AVRIL 2007

# ANSIBLE

N°30

DU SOUFFLE !

DE L'AVENTURE !

DES PEAUX DE BETES !

DES BATONS TOUT TORDUS !

DES COIFFURES A LA NOIX !

C'EST...

# EDITO

Il y a comme un vent d'épopée qui souffle sur ce nouveau numéro d'*Ansible*, vous ne trouvez pas ? Mais si, regardez bien (pas face au vent, vous allez vous ramasser un truc dans l'oeil) : une couverture et un mini-dossier qui vous parlent d'un jeu d'aventure dans un cadre d'heroic fantasy directement inspiré des classiques du genre ; un qonquistador qui, au plus fort de l'invasion du Nouveau Monde, se retrouve au milieu d'une quête cosmique ; la population d'un petit village américain confrontée à l'invasion d'étranges jeunes filles ; une star du rock obligée de lutter contre un ennemi millénaire dévoreur d'âmes ; et enfin, archétype de l'épopée, un petit groupe de guerriers grecs aux muscles huilés qui est obligé de repousser une multitude de perses…
Mais si vous n'êtes pas preneur de ces combats intimistes ou multiples, il y a aussi d'autres choses dans votre fanzine : des animaux transformés en armes vivantes, une revisite "branchée" du mythe de Faust, un flic du futur obligé de se pister lui-même, une comptine aux pouvoirs terrifiants, des scientifiques qui n'ont pas froid aux yeux…

Alors, c'est-y pas beau tout ça ? Alors retournez-vous, et criez avec moi face au vent :

THIS IS ANSIIIIIIIIBLgrblugrgr !!

Oui bon, pensez-le très fort et recrachez-moi ces moucherons !
Et puis lisez les pages qui suivent !

*Spooky.*

## SOMMAIRE


| | |
|---|---|
| Niouzes | 3 |
| Kronix | 5 |


## OURS


**Rédaction en chef, supervision, montage : Spooky.**
**Relecture : Spookynette**
**Ont participé à ce numéro : Marv', Spooky, yaponchik**

**NIOUZES**

* STAY est le premier scénario original du scénariste David Benioff, lequel travaille actuellement sur le scénario du très attendu *WOLVERINE*, spin-off de *X-MEN*.

* En mai prochain, Emmanuelle Béart s'envolera pour la Thaïlande où elle tournera *Vinyan*, un thriller surnaturel dans lequel elle incarne une mère qui recherche son fils disparu lors du tsunami de 2004.

* Dans *Whiteout*, Kate Beckinsale a trois jours pour élucider un crime avant que l'hiver ne plonge l'Antarctique dans le noir. Le tournage de cette adaptation d'une BD de Greg Rucka a débuté à Montréal.

* *Indiana Jones 4* sortira le 22 mai 2008 sur les écrans américains. Tout le monde est prêt, le serez-vous ?

* C'est finalement Maggie Gyllenhaal (*L'incroyable destin de Harold Crick*, *Monster House*, *Donnie Darko*) qui incarnera le rôle féminin principal de *The Dark Knight*, la suite de *Batman Begins*. Gyllenhaal rejoindra Christian Bale, Heath Ledger, Morgan Freeman, Michael Caine, Gary Oldman et Aaron Eckhart sur le tournage du film qui débutera à la fin du printemps sous la direction de Christopher Nolan (*Le Prestige*). Selon Variety, Gyllenhaal reprendra le rôle de Rachel Dawes, laissé vacant par le départ de Katie Holmes. *The Dark Knight* devrait sortir aux Etats-Unis le 18 juillet 2008

* Dabel Brothers, qui avait déjà adapté *Les chroniques d'Alvin le faiseur* avec *Red Prophet* en janvier 2006 et un peu plus tard *Wyrms*, renouvelle l'expérience avec Orson Scott Card. Dans *La Stratégie Ender*, l'humanité est en guerre contre une race insectoïde extraterrestre appelée les Doryphores. Ender, un enfant de 6 ans extrêmement intelligent, est le seul espoir : celui qui deviendra le commandant en chef des forces terriennes et qui mènera ses troupes vers la victoire. Dabel Brothers et Marvel Comics publieront dès le printemps prochain une histoire originale qui se déroule vers la fin de *La Stratégie Ender*. *Gold Bug*, tiré d'une nouvelle de 11000 mots d' Orson Scott Card et adapté par Jake Black (*Wyrms*), sera illustré par Jin Han, un artiste et sculpteur choisi par Card lui-même. D'autres incursions dans l'univers d'Ender seront annoncées plus tard dans l'année.

* Le site DanRadcliffe.co.uk a annoncé que Daniel Radcliffe avait signé un contrat avec la Warner Bros. pour reprendre le rôle qui l'a fait connaître au monde entier dans les deux derniers films de la saga *Harry Potter* : *Harry Potter et le Prince de sang-mêlé* et *Harry Potter et les sanctuaires de la mort*.

* *Heroes* est bel et bien la toute première série de comics télévisée. Pour preuve : chaque saison de la série sera en fait un tome, avec une histoire différente. "Si vous vous souvenez, on annonce au début du pilote qu'il s'agit du début du Volume Un," explique Kring. "Ce Volume arrive à sa conclusion à la fin de l'épisode 23 et le Volume 2 commencera au début de la saison 2." Kring ajoute qu'en plus d'une histoire inédite, il y aura de nouveaux personnages, d'autres idées, de nouveaux méchants... bref, comme toute bonne série de comics qui se respecte : "Je veux préparer le public à cette idée : il ne s'agit pas de poursuivre un feuilleton avec les mêmes personnages. Nous sommes plus proches du modèle de *24* que de celui de *Lost*." La première saison de *Heroes* s'intéressait principalement à la ville de New York, la seconde devrait s'axer sur d'autres parties du monde. Kring confirme aussi que certains des héros ne survivront pas au final de la saison 1. Ceux qui auront cette chance pourront poursuivre le combat. *Heroes* est actuellement diffusé sur NBC le lundi à 21h. La série sera prochainement programmée sur TF1. A noter que Stan Lee, créateur de nombreux super-héros chez Marvel, a fait une apparition dans l'un des épisodes de cette première saison. Si le Maître adoube l'oeuvre des élèves...

* Un petit point sur les adaptations de comics de super-héros sur grand écran :

- Après le succès de *Sin City* et le choc annoncé pour *300* (voir la chronique dans nos pages), Frank Miller a la cote. *Watchmen* est en préproduction, le producteur de *300*, Gianni Nunnari a jeté son dévolu sur *Ronin*. Et ne me dites pas que c'est un film avec de Niro et Reno, je ne vous croirai pas !
- La production de *Iron Man* semble bien avancée, avec aux manettes Jon Favreau (Zathura, Elfe), et

dans le costume de l'Homme de Fer, Robert Downey Jr (*Kiss Kiss Bang bang*). On annonce également Terrence Howard, Gwyneth Paltrow et Jeff Bridges)
- Joss Whedon, qui était bien avancé sur le projet d'adaptation de *Wonder Woman*, ne fera finalement aps le film. Un autre script serait déjà en cours de développement.
- David S. Goyer (créateur de *Blade* et réalisateur du troisième film de cette franchise) a quant à lui annoncé que le film qu'il préparait sur *Flash* se fera finalement sans lui. C'est Shawn Levy (*la Nuit au Musée*) qui reprend les manettes...
- la reprise des franchises Batman et Superman marchant du feu de dieu, on nous annonce l'adaptation de Justice league of America. Christian Bale et Brandon Routh, interprètes des derniers films, trouveront-ils des partenaires pour incarnet Wonder Woman et Flash ?

* Le titre d'Epic Games, (à l'origine de la saga *Unreal*) non content de s'être bien vendu et d'avoir été globalement très apprécié de par le monde, s'offre aujourd'hui une adaptation sur le grand écran. Enfin, c'est plus exactement New Line Cinema qui vient d'acquérir les droits pour transposer *Gears Of War* au cinéma. On risque donc d'entendre encore beaucoup parler de ce premier opus, sachant que sa venue sur PC a été confirmée récemment lors de la Game Developers Conference à San Francisco. Cliff Bleszinski, le « game designer » charismatique de chez Epic, annonce travailler en collaboration avec Stuart Beattie, le scénariste du futur long-métrage (déjà à l'oeuvre dans le film *Collatéral* avec Tom Cruise), histoire que l'adaptation plaise autant aux fans du jeu qu'aux cinéphiles.

* Le onzième film adapté de la série *Star Trek* est sur les rails ! Et c'est JJ Abrams (réalisateur du troisième *Mission : Impossible*) qui mettra en scène le film, reprenant la trame de la première des cinq séries, avec les jeunes Spock (Matt Damon), Kirk (Adrien Brody) et Mc Coy (Gary Sinise). Jeunes? tout est relatif...

Sources : *Ca se passe comme ça*, fantasy.fr, *Comic Box,* JudgeHype, *Ciné Live*...

THE FOUNTAIN

La sortie sur les écrans de *The Fountain*, c'est le grand retour de Darren Aronofsky, réalisateur considéré comme culte par toute une génération depuis qu'il a produit *Pi* et surtout le très remarqué *Requiem For A Dream*. Le retour était effectivement attendu, car l'absence date de 2001 tout de même, année de sortie de *Requiem For A Dream*.

Pour ce nouveau film, Aronofsky a de l'ambition : l'histoire qu'il veut aborder n'est rien de moins que « le combat à travers les âges d'un homme pour sauver la femme qu'il aime ». C'est du moins de cette façon qu'est décrit le film dans son dossier de presse. L'histoire se décline effectivement en trois parties distinctes mais irrémédiablement liées les unes aux autres. Là où réside toute l'ambiguïté du film d'ailleurs, c'est dans la nature de ces liens entre les différentes parties du film, laissée au jugement et à la lecture de chacun.

Présent : Tommy Creo est un scientifique, docteur en génétique qui tente coûte que coûte de trouver un remède pour sauver sa femme Izzy, atteinte d'une tumeur au cerveau incurable. Il sent qu'il approche de la solution lorsqu'il expérimente un remède à base de l'écorce d'une essence d'arbre mystérieuse et rare en provenance d'Amérique du Sud. Izzy pressentant sa fin proche écrit à l'attention de Tommy l'histoire métaphorique d'un chevalier de la cour d'Espagne parti au Nouveau Monde trouver le secret de l'immortalité pour sauver sa reine de la Sainte Inquisition. Et c'est à Tommy qu'elle demande d'écrire le dernier chapitre, le dénouement à son (leur) histoire…
Passé : Tomas est un conquistador espagnol du XVIème siècle qui part à la demande de sa reine Isabel en Amérique à la recherche du secret de l'arbre de vie. En revenant avec ce secret qui n'est autre que la clé de l'immortalité, il sauvera du grand inquisiteur celle qu'il aime et pourra vivre éternellement avec elle.
Futur : Tom est un spationaute du futur, mi-explorateur mi-yogi. Il voyage dans une bulle en compagnie d'un arbre ressemblant étrangement à l'arbre de vie, à travers l'espace en direction de la supernova (une étoile mourante) Shibalba, considérée par la civilisation Maya comme l'endroit où reposent les esprits des morts après leur vie physique, et où tel le Phénix légendaire, la vie renaît de ses cendres sous une nouvelle forme.

Voilà pour la mise en situation. Une précision à toutes fins utiles : malgré le pitch du film, ne vous attendez surtout pas à un film de voyage dans le temps, ni même de héros immortels à la façon *Highlander*, cela n'a rien à voir, ni sur la forme ni sur le fond.
Évidemment, les rôles de Tommy, Tomas et Tom sont interprétés par Hugh Jackman (émouvant en docteur, impressionnant en conquistador, convaincu mais moins convaincant en yogi), ceux de Izzy et de la reine Isabel sont dévolus à la magnifique Rachel Weisz (toute en douceur, pudeur, fragilité et simplicité).

À partir de là, Aronofsky n'impose quasiment pas sa propre vision mais laisse le spectateur inter-

préter ce qu'il voit. Vous pouvez rester très terre-à-terre et considérer le présent comme la réalité, le passé et le futur comme des chapitres de l'histoire écrite par Izzy, et par Tommy pour le dernier chapitre. Histoire qui serait une allégorie de ce que le couple a vécu, et de la phase de deuil de Tommy.

Mais vous pouvez également interpréter cela de façon plus ésotérique, comme une réflexion sur la vie, la mort et la vie après la mort. C'est d'ailleurs un peu le chemin que le réalisateur propose en filigrane au spectateur (libre à lui de le suivre ou non) surtout avec la partie concernant Tom l'explorateur du futur. On sent bien par le parti pris de donner à Tom un look de yogi, et par la présence de l'arbre de vie dans la bulle spatiale, que le message finement souligné par Aronofsky flirte avec les concepts de réincarnation, de continuité de la vie par-delà la mort physique, de la survivance de l'esprit au corps. La très belle séquence de Tomas buvant la sève de l'arbre de vie avant d'en devenir lui-même une partie abonde également en ce sens.

Et c'est peut-être là que le film m'a le moins intéressé / touché. Autant j'ai beaucoup apprécié l'histoire d'amour de Tommy et Izzy, le combat acharné du scientifique pour repousser l'inéluctable, autant j'ai aimé la partie se déroulant au XVIème siècle pour sa reconstitution emplie de poésie et d'images symboliques, autant la partie lorgnant plus ouvertement sur une sorte de bouddhisme new-age m'a laissé perplexe. Les images sont belles, mais le message et le point de vue sous-entendus qui y sont liés m'ont laissé froid je l'avoue. D'où une certaine distanciation vis-à-vis du film, un je-ne-sais-quoi qui m'empêche d'y adhérer totalement, de me sentir vraiment emporté par l'histoire, et convaincu par son propos.

Il n'en reste pas moins que les performances d'acteurs sont exceptionnelles (film après film, Hugh Jackman n'en finit plus de démontrer qu'il n'est pas qu'un beau gosse baraqué, Rachel Weisz quant à elle n'a depuis longtemps plus rien à prouver de son talent de comédienne), que la mise en scène bien que lente (lenteur impérative question ambiance) est somptueuse, et que Aronofsky montre qu'il sait produire des images magnifiques, toujours impeccablement au service de son histoire.

Si *The Fountain* ne m'a pas convaincu sur le fond, il s'agit néanmoins d'un film d'une grande force, qui ne manquera pas de vous interpeller à défaut de vous convaincre et/ou plaire. À vous de voir.

*Marv'*

WHAOU

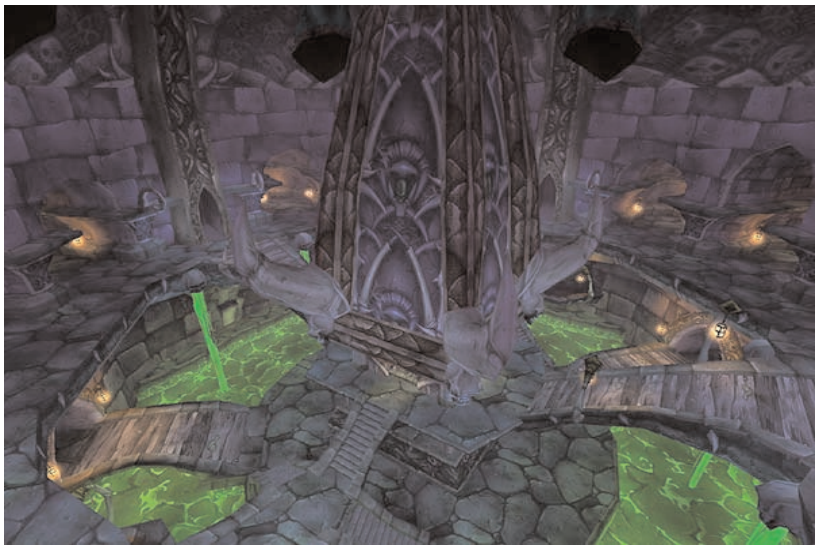
Aujourd'hui je vais vous parler d'un jeu vidéo, *World of Warcraft* (WoW), devenu un vrai phénomène de société.

*WoW* est un MMORPG (Massively multiplayer online role playing game), c'est-à-dire un jeu de rôle massivement multijoueur en ligne. Qu'est-ce que ça signifie ? Eh bien que des milliers, et même des millions de joueurs peuvent se connecter simultanément pour jouer dans un univers partagé. Il n'est donc pas rare de croiser des dizaines d'autres avatars. Chaque région du monde possède un ou plusieurs serveurs, ce qui vous évite quand même de croiser des joueurs chinois ou australiens.

*World of Warcraft* a été lancé en novembre 2004, et depuis le succès est prodigieux. On compterait plus de 8 millions de joueurs abonnés de par le monde. Je dis bien « abonnés », car il faut acheter le jeu (à moins de 20 euros) et payer un abonnement mensuel (12,99 euros). Il existe aussi une version d'essai à 2 euros, qui vous permet de découvrir le monde de *WoW* pendant 14 jours. C'est à cette version qu'a joué votre serviteur, pour son plus grand plaisir.

Petit rappel, pour les 999 personnes sur 1000 qui n'y jouent pas encore : *World of Warcraft* est un univers à tendance médiéval fantastique (voire fantasy), dans lequel évoluent plusieurs races, regroupés en deux camps ennemis : l'Alliance et la Horde.

L'Alliance est composée d'humains, d'elfes de la nuit, de nains, de gnomes, de draeneis et de quelques Hauts-Elfes. La Horde, quant à elle, regroupe des Orcs, des Morts-vivants appelés Réprouvés, des Taurens, des Trolls, des gobelins, des Ogres et de quelques Elfes de Sang. Tous ces peuples ont des histoires riches, à la fois héritées des traditions anciennes, des écrits d'auteurs comme Tolkien et ses héritiers, et de l'imagination des développeurs et producteurs de chez Blizzard, la boîte ayant réalisé le jeu. Pour connaître en détail cette histoire, je vous invite à consulter http://fr.wikipedia.org/wiki/Warcraft>l'excellent article de Wikipedia consacré à cet univers, riche de plusieurs jeux (video, plateaux, jeu de rôles) et de romans. Le décor dans lequel évolue le joueur, qui peut incarner un membre de la race de son choix, peut être très diversifié : forêts marmoréennes, architectures ultra-modernes, jungle, environnement aquatique… On peut même se déplacer à dos d'oiseaux étranges !



Votre avatar débute l'aventure avec le minimum d'expérience et d'armement. Au fil des vos pérégrinations, vous ferez des rencontres, on vous confiera des quêtes, de missions, qui vous permettront de gagner des niveaux d'expérience, des objets magiques, des équipements, et même d'apprivoiser des animaux sauvages (comme des araignées géantes, beurk !) pour en faire votre familier. Vous pouvez vous intégrer à des guildes particulières, apprendre de nouvelles techniques dans bien des domaines, mais aussi accomplir des missions en groupe, avec d'autres joueurs. Des animaux étranges peuvent barrer votre route : des harpies, des tortues géantes, des dragons amphibiens à trois têtes, des centaures, des sasquatch (créatures légendaires américaines ressemblant à des yétis), des arbres vivants, des golems…

Pour peu que vous ayez un ordinateur assez puissant et l'ADSL, vous évoluez dans un univers absolument remarquable, pas exempt de défauts cependant : certains designs sont un peu « raides », et il arrive que le serveur plante…

L'avantage que possède ce jeu, c'est que si vous mourez, vous pouvez vite ressusciter en perdant un peu de l'efficacité de votre équipement. Efficacité que vous pouvez récupérer assez rapidement auprès des nombreux commerces qui jalonnent le monde dans lequel vous évoluez. Un monde virtuellement immense, dans lequel il vous faudra évoluer pendant de nombreux mois pour en faire le tour.

Côté ergonomie, la prise en main est limpide et l'interface pratique. L'ambiance sonore parvient à nous séduire grâce à de très bons bruitages et à des musiques absolument superbes.

Bien sûr, comme pour tout jeu video, le risque d'addiction est élevé. Lorsque j'ai commencé à y jouer, deux remarques ont fusé : « tu peux dire adieu à ta vie sociale ! » et « ça rend autiste ». C'est vrai qu'au bout de 30 ou 40 heures de jeu en 15 jours à peine, je n'avais pas beaucoup vu mes amis. Mais il ne tient qu'à chacun de lutter contre ça. Et puis, comme tout jeu en réseau, il permet tout de même de rencontrer des gens. D'abord virtuellement, mais il y a quand même des cas où les gens se sont retrouvés en-dehors de la vie sur un serveur, et il y a même eu des mariages…

Il y a bien sûr des abus dans l'autre sens. En Chine, 5000 000 personnes sont employées pour jouer à *WoW*. Ce sont des Gold Farmers (collecteurs d'or) ; leur job : scotchés 12 heures par jour derrière l'écran, ils amassent le plus de pièces d'or virtuelles possible. Des brokers les revendent ensuite aux joueurs sur le Net contre des dollars sonnants et trébuchants. En novembre dernier Blizzard, l'éditeur du jeu, a réagi. Plus de 105 000 comptes ont été fermés et 12 millions de pièces

d'or ont également été retirées de la circulation.

Le succès du jeu et de ses devanciers a généré de nombreux produits dérivés : romans, comics, cartes de jeu… A noter qu'un film adapté de cet univers doit voir le jour, probablement en 2008, et qu'il devrait être réalisé par Peter Jackson (*Le Seigneur des Anneaux*, *King Kong*). Qui d'autre ?

*World of Warcraft* parvient de fort belle manière à tenir son pari et plaira aussi bien aux novices en matière de jeu de rôle massivement multijoueur qu'aux vieux briscards du genre qui recherchent un titre sans prise de tête. Un classique est né !

En tout état de cause, je vous invite à visiter le site officiel français, extrêmement bien fourni. Et ce très bon site, Judge Hype, dédié aux jeux Blizzard Entertainment : http://worldofwarcraft.judgehype.com/

Je vous cite d'autres MMORPG populaires : *Lineage II*, *Anarchy Online*, *Everquest*, *Second Life*, *City of Heroes/City of Villains*, et le très attendu *Le seigneur des Anneaux Online : les Ombres d'Angmar*.

Pour plus de précisions sur ces jeux en ligne, je vous recommande http://www.mondespersistants.com

Pour les amateurs de pure beauté ludique, voici :
- la video d'intro du jeu : http://www.youtube.com/watch?v=llaxpq04pDw
- la video d'intro de l'extension sorti il y a quelques semaines, Burning Crusade : http://www.youtube.com/watch?v=lpR2XlwLXds
Rayon insolite, je vous recommande cette version « WoW » du clip du chanteur Kamini, intitulée Marly-Gomont : http://www.youtube.com/watch?v=kZVdr8MMqzI

*Spooky*

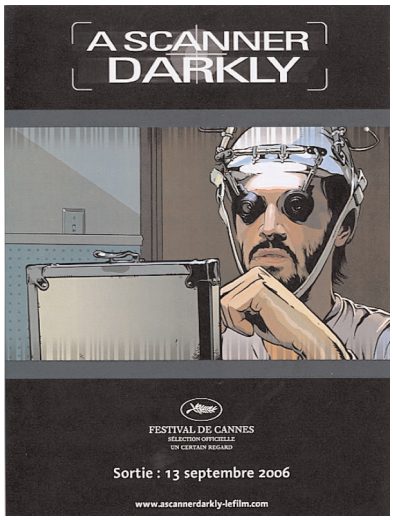
A SCANNER DARKLY

*A Scanner Darkly* est l'adaptation cinématographique de *Substance Mort*, roman de Philip K. Dick. Dick, j'aime bien, et particulièrement son *Ubik* dans lequel s'opère un glissement, une érosion progressive de la réalité et dont la lecture a tout de même réussi à me foutre les jetons, en me faisant craindre une altération dans ma (notre ?) propre réalité. J'ai également pu goûter avec plaisir à plusieurs de ses nouvelles.

Bref, revenons à nos moutons (électriques) et concentrons-nous sur le film de Richard Linklater.

Bien sûr, l'originalité la plus marquante de ce métrage se situe au niveau de l'image. Le film a en

effet été tourné en prises de vue réelles, avec des vrais acteurs (Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr., Woody Harrelson), puis on a comme qui dirait recolorié les images, un peu façon dessin animé, en soulignant les contours de noir, en aplanissant et renforçant les couleurs.




Ce procédé permet d'intégrer facilement des séquences décalées, par exemple quand les personnages portent des tenues de "camouflage" (servant en fait à cacher l'identité de celui qui la porte), qui affichent des images morcelées et changeantes de visages et de vêtements, faisant de celui qui la porte une espèce de mosaïque dynamique.

L'histoire (puisqu'il faut quand même y venir) se passe en 2013. Bob Arctor (Keanu Reeves) est un policier des stups en infiltration dans un groupe de drogués supposés dealers. Il entretient (ou essaie d'entretenir) une relation avec l'une d'eux, Donna (Winona Ryder). Ses supérieurs, qui ignorent son identité, l'assignent à se surveiller lui-même. La paranoïa guette.

Le démarrage du film est un peu abrupt, un peu dur à suivre (surtout quand on ne connaît pas du tout l'histoire) afin de comprendre quelle est la situation et quel est l'enjeu. De plus, les personnages blablatent beaucoup, étirant leurs délires de drogués et de paranos. C'est bien rendu mais un peu déstabilisant.

Bizarrement, le visuel expérimental (réussi, à mon sens) rendait mieux sur mon écran d'ordinateur que sur ma télé... malheureusement, je l'ai regardé sur la télé.

L'histoire et son traitement sont étranges ; dur de dire à quel point j'ai aimé. Je suis tout de même tenté par la lecture du roman, cela dit.

En conclusion, et en repiochant quatre-cinq mots dans ma chronique : film étrange et expérimental. A voir.

*yaponchik*.

BERCEUSE ASSASSINE

*Berceuse* (VO : *Lullaby*) est le cinquième livre de Chuck Palahniuk.

C'est l'histoire de Carl Streator, un journaliste qui fait un sujet sur le syndrome de la mort subite du nourrisson. Il découvre, en enquêtant chez différents parents, que ceux-ci ont lu une berceuse à leur enfant, tirée d'un recueil, et que la comptine en question a le pouvoir de tuer. Son reportage l'amène également à faire la connaissance d'Helen Hoover Boyle, une agente immobilière

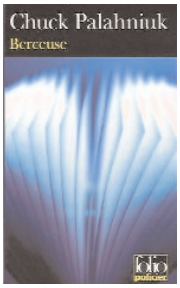
spécialisée dans la revente (lucrative) de maisons hantées. Ensemble, accompagnés de Mona, la secrétaire d'Helen, adepte du Wicca, et du petit ami de celle-ci, Oyster, un écolo radical, ils partent en voiture à travers les Etats-Unis à la recherche de tous les exemplaires du bouquin, afin de les détruire.

Les romans de Chuck Palahniuk, c'est toujours un peu difficile à résumer. Et celui-ci est peut-être celui qui se prête le mieux au jeu du "pitch", finalement.

Le sujet est donc clairement fantastique. En cela, il change de ses précédents romans (Survivant, cependant, avait également sa petite dose de fantastique - lisez-le, il est très bien). Mais, pour notre plus grand plaisir, ça reste du Palahniuk, et c'est ça le plus important. Même s'il devait nous décrire l'Apocalypse, il le ferait par le petit bout de la lorgnette, à travers les vies banales de personnages en marge - de préférence des losers, des types en proie à leurs démons, leurs obsessions.

Berceuse ne fait pas exception. Et comme d'habitude, Palahniuk en profite pour pointer du doigt tout ce qui ne va pas dans nos vies et dans la société. Pas de message, ni de leçon de morale, mais une invitation à nous interroger.

Jusqu'à présent (j'ai également lu Fight Club, Survivant et Choke), c'est peut-être son meilleur bouquin. Toujours trash, toujours drôle, toujours caustique et même, en l'occurrence, émouvant (le fantastique lui permet de nous offrir une scène teintée d'onirisme).




*Berceuse*, c'est donc du tout bon, servi par une plume que, décidément, j'adore de plus en plus.

Chuck Palahniuk - *Berceuse* - Folio policier

*yaponchik*

REGENERESCENCE

*ReGenesis* met en scène les membres du NorBAC, un labo de recherche mexicano-américano-canadien, situé à Toronto, spécialisé dans les dangers biotechnologiques (virus, bactérie, bioterrorisme, etc.). C'est une série canadienne.

Vous l'aurez remarqué, NorBAC, ça fait cabron à l'envers, mais ça n'a rien à voir.

Le postulat de départ est assez ressemblant à une autre série, *NIH*, mais le traitement proposé ici est moins tape-à-l'oeil et casting de belles gueules (le syndrome *CSI*, quoi). La série a également un petit côté anticipation qui n'est pas pour déplaire (l'histoire se passe bien dans le

présent, mais on découvre dans un épisode qu'un gamin a été cloné, ou que la grippe espagnole refait son apparition... c'est pas encore arrivé, dites ?).

On a vraiment le sentiment d'avoir affaire à des chercheurs, pas à des héros. Et les bourdes, parfois lourdes de conséquences, de certains sont là pour nous le rappeler. Certes, ils sont tous plutôt jeunes, mais bon.
Peter Outerbridge tient le rôle de David Sandström, le chef du labo, arrogant et séducteur, et biologiste moléculaire. Il a une fille, Lilith.

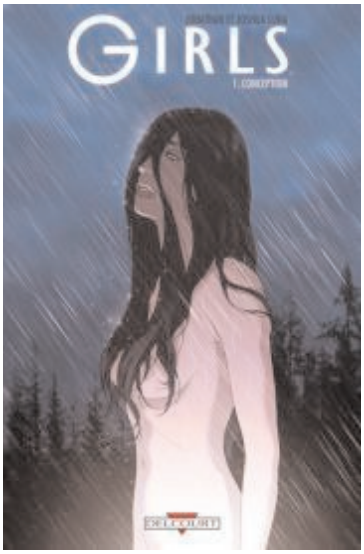
Son équipe se compose de Carlos Serrano, pathologiste, Mayko Tran, chercheuse en bio-informatique, Bob Melnikov, biochimiste, surdoué et autiste ? Asperger, Hira Khan, virologiste, et Jill Langston, sa "successeuse" (non mais pourquoi y'a pas de féminin à successeur ?). A la direction exécutive du NorBAC, on trouve Caroline Morrison, ex-agent de la CIA.

Une série très bien faite, donc.

Même si on a en gros un problème à résoudre par épisode, les intrigues sont toujours introduites en amont, les fils des intrigues s'enchevêtrent, chaque épisode se trouve ainsi étroitement lié aux autres.

C'est à suivre tous les lundis soirs sur Arte. Pour ceux qui ont une télé qui va bien, il est possible de choisir entre la VF et la VO, mais par défaut, c'est bizarrement la VF qui est proposée (Arte nous avait habitués à préférer les versions originales, pourtant). Cela dit, les explications scientifiques sont parfois un peu chaudes à suivre (disons qu'il vaut mieux bien écouter à ces moments-là ), donc finalement, la VF a peut-être son intérêt.

*yaponchik.*




GIRLS, GIRLS, GIRLS !
Perdus en pleine campagne, les habitants de la petite bourgade américaine de Pennystown mènent une vie on ne peut plus tranquille. Ethan Daniels y est un jeune homme réservé qui n'a jamais eu beaucoup de chance avec la gent feminine. Sa rencontre dramatique avec une étrange et belle jeune fille, muette et entièrement nue, va soudainement bouleverser le cours de sa vie...

Je vous avouerai qu'en vieil amateur de BD fantastique et de SF, le thème de ce comics m'a tapé dans l'oeil au moment de sa sortie.

Et ce n'est que maintenant, quelques mois après, que j'ai enfin le loisir de lire cette BD (merci pierig !). Eh bien je ne suis pas déçu. De

prime abord, j'avoue que le dessin m'a un peu rebuté. Mauvaises perspectives, visages peu expressifs, effets de flou un peu étranges... Ca m'a un peu gêné au départ. Et puis je me suis quand même concentré sur le récit, pour ne plus en décrocher. Putain, il y a une sacrée ambiance dans cette histoire ! On retrouve un peu le style qu'il y a dans des vieux films du style *Body Snatchers*, ou *The Midwich Cuckoos*.

Une petite communauté qui se retrouve phagocytée (c'est presque le cas de le dire) par des créatures étranges, venues d'on ne sait où. Ici le symbolisme sexuel est évident, bien plus prégnant que dans *La Mutante*, par exemple. Et c'est tant mieux, car ce sujet tabou, à peine reconnu dans nombre de récits classiques, permet la libération du récit, et de suivre la montée en puissance de l'angoisse. Au fil des tomes, la sensation de huis clos s'intensifie au sein de la trentaine de survivants. Les dissensions, les peurs, les remords et les ressentiments se font jour.

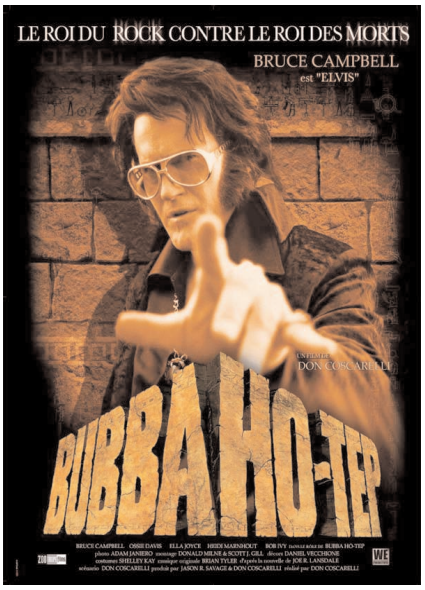
Ce comics est avant tout une étude sociologique. Dans une situation de crise, comment des gens ordinaires se comporteraient-ils ? La personne qui incarne l'autorité en temps normal est-elle la plus digne de confiance ? La force physique exclut-elle la faiblesse psychologique ? Dans une ambiance crépusculaire, c'est très intéressant, presque facinant par moments, tant les éléments semblent s'enchaîner sans pitié, sans rémission.
Inexorable, la situation se dégrade, pour le grand plaisir du lecteur, réduit au stade de simple spectateur observant une colonie de fourmis s'agitant dans tous les sens dans un bocal qui leur interdit toute retraite.
Que vont-elles faire ? Attaquer le verre ? Se manger entre elles ? Essayer de s'organiser ou tenter de s'en sortir chacune de son côté ? La comparaison n'est pas tout à fait légitime, puisqu'une fourmi agit en priorité pour le groupe, pas pour soi. Dans "Girls" les situations sont plus variées, les motivations probablement beaucoup plus complexes...

Le dessin n'est pas extraordinaire (mises à part les différentes couvertures), mais ce défaut s'efface vite derrière la qualité de l'histoire...

Une belle réussite.

*Spooky.*

BUBBA PEU LOULOU
Parlons de *Bubba Ho-Tep*, film sorti l'an dernier. Au départ, le concept paraît bien barré.
Elvis Presley n'est pas mort défoncé sur ses toilettes. Non en fait il a échangé sa place contre l'un de ses imitateurs, Sebastian Haff, pour avoir une vie plus pépère. Et puis au cours d'un concert d'imitation du King, l'accident bête, la hanche qui cède, et un séjour long en maison de repos.




Elvis a maintenant 70 ans. Il croupit dans une maison de repos médicalisée, entouré d'autres vieux pensionnaires et affublé d'un drôle de bubon purulent au bout du pénis. Et personne ne le croit quand il dit qu'il est le King du Rock. Tout comme personne ne croit son copain Jack (Ossie Davis) lorsqu'il prétend être le véritable JF Kennedy, repeint en noir ! Elvis en est là de ses pensées, lorsque le destin décide de lui donner un autre rôle. En effet la maison de retraite devient le garde-manger d'une momie égyptienne, qui a besoin de sa ration d'âmes pour subsister. Mais que vont pouvoir faire deux vieillards cacochymes contre un tueur millénaire ?

Concept barré, qui fait furieusement penser à de la série Z. C'est pourtant le sujet d'une nouvelle éponyme de Joe R Lansdale, le "Stephen King texan". Et c'est Don Coscarelli, réalisateur de fantastique (*Phantasm IV* et certains épisodes de la série *Masters of Horror*) qui s'y colle, avec l'acteur Bruce Campbell (rendu célèbre et statufié pour ses prestations dans les 3 *Evil Dead*). Le résultat ? On dirait du Sam Raimi ou du Peter Jackson première époque, le gore en moins. Car *Bubba Ho-Tep* est avant tout une histoire potache, où une momie se balade déguisée en cow-boy (d'où son nom : Bubba= redneck, et Ho-Tep=roi égyptien). C'est un film sympathique, mais pas hilarant. Bien sûr, la prestation de Bruce Campbell en King impotent et celle d'Ossie Davis en vieillard digne et parano valent le coup d'oeil, mais la réalisation est bien sage... Restent quand même des moments jouissifs, avec des répliques immortelles telles que "Faites pas de chichis, c'est de la banane de rocker", "On peut pas faire caca quand on ne se nourrit que d'air", ou encore "Eh Momie ! Ramène ta fraise, sac à foutre !".

C'est dommage, je m'attendais à un film bien barré, très délirant. Au lieu de ça, on a une série B bien sage avec des passages cultissimes. Un film où une momie qui écrit des insultes en hiéroglyphes sur les murs des toilettes visiteurs ne peut pas être mauvais.

*Spooky.*

ET ILS PARTIRENT, TROIS CENTS...

J'avais déjà chroniqué voici quelques mois l'excellent comic book *300* de Frank Miller, et j'attendais avec impatience la sortie de l'adaptation au cinéma.

Après le très réussi *Sin City* de Rodriguez et Miller, voici donc la seconde adaptation d'une œuvre de l'auteur de comics Frank Miller.

Cette fois c'est le canadien Zack Snyder qui se charge de la réalisation, en étroite collaboration avec Miller pour tout ce qui a été choix esthétiques et design. D'entrée la nomination de ce metteur en scène m'avait enthousiasmé tant j'avais été conquis par son précédent long métrage,

*L'Armée des Morts*, qui était déjà d'une force iconique assez impressionnante.

Il fallait bien ça pour rendre hommage à la bd de Miller qui tire énormément de la puissance de ses dessins : un metteur en scène capable d'insuffler de l'énergie autant que de l'esthétisme dans ce qu'il filme. Et Snyder ne déçoit pas une seconde, bien au contraire même, puisqu'il livre là un film d'une beauté à couper le souffle. Les images sont léchées, tout jusqu'au moindre détail est parfaitement maîtrisé à l'écran, chaque scène étant bourrée jusqu'à la gueule d'effets spéciaux et graphiques somptueux. Le film entier a été tourné en fond vert (à la manière de *Sin City* ou encore *Captain Sky et le Monde de Demain*), afin de pouvoir obtenir des images extrêmement travaillées, qui rappellent le trait de Miller d'une part et donnent une identité graphique à nulle autre pareille et immédiatement identifiable au film.

Au point qu'on pourrait parfois craindre que cela nuise au réalisme des scènes. Il faut bien dire qu'à ce point de vue la scène du loup par exemple n'est pas du tout réaliste, mais on peut légitimement penser que Snyder a voulu jouer sur la peur enfantine de l'animal, et l'aspect « légende » ou « conte » du récit (la scène illustre l'histoire relatée par un orateur de l'enfance du roi Léonidas). Mais pour tout le reste, les images bien que retravaillées à l'extrême n'entrent pas en conflit avec la crédibilité de l'histoire, c'est très beau et on s'en rend compte à chaque seconde, mais cela n'empêche absolument pas de croire à ce que l'on voit.

À ce sujet d'ailleurs on pouvait également craindre que le rendu des batailles entre deux factions à ce point disproportionnées soit peu crédible, mais chaque combat, chaque assaut est un petit chef d'œuvre de mise en scène et d'originalité à laquelle se livre le réalisateur. Les chorégraphies sont somptueuses, tout à la fois belles et crédibles, sauvages, puissantes et d'une précision impressionnante. Les héros eux-mêmes sont des incarnations de la perfection (de ce point de vue d'ailleurs, ce film pourtant réputé violent peut être considéré comme un pur film destiné à plaire aux femmes : mesdames vous pouvez mettre au rebus vos calendriers de rugbymen huilés au cache-sexe ovale, vous aurez à la place 300 guerriers spartiates qui ne feraient qu'une bouchée du premier Sébastien Chabal venu !), de magnifiques machines de guerre, nés et formés à une seule chose : se battre, et vaincre.

J'avais déjà abordé l'histoire dans ma chronique du comic, je vous refais rapidement un résumé du scénario. Le roi-dieu Xerxès 1er (Rodrigo Santoro, aussi beau qu'impressionnant), souverain de Perse, est en marche avec son armée gigantesque sur la Grèce qu'il compte bien annexer à son empire. Mais Léonidas (Gerard Butler, exceptionnel de charisme dans un rôle très physique), roi de Sparte n'est pas de ceux qui se laissent impressionner et décide de se dresser contre l'envahisseur. Les mains liées par le Conseil de la Cité et l'oracle des Éphores (des mystiques sans l'accord desquels rien ne peut se faire), il ne peut cependant déclarer officiellement la guerre à Xerxès, et ne peut pas lever contre lui l'armée spartiate. Il part donc à la tête de 300 valeureux guerriers pour tenir coûte que coûte le passage obligé vers la Grèce, le fameux passage des Thermopyles, dit «

les gorges chaudes ». Dans cet étroit gouffre, le nombre ne compte plus tant, et les 300 spartiates vont tenir le siège d'une armée perse qui semble sans fin. Pendant ce temps à Sparte, la reine Gorgo (Lena Headey, à la stature de reine parfaite, divinement belle et d'une classe sans égale), épouse de Léonidas va tenter de faire changer d'avis le Conseil des sages afin d'envoyer des renforts au roi dont le petit contingent fait pourtant bien mieux que résister jour après jour.

Je n'en dis pas plus sur l'issue de l'affrontement entre les perses et les spartiates, si ce n'est que la bataille des Thermopyles a bel et bien existé, bien que les faits relatés ici sont évidemment librement adaptés, romancés et très certainement assez loin de la réalité sur certains points (ne serait-ce qu'au sujet de l'armée Perse, alors que la légende parle d'un million d'hommes les historiens l'évaluent plutôt à plusieurs dizaines de milliers).

Je l'avoue volontiers, j'attendais énormément de ce film. Et je le dis tout net, j'ai eu bien plus encore à me mettre sous la dent que ce que j'espérais.

L'armée perse est vaste, et comprend de nombreux guerriers plus impressionnants les uns que les autres, ici un géant et les troupes de choc de Xerxès, les Immortels...
Ce film est un monument, à tous les niveaux. L'interprétation est fabuleuse (je n'ai qu'un regret : ne pas avoir pu voir le film en VO), les images sont sans pareil, le story-telling parfaitement maîtrisé, les scènes de batailles dégagent une puissance, une force et une émotion que j'ai rarement vues ailleurs. À titre de comparaison, elles surclassent largement à mes yeux (qui l'eut cru possible ?) celles de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*.
L'adaptation est fidèle bien qu'il ait été ajouté au récit de Miller une partie concernant la reine Gorgo restée à Sparte (ajout qui s'intègre parfaitement du reste) et qui ne figure pas dans le comic d'origine. Et surtout *300* a une identité visuelle incroyablement marquée et marquante.

Zack Snyder a réussi à trouver le traitement d'image idéal pour rendre hommage au trait de Miller, la beauté des images transcende leur force. Tout particulièrement, le réalisateur a trouvé un ton de rouge assez exceptionnel, très sombre, et omniprésent tout au long du film, que ce soit avec les capes des spartiates où lors des effusions de sang des combats.
Bref, pour moi *300* est un vrai monument aussi bien de mise en scène que de beauté visuelle et de puissance des images.

J'ai cependant entendu dernièrement pas mal de critiques accusant le film d'être « facho » (un qualificatif tellement souvent employé au sujet de tout et n'importe quoi qu'on se demande parfois si ceux qui l'utilisent en connaissent l'exacte signification), d'être ouvertement offensant à l'égard des peuples arabes, voire même de justifier à mots cachés la guerre en Irak. À cela il est d'autant plus difficile de répondre que ce genre d'attaque est pour moi dénué de sens. Des grecs ont

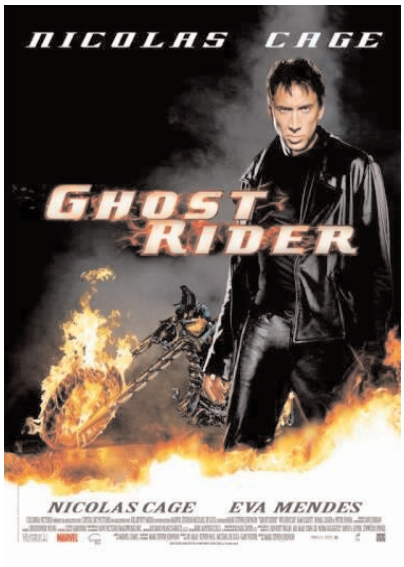
combattu des perses (pas des « arabes » d'ailleurs soit dit en passant, l'empire perse s'étalait bien au-delà des ethnies arabes). N'y cherchez aucune métaphore, il s'agit d'histoire. De l'histoire mise en scène et adaptée, oui, mais pas remaniée pour en changer le sens profond ni lui donner une portée actuelle. Aujourd'hui, il faudrait donc soigneusement éviter d'évoquer des faits qui remontent à l'Antiquité pour ne pas froisser des sensibilités exacerbées. Si encore cela avait été fait dans le but de rabaisser ouvertement une ethnie par rapport à une autre, ce serait sujet à discussion pourquoi pas. Mais là, dans le cas très précis de *300*, je ne vois honnêtement pas où se situe l'attaque raciale. On peut évidemment tout intellectualiser et interpréter à outrance, mais il y a des limites au grand n'importe quoi tout de même.

*300* est un film de guerre, un film de genre dans le plus pur sens du terme, une œuvre violente (d'aucuns diraient que c'est réservé aux gros bourrins) et sans grande dimension philosophique, oui. Et après ? Je ne peux franchement pas prêter à Miller ou Snyder des intentions cachées de dénigrer les nations arabes actuelles, de véhiculer des idées pro-Bush ou je ne sais quelles autres inepties de ce genre. Pour moi c'est totalement hors de propos. D'ailleurs si le film pose effectivement comme héros le roi Léonidas (avec ce que cela comporte d'hollywoodien dans la définition : sans peur, sans reproche, incarnation de la perfection), dans sa bd Miller laissait un peu plus transparaître le fait que les plus sauvages n'étaient pas toujours ceux que l'on aurait pu penser (cf. mon article sur le comic book 300). Soulignant ainsi qu'il ne cherchait pas à imposer l'idée d'une soi-disant supériorité d'une civilisation par rapport à une autre. Et dans le film, si l'on cherche coûte que coûte un message de cet ordre, à la limite je dirais plutôt qu'il se permet de montrer du doigt au passage les croyances et les mythes qui passent avant le bien être de l'Homme, et qui sont parfois aussi prétexte à corruption et autres jeux d'influences rémunérées… (je pense évidemment en disant cela aux Éphores qui incarnent le mysticisme et l'obscurantisme intéressé en opposition au bon sens du roi Léonidas).

*300* est là pour donner du plaisir au spectateur.
Un plaisir que certains trouveront barbare pourquoi pas, sans intérêt même tant qu'on y est.
Mais pour moi ce n'est rien d'autre que cela : un plaisir immense. Visuel, esthétique, émotionnel.
Ne cherchez pas plus loin et laissez-vous emporter par ce qui se passe à l'écran. Vous verrez, ça pourrait peut-être même vous faire du bien.
Allez, comme aujourd'hui je ne suis pas avare en qualificatifs, je dirais en toute simplicité et en conclusion que 300 fait partie de ces rares films instantanément cultes. Et ouais, rien que ça.

*Marv'.*

CROTTE RAIDEUR




Premier film super-héroïque de l'année 2007 qui en comptera un certain nombre et pas des moindres (un certain *Spider-Man 3* ça vous dit quelque chose ?), *Ghost Rider* finit enfin par arriver dans les salles de cinéma. Je dis « enfin » parce que cela va faire plus d'un an que la sortie du film, pourtant tourné depuis belle lurette, était repoussée (officiellement pour des raisons techniques), pas parce que je l'attendais impatiemment.
Pour être franc, je n'ai jamais été fan du personnage de comics (désolé Rico) dont le film est tiré, le trouvant un tantinet too much. Mais par principe, j'essaie de ne pas rater les adaptations ciné de comics, donc j'avais la ferme intention de ne pas passer à côté de ce *Ghost Rider*…

Barton Blaze (Brett Cullen) et son fils Johnny (Matt Long) sont des cascadeurs à moto qui travaillent en duo. Pour sauver son père atteint d'un cancer, le jeune Johnny va accepter de vendre son âme à Méphistophélès, l'incarnation du Diable (Peter Fonda). Ce n'est que bien des années plus tard, une fois devenu adulte, que Johnny Blaze (Nicolas Cage) va devoir en payer le prix. Pour combattre son propre fils révolté Blackheart (Wes Bentley), le Diable fait du motard son guerrier . Blaze est donc condamné à se transformer une fois la nuit venue et en présence du Mal en Ghost Rider, l'esprit de la vengeance, un motard à tête de mort commandant aux flammes de l'enfer… Évidemment cette transformation infernale intervient juste au moment de sa vie où Johnny renoue avec son amour de jeunesse, Roxanne Simpson (Eva Mendes), ce qui ne sera pas sans mettre en danger la jeune femme. Johnny rencontre également lors d'une de ses virées vengeresses un mystérieux fossoyeur (Sam Elliott) qui semble en savoir beaucoup sur lui et pourrait bien l'aider à se sortir de sa malédiction…

Bon alors autant le dire tout de suite, *Ghost Rider* est loin de n'avoir que des qualités ! Pour tout dire, il en est même très très loin…

À la nomination de Mark Steven Johnson, qui avait déjà officié sur *Daredevil* (à la réalisation) et *Elektra* (à la production), au poste de réalisateur mais également de scénariste, on pouvait déjà légitimement être inquiet. Le bonhomme avait réussi à plomber malgré de beaux effets et quelques éclairs esthétiques salvateurs la licence pourtant prometteuse de Daredevil le super-héros aveugle. Au point d'échauder Ben Affleck lui-même de se fourvoyer dans une suite (c'est dire !). Avec *Ghost Rider*, il récidive en livrant un film sans envergure et plutôt mou du genou, et ce malgré la présence d'un acteur de premier plan tel que Nicolas Cage.

Passons rapidement sur le scénario : celui-ci parvient à être à la fois ultra-simpliste et embrouillé à la fois ! Bel exploit ! En gros Blaze combat les méchants, sauve la belle et se rebelle contre son employeur parce que c'est un bon gars quand même. Et pourtant plusieurs fois au cours du film, j'ai eu du mal à bien comprendre les raisons qui motivaient certaines de ses actions (sa chevauchée avec Sam Elliott qui disparaît une fois arrivé à destination, l'histoire des contrats revendiqués par Blackheart…) tellement c'était clair.

Les méchants sont... ben euh méchants.
Ou alors peut-être qu'à force de m'ennuyer j'ai décroché de l'histoire… Parce que le second gros reproche qu'on peut faire au film de Mark Steven Johnson c'est qu'il est long et qu'il ne s'y passe pas grand-chose malgré cela ! Avec trente minutes de métrage en moins, le film aurait certainement gagné en nervosité, ce qui aurait au moins pu peut-être sauver le côté action-movie qu'on attendait et auquel on n'a même pas eu droit ! L'histoire pourtant pas bien compliquée à la base s'enlise dans des nunucheries sentimentales à deux balles et qui plus est jouées avec les pieds, qui font perdre un temps fou pour n'arriver à rien d'autre qu'à décrocher des bâillements de la part du spectateur.

Bref il ne se passe quasiment rien à l'écran, on s'ennuie profondément. Même les scènes d'action laissent froid, quant aux combats ils sont affreusement torchés en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Aucune imagination, pas de créativité, zéro surprise, que dalle. Il ne reste que de très beaux effets spéciaux, quelques scènes furtives (la chevauchée dans le désert, la moto infernale sur le pont ou sur le building) et quelques plans (les acolytes de Blackheart, le Ghost Rider) esthétiquement très réussis qui rappellent furieusement… de belles planches d'illustrations du comic. Mais au cinéma ça ne suffit pas malheureusement pour convaincre sur toute la durée d'un film (1h50 tout de même !).

Quant à l'interprétation… ça laisse là aussi à désirer. On a envie de mettre des baffes à Nicolas Cage pour qu'il se réveille tellement il compose un personnage apathique, et Eva Mendes, la belle plante du film (et encore… une espèce de croisement improbable entre J-Lo et Cindy Crawford tout sauf classe), n'a visiblement pas été choisie pour ses talents de comédienne. Ou alors c'était voulu et son jeu affligeant (une grande pro des mimiques faciales visiblement, ce qui d'ailleurs contrastait fortement avec l'inexpressivité du visage de Cage) était à prendre au second degré ouje n'ai rien compris. Je ne l'exclus pas hein. Les méchants eux… bah ils sont vraiment très méchants. Ils auraient eu un papier sur le front avec la mention « Very, very bad guy » que ç'eût été pareil… Et puis la palme revient au copain de Blaze (Donal Logue) à mi-chemin entre le sidekick humoristique et le parasite scénaristique (ce qui bien souvent revient au même d'ailleurs). On se demande quel autre rôle que d'enfoncer encore plus le film il pouvait bien avoir…

Je n'épilogue pas trop non plus sur l'affreuse affiche du film (vous pouvez juger par vous-mêmes plus bas) où Nicolas Cage arbore une tête qu'il est tout bonnement impossible de prendre au sérieux tant l'expression du visage est caricaturale… (et on passera sous silence cette coupe de cheveux sortie dont ne sait où…). Je préfère, et de loin, sa tête de Ghost Rider toute en os et en flammes ! Cela fait au moins un point positif : je craignais un peu que le Ghost Rider fasse pitié, voire pire, fasse rire, mais agréable surprise, il est très réussi et crédible dans ses mouvements.

Et sachez que malgré tout ça, *Ghost Rider* a été un carton au box-office américain et même français (enfin il faut relativiser : c'est un carton par rapport au four auquel il était promis quasi-unanimement par la critique avant sa sortie). En même temps la série des *Taxi* aussi, alors… le grand public reste cohérent dans ses choix au moins.

Bref, Nicolas Cage qui voulait depuis si longtemps tourner dans une adaptation d'un comic de super-héros (il était fortement question de lui au cours du développement des récents *Batman Begins*, *Superman Returns* et du futur *Iron-Man* dont à chaque fois il a été écarté au dernier moment) a tiré le mauvais numéro avec ce *Ghost Rider*. Mais qu'à cela ne tienne, il est déjà engagé sur un nouveau projet d'adaptation de super-héros et pour cause : c'est lui-même avec son fiston Weston Cage qui sont les scénaristes du comic-book ! (ça s'appelle *Enigma* chez Virgin Comics). Sans parler du premier rôle qu'il devrait tenir dans l'adaptation d'un autre comic, *The Sadhu* (toujours chez Virgin Comics).

Pour la petite histoire, l'acteur est depuis très longtemps un fan invétéré de comics (il ne peut donc être tout à fait mauvais). Il a choisi son pseudonyme (alors qu'il aurait pu prendre son vrai nom Coppola, et ainsi bénéficier de l'aura de son oncle Francis Ford Coppola) en rapport avec son super-héros Marvel fétiche, Power-Man alias Luke Cage. À présent il est lui-même co-scénariste de comics et encore plus fort : il a prénommé son fils né en 2005 Kal-El, du prénom kryptonien de Superman !

Si ça ce n'est pas une preuve de sa passion je ne sais plus ! Il ne lui reste plus qu'à trouver un rôle dans une bonne adaptation, digne de ce nom. Courage Nicolas, je suis avec toi !

*Marv'*

JAMAIS D'OEUFS SANS TROIS !
Je vais vous parler de *WE3* (prononcez « We free »), un comic mais pas de super-héros. Non, ce comic-ci a pour personnages principaux des animaux de compagnie ! Bon d'accord, pas n'importe lesquels non plus…

Aux États-Unis, un département spécifique de l'armée travaille dans le plus grand secret à l'élaboration de nouvelles armes biologiques. Mais pas de virus Ebola mutant ou de variole survitaminée… les nouvelles armes biologiques (ou plutôt bioniques en fait) sont un chien (nommé 1), une chatte (nommée 2) et un lapin nain (nommé 3) ! Ces animaux domestiques ont subi différentes opérations qui en ont fait de véritables armes cybernétiques, bardées d'armures et de gadgets technologiques mortellement dangereux. Dotés d'une interface reliée à leurs cerveaux, ils peuvent également s'exprimer vocalement, un ordinateur formulant à leur place leurs pensées sous forme de concepts et de mots simples.

Mais quand l'armée décide de passer au niveau supérieur de développement et de se débarrasser des trois bébêtes, celles-ci ne l'entendent pas ainsi de leurs oreilles poilues et s'enfuient toutes griffes dehors. S'engage alors une chasse effrénée pour récupérer et éliminer les animaux fuyards, le tout le plus discrètement possible… Et ces mini armes de destruction massive ne seront pas si simples que prévu à maîtriser…

Le moins qu'on puisse dire c'est que le scénariste Grant Morrison démontre une fois de plus

l'une de ses plus grandes qualités : il sait étonner et prendre au dépourvu ses lecteurs. L'homme qui a su relancer avec brio des X-Men qui naviguaient en pilote automatique avant son arrivée sur le titre en 2001 propose ici une histoire innovante, au ton original et au thème pas si enfantin qu'on pourrait le croire. Car si on peut y voir basiquement un discours anti-militaire et pour la protection des animaux, on est pourtant très loin d'une diatribe hystérique à la Brigitte Bardot. Ce qui transpire surtout de *WE3* (comme d'ailleurs de l'ensemble de son œuvre, de façon plus ou moins évidente depuis *Les Invisibles* jusqu'à *New X-Men* en passant par *Seven Soldiers of Victory*) c'est l'idée de transgression à l'ordre établi, la lutte pour la liberté, l'indépendance de l'esprit. Et même à travers trois boules de poils en guise de héros, Morrison parvient encore à faire passer des messages et des réflexions universels.

À ses côtés, il a fait appel à un très grand dessinateur écossais, Frank Quitely (*The Authority*, *JLA : Earth 2*, *All Star Superman*, …). Quitely a un style quelque peu controversé, les traits de ses personnages étant souvent mal considérés (trop boursouflés, pas assez lisses, pas assez beaux). Mais moi j'avoue que j'adore ce style percutant à mi-chemin entre un Richard Corben light et un George Perez sous acide ! Et si je ne devais retenir qu'une chose de ses planches, ce serait le dynamisme qu'il y insuffle.

C'est d'ailleurs à ce niveau que le bât blesse en ce qui concerne l'édition française de *WE3*, sortie chez Panini en début d'année. Pour adapter le matériau d'origine aux standards de taille des albums français, les planches ont été agrandies, en partie rognées par endroit, et à l'arrivée elles perdent un peu de la force qu'elles avaient dans leur format d'origine (le format comics US). Et au passage, le prix aussi augmente avec la taille… certains comics grand format commencent à coûter vraiment cher !
Dommage également que le « WE3 » du titre n'ait pas été francisé en « NOUS3 » par exemple, on y perd un peu en double-sens ainsi qu'en cohésion avec le reste des mots utilisés par les animaux, souvent phonétiques.

Mais cela étant dit, je considère que ces défauts restent minimes et que la BD mérite largement d'être lue en VF si la VO vous échappe (pas toujours évident à trouver par chez nous) ou vous rebute (pas toujours évident d'être un parfait anglophone non plus !!).

Donc si vous avez envie de lire une fable des temps modernes, où les animaux parlent certes un peu moins que chez La Fontaine mais castagnent un peu plus, *WE3* fera votre bonheur !

*Marv'*