends la BD par piqure de rappel quand je rentre en France [NDLR Il vit désormais au Canada]. Parce qu'ici, je ne me renseigne pas sur les sorties, donc je découvre tout d'un bloc. Et ce qui me tue à chaque fois, c'est que je ne connais aucun des titres publiés. La variété est telle que je suis complètement perdu. Il n'y a même plus tellement d'auteurs auxquels je peux me raccrocher comme avant ou de choses qui paraissaient régulièrement. Là, il y a tellement de production... qu'il faut vraiment aller chercher ce que tu suis... de loin, ça a l'air... fou.

Et par conséquent, comment juges-tu le niveau de tous ces auteurs et de leurs BD ?

C'est trop bien ! Clairement, c'est fantastique ce qui sort ces dernières années. On découvre des mélanges d'influences comics, manga, bd, cinéma, le tout dans

un format BD qui tend à grossir en pagination. Ça, c'est super pour le lecteur. Donc, d'une manière générale, je me retrouve bien plus dans ce que je vois, mais je trouve aussi que c'est plus destiné à un public "niche".

Plus niche dans quel sens ?

C'est à dire qu'on distingue des genres très spécifiques qu'on n'avait pas avant. Par exemple, si on veut du zombie, aujourd'hui il y a du choix, alors qu'il y a peut-être encore 10 ans, ça n'existait pas du tout en BD. Maintenant, tu as plein d'œuvres dans cette idée, avec des propositions différentes. J'ai l'impression que ça se spécialise, je ne sais pas si c'est pour le mieux, et à l'inverse je retrouve moins de BD familiale d'aventure généraliste comme avant.

Et d'un point de vue technique et artistique, l'évolution a suivi dans quelle direction pour toi ?

J'ai le sentiment que les auteurs ont encore progressé. Toute la génération qui commence depuis ces 5 dernières années

« Clairement, c'est fantastique ce qui sort ces dernières années. On découvre des mélanges d'influences comics, manga, bd, cinéma(...). Ça, c'est super pour le lecteur » - **Tony Valente**





Radiant (Ankama)

« Tous les meilleurs shônen ont un propos fort et développé (...). Ils n'ont pas juste un récit chouette à lire, qui nous tient en haleine par son action » - Tony Valente

a été baignée dans "l'internet" depuis toute petite et ils ont été imprégnés par tellement plus d'images que ma génération ou celle d'avant, que lorsqu'ils se sont débrouillés pour approfondir leur trait, ils sont largement meilleurs. Ceux qui sont bons sont techniquement des brutes. Et ils sont aussi bien plus nombreux aujourd'hui.

Et concernant la narration ou le scénario ?

De mon point de vue de lecteur, c'est le point noir. J'ai toujours

autant de mal à trouver une BD qui tient un propos et le développe bien. Il y en a, mais pas plus qu'avant. Alors que graphiquement ça a explosé pour le mieux. Comme les bouquins deviennent plus genrés, ou à la marge, ou hyper fort dans une technique ou un type de cadrage, j'ai l'impression que l'outil dépasse la question importante : qu'est-ce que l'auteur veut raconter au fond ?

Et au milieu de toute cette offre, comment se place

Radiant aujourd'hui, après plus de 6 ans d'existence ?

J'espère qu'il a un peu franchi les cases. Mais si les lecteurs me mettent l'étiquette de "manga français", ça ne me gêne absolument pas. Je m'inscris dans une école shônen classique japonaise, et je ne voulais pas bifurquer de ce chemin-là. Et avec l'animé, j'ai l'impression que *Radiant* est encore plus accepté comme un manga parmi les autres. C'était mon but, c'est comme ça que je le fais.

Et qu'en est-il alors du propos dans Radiant ou dans les mangas en général ?

Tous les meilleurs shônen ont un propos fort et développé, je parle de ceux que l'on connaît tous et qui sont adorés par la moitié de la planète. Ils n'ont pas juste un récit chouette à lire, qui nous tient en haleine par son action. Ces mangakas



Radiant (Ankama)

ont des propos qui ont l'air de leur tenir à cœur. Pour les BD qui marchent en France, il y a de ça aussi. Dans *Les Légendaires*, tu vois qu'il y a un truc dans chaque morceau de son histoire et je trouve que ça se sent. Ce qui se remarque dans le propos développé dans *Radiant*, c'est qu'il y a des choses qui ne sont pas très visibles dans les autres shônen. Sûrement car les auteurs n'ont pas forcément été confrontés à des problèmes de différence, d'intégration ou de migration. Ça existe dans des mangas comme *Fullmetal Alchemist*, mais c'est quasiment un des seuls.

Tu as eu la chance de rencontrer plusieurs mangakas, quelles discussions avez-vous eues ?

On parle surtout techniques avec les auteurs japonais. Et souvent, ils me demandent "comment est-ce que tu as compris comment faire ça ?" Et c'est vraiment très flatteur. Ils me donnent des exemples très précis de *Radiant*, et ils me demandent comment j'ai compris de quelle manière je pouvais faire ça. Et ils me racontent qu'eux, d'habitude, ils l'apprennent en étant assistants ou avec un maître qui l'explique, il y a une transmission. Alors, ils m'interrogent, pour savoir qui m'a dit comment faire, et je suis obligé de leur répondre que c'est eux, que c'est en les regardant, en les lisant, etc. Je me suis rendu compte en discutant avec eux qu'on faisait le même boulot, qu'on manipule le même langage avec le manga. Et tous ceux que j'ai rencontrés ont été hyper bienveillants avec moi et hyper accueillants à l'égard de quelqu'un qui n'est pas de leur culture. **G**

Il faut flinguer Ramirez (Glénat)

EDITIONS GLÉNAT - 2019



IL FAUT FLINGUER LES CONVENTIONS

Énorme succès de l'année 2019, *Il faut flinguer Ramirez* de Nicolas Pétrimaux, a su faire l'unanimité critique et publique avec son road movie tarantinesque à l'humour décapant. Après avoir attendu plus de vingt ans pour réussir à faire sa première bande dessinée en solo, c'est par les mésaventures d'un technicien muet spécialiste en aspirateurs que l'auteur a trouvé la formule magique pour dépoussiérer la façon de faire de la bande dessinée. Nourri de son expérience d'autres milieux créatifs et par la rencontre avec son éditeur Olivier Jalabert, Nicolas a pu, en jouant avec les conventions du genre, sortir des cases et offrir un spectacle... tonitruant !



EEK MAGAZINE : Quel chemin semé d'embûches vous a amené

à la réalisation d'*Il faut flinguer Ramirez* ?

NICOLAS PETRIMAUX : J'ai toujours voulu faire de la BD, mais quand je suis sorti de l'école, tous les projets que j'ai proposés aux éditeurs me sont restés sur les bras. Alors, plutôt que d'abandonner, j'ai préféré aller me perfectionner ailleurs en passant par la réalisation de court-métrages comme *Allo Zombie*, par l'illustration, l'édition avec *CFSL Ink*, par le story-board, le concept design, les trucages, les effets spéciaux chez Snarx-FX et en étant concept artist sur des jeux vidéo. Au final, j'ai voulu toucher à tous les aspects techniques du métier pour être autonome plus tard et pouvoir revenir à mes premières amours, la BD, et ce avec le maximum de possibilités pour le faire !

Comment vos multiples expériences dans d'autres domaines vous ont été utiles sur cette bande dessinée ?

Côté jeux vidéo, *Dishonored* est un jeu à la première personne et quand je faisais des story-boards, la caméra, c'était le joueur, donc et mon travail au dessin s'apparentait presque à du coaching d'acteurs. Ça m'a aidé pour *Il faut flinguer Ramirez* car je voulais voir bouger mes personnages. J'ai aussi abordé le travail en équipe et les relations inter-professionnelles avec tous les métiers du livre, du marketing à la distribution, afin d'arriver à rendre le projet le plus clair possible à tous les échelons tout en me faisant plaisir à concevoir des add-on dans le livre avec des publicités ou le trailer et le site officiel. De la même manière, travailler sur mes premières BD avec les scénaristes Olivier Peru et El Diablo m'a beaucoup appris sur la façon de structurer le récit. Tout cela m'a apporté de l'expérience et surtout de... l'assurance.

On sent justement un véritable plaisir à promener votre lecteur de surprises en révélations entre deux explosions, tout au long du récit !

J'ai voulu proposer au lecteur

quelque chose de similaire à une attraction, un peu comme un roller coaster, où on serait guidé par un rail, mais celui qui serait à bord aurait le choix de porter son regard où bon lui semblerait. Pour cela j'ai voulu que le lecteur puisse s'identifier facilement à Jacques, le personnage principal, un employé lambda, qui voit sa vie devenir un enfer à partir d'un quiproquo montrant que notre tranquillité et nos petites vies pépères ne tiennent vraiment pas à grand-chose en fait ! Une fois installé dans un univers où les codes sont connus du lecteur, j'ai pu commencer à déraper ici et là et sortir du cadre.

Le récit alterne des phases d'hommages et de pastiches en même temps dans vos références ?

Je suis parti des films que j'adore des années 80 comme les blockbusters ultra codifiés d'Edgar Wright que j'ai voulu mélanger à un style rétro et un rythme assez soutenu tout en conservant l'humour comme mécanique essentielle. De là, côté narration je me suis beaucoup inspiré autant du découpage de la série *Scalped* de Jason Aaron que de séries TV comme *Breaking Bad* où le flash forward et flashback du départ enchaînent avec une explication d'un plan détaillé et où le spectateur comprend dès le début que ça va complètement foirer. L'imagination du lecteur se met alors en branle et il va être attentif à tout ensuite ! L'idée là aussi, c'est de rassurer et d'attirer l'attention du lecteur, toujours pour mieux l'amener ailleurs.

C'est que nos vies peuvent devenir bien palpitantes, si on sait regarder le quotidien d'un autre



*DAVID TAPISSIER

« Je suis parti des films que j'adore des années 80 comme les blockbusters ultra codifiés d'Edgar Wright que j'ai voulu mélanger à un style rétro et un rythme assez soutenu tout en conservant l'humour comme mécanique essentielle » - Nicolas Pétrimaux

point de vue et pour cela, il me fallait trouver un décalage et un côté absurde aussi, d'où l'engouement autour des aspirateurs à l'image de l'effervescence dès la sortie d'un nouvel iPhone ! Ensuite je trouve important de stimuler suffisamment le lecteur, sans le perdre, en créant des zones de blanc à remplir par le lecteur, comme le passé de Jacques à travers les indices disséminés ici et là, ou par le fait que Jacques étant muet, ce sont les autres personnages qui parlent à sa place. Cela finit par créer un véritable labyrinthe des possibles, pour que le lecteur revienne à la lecture et redécouvre de nouvelles choses en relisant l'histoire.

L'innovation de nos jours serait là alors, dans le story-telling ?

Depuis 20 ans, les formats de lecture ont effectivement

changé, et offrent un temps d'attention plus long, souvent dû à des paginations plus généreuses et des parutions plus rapprochées. L'attention d'un lecteur, c'est de l'or et la partie qui m'intéresse réside dans la manière de la conserver le plus longtemps possible. Je ne sais pas si c'est très innovant, mais j'ai le sentiment – tous domaines confondus – dans la fabrication d'une BD que comprendre les attentes des personnes à qui l'on s'adresse permet de mieux concevoir un album. Cela ne veut pas dire servir sur un plateau ce que les gens veulent voir/ou lire, mais d'au contraire, avoir une vision d'ensemble pour être en mesure de manipuler son audience et lui offrir ce qu'elle est venue réellement chercher... une forme de surprise mêlée à des émotions connues et parfois inattendues ! Plus que mixer tel média avec un autre ou changer le format d'un livre, ce qui me paraît « innovant » aujourd'hui, c'est la façon qu'ont certains auteurs de s'emparer d'un univers et d'en maîtriser le moindre aspect pour le développer intelligemment ! Lorsque cette démarche est exécutée de façon honnête avec une réelle forme de sincérité, l'engouement est souvent au rendez-vous ! **G**



Il faut flinguer Ramirez (Glénat)

LAST CHAPTER

Peu de temps après la sortie du dernier tome de *Last Man*, nous décidons de faire cet état des lieux de la bande dessinée française. On a évidemment sauté sur l'occasion pour nous entretenir avec deux des trois auteurs de cette exception dans le paysage de la BD, Bastien Vivès et Balak, puisque Michaël Sanlaville, le troisième larron, n'était pas disponible à ce moment-là. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore, *Last Man* se présente sous un format manga... sans pour autant être un manga, et comprend au total 12 volumes, une série animée et un jeu vidéo ! Mais plus encore, *Last Man* se trouve à la croisée d'influences et de références de toute une génération ayant grandi dans les années 80-90. Ainsi, on se retrouve plongé dans un monde où se croisent magie et technologie, à travers les yeux d'un petit garçon qui va devoir affronter les difficultés du monde des adultes.

Propos recueillis par SYLVAIN NAWROCKI



GEEK MAGAZINE : Histoire de remettre les choses en perspective, ça

a commencé comment, l'aventure *Last Man* ?

BASTIEN VIVÈS : On se retrouve avec Balak dans un bar, parce qu'on se connaissait déjà depuis les Gobelins et même un peu avant, et on voulait faire une BD de cul, et très vite, on se demande comment faire une BD ensemble, si on doit marier les styles, bref on commence à se poser des questions. On en parle à Didier Borg, mon éditeur. Lui, il avait un peu ça en tête, une sorte de feuilleton/manga, récit d'aventures, et je crois que plus ou moins sans se le dire, on

imaginait tous faire une sorte de manga. À ce moment-là, moi je lisais *Bakuman*, qui raconte l'industrie du manga en shonen, et je me suis dit que ça pourrait être intéressant. Didier Borg nous a dit qu'il allait essayer de le vendre à Casterman, et avec Balak, on se dit qu'il y a une ouverture pour faire un manga, et on se dit qu'on n'aura peut-être pas l'occasion de faire ça deux fois, alors on veut faire un truc super sérieux, un peu à la *Ken le survivant*, et ça s'appelait déjà *Last Man*. On s'est beaucoup mis la pression, et on a discuté avec Fabien Vehlmann, qui nous dit : « Non mais les gars, c'est pas votre truc de faire quelque chose de sérieux comme ça. Faites quelque chose qui vous ressemble ! » Et c'est là qu'on a pris conscience qu'on avait





« Je crois qu'on peut constater aujourd'hui que la BD a complètement perdu son côté transgressif. Aujourd'hui, tout est d'un consensuel à crever ! » - Bastien Vivès

l'occasion de faire une œuvre comme on en fait une seule fois dans sa vie. Quand le premier tome sort, on est en train de finir le troisième, et heureusement, parce que comme les premiers tomes ne se sont pas vendus, Casterman aurait très bien pu tout couper, et finalement, à la sortie du 4, au moment où nous on était sur le 5 et le 6, France TV est intéressé, notamment grâce au producteur de *Polina*, qui se dit qu'il fallait proposer ça à France TV à la recherche de programmes adultes. Et en même temps, à partir du tome 4, ça a commencé à prendre.

Est-ce que la prépublication de *Last Man* a pu jouer, et pourrait être un modèle à suivre, par exemple ?

On a tout prépublié au début, en disant « allez-y, c'est gratos,

on vous met tout », mais au final on a vendu zéro album au début. Est-ce que c'était une bonne chose ou une erreur ? Moi je dirais une bonne chose, parce que ce qui était important, c'est de se dire, il faut pas avoir peur d'ouvrir *Last Man* et de le lire, et on se disait que si on ouvrait le premier tome, on aurait envie d'avoir la suite, et au final, le seul truc qui a fait que *Last Man* a vraiment marché, c'est la série. C'est ce qui nous a amené les ados, puis les autres. Vers 7 ou 8 ans, on peut lire *Last Man*, comme nous on lisait *Ken le survivant* ! Et je reste persuadé qu'*Alien 2* est fait pour les adultes, même si c'est du western un peu régressif, mais il faut le voir quand on a 7 ans ! C'est ce qui m'a marqué quand j'étais gosse, et je

crois que ça tient simplement au fait que ce soit transgressif. Et je crois qu'on peut constater aujourd'hui que la BD a complètement perdu son côté transgressif. Aujourd'hui, tout est d'un consensuel à crever ! Aujourd'hui, les gens lisent de la BD pour apprendre des choses... On fait une BD sur le vin, on fait une BD sur le féminisme, on fait une BD pour t'expliquer comment laver tes putains de chaussettes... Comment on a pu en arriver là ? Au bout d'un moment, la BD n'est pas faite pour ça, à un moment, c'est une œuvre, et si vous voulez faire ça, vous allez chez Ikea et vous faites des modes d'emplois !

Quand est-ce que ça a changé, ça ?

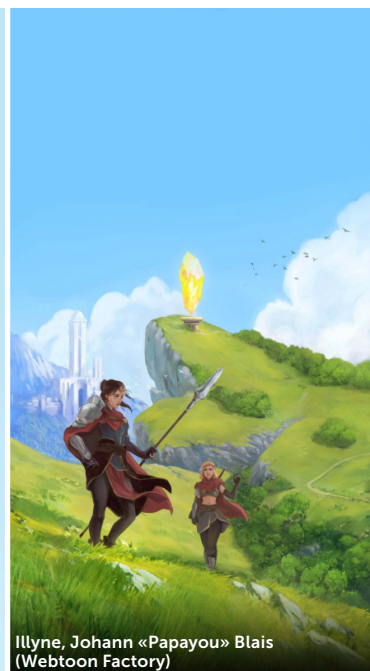
Je dirais quand la BD reportage est arrivée. À partir de ce moment-là, il y a d'autres tucs qui sont arrivés en BD, comme avec Clear Stream en BD ; ils se sont rendu compte que les gens aimaient lire de la BD, et que le côté didactique marchait super bien. C'est aussi un héritage des blogs BD sur internet qui expliquent des choses, qui défendent des causes, même si

c'est pas bien dessiné, c'est pas grave, parce qu'ils sont pas édités. On a vu des trucs comme des BD internet sur les filets de pêche, et ça a cartonné. Tout à coup, grâce à cet aspect mode d'emploi, la bande dessinée parlait aux masses, là où avant, elles ne parlaient qu'à certains lecteurs. Et je trouve ça très bien que ça existe pour certains sujets, c'est juste qu'on trouve plus rien de transgressif. Alors je continue à essayer de faire des trucs transgressifs, même si ça me cause des problèmes, mais c'est compliqué quand les gens lisent d'un côté *la charge mentale*, avec un mode d'emploi qui t'explique comment vivre, et qu'ils tombent sur d'autres bandes dessinées qui ne décrivent pas la réalité, et qu'il faut chercher à comprendre. Dans les années 70, Paul Shrader disait ça à propos du cinéma : peut-être que les gens allaient au cinéma pour aller chercher des réponses, et qu'on a le public qu'on mérite. Ça sert à rien de chercher à revenir aux années 80 avec du sexe et de la violence, mais retrouver un peu le côté transgressif, que les auteurs se fassent vraiment plaisir en faisant des trucs. **G**



BFF,
Clément C. Fabre,
Joseph Safieddine
et Thomas Cadène
(Webtoon Factory)

Les Cavaliers de l'apocalypse,
Libon (Webtoon Factory, Dupuis)



Illyne, Johann «Papayou» Blais
(Webtoon Factory)

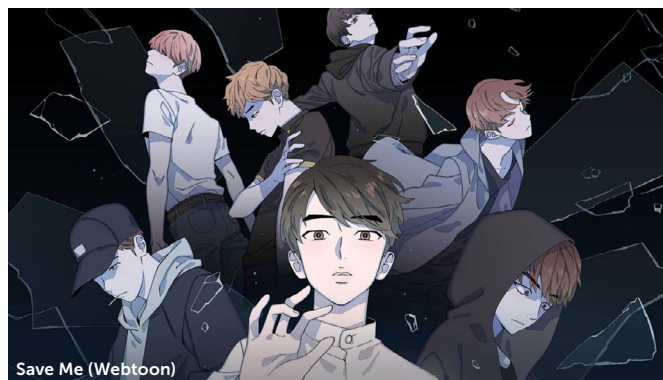
VERS L'INFINI ET L'AU-DELÀ

INTERNET ET LES POSSIBILITÉS DU 2.0

La révolution du livre numérique n'a pas eu lieu, du moins, pas encore. Aucun système économique viable n'a su émerger de l'édition numérique en France, là où la Corée a déjà plusieurs années d'avance avec le webtoon. Néanmoins, internet est un véritable terrain d'expérimentation, tant du côté des possibilités multimédias qu'offre le 2.0, que par sa facilité d'accès pour les auteurs et de la visibilité qu'il offre pour créer un lien direct avec sa communauté. Le public reste très attaché au livre en tant qu'objet, là où les jeunes générations lisent beaucoup plus via leur écran...

Alors, blog, turbo media, lecture augmentée... et si le futur était déjà là ? Au final, le constat est encore mitigé, car malgré les

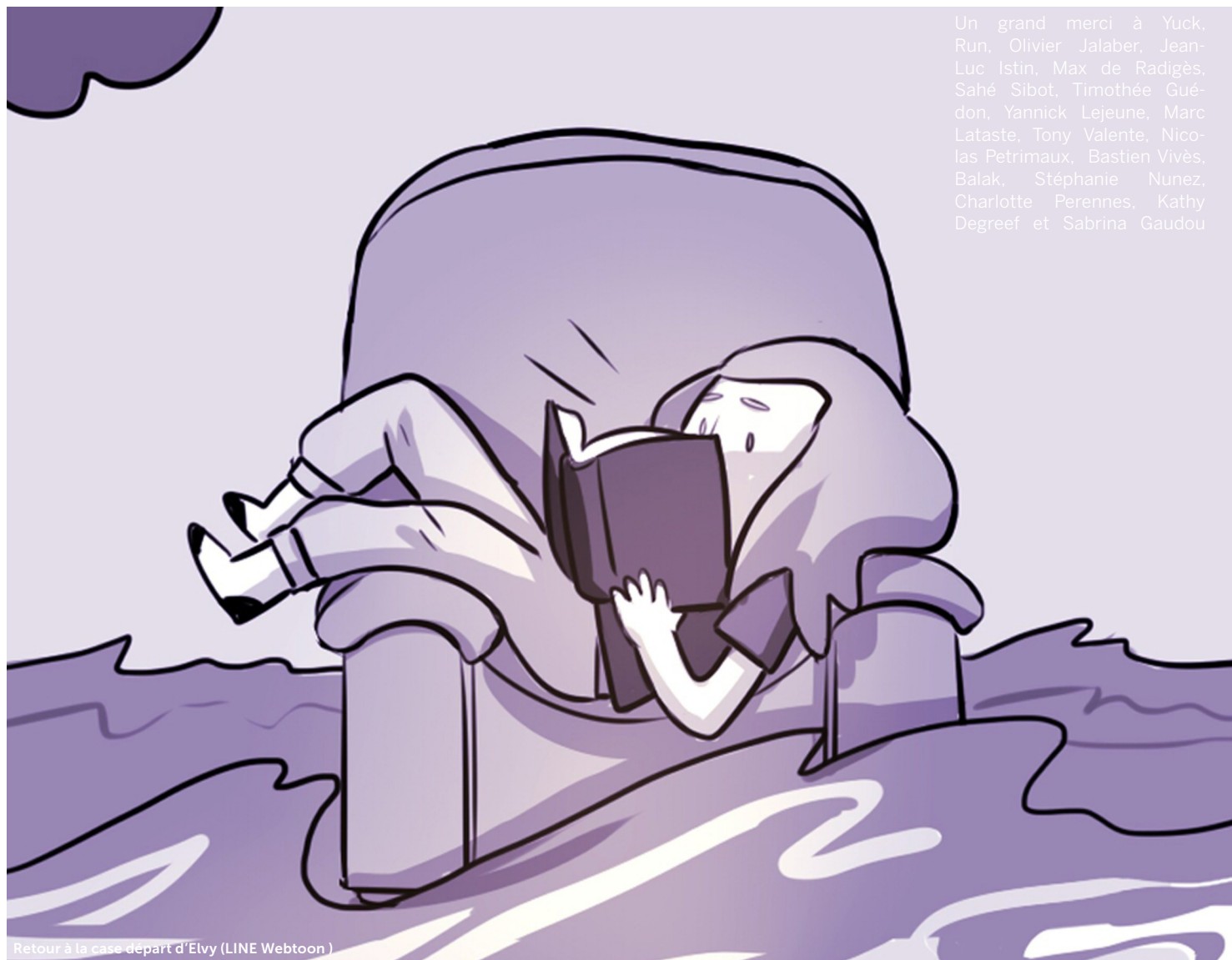
tentatives à succès comme *Été* produit par Arte, « on a du mal à dépasser le stade expérimental et à pérenniser le principe » nous raconte Yannick Lejeune, informaticien et éditeur chez Delcourt.



Save Me (Webtoon)

Côté turbo média où l'auteur Balak s'est beaucoup impliqué, il explique que c'est un medium qui met la narration, le rythme, au cœur de son processus. « Le lecteur n'est pas passif, ce n'est pas un spectateur mais un acteur. La lecture est une activité intime où l'auteur utilise des artifices narratifs pour suggérer un rythme à un lecteur qui doit toujours avoir l'impression d'en rester maître, tout l'intérêt du turbo média était de préserver ce rapport. Cependant au final, s'il doit y avoir un avenir pour le turbo média, je pense qu'il n'est pas dans l'édition, mais plutôt dans la production de jeux vidéo narratifs. »

Autre grande innovation en ces temps de questionnement



Un grand merci à Yuck, Run, Olivier Jalaber, Jean-Luc Istin, Max de Radigès, Sahé Sibot, Timothée Guédon, Yannick Lejeune, Marc Lataste, Tony Valente, Nicolas Petrimaux, Bastien Vivès, Balak, Stéphanie Nunez, Charlotte Perennes, Kathy Degreef et Sabrina Gaudou

Retour à la case départ d'Élvy (LINE Webtoon)


de la place et de la rémunération des auteurs dans le monde de l'édition, le crowdfunding permet de voir qui est votre communauté et permet des alternatives là où il n'y avait rien auparavant. C'est l'un des aspects positifs de ce lien direct entre producteur et consommateur, de l'auteur en tant que marque, actif en ligne, ce qui le pousse aussi à dépasser son statut d'auteur pour prendre en charge tous les autres rouages du monde de l'édition, ce qui n'est pas inné ou donné à tout le monde.

POUR CONCLURE

De plus en plus d'auteurs répondent à l'appel des éditeurs pour partager leurs expériences

et répondre aux aspirations artistiques en cours, et animer par leur créativité un médium en pleine remise en question. La multiplication des formats, de la pagination, de la narration (éclatée ou ramassée) et les

nouvelles dimensions offertes par le 2.0 ouvrent autant le champ des possibles qu'il ne complexifie le choix du chemin à prendre. On en arrive ainsi de plus en plus à viser un public de niche, amenant un rapport

de plus en plus compliqué avec l'autre pilier de l'édition : la tranche d'âge de 7 à 77 ans ! Enfin, l'influence des autres médias de l'entertainment pousse à ouvrir le monde de la BD vers le cross-média, permettant là aussi de créer une nouvelle synergie propice à de nouveaux terrains futurs d'innovation. Notre dossier va lui aussi se poursuivre d'une façon bien plus étoffée sur notre site Geektribes.fr au vu de l'implication des professionnels qui ont répondu à nos questions. Il reste encore de nombreux terrains à explorer, souhaitons que 2020, année de la BD en France, nous amène encore un peu plus loin sur le terrain de nouvelles expérimentations. 



Les Héros folles de Lewis Trondheim (L'Association)

MON VOISIN TOTORO

©DR



DE GHIBLI À WAKFU MASAKO SAKANO

Ce n'est pas tous les jours que nous avons la chance de rencontrer une animatrice au parcours dense et atypique dont le nom est associé au fameux studio Ghibli ! C'est à l'occasion de la 4^e édition du salon Jonetsu à Bourg-la-Reine en Île-de-France que nous avons pu échanger longuement avec Masako Sakano, aussi sympathique que discrète. Quand on a travaillé entre autres pendant plus de 20 ans auprès du maître de l'animation japonaise et internationale, M. Hayao Miyazaki, on a forcément des choses à dire.



GALAXY EXPRESS 999



KUM KUM



GUNDAM



GREAT MAZINGER

Masako, bonjour ! Animatrice depuis le milieu des années 1970, bien avant d'œuvrer pour le studio Ghibli, vous avez débuté dans l'animation dans un domaine très différent, le clean et intervalles de séries SF et robots, *Great Mazinger* (seconde série de *Mazinger Z*) puis sur *UFO Robot Grendizer* (Goldorak) et *Galaxy Express 999*. Quels souvenirs en gardez-vous ?

MASAKO SAKANO : À vrai dire, c'est très lointain et je ne m'en souviens pas très bien. J'ai également travaillé sur d'autres titres dans ce genre (*Zambot 3*, *Dai Tarn*, inédits en France). Mais le dessin animé que je retiens davantage de cette époque, c'est *Kum Kum* (l'histoire d'un petit garçon futé à la période de la préhistoire, vu en 1982 dans *Récré A2*, NDLR) au graphisme mignon dont l'animation était de qualité.

Dès 1979, vous avez collaboré aussi à la saga d'animation culte au Japon de space opera, *Gundam* ?

Lorsque j'ai appris que j'étais retenue sur *Gundam* (seule la série *Gundam Wing* a été diffusée en 2001 sur M6 puis sur Fun TV en France, NDLR), j'étais contente, car déjà à l'époque, elle avait un impact important au Japon. Je fus d'autant plus ravie quand j'ai vu le véritable phénomène de société que c'est

« ON M'A TOUT DE SUITE PRISE DE HAUT ET FAIT COMPRENDRE QUE LES FEMMES AU FOYER DEVAIENT RESTER AU FOYER » - MASAKO SAKANO



Masako Sakano sur la droite

devenu, et le nombre étonnant d'autres séries que la licence a engendré avec ses dérivés...

En 1984, vous travaillez cette fois sur le long métrage *Nausicaä de la Vallée du Vent* qui, contrairement aux idées reçues, n'a pas été produit par Ghibli mais par le studio Topcraft (Mofli, *La Dernière licorne*, *Barbapapa*...). Connaissez-vous déjà le manga à succès d'origine ?

J'en étais une lectrice fervente et assidue (rires) ! Un jour, j'ai vu une offre d'emploi dans le magazine *Animage* (dans lequel

officialait alors Toshio Suzuki, futur producteur du studio Ghibli, NDLR) pour travailler sur ce film et j'ai décidé de postuler. À cette époque, j'étais déjà animatrice free-lance, mais j'étais enceinte. Je dois donc avouer que mon premier contact avec les gens de Topcraft était très décevant. On m'a tout de suite prise de haut et fait comprendre que les femmes au foyer devaient rester au foyer et que ce qui les intéressait, eux, c'était quelqu'un qui pouvait s'impliquer totalement sans compter les heures et les obligations. Ils avaient peur que sous prétexte que j'étais enceinte, je puisse leur glisser tôt ou tard entre les doigts. Mais lorsque je leur ai présenté mon book et mes expériences passées, ils ont été très agréablement surpris et ont vite changé d'avis.

Lorsqu'on rencontre un réalisateur de génie de l'envergure de Hayao Miyazaki, je suppose que l'on doit être un peu impressionné ? Comment est-il humainement et professionnellement parlant ?

En fait, Hayao Miyazaki est très professionnel ! Ce qui est, disons, paradoxal chez lui qui est censé être féministe, c'est de vouloir des femmes au même titre que des hommes dans son équipe car il croit totalement en leur talent et en même temps par moment il est contradictoire, pensant que certaines ne vont pas être capables d'abattre autant de travail, ou va douter de l'efficacité des femmes enceintes par exemple. On le dit →

TOUCH (THÉO OU LA BATTE DE LA VICTOIRE)



POMPOKO, LA GUERRE DES BLAIREAUX



LE ROYAUME DES CHATS



°DR



NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT

→ notamment très exigeant et tyrannique et c'est vrai que plus d'une fois, on a pu le voir insister pour tel ou tel dessin ou telle scène en déclarant : « *Ce n'est pas comme ça que je voyais les choses, moi je préférerais que ce soit ainsi !* » Force est de constater que Miyazaki aime beaucoup insister ou orienter parfois sur son idée qu'il croit meilleure, mais jamais il n'impose et reste curieux, ouvert d'esprit, et à l'écoute d'autrui. Cela dit, en ce qui me concerne, ce n'est parce que j'étais une femme que j'ai été cantonnée à certains rôles réducteurs...

En quoi consistait précisément votre travail d'animatrice clé à ses côtés ?

Nous recevons les directives, les pauses clés du grand maître Miyazaki. Quand on passe à l'animation et aux intervalles, il y a tellement de détails et de fioritures, c'est un boulot de fou. Les lay out c'est super dur, mais comme il corrige tout et repasse sans arrêt derrière cela simplifie aussi.

Dès sa création en 1985, vous collaborez ensuite avec le studio Ghibli sur Laputa, le château dans le ciel. Que diriez-vous en hommage au plus taiseux mais tout aussi efficace Isao Takahata ?

En fait, je l'ai croisé peu de fois. C'est arrivé à des occasions particulières comme les projections des films qu'il a produits, mais on n'avait pas de contacts directs à proprement parler. Cela n'empêche que *Laputa, le château dans le ciel* reste mon film favori du studio Ghibli car c'est un joli long métrage poétique d'aventure avec de l'émotion pour la famille entière. En revanche, bien plus tard, j'ai été déçue par *Ponyo sur la falaise* qui ne m'a pas laissé un souvenir impérissable.

Vous avez œuvré sur d'autres grands « classiques » de Ghibli, d'abord plus enfantins

« J'ÉTAIS ENTHOUSIASTE À L'IDÉE DE TRAVAILLER SUR TEL OU TEL PROJET CAR MIYAZAKI AYANT DU GÉNIE, ON SAIT QU'IL VA NOUS SURPRENDRE À CHAQUE FOIS ET QUE CELA VA ÊTRE UNE NOUVELLE AVENTURE SYMPATHIQUE » - MASAKO SAKANO

Mon Voisin Totoro (1988), voire familiaux Kiki, la petite sorcière (1989), puis Le Voyage de Chihiro (2001), en passant par d'autres plus ciblés, plus adultes, voire plus sombres, Porco Rosso (1992), puis Princesse Mononoké (1997). Avez-vous des anecdotes ?

Mon Voisin Totoro a été un grand moment pour moi et dans l'histoire du studio Ghibli ! Ces œuvres restent de très bons souvenirs mais toutes ont demandé beaucoup de foi, de passion, d'énergie et un travail acharné au point de nous épuiser considérablement. Incontestablement, *Princesse Mononoké* a été le plus éprouvant, le plus fastidieux à mener jusqu'au bout. La scène de l'entité géante de la forêt en colère nous a donné beaucoup de fil à retordre. En second lieu figure *Le Voyage de Chihiro* qui fut aussi très harassant !

Et comment passe-t-on d'œuvres plus confidentielles, toujours de Ghibli, comme Je peux entendre l'océan (téléfilm de 1993, inédit en France), Pom Poko, la guerre des blaireaux (1994), Si tu tends l'oreille (1995),



LAPUTA, LE CHÂTEAU DANS LE CIEL

°DR

puis Le Royaume des chats (2002) à un clip sublime tel que On your mark (1995) ?

C'est selon les besoins du moment du studio Ghibli. Dans ces œuvres que vous citez et qui me parlent évidemment aussi, je n'ai participé néanmoins qu'à quelques courtes séquences d'animation.

Vous avez également participé à certains courts-métrages diffusés spécifiquement au sein du musée Ghibli tels que Mei et le Chat-Bus (2003) la suite directe de Mon Voisin Totoro, The Day I bought a star (2006), House Hunting (2006), Monomon l'Araignée d'Eau (2006). En quoi était-ce différent des longs-métrages ?

En fait, je n'ai pas ressenti de différences particulières, hormis le fait que cela nous a demandé peut-être moins de temps de travail par rapport à un long-métrage, mais toujours autant d'investissement.

Vous avez collaboré avec le studio pendant plus de deux décennies en tant qu'animatrice assistante en charge du cleanup et des intervalles. Que pouvez-vous nous dire avec le recul sur cette expérience fabuleuse et unique ? Vous attendiez-vous à y rester aussi longtemps ?

De prime abord, deux décennies cela peut sembler long, mais à y regarder de plus près, étant free-lance, j'ai eu beaucoup de boulot,



LE VOYAGE DE CHIHIRO



SI TU TENDS L'OREILLE



PRINCESSE MONONOKÉ



MIA ET LE MIGOU



PORCO ROSSO

« AU DÉPART ET CELA N'A PAS ÉTÉ ÉVIDENT, IL A FALLU QUE JE FASSE TABLE RASE DE TOUT CE QUE J'AVAIS APPRIS PENDANT 20 ANS CHEZ GHIBLI » - MASAKO SAKANO

France. Je n'avais jamais entendu parler de ce studio et géographiquement la France, cela faisait très loin de mon pays natal. Pourtant, j'ai quand même voulu tenter le coup et par bonheur, j'ai été retenue pour travailler avec toute une équipe sur ce beau film. Comme j'ai été influencée par *Heidi* et par *Mon Voisin Totoro*, on retrouve un peu de ces deux œuvres et le côté « écolo », mais je l'assume, dans *Mia et le Migou*...

mais aussi de longues périodes de trou. En fait, on me contactait, j'étais enthousiaste à l'idée de travailler sur tel ou tel projet car Miyazaki ayant du génie, on sait qu'il va nous surprendre à chaque fois et que cela va être une nouvelle aventure sympathique. En revanche, quand le film est terminé, nous sommes tellement écumés, consumés, qu'on se dit « Ah non, cette-fois cela suffit je ne retravaillerai pas sur un prochain Ghibli ! » Au final, il n'y pas que Hayao Miyazaki qui se soit dit souvent, « j'arrête » et qui revient ensuite (rires) !

Parallèlement, on a pu voir votre nom au générique du film *Harmagedon* (1983, mais arrivé en 1998 en France)...

C'est exact. J'avais travaillé cette-fois avec le studio Madhouse pour cet anime, il faut le dire beaucoup plus sombre que d'autres productions auxquelles j'avais collaboré ! D'ailleurs, pour anecdote, j'avais animé aussi avec Yoshiaki Kawajiri le générique japonais de *Lady Georgie* (Georgie en France, vu au *Club Dorothée* en 1988, NDLR) de Yumiko Igarashi (la dessinatrice de *Candy-Candy*).

Vous êtes passée à un registre totalement différent avec le base-ball sur fond de romance avec *Touch* (Théo ou la batte de la victoire) et la même année avec le dessin animé mignon pour les tout petits,



DOFUS LE FILM

***Bouton d'Or* (1985 au Japon mais vu partiellement au *Club Dorothée* en 1990) ?**

Je vois que rien ne vous échappe ! Pour *Touch*, c'était une œuvre poignante tirée du manga de Mitsuru Adachi (*Une Vie Nouvelle*, *Tommy et Magalie*, *Slow Step*, *H2*, *Mix...*). Et pour *Bouton d'or*, je m'en souviens elle était rousse, rigolote avec une grosse fraise sur la tête dans un monde coloré...

Après les merveilleuses années Ghibli, en 2006, votre carrière prend un tournant à 250 degrés puisque vous décidez de venir vivre en France pour travailler sur *Mia et le Migou* au sein du studio Folimage. Qu'est-ce qui a motivé votre départ ?

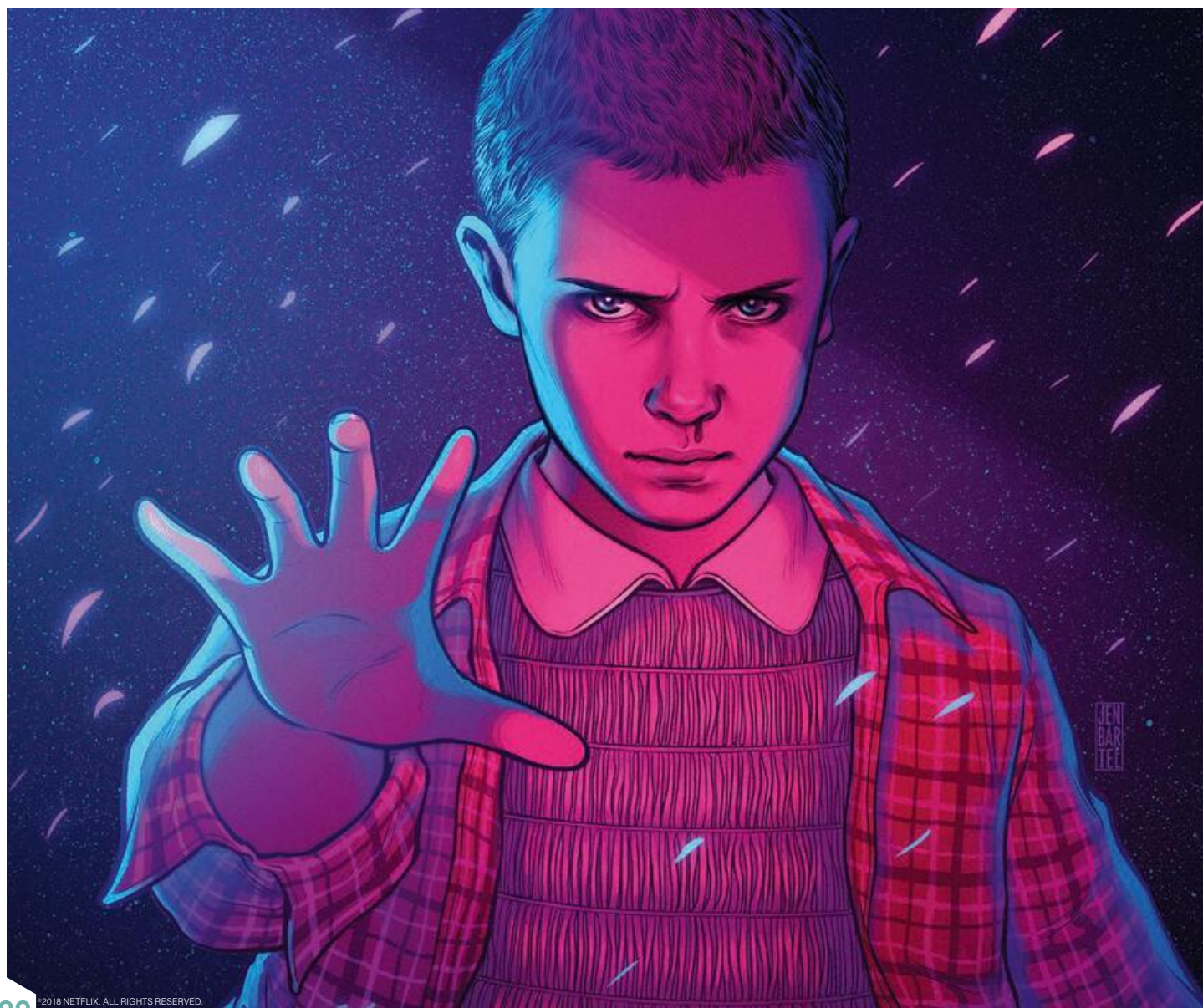
À vrai dire, je commençais à ne plus trop avoir de travail au Japon. Les opportunités commençaient à se faire rares. J'ai vu une annonce d'emploi qui venait de Folimage en

Enfin, vous intégrez ensuite Ankama Animations, où vous vous illustrez sur les séries TV à succès de *Wakfu*, puis le film de *Dofus* qui en est issu. Quelles sont les différences principales des conditions de travail des animateurs au Japon et ceux en France ?

C'est une chance d'avoir œuvré sur *Wakfu* car que ce soit les séries ou le film, tout est de haute facture. Pour résumer, disons qu'il y a moins d'étapes de fabrication en France. Au départ et cela n'a pas été évident, il a fallu que je fasse table rase de tout ce que j'avais appris pendant 20 ans chez Ghibli. Que j'apprenne humblement à me défaire totalement de ce processus de création si spécifique, caractéristique et unique du studio Ghibli. Cela m'a fait très bizarre car moi, je viens de l'école de la 2D et on n'hésitait pas à peindre même sur des cellulose inversés et sur des formats à plat. Il a fallu parfois sur certains projets que je m'adapte rapidement en un ou deux jours au lieu de 2 semaines au Japon. Des fois, j'ai même dû m'y mettre directement, tant les conditions de travail n'ont rien à voir d'un pays à l'autre. Avec Ankama et *Wakfu*, je découvrais des personnages modélisés en flash avec un rendu 3D, c'était totalement à l'opposé, voire à des années-lumières de ce qu'on m'avait enseigné. J'ai fini par m'y faire et j'ai commencé à vraiment dessiner en numérique... **G**

GEEKOLOGIE

La geekitude est un phénomène en perpétuelle mutation. Pour comprendre ses spécificités, le replacer dans son écologie et porter un regard neuf sur ses évolutions du moment, nous avons interrogé son passé autant que son avenir... Âmes sensibles s'abstenir.







LA PRESSE RÔLISTE

Ça fait des décennies qu'on entend que le jeu de rôle sur table va mourir. Ironie du sort, après l'avoir diabolisé par méconnaissance, les médias grand public l'ont finalement encensé ces dernières années en découvrant les vertus sociétales qu'il peut apporter. Le milieu ludique ne s'est jamais aussi bien porté et les jeux sur table n'ont jamais été aussi beaux et travaillés que maintenant. Les fan-éditeurs des débuts sont devenus des acteurs professionnels du milieu du jeu et personne ne conteste l'indéniable qualité des productions récentes. Le jeu dans sa globalité, qu'il soit dit de société, de plateau ou de rôle, est tendance, tout comme la culture geek. Le fait qu'il soit désormais « bankable » le rend d'autant plus respectable, c'est un fait. Convertis nous aussi aux univers imaginaires, bien souvent grâce aux JdR, ici à Geek Magazine nous avons voulu faire un état des lieux et sommes allés à la rencontre des principaux acteurs de la presse rôliste, les purs et durs, ceux qui parlent de jeux de rôle papier et qui continuent à transmettre la flamme. Ça tombe bien, on parle le même langage.

Textes par **CYRIL ROLLAND**

HISTORIQUE



Il ont marqué chacun à leur manière la presse rôliste, celle consacrée exclusivement aux jeux de rôle sur table : *Casus Belli*, *Jeu de Rôle magazine*, *Backstab*, *Dragon magazine*, *Dragon Radieux*, *Dragon Rouge*, *D20 magazine*, *Multimondes*, *Graal*, *Infos-Jeux*, *Chroniques d'Outre Monde*, *Jeux & Stratégie*, *Descartes le Supplément*, *Black Box*, *Les Carnets de l'Assemblée*, *Di6dent*, *Plasma*, *Tatou...* et j'en oublie certainement.

Tous ont porté la flamme du JdR à un moment donné (années 80/90 et début 2000) et il faut savoir que les plus généralistes étaient plutôt disponibles en kiosques et ceux dédiés à des gammes de jeux spécifiques en lien avec des éditeurs et donc avec un public cible plus restreint étaient pour leur part distribués uniquement dans le réseau des boutiques spécialisées, pour des raisons évidentes de coûts. N'oublions pas qu'avant l'usage d'internet tel qu'on le connaît aujourd'hui, soit un clic une info, tout ce qui finissait par

« zine », c'est à dire fanZines amateurs, proZines éditeurs ou magaZines professionnels, étaient imprimés en version papier. Les seuls organes d'information sur le milieu étaient les *zines* quels qu'ils soient.

C'est uniquement par ce biais que la plupart des joueurs de jeux de rôle sur table, « les rôlistes », ont commencé à s'informer et créer une vraie communauté de fans, de gamers passionnés de mondes imaginaires et de systèmes de règles. C'est aussi à cette époque, paradoxalement, que le milieu a été stigmatisé (Mireille D. et toutes

les émissions poubelles qui passaient à la tv) et accusé de tous les maux par simple méconnaissance. Trop nouveau, trop innovant pour l'époque. Imaginez un peu : des jeunes métalleux (période *D&D* et autres *Warhammer*) bien souvent, puis ensuite plus tard des gothiques (période *Vampire la Masquerade*), qui s'enfermaient toute une soirée et une partie de la nuit pour jouer à des « jeux » à base de démons, de monstres, de dragons et autres sorciers, forcément on avait affaire à de jeunes adeptes de sectes sataniques (ah ah), à fortiori du



pain béni pour les médias grand public. Peu médiatisé sauf en mal, le milieu a ainsi subi un revers et a été déprécié un temps, il faut le reconnaître. De nombreux clubs ont fermé et le lien social s'est atténué. Défendre la flamme, cet amour ludique, n'a pas toujours été facile. C'est à force d'abnégation et une passion sans faille que la presse rôliste a bravé les tempêtes et su imposer le jeu de rôle comme un loisir sain et créatif.

LE RENOUVEAU

Beaucoup des créateurs de jeux de société modernes et de jeux vidéo reconnaissent aujourd'hui avoir une dette envers le jeu de rôle sur table. C'est ce loisir unique qui bien souvent leur a donné goût aux mondes imaginaires et a forgé leur appétit de création. C'est aussi grâce au JdR que beaucoup se sont passionnés pour l'Histoire, la lecture, l'écriture, l'illustration, quand ce n'est pas tout simplement l'envie de jouer des rôles et des personnages, sans oublier pour certains la conception de costumes et le théâtre.

La presse rôliste est donc pour beaucoup dans toutes ces vocations et si au cours des années elle a forcément muté,

elle s'est adaptée aux exigences actuelles pour mieux répondre aux besoins des nouveaux joueurs. C'est ainsi qu'on a vu émerger toute une myriade de titres numériques, ceux qu'on appelle désormais les webzines ou e-zines. On peut citer pour les plus actifs ou tout simplement les plus emblématiques des titres comme : *Le Fix*, *Le Maraudeur*, *Les Chroniques d'Altairide*, *Le Chagar Enchaîné*, *Vision Ka*, *Palimpseste*, *Souffre-Jour*, *YmaginèreS*, *Immersion*, *La Voix de Rokugan*, *Alko Venturus*, *Le Guide du Roublard d&d5...* et là aussi il en existe tellement que j'en oublie forcément, ne m'en veuillez pas.

Aujourd'hui, comme chacun sait, la presse papier en général se porte mal. La faute à plein de facteurs : les coûts évoqués plus haut mais aussi internet et sa gratuité, et surtout son immédiateté généralisée, qui ne va pas dans le sens d'un magazine papier qui, lui, a des délais de parution et est tributaire d'une temporalité évidente. N'oublions pas non plus, et c'est malheureusement un fait non négligeable, la disparition des kiosques à journaux qui ne favorise pas la visibilité. On pourrait aussi ajouter que les nouvelles générations (moins patientes ?)



« Moi qui ai grandi dans une petite ville où le jeu de rôle n'était pas implanté (...) *Casus* était le phare dans la nuit noire. » - Tom

ne lisent plus autant, sollicitées et (trop) habituées il est vrai par les médias et supports volontairement addictifs de notre temps : TV, VoD, Web, consoles, tablettes et autres smartphones.

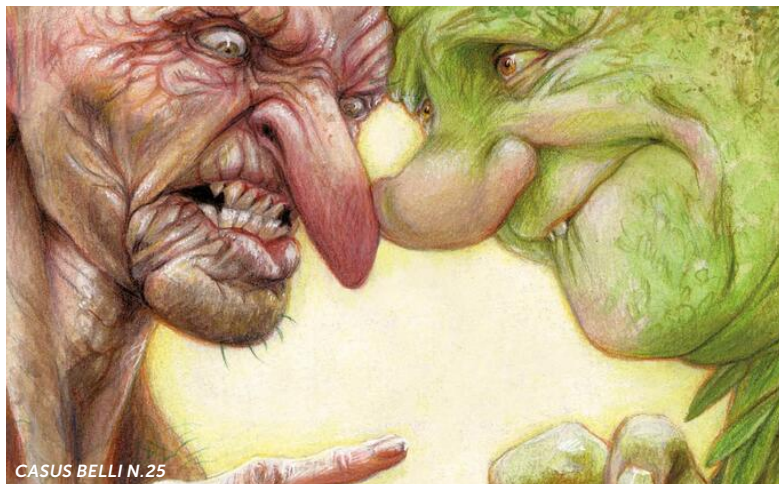
Place maintenant à ceux qui continuent à faire vivre cette presse spécialisée pour vrais passionnés, consacrée exclusivement aux jeux de rôle sur table et que nous chérissons également ici, chez *Geek Magazine*.



GEEK MAGAZINE : Salut Tom, *Casus Belli* est une institution, le phénix de la presse rôliste, comment reprend-on un « monstre » pareil ? Pour beaucoup le mag' est la référence en la matière, il a marqué leurs jeunes années et peut être comparé à des références comme *Heavy Metal*, *Pilote* ou *Starfix* dans d'autres domaines (tous disparus !). Je me souviens que chez BBE vous aviez lancé *Black Box* à une époque, qu'est-ce qui vous a poussés à reprendre *Casus Belli* ?

TOM : *Casus* est effectivement

une institution. Pour nous autres vieux, c'est-à-dire la génération qui a connu la vie sans Internet, cela va même au-delà. Par exemple, moi qui ai grandi dans une petite ville où le jeu de rôle n'était pas implanté – pas de magasin, pas de club en MJC, pas de club dans mon collège par exemple – *Casus* était le phare dans la nuit noire. Le seul lien avec l'activité, avec une communauté. Chaque numéro était lu deux ou trois fois, les scénarios joués, les critiques consultées avec déférence. Le magazine a marqué profondément notre génération, l'a poussée à développer son imaginaire, son envie de jouer, de créer, d'écrire, de dessiner et on lui doit notre ADN de rôliste. Maxime Chattam, par exemple, a expliqué en interview que sans *Casus*, il ne serait jamais devenu écrivain. Un exemple célèbre mais il y en a tant d'autres. Quand la parution s'est arrêtée à la fin de la seconde époque en 2006, au beau milieu de la période déprimante pour le jeu de rôle français, ça a été un coup dur pour tout le milieu. Chez BBE, le format magazine nous a toujours intéressés et très tôt, trop tôt même, dans la vie de l'éditeur. Nous avons →



CASUS BELLI N.25

« Vous avez un sujet. Vous pensez avoir réussi à l'exprimer. Envoyez le tout. On le relira, le critiquera, et même on le révisera ici ou là quand on pensera que ce serait mieux avec notre proposition » - Sébastien

→ effectivement essayé de faire notre *Casus* à nous avec feu *Black Box*, trois numéros sortis dans la douleur entre fin 2005 et l'été 2008. Nous étions vraiment contents du résultat, de l'énergie qui se dégageait des pages, de l'équipe, mais l'éditeur n'avait pas les reins assez solides pour assumer tout ça à l'époque.

Donc en janvier 2010, on apprend comme tout le monde le début de la troisième vie pour le mag, relancé courageusement par Stéphane Gallot et Tristan Blind. *Black Book* soutient immédiatement la démarche, mais, économiquement, l'aventure tourne court très vite. Un an plus tard, Stéphane qui est un voisin lyonnais, cherche de l'aide notamment auprès de BBE mais la situation est déjà désespérée. Stéphane cède alors les droits à *Black Book* qui relance une nouvelle version du magazine, fin 2011, avec Stéphane et Didier Guiserix aux manettes. La « v4 » de *Casus* est lancée. Aujourd'hui, on travaille sur le numéro 32.

Casus Belli sort 5 à 6 numéros par an, sans compter les éventuels hors-séries, ce qui en fait un bimes-

triel d'alignement disons chaotique (pdf tous les deux mois et version physique papier encore un mois après), et propose pour chaque numéro 260 pages de contenu. Comment faites-vous pour tenir un tel rythme ? Vous attachez les rédacteurs dans une cave (rires) ?

Chaotique, difficile de dire le contraire. On travaille dur pour devenir neutre bon ! Ce qui nous interdit donc d'enchaîner qui que ce soit dans une cave humide. Évidemment, tout le monde sait que quelques individus, rôlistes de la première heure, qui se désignent affectueusement entre eux les vieilles liches, hantent les sous-sols de la rédaction, mais je tiens à préciser que c'est de leur plein gré ! Mais oui, chaque bouclage est comme une performance en soi, le rythme est vraiment soutenu. La clé, encore une fois, c'est la qualité de l'équipe. Et sa motivation. Donc de ce constat découlent deux idées, deux façons de faire. Un, on cherche en permanence de nouveaux auteurs, de nouvelles autrices, des scénarios, des campagnes, des propositions. Deux, il est indispensable de se faire plaisir. Que ceux qui écrivent



se fassent plaisir, que la rédaction s'éclate, que l'éditeur soit content, que le lecteur évidemment aime ce qu'il lit. Sinon, ça ne marcherait pas.

Étant donné la notoriété du magazine, vous recevez beaucoup de propositions spontanées ou au contraire vous aimeriez en recevoir plus ? L'occasion peut-être avec cette v4 de découvrir les talents de demain ? On se souvient que beaucoup d'auteurs/scénaristes et d'artistes/illustrateurs reconnus essentiellement en BD aujourd'hui ont commencé dans les pages de Casus Belli v1 : Thierry Ségur, Olivier Vatine, Alberto Varanda, Guillaume Sorel, Bruno Bellamy, Florence Magnin, GE.Ranne/Ange... et tant d'autres.

On en reçoit, c'est super, mais on en cherche toujours plus. Vous avez la meilleure campagne du monde sur votre ordinateur ? Vous avez écrit et testé huit fois un scénario pour D&D à l'ambiance unique ? Nous on vous propose de travailler avec vous pour le rendre publiable, de le voir illustré, et toucher un peu d'argent pour les textes. On n'a pas une grille



CASUS BELLI N.27

tarifaire folle, mais on tient à payer tous ceux qui écrivent chez nous. Et oui, pour revenir à ta question et à la longue liste des talents passés par la v1 – merci pour la pression ! – on poursuit modestement ce mouvement. En fait, il faut savoir que *Casus* est devenu pour BBE le laboratoire de création de la maison d'édition. Le lieu où on teste des concepts, des idées, mais aussi les gens avec qui on bosse. Et on a vu émerger des vrais talents. Je ne peux pas citer tout le monde, mais les premières publications de Laurent « Kegron » Bernasconi, l'homme qui a développé *Chroniques Oubliées*, gamme de création française la plus vendue depuis 2016, tant au niveau des règles que des campagnes mythiques,



ont été dans *Casus*. Au niveau des illustrateurs, on est ravi de voir des artistes qui ont commencé chez nous et qui bossent depuis pour plein de gens. Parfois même, des couples se forment, comme Guillaume Tavernier l'illustrateur et Gérard G. Ils ont commencé ensemble à travailler sur des Bâtisses & Artifices et depuis ils ne se lâchent plus et vont bientôt publier un jeu très très prometteur, *Austérian*, dans la maison d'édition de Guillaume.



GEEK MAGAZINE : Salut Seb' (et Yannick le nouveau binôme), avant de commencer, pour celles et ceux qui ne te connaîtraient pas, peux-tu te présenter aux lecteurs de Geek Magazine s'il te plaît ?

SÉBASTIEN : Rôliste pratiquant depuis 1985, je travaille chez Bragelonne Games après une carrière dont les jalons ont été Multisim, Rackham, Play Factory, le serious game, avant de

travailler dans le jeu de société, notamment chez Don't Panic Games. Je suis également l'un des XII Singes et le rédacteur en chef de *JdR Mag*, la dernière revue à s'être maintenue en kiosque dans la lignée de *Dragon Radieux*, de *Chroniques d'Outre-Monde*, de *Backstab* et de *Casus Belli*.

Depuis la reprise du mag' et la nouvelle formule initiée par toi et la regrettée Isabelle Périer, le magazine a trouvé son rythme de croisière (trimestriel) et gagné en qualité. Quelle est votre recette gagnante ?

SÉBASTIEN : Merci pour ce compliment. Ça me touche car, comme tu t'en doutes, nous ne ménageons pas notre peine pour publier ce trimestriel, ce qui implique un temps de travail souvent déraisonnable que seule la passion pour le JdR excuse.

Et pour répondre à ta question, eh bien, notre recette est que nous papotons pas mal. Vous ne nous voyez pas sur les forums et les réseaux sociaux car nous échangeons au sein de la rédaction sur bien des sujets. Quant à moi, je discute beaucoup avec Yannick Leclerc



avec qui je pilote le mag' désormais. C'est un magicien qui a la confiance de toute la rédaction. Quand je crois qu'on va avoir un problème car un article est en retard ou qu'on aurait besoin de plus de temps pour l'étoffer, Yannick a toujours un scénario d'avance. Je ne sais pas comment il fait. Je ne lui pose pas la question car je sais que les magiciens ne révèlent pas leurs secrets...

Le jeu de rôle sur table est une grande famille et parfois un tremplin vers d'autres horizons créatifs (romans et bandes dessinées notamment, que ce soit en tant que scénaristes ou dessinateurs) alors si des belles plumes ou des artistes en herbe veulent partager leurs talents, ils peuvent contacter JdR mag' spontanément ? Que recherchez-vous en priorité ?

SÉBASTIEN : Des passionnés qui ont quelque chose à dire et qui acceptent la critique et la contradiction. Vous avez un sujet. Vous pensez avoir réussi à l'exprimer. Envoyez le tout. On le relira, le critiquera, et même on le révisera ici ou là quand on pensera que ce serait mieux

avec notre proposition. Si vous jouez le jeu de l'échange des versions successives, car vous avez compris qu'alors que vous pensiez avoir terminé, tout ne fait que commencer, vous vous sentirez bien parmi nous, et mieux encore quand vous recevrez votre exemplaire avec votre article en images.

Nous recherchons surtout des scénarios ou des cadres de jeu à exploiter (un lieu, un personnage, une source d'inspiration) car c'est ce qui est le plus difficile à produire quand on est MJ. Et nous aimons aussi les articles de ceux qui réfléchissent à notre loisir, à ce qu'il y a à théoriser. On a ainsi publié Thomas Munier, Romaric Briand, Isabelle Périer et tant d'autres « penseurs » du JdR.

YANNICK : Seb a dit le principal. Si je devais ajouter mon grain de sel, j'encouragerais celles et ceux qui n'osent pas franchir le pas à prendre contact avec nous (rares sont les contributeurs que nous avons mangés et à chaque fois, on les a mal digérés !). Ah si, il y a une chose que j'adorerais : qu'un dessinateur rejoigne l'équipe. **G**

Un grand merci à vous pour vos interventions et votre passion qui ne diminue pas malgré le temps !



MIND OUT

PASSAGE ENTRE DEUX MONDES

Depuis la sortie des premiers casques de VR accessibles au grand public, le domaine a fait d'immenses progrès, façonnant peu à peu un avenir semblable à celui qui se profilait déjà dans différents récits de science-fiction des décennies passées. Intrigué par ces évolutions constantes, Geek Magazine a voulu faire le point avec Romain Lesaffre, fondateur de *Mind Out* et un des pionniers des salles d'arcades dédiées à la VR.

Propos recueillis par SYLVAIN NAWROCKI



our commencer, est-ce que tu peux nous présenter *Mind Out*, pour ceux qui ne

connaîtraient pas ?

ROMAIN LESAFFRE : *Mind out*, c'est basiquement une salle d'arcade de réalité virtuelle, et ce qu'on propose avec *Mind Out*, ce sont les meilleures conditions pour découvrir, mais aussi pratiquer la réalité virtuelle. On a un espace dédié par joueur, on peut jouer à plusieurs, en multijoueur, et vivre des expériences diverses et variées, donc un catalogue assez large avec une trentaine d'expériences, et un catalogue

qu'on fait bouger au gré des expériences qui se présentent à nous, et que l'on souhaite diffuser dans nos salles. En somme, la mission qu'on s'est donnée chez *Mind Out*, c'est d'être un vecteur de diffusion de la technologie VR. On le fait à travers le divertissement, parce que c'est le meilleur moyen d'appréhender cette technologie, qui permet d'ailleurs plein d'autres choses, parce que tout est possible en VR en fait ! Concrètement, qu'est-ce qu'on fait avec la VR ? On se coupe de l'environnement réel, et on se place dans un environnement totalement numérisé, qui

peut être virtuel, imaginaire, comme une reproduction du réel, et à partir du moment où on développe ça, on peut tout envisager. Il y a encore des progrès à faire, parce que pour l'instant les moyens d'interaction sont assez limités : bouger la tête, utiliser les manettes, se déplacer dans une zone délimitée de 9 m², ou en free roaming (voir l'encart en fin d'article). En fait c'est un peu un nouveau média culturel, dans lequel il y a aussi des artistes ! L'ambition de *Mind Out*, c'est d'être un vecteur de diffusion de cette technologie, qui est coûteuse, complexe, et de fait,

d'un accès limité à certains. Beaucoup de gens ont entendu parler de réalité virtuelle grâce aux VR cardboard (dispositif en carton avec deux lentilles qui permettent de transformer un smartphone en « écran » VR) ou autres casques avec smartphone, ce qui est déjà super bien, mais très limité, et qui peut rendre malade certains utilisateurs. Alors que quand on met la tête dans un vrai casque de VR, où on peut bouger librement, qu'il n'y a pas de dé-corrélation entre ce qu'on voit dans le casque et ce qu'on fait comme mouvement, c'est une autre expérience.



D'où viens-tu, métaphoriquement parlant ? Qu'est-ce qui t'a poussé à ouvrir une salle de VR ?

À l'origine, je suis ingénieur en électronique. J'ai commencé à travailler pour Décathlon, dans leur section électronique, comme des montres, des caméras, des piles, des GPS, etc., et je suis définitivement passionné de technologies. J'ai découvert la VR en 2012 avec le kickstarter Oculus et les premiers kits de développement, et quand j'ai essayé, j'ai trouvé ça fou ! En 2013, un ami poste une vidéo d'un des premiers tapis omnidirectionnels développés par des gens qui ont tout de suite vu, à la sortie des casques, qu'il faudrait développer ce genre d'outils pour permettre à l'utilisateur de courir dans toutes les directions. Pour le moment, j'en ai testé deux avec harnais et coupole, et c'est ce qui semble le plus avancé, mais ce n'est pas encore au point. Le problème qu'on a pour le moment, c'est la réactivité qui va permettre à un joueur de FPS de courir et sprinter, et s'arrêter en une fraction de seconde. C'est possible avec le système de coupole, mais le problème, c'est que ça ne reproduit pas du

tout une foulée naturelle, et le temps d'adaptation est relativement long. Par exemple, nous ce qu'on voulait faire, c'est une sorte de salle de sport virtuelle où les gens pourraient venir entre midi et deux faire une partie de FPS. De 2013 à 2015, je réfléchis à tout ça, et fin 2015, je lance un projet avec deux personnes et je quitte Décathlon en janvier 2016. Je commence à rencontrer des gens dans le milieu geek, par exemple à travers les RDVI (NDLR : les rendez-vous de l'imaginaire, qui se déroulent tous les mois à



Hero



« En l'état actuel des choses, c'est vraiment en Chine que ça a bougé le plus vite avec 3000 à 4000 salles environ » - [Romain Lesaffre](#)

Paris, et où l'on peut présenter des projets à toute une communauté, et nouer des relations avec différents acteurs de la sphère geek), et je faisais de la découverte de la VR à domicile, en me baladant avec un casque et tout le matériel. Ensuite, on a ouvert cette première salle à Paris en avril 2017, et on était quasiment les premiers dans le secteur, en tout cas sous forme de « salle d'arcade ». Ça a pris assez vite, et durant l'été, on a eu 700 à 800 clients par mois, et on a atteint 1000 à 1100 clients par mois dès septembre, et c'était assez fou ! Quand on a fait le calcul en fin d'année, on s'est rendu compte qu'on avait envoyé dans des mondes virtuels des gens pendant environ 9000 heures entre mai et

décembre 2017. Surtout, la plus grande satisfaction qu'on a eue, c'est que les gens repartaient contents de leur expérience. Ceux qui connaissaient un peu la VR à travers les casques pour smartphone étaient plutôt sceptiques en arrivant, et repartaient en se disant « Eh, mais en fait ça marche ! Ça existe vraiment ».

La concurrence commence à s'installer aussi, et mi-2018, trois personnes rejoignent le projet. En parallèle, on avait travaillé sur une levée de fonds pour ouvrir plus de salles. Fin mars 2019, une deuxième salle a ouvert à Velizy II, puis à Lille, fin octobre 2019. Aujourd'hui, il y a 3 salles Mind Out, et depuis le tout début, on doit être à 45 000 heures de temps passé dans des mondes virtuels à se faire plaisir !

Quelle évolution tu as pu observer dans le monde de la VR, que ce soit à Paris, bien sûr, mais aussi en province et dans le reste du monde ?

Je vais commencer par l'étranger : au tout début, on a tenté de contacter des développeurs pour utiliser des licences, et on a pris énormément de refus, parce qu'à ce moment-là, on est en 2017, les casques sont sortis commercialement pour le grand public depuis environ un an, mais le marché ne prend pas tellement, et les développeurs →



« Ce qui est drôle, c'est que quand on met un casque de VR à quelqu'un et qu'on le met dans Google Earth, la première chose qu'il fait, c'est qu'il va chez lui, comme pour vérifier que ça marche bien. » - Romain Lesaffre

→ ont peur que les salles d'arcade empêchent le marché de se développer. Durant l'année 2017, ça a évolué, parce que des salles d'arcades VR ont ouvert un peu partout dans le monde, et les développeurs se sont dit que le marché sur lequel ils pouvaient s'appuyer, c'était en fait celui-là, et des studios se sont même mis à développer des expériences exprès pour les salles d'arcade : des expériences multijoueur, simples de prise en main, fun rapidement et avec une grande rejouabilité. En l'état actuel des choses, c'est vraiment en Chine que ça a bougé le plus vite avec 3000 à 4000 salles environ – au sens large, c'est à dire pas nécessairement une salle d'arcade, mais une salle dans laquelle on peut expérimenter de la VR – et dans le reste du monde, c'est à peu près pareil. Il y a plus de la moitié du marché qui est en Chine ! Je connaissais bien le pays, avec Décathlon, et il y avait encore énormément de cybercafés, donc ils ont migré assez naturellement par là, et ils sont allés très très vite ! Dans le reste du monde, ça grandit très vite aussi, et il y a pas mal de gens qui se tournent vers un autre modèle que les salles d'arcade. Il va y avoir aussi des salles qui ouvrent sur le modèle du free roaming, ou bien des

salles qui s'appuient sur la vague de l'escape game, et des expériences développées spécifiquement, qui donnent donc quelque chose que l'on ne peut pas expérimenter à la maison. À Paris, ça a évolué pas mal dans ce sens-là, et ceux qui ont besoin de peu de surface vont pouvoir s'implanter directement en ville, et les concepts qui demanderont plus d'espace vont s'implanter plutôt en périphérie. En province, il y a aussi pas mal de salles qui ont ouvert, mais beaucoup ont dû fermer assez vite.

Est-ce qu'on peut faire un parallèle avec les années 1980 et les salles d'arcade de l'époque, ou la télévision ? Est-ce qu'on est en train de revivre en quelque sorte le même genre de mouvement avec les salles de VR ?

Je pense, un peu. Nous on a choisi de s'appeler salle d'arcade un peu pour ça, alors que certains voulaient absolument ne pas avoir cette appellation. Dans les années 1980 – 1990, on allait dans des salles d'arcade pour jouer avec ses potes, tenter de battre les meilleurs scores. Les cybercafés ont été le prolongement de l'arcade, et on pouvait y jouer en multi à une époque où on n'avait que du 56 k chez soi, et c'est l'ADSL qui a tué les cybercafés. Il y a deux ans, le casque coûtait 900 euros, un



bon PC, où il fallait aussi mettre le prix, et surtout 9 m² disponibles... Donc selon l'endroit où on habite, c'est pas forcément simple, et c'était un gros investissement. Et là, les salles VR apportaient une accessibilité à cette technologie. Maintenant, trois ans après la première sortie commerciale d'un casque VR, il y a par exemple l'Oculus Quest, qui coûte 450 euros, qui ne demande pas de PC pour le faire tourner, et qui permet de faire du roomscale VR, et c'est vraiment excellent ! Bien entendu, à côté de ça, il y a des produits comme le Valve Index, qui coûte plus cher, qui nécessite un PC à côté et qui permet une expérience bien plus précise et performante. Donc l'évolution vers le grand public est arrivée très vite, mais je pense que les gens vont continuer de venir se divertir dans les salles, parce que ce n'est pas tout à fait la même expérience. Avoir un Oculus Quest, c'est très bien pour une expérience solo, mais dès qu'on veut faire du multijoueur, il faut évidemment que chacun ait son matériel, et il faut 9 m² par personne. Bien sûr, on peut jouer en ligne, mais ce n'est pas pareil que de se retrouver dans un même endroit.

Parmi les évolutions de ces dernières années, on note l'e-sport

qui gagne du terrain. Est-ce que la VR pourrait participer à la reconnaissance et la démocratisation de la discipline ?

Il y a beaucoup de gens qui critiquent l'e-sport parce que ce n'est pas réellement physique. Bon, les échecs sont quand même reconnus comme sport, et je suis convaincu que l'e-sport est véritablement une discipline sportive qui demande de l'entraînement, des mécaniques, etc. Mais l'avantage avec la VR, c'est que ça vend l'aspect physique de la discipline pour ceux qui ne le verraient pas de la même manière. Maintenant l'e-sport est vraiment reconnu, notamment grâce à *League of Legend* ou *Fortnite* qui ont beaucoup contribué à ça, mais il y a encore beaucoup de gens qui considèrent un peu avec négativisme que les gens qui jouent sont assis, et qu'en fait tout le monde peut le faire. Pourtant, je crois que l'e-sport VR va mettre pas mal de temps avant d'arriver réellement. Mais on a envie d'aller dans cette direction, et on sponsoise même une équipe : les TDS (Technically determined skills), et ils viennent jouer deux fois par semaine pour s'entraîner. Il y avait un tournoi sur 1000 m² en free roaming à la dernière PGW, et ils ont gagné. Mais



dans le fond, au même titre que pour n'importe quel sport, un jeu e-sport peut marcher s'il y a des gens qui le pratiquent, et donc un public. On ne regarde pas un sport dont on ne comprend pas les règles. Une des solutions pour l'e-sport VR, ce serait d'avoir quelque chose de plus construit, avec une fédération, des licences, des entraînements réguliers, etc., mais ce qui permettra sans doute que ça prenne vraiment, c'est qu'il y ait suffisamment de gens équipés chez eux, pour donc créer un public.

Rêvons un peu : à quand des trucs aussi fous en VR que ce qu'on nous vend dans les récits de SF ? Est-ce qu'on peut vraiment envisager qu'un jour, on ne pourra plus différencier le monde virtuel du monde réel ?

Il y a déjà des projets de monde ouvert RPG en VR, même si je ne les ai jamais pratiqués. J'ai essayé *Rec Room*, qui est une sorte de bac à sable, dans lequel ils ont développé plein de jeux et plein de modes, avec du paintball, du battle royale, du golf, du laser game. Et quand tu rentres dedans, tu vois plein d'avatars, tu fais coucou à un mec, il te répond ! C'est social, avec une mécanique humaine, et tu es vraiment dans un autre monde, donc pour moi, d'une


certaine manière, ça existe déjà. Tu peux vivre un cours de yoga en VR, assister à une conférence, travailler... La technologie est disponible pour le faire. D'autant que le cerveau est vite trompé, et on s'habitue vite à ces mécaniques-là.

Et si on parle des combinaisons haptiques, qui pourraient simuler de véritables chocs, est-ce que ça peut prendre à grande échelle ? Une combinaison dont on pourrait limite ressortir avec des bleus, après une partie, à force d'avoir pris des coups dans le monde virtuel ?

Ça existe déjà, et ça peut prendre, mais ce sera toujours des chocs gentils. Je pense qu'on se retiendra de fournir un produit qui puisse occasionner des bleus aux clients. Est-ce que c'est faisable ? oui, je pense. Est-ce que des gens le feront ? dans le cadre de cobayes, possible. Est-ce que c'est souhaitable ? pas sûr. Ce qui est certain, c'est que d'ici quelques décennies, peut-être dans 20 ans, ce qu'on pourra faire en VR sera vraiment fou. Et il y a plein d'applications qu'on commence déjà à explorer. Par exemple avec Google Earth. Ce qui est drôle, c'est que quand on met un casque de VR à quelqu'un et qu'on le met dans Google Earth, la première chose

qu'il fait, c'est qu'il va chez lui, comme pour vérifier que ça marche bien. Et puis rapidement après, il va faire un tour à New York ou Tokyo, ou n'importe où, et il aura fait le tour de monde en 10 minutes !

Et ça aura sans doute des répercussions écologiques et économiques dingues !

À tous les niveaux. Voyager, c'est quand même quelque chose pour des privilégiés, alors que pour 30 euros chez Mind Out, on peut vivre une véritable expérience. Nous on est axés sur le divertissement, mais il y a aussi bien d'autres domaines qu'on n'a pas abordés. Donc le tourisme, mais aussi l'éducation ou la formation, par exemple ! On t'a raconté les caravelles et la découverte de l'Amérique quand tu étais au collège, tu l'as lu dans un livre, tu as vu des images, imagine que là, on te dise : « Allez, viens, on va sur une caravelle, et on va vraiment voir ». Imagine l'impact d'un cours comme celui-là sur un adolescent ! Non seulement il sera très attentif, mais il s'en souviendra. Par exemple, c'est un des aspects qui est abordé dans le livre *Player One*, et qui n'est pas retranscrit dans son adaptation, c'est toute la dimension éducative que permet un univers comme celui-là. 

TERRAGAME CENTER ET LE FREE ROAMING



Microsoft & Zero Latency

Parmi les solutions qui se présentent dans la VR, le free roaming constitue une solution particulièrement alléchante pour ceux qui veulent booster leurs sensations en s'affranchissant des freins technologiques actuels. En effet, comme on le voyait dans l'entretien avec Romain Lesaffre, le déplacement est un élément clé dans les sensations de jeu, et le free roaming est une solution qui donne d'excellents résultats. Terragame Center a fait le pari du free roaming dans la salle que nous avons pu tester à Corbeil-Essonnes, au sud-est de Paris, avec une expérience intitulée *Le Manoir des damnés*. On y découvre un manoir infesté de créatures démoniaques, et votre mission sera de sauver des enfants piégés dans ce monde. Le plus saisissant, c'est de pouvoir se déplacer avec ses amis au sein de ce monde virtuel, en pouvant visualiser les avatars entièrement, et se déplacer librement dans toute la map en pouvant toucher du doigt les murs et les objets, présents à la fois dans le monde virtuel et le monde réel. Finalement, si la réalité augmentée va ajouter du virtuel dans le monde réel, on pourrait ici parler de virtualité augmentée, qui ancre dans le monde réel celui qui est projeté à travers le casque.

LE (D)RÔLE DE JEU DES ANNÉES 80

CES CHOSSES ÉTRANGES

Les années 80 trimbalent leur lot de mystères que la série *Stranger Things* a su mettre en valeur en redonnant un éclairage sur les cultures ludiques underground qui devinrent le terreau de la culture mainstream des années 2000. Bien avant que les initiales RPG ne signifient un genre de jeu vidéo massivement multijoueur en solo derrière son écran, le jeu de rôle était une pratique d'initiés, où l'imaginaire et l'improvisation avaient une place centrale, mais qui a néanmoins souffert d'une réputation sulfureuse à cause de quelques faits divers surmédiatisés. Petit voyage dans une réalité virtuelle sans pixel pour comprendre cet étrange phénomène qui a inspiré bien des démarches ludiques de nos jours, tout autant que des méthodes de management et de développement personnel !

UN PRINCIPE NOVATEUR

L'un des premiers jeux de rôle, et aussi le plus connu, a été créé dans les années

1970 par les Américains Gary Gygax et Dave Arneson. Il est le désormais célèbre *Donjons et Dragons* (en anglais *Dungeons & Dragons*), souvent abrégé en D&D. C'est l'un des tout premiers jeux de rôle sur table de genre médiéval-fantastique. Ces deux fans de jeux de reconstitutions de batailles napoléoniennes avec figurines se mettent à imaginer un jeu où les héros de ces wargames vivraient des aventures personnelles entre leurs grandes campagnes militaires !

La bande dessinée, *L'Ascension du maître du donjon*, traduite chez Glénat, raconte à merveille cette période en plongeant le lecteur dans une aventure vécue à la première personne. Dans ce livre, par vos choix et vos prises de décisions, VOUS jouerez le rôle des différents protagonistes de l'histoire, soit tout le principe du jeu inventé par Gygax et Arneson !

TOUT SE PASSE AUTOUR D'UNE TABLE

Petit résumé pour les non-initiés. Le jeu de rôle consiste à vivre une histoire. Un maître de jeu anime et cadre les règles tandis que les joueurs incarnent un personnage de leur choix et vivent de palpitantes aventures. Il existe autant d'univers de jeux de rôle que de genres : médiéval fantastique, science-fiction, western, contemporain, manga, tout est possible, et pour tous les goûts. Pour gérer ces



univers, il existe des règles, plus ou moins complexes, qui permettent de considérer si l'action d'un personnage est une réussite ou non.

La première partie importante des jeux de rôle est la création de son personnage, que l'on va définir selon plusieurs critères qui lui donneront des caractéristiques (avantages ou malus) pour réaliser certaines actions (qui souvent se joueront sur des coups de dés, laissant une certaine place au hasard). Il en va de même aussi pour définir son caractère, sa psychologie et son passé pour que le joueur s'identifie le plus à lui et qu'il incarne ce personnage dans le cours du jeu où il va littéralement jouer le rôle de son personnage.

Une fois le personnage en place, le maître du jeu commence à narrer l'aventure, comme un conteur, interrogeant régulièrement les joueurs sur ce qu'ils désirent faire. C'est un jeu d'échange, d'écoute, de cohésion, le groupe est souvent ensemble face à une menace, et doit triompher des obstacles et réaliser un objectif. Cela ressemble un peu aux livres « dont vous êtes le héros » sauf que vous n'êtes pas seul et que vous partagez cette quête dans un bel esprit d'équipe.

Ne demandant pas d'installation particulière, le jeu de rôle a été une révolution en soi en permettant de jouer partout, et offrant une grande liberté tant dans l'action, l'interaction, que l'univers ou les histoires à vivre. Le jeu de rôle est une sorte de petit théâtre interactif, qui stimule l'imagination, l'interaction entre les joueurs, l'implication et la prise d'initiatives.

UN JEU LONGTEMPS INCOMPRIS

Les jeux de rôle ont eu un certain succès d'estime et sont restés en France, et de par le monde, assez confidentiels. Plutôt tournés vers des univers fantastiques ou de science-fiction, ils ont été longtemps cantonnés à des publics quasi exclusivement masculins, ados, et souvent assimilés à l'univers geek et nerd de l'époque, des groupes qui n'avaient alors rien de cool

« La seule manière de survivre et d'atteindre le niveau supérieur, c'est ensemble » - *Stranger Things*



©2019, EDITIONS GLÉNAT

du tout, mais étaient considérés comme des gens très à part. De là est née une grande incompréhension du grand public sur ces joueurs qui passaient des heures à vivre en petit groupe des aventures dans des caves ou greniers, sans plateaux, sans jouets, à se prendre pour des chevaliers ou à se battre virtuellement contre des monstres.

Cette démarche ludique

atypique est regardée de haut, et quelque part intrigue. De plus ces univers mêlant sorcellerie, monstres et étrangetés, dérange une partie de la société, surtout dans une Amérique reaganienne en plein regain de puritanisme. De là quelques 'affaires' sont montées en épingle autour de pratiques satanistes ! Quelques polémiques sont nées et en →



Comme tous les jeux, il peut y avoir des dérives, à voir les addictions actuelles aux écrans (...), de même certaines personnes ont besoin de s'échapper de la réalité, si fade ou si difficile parfois et d'inventer des mondes fictifs, imaginaires

→ France il faudra attendre l'affaire de Carpentras et la profanation de sépultures juives par quatre néonazis pour entendre le même genre de reproches colportés par les médias.

D'autant plus qu'en France un jeu surtout a beaucoup de succès auprès des rôlistes, c'est l'*Appel de Chtulhu* ! Où son personnage est confronté aux horreurs et à l'ambiance angoissante des écrits de Lovecraft qui voit bien souvent son héros sombrer dans la folie à la fin de la partie ! Une bande dessinée réussit à très bien reproduire ce côté fantasmé et occulte des jeux vidéo, *Une année sans Chtulhu* aux éditions Dargaud, jouant autant sur le graphisme 8 bits des consoles de l'époque que sur le côté sulfureux et bizarre de ce jeu de rôle.

ON NE JOUE PAS SEUL, MAIS C'EST UNE AVENTURE INTÉRIEURE

Comme tous les jeux, il peut y avoir des dérives, à voir les addictions actuelles aux écrans pour les joueurs de

MMORPG et autres *Fortnite*, de même certaines personnes ont besoin de s'échapper de la réalité, si fade ou si difficile parfois et d'inventer des mondes fictifs, imaginaires. Mais plus l'individu est fragile psychologiquement, plus il risque de se confondre avec le personnage qu'il joue. De même, les adolescents qui auraient des difficultés à communiquer et qui donc se replient sur eux-mêmes, peuvent trouver dans ces jeux, le support à ce repli. Ils investissent alors des personnages imaginaires pour fuir le quotidien et risquent à la longue de sombrer dans la méfiance vis-à-vis du monde extérieur. Ces points sont communs à la psychologie des ados qui traversent cette phase particulière de découverte de soi et de la place qu'ils doivent prendre dans le monde qui les entoure. Cela ne doit pas faire oublier les grandes qualités qu'apportent les jeux de rôle à ceux qui s'y plongent sereine-

ment et que la série *Stranger Things* a su réhabiliter comme il se doit.

UN RÔLE À JOUER

Pour illustrer le potentiel qu'ont pu apporter les jeux de rôle dès les années 80, qui de mieux que le dessinateur Stefano Martino qui vient de réaliser le premier tome d'une série de one shots autour de *Stranger Things* ? Dans la série télé, le jeu de rôle de table a servi de base à la première saison pour embarquer les garçons dans une 'campagne', qui ne se déroule plus sur table cette fois-ci, mais dans la vie réelle.

De l'autre côté, raconte une partie inédite de la série où Will se retrouve coincé dans le monde à l'envers dans la première saison. C'est avec toute la sensibilité de l'auteur des scénarios de *Faith*, personnage féminin culte de l'univers de Valiant (édité chez Bliss comics), que Jody Houser a choisi d'axer la survie du jeune garçon dans ce monde fantastique autour de



son expérience du jeu de rôle et de son incidence sur l'évolution de ce personnage. Plus qu'une série tournée sur la nostalgie, *Stranger Things* et ce qu'il évoque montre tout le potentiel que les années 80 ont apporté à ce début de millénaire.

GEEK MAGAZINE : Comment est né ce projet autour de l'univers de *Stranger Things* ?

STEFANO MARTINO : J'avais déjà réalisé plusieurs comics dans





des univers de série télé comme *Docteur who*, et en tant qu'auteur européen j'ai un style plus réaliste et introspectif, et je suis à l'aise avec les mondes intérieurs. Alors quand Dark Horse a souhaité développer l'univers de *Stranger Things* à travers des one shots pour explorer à chaque fois une nouvelle facette de la série, j'étais la personne adéquate pour ouvrir la série.

Qu'est-ce qui vous a intéressé



dans ce projet autour de l'univers de *Stranger Things* ?

J'étais fan de la série et nous avions carte blanche pour pouvoir proposer avec Jody non pas une adaptation mais une histoire parallèle originale qui complète ce qu'on a vu dans la saison 1, en réaction à l'absence de Will Byers. Nous avons voulu montrer ce qu'il a vécu pendant cette période dans *Le monde à l'envers*. Le comics se concentre donc sur les sensations et ce que Will a éprouvé, seul et perdu, de l'autre côté. Ce n'est pas vraiment de l'action, c'est centré sur ce qu'a ressenti le personnage, comme Jody sait si bien le faire.

Qu'est-ce qui vous a inspiré dans l'univers de *Stranger Things* ?

Les monstres ! J'ai toujours été un grand fan de films d'horreurs. Dans la série, les monstres y sont très bien construits, le design est très important et encore plus sa silhouette, qui doit être immédiatement reconnaissable, comme un logo. Alors

« On grandit tous avec des jeux qui nous servent à apprendre et à comprendre, et qui nous donnent des armes pour affronter la réalité. » - Stefano Martino



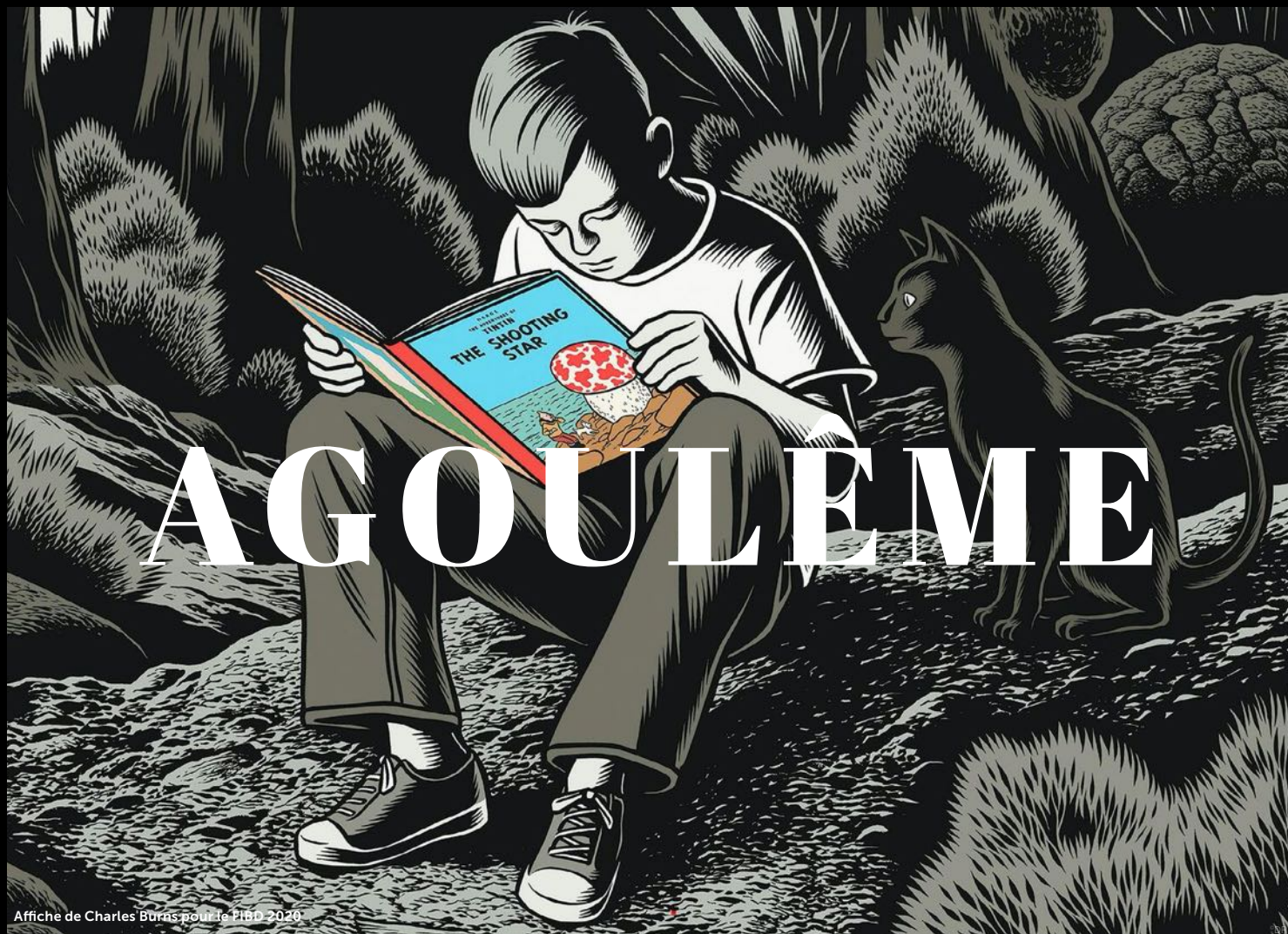
tant pour le *Démogorgon* ou le *Flagelleur Mental*, ils ont cette force graphique en eux et sont à l'image des peurs des personnages, ils apparaissent toujours quand Will commence à vouloir communiquer avec sa mère, ce qui donne une belle métaphore de l'adolescence !

Tout se passe ici dans le monde à l'envers et... dans la tête de Will. Est-ce un voyage intérieur ou une quête initiatique qu'il va traverser ?

On a voulu montrer une métaphore de l'adolescence et de la solitude qui peut régner à cet âge et la non-compréhension du monde qui nous entoure et que nous découvrons à ce moment-là. C'est par son imaginaire et à travers son expérience du jeu de rôle que Will va faire face à cet inconnu des plus étranges, à ces situations inédites dans ce monde sans point de repère. L'avantage des parties de jeux de rôle c'est qu'elles permettent de faire face à des mondes nouveaux, de générer une prise d'initiative, des prises de risques,

d'aller à l'affrontement et de faire face à son imagination. On grandit tous avec des jeux qui nous servent à apprendre et à comprendre et qui nous donnent des armes pour affronter la réalité. On ne peut pas grandir s'il y a toujours quelqu'un qui est là pour résoudre les problèmes à ta place, l'enfant doit se retrouver seul pour grandir et affronter les problèmes. Les cicatrices, ensuite, sont quelque part les marques du chemin parcouru. G





Comme à chaque mois de janvier, depuis 1974, le Festival international de la bande dessinée – ou FIBD pour les intimes – s’apprête à ramener un peu d’animation dans la tranquille cité d’Angoulême. Rien de neuf sous la grisaille charentaise, en somme, sauf que cette fois-ci le ministère de la Culture a décrété que 2020 serait l’année de la bande dessinée, avec même la présence du Président Emmanuel Macron sur place. Nous nous risquons donc à prendre un raccourci pour nous questionner sur l’antipatriotisme des personnes qui ne s’y rendraient pas cette année... Non, plus sérieusement, cette édition va certainement envoyer du lourd niveau autrices/auteurs et expositions, et il serait dommage de ne pas en profiter de manière optimale par manque de préparation. Nous allons donc vous donner 2-3 astuces pour que tout se passe le mieux possible, si c’est votre « première fois à Angougou » (première leçon : ne. Dites. Jamais. Angougou).



Les allées du FIBD

Attention, ne voyez pas en ces conseils une vérité absolue, mais plutôt les retours d'expérience d'un accro au confort. Si vous êtes un-e festivalier-e aguerri-e et que vous avez – par exemple – bravé un ou plusieurs Hellfest sans broncher, ces lignes pourront tout à fait agrémenter vos soirées blagues sur les fragiles, c'est assumé.

Catherine Meurisse
en lice pour le Grand Prix 2020Emmanuel Guibert
en lice pour le Grand Prix 2020

Au niveau vestimentaire

Le FIBD ce n'est pas la Fashion Week (loin de là, même, vous le constaterez rapidement), mais pour votre confort et pour éviter que votre séjour ne se transforme en cauchemar, nous nous permettons de vous donner ces quelques recommandations frappées au coin du bon sens.

Commençons par les organes qui seront les plus sollicités pendant votre séjour :

les pieds et le foie. Chaque panard étant différent d'un individu à l'autre et aucune marque n'ayant fait la démarche de sponsoriser cet article, nous ne citerons aucun modèle de chaussure en particulier, mais nous soulignerons néanmoins l'importance d'être le plus à l'aise possible durant les temps de marche entre les bulles et les expos mais aussi de piétinement dans les files d'attente pour les dédicaces. Il s'agit d'une évidence mais pensez également à vos fins de journées, lorsque vous rentrerez du champ de bataille, le corps brisé. Il s'agira ➔

Chris Ware
en lice pour le Grand Prix 2020



©DR

→ de ménager les sens encore intacts qu'il vous restera : changez bien tous les jours de chaussettes et si vous avez une paire de chaussures préférée mais qui vous fait hélas puer des pieds à la moindre sollicitation physique, oubliez-la.

Toujours en-dessous de la ceinture, privilégiez encore une fois un confort maximal, mais rassurez-vous, nous ne vous demanderons pas de déambuler dans les rues angoumoises en sarouel, sauf si vous le désirez vraiment (vraiment ?). De nombreuses marques et enseignes proposent des pantalons de ville stretch dont l'élasticité vous sauvera bien des fois la mise lors

de banquets gargantuesques, de sessions de danse endiablées ou – dans le cas présent – de déplacements constants.

Passons maintenant au haut du corps. La tradition veut que les éditions du FIBD soient abondamment arrosées (hum) et battues par les vents, histoire que les festivaliers en repartent avec un petit souvenir dont il faudra se débarrasser à grands coups d'antibiotiques et de tisanes citron-miel. Pour éviter cela et pour ne pas perdre la moitié de votre poids en transpiration lorsque vous profiterez de la chaleur humaine des bulles, optez de préférence pour un vêtement coupe-vent imperméable à capuche que vous pourrez ôter facilement. En-dessous, n'hésitez pas à porter un t-shirt bien respirant, si possible avec des motifs en rapport à la bande dessinée, qu'on sache bien pourquoi vous êtes là. Encore mieux, si vous arbores une marinière vous pourrez peut-être entretenir le doute sur votre appartenance à la caste des auteurs...

Au niveau de votre plan d'attaque

Maintenant que votre tenue de combat est prête, passons au plus important, à la raison principale qui a motivé votre déplacement en Charente : la bande dessinée. Au cas où

le nom du festival ne vous aurait pas mis la puce à l'oreille, les activités liées au neuvième art seront pléthore et si vous souhaitez en profiter un maximum, il vous faudra millimétriser votre séjour pour éviter de perdre la moindre seconde. Pour vous aider dans cette tâche, bdangouleme.com, le site officiel du Festival vous fournira toutes les informations sur les éditeurs et autrices/ auteurs présent-e-s, les expositions, les rencontres avec les professionnels de la BD. Pour les tant convoitées dédicaces, n'hésitez pas à jeter un œil aux réseaux sociaux et sites des éditeurs présents pour planifier au mieux vos déplacements entre



©MAXPPP



©DR

L'Espace
Para BD



Annexes

les gestes qui sauvent



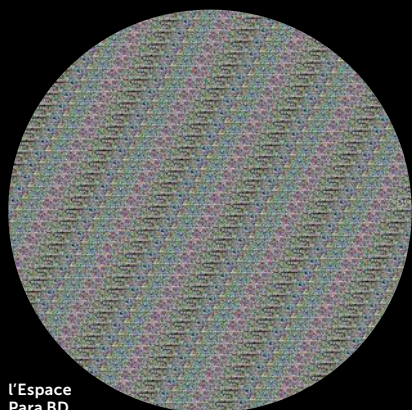
DE SOLUTION HYDROALCOOLIQUE tu t'endurras régulièrement les mains pour éviter de revenir (trop) malade et ne rien refiler aux autrices et auteurs dont tu serreras la main



LES AUTRICES ET AUTEURS que tu verras attablé-e-s, seuls, à des terrasses de café, le regard éteint tu tâcheras d'importuner le moins possible : il s'agit peut-être de leur seul moment de respiration entre deux dédicaces ou peut-être ils sont en train d'attendre des journalistes pour une interview (tu ne veux pas te prendre une manchette d'un-e attaché-e de presse)



TES PLANS BOUFFE tu ne prévoiras pas à l'arrache, sauf si les kébabs ne te rebutent pas. Les journalistes, éditeurs et auteurs occupant en force les principaux lieux de restauration de la ville, il faudra te montrer tactique et parfois manger aux « heures creuses », si tu vises de belles tables. Dans le doute, appelle avant de t'y pointer comme une fleur.



l'Espace
Para BD

les stands. Ce serait dommage que vous tombiez, au détour d'une bulle, sur votre dessinateur choucou par hasard, juste au moment où il plie les gaules. Tableur Excel, alertes sur votre téléphone ou encore bon vieil agenda papier : trouvez l'outil qui vous est le plus adapté et or-ga-ni-sez-vous ! Si vous faites partie des plus connecté-e-s de nos lectrices et lecteurs, nous ne saurons que trop vous conseiller de suivre le hashtag #FIBD sur les réseaux sociaux sur lesquels vous êtes présent pour une immersion totale et ne rien louper. Vient maintenant le moment d'aborder le dernier point et non des moindres pour assouvir votre faim de

bandes dessinées : l'argent. Il ne fait pas le bonheur à ce qu'il paraît, mais n'empêche qu'il permet d'acheter moult merveilles, et en l'occurrence des pépites d'art séquentiel. À moins d'avoir un compte en banque solide, il va falloir que vous définissiez un budget – quotidien, idéalement – pour espérer repartir indemne du festival. Vous pouvez par exemple prioriser vos achats en fonction de l'importance que vous donnez à la présence des auteurs, notamment si vous êtes en quête de dédicaces, les bandes dessinées étant vendues le reste de l'année chez nos ami-e-s les libraires. Pour vous aider à vous raisonner, anticipez un peu la partie de plaisir que ce sera de trimballer vos sacs d'achats durant le festival et même après, si vous avez privilégié le train pour vous déplacer. Notez également que sur certains stands, l'accès aux dédicaces ne s'obtient que par l'achat de bandes dessinées, renseignez-vous donc bien sur les modalités avant de transvaser votre bibliothèque dans votre valise.

Bref. Vous l'aurez compris, débarquer au FIBD sans un minimum de préparation n'est pas très indiqué si vous comptez en profiter dans les meilleures conditions. Mais peut-être aimez-vous vous laisser porter par les événements, chacun ses déviances, nous ne jugeons personne. **G**



JAY & SILENT BOB REBOOT

DVD (import) et VOD • De Kevin Smith • Avec Jason Mewes, Kevin Smith, Harley Quinn Smith, Jason Lee, Justin Long...

LA NOSTALGIE POUR LES ANNÉES 90 ET POUR KEVIN SMITH

Depuis des années Kevin Smith est un personnage polarisant dans la communauté geek, et soyons clair, ce film ne changera en rien l'opinion des gens. Après une décennie d'errance, entre films douteux (*Top Cops*, *Yoga Hosers*), podcasts (*Hollywood Babble-On*) et réalisation de séries TV (dont *Flash* et *Supergirl*), pour le 25^e anniversaire de la sortie de *Clerks*, Kevin Smith revient aux personnages qui l'ont rendu célèbre. Septième film du « View Askewniverse » (l'univers partagé des films de Kevin Smith composé entre autres de *Clerks*, *Mallrats*, *Chasing Amy*, *Dogma*...), *Jay & Silent Bob Reboot* revisite tous ses films dans une suite/reboot qui se moque ouvertement des reboots. En effet Jay et Bob découvrent qu'Hollywood va faire un reboot du film *Bluntman and Chronic* (les super-héros stoner dont

ils sont l'inspiration) et ils feront tout pour empêcher le projet. Selon Smith lui-même « c'est exactement la même histoire que dans *Jay & Silent Bob strike back*, sauf que 18 ans se sont passés et Jay découvre qu'il est père ». Le résultat, un film à mourir de rire, très méta, rempli de private jokes compréhensibles que par ses fans, et d'un défilé de caméos délirants dont Matt Damon, Ben Affleck, Chris Hemsworth, Rosario Dawson, Val Kilmer, Joe Manganiello et Stan Lee ! Même si le film est loin d'être parfait, les fans de Kevin Smith prendront leur pied, les autres zapperont. Malheureusement, ne comptez pas sur une sortie salle en France ou même un DVD (une VF est pourtant disponible sur le DVD vendu en Grande-Bretagne !), le film ne sera disponible qu'en VOD et streaming.



THE GENTLEMEN
En salle le 5 février • De Guy Ritchie • Avec M. McConaughey, Charlie Hunnam, Hugh Grant...

LES GANGSTERS MADE IN UK

Malgré une carrière avec des hauts et des bas, Guy Ritchie reste un réalisateur à suivre, surtout quand il fait ce qu'il fait le mieux : les films de gangsters anglais ! Dans la lignée d'*Arnaques, crimes et botanique*, *Snatch* ou *RockNRolla* nous arrive son *Gentlemen*, avec un casting déliant, des dialogues à 100 à l'heure et ça nous fait un bien fou. Le pitch : un baron de la drogue britannique décide de vendre son empire à des millionnaires américains. Une réussite totale, et probablement l'un des meilleurs films de Ritchie.



NIGHTMARE ISLAND

En salle le 12 février • De Jeff Wadlow
Avec Robie Jones, Michael Pena, Maggie Q...

L'ÎLE FANTASTIQUE À LA SAUCE BLUMHOUSE !

L'énigmatique M. Roarke (Michael Pena) donne vie aux rêves de ses invités dans un complexe hôtelier sur une île isolée, mais rapidement les fantasmes se transforment en cauchemars... Produit par Blumhouse (*Paranormal Activity*, *American Nightmare*), ce remake horrifique de la série TV *L'île fantastique* (1977-1984) est bourré de bonnes idées, avec un univers qui se situe entre la série *Westworld* et le film *Cabin in the wood*. Une excellente surprise ! Le plus grand mystère est de savoir pourquoi le film s'appelle *Fantasy Island* aux USA (comme la série) et *Nightmare Island* en France !?



SANS UN BRUIT 2

En salle le 18 mars • De John Krasinski
Avec Emily Blunt, Noah Jupe, M. Simmonds...

LE MONDE DU SILENCE HORRIFIQUE

Dans un monde post-apocalyptique, les rares survivants vivent sous la menace de gros monstres aveugles très sensibles aux sons, et doivent ainsi demeurer dans le silence. Après les événements mortels survenus dans leur maison dans le premier film, la famille Abbot est forcée à s'aventurer en terrain inconnu, où ils devront se méfier aussi des autres survivants... Avec la suite de *Sans un bruit* (*A quiet place*), John Krasinski nous livre un film palpitant super bien fichu, le seul reproche qu'on peut lui faire c'est de loucher un peu trop du côté de *Walking Dead*.



JOJO RABBIT

En salle le 29 janvier • De Taika Waititi

Jojo (dont l'ami imaginaire est Adolf Hitler !) voit sa vision du monde remise en cause lorsqu'il découvre que sa mère cache une jeune fille juive. Un film WTF et drôle par le réalisateur de *Thor Ragnarok*. À voir !



INVISIBLE MAN

En salle le 26 février • De Leigh Whannell

Après le suicide de son psychopathe d'ex, Cecilia suspecte que sa mort n'est qu'une supercherie car elle a l'impression d'être traquée par un homme que nul ne peut voir... Un thriller fantastique très efficace ! (voir article page 58)



EN AVANT

En salle le 4 mars • De Dan Scanlon

Dans une banlieue ringarde peuplée de créatures fantastiques, deux jeunes elfes partent en quête pour découvrir s'il reste encore de la magie dans le monde. Le Pixar nouveau est arrivé et c'est encore un bon cru !



LES NOUVEAUX MUTANTS

En salle 1^{er} avril • De Josh Boone

Détenus dans un hôpital psychiatrique, cinq jeunes mutants doivent apprivoiser leurs dons et se battre contre une puissance surnaturelle terrifiante... Dernier opus de l'univers *X-men* made in Fox, ce film est une excellente surprise.



BLACK WIDOW

En salle 29 avril • De Cate Shortland

L'héroïne des Avengers a enfin droit à son film solo, qui se déroule entre *Civil war* et *Infinity war*, et qui devrait non seulement explorer ses origines mais aussi introduire ses anciens alliés russes à la MCU...



LA PLUS GRANDE FRANCHISE DE L'HORREUR EN COFFRET BLU-RAY ÉDITION ULTIME !

EVIL DEAD

Peu de franchises de film d'horreur peuvent égaler l'importance d'*Evil Dead* dans la culture geek. La saga de Sam Raimi reste la référence en la matière, ayant donné lieu à une trilogie culte au cinéma, qui sera suivie d'un reboot en 2013, de trois saisons d'une série TV de 2015 à 2018, d'une montagne de comics (chez Dark Horse et Dynamite), de jeux vidéo, et même à une comédie musicale en 2003 au théâtre !

ORIGINE STORY

Tourné en 1979, mais sorti en 1981, *Evil Dead* fut le premier film de Sam Raimi (réalisateur de la trilogie *Spider-man* de 2002 à 2007) qui n'avait alors que 20 ans ! Tourné dans des conditions

amateurs avec ses copains d'enfance, Robert G. Tapert (son producteur de toujours) et Bruce Campbell (producteur mais surtout star du film dans le rôle de Ash), Raimi a dû supplier sa famille et ses amis pour réunir le budget très modeste du film de 100 000 dollars. Mais là où l'argent venait à manquer, Raimi le remplaçait par une créativité sans limite ! Il aura fallu douze semaines de tournage éreintantes dans une petite cabane dans le Tennessee, qui ont mis à l'épreuve la santé des acteurs et de l'équipe, pour que *Evil Dead* voie le jour. L'histoire, on la connaît tous : un groupe de jeunes qui vont passer un week-end dans une cabane au fond des bois découvrent un livre relié en peau humaine et écrit avec du sang, le *Naturan*

Demanto, alias le *Necronomicon*, une version sumérienne du *Livre des morts* des Égyptiens. Après la lecture accidentelle des incantations, des esprits maléfiques vont hanter les bois et tenter de prendre possession des vivants. Commence alors un festival de scènes horribles, qui restent à ce jour parmi les plus gores de l'histoire du cinéma !

À sa sortie, le film a été un solide succès en salles aux États-Unis, mais est surtout devenu un phénomène en VHS, devenant un classique des vidéo-clubs. Le fait que Stephen King ait déclaré que c'était son film préféré de l'année n'a pas dû faire de mal ! En France, le film est sorti le 24 août 1981 et a fait près de 450 000 entrées ! Le phénomène *Evil Dead* était né !



MORT AVANT L'AUBE

Pour son second film, Raimi s'essaya à la comédie et réalisa *Mort sur le grill* (1985), d'après un scénario des frères Coen (*Fargo*), mais malheureusement, le film fut un échec, tant financier que critique. C'est alors que le producteur Dino De Laurentiis propose à Raimi, sur les conseils de Stephen King, de financer une suite à *Evil Dead*. Armé cette fois d'un budget de 3,6 millions de dollars, Raimi a enfin les moyens de donner vie à toutes ses idées les plus folles, concevant le film à la fois comme une suite et un remake du premier volet. Le film prend un ton quasiment parodique, ici l'horreur est traitée comme un gros cartoon un peu trash. Ainsi, Ash (toujours joué par Bruce Campbell) est de retour et il fera tout pour renvoyer d'où ils viennent les esprits malins connus sous le nom de « Deadites ». À la fin du film, il est aspiré par le portail magique qu'il est parvenu à ouvrir, et il se retrouve au Moyen Âge ! En France, le film sort le 8 juillet 1987, où il fait plus d'un demi-million d'entrées et gagne le prix Licorne d'or du Festival international du film fantastique et de science-fiction de Paris. Le film est un triomphe pour les fans, qui en font le film culte d'une génération.

KLAATU BARADA NIKTO

Sam Raimi étant très occupé par ses nombreux projets, dont le tournage de *Darkman* (1990), il aura fallu attendre jusqu'en 1993 pour voir une suite à *Evil Dead*. Ainsi, dans *Army of darkness* (ou *Evil Dead 3 : l'armée des ténèbres* en VF), on retrouve Ash au Moyen Âge qui continue à se faire torturer par les Deadites (et par son réalisateur fétiche !) tout en cherchant un moyen pour rentrer à son époque. Il parvient non seulement à reprendre le *Necronomicon* mais aussi à détruire l'armée des ténèbres qui attaque le château du Roi Arthur. Le film prend un ton plus comique et léger, devenant quasiment un film d'aventure épique avec quelques scènes horribles, loin des origines gores de la saga. Qu'importe, Raimi et Campbell nous livrent un film grandiose, bourré de trouvailles visuelles et où Ash joue les grandes gueules, véritable parodie des action-héros des années 90. Cultissime !

Un *Evil Dead 4* fut longtemps prévu par Raimi, mais le tournage de la trilogie *Spider-Man* a mis à mal ses plans, et au final, le projet est recyclé en l'excellente série TV *Ash vs the Evil Dead* à partir de 2015.



GIVE ME SUGAR, BABY !

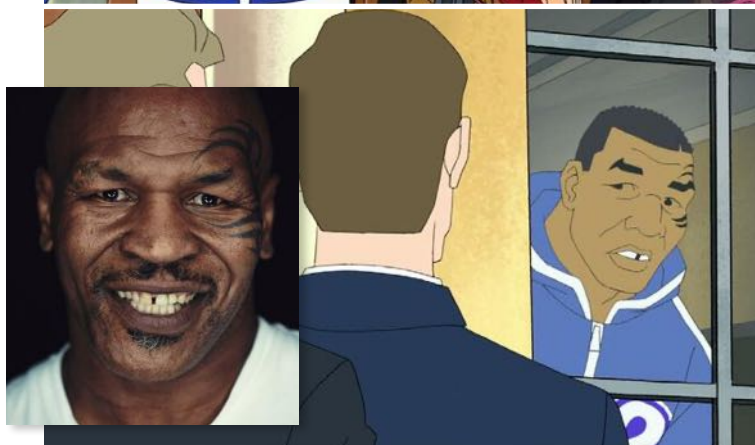
C'est avec un grand bonheur que l'on découvre ce coffret Édition Ultime de L'Atelier d'images. Non seulement on y retrouve la trilogie *Evil Dead* en Blu-ray avec les meilleurs masters possible, plus une version 4K Ultra HD Dolby Vision du premier film (attention les yeux !), mais on a aussi droit à des heures de bonus et de making-of (souvent inédits) plus des goodies comme l'excellent livre sur la saga et même un jeu de plateau ! Que demander de plus ? C'est tout simplement indispensable ! **G**



TRILOGIE EVIL DEAD : ÉDITION ULTIME

De l'Atelier d'images • 79,99 euros

CONTENU DU COFFRET : 7 disques : *Evil Dead* (Blu-ray 4K Ultra HD Dolby Vision + Blu-ray film + DVD bonus), *Evil Dead 2* (Blu-ray film + Blu-ray bonus), *Evil Dead 3* (Blu-ray film + Blu-ray bonus). Un livre de 112 pages *Evil Dead : dans les entrailles de la saga*, par Claude Gaillard, Guillaume Le Disez et Pierre Louis. Un jeu de plateau (créé exclusivement pour le coffret). **ÉGALEMENT DISPONIBLE** : l'édition « La trilogie en coffret Blu-ray » (49,99 euros), l'édition « La trilogie en coffret DVD » (29,99 euros) et l'édition simple « *Evil Dead* (1981) en Blu-ray 4K Ultra HD Dolby Vision » (29,99 euros).



MIKE TYSON MYSTERIES

Adult Swim (à partir du 28 février) • Showrunner Hugh Davidson • Avec (en vo) Mike Tyson, Norm MacDonald, Rachel Ramras, Jim Rash...

LA RETRAITE TRÈS SCOOBY DOO DU BOXEUR MIKE TYSON !

Après une carrière exceptionnelle de boxeur professionnel, suivie de quelques scandales et même d'un peu de prison, Mike Tyson nous revient dans une série animée WTF. Le pitch : Mike Tyson est un boxeur à la retraite qui va tenter de résoudre des enquêtes, accompagné du fantôme du marquis de Queensberry (l'inventeur de la boxe anglaise, qui est un alcoolique notoire et probablement un peu gay), de sa fille adoptive Yung Hee Tyson (qui aurait voulu une vie normale) et de Pigeon, un pigeon sarcastique, ivrogne et un peu dépravé sexuellement (qui est un humain que son ex-femme a transformé en volatile pour l'avoir trompée). Chaque épisode est structuré comme un épisode de *Scooby Doo* des années 70, avec un style d'animation très Hanna-Barbera ! Créée

par Hugh Davidson, Lee Stimmel et Mike Tyson, la série a vu le jour sur Adult Swim aux États-Unis en octobre 2014 (la saison 4 a démarré en juin 2019). Selon Hugh Davidson, l'idée lui est venue en repensant à *I am the greatest : The adventures of Muhammad Ali*, une série animée de 1977 mettant en scène le célèbre boxeur du même nom, ainsi que la série animée kitschissime de *Mister T* (1983-85). Le résultat, une série surréaliste, pleine de gags trash et de gros mots, qui se moque autant de Tyson que des cartoons qui lui ont servi de modèle. En prime, à la fin de chaque épisode, tonton Mike en personne (et en live) tente de nous expliquer la morale de l'histoire... ou quelque chose, il n'est pas sûr lui-même. Un très grand moment de télévision ! Culte !



OCS (à partir du 13 janvier) • Showrunner R. Price • Avec Ben Mendelsohn, J. Bateman, C. Erivo...

STEPHEN KING ENCORE ET TOUJOURS

Adapté du roman de Stephen King du même nom, *The outsiders* est une mini-série en dix épisodes d'une heure de HBO. L'action se déroule dans une petite ville de l'Oklahoma où le corps mutilé d'un garçon de onze ans est retrouvé. Les empreintes digitales et l'ADN présents sur les lieux du crime désignent aussitôt Terry Maitland comme étant le coupable, seul souci, il a un alibi en béton. Le détective Ralph Anderson est chargé de faire la lumière sur cette affaire et son explication pourrait bien dépasser l'entendement... Une fiction bien faite et prenante, mais pas super originale.



OCS • Showrunner Armando Lannucci
Avec Hugh Laurie, Suzy Nakamura, Josh Gad...

COMÉDIE SPATIALE MADE IN HBO !

La nouvelle série événement de HBO, par Armando Lannucci (le créateur de l'excellente sitcom *Veep*), est une comédie se déroulant 40 ans dans le futur sur un paquebot de l'espace où l'on peut faire des croisières du système solaire. Mais suite à une panne, le vaisseau va être entraîné loin de son itinéraire, rallongeant le retour sur Terre de plusieurs années, bien au-delà des réserves de nourriture prévues pour quelques mois. À la tête de l'équipage gaffeur on retrouve Hugh Laurie (alias Dr House) qui nous rappelle qu'il est un génie comique ! Indispensable !



LOCKE & KEY

NETFLIX • De C. Cuse & M. Averill
Avec D. Stanchfield, J. Robert Scott, C. Jessup...

MAISON HANTÉE ET CLÉS MAGIQUES

Inspirée du comics de Joe Hill et Gabriel Rodriguez de chez IDW comics, *Locke & Key* est la nouvelle série fantastique de Netflix, créée par Carlton Cuse (*Lost*) et Meredith Averill (*The Haunting of Hill House*). Après le meurtre mystérieux de leur père, les enfants Locke emménagent avec leur mère à Keyhouse, leur demeure ancestrale. Ils y découvrent des clés magiques et se rendent compte qu'un démon fera tout pour les leur voler. Une série au pilote très intéressant, mais qui devra faire ses preuves à long terme. À découvrir !



DC Universe • De J. Halpern, D. Lorey et P. Schumacker

C'est trash, gore, vulgaire et extrêmement drôle ! C'est la série animée WTF dont on a toujours rêvé avec Harley Quinn. Sans être parfaite, la première saison de 6 épisodes est un banc d'essai prometteur pour l'avenir !



Netflix • Showrunner Joe Barton

Créée par la BBC, *Giri/Haji* est série très intéressante, qui suit Kenzo Mori, un policier de Tokyo, qui se rend à Londres à la recherche de son frère Yuto, présumé décédé après avoir tué le neveu d'un Yakuza. À découvrir !



Netflix • Showrunner Roberto Aguirre-Sacasa

Arrêtez de snober cette série, elle est charmante, marrante... et horripilante ! Oubliez la sitcom débile des années 90, *Sabrina* nouvelle génération vaut vraiment le coup d'œil, et la saison deux s'annonce démoniaque !



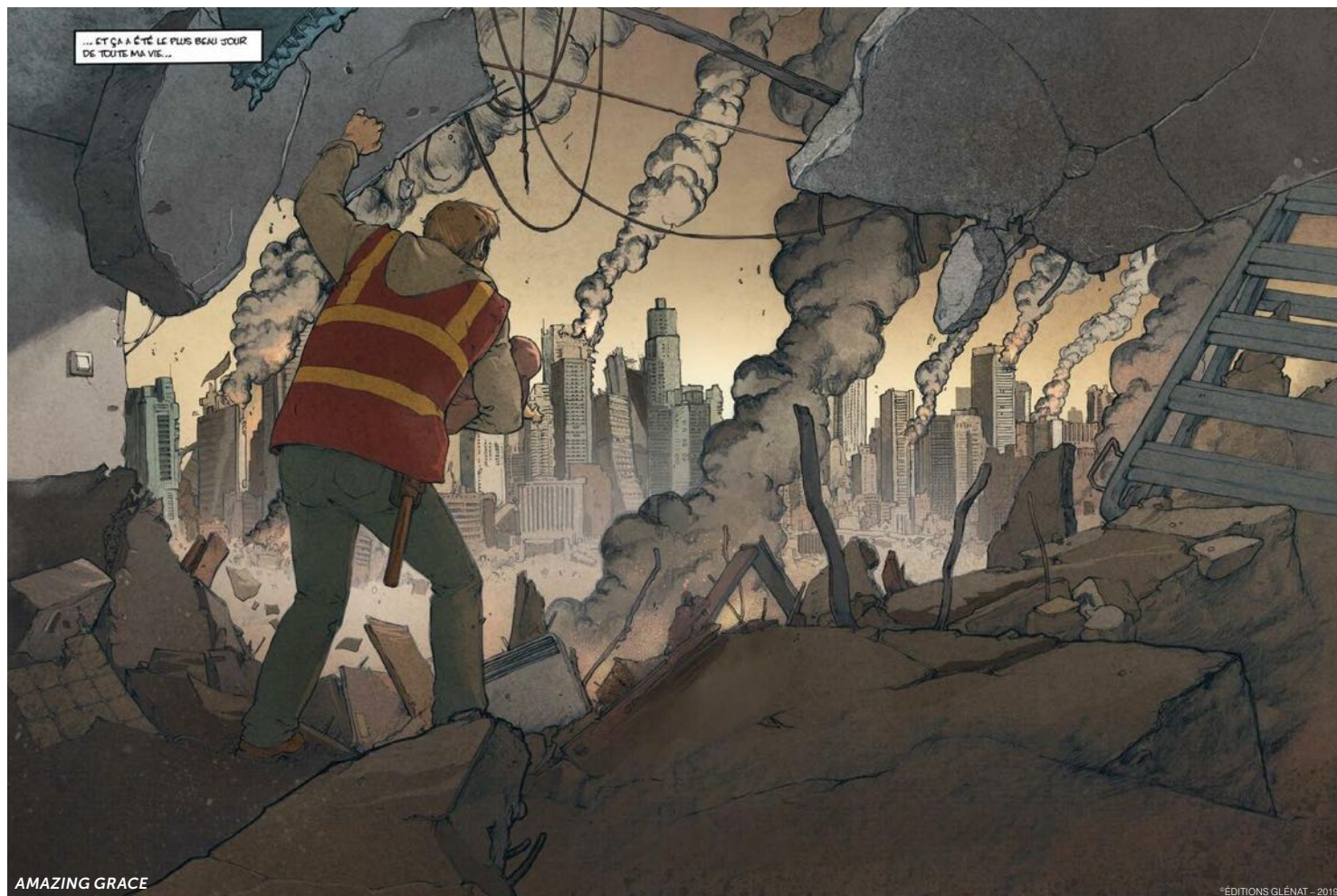
Netflix • Showrunner Ron Moore

La série préférée de votre copine est de retour pour une saison 5. N'ayez pas peur de le regarder avec elle, c'est vachement bien, même s'il y a étrangement beaucoup d'hommes torse nu et de scènes de viol !



Netflix • Showrunner Steven Moffat et Mark Gatiss

Dracula est la nouvelle mini-série (3 x 90 min) de la BBC, créée par le duo à qui on doit *Sherlock* (avec Benedict Cumberbatch). Verdict ? Une réussite qui réinterprète le mythe avec une solide dose d'humour british !



ENTRETIEN AVEC BRUNO BESSADI

HIGHWAY TO HELL

Annoncé en trombe au printemps dernier, le nouveau label Grindhouse dédié à la pop culture et aux univers de genre chez Glénat sort un road movie trash familial intitulé *Amazing Grace* ! Avec Bruno Bessadi aux pinceaux et Aurélien Ducoudray à la manœuvre, c'est sur fond d'un monde en plein déclin post-apocalyptique que l'humanité va se redécouvrir à travers la nouvelle génération et où les monstres ne sont pas ceux... qui leur ressemblent le plus ! Bruno nous en dit un peu plus sur les dessous de ce genre nouveau !

GEEK MAGAZINE : *Amazing Grace* ouvre le bal du label Grindhouse, comment avez-vous envisagé votre album pour intégrer cette collection de genre ?

BRUNO BESSADI : Disons que je partais pour faire un *After the bomb* gore, avec des gens perdus partout et une humanité en pleine déliquescence qui ne pourrait voir son salut que dans son autodestruction complète, mais mon édi-



Bruno Bessadi

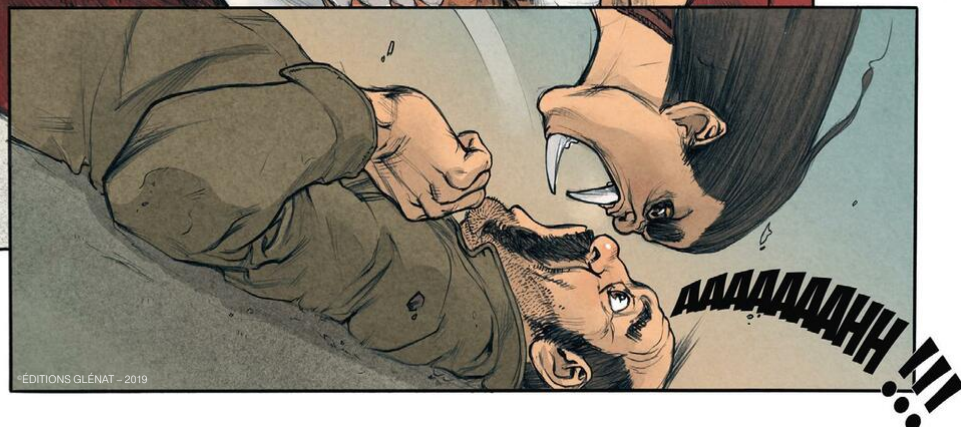
teur m'a fait comprendre qu'il fallait orienter un peu l'histoire comme un post-apo optimiste en y mettant des sourires et un peu d'espoir aussi...

La littérature de genre a toujours eu pour vocation de s'ancrer dans une actualité politique et médiatique d'une époque et d'en livrer une lecture critique.

Disons que rien que le titre, *Amazing Grace*, tiré d'un hymne gospel très connu de l'autre côté de l'Atlantique, et le drapeau américain en couverture qui masque la figure monstrueuse de Grace... on peut y voir quelques métaphores de la situation actuelle ! Disons que Grace, c'est un peu le petit chaperon rouge avec sa capuche, mais qui aurait dévoré le loup (rires).

Quand le monde que nous connaissons s'effondre, qu'est-ce qui fait de nous des êtres humains, voilà une des questions que pose le post-apo ?

C'est par la transmission des valeurs que nous conservons notre humanité. Dans l'histoire, il y a une volonté du père d'élever son enfant à travers une éducation humaniste et généreuse malgré les apparences et le contexte où le cadre de la société que nous connaissons n'existe plus. Il ne faut tuer que pour manger, ce qui va autant pour un enfant normal que pour Grace atteinte d'une mutation qui la transforme en bête féroce. L'éducation par son père amène à une redécouverte d'une humanité malgré les



ÉDITIONS GLÉNAT - 2019

« DISONS QUE GRACE, C'EST UN PEU LE PETIT CHAPERON ROUGE AVEC SA CAPUCHE, MAIS QUI AURAIT DÉVORÉ LE LOUP (RIRES) » - Bruno Bessadi



ÉDITIONS GLÉNAT - 2019


apparences, avec toujours aussi cette éternelle question au final : jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour survivre à tout prix ?

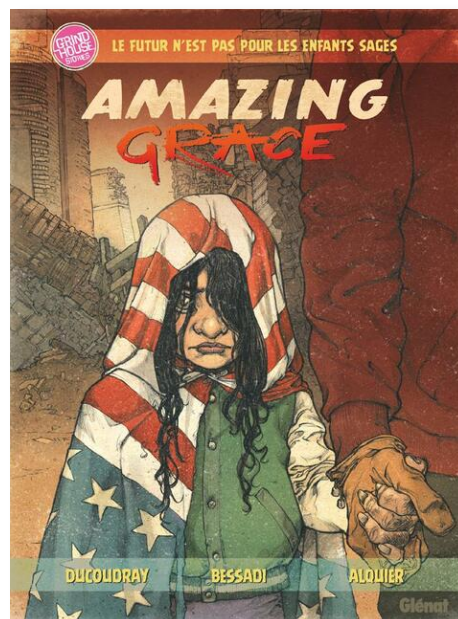
Au final, le futur n'est pas pour les enfants sages ?

Disons que même si Grace est représentée sous des traits simiesques, poilus, dentus, griffus, c'est une enfant, elle est donc à la fois menacée par ce

qu'elle est et ce qu'elle représente malgré sa force prodigieuse. Disons que l'on s'intéresse à braquer les projecteurs sur une société en pleine déliquescence, où la nature humaine se révèle au final bien plus monstrueuse que cette petite fille. On montre aussi que malgré les pires catastrophes, on peut survivre à ça grâce à la capacité de résilience et d'adaptation de l'Homme et qu'au final, Grace est le visage de l'humanité de demain.

À l'aube du second tome, à quoi doit-on s'attendre dans ce monde en pleine décomposition ?

Disons du bonheur et... de la terreur (rires !). Pour vivre heureux, vivons cachés car l'enfer, c'est vraiment les autres ! Telles sont les maximes du post-apo, et vu les intentions affichées de la collection Grindhouse Stories, on va dire que la suite risque de rapidement devenir plus désenchantée... 



AMAZING GRACE

De Aurélien Ducoudray/Bruno Bessadi
Éditions Glénat • Prix 19,95 euros



De Jody Leheup, Nathan Fox & Dave Stewart • Éd. Urban Comics • Prix 10 euros



BOUC ET MYSTÈRES !

Il est facile de cristalliser ses peurs et ses frustrations sur quelqu'un, encore plus si c'est un homme public, qui passe tous les jours à la télé, mais pour Nathan Bright, ce n'est pas une tempête qui lui est tombée dessus, mais un ouragan ! C'est que Nathan avait tout pour lui : une superbe petite amie, un chien attachant et le poste le plus en vue de Mars, celui de présentateur météo. Son quotidien prend cependant un tour inédit lorsqu'on l'accuse d'être à l'origine de l'attaque terroriste qui raya 18 milliards d'individus de la surface de la Terre il y a 7 ans et obligea le reste de l'humanité à migrer sur la planète rouge. Mais est-il vraiment coupable de ce crime ?

Nathan plonge alors dans une longue fuite en avant, se trouvant la cible d'à peu près tout le monde, alors qu'il doit aussi découvrir pourquoi une telle accusation se porte sur lui. Un récit qui va à 100 à l'heure, marquant un renouveau déjanté du cyberpunk dans les pas de Philip K. Dick, ultra dynamique par les dessins de Nathan Fox – bref, à découvrir absolument ! **AL**



De Negi Haruba • Éd. Pika • Prix 9,99 euros



UNE CHANCE SUR CINQ

Ça y est, Fûtarô va se marier avec la plus jolie des sœurs Nakano... mais laquelle ? La râleuse Itsuki ? L'ingénue Yotsuba ? La froide Miku ? Ou peut-être Nino, "Madame Justice" ? Ou encore Ichika, la maligne ? En tout cas, lorsque ce jeune lycéen surdoué a commencé à donner des cours de rattrapage aux quintuplettes, il ne pensait pas que ces 5 jeunes filles de bonne famille – qui se ressemblent comme 5 gouttes d'eau – pouvaient être aussi différentes et complexes... et qu'il tomberait amoureux. Entre **LOVE HINA** et **HIMYM**, drôle et 'so cute'. **HV**



De Naoki Urasawa • Éd. Kana • Prix 7,45 euros

LE RETOUR DU MAÎTRE

Après un détour par le Louvre, le grand Naoki Urasawa nous revient avec une nouvelle série. Dès les premières pages, il nous replonge dans son univers : une forme monstrueuse surgit des flammes pour détruire Tokyo ! La page d'après on est projeté 40 ans plus tôt dans les pas d'une petite fille. Quel est le lien entre les deux ? Encore un mystère dont il a le secret et qui nous tiendra en haleine un bon moment ! Son trait réaliste, si particulier, est toujours un régal pour les yeux. À ne pas manquer ! **HB**



DONJON ZÉNITH

De Trondheim, Joann Sfar & Boulet
Édition Delcourt • Prix 11,95 euros

DONJON ANTIPODES

De Trondheim, Joann Sfar & Grégory Panaccione
Édition Delcourt • Prix 11,95 euros

DONJON LE RETOUR



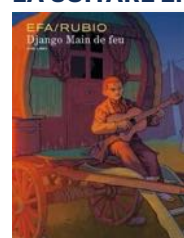
Toujours là pour nous surprendre, le duo Lewis Trondheim et Joann Sfar remettent le couvert sur leur série fantasy phare à tiroirs, jouant sur les nombreux personnages, les temporalités et les dessinateurs invités, le tout sans trop se prendre au sérieux ! Bref c'est reparti pour un tour ! **AL**



De S. Rubio / Efa • Éd. Dupuis • Prix 32 euros

LA GUITARE ENCHANTÉE

L'année 2019 nous a apporté son lot d'excellentes BD mais 2020 commence très fort et notamment avec ce superbe biopic. Finalement pas si connu du grand public, Django Reinhardt, légende du jazz manouche, a eu une vie véritablement digne d'un roman. On découvre avec cet album les 2 moments qui ont changé sa vie : sa découverte de la guitare et l'accident qui l'a fait entrer dans la légende. Ainsi que les événements qui ont mené de l'un à l'autre. Un dessin et des couleurs magnifiques, au service du récit. **HB**





MUTAFUKAZ'LOBA LOCA

De Run / Singelin • Éd. Ankama • Prix 18,90 euros



LUCHA LIBRE

De retour à Dark Meat City, dans l'univers déjanté imaginé par Run pour Muta-fukaz, peuplé de bien des choses complètement barrées et déroutantes ! Dans ce nouveau spin off, on suit Guada, une ado élevée par sa mère et en manque de repères qui accumule les frustrations en cherchant sa voie dans cette mégapole crasseuse. C'est un road trip violent qui suit sa vie chaotique à la recherche de son père, qui va l'amener sur un ring de lucha libre et lui faire découvrir son salut quitte à rencontrer des personnages aussi insolites qu'infréquentables... Toujours aussi

surprenant, punchy et efficace, Run à la manœuvre et Singelin aux pinceaux, pour une lecture qui vous mettra KO au premier round. **AL**



JUJUTSU KAISEN

De Gege Akutami • Éd. Ki oon • Prix 6,90 euros

ESPRIT FRAPPEUR

Ça y est, LA nouvelle bombe du shonen jump débarque et ça va clasher sévère avec les *Demon Slayer* et autres *Attaque des Titans*. Alors révisez sorts, rituels et autres formules maudites, car *Jujutsu Kaisen* va vous emporter dans un monde qui fleure bon l'exorcisme et la chasse au démon ! Monstres assoiffés de sang, combats épiques et magie surpuissante au cœur d'une lutte millénaire entre exorcistes et démons, mais comment garder son humanité alors même que le mal se tapit au plus profond de soi ? **AL**



NEO PARASITE

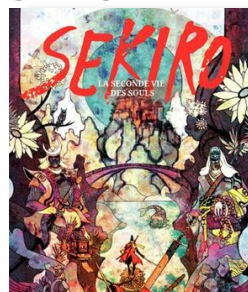
De Collectif • Éd. Glénat • Prix 10,75 euros



HOMMAGE

PARASITE, de Hitoshi Iwaaki, fait partie des grands classiques du manga, mélange d'horreur et d'humour sous forme de critique sociale. C'est pour rendre hommage à cette œuvre que 12 mangakas de renom ont créé un recueil de courts récits : **NEO PARASITE**. Au casting : Hiroki Endo (*Eden*), Hiro Mashima (*Fairytail*) ou encore Akira Hiramoto (*Prison School*). D'autant que cette année est aussi celle de la réédition de ce titre ô combien actuel, à (re)découvrir dans son édition originale, à partir du 19 février. **MV**

SEKIRO



Les Toulousains de Third sont devenus incontournables dans l'édition de bouquins qui traitent du jeu vidéo. Ils décryptent dans cet ouvrage de qualité, les raisons qui ont fait de Sekiro le GOTY 2019. **HB**

BUFFY CONTRE LES VAMPIRES



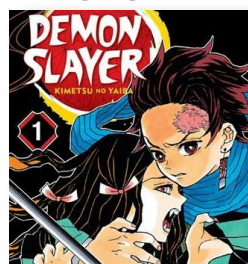
Buffy se voit transposée à notre époque dans un nouveau comics. On retrouve tout ce qui faisait l'excellence de cette série sans le côté kitch des années 90 ! L'une des meilleures reprises que j'ai pu lire ! **HB**

THE KILLER INSIDE



Fils d'un serial killer, Eiji pensait pourtant pouvoir vivre une vie presque normale. Jusqu'à ce que 3 jours disparaissent de sa mémoire et que la police retrouve un cadavre horriblement mutilé... **AL**

DEMON SLAYER



Voilà le manga qui a failli détronner le roi *One Piece* de sa place de manga le plus vendu au Japon. *Demon Slayer* a tenu tête au maître jusque fin novembre, avant que *One Piece*, pique un sprint et le double d'une large tête (2 millions d'exemplaires de plus). Par ailleurs, c'est aussi un shonen plaisant, à suivre donc de très près.

SPIDER KING



Dans le délire de mélange de genre et de comparaison de pouvoirs : Jedi vs sorciers, vampires vs zombies (page 8), Superman vs Son Goku... Voici Vikings vs extraterrestres, amené par un dessin très dynamique, sur scénario très politiquement correct.

TIME STORIES REVOLUTION "THE HADAL PROJECT" + EXPERIENCE

Joueur(s) 1 à 4 • Ed. Space Cowboys • ±3-4 H • âge 10+ • env. 27 € le scénar, 17 € pour Exp.



LA SUITE...

Avec **TIME STORIES REVOLUTION**, notre bon vieux **TIME STORIES** entre dans une nouvelle ère. Désormais accessible pour 1 à 4 joueurs et plus besoin de boîte de base : chaque scénario (toujours sous forme de cartes) fait l'objet d'une boîte à part. Comme ce premier **"THE HADAL PROJECT"** sorti en fin d'année, qui reprend la suite du scénario de la 'période blanche' et se déroule en 2099 dans une base sous-marine ! Autre nouveauté, une extension - **"EXPERIENCE"** - qui vous permet de gérer vos personnages et votre expérience entre les missions et accentue le côté jeu de rôle. Et en mars 2020, un second scénario Revolution : **"UNE NUIT D'ÉTÉ"** (inspiré par Shakespeare, oui) qui se déroulera loin dans le futur, dans un univers féérique et trompeur... on y retourne ?



INVICTUS

Joueurs 2 • Ed. Igiari • ±30 MIN • âge 14+ • env. 9 €

GUERRES IMPROBABLES

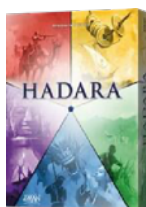
Si vous cherchez un jeu de cartes fun, à la prise en main rapide et avec lequel on peut commencer à jouer sans casser son PEL, prenez **KEYFORGE** ;) Mais si vous cherchez une alternative à Keyforge, essayez **INVICTUS** ! Choisissez votre leader ainsi que les 20 soldats qui l'accompagneront, et partez affronter votre adversaire sur le champ de bataille ! Un système ultra simple, des decks jouables de suite pour moins de 10 € et une esthétique originale... il vous faut encore un argument pour essayer ?



HADARA

Joueur(s) 2 à 5 • Ed. Z-Man Games • ±45 MIN • âge 10+ • env. 36 €

CRÉEZ UNE CIVILISATION



Pas simple de faire prospérer une civilisation sur la durée. Il faut savoir conquérir, s'allier, prospérer, évoluer. **HADARA** est un jeu de gestion, mais aussi de développement de civilisation donc, basé sur la collecte de cartes qui vous permettent d'acquiescer des points de victoire. Des règles qui peuvent faire peur, mais très bien expliquées (elles ont évolué au fur et à mesure des versions) qui en font un titre qui a fait ses preuves, abordable mais profond. Un Seven Wonders-like qu'on prend plaisir à ressortir lors des soirées entre amis de bon goût.



DEEP BLUE

Joueur(s) 2 à 5 • Ed. Days of Wonder • ±45 MIN • âge 8+ • env. 42 €

LA RICHESSE À PORTÉE DE PALME

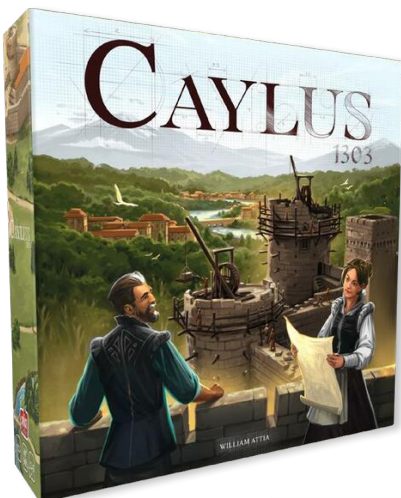


Enfilez votre tenue de plongée et abîmez-vous dans **DEEP BLUE**. Le concept : les fonds sous-marins regorgent de trésors qu'il va falloir récupérer avant les autres. Déplacez judicieusement votre flotte, constituez-vous le meilleur équipage et anticipez les avaries. Un mélange d'exploration et de gestion, avec une notion de tirage, le tout sur un beau plateau avec petits bateaux et pierres précieuses !

CAYLUS 1303

Joueur(s) 2 à 5 • Ed. Space Cowboys • ±60-90 MIN • âge 12+ • env. 45 €

UN CHANTIER PAS COMME LES AUTRES

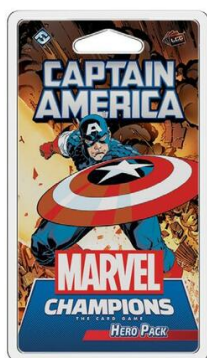


Nous sommes en 1303 et le bon roi Philippe le Bel désire se faire construire un nouveau château en la ville de Caylus. Votre rôle sera de récolter du prestige en tant que Maître architecte, au nez et à la barbe de vos concurrents, afin d'avoir la primauté sur la construction d'un prestigieux château. **CAYLUS 1303** est un jeu de gestion et pose d'ouvriers, évolution du **CAYLUS** sorti en 2005 (règles simplifiées, plus de monnaie et l'ajout des 'faveurs'). Assez classique dans son approche (mais avec du beau matériel), le titre se révèle rapide une fois maîtrisé et ses nombreuses interactions donnent l'occasion d'un nombre non négligeable de stratégies pour l'emporter.



EXTENSIONS MARVEL CHAMPIONS : "LE BOUFFON VERT", "CAPTAIN AMERICA" ET "MISS MARVEL"

Joueur(s) 1 à 4 • Ed. Fantasy Flight Games • ±45 MIN • âge 12+ • env. 55 € le jeu de base, entre 15 et 20 € le pack héros ou scénario



ON AGRANDIT LA FAMILLE !

Si vous êtes adeptes des jeux de cartes et que vous ne connaissez pas **MARVEL CHAMPIONS**, PAUVRES FOUS ! Ce titre très attendu dans sa version FR a tout de suite fait des émules lors de sa sortie et compte désormais une belle communauté de joueurs. C'est pour rallonger ses possibilités et sa durée de vie que 3 extensions font leur entrée courant janvier : **CAPTAIN AMERICA**, **MISS MARVEL** et le **BOUFFON VERT**. Deux super-héros et un super-vilain pour encore plus de bastons (puis arriveront "Thor" et "Les Démolisseurs" courant d'année) !



CONSPIRACY

Joueur(s) 2 à 4 • Ed. Bombyx • ±30 MIN • âge 8+ • env. 15 €



POLITIQUE SOUS-MARINE

Il s'en passe des choses sous l'océan, où des peuplades civilisées cherchent à remporter le jeu de la politique. Dans **CONSPIRACY**, l'objectif est clair : s'allier un maximum de sénateurs pour acquérir le plus d'influence possible. Situé dans le même univers que le génial **ABYSS** (aussi chez Bombyx), cette petite boîte métallique s'emporte partout et ses règles ultra simples n'empêchent pas de fomenter les pires entourloupes. Choisissez bien vos alliés, placez-les judicieusement et additionnez-y la collecte de lieux et de perles pour que votre sénat abyssal soit le plus puissant !



SOVIET KITCHEN – SECOND SERVICE

Joueur(s) 1 à 6 • Ed. Igari • ±15-20 MIN • âge 14+ (sujet hardcore) • env. 18 €

MALBOUFFE

En temps de guerre, le plus mal loti c'est le cuisot ! Vous êtes sur un champ de bataille de l'armée russe, responsable de nourrir les troupes, mais les denrées comestibles sont très rares. Vous allez devoir leur servir tout ce que vous trouvez, TOUT ! Via l'appli smartphone, choisissez parmi vos cartes les associations les moins toxiques et alliez les couleurs en espérant intoxiquer le moins de monde possible !



L'AVENIR DU JEU DE SOCIÉTÉ ?

SQUAREONE

Le jeu vidéo reste l'un des produits culturels les plus vendus au monde (loin devant le cinéma) et le jeu de société a considérablement grimpé depuis quelques années. Autant dire que le nombre de 'gamers ludistes' (personnes qui jouent à la fois aux jeux vidéo et aux jeux de société) ne cesse de croître. C'est dans ce vaste univers ludique que la société française Wizama a décidé de lancer un produit atypique – la SquareOne – hybride entre une console de jeu de salon et un jeu de société. Damien Botta, cofondateur et chief relationship officer de la société Wizama, inventeur de la SquareOne, nous en explique les tenants et aboutissants.

GEEK MAGAZINE : Comment est venue l'idée de la SquareOne ?

DAMIEN BOTTA : Il y a trois ans de ça, Franck a proposé à sa fille de 7 ans de jouer à un jeu de société avec lui, et elle lui a répondu « non, papa, je voudrais jouer sur la tablette ». Étant passionné de jeux vidéo et de nouvelles



Damien Botta, Florent Guitton et Franck Botta

technologies, il s'est demandé si ce genre de dispositif existait déjà. Ce n'était pas le cas, d'où l'idée de le créer. C'est de ce constat que nous sommes partis pour créer SquareOne.

Nous avons créé la première console de jeux de société qui allie la puissance du numérique et la convivialité du jeu de société, pour rapprocher toutes les générations et proposer de

nouvelles façons de jouer ensemble grâce à une technologie puissante (intelligence artificielle, objets connectés...). L'intelligence artificielle permet, par exemple, de lire les règles du jeu, de fournir des tutoriels interactifs pendant le jeu, de gérer les tours, de compter les points et de conserver le score. Plusieurs brevets ont été déposés.

C'est quoi la SquareOne ?

C'est la fusion de ces deux univers : le jeu vidéo et le jeu de société, du physique et du numérique. Une alliance qui se doit d'être parfaite pour assurer aux joueurs de tous âges et de cultures différentes un plaisir optimal. La SquareOne, c'est la « case départ » pour une nouvelle génération de jeux, une nouvelle ère du jouer ensemble.

Les jeux vidéo sont plus beaux, les jeux de société sont plus 'palpables'... à quel public s'adresse la SquareOne ?

Nous ciblons en premier lieu les gamers, à la fois les joueurs de jeux de société et les



Krubera

jeux vidéo, pour leur proposer de nouvelles expériences de jeu. La SquareOne, c'est certes un plateau de jeu tactile mais aussi des objets physiques (cartes, dés, pions) qui, en étant connectés, permettent l'ajout d'effets spéciaux, de sons... Finalement, la SquareOne, c'est du beau, du palpable mais surtout la possibilité pour les joueurs de s'immerger totalement dans la partie où le spectaculaire est au rendez-vous.

Ne pensez-vous pas que le position-

nement prix puisse être un frein (plus cher qu'une console actuelle) ?

Nous ne proposons pas la même chose que les consoles de salon, ni les mêmes expériences. Le côté frontal de l'écran que l'on retrouve sur les consoles de salon, c'est l'horizontalité que l'on trouve avec la SquareOne, permettant de regarder les autres joueurs, de discuter les yeux dans les yeux. On n'achète pas la SquareOne pour les mêmes raisons que l'on achète une PlayStation, une Xbox ou une Switch. Et ce n'est pas le but.

Où peut-on tester la SquareOne ? Est-ce qu'une vente en boutiques est prévue ?

Il est actuellement possible de la tester sur les salons sur lesquels nous sommes présents. Là nous revenons du CES de Las Vegas. Puis nous participerons ensuite au Festival international des jeux à Cannes, qui aura lieu du 21 au 23 février (NDLR: On reparlera bientôt du FIJ dans Geek...). Pour le reste, nous annoncerons tous les rendez-vous au fur et à mesure de l'année sur nos pages Facebook et notre compte Twitter. La SquareOne sera ensuite proposée en pré-commande sur Kickstarter début 2020 au prix de 399 €. Des jeux sont en cours de




« LA SQUAREONE SERA AUSSI LA CONSOLE QUI RASSEMBLERA LES GÉNÉRATIONS, ENFANTS, PARENTS, GRANDS-PARENTS, POUR SE RETROUVER AUTOUR DE LA TABLE ET JOUER ENSEMBLE. » - Damien Botta

développement. Le package standard comprend 4 pions interactifs (bleu, vert, rouge, jaune), 54 cartes magiques et un dé.

Comment voyez-vous l'avenir de la SquareOne ?

Au fur et à mesure, le catalogue de jeux va s'étoffer pour répondre à la demande et à l'exigence de tous les types de joueurs, casual, régulier et core-gamer. La SquareOne sera aussi la console qui rassemblera les générations, enfants, parents, grands-parents, pour se retrouver autour de la table et jouer ensemble. Elle sera la console de référence pour sa convivialité !

Avez-vous d'autres projets au sein de Wizama ?

Oui, nous avons imaginé un beau programme, mais je ne peux pas vous en dire plus à ce stade. 



STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

De Respawn/Electronic Arts • PC/PS4/One • 59,99 euros



LA FORCE EST AVEC LUI

Une décennie que l'on attendait un jeu *Star Wars* doté d'une véritable campagne solo (*Battlefront 2* en proposait une en 2017, qui s'était révélée peu ambitieuse). Nous en avions rêvé, et Respawn (*Titanfall*, *Apex Legends*) l'a fait en signant l'un des titres les plus réjouissants depuis l'âge d'or de LucasArts (fermé en 2013). Cette fois-ci, les combats au sabre laser sont au cœur de l'expérience, grâce à un game design tiré des *Souls* (en plus accessible). En vérité, *Jedi : Fallen Order* s'inspire de nombreux succès contemporains : l'aventure à la *Uncharted*, la progression à la *Metroid*, l'exploration à la *Tomb Raider*... Respawn a toutefois su conserver le meilleur afin de proposer un produit disposant, par le biais de sa licence, de sa propre identité. Si la fuite du jeune padawan Cal Kestis, suite à l'Ordre 66 (ce jeu se déroulant entre les Épisodes III et IV), n'a rien d'original, elle comblera les fans qui n'attendent plus qu'un second opus.



THE OUTER WORLDS

De Obsidian/Private Division • PC/PS4/One • 59,99 euros

LE NOUVEAU FAR WEST

Neuf ans après *Fallout New Vegas*, Obsidian (*KotOR 2*, *Pillars of Eternity*) s'est décidé à transposer ce game design populaire dans l'espace (et ainsi, créer un univers qui lui appartient). Le résultat n'est donc absolument pas surprenant, mais plus que solide. Nous sommes invités à parcourir un lointain système solaire, miné par des corporations tentaculaires et immorales. Cette critique – un peu trop voyante – des excès du capitalisme représente surtout l'occasion de rencontrer des personnages mémorables (certains rejoignant évidemment l'équipage de votre vaisseau spatial) et des combats incessants. Sauf si vous augmentez les capacités de votre personnage en matière de diplomatie et de discrétion. À vous de vous forger votre propre space opera.

*FRONTIER DEVELOPMENTS



JURASSIC WORLD EVOLUTION: RETURN TO JURASSIC PARK (DLC)

De Frontier Developments • PC/PS4/One • 19,99 euros

IL A DÉPENSÉ SANS COMPTE

En 2018, Frontier (*Elite Dangerous*, *Planet Zoo*) avait misé sur le bon raptor en appliquant la recette de son *Planet Coaster* sur la licence *Jurassic World* : un jeu permettant de construire et gérer un parc jurassique. Or justement, *Jurassic World Evolution* se contentait de nous faire plonger dans l'univers du semi-reboot. Erreur réparée : nous pouvons désormais gérer Jurassic Park tel qu'il était montré dans les films de Spielberg. Pour l'occasion, les acteurs du film de 1993 ont prêté leur voix à leurs personnages iconiques. La recette ne change pas, mais les ingrédients sont délicieux. Que les fans n'hésitent pas à se jeter sur ce festin.

*PILLOW CASTLE

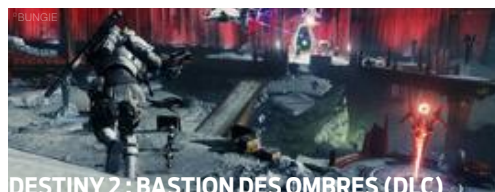


SUPERLUMINAL

De Pillow Castle • PC/PS4 • 15,99 euros

REMETTRE LE JEU VIDÉO EN PERSPECTIVE

Imaginez un puzzle-game en vue subjective, dans un univers à mi-chemin entre *The Stanley Parable* et *Portal 2*. Des couloirs, des bureaux, rien de bien original. Sauf que le cœur de *Superluminal* consiste à utiliser la perspective pour se créer son propre chemin. Prenons un cube d'un mètre de côté. Si vous le placez devant votre champ de vision, devant le fond d'une pièce, puis que vous le relâchez, sa taille correspond désormais à ce que voyiez précédemment sur l'écran. Il fait désormais trois mètres de haut. Malin ! À vous d'utiliser ce jeu d'échelles pour dénicher la sortie de ce labyrinthe managérial. Un jeu frais et astucieux, qui mérite le détour.



DESTINY 2: BASTION DES OMBRES (DLC)

Bungie • 34,99 euros

Après avoir divorcé de Microsoft, Bungie dirige seul l'avenir de sa licence. *Destiny 2* est désormais free-to-play, mais cette extension comblera les fans, invités à retrouver la Lune pour une campagne enthousiasmante, mais relativement courte. Si *Bastion des ombres* préfigure l'avenir de ce jeu, nous signons pour encore de nombreuses années.



JOHN WICK HEX

Bithell G / Good Shepherd Ent • 15,99 euros

Après avoir conçu *Thomas Was Alone*, *Volume* et *Subsurface Circular*, Mike Bithell ne pouvait pas présenter une adaptation « évidente » de la série des *John Wick*. Au diable l'action en temps réel ! *Hex* prend la forme d'un tactical (X-Com) où il est nécessaire d'optimiser chaque mouvement, au tour par tour, pour utiliser au mieux les capacités physiques du personnage. Une surprenante réussite.



NEO CAB

Chance Ag/Fellow Traveller • 12,49 euros

Dans ce (court, mais ambitieux) jeu d'aventure, vous incarnez un chauffeur de taxi (majoritairement) au volant de son véhicule, dans un futur (noir) proche. Et vous discutez avec vos clients. Commencez alors une passionnante enquête. Il en faut parfois peu pour captiver les joueurs.



NARCOS: RISE OF THE CARTELS

Kuju/Curve Digital • 29,99 euros

Transposer les événements de la série *Narcos* (Netflix) sous la forme d'un tactical, en voilà une bonne idée. Altérer le game design d'un X-Com afin de rendre frustrante la moindre mission, tout en évacuant le discours sur l'éthique exposé par la série, c'est ce qui s'appelle rater le coche. Dommage : *Narcos* aura été une meilleure idée en théorie que dans la pratique.

DEADLANDS

LE DÉLUGE + LES DERNIERS FILS

Ed. Black Book éditions • Prix environ 45 euros par volume

DE L'AVENTURE À FOISON POUR TES GRINGOS, MARSHALL



Vous ne connaissez pas *Deadlands* et son univers western fantastique ? C'est le moment de s'y intéresser car la gamme reloaded s'enrichit en VF de deux très bons volumes structurés sur le même schéma. Pour chaque titre vous aurez droit à des aides de jeu adaptées, de nouvelles règles, de nouveaux équipements ainsi que de nombreuses descriptions de lieux étranges spécifiques à la campagne du titre. Sont également proposés toute une série de «savage tales» c'est à dire des idées de scénarios indépendants à intercaler entre deux grosses sessions de jeu et

enfin dans chaque opus une grosse galerie de PNJ et autres rencontres, bref du complet. *Le Déluge* (224 pages) prend pour toile de fond le Grand Tremblement qui a transformé la Californie en un immense labyrinthe de mesas, et *Les Derniers Fils* (304 pages) a une approche plus classique étant donné qu'il n'est pas cantonné à une zone spécifique et propose par conséquent plus de choix et de possibilités d'aventures variées. À toi de choisir, Marshall, ce qui conviendra le mieux à tes gringos !

MOURNBLADE

PAN TANG

ED. Département des Sombres Projets • Prix environ 35 euros

LE DOMAINE DU CA... CHAOS



Voici le très attendu deuxième tome de la série *Encyclopédie des Jeunes Royaumes* pour *Mournblade*. Pour rappel *Mournblade*, qui fait suite aux anciens jeux de rôle *Strombringer* et *Elric*, prend pour cadre l'univers dark fantasy d'Elric le nécromancien, du célèbre auteur britannique Michael Moorcock. Au menu de ce volume, Pan Tang, l'île sombre, domaine du Chaos. Oui ça fait peur, mais si vos joueurs sont partants, vous, MJ, aurez sur 100 pages un aperçu complet de l'endroit et de quoi jouer de nombreuses aventures. Au sommaire : description des lieux marquants, dont Hwanggaarl la capitale célèbre dans le monde entier pour les horreurs qui s'y contemplent, description de la société tangienne et de

son quotidien voué à la gloire du Chaos ainsi que ses visées expansionnistes, sans oublier de quoi jouer avec trois trames de scénarios et une longue aventure, *La Croisade d'un Père*.

DEGENESIS :

BLACK ATLANTIC

Ed. Edge • Prix 45 euros

NOIR C'EST NOIR... BLABLABLACK



Allons-y franco, ce supplément de jeu de rôle adulte n'est clairement pas à mettre entre toutes les mains. Et là forcément tout le monde voudra l'avoir par curiosité, ah ah bien joué les gars mais était-ce nécessaire dans le cadre d'un JdR sur table, chacun jugera, en tout cas le supplément a fait parler de lui. Pourquoi tant de polémique, me direz-vous ? Pour les quelques illustrations ultra réalistes qu'il contient dont une ou deux clairement explicites. Passé ces précisions, vous voilà prévenu, que contient ce supplément pour *Degeneration* ? Comme tout le reste de la gamme on saluera

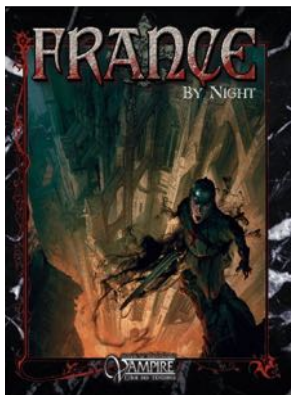
le soin apporté à la qualité de l'ensemble et encore une fois le livre proposé ici est superbe et le contenu est à l'avenant. Black Atlantic (274 pages) clot ainsi le premier arc narratif du jeu en décrivant dans un premier temps les secrets du nord-ouest de la Franka et se poursuit avec la fin de la trilogie du Testament de Jehammet, la grande campagne du jeu.

VAMPIRE, L'ÂGE DES TÉNÈBRES

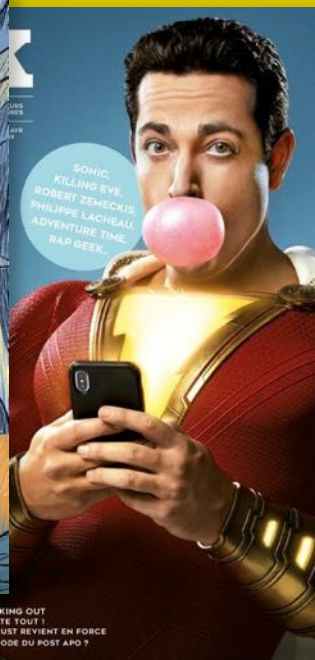
FRANCE BY NIGHT

Ed. Arkhane Asylum Publishing • Prix 45 euros

SATURDAY FRANCE FEVER



Très bonne surprise que ce supplément contextuel *France by night* pour *Vampire, l'Âge des Ténèbres*. Sur plus de 250 pages vous aurez ainsi un résumé de l'Histoire de France de la préhistoire jusqu'en 1242, la description exhaustive des domaines de France, un chapitre sur la religion, le mysticisme et la sorcellerie, sans oublier des détails sur les « autres », c'est à dire les loups-garous et les mages, bien connus du Monde des Ténèbres vu par White Wolf. Enfin deux appendices : tout d'abord une grosse galerie d'alliés et d'antagonistes, avec parfois des illustrations clin d'œil de personnes connues du milieu ludique, on apprécie. Le deuxième appendice est consacré à la magie, aux artefacts ainsi qu'aux nouvelles voies et lignées. On aurait pu chipoter en regrettant un manque de scénario mais l'éditeur AAP a eu la bonne idée de sortir un supplément simultanément : *L'Hérésie cathare*, une campagne en trois actes qui vous mènera durant plus de trois décennies de Béziers à Montségur en passant par Carcassonne et Toulouse.



ABONNEZ-VOUS POUR LA SAISON 11

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE DÉCOUVERTE EXCEPTIONNELLE !!!

BULLETIN D'ABONNEMENT / GEEK MAGAZINE S10E04



☐ 4 numéros par an (trimestriel) : 29,90 € (au lieu de 39.6 €)

MODE DE PAIEMENT

Ci-joint mon règlement de _____ euros par :

- ☐ Par CB au téléphone : 04.93.44.06.96
- ☐ Par internet sur Directabo.com (paiement sécurisé)
- ☐ Chèque bancaire ou postal (à l'ordre de AXIOME)
- ☐ Par virement bancaire en mentionnant votre nom, adresse et le titre du magazine, IBAN : FR76 1910 6006 7043 6325 7365 138.

Bulletin à retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement par chèque sous enveloppe affranchie à :

Geek Magazine Abonnement – Axiome
Bat. Le France / 13 Boulevard Gambetta / 06000 Nice

Oui, je m'abonne à Geek Magazine. Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de **AXIOME**.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : _____ Tél. : _____

E-mail : _____

Signature obligatoire :

Contactez le Service Abonnements à geekabo@axiomegroup.biz

En application de la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant.



TOLKIEN RÉENCHANTÉ

Cinquante ans après sa mort, on n'arrête plus de découvrir de nouvelles facettes de J.R.R. Tolkien, l'homme par qui la fantasy moderne est née. Toute une série d'expositions en cours actuellement illustrent une remise en perspective de Tolkien dans son temps et dans son œuvre pour sortir de l'imaginaire du grand public qui se limite trop souvent aux deux trilogies cinématographiques de Peter Jackson. Loin de dénigrer ces films, il est néanmoins important de revenir sur le travail littéraire, linguistique et sociétal qu'a laissé en héritage cet érudit professeur d'Oxford, sans oublier non plus sa dimension humaniste ou le fait d'avoir donné à la fantasy ses lettres de noblesse.

Un homme marqué par son époque

*BILLET POTTER, OXFORD LIGHT



Tolkien fumant la pipe dans son bureau de Merton Street

Né en 1892, Tolkien a toujours été un homme entre deux siècles, qui a vécu les grands changements de l'industrialisation de l'Angleterre, les bouleversements barbares de la guerre moderne au cœur des tranchées de la Somme, tout en ayant passé son enfance en Afrique du Sud. Orphelin de père très jeune, sa famille regagne l'Angleterre où il finit ses études à Oxford, dont il ne quittera son bureau de professeur que pour servir sous les drapeaux. Glorifiant un monde rural et pastoral qui était en train de disparaître au profit de l'exploitation de l'homme par l'homme à une échelle industrielle. Ayant perdu sa mère lorsqu'il était au collège, il aura toujours un rapport particulier à l'enfance et c'est à travers l'imaginaire, développé par la lecture, que Tolkien choisit de faire passer son message et sa vision du monde.

L'imaginaire au cœur de tout



Conversation avec Smaug

Ce passionné de langues et de littérature médiévale a d'abord comblé une frustration, celle que son pays n'ait pas de mythologie. Au druidisme de transmission orale des peuples présents avant l'invasion romaine de l'archipel, à l'éradication de tout paganisme par le christianisme, il ne reste rien des légendes et des contes de cette époque lointaine. C'est donc là le cadeau de Tolkien au monde, un récit des origines et de l'avènement des Hommes, une œuvre monde autant mythique et philosophique qu'épique.

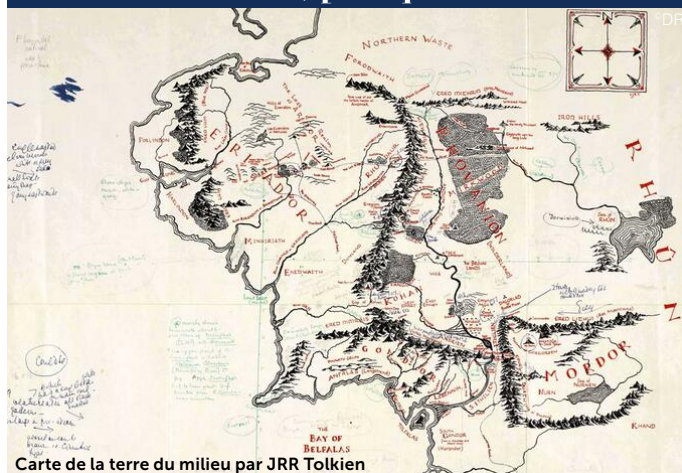
Tolkien passera sa vie sur cette œuvre monde, d'abord en écrivant des poèmes, des chants et des légendes, pour ensuite imaginer une histoire dans cet univers qu'il racontait le soir à ses enfants et qui devint *Le Hobbit*. Ce récit, qui explore l'univers de la Terre du Milieu sur lequel Tolkien travaille depuis une vingtaine d'années, va paraître sous la forme d'un livre illustré par ses soins. Là aussi apparaît une facette peu connue de l'auteur, ce talentueux aquarelliste ne cessa de dessiner

Ce passionné de langues et de littérature médiévale a d'abord comblé une frustration, celle que son pays n'ait pas de mythologie

son monde tout en égayant les Noëls de ses enfants en père attentionné, écrivant et mettant en image pour ses enfants des lettres-contes qu'il prenait soin d'attribuer au père Noël !

Né avec l'art nouveau, mouvement artistique en cohérence avec ses valeurs puisqu'il s'inspire de la nature et des formes du végétal, Tolkien n'y a pas été insensible et son graphisme et ses couleurs s'inspirent des tendances du mouvement Arts and Crafts britannique de l'époque. Une cinquantaine de ses dessins sont ainsi exposés à la BNF dans l'exposition *Tolkien, voyage en Terre du milieu*. De la même manière, pour montrer cette autre dimension développée par ce faiseur de monde, avec l'exposition *Aubusson tisse Tolkien*, la Cité de la tapisserie d'Aubusson a réalisé de gigantesques tapisseries de ces dessins originaux nous plongeant ainsi directement dans l'imaginaire de Tolkien. Une fois de plus, cet érudit nous montre qu'il utilise bien des moyens pour donner corps à son monde.

Une Histoire, plus qu'un monde

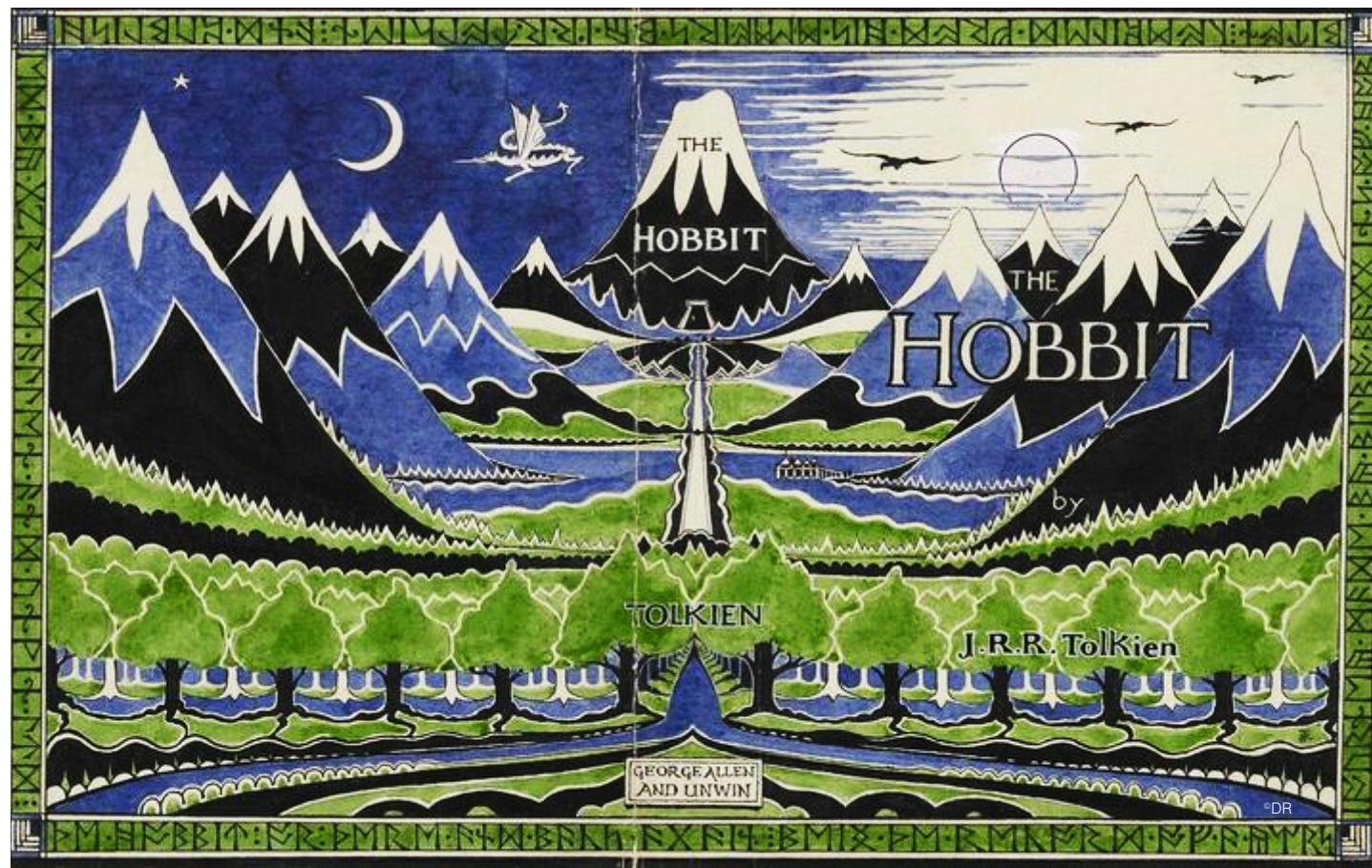


Carte de la terre du milieu par JRR Tolkien

Non content d'être un littérateur exceptionnel, un puits d'imagination et d'érudition, Tolkien est un éminent spécialiste de littérature médiévale, dans laquelle il puise son inspiration. *Beowulf*, le mythe arthurien, les mythes celtes et gallois, le poème *Sire Gauvain et le Chevalier vert* – qu'il a lui-même traduit – ou des textes plus exotiques avec les sagas norroises comme la *Völsunga saga* ou le *Kalevala* finnois. Toutefois, il n'apprécie pas ce corps de légendes qu'il trouve trop extravagant, fantastique, incohérent et répétitif à son goût pour pouvoir constituer une véritable mythologie de l'Angleterre.

Pour donner encore une dimension supplémentaire et une cohérence, il y insuffle une autre de ses passions : la linguistique dont il est encore une fois un éminent spécialiste. Ainsi Tolkien construit non seulement des langues mais également des systèmes d'écriture qui auront une place centrale dans son récit tant pour l'énigme sur la porte de la Moria que l'inscription gravée au cœur de l'anneau... C'est son goût pour les langues qui demeure à l'origine de sa vocation d'écrivain et il déclarera que « les langues et les noms ne peuvent être selon moi séparés des histoires. C'est, et c'était pour ainsi dire, une tentative pour fournir un arrière-plan ou un monde dans lequel l'expression de mes goûts linguistiques pourrait avoir une autre fonction. »

Tolkien passera toute sa vie à composer son monde pour lui donner force et cohérence. Son œuvre est donc avant tout la Terre du Milieu, son monde et son évolution à travers le temps, de ses origines à sa disparition. C'est donc une quantité colossale d'écrits qu'a fournie →

Couverture de *THE HOBBIT*


→ Tolkien, formant un tout cohérent qu'il a appelé son *Légitime*. L'exposition de la BNF offre tout un aperçu de ce travail colossal de cohésion, avec moult cartes reprises de nombreuses fois et autres fac-similés de documents écrits en elfique. Depuis le poème et les aquarelles du *Livre d'Ishness*, les cahiers du livre des *Contes perdus* rédigés pendant la Première Guerre mondiale, l'œuvre monde se poursuit jusqu'au récit inachevé au moment de sa mort en 1973.

Le Hobbit et *Le Seigneur des anneaux*, les deux seuls ouvrages publiés de son vivant, s'inscrivent à leur juste place dans ce *Légitime* mais ils ne forment qu'une petite partie de l'histoire de la Terre du Milieu et sont compris dans une mythologie bien plus vaste dont tous les aspects (cosmogonie, géographie, histoire, linguistique, botanique, paléographie, etc.) ont été imaginés, inventés par Tolkien jusqu'à les rendre vraisemblables pour ses lecteurs. Maintenant, grâce au travail acharné de compilation et de remise en ordre de ces notes de son plus jeune fils Christopher Tolkien, nous pouvons découvrir un plus large pan de cet univers à travers le *Silmarillion*, les *Enfants de Hurin*, la *Chute de Gondolin* ou encore l'histoire de *Beren et Luthien*.

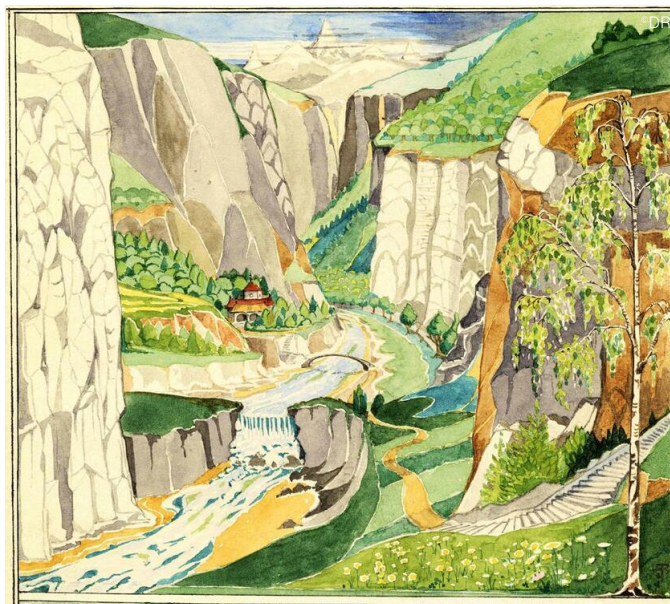
À l'origine de la Fantasy

Here is written in an archaic form of the Elvish characters:
Ennyn Durin Aran Moria: pedo mhellon
a minno.
Im Narvi ham chant: Calabrimbor o Englon
tathunt i thiw hin.

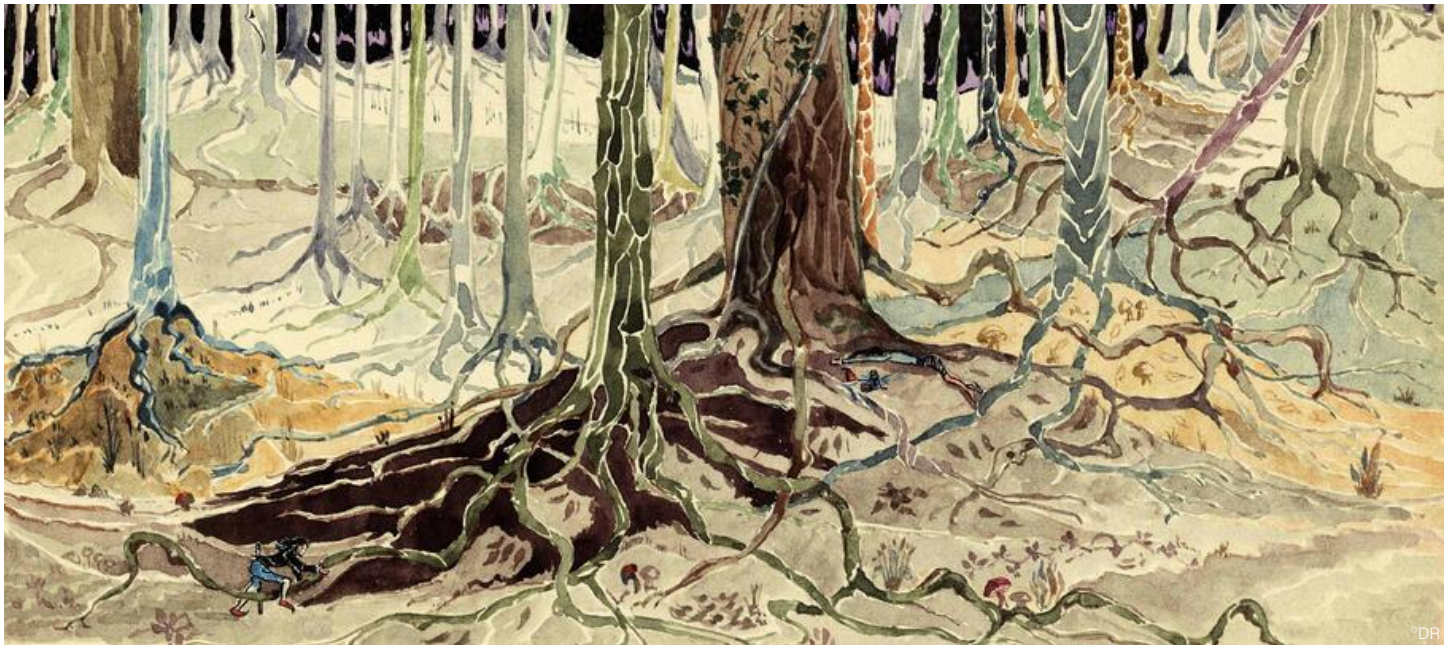
Alors pourquoi Tolkien traîne-t-il une réputation d'auteur pour ado ? Parmi les auteurs du XX^e siècle, Tolkien a ceci d'unique qu'il a d'abord écrit pour les adultes mais que les histoires destinées à ses quatre enfants lui ont apporté par hasard et en premier lieu le succès et la reconnaissance littéraire. En outre, plusieurs œuvres comme *Le*

Seigneur des anneaux ou *Le Fermier Gilles de Ham*, ont été adoptées par un double public, de jeunes et d'adultes, ce qui ajoute à la difficulté de classer cet écrivain !

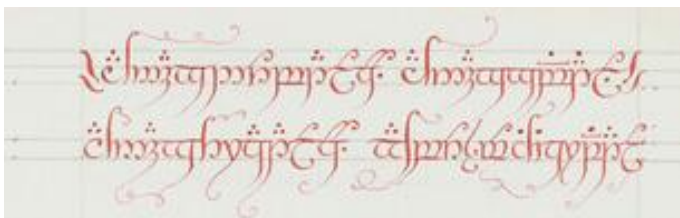
Si *le Hobbit* est son récit pour la jeunesse le plus connu, il a écrit par ailleurs dans la sphère privée une multitude de récits tout aussi fascinants qui relatent les aventures d'un petit chien, inventé et illustré par lui-même pour consoler l'un de ses fils. Toutefois, Tolkien avait une conception personnelle du conte de fées, qu'il ne réservait pas aux enfants, le merveilleux étant à même, selon lui, de révéler le monde à tous les lecteurs, les aidant ainsi à vivre. Retrouver une vue plus claire, un recul sur le monde, affronter la peur de la mort (...) tels sont selon



Fondcombe




Retrouver une vue plus claire, un recul sur le monde, affronter la peur de la mort (...) tels sont selon lui les enjeux de la création littéraire.

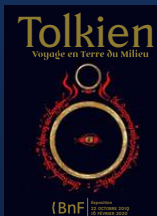


lui les enjeux de la création littéraire. On saisit ainsi l'écart avec une littérature d'évasion, mais aussi avec des classiques pour la jeunesse comme *Alice au pays des Merveilles*, ou certains contes de fées des frères Grimm ou d'Andersen.

Sa relation avec Clive Staples Lewis, l'auteur de la saga *Narnia*, va également troubler la vision de l'œuvre de Tolkien pour le grand public et ce malgré leurs critiques mutuelles interposées. Là où le premier offre une œuvre résolument tournée vers l'enfance et le passage à l'âge adulte, Tolkien, lui, propose une vision plus holistique et adulte de son approche de la fantasy. Profondément hanté par la mort et par la Première Guerre mondiale, rescapé des tranchées, Tolkien a conçu son œuvre comme une échappatoire, une source de vie, mais aussi un rempart contre l'oubli.

Le merveilleux est discret dans *le Hobbit* et n'apparaît que progressivement dans *Le Seigneur des anneaux*. C'est que Tolkien a toujours recherché un subtil équilibre entre magie, réalisme et merveilleux, et a toujours été au cœur de son travail qui souhaitait que ses lecteurs suspendent leur incrédulité pour mieux entrer dans le texte pour y trouver des repères et réfléchir en retour sur le monde qui les entoure. C'est en passant par le biais du merveilleux que la lecture peut aider à retrouver une vue claire des choses telles qu'elles sont dans le monde réel. Ainsi l'œuvre de Tolkien offre une ouverture d'esprit encore très à propos de nos jours et inspire toujours autant, après plus de soixante-dix ans, à travers de nouvelles séries ou films, à défaut de se plonger dans les écrits de cet homme à l'imagination si humaniste. 

VOYAGES AU COEUR DE TOLKIEN



Tolkien, voyage en Terre du milieu
Exposition à la BNF
Du 22 octobre 2019 au 16 février 2020



Tissage à la Cité de la tapisserie (Aubusson)

Aubusson tisse Tolkien : une tenture unique

Exposition à la Cité de la tapisserie (Aubusson)
Du 01 février 2019 au 31 décembre 2019
(les teintures restent visibles au musée)

Tolkien

Film de Dome Karukoski
Twentieth Century Fox
Sorti le 19 juin 2019

Le Seigneur des anneaux

Série TV sur Amazon prime
5 saisons de 20 épisodes prévues
Courant 2020

Les Guerres de Tolkien / Tolkien – Éclairer les ténèbres

Willy Duraffourg et Giancarlo Caracuzzo
1 tome paru, série en cours
Éditions Soleil

RETOUR VERS LES FUTURS

Exploration de la vision du futur des films post-apocalyptiques des années 80 !

De *Mad Max* aux *Guerriers du Bronx*, en passant par *New York 1997*, *Retour vers les futurs* est un livre très réussi qui fait le tour d'un des genres phares du début des années 80 : les films post-apocalyptiques ! Une exploration d'une vision du futur, faite à la fin de la guerre froide et la peur de la guerre atomique, qui ne manquera pas de faire sourire plus d'un quand on voit comment les années 80 voyaient notre présent. Plus de 200 pages d'analyses de films (tant les œuvres majeures du genre que les nanars les plus savoureux de l'Italie comme *Les Rats de Manhattan*, *Le Gladiateur du futur* ou encore *2019, après la chute de New-York*) abondamment illustrées, sans oublier une dizaine d'interviews de réalisateurs et d'acteurs. En bonus, le DVD du film *Le Drive-in de l'enfer* (1986) est offert avec le livre ! Il n'en fallait pas plus pour que l'on ait envie de rencontrer l'auteur du livre, qui a bien voulu répondre à nos questions.

GEEK MAGAZINE : Dans votre livre vous explorez le genre post-apocalyptique, comment ce genre est né et pourquoi il a pris tant d'ampleur ?

CLAUDE GAILLARD : Le premier film véritablement post-apocalyptique, c'est à dire le premier film qui explore l'après fin du monde, date des années trente. C'est donc une thématique qui a été exploitée très tôt dans l'histoire du cinéma. Sans doute parce qu'elle nous ramène à une question existentielle. Au fond, le rapport que l'on a à la fin du monde est symétrique au rapport que nous entretenons avec notre propre mort. D'un côté, tu as une expérience collective, de l'autre une expérience intime. Cela explique sans doute également notre fascination pour l'apocalypse et la longévité du courant. De l'autre côté, le « post-apo » nous présente des futurs peu reluisants, mais il est paradoxalement dédramatisé. Dans ces récits, à la fin de tout, il reste encore quelque chose, un espoir, un chemin... Peut-être même le fantasme d'un nouveau départ, l'idée d'une liberté reconquise. Débarrassé du décorum et du cirque civilisationnel, l'homme accède à sa nature, à sa vérité.

Pour ceux qui n'y connaissent rien, quels sont les films que vous recommandez ?

L'idéal serait de partir de *Déluge* (1933) et de suivre le courant de façon chronologique. C'est d'ailleurs ce que j'ai fait pour l'écriture de *Retour vers les futurs*. Mais pour aller plus vite, on peut s'attacher à quelques œuvres clés. Je dirais *Apocalypse 2024* (1975) et *New York ne répond plus* (1975) pour planter le décor. Puis évidemment la série des *Mad Max* qui reste « la porte d'entrée » et la « cale étalon » du genre. *New York 1997* de John Carpenter, même s'il n'est pas exactement un film post-apocalyptique, est aussi un passage obligé. Et puis il y a des films que j'affectionne particulièrement comme *Le Drive-in de l'enfer* dont le DVD accompagne mon livre. J'ai fait des pieds et des mains pour que la personne chargée de l'acquisition des droits obtienne ce film ! Je lui en ai fait faire des cauchemars ! (*Rires*). C'est une sorte d'*American Graffiti* dans une Australie en pente. Et c'est accessoirement un des films préférés de Quentin Tarantino.

Les Italiens ont inondé les vidéo-clubs avec beaucoup de nanars. Est-ce qu'il y a des films que vous avez envie de sauver ?
Genre *Les Guerriers du Bronx* ou *Les Nouveaux Barbares* ?

J'ai tous envie de les sauver ! Mais certains plus que d'autres... Les *Guerriers du Bronx* (1982) pour sa qualité prophétique inattendue. Le film raconte comment en 1990, un borough de New York City est abandonné par les autorités, comment ses habitants sont exclus de l'État de droit. J'aime aussi beaucoup *Les Exterminateurs de l'an 3000* qui est un mélange assez curieux de *Mad Max* 1 et 2 saupoudré d'idées saugrenues dont les Italiens ont le secret. D'ailleurs, nous en avons acheté les droits vidéo avec mon camarade de jeu Guillaume Le Disez. Nous le sortons en Combo blu-ray/DVD avec *Atomic Cyborg* en début d'année 2020. Cela a été rendu possible par la mobilisation des fans de cinéma bis et une campagne de financement participatif sur Kisskissbankbank.



« Débarrassé du décorum et du cirque civilisationnel, l'homme accède à sa nature, à sa vérité »

Depuis deux ans vous vous êtes illustré en publiant plusieurs livres sur le cinéma de genre, entre les requins et Rambo.

Je suis un peu hyperactif... ou il faudrait que j'apprenne à dire non ! (*Rires*.) J'ai en effet co-écrit *Bad Requins*, l'histoire de la *Sharkploitation* avec Fred Pizzoferrato (collaborateur de l'*Écran Fantastique*) et Alexis Prevost. Ce fut un travail de longue haleine débuté en 2016. J'ai bien cru ne jamais en voir le bout car le livre a changé d'éditeur en cours de route. Il a fini par être publié chez Huginn & Muninn en 2018. J'ai aussi créé chez eux une collection titrée *Génération VHS* dont j'ai écrit les deux premiers volumes : *Dans l'enfer vert de la Rambosploitation* et *Les pires parodies X sont souvent les meilleures*, qui ont plutôt bien marché. J'ai travaillé sur *Evil Dead : Dans les entrailles d'une saga* qui accompagne l'édition vidéo de la trilogie *Evil Dead*, pour l'Atelier d'Images.

Vous êtes aussi impliqué sur un gros livre sur le cinéma X. C'est quoi le but de ce livre ?

Après mon livre sur les pires parodies du X, avec Guillaume Le Disez (auteur de *Brigitte Lahaie, les films de culte*) nous avons décidé d'aller plus loin avec le livre *Rayon X*. C'est à la fois une enquête sur l'explosion de la pornographie en vidéo-cassettes et une anthologie de jaquettes VHS de l'époque. Dans le monde actuel de l'édition, c'est un ovni, un livre sérieux et en même temps ouvertement pornographique. Tant pis si on ne trouve pas celui-ci sur les rayons de la Fnac et que sa distribution est limitée à un réseau de librairies spécialisées et la vente sur internet (www.rayonx.net). Le livre est comme nous rêvions de le faire.

Est-ce que vous pouvez nous parler de vos autres projets ?

J'ai deux autres livres qui seront publiés chez Omake Books durant le premier semestre 2020. Le premier est sur la contrefaçon au cinéma : les fausses suites, les faux Bruce Lee, les fausses Emmanuelle... Le second est sur des Cyborgs et des androïdes... Je dois également collaborer à un nouveau projet chez Huginn & Muninn et on va me retrouver dans les bonus de deux classiques de Roger Corman qui sortiront en blu-ray chez Bach Films. Enfin, côté Pulse Éditions, le label que nous avons créé avec Guillaume Le Disez, on a beaucoup de choses dans les tuyaux pour 2020, des blu-ray, des livres (et pas que les nôtres), des documentaires et la version anglaise de *Retour vers les futurs*. Bref, en 2020, je crois que vais encore travailler dur et dormir peu !

RETOUR VERS LES FUTURS

De Claude Gaillard – Éditeur : Omake Books – Prix : 24,90 euros
Site : www.omakebooks.com, www.ecranbis.com

GEEK MAGAZINE

**T-SHIRT
CLUB**

CHAQUE TRIMESTRE UN T-SHIRT EXCLUSIF!

COMMENT FONCTIONNE LE T-SHIRT CLUB ?

Chaque trimestre nos lecteurs chéris pourront découvrir le t-shirt inédit qui correspond au nouveau numéro de GEEK MAGAZINE.

À commander uniquement sur notre shop en ligne **www.muttpop.fr** ou en scannant le QR Code !

Dès la sortie du numéro suivant, ce t-shirt ne sera plus disponible et la production du nombre exact de précommandes sera lancée. Après cette échéance fatidique ce t-shirt ne sera plus **JAMAIS** disponible! **Collector garanti !**

Fin des commandes le 24 avril 2020, expédition des t-shirts à partir du 2 mai 2020.

Featured Artist :
GÉRALD PAREL

XOXO :)



Prix : 19,90 euros
(plus frais de port)

Commandez ici !





LE TENDRE ETIEN LOISEL

LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS

CYCLE AVANT LA QUÊTE



**RETOUR AUX ORIGINES
DE LA SÉRIE CULTE
DE L'HEROÏC FANTASY !**

6 TOMES AU RAYON BANDE DESSINÉE

DARGAUD

NOUVEL ALBUM