

geek



NOUVEAU NUMERO 1

PAS DE BRAS, PAS DE PROBLÈME

LES DERNIÈRES SOLUTIONS CYBERNETIQUES

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

LES A.I. : POURQUOI TANT DE HAINE ?

WILL WRIGHT

À QUOI JOUE LE CRÉATEUR DES SIMS

BOBAK FERDOWSI

ENTRETIEN AVEC LE DIRECTEUR DE VOL SUR CURIOSITY

ROCKET RACCOON, LE NOUVEAU LOL CAT BADASS !

JAMES GUNN S'AMUSE AVEC LES GARDIENS DE LA GALAXIE CHEZ MARVEL

LES COULISSES DE BOSTON DYNAMICS

LE GUIDE DES FILMS DE L'ÉTÉ

GODZILLA VS THE WORLD



GEEKLEMAP.COM VOL.1/NO.1

L 11835 - 1 - F: 4,95 € - RD



LE ROMAN À L'ORIGINE DU FILM !



Disponible
en librairie

ÉCRIT PAR HIROSHI SAKURAZAKA



Syfy

actusef



SYFANTASY



Motion Picture Artwork ©2014 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved
ALL YOU NEED IS KILL © 2004 by Hiroshi Sakurazaka/SHUEISHA Inc.

X-MEN : DAYS OF THE FUTURE PAST X RETOUR VERS LE FUTUR

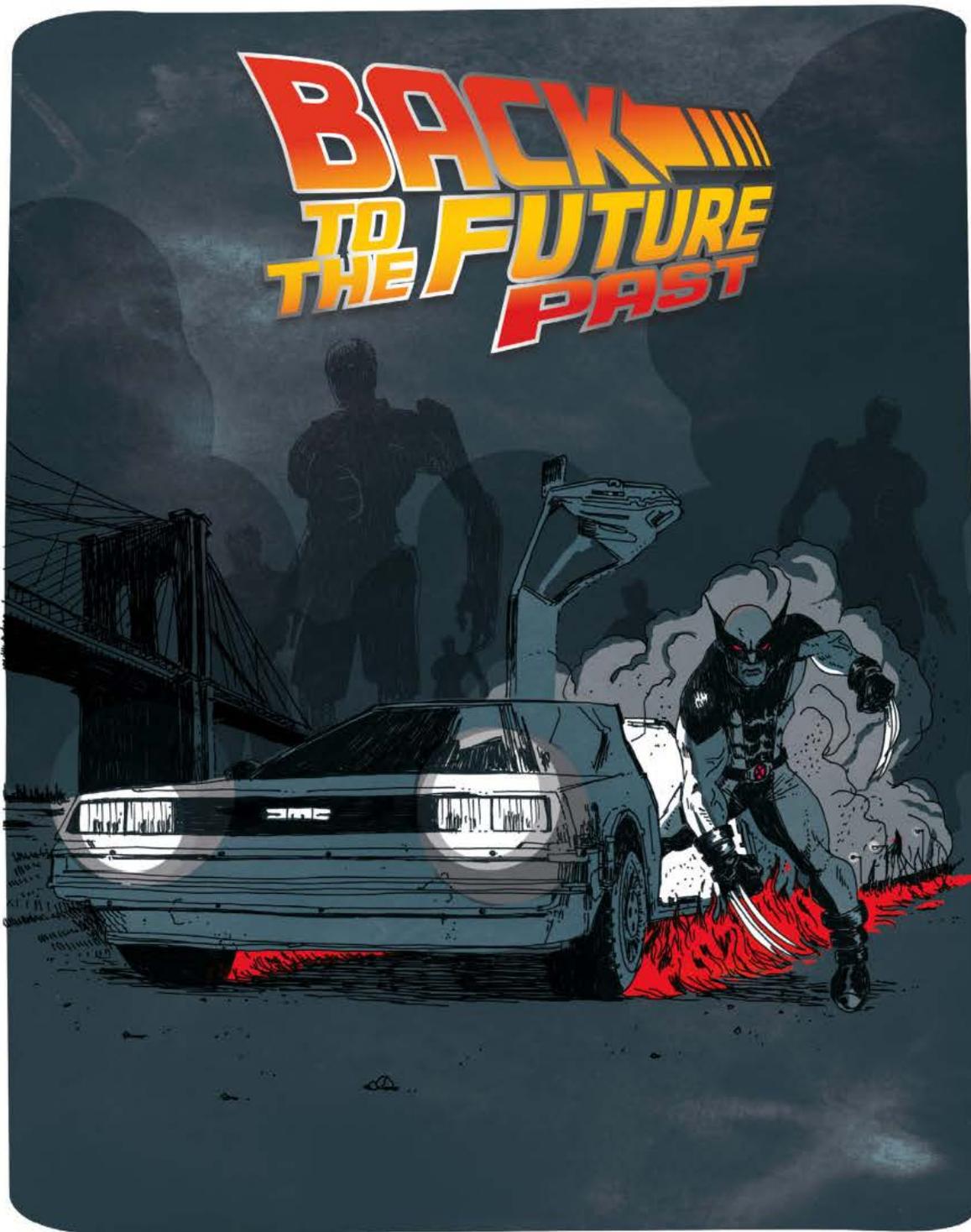


ILLUSTRATION : DAVID LANASPA
WWW.DACOFFEETIME.COM

GEEK est édité par SAS 2B2M 145.
5 Passage du Chantier, 75012 Paris
www.2b2m.fr

CONTACT :

Contact@geeklemag.com
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Benoit Maurer
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Christian Ung
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Marie Léon
COLLABORATEURS : David-Julien Rahmil, Sébastien Floch,
Vincent Julé, Virgil Iscan, Franck Mangin
TRADUCTION : Thibaut Hofer

CONCEPTION GRAPHIQUE :

BIRD contact@birddesidees.com

PUBLICITÉ :



MINT (Média Image Nouvelle Tendance)
125 rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris
www.mint-regie.com
Directeurs associés :
Philippe Leroy, philippe@mint-regie.com, 01 42 02 21 62
Fabrice Régy, fabrice@mint-regie.com, 01 42 02 21 57
Directrice de la publicité :
Laureline Jouanneau, laureline@mint-regie.com, 01 45 61 23 04

DISTRIBUTION : MLP

Service des ventes : Magali Parra -
Tél. : 05 31 47 35 80 (numéro réservé aux diffuseurs
et dépositaires de presse)
Dépôt légal à parution.
ISSN : En cours / Commission paritaire : En cours

FABRICATION :

Imprimerie Léonce Deprez
Zi Le Moulin - 62620 Ruitz
Imprim vert - fabrique en France

ABONNEMENTS :

www.geeklemag.com
2B2M / 5 Passage du Chantier, 75012 Paris

Merci à : Benoit Maurer, Fabrice Régy, Philippe Leroy, Laureline
Jouanneau, Emmanuel Batifoulier, Otto Borscha, Yves
Clemot, David Lanaspá, Ophélie Dhayer, Jean-Baptiste
Feldis, Greg Fuchs, Olivier Dezégue, Spoo, la famille : Deb,
Noah, Sam, Chartie, Jérémie, Virginie, Guillaume, Emilie,
Mariana, Robin, Raymond, Sylvie... Tous ceux qui auront pris
le temps pour lire jusqu'ici.

Tous droits réservés. A défaut d'indication contraire, les
textes, photographies, dessins et autres éléments de ce magazine
sont la propriété exclusive de la société 2B2M. Leur reproduction,
même partielle, est interdite dans tous pays, quel que soit
le support, y compris électronique, sauf autorisation préalable
et écrite de 2B2M. Il en est de même de leur représentation.
Toute violation des droits de 2B2M 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.

GEEK® is a registered trademark of
SOURCE INTERLINK MAGAZINES, LLC © 2014. All Rights Reserved.

Pitch

Longue vie à la nouvelle chair.
Quand les termes geek et nerd ont commencé à apparaître en
France, à la fin des années 1990, portés par l'émergence d'Internet,
on se posait souvent la question. C'est quoi la différence entre un
geek et un nerd ? Quelques heures de débat sémantique plus tard,
tout le monde finissait par s'en moquer. On savait juste que les deux
étaient synonymes de parias, nourris par une culture alternative qui ne touchait qu'un
cercle d'initiés. Croissant, certes. Mais toujours regardés un peu de travers par le reste
de la société. Puis on a découvert que geeks et nerds, sans différenciation, pouvaient
générer des millions, servir le capital et changer le monde. Plus de regard de travers.
L'année dernière, tous les acteurs du G20 sont sortis stupéfaits des *Noces Pourpres*.

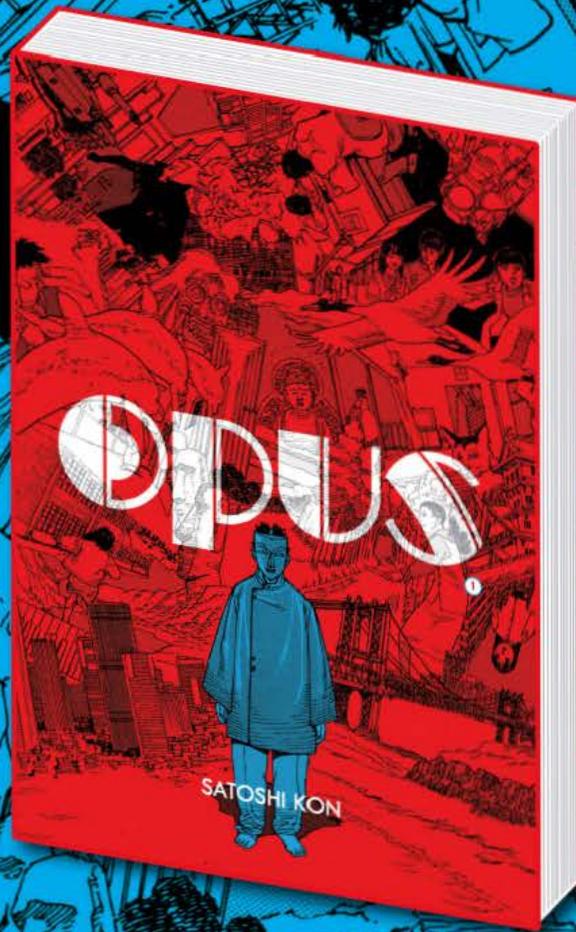
Il y a cinq ans, le terme geek était encore un peu exotique. Il est aujourd'hui
largement galvaudé. Revenons à son origine. Être un geek n'est pas un titre de gloire.
Être un geek, à la base, c'est être un mec qu'on montre du doigt avec
dégoût et émerveillement parce qu'il arrache des têtes de poulet avec les dents
dans des freakshows, ces foires aux curiosités établies par Phineas Taylor Barnum.
Le geek ne peut pas être chic. Il doit toujours se tenir à l'écart, observer autant qu'il est
scruté, être un reflet des maux qui rongent ses spectateurs. Aujourd'hui, s'il a encore une
raison d'exister, le geek doit plus que jamais se montrer critique et analyser l'évolution
d'un monde qui a fini par le suivre dans des déviances qu'il a côtoyées plus que personne.

Le magazine *GEEK* a le désir de se réapproprié ce terme, et lui donner, au-delà de
toutes les cultures qu'on a pu lui accoler ces dernières années, le sens et la raison que
nous lui donnons, nous. Celui de défricher, d'explorer et de partager certaines passions
aujourd'hui connues du plus grand nombre, et d'autres parfois voire toujours obscures,
parfois voire toujours honteuses, mais quoi qu'il en soit, toujours revendiquées.

Et donner naissance à une nouvelle chair.
Bienvenue dans le nouveau magazine *GEEK*.

- Staff

PS. Pour la génération 2.0 qui essaie de faire défiler le contenu de ce magazine papier en caressant
la couverture, ci-joint la traduction en émoticôns : 📖📄📑📔



OPUS

LE CHEF-D'ŒUVRE DE SATOSHI KON,
RÉALISATEUR DE PERFECT BLUE ET PAPIRIKA!

EN LIBRAIRIE • Plus d'infos sur le site www.imho.fr

Sommaire

geek / VOL. 1 / NO. 1

3

PITCH

Ça part de là

10

FLOWCHARTS

Du data journalisme pour voir différemment les news du jour et surtout parce que c'est beau

20

TECH

Entretien avec le toujours très occupé Cinquante Centimes et son incursion dans le monde de la haute technologie audio

22

SCIENCES BITS

Ce qu'il va falloir suivre de près dans le monde de la science, des nouvelles prothèses robotiques à la greffe d'une tête

26

BOSTON DYNAMICS

Incursion au cœur de l'usine qui fabrique nos futurs maîtres

40

JAMES CAMERON

Que peut donc faire le réalisateur pendant son temps libre? Candy Crush Saga? Non, lui il défonce des records et fait avancer l'océanographie

52

A.I.

Pourquoi l'imaginaire populaire a si peur de l'intelligence artificielle et est-ce que c'est réellement une menace

36

APERÇU DES SORTIES

CINÉMA DE L'ÉTÉ

les films de l'été sur notre radar

42

WILL WRIGHT

À quoi pense le père des SIM's ? Comment perçoit-il l'évolution du média "jeux vidéo" ?

46

FLORENT MAUDUOX

Rencontre avec le maître du Squeele

90

REVIEWS

Ce qui ne fallait pas manquer dans les sorties : ciné/séries, jeux vidéo, BD et toys

98

GUIDE DE SURVIE

EN MILIEU HOSTILE

Comment se sortir d'une discussion épineuse. GEEK va vous sauver la mise

“LES GENS SE SENTENT DE PLUS EN PLUS IMPUISSANTS, ET ILS VEULENT VOIR À L'ŒUVRE DES PUISSANTS.”

James Gunn, page 68

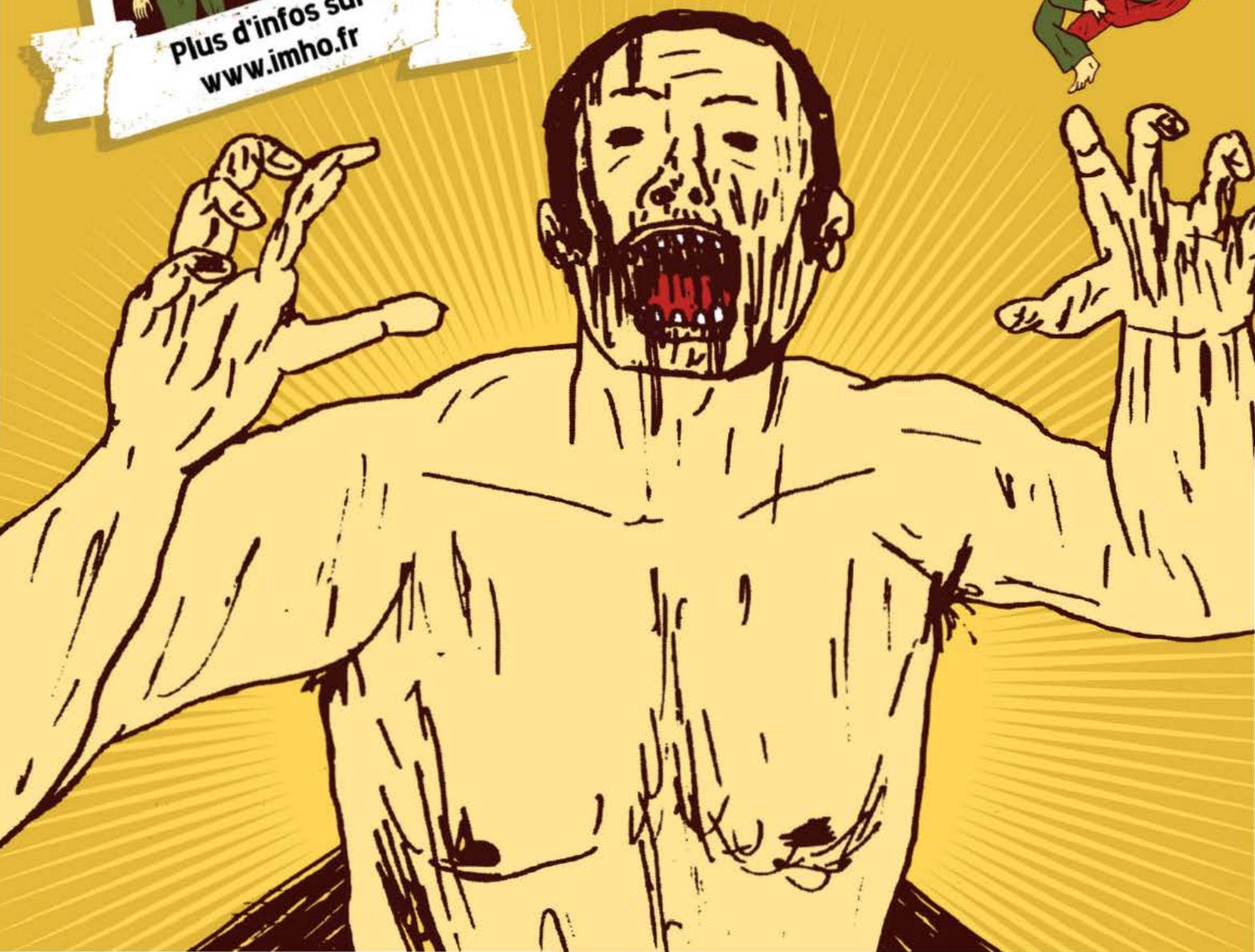


TOKYO ZOMBIE

UN MÉLANGE EXPLOSIF ENTRE
SHAUN OF THE DEAD
ET LA NUIT DES MORTS-VIVANTS

LES ZOMBIES
COMME VOUS NE LES
AVEZ JAMAIS VUS

Plus d'infos sur
www.imho.fr





e TOUCH



Acer | Touch & Type***

Une nouvelle expérience tactile.

Explorez, développez vos compétences et votre créativité, pour exprimer le meilleur de vous-même.

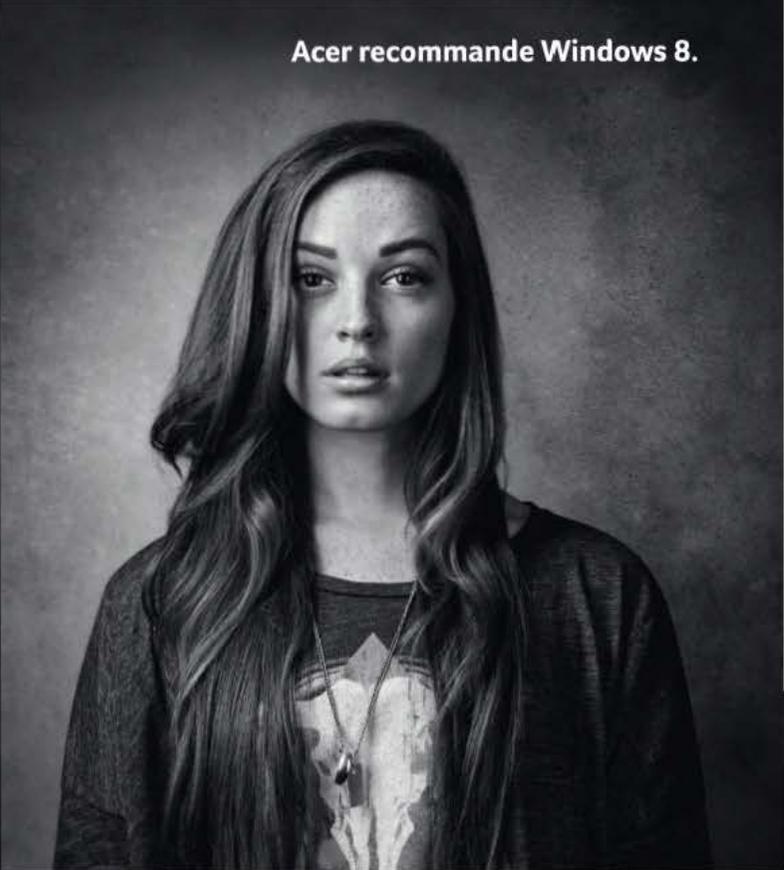
Découvrez nos produits sur acer.fr et 

Travail, loisir. À vous de choisir.  Windows 8

*Au-delà du simple toucher. **Au-delà des limites. ***Utilisation tactile, clavier ou souris.

Certaines applications sont vendues séparément, varie selon les pays.

Acer recommande Windows 8.



MORE*



acer

*explore beyond limits™***

ÊTES-VOUS SPARTIATE, ATHÉNIEN OU PERSE ?

DÉPART :

TU AIMES LES FILMS DE GLADIATEURS ?

OUI

NON DE ZEUS, MARTY, ON S'EST TROMPÉS D'ÉPOQUE !

NON

TU AIMES LES HOMMES VIRILS
QUI SE BATTENT PRESQUE À POIL ?

POURQUOI PORTER DES VÊTEMENTS
QUAND CE SLIP FAIT RESSORTIR
MÉS BEAUX ABDOS ?

JE PRÉFÈRE GARDER
DES VÊTEMENTS QUAND MÊME !

OUI, J'EXAGÈRE UN PEU QUAND MÊME.

EN PARLANT DE COMBAT, ÇA NE TE GÊNE
PAS DE VOIR DES FEMMES SE BATTRE
OU S'ENTRAÎNER À TES CÔTÉS ?

NON, LES FEMMES SONT SURTOUT BONNES
À SE MARIER ET FAIRE DES GOSSÉS.

C'EST PAS UN PEU MACHO,
COMME RAISONNEMENT ?



POURQUOI PAS, LES FEMMES
SONT NOS ÉGALES MÊME AU COMBAT.

WAOUH, C'EST COOL ! ET NIVEAU
POLITIQUE TU PRÉFÈRES QUOI ?

ET COMMENT TU L'ENTRETIENS
TA RÉPUTATION DE BADASS ?

JE PRÉFÈRE UN ROYAUME
AVEC DEUX TÊTES COURONNÉES
ET UNE RÉPUTATION DE BADASS

DES LEADERS CHARISMATIQUES
POUR LES DIRIGER TOUS.

FACILE, JE PASSE MA JEUNESSE À M'ENTRAÎNER
AU COMBAT ET À ME FAIRE FLAGELLER !
ET JE DOIS VOLER MA NOURRITURE POUR MANGER

TU EST PLUTÔT ROYAUME
OU PLUTÔT EMPIRE ?

OUCH, C'EST DUR POUR TOI. TU PRÉFÈRES PAS
PLUTÔT T'ASSOÏR À UNE TABLE DE BANQUET,
REGARDER UN SPECTACLE OU BAVARDER UN PEU ?

JE PRÉFÈRE UN BON EMPIRE

NON ALORS, MIEUX VAUT
RESTER TRANQUILLE



LORS QUE VOUS VOUS RENDIEZ
TRANQUILLEMENT AU CINÉMA VOIR
300 : LA NAISSANCE D'UN EMPIRE,
VOILÀ QU'UNE FAILLE SPATIOTEMPORELLE
VOUS A TÉLÉPORTÉ DANS LES ANNÉES -480
AVANT NOTRE ÈRE, EN PLEINE GUERRE MÉDIQUE.
VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE REJOINDRE LES
ATHÉNIENS, INVENTEURS DE LA DÉMOCRATIE,
LES SPARTIATES, DE FOUQUEUX GUERRIERS OU
LES PERSÉS, AU SEIN DU PLUS GRAND EMPIRE
DE L'ÉPOQUE. À VOUS DE CHOISIR.

TEXTE : DAVID JULIEN RAHMIL
ART : STAFF

NON, L'ART ET LA CULTURE
C'EST POUR LES FAIBLES ! ET LES FAIBLES
NE SONT PAS MIEUX CONSIDÉRÉS
QUE LES ESCLAVES !

MAIS C'EST DE LA FOLIE !

NO, THIS IS SPARTAAAAA

C'EST VRAI QUE C'EST TENTANT



BRAVO TU ES TU ES LEONIDAS
DANS LE FILM 300 !
TU AS DE SUPERBES ABDOS
MAIS À LA FIN TU MEURS



OUI !

EN SLOW MOTION ?

ET TU PORTES UNE BARBE ?

OUI

ET CE SOIR TU DÎNES EN ENFER ?

OUI

NON

NON, JE PRÉFÈRE FRÉQUENTER DES
HOMMES, SURTOUT PLUS JEUNES QUE MOI.

ET VOUS DISCUTERIEZ DE QUOI EXACTEMENT ?

ON A INVENTÉ UN TRUC GÉNIAL QUI S'APPELLE LA PHILOSOPHIE
ET PUIS POUR SE DÉTENDRE ON FAIT DES BLAGUES
SCATOLOGIQUES POUR SE MOQUER DES FEMMES ET DES GENS
À LA MAUVAISE HALEINE ("VÉRIDIQUE")

TU VEUX DIRE QUE DANS TA CITÉ TOUT LE MONDE
PARTICIPE À LA VIE POLITIQUE ?

LA DÉMOCRATIE, C'EST QUAND MÊME COOL !

OUI BIEN SÛR, SAUF LES FEMMES, CEUX QUI NE
SONT PAS CITOYENS SANS COMPTER LES ESCLAVES

C'EST VRAI QUE ÇA N'EST PAS TRÈS COOL !

ET NIVEAU ESCLAVAGISME, LE CONCEPT
NE TE CHOQUE PAS TROP ?

POURQUOI ?



TU ES SÛR DE TON COUP ?
NON PARCE QUE UN EMPIRE,
ÇA DOIT S'ÉTENDRE.



MA RELIGION M'EN INTERDIT,
JE SUIS ZOROASTRIEN.

C'EST QUAND MÊME PAS MOI QUI VAIS
ALLER TRAVAILLER DANS LES CHAMPS

JUSTEMENT, DANS MON EMPIRE,
ON A DES SUPERS ROUITES ET AUSSI
DES SUPERS SOLDATS QUI S'APPELLE
LES IMMORTELS

TU ES PERSE.

CONTRAIREMENT AUX GRECS
TU N'AS PAS D'ESCLAVE ET TES SOLDATS
PORTENT UN NOM CLASSE, LES IMMORTELS.
EN REVANCHE TU VAS TE PRENDRE UNE
BRANLÉE À LA BATAILLE DE SALAMINE.

TU ES ATHÉNIEN.

LE MONDE RETIENDRA
DE TOI QUE TU ES
L'INVENTEUR DE LA
PHILOSOPHIE ET DE LA
DÉMOCRATIE. BON TU
AIMES AUSSI LES BLAGUES,
PÉTOMANES ET TU
TROUVES LA PÉDOPHILIE
ET L'ESCLAVAGISME OK,
J'IMAGINE QUE
ÇA COMPENSE...



TU ES SPARTIATE.

LA DÉMOCRATIE ET LES PLAISIRS DE LA VIE
NE SONT PAS TON FORT. EN REVANCHE TU
ES UN GUERRIER BADASS ET LES FEMMES
DE TA CITÉ SONT TRAITÉES EN ÉGALES.



VOYAGE TEMPOREL

texte : David-JulienRahmil

QUAND LE MONDE VA MAL ET QU'IL EST ENVAHI PAR DES ROBOTS GÉANTS TRAQUEURS DE MUTANTS, les X-Men n'ont plus d'autre choix que d'envoyer Wolverine dans le passé. Histoire de voir si l'herbe n'est pas plus verte dans la dimension parallèle d'à côté... Seulement, manipuler les lignes du temps et jouer avec les paradoxes, c'est plutôt casse-gueule comme activité. Suivez le guide ultime des conséquences foireuses du voyage temporel.

« WHATEVER HAPPENED HAPPENED »

Le temps est immuable et on ne peut pas changer le cours des événements

« FUCK LA CAUSALITÉ ! »

Le temps peut être changé et les événements réécrits

DES AIMANTS ET UN PEU DE PHYSIQUE/CHIMIE

- DONNI DARKO - |

Un trou de ver

- LOST - |

Dans un avion avec des copains rescapés, sur une île ou dans son propre corps plus jeune.

PAR LA PENSÉE

- SOMEWHERE IN TIME - |

En tombant amoureux du portrait d'une femme et en pensant très fort à elle pour la rejoindre au-delà du temps.

EN RÉPÉTANT LA MÊME JOURNÉE DE MERDE

- UN JOUR SANS FIN - |

En répétant encore et toujours la même journée

- EDGE OF TOMORROW - |

Respawn après chaque mort

TRANSFERT DE CONSCIENCE

- L'EFFET PAPILLON / X-MEN DAY OF FUTUR PAST - |

en transférant sa conscience dans son corps du passé

- CODE QUANTUM / CODE SOURCE - |

En déplaçant votre conscience

dans le corps d'une autre personne

VÉHICULES COOL

- LA MACHINE À DÉMONTÉ LE TEMPS - |

Dans un jacuzzi

- RETOUR VERS LE FUTUR 1, 2 ET 3 - |

Au volant d'une Deloréane lancée à 88 mph

- DOCTOR WHO - |

dans un Tardis

MACHINES CHE-LOUES

- TERMINATOR 1, 2 & 3 - |

Une machine à voyager dans le temps qui ne laisse passer que les tissus vivants

- LOOPER - |

Une grosse machine qui appartient aux mafieux

- HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZCABAN - |

Une montre magique

- PRIMER - |

une machine censée réduire la masse des objets et qui vous renvoie six heures dans le passé.

- FUTURAMA - |

Avec un micro-ondes, du pop-corn et une super nova ou bien grâce à l'aide d'un cerveau géant.

- LE VISITEUR DU FUTUR - |

Une machine qui se glisse au poignet et qui ressemble à un lecteur MP3 atomique

- L'ARMÉE DES 12 SINGES - |

avec une machine bizarre et un traqueur temporel planqué dans une dent

LÉGENDE

◆ PARADOXE DU GRAND-PÈRE :
le voyageur annule la cause de son existence.

◆ PARADOXE DE L'ÉCRIVAIN :
le voyageur temporel déclenche les événements
le conduisant à voyager dans le temps
en produisant une boucle.

◆ WIBBLY WOBBLY TIMEY WIMEY...STUFF :
théorie temporelle bordélique et multi-univers !

Création d'une boucle temporelle alternative et instable dans laquelle vos amis meurent ou souffrent. Vous devrez sauver l'univers en vous faisant écraser par un moteur d'avion.

Richard Alpert donne une boussole à John Locke qui voyage dans le passé et crée une boucle en rendant la boussole à Richard.

Une vieille femme donne une montre au voyageur qui l'offre à son amoureuse une fois dans le passé.

Un jour sans fin, Bill Murray se tape Sonny & Cher à 6h du matin pendant 30 ans environ.

Tom Cruise doit se faire sauter le caisson pour devenir un super guerrier.

Evan retourne créer une multitude d'univers parallèles jusqu'à ce qu'il décide d'annuler sa rencontre avec son futur amour pour la protéger.

« Oh bravo ! » Sam améliore la vie des gens, devient un ange et ne rentrera jamais chez lui.

Après être allé dans les années 1980, Lou décide d'y rester. Connaissant le futur, il devient riche et rachète même Google.

La mère de Marty tombe amoureuse de son fils et l'efface presque de la réalité.

Biff créer un univers parallèle en donnant l'almanach à son double du passé.

Changer la réalité, ouvrir des univers parallèles, se faire envoyer dans le passé par des anges pleureurs, créer des paradoxes...

Le docteur ne peut revenir sur un point fixe de l'Histoire pour en changer le cours.

Harry lance un sort pour permettre à son double du passé d'échapper à un Traquemort. En voyant le sort Harry apprend à la lancer.

Trois doubles du futur qui se croisent tout en respectant la causalité ce qui donne trois univers parallèles dans la même réalité. Oui, Primer est un film prise de tête.

« Surtout ne fait pas ça, sinon, voilà ce qui va se passer ! » Un clodo du futur squatte vos chiottes sous prétexte de sauver le monde.

En sauvant le monde le visiteur annule les causes de son voyage.

Wolverine change le temps en empêchant la création des sentinelles.

Après plusieurs tentatives, Colter doit empêcher un attentat en 8 minutes chrono puis reste dans le corps qui lui sert d'hôte.

Terminator 1
Le Terminator crée les conditions propices à la naissance de John Connor, tandis que Sarah Connor permet la création des terminators en écrasant ce dernier dans une presse hydraulique.

Terminator 2
Sarah Connor empêche la création des terminators et de Skynet avec l'aide d'un Terminator.

Terminator 3
Les terminators et Skynet sont quand même créés. Le jour du jugement dernier a lieu. Pourquoi ? Parce que !

En se suicidant, et donc en tuant son double du futur, Joe évite à Cid de devenir le méchant Rainmaker et change la réalité ...

... Ou bien, Cid devient le Rainmaker malgré le suicide de Joe puisqu'il est en fait l'inventeur de la machine temporelle et du système des loopers.

En tuant une première fois son double du passé, Joe ne peut pas changer le cours du temps et donc créer le Rainmaker.

Revenu au moment de sa congélation, Fry déclenche l'événement pour pouvoir rencontrer Leela et fonde par la même occasion un second univers

Fry est son propre grand père

Cole s'auto-provoque un traumatisme en se faisant abattre dans un aéroport en face de son double du passé encore enfant.

CONSÉQUENCES & PARADOXES

Godzilla VS le Monde

Le philosophe Simon Jeremi se posait déjà cette question : « À votre avis, c'est qui le plus fort entre l'hippopotame ou l'éléphant » ? Sans le savoir, il mettait enfin des mots sur l'une des interrogations humaines les plus insondables depuis la naissance des films de Kaiju. Qui pouvait bien être le plus fort parmi ces monstres géants ? À l'occasion de la sortie de *Godzilla 2014*, le magazine *GEEK* complète le travail de Simon et répond enfin à cette question.



1. Godzilla original

(aire Showa) :

taille : 50 m de haut

1^{ère} apparition : *Godzilla*, 1954 de Ishiro Honda

skillz : crache des flammes radioactives, résiste aux armes conventionnelles

La petite histoire : A l'origine, il s'agit d'un dinosaure de la race des gozillasaurus et qui aurait muté à cause des explosions nucléaires. De menace, il passera progressivement au statut de sauveur de la terre, en luttant contre d'autres monstres comme Motra, la mite géante.

2. Godzilla 2ND

(aire Heisei) :

taille : 80 m de haut

1^{ère} apparition :

The return of Godzilla, 1984 de Koji Hashimoto

skillz : invulnérable, il ne peut qu'être endormi dans le cratère d'un volcan en fusion.

La petite histoire : Son apparition est le résultat d'une opération menée par des terroristes du XXIII^e siècle voyageant dans le temps.

3. Zilla

taille : 60/90 m

1^{ère} apparition : *Godzilla*, 1998 de Roland Emmerich
skillz : très rapide et agile, reproduction asexuée et puissante haleine d'iguane mutant.

La petite histoire : c'est le seul Godzilla dont le design a été changé, avec une apparence plus "réaliste". D'après son designer Patrick Tatopoulos, Zilla devait pouvoir courir très vite. Par ailleurs il s'agit du seul film où Godzilla est une femelle.

4. Legendary Godzilla

taille : 110 m de haut

1^{ère} apparition :

Legendary Godzilla, 2014 de Gareth Edwards

skillz : se bat comme un ours ou comme un komodo sous amphétamine d'après l'équipe du film

La petite histoire : le monstre est le résultat de l'explosion de la centrale nucléaire de Fukushima. Il n'est pas considéré comme un méchant ou un sauveur mais comme une force brute de la nature.

5. Josephine Ange Gardien

taille : 1.32 m

1^{ère} apparition :

le miroir aux enfants, 1997

skillz : Peut parler aux animaux et donc à Godzilla, même si ce dernier risque de la considérer comme un insecte parasite vaguement magique.

La petite histoire : Elle réussit à réunir plus de 7 millions de téléspectateurs ! En comparaison, *Game of Thrones* réunit 5 millions de personnes et le final de *True Detective* 3.5 millions.





6. Severus Rogue

taille : 1.85 m

1^{ère} apparition :

Harry Potter à l'école des sorciers, 2001

skillz : Passer pour

un méchant au cœur tendre, puis pour un gentil au cœur dur puis...

Spécialiste en potions,

et grand "occlumens" capable

de détecter les mensonges

et de protéger son esprit.

La petite histoire : D'après Urban Dictionary "10 points for Gryffondor" est devenue une expression argotique signifiant que l'on vient de coucher avec une fille.



7. Eva 01

taille : 40 m officiellement

1^{ère} apparition :

Neon Genesis Evangelion de Hideaki Anno, 1995

skillz : Il utilise à la fois

des flingues et des couteaux géants pour buter des anges

et peut entrer en mode

berserk quand Shinji décide

de taper une crise existentielle en plein combat.

La petite histoire :

L'Eva-01 mesure officiellement 40m mais sa taille varie en fonction de l'intensité dramatique et peut aller jusqu'à 200 m.

8. Clover

taille : 75 m de haut

1^{ère} apparition :

Cloverfields de Matt Reeves, 2008

skillz : résiste

à l'artillerie lourde et est recouvert de parasites meurtriers.

La petite histoire :

d'après la production du film, le monstre est en fait un bébé qui souffre d'avoir été séparé de sa mère et qui ravage tout sur son passage parce qu'il panique.

9. Gipsy Danger

taille : 80 m de haut

1^{ère} apparition : *Pacific Rim* de Guillermo del Toro, 2013

skillz : Il est analogique et pas numérique. Il a aussi une épée surpuissante qu'il n'utilise qu'à la fin des films quand tout est perdu, parce que sinon ce n'est pas drôle.

La petite histoire :

la démarche et le style de combat du jaeger sont calquées sur celles du combattant de MMA québécois Georges Saint-Pierre.

10. Shai-Hulud (ver des sables)

taille : 200 m de long, 20 à 30 m de large

1^{ère} apparition : *Dune* de David Lynch, 1984

skillz : créature semi divine pouvant sécréter l'épice

et repérer des vibrations rythmiques à des kilomètres.

La petite histoire :

Ils ont été importés sur Arakis et sont à l'origine de la désertification de la planète.



ROCKET RACCOON...

PRÉSIDENT ! Voilà ce qu'aurait pu être notre première couverture. Plébicité par le web, ROCKET RACCOON est sortie grand vainqueur d'une élection disputée. Mais le destin n'a pas voulu qu'il soit sur la couverture de lancement.

Vous pouvez suivre ses aventures avec les Gardiens de la Galaxie dans les fascicules IRON MAN en kiosques.

- www.paninicomics.fr

33 Tweets and counting

33 tweets en 8 jours. C'est comme ça que Miley Cyrus a décidé de faire le deuil de son petit Floyd, un charmant Klee Kai qui s'est fait marrave par un coyote. C'est hyper triste. #welovemiley #endlessmourning



Ping Pong sur Wakanim :

Taiyo Matsumoto = génie. Masaaki Yuasa = génie. Alors imaginez que le réalisateur de *Mind Game* réalise l'adaptation d'un manga de l'auteur de *Amer Béton*... C'est *Ping Pong The Animation*, c'est une série, et ça passe en simulcast sur Wakanim. Depuis le 10 avril, on peut donc retrouver le parcours initiatique - et beaucoup moins fantasque que celui de *Blanco et Noir* - de Peco et Smile, ces deux petits Olive et Tom du ping pong dans une mise en scène autrement plus dégénérée et inventive. Le tout sous la houlette de Tatsunoko. C'est foutrement classe.

Ping Pong, The Animation / Wakanim.tv



Zack Snyder sait ce qu'il fait

Et jusque-là, il l'a incontestablement prouvé. Donc on ne s'inquiète pas. Ouais, Jesse Eisenberg en Lex Luthor, ça peut marcher. Et de toute manière, c'est pas vraiment comme si notre avis comptait vraiment. « *On connaît le scénario. Malheureusement, les fans ne le connaissent pas, a-t-il confié au LA Times. Alors on choisit les rôles en fonction de ce qui s'y passe. Et j'espère que ça apportera assez d'originalité et de perspective à ce qu'on fait pour être enthousiasmant. Je comprends les canons. Je ne suis pas fou. Je sais ce qu'il faut à ses personnages d'un point de vue mythologique.* » Ben, leake le scénario mon gars, qu'on sache un peu mieux de quoi on parle ! On attend...

Multiversity c'est pour août...

... ou peut-être plus tard. En tout cas, après quatre ans d'attente, le clash des 52 Terres alternatives du Multiverse DC devrait enfin avoir lieu avec le Multiversity #1 annoncé en août avec Morrison, Ivan Reis et Joe Prado aux commandes. Les sept numéros de la série pourraient permettre aux fans de retrouver, entre autre, les trop rares Chris Sprouse ou Frank Quitely au dessin. Evidemment, d'ici août, on continuera d'employer le conditionnel.



2\$ milliards

C'est le prix qu'a allongé Mark Zuckerberg pour que la communauté Facebook puisse jouer à *Jane Austen Unbound* en réalité virtuelle. « J'ai pas mis 10 000 dollars lors d'un premier tour de table pour créer de la valeur en faveur de Facebook », a vitupéré Marcus « Notch » Persson, qui aurait peut-être préféré balancer la tune pour améliorer la beta de *Scrolls*, le nouveau jeu de Mojang.



Master Class cinoche mois

Si vous avez envie d'apprendre à faire du cinéma un peu pourri et comment ouvrir un studio géant en banlieue parisienne qui s'enlise dans la boue et les chantiers, libre à vous. Luc Besson donnera deux master class à ceux qui le désirent en juin prochain. La première consacrée à « L'écriture d'un scénario » (entre nous, pas sûr qu'il soit le mieux placé) les 2,3 et 4 juin. La seconde, les 12, 13 et 14 du mois sera consacrée à la réalisation. Quoi qu'on pense de ses films, le mec a malgré tout une expertise hors pair de la production, et il a dirigé quelques très belles meufs. Il aura donc quelques trucs fondamentaux à transmettre.

Master Classe de Luc Besson/ Cité du cinéma / Inscription :

www.masterclasslucbesson.com



Alex Ross s'expose :

Roi de la peinture de pizzeria pour certains, digne héritier de Norman Rockwell pour d'autres, Alex Ross aura en tout cas marqué par son conservatisme optimiste une époque où il était de bon ton de faire des super héros des êtres sombres et torturés. A une époque où les expositions super héroïques sont légions, il était bien légitime de lui consacrer un petit espace. Les amateurs de belle peinture pourront donc se rendre au Mona Bismarck American Center for Art & Culture à Paris pour admirer quelques toiles du maître mais aussi beaucoup de sérigraphies.

Exposition Héros & Vilains / Mona Bismarck American Center for Art & Culture, 34 avenue de New York 75016 / Jusqu'au 8 juin

La science des cyborgs

« C'est dans la nature du personnage d'être une machine en dessous. C'est un squelette en métal. Mais au-dessus, c'est de la chair. Et la chair du Terminator vieillit tout comme la chair de n'importe quel être humain. Peut-être un peu plus lentement. Mais sûrement. »

Ok les futurologues ? C'est Arnold Schwarzenegger qui a expliqué ça à MTV News, alors arrêtez de nous faire chier avec vos papiers dans *Pour la Science*. Vous êtes dépassés !



CONSPIRATION - X

Le Fluor, c'est plus fort que toi !

C'EST CONNU, POUR AVOIR DE BELLES DENTS BLANCHES, RIEN DE MIEUX QU'UN DENTIFRICE AU FLUOR. MAIS DERRIÈRE CETTE FAÇADE AUSSI BRILLANTE QU'UN SOURIRE DE JEAN-MARC MORANDINI SE CACHE UN LOURD SECRET POUR CONTRÔLER LES POPULATIONS.



BLOUSE BLANCHE, LUNETTES AUX VERRES ÉPAIS, LOOK DE SCIENTIFIQUE EX-TÊTE À CLAQUE de la classe de 5e B, les publicités sur le dentifrice n'ont cessé de faire appel à de soit disant experts pour nous déclamer l'importance du fluor, l'arme secrète anti-carie. Impossible de ne pas connaître aujourd'hui les bienfaits de l'élément chimique au symbole F. Un matraquage publicitaire qui ferait presque oublier la véritable nature du fluor qui se retrouve également dans l'eau du robinet.

Sans le savoir une grande partie de la population mondiale qui a accès à l'eau courante se retrouve ainsi à ingérer cette substance. Une pratique mise en place dans les années 1950 avec pour objectif officiel de combattre les caries. Le fluor est ainsi rajouté à l'eau pour le bien public, les doses additionnelles étant considérées - comme toujours - comme sans risque pour la santé. Problème, différents scientifiques brandissent aujourd'hui des rapports où le fluor est soupçonné d'être à l'origine de perte de densité osseuse, de cancers et même de problèmes dentaires. Un sacré coup dans les ratiaches des défenseurs du procédé. Pire, le fluor décaperait également les tuyauteries, d'où un souçi majeur avec les tuyaux en plomb et l'explosion de la teneur de ce métal lourd dans l'eau potable.

Pourquoi alors continuer d'utiliser le fluor à grande échelle ? Il faut pour cela remonter à la seconde guerre mondiale. A cette époque, Allemand et Russe découvrent les vertus du fluor ajouté à l'eau potable. Loin de protéger les dents, la substance permet de maintenir la discipline dans les camps de concentration et stalags. Le fluor, arme massive pour annihiler toutes les rébellions, une aubaine que de nombreux gouvernements ont décidés d'utiliser sur leur propre population par la suite. Avoir la paix sociale à coup de rasade d'eau et de prévention sanitaire, une idée brillante. Et une exploitation qui permet de faire coup double, cette utilisation faisant disparaître des tonnes de résidus industriels toxiques dont provient le fluor.

En réalité

Grâce au fluor chez les conspirationnistes, il est possible d'atteindre le point Godwin en deux cases, un bel exploit ! Si l'ajout de fluor dans l'eau potable dans de nombreux pays est avéré, impossible de savoir si la Corée du Nord pratique également cette méthode. Domage, cela aurait été bien pratique pour étayer cette thèse. Évidemment, aucune étude sérieuse ne vient affirmer que le fluor a la capacité de rendre les gens plus docile, mais rien ne vous empêche de rajouter une dose de dentifrice si votre petit cousin vous casse les oreilles... Si le doute subsiste encore, il ne vous reste plus qu'à utiliser la recette magique de l'icône de Motorhead, Lemmy, et de ne boire que du Jack Daniels/Coca. Coca-Cola et sa fameuse recette, une autre histoire de complot que nous vous raconterons dans un prochain numéro.

Bits

Panasonic GH4

À une époque, le GH2 de Panasonic avait beau la ramener beaucoup moins qu'un 5D de Canon avec son capteur M43, équipé d'un hack, il offrait subitement une qualité d'image bien supérieure à ce que ses réglages d'usine lui permettaient de produire. Maintenant que le format CineDNG permet d'enregistrer des vidéos non compressées des caméras abordables et que le 4K devient la norme, la série GH se devait d'être à la hauteur de sa réputation. Après un GH3 sorti l'année dernière, Panasonic offre un héritier à l'un de ses modèles phares. Arborant peu ou prou la même allure que son prédécesseur, le GH4 se démarque surtout par son enregistrement en 4K dont la qualité de compression lui permet de rivaliser avec certaines caméras pro. Une innovation notable pour un appareil qui pourrait devenir un outil de référence, aussi bien dans le court-métrage indépendant que dans le cinéma plus mainstream.

Panasonic GH4 / Corps nu : 1499 € / Avec un 14-140mm : 1999 € / Avec le boîtier DMW-YAGH : 2999 €

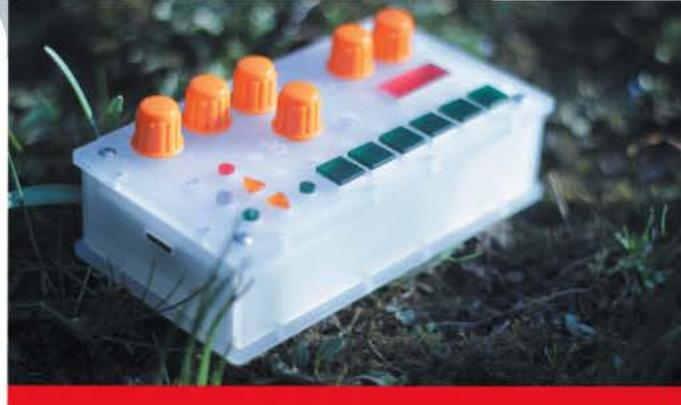


Bonbecs Lapins Crétins

LUTTI

Après 2000 jeux, un dessin animé et une attraction au Futuroscope, les Lapins Crétins débarquent en bonbecs. L'avantage, c'est qu'ils sont vraiment très bons. L'inconvénient, c'est qu'ils vous pourrissent d'autant plus les dents. Ils se posent en tout cas directement sur le podium des alternatives les plus viables pour une soirée jeu de plateau.

Lapins Crétins de Lutti : 225 g, 1,90 €



Microgranny 2.0

BASTL INSTRUMENTS

Ceux qui cherchent un son plus roots et plus lo-fi pourront aller voir chez Bastl Instruments. Ce petit artisan tchèque inonde Youtube de ses vidéos DIY qui mettent en scène ses propres instruments basés sur des processeurs Arduino. Dernier-né des ses synthés aussi primaires que délicats, le Microgranny, un sampler monophonique 8 bit pilotable en midi. Derrière son allure de Lego, le Microgranny vous permettra des compositions concrètes. Et il suffira d'aller piocher dans les autres instruments minimalistes de Bastl pour les étoffer d'un rythme ou d'une mélodie.

Bastl Microgranny 2.0 / 160 € / www.bastl-instruments.com



La collection AIRA

ROLAND

La bataille analogique VS numérique déchire les forums d'amateurs de bon son synthétique. Alors que Korg avait pris un peu d'avance en proposant depuis quelques années des petits synthés tout analogiques abordables et prêts à être décortiqués par les communautés de circuit benders, Roland, fabricant des légendaires boîtes à rythmes TR-808 et 909 et de la mythique TB-303 – dont les lignes de basse ont donné naissance à l'acid house – était attendu au tournant. Avec la série AIRA, la marque surprend par la qualité de ses produits, tout autant qu'elle a pu décevoir ceux qui attendaient un retour à l'analogique. À la place, Roland a repensé ses machines classiques (un synthé clavier, un vocodeur, une nouvelle TB et une boîte à rythmes) avec un nouveau modélisateur analogique permettant de retrouver des sonorités chaudes et modulables parfaitement fidèles aux instruments originaux. Derrière leur façade d'instruments pour la génération Daft Punk, se cachent des machines solides offrant le meilleur des technologies d'hier et d'aujourd'hui dans un ensemble épuré avec un prix relativement raisonnable.

Roland Aira/ TR-8 : 499 € / TB-3 : 299 € / SYSTEM-1 : 599 € / VT-3 : 199 €



RENCONTRE INTERVIEW CROISÉE ART SPIEGELMAN, PAUL AUSTER, DAVID MAZZUCHELLI, PAUL KARASIK

**KA
BOOM**

05

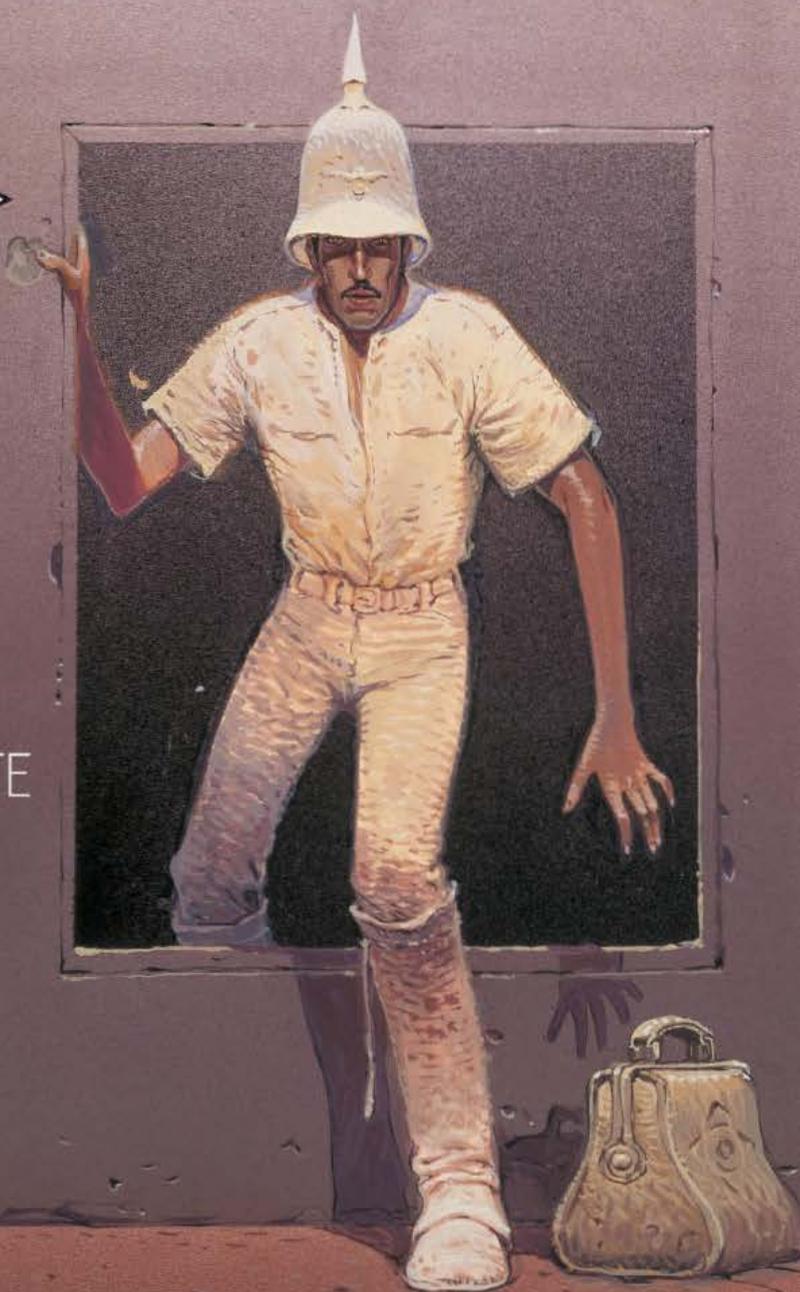
MAGAZINE DE BANDE DESSINÉE

MAI - JUILLET 2014
7,95 EUROS

Exclusif

MŒBIUS

INTERVIEW INÉDITE
DE VINGT PAGES
DU GÉANT DE LA
BANDE DESSINÉE



Sommaire

JOE SACCO ♦ TIF ET TONDU ♦ PRINCE VALIANT ♦ STANISLAS
MAKOTO TEZUKA ♦ XAVIER MUSSAT ♦ MOKEÏT ♦ BONTEN TARÔ

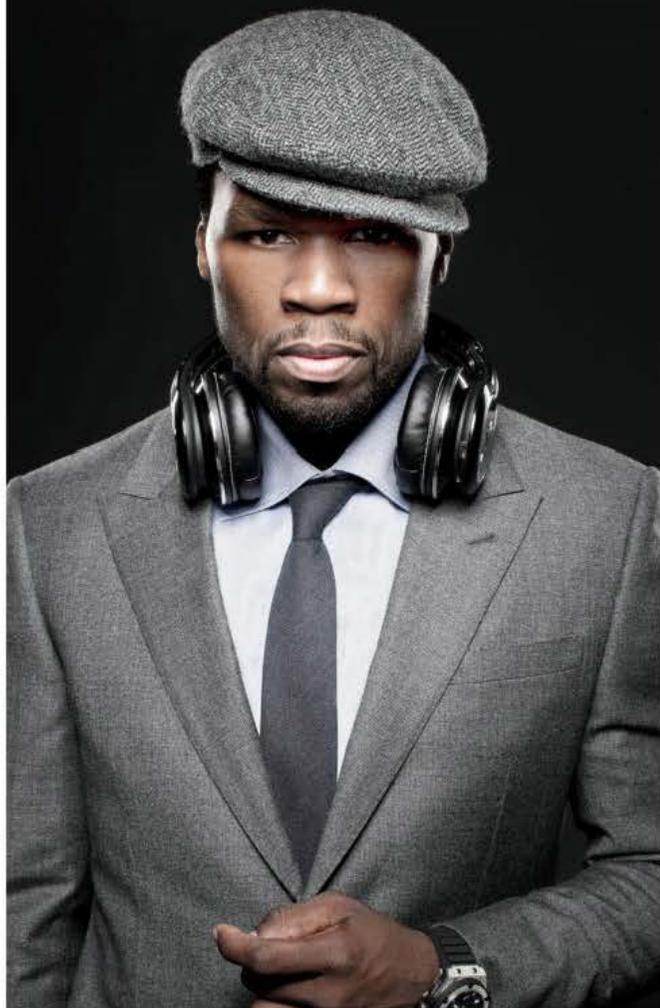
KABOOM N° 5 - MAI - JUILLET 2014 - TRIMESTRIEL - 7,95 € - D.O.C.
BELGIUM 8,95 € - CAN. 12,50 \$/CA. - N. CAL. 10,95 \$/F. - P.O.L.S. 10,90 \$/F.

Kaboom, magazine de bande dessinée
Actuellement en kiosque

“Concevoir des produits que j'aime utiliser”

Par John Gaudiosi

AVEC SA NOUVELLE GAMME DE CASQUES, 50 CENT TRANSFÈRE SON SAVOIR-FAIRE, DU STUDIO JUSQUE DANS VOS OREILLES. RENCONTRE AVEC CELUI QUI EN A FAIT LE DESIGN.



Suite au succès de Beats, à peu près tous les grands noms de la musique actuelle proposent leur propre modèle de casque. Curtis “50 Cent” Jackson est la toute dernière star à prêter son nom et son expertise à une gamme de produits audio. Mais Jackson, qui officie en tant que PDG de SMS Audio, s’est chargé lui-même du design de sa nouvelle gamme. Celle-ci comprend des écouteurs intra-auriculaires filaires et deux casques, Sync by 50, sans fil, et Street by 50, filaire.

Le rappeur, acteur, concepteur de jeux vidéo et entrepreneur multidisciplinaire nous parle de ses casques, des technologies dont il ne peut se passer, mais aussi de lui-même et de l’avenir.

GEEK: Pourquoi vous êtes-vous lancé ?

Jackson: J’ai eu l’occasion de m’y intéresser grâce à la musique, car je passe beaucoup de temps en studio. C’est le processus proprement dit qui m’intéresse. D’un point de vue créatif, les lyrics spécifiques d’un morceau viennent ainsi plus vite que le processus visant à les faire sonner correctement. Bref, cela permet tout simplement de disposer de la capacité de les faire entendre aux gens comme vous le souhaitez. C’est la signification de SMS : Studio of Mastering Sound.

Selon vous, qu’est-ce qui distingue vos produits de ceux proposés par Dr.Dre et Ludicrous ?

La qualité du son. La façon dont il est calibré n’est pas rattachée à un genre de musique spécifique. Il intègre un amplificateur de basses. La technologie que renferme ce casque est passionnante. C’est une technologie 16 bits sans fil, qu’on peut éloigner de 15 m de la source et synchroniser avec quatre casques.

À quel point êtes-vous impliqué dans la création de ces casques ?

Je les ai développés sur le plan conceptuel, mais la véritable technologie avait déjà été ébauchée avant que je m’implique. Ce qui a aussi éveillé mon intérêt, c’est que les gens qui travaillaient dessus proposaient des produits sécurisés pour les petits. En effet, peu de



gens savent que les enfants ne peuvent pas écouter de musique au même volume que les adultes, car ça pourrait endommager leurs tympans.

Comment aimeriez-vous voir votre gamme de produits évoluer ?

Pour le moment, SMS Audio a la réputation d’être une entreprise de casques parce qu’elle a uniquement lancé ce concept. Dans le futur, nous offrirons beaucoup de produits différents autour du divertissement à domicile. Sans oublier des équipements professionnels pour les studios. Et j’aimerais concevoir des objets que j’ai besoin d’utiliser. C’est comme ça que j’ai monté toutes mes marques.

Comment utilisez-vous ces casques pendant vos sessions d’enregistrement ?

Au cours du mixage, je me transforme en « audophile ». Quand je passe au mastering proprement dit, j’essaie de faire attention à chaque détail, afin qu’il ressorte le mieux possible. J’estime que rien n’est comparable au fait de transformer une idée qu’on a en tête en un objet apprécié par beaucoup de gens.

Est-ce que la technologie a eu parfois un impact négatif sur votre musique ?

Un de mes morceaux, écarté d’un album sur le point de sortir, a malheureusement été diffusé en ligne. Voilà le genre d’inconvénients qui peut survenir. La technologie, c’est merveilleux, mais ça peut parfois être problématique.

À cause des problèmes de piratage ?

Absolument. Cela change toute la donne. Même dans le cinéma, ça affecte toute l’économie. Lorsqu’on

Enfoncez-les !

pirate des projets en cours, en particulier un important enregistrement, ça a des conséquences. Prenez le plus grand artiste auquel vous pensez, puis examinez ce qu'il fait au cours de sa première semaine de ventes. Ensuite, regardez ce que vous pouvez sortir du box-office d'un blockbuster de l'été en un week-end. Vous obtenez un chiffre impressionnant, qui vous fait comprendre que l'un est forcément favorisé par rapport à l'autre.

Comment Twitter vous a-t-il permis d'explorer de nouvelles opportunités?

Twitter permet de publier un statut, et plus on éveille l'intérêt, plus important est le statut. Avec mon téléphone mobile, je peux envoyer un statut à six millions de personnes. Beaucoup de célébrités en viennent ainsi à dire des choses qu'ils ne pensaient pas vraiment rendre publiques parce qu'ils ont pris l'habitude d'écrire leurs réflexions. Ces stars partagent leurs pensées instantanément avec vous. Cela les rapproche du public et les humanise. Une fois qu'un artiste a du succès, il est, en effet très rare de le rencontrer sans qu'il soit habillé par un styliste et maquillé. Or, Twitter révèle les imperfections des gens.

Qu'est-ce qui vous fait garder les pieds sur terre?

Nombre de célébrités embauchent quelqu'un pour faire leur travail et se mettent à penser qu'ils n'ont pas les mêmes problèmes que leur public. Pourtant, c'est le cas. Ils gagnent plus d'argent, mais ont de plus grosses factures. Je me lève chaque matin dans ma maison du Connecticut, qui appartenait à Mike Tyson. Il a gagné plus de 500 millions de dollars durant sa carrière et, lorsque je l'ai achetée, il ne pouvait plus se permettre de la conserver. Cette maison est donc un rappel personnel de l'importance qu'il y a à rester conscient de son environnement, notamment financier.

Y'a-t-il une technologie dont vous ne pourriez pas vous passer?

En ce moment, c'est le téléphone ! J'en ai deux, un Blackberry et un iPhone. Le deuxième est à usage personnel, et j'ai le Blackberry pour mon business.

Produits SMS Audio disponibles sur toutes vos plateformes de vente en ligne préférées.



Bose QuietComfort®

GEEK : Olivier Dèzèque

"J'ai enfilé les écouteurs avec difficulté... mes lobes d'oreilles ne sont pas ceux des standards de chez Bose. Pour m'assurer que le système tiendrait quelques soient les conditions je me suis mis à gesticuler tout en actionnant le noise canceler depuis l'énorme ou au moins trop gros boîtier situé à l'extrémité du jack. Tandis que je réalisais que ce dernier appendice devrait sortir de ma poche à chaque fois que j'en extirperais mon Iphone (puisque situé à l'extrémité du jack je le répète et que j'aime bien changer le moreau une fois de temps en temps) j'ai été plutôt dérouter. Cependant pas autant que ma femme qui s'égosillait à m'appeler et me retrouvait bondissant et sautant dans le salon, écouteurs aux oreilles. J'ai souri et sélectionné un titre des Jungle Brothers en lui signifiant, d'un clin d'oeil, que la situation était sous contrôle. Elle semblait hurler et je n'entendais toujours rien. Super rendu des basses, dynamisme et son plutôt rond pour les écouteurs Bose QC20i, techniques mais dont l'ergonomie est à revoir."

CRITIQUE : Définitivement très pointu sur le rendu des basses.

Vraisemblablement moins performant pour savourer du Guns n' Roses

LE DÉTAIL QUI TUE : C'est assurément le noise canceler

LE MOINS : Le design des ailettes du plug oreille, le cordon définitivement trop court et l'énorme boîtier du noise canceler

Prix public conseillé : 299,95 €.



Atomic Floyd

Superdarts

GEEK :

@Jell13

"Super son pour superbe finition. Isolation totale pour immersion maximale. Basses ultra-puissantes mais son toujours à l'équilibre. Un vrai plaisir."

LE DÉTAIL

QUI TUE :

3 embouts (S,M,L) à choisir avec soin ! Vous serez surpris !

LE MOINS :

L'étui silicone un peu rudimentaire.

249€

atomicfloyd.com



B&O Play

H3

GEEK :

@schlocktrooper

"Design élégant à tous les étages, des écouteurs, au micro, jusqu'à l'étui, super pratique. Des embouts de tailles différentes pour un maximum de confort... Bon son aussi..."

LE DÉTAIL

QUI TUE :

Design, tout est dans le design.

LE MOINS :

Ils ne sont pas faits pour le sport.

199€/249€

beoplay.com



Maxell

Dual Dynamic Driver

GEEK :

@dcoffeetime

"Son très sourd, des basses bien lourdes, immersion parfaite. Plusieurs oreillettes disponibles pour s'adapter à la morphologie de chacun et l'utilisation en kit mains libre est très pratique."

LE DÉTAIL

QUI TUE :

le design futuriste qui sort du commun.

LE MOINS :

embouts pas très agréables

99,90€

maxell.eu



NIXON

the Wire

GEEK :

@geeklemag

"Avec un son plus que correct, un design sobre et efficace, quelques accessoires bien utiles (embouts conforts S,M,L et étuis "porte-monnaie de ma grand mère"). Il est imbattable au niveau qualité/prix !"

LE DÉTAIL

QUI TUE :

Le prix, mon fils ! Vous avez vu ce prix !

LE MOINS :

L'étui pas super pratique d'utilisation.

29€

nixonnow.com

Un projectile qui va faire mal

LA SCIENCE AJOUTE UN NOUVEL ÉQUIPEMENT MORTEL À L'ARSENAL DES ARMES HAUTE PUISSANCE. AUTOGUIDÉ ET INTELLIGENT, IL N'A PAS BESOIN DE NOUS POUR ATTEINDRE SA CIBLE.

LE GUERRE, c'est l'enfer, et celui-ci a encore augmenté de quelques degrés. Les jours où l'on n'avait qu'à se planquer derrière un Hummer retourné pour protéger sa tête des balles pourraient bientôt être révolus. Probablement inspirés par un dessin animé de Wile E. Coyote (ou le film des années 1880 *Runaway*, avec Tom Selleck), les chercheurs James Jones et Brian Kast des *Sandia National Laboratories* ont créé un projectile intelligent capable de se diriger seul jusqu'à sa cible.

Le prototype du projectile mesure environ 10 cm et contient des capteurs optiques dans son nez, complétés par une électronique de contrôle et guidage. Il ne tourne pas comme un projectile standard, mais vole grâce à des petits ailerons contrôlés par des mécanismes. Alors que les balles traditionnelles peuvent dévier de 29 degrés sur une distance d'un kilomètre, ce projectile intelligent peut frapper dans une circonférence de quelques centimètres autour de son point de visée.

« Lorsque le projectile traverse l'air, il virevolte et fait des embardées à une fréquence influencée par sa masse et sa taille », explique Jones dans un communiqué de presse. « La fréquence naturelle de la masse de cette balle est de 30 Hz, et nous pouvons effectuer des corrections 30 fois par seconde. Cela signifie que nous pouvons surcorriger, et donc éviter l'obligation d'être très précis à chaque fois. »

Sandia explique qu'avec une poudre à canon disponible dans le commerce, la balle voyagera à une vitesse de 730 mètres par seconde. Mais avec une poudre personnalisée, elle pourrait progresser à des vitesses militaires. Les essais sur le terrain ont démontré sa précision et prouvé que les batteries et composants électroniques de la balle pouvaient survivre au traumatisme du voyage entre le barillet de l'arme et la cible. Mais à un coût estimé de plus de 100 dollars par projectile, les contribuables pourraient ressentir le vrai traumatisme !

- Brian Matchick

JAMES JONES
ET BRIAN KAST
DES SANDIA NATIONAL
LABORATORIES
ONT CRÉÉ UNE BALLE
INTELLIGENTE CAPABLE
DE SE DIRIGER SEULE
JUSQU'À SA CIBLE

■ IL VA FALLOIR COURIR VITE :
le projectile intelligent file droit vers sa proie.



Photos de Sandia National Laboratories.

QUAND LES MACHINES VIENNENT AU SECOURS DES HUMAINS

Les avancées dans le domaine des prothèses motorisées et la perspective de les relier directement au cerveau ouvrent la voie à une nouvelle ère de la bionique.

-David E. Williams





TOUCH BIONICS

Cette entreprise high-tech britannique a récemment dévoilé un nouveau bracelet ainsi que des technologies tactiles pour son appareil i-limb, une solution de prothèse digitale avec des doigts articulés. De nouveaux concepts de doigts « permettent de réduire la taille et le poids des prothèses digitales, et de les rendre plus précises anatomiquement », explique Ian Stevens, PDG de Touch Bionics. « Le bracelet offre la capacité de fabriquer une prothèse digitale i-limb qui possède une mobilité de poignet intégrale et avec des batteries interchangeables et rechargeables », ajoute-t-il. Les amputations partielles de la main, dans lesquelles les gens perdent un doigt ou plus, sont plus fréquentes que les amputations complètes ou la perte de la main. Auparavant, les gens avec de telles blessures n'avaient aucun choix de prothèse adéquat, alors qu'ils rencontraient un haut degré de handicap. La population des amputés qui pourrait bénéficier de doigts i-limb est estimée, dans le monde, à plus de 1,2 million.

➔ touchbionics.com

EKSO BIONICS

Cet exosquelette robotique conçu par les californiens d'Ekso Bionics permet aux personnes victimes d'une paralysie des membres inférieurs de se lever et de se déplacer avec une démarche porteuse et bilatérale. Les moteurs alimentés par batterie guident les jambes et remplacent les fonctions neuromusculaires. Une nouvelle fonctionnalité d'assistance variable permet également aux individus avec un minimum de force dans les membres inférieurs de contribuer à leur propre capacité (dans une jambe ou l'autre) de réussir à marcher.

➔ eksobionics.com



REX BIONICS

Installé en Nouvelle-Zélande, le groupe Rexbionics a développé un exosquelette robotique innovant qui permet aux personnes à mobilité réduite de se remettre sur pied. Les fondateurs de l'entreprise, Robert Irving et Richard Little, étaient motivés par une problématique unique : Irving s'est vu diagnostiquer une sclérose en plaques. Dès lors, il savait qu'il finirait tôt ou tard dans un fauteuil roulant. Leur solution, l'exosquelette Rex, est proposée en deux versions : une pour les utilisateurs avec une mobilité réduite permanente et l'autre pour les personnes ayant besoin d'un support motorisé pendant leur réhabilitation. D'après Little, le défi le plus important au cours du processus de développement, c'était la légèreté de la plate-forme robotique. En effet, l'utilisateur, avec ses capacités physiques diminuées, devait être en harmonie parfaite avec les jambes robotiques montées en externe afin de se tenir debout et marcher en toute sécurité. Le Rex pèse 38 kilos, mais l'utilisateur ne porte pas cette charge. Il est alimenté par une batterie interne et remplaçable qui offre deux heures de fonctionnement continu.

➔ rexbionics.com

REHABILITATION INSTITUTE OF CHICAGO

L'institut de réhabilitation de Chicago (RIC) a récemment dévoilé les applications cliniques de la toute première jambe bionique contrôlée par la pensée. Jusqu'à présent, seuls des bras bioniques contrôlés par la pensée étaient accessibles aux amputés. Levi Hargrove, docteur en sciences et responsable scientifique de cette recherche auprès du centre de médecine bionique du RIC, a développé un système qui exploite les signaux neuronaux pour améliorer prudemment le contrôle membré d'une jambe bionique. Le sujet de recherche du RIC est Zac Vawter, un amputé du membre inférieur qui a subi une réinnervation musculaire ciblée chirurgicale en 2009 afin de rediriger les nerfs depuis les muscles endommagés de son membre amputé jusqu'aux muscles sains au-dessus de son genou. Lorsque les nerfs redirigés envoient aux muscles une instruction de contraction, les capteurs de la jambe du patient détectent de petits signaux électriques provenant des muscles. Un programme informatique spécifique analyse ces données et signaux issus des capteurs dans la jambe robotique. Il décode instantanément le type de mouvement que le patient essaie d'accomplir et envoie ces commandes à la jambe. L'exploitation des signaux musculaires en lieu et place des capteurs robotiques rend le système plus sécurisant et intuitif.

➔ ric.org



Stop aux idées reçus sur les gamers !

IL EST TEMPS D'EN FINIR AVEC LES CLICHÉS ET LES STÉRÉOTYPES. NON, LES ADEPTES DE JEUX VIDÉO NE SONT PAS DES MARGINAUX SANS INTELLIGENCE, ET ESSENTIELLEMENT DE SEXE MASCULIN.

LES GAMERS SONT DES MARGINAUX SOCIAUX EN SURPOIDS, SANS TRAVAIL ET SOCIALEMENT INAPTES. En effet, c'est ce que pense une majorité de non gamers. Non seulement ce stéréotype est désobligeant, mais il est aussi sans fondement.



ROUBLARD : Trey Parker et Matt Stone ont perpétué le stéréotype dans l'épisode de *South Park* *Make Love, Not Warcraft*, dans lequel les garçons plongent dans une spirale infernale à cause de leur addiction au jeu

En vérité, les jeux offrent davantage de stimulation cognitive que la télévision, l'un des passe-temps préférés de la plupart des gens. En janvier 2013, des chercheurs de l'université de technologie du Queensland aux Etats-Unis ont publié une analyse comparant les effets de la télévision à ceux du jeu vidéo. Leur recherche a souligné que regarder la télévision est une expérience passive, tandis que le jeu est interactif et mentalement stimulant. De plus, lorsqu'on est enfant, cela permet de booster l'estime de soi, les aptitudes cognitives et, dans certains cas, les niveaux d'activité. En particulier dans les jeux avec des capteurs de mouvement.

Le Dr Daphne Bavelier, chercheuse en sciences cognitives à l'université de Rochester, a également conduit une analyse sur l'influence des jeux vidéo sur le cerveau. Ses recherches, qui impliquent plus de vingt études indépendantes, aboutissent à la conclusion que les gamers se montrent plus performants que les non gamers sur certains tests d'attention, de vitesse, de précision, de vision et multitâches.

Pour le moment, 49 % des foyers américains ont au moins une console de jeux. Une étude menée par l'Entertainment Software Association en 2012 a révélé que 47 % des gamers sont des femmes, contrairement à la croyance populaire. Et l'âge moyen des consommateurs réguliers de jeux est 35 ans. La même étude a rapporté que les gamers US dépensent plus de 24 milliards de dollars chaque année pour du contenu et des accessoires de jeux. Tout cela indique que les gamers sont des adultes avec des emplois et de l'argent à dépenser, bien loin du cliché es marginaux terrés dans leur cave.

- Kristy Barkan

Formulez ce que vous pensez

DEMAIN, ON POURRA S'EXPRIMER MÊME S'IL NOUS EST IMPOSSIBLE DE PARLER. ET TRANSMETTRE AINSI NOS MESSAGES ET NOS REQUÊTES. COMMENT ? GRÂCE À D'ÉTONNANTS TRAVAUX SUR LE CERVEAU.

LA PLUPART DES PERSONNES ONT UNE VOIX INTÉRIEURE qu'ils sont les seuls à entendre. Mais si nous prononcions vraiment à voix haute tous les mots qui nous passent par la tête, nous serions rapidement ramassés par de gentils gars dans un van blanc. Même en lisant ces phrases, il y a des chances que votre esprit

POUR UNE MÉLODIE DE PIANO JOUÉE À LA TÉLÉVISION SANS LE SON, UN PIANISTE RESTE CAPABLE DE COMPRENDRE À QUOI RESSEMBLE LA MUSIQUE

« entende » les mots au moment où vous les lisez. Brian Pasley, de l'université de California à Berkeley, voulait démontrer que « penser » des mots pour soi-même et en entendre produisait des motifs neuraux semblables dans le cerveau. Pasley et ses collègues se sont interrogés sur leur capacité à identifier

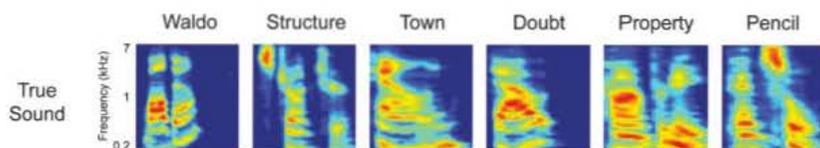
l'endroit où certains des aspects les plus importants du discours sont traités par le cerveau. Ils se sont également penchés sur la façon d'enregistrer l'activité neurale et plus tard reconstruire le son original dans un ordinateur.

L'équipe a fait écouter des mots parlés à quinze volontaires subissant des opérations chirurgicales pour des tumeurs cérébrales ou une épilepsie. Des électrodes ont été connectées à leur cerveau afin d'enregistrer l'activité neurale des gyri supérieur et du milieu, une région du cerveau proche de l'oreille et associée au traitement du son. Pour ces enregistrements, l'équipe de Pasley a été en mesure de décoder partiellement les aspects du discours associés à tel type d'activité cérébrale.

En mettant ces fréquences de discours en corrélation avec l'activité neurale, l'équipe de Pasley a utilisé un algorithme pour interpréter les données et créer un spectrogramme, une représentation graphique montrant l'évolution de la fréquence du son dans le temps. Ils ont testé l'algorithme en comparant les spectrogrammes reconstruits séparément à partir de l'activité neurale avec un spectrogramme du son original. « Imaginez un musicien regardant un piano qu'on joue sans son », explique Pasley. « En regardant une mélodie de piano jouée à la télévision sans le son, un pianiste reste capable de comprendre à quoi ressemble la musique parce qu'il sait quelles notes jouent les touches. »

Le résultat était généré verbalement à partir des seules ondes du cerveau du sujet. Un premier effort réussi. Dans les années à venir, il sera peut-être possible, pour les gens atteints de paralysie totale (comme Stephen Hawking) ou du syndrome de déafférentation motrice, de penser à des mots au lieu de les formuler.

Brian Matchick



À L'AVENIR, AURONS-NOUS TOUTE NOTRE TÊTE ?

LA RECHERCHE DONNE PARFOIS LIEU À DES IDÉES SURPRENANTES, MAIS AUSSI REPOUSSANTES ET FRANCHEMENT INQUIÉTANTES, SUR LES PLANS DE LA DOULEUR ET DE L'ÉTHIQUE. ESPÉRONS QU'ELLES NE VERRONT JAMAIS LE JOUR.

SI VOUS TROUVEZ LES TRANSPLANTATIONS DE VISAGE ÉTRANGES, attendez de voir ce qui arrive ensuite. Un scientifique italien, qui a visiblement passé trop de temps devant des films, est convaincu qu'il a trouvé une procédure pour réussir la première transplantation de tête humaine. Sergio Canavero cherche un financement de 30 millions de dollars et pense fermement qu'il pourrait perfectionner la procédure d'ici deux ans.

Les quelques tentatives connues de transplantation de têtes animales ont débuté dans les années 1950, lorsque le scientifique russe Vladimir Demikhov a passé ses années de formation à échanger des têtes de chiens (et d'autres parties de leur corps). Les résultats n'étaient pas seulement macabres, mais aussi infructueux, puisqu'aucun animal n'a vécu plus de quelques jours. Cela tenait au fait que le cordon spinal des sujets ne pouvait pas être reconnecté, et les impulsions nerveuses n'avaient aucun moyen de transiter entre la tête et le corps.

Deux décennies après, le neurochirurgien Robert White a réussi un échange de têtes en utilisant un singe. Bien que plutôt réussi, cela restait tout autant cruel que vous pouvez l'imaginer et complètement vain, car White savait que le cordon spinal resterait sectionné. Même si le singe a été maintenu un certain temps artificiellement en vie en connectant veines et artères, il est mort quelques jours plus tard. Le collègue du Dr White,

Dr Jerry Silver, s'en souvient : « Lorsque sa tête s'est éveillée, les expressions faciales de l'animal affichaient une douleur affreuse, mais aussi de la confusion et de l'anxiété. C'était horrible. Je ne pense pas qu'il faille reproduire cette expérience un jour. »

TENTER DE NOUVELLES CONNEXIONS

Le talon d'Achille de toutes ces expériences - si l'on écarte les considérations éthiques - réside dans notre incapacité à reconnecter les nerfs sectionnés dans le

cordon spinal. Or, c'est justement le problème que le Dr Canavero affirme avoir résolu. L'astuce, selon lui, consiste à utiliser une lame extrêmement effilée au moment de sectionner la colonne. « Cette incision nette est la clé de la fusion du cordon spinal, car elle permet à des axones proximaux sectionnés d'être liés à leurs homologues distaux », écrit-il dans ses travaux de recherche. L'opération pourrait se montrer incroyablement pénible. Et, même en conservant le corps et la tête à 15°C, toute l'opération de transplantation devrait être accomplie dans l'heure, sinon le sujet mourrait.

Si Canavero * parvient à réunir le financement et à perfectionner la procédure pour l'utiliser sur des humains, les implications éthiques pourraient être énormes. Du point de vue du receveur, il ne s'agirait pas d'une transplantation de tête mais de corps. Les personnes atteintes de maladies neuro-dégénératives ou de problèmes d'organes multiples pourraient bénéficier d'une nouvelle vie.

MAIS QUI FRANCHIRA LA LIMITE ?

L'inconvénient tient à ce que les riches pourraient voir cela comme une façon de prolonger leur existence en acquérant un corps plus jeune. Il existe déjà un marché noir des organes, il pourrait s'en constituer pour des corps entiers.

Même si les transplantations de têtes humaines venaient à être possibles, la route pour y parvenir reste douteuse, et beaucoup pensent qu'on ne devrait même pas essayer... Ou que l'idée de Canavero ne fonctionnera pas. Comme le dit le Dr Silver, « sectionner une tête et ne serait-ce qu'envisager la possibilité de coller proprement des axons à leurs voisins en travers de la lésion relève de la fantaisie pure et simple. Les expériences elles-mêmes manquent d'éthique. C'est de la mauvaise science, cela ne devrait jamais se produire. »

- Brian Matchick

* Vous pouvez consulter le papier de Canavero sur surgicaineurologyint.com.



Détachement : même si les transplantations de têtes humaines sont amusantes et ludiques dans les séries télé comme *Futurama* (à droite) ou *Les Monstres*, on devrait sans doute les éviter dans la réalité.

"C'EST DE LA MAUVAISE SCIENCE, CELA NE DEVRAIT JAMAIS SE PRODUIRE"

PRESQUE HUMAINS ROBOTS DE DEMAIN

Par Jeff Bond

L'ENTREPRISE BOSTON DYNAMICS CONÇOIT AUJOURD'HUI LES AUTOMATES DU FUTUR. PERFORMANTS, ÉTONNANTS, PRÉCIS, ILS PEUVENT SE MOUVOIR ET RENDRE DE SACRÉS SERVICES. EXPLICATIONS DE MARC RAIBERT, SON FONDATEUR.

Sur une colline boisée couverte de feuilles automnales, une "chose" à quatre pattes marche avec détermination le long d'une

pente graduelle, chargée de quatre paquets. Ses pattes noires à double jointure cherchent méticuleusement leur chemin. Plus tard, la "chose" erre sur un parking et un

technicien la frappe, la faisant tituber de quelques pas sur le côté avant qu'elle ne se fige d'elle-même. Exactement comme on imagine un cheval ou une mule le faire dans les mêmes circonstances !

En hiver, la "chose" traverse une plaque de glace sur le même parking, glissant et dérapant mais sans jamais perdre l'équilibre et tomber sur la surface glissante. Elle se fraie ensuite

ROBO STATS: ALPHADOG



Taille :
en m.
2,4x0,9



Vitesse :
9,7 kph



Porter :
181,5 kg

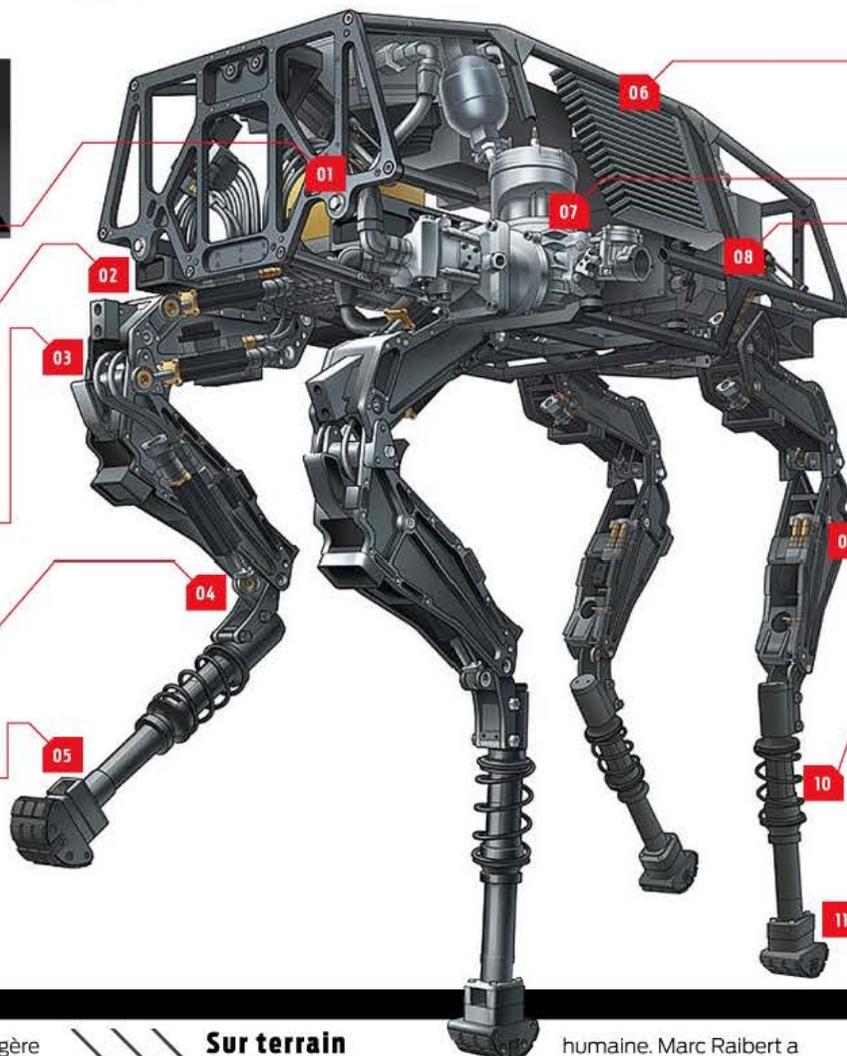


Moteur :
Hydraulique



BIG DOG

ARCHITECTURE



01 GYRO

Un jeu de six gyroscopes internes stabilise BigDog et lui permet de garder l'équilibre tout en soulevant jusqu'à 154 kg.

02 HANCHE

De nombreux capteurs d'articulation mesurent le mouvement et la force des mécanismes travaillant sur l'articulation.

03 GENOU

Accueille l'un des quatre mécanismes qui composent la patte.

04 CHEVILLE

Constituée d'un autre mécanisme et d'un capteur linéaire de conformité du potentiomètre.

05 PIED

En mode "trot", BigDog se déplace à environ 1,6 m/s. Un "trot courant" représente environ 2 m/s et BigDog a brièvement dépassé 3,1 m/s en labo.

06 CLIMATISATION

Préserve le système hydraulique et garde le moteur froid et fonctionnel.

07 POMPE MOTEUR

Propulsée par un moteur de kart Leopard monocylindre à deux temps de 11 kg et produisant 15 chevaux à 15 000 tours par minute.

08 ORDINATEUR

Un groupe de 69 capteurs transmet les infos dans ce "cerveau" Pentium au code C++, qui exploite un SE QNX en temps réel pour coordonner le contrôle de mobilité, la perception, la récolte des données, les communications et la distribution de l'énergie électrique.

09 DÉCLENCHEURS

Il existe 16 de ces "muscles", alimentés par une pompe hydraulique interne de déplacement, variable à 3 000 psi.

10 RESSORT DE PATTE

Redistribue la force et l'impact, permettant à Big-Dog de sauter jusqu'à 1,1m.

11 CAPTEUR DE FORCE

Permet à BigDog de "sentir" son chemin sur terrain accidenté.

un chemin dans une congère ou le long d'un flanc de colline glissant et boueux, voire en haut d'une pile de blocs de béton. Pour finir, elle court en travers d'une portion de route.

Les mouvements de cette "chose" sont étudiés, presque instinctifs dans leur apparence. À distance, elle prend l'allure d'un animal, un chien imposant ou un cheval minuscule, mais sans tête. Et, nichée entre les paquetages accrochés à chacune de ses quatre pattes, voici une boîte d'aluminium remplie de câbles et de composants électriques: l'équivalent de son cœur et de son cerveau. S'agit-il donc de la bête de somme du futur?

Sur terrain accidenté et dans la boue

BigDog est un robot élaboré par Boston Dynamics, une entreprise d'ingénierie spécialisée dans les robots dynamiques et les logiciels de simulation

■ Ancien professeur au MIT ayant lancé le MIT Leg Lab dans les années 1980, Marc Raibert en est venu à fonder B.D. en 1992. Il est titulaire d'une licence d'ingénieur (BSEE) de la Northeastern University et d'un doctorat du MIT.



humaine. Marc Raibert a fondé cette entreprise après avoir développé lui-même certains des premiers robots auto-équilibrés. « Au début des années 1990, j'enseignais au MIT (1), où je gérais le Leg Laboratory (2) au sein de l'A.I Lab. Nous y développons des robots dynamiques qui tenaient en équilibre d'eux-mêmes », explique Raibert. « Rob Ployter, Nancy Cornelius et moi-même nous en sommes retirés pour lancer Boston Dynamics en 1992. À cette époque, nous prévoyions de nous concentrer sur des simulateurs pour des robots et des personnes, mais par la suite, nous avons à nouveau conçu des automates. Nous nous focalisons maintenant

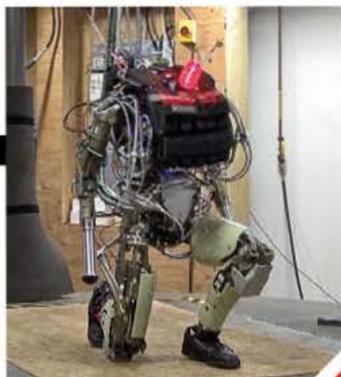
sur des machines qui fonctionnent sur terrain accidenté, comme BigDog, AlphaDog, Atlas, RHex. »

BigDog ressent son environnement et sa propre position avec des instruments internes qui mesurent la position de l'articulation, la force de celle-ci, ainsi que le contact et la stabilité du sol. De plus, un gyroscope l'aide à rester stable, et un système de détection lumineuse et de balayage (LIDAR) scanne l'environnement du robot. D'autres capteurs vérifient la pression hydraulique, la température de l'huile, les fonctions du moteur, ainsi que la charge de batterie. Il peut monter jusqu'à 6 km/h, graver des pentes jusqu'à 35 degrés,

naviguer dans les gravats et la boue, la neige et l'eau. Mais aussi porter une charge de 150 kilos ! D'ailleurs, il a établi un record du monde des véhicules montés sur pattes en parcourant 20,6 km sans s'arrêter ni reprendre de carburant.

À l'instar de BigDog, AlphaDog rue sur quatre « jambes ». Presque de la taille d'un cheval, il cliquette au sein d'un complexe de tests de Boston Dynamics dans une vidéo en ligne. RHex cavale sur six pattes flexibles, pivotantes et en forme de "C" qui lui permettent de traverser n'importe quel genre de terrain, de galoper dans la boue, de barboter dans l'eau. De plus, avec son corps étanche, il peut s'immerger et agir comme un sous-marin miniature.

Ils portent des charges et barbotent sur leurs pattes



Tous ces robots marchent sur leurs pattes, mais pourquoi ne pas simplement utiliser des roues ? « Les roues sont plus efficaces que les jambes sur des routes », précise Raibert. « Mais tout l'intérêt des robots à pattes est de disposer de véhicules capables de sortir de la route pour se déplacer sur des terrains accidentés. Finalement, les robots à pattes pourront agir partout où les personnes et les animaux peuvent aller, soit à peu près sur toute la masse continentale

ROBO STATS: PETMAN



Taille :
1,70m



Poids :
81 kg



Vitesse :
5 kph



Moteur :
Hydraulique

■ Petman présente une flexion appuyée du genou et s'entraîne ici à poser son pied sur un bloc de ciment avant que se soit sur un crâne humain.



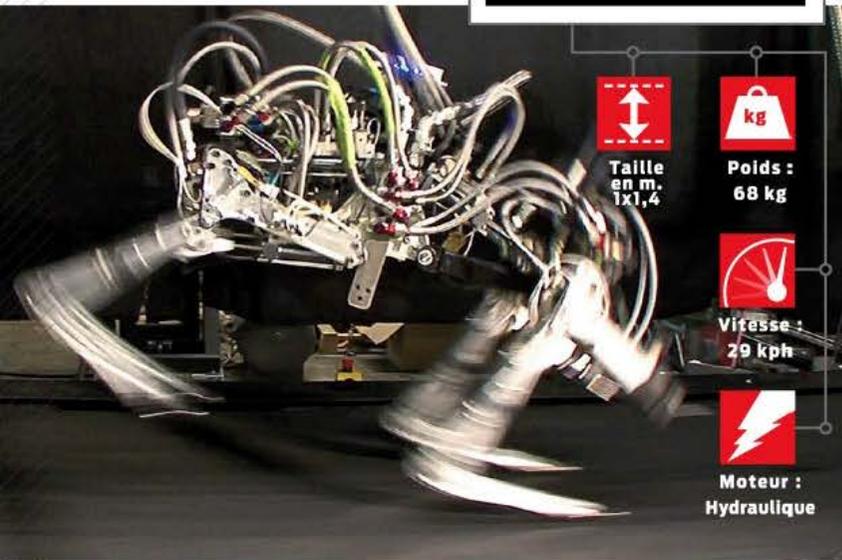
■ C'est un "mannequin test", conçu pour essayer des vêtements de protection chimique.

■ Il peut simuler la physiologie humaine en contrôlant sa température, son humidité et sa "sudation".

■ Le programme a connu une phase de conception de treize mois, suivie d'une phase de fabrication de dix-sept mois.

■ C'est le premier robot anthropomorphe à bouger dynamiquement comme une vraie personne.

ROBO STATS: CHEETAH



Taille
en m.
1x1,4



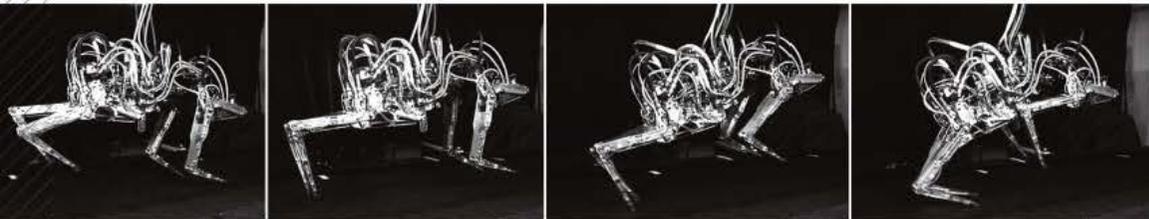
Poids :
68 kg



Vitesse :
29 kph



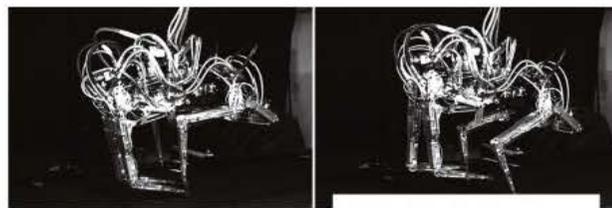
Moteur :
Hydraulique



de la Terre. »

Pour créer des machines capables d'agir dans une telle variété d'éléments, Raibert et ses associés examinent des éléments qui circulent déjà facilement dans ces environnements : les animaux. « *Nous puisons une large inspiration dans le monde animal, mais nous n'essayons pas de le copier directement. Nous travaillons à partir de la fonction que nous voudrions voir l'androïde accomplir et revenons sur le design. Par exemple, AlphaDog [Defense Advanced Research Projects Agency's Legged Squad Support System, ou LS3] doit être capable de se relever lorsqu'il chute. Nous avons donc examiné des dizaines de structures pour isoler celle qui supporterait ce genre de comportements.* »

Et il donne un autre exemple : « Nous avons conçu un robot "guépard"



pour le programme M3 de la DARPA. Pour cela, nous avons travaillé avec un spécialiste des guépards afin de comprendre la façon dont l'animal se comporte. Au final, nous élaborons une machine qui s'appuie sur la physique, les contraintes de motorisation mécanique, l'énergétique et les contrôles. « En mars dernier, le robot guépard a battu un record de vitesse tenu depuis deux ans, lorsqu'il a été mesuré à une vitesse de course de 29 km/h sur un tapis de course. L'équipe de Boston Dynamics envisage d'ailleurs de le faire bientôt passer de son tapis de course au grand air pour des exercices.

■ The Cheetah utilise un système de sprint unique, ce qui lui a récemment permis d'obtenir le record de vitesse sur terre pour un robot.

Petman est peut-être le produit robotisé le plus fascinant de l'entreprise.

Robot guépard et robot de tous les records

Pour quiconque a vu les films *Terminator*, la machine ressemble, de façon étonnante, à un modèle T-101 de Cyberdyne Systems. C'est une forme humaine, mais avec des pistons et des câbles là où devraient se trouver la peau et les muscles. De plus, elle est surplombée par un aver-

Raibert précise que ce n'est même pas envisagé. « *Pour l'heure, les robots seront développés pour des objectifs spécifiques et utilisés par les humains pour des instructions ou des tâches limitées.* »

Le système de contrôle de Petman possède un algorithme qui calcule constamment la façon de préserver l'équilibre de l'automate, qu'il soit en marche ou poussé dans le but de lui faire perdre intentionnellement l'équilibre. « *Les démarches réalistes sont naturellement instables* », ajoute Raibert. « *Et l'algorithme de posture nécessite constamment des réglages. Au cours d'une marche normale sur terrain plat, les ajustements sont légers. À la moindre perturbation ou si le terrain est accidenté, ils sont plus importants. L'algorithme de posture fonctionne en ajustant le délai du prochain pas et la position du suivant, ainsi que la force que chaque pas exerce sur le sol une fois en contact. Pour cela, il mesure sans arrêt le mouvement du système, grâce à divers capteurs dans le système et l'ordinateur de contrôle.* »

Heureusement, Petman ne peut s'enfuir du tapis de course de test chez Boston Dynamics ! Mais l'entreprise développe un autre robot qui le fera : Atlas. « *Fidèle à l'esprit de notre entreprise, Atlas opérera sur terrain instable* », souligne Raibert. « *Outre ses pattes, il utilisera ses bras pour escalader. Nous prévoyons de nombreuses applications, en particulier lorsqu'on a besoin qu'un robot aille là où un homme peut, ou pour effectuer des tâches nécessitant une ergonomie humaine.* » En regardant une vidéo

de ces machines à l'œuvre, on a le sentiment de voir une créature vivante en mouvement. Avec Petman, on a ainsi l'impression d'un corps humain incomplet, car il lui manque une tête ou des mains. Toutefois, il se déplace avec assurance et force. Les robots à quatre pattes BigDog et AlphaDog bougent et produisent des sons tout comme de vrais animaux. En effet, leurs corps noirs et grêles ainsi que leurs jambes mécaniques donnent le sentiment d'être à mi-chemin entre les chiens et les mules et un insecte énorme en fuite.

L'importance du design et des structures

On pourrait penser qu'il y a un impact psychologique considérable à explorer en utilisant ces machines sur le champ de bataille. Pourtant, Boston Dynamics semble avoir limité cela à une blague vidéo sur YouTube montrant un Boston Dynamics "armé", avec des cornes de taureau sur son front et faisant face à un futur matador tandis que défille une bande sonore musicale de tauromachie.

Raibert affirme qu'il n'est pas au courant de quelque plan visant à exploiter les machines de son entreprise comme armes psychologiques. « Je ne les trouve pas du tout perturbants », ajoute-t-il avec grand sérieux. « À la fin, le design des robots, c'est de l'ingénierie sur laquelle nous travaillons à partir de l'analyse de l'ensemble des tâches que nous voulons voir le robot effectuer. De plus, nous développons des structures, des déclencheurs, des capteurs et des con-

trôleurs qui remplissent ces fonctions. Dans les grandes lignes, le résultat le plus inattendu a été la rapidité avec laquelle la robotique progresse à Boston Dynamics et dans d'autres labos du pays et ailleurs. »

Une personne extérieure pourrait juger l'entreprise comme un dérivé de la science fiction, concevant les C-3PO du futur, mais Raibert et ses collègues voient leur travail en termes purement pratiques. « Pour nous, la motivation est le défi moteur pour développer des machines avancées avec un comportement qu'aucune n'a montré jusqu'à présent. Ce faisant, on produit aussi des robots qui ont plus de valeur pratique. » Boston Dynamics développe aussi des outils logiciels pour la simulation humaine, comprenant DI-Guy, utilisé pour l'entraînement de drones, les manœuvres policières et la planification de missions. Digital Biomechanics, un produit de simulation humaine s'appuyant sur la physique, est conçu pour tester et évaluer l'équipement : sacs à dos, casques et gilets pare-balles.

Ce goût pour les robots, Raibert le fait remonter à son enfance. « Mon père tenait un magasin au sous-sol lorsque j'étais enfant, et j'y ai passé beaucoup de temps à construire des catapultes, des lance-pierres et des gadgets. Un jour, je suis devenu roboticien à l'université en suivant l'un de mes professeurs de la classe jusqu'à son labo. Un des techniciens avait un bras de robot démonté pour être réparé, ses morceaux éparpillés un peu partout. J'ai immédiatement accroché et je ne suis jamais revenu en arrière. »



Escadron de soutien
une équipe de LS3 de Boston
Dynamics, errant librement.

TERMINATOR, ÇA VOUS PARLE?

QU'ACHÈTE-T-ON POUR 10 MILLIONS DE DOLLARS? UN SOLDAT MÉCANIQUE À L'ÉPREUVE DES BALLES, OU UN QUI PORTE LE MATÉRIEL D'UN VRAI SOLDAT.

Les robots semi-conscients de Boston Dynamics franchiront un nouveau pas en direction de la dominance mondiale début 2015, grâce à l'organisation semi-secrète Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), qui investit pas moins de 10 millions de dollars pour que l'entreprise équipe d'armures son effrayant androïde LS3 à quatre pattes.

Le LS3, ou "Legged Squad Support System", a été conçu et motorisé pour être une bête de somme infatigable à destination des troupes US, qui sont souvent harassées par plus de 45 kg d'équipement en zone de guerre. Une fois tout ce barda porté par les LS3 tout-terrain, les soldats pourraient constituer une force de combat bien plus efficace.

Pour être finalisées en mars 2015, les améliorations du LS3 comprendront « une fiabilité et une usabilité accrues, une capacité à la survie renforcée face à de petites armes à feu ainsi qu' une source d'alimentation discrète afin de supporter les opérations tactiques furtives », explique la DARPA dans ses conversations avec Cyberdyne Systems... euh, Boston Dynamics.

— David E. Williams



ESCADRON DE LA MORT :
une équipe de T-800
de Cyberdyne Systems,
errant librement.



Une fois survenue l'apocalypse zombie - et elle arrivera, peut-être depuis

Miami - n'attendez pas d'aide de Matt Mogk, expert en zombies et fondateur de Zombie Research Society (ZRS). Parce qu'il vous aura prévenus.

De plus, d'après ce qu'il sait, vous faites partie de ces morts-vivants anthropophages. Auteur de *Culture Zombie* et de l'impertinent livre pour enfants qui pourrait décrocher la palme du meilleur titre du monde, *That's Not Your Mommy Anymore*, Mogk n'est pas qu'une encyclopédie vivante sur les zombies. Il est un amoureux de la maladie, un avocat de l'anticipation et, évidemment, un fan des films d'horreur.

Mogk, appelé "Moke" par ses amis, a contracté dès le plus jeune âge une obsession des films, et a cultivé le rêve naïf de voir tous ceux qui ont été tournés. Les films d'horreur l'ont tout particulièrement épaté, et lorsque sa sœur aînée était trop occupée pour le conduire au cinéma ou qu'il ne pouvait pas obtenir d'argent de sa mère, il utilisait son imagination. « *Lorsque j'étais enfant, avant d'aller dormir, je pensais aux monstres dans ma tête et j'espérais avoir un cauchemar, parce que c'était comme un film gratuit.* »

Le parcours de vie de Mogk se rapproche d'une intrigue de film fantastique : un peu de drame, un peu de comédie et un peu d'horreur. Il a été élevé dans le Midwest, a étudié l'anglais et l'art (peinture et sculpture) à l'université Washington and Lee de Virginie, puis intégré une école supérieure à NYU. Une fois diplômé en dramaturgie, il a obtenu le poste d'assistant auprès d'une agence littéraire à Los Angeles, avant de devenir rapidement responsable.

L'HOMME QUI AIMAIT LES ZOMBIES

Par Colleen Sharkey

MATT MOGK, FONDATEUR DE ZRS, ET FAN DE FILMS D'HORREUR POURRAIT BIEN ÊTRE VOTRE DERNIER ESPOIR FACE AUX MORTS-VIVANTS.



Matt Mogk photo par Jay Holben

Mais il y avait un problème : les scripts qu'il colportait étaient majoritairement pourris.

L'estocade finale a été portée lorsque le cadre d'un studio lui a demandé un script qui ressemblait aux *101 Dalmatiens* mais sans les chiens. « *J'avais un script, que j'étais supposé promouvoir, et qui n'avait rien à voir avec ce qu'il souhaitait : c'était comme un film d'action en Amérique du Sud, raconte Mogk. Et je lui ai donné le script en pensant que je n'aurais plus jamais de nouvelles de ce type. Il m'a rappelé deux heures plus tard et m'a dit qu'il l'adorait. Nous avons conclu en prenant cinq nouveaux rendez-vous avec la Paramount pour vendre le script. J'étais le héros de l'agence, et pourtant, je souhaitais littéralement me tirer une balle en pleine tête. J'avais 27 ans, et j'ai été victime d'une dépression. J'ai alors fui pour rejoindre la Légion Étrangère française.* »

Après la Légion, les maladies

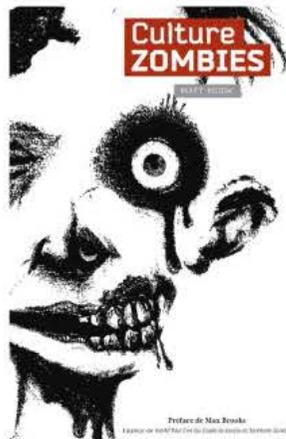
En servant la Légion aux côtés d'une majorité d'Européens de l'Est et de Russes défavorisés qui voulaient obtenir la nationalité française, Mogk a acquis une nouvelle perspective. « *Tous les occidentaux s'engageaient pour des raisons romantiques, explique-t-il. Vous y êtes pour un bon moment et vous vous considérez comme un enfant gâté. Beaucoup d'entre eux se plaignaient. J'ai réalisé que je serais heureux d'être casé et d'avoir un job normal, même de payer un emprunt immobilier.* »

De retour à Los Angeles, Mogk travaille dans une entreprise de recherche sur les maladies. Bien qu'il ait juré de ne jamais revenir aux États-Unis, il l'a fait pour sa petite amie, qui y vivait et est devenue sa femme. Tout en

écrivant des propositions et des études, il commence à réfléchir sérieusement aux maladies transmissibles comme le VIH et l'hépatite C et se découvre un passe-temps, les recherches sur les zombies. « *Quand j'y repense, c'est comme si la Légion, cette histoire de films et la recherche sur la maladie, couvraient les trois aspects des zombies : science, survie et culture. Ce n'était pas intentionnel, mais lorsque j'ai*



SHAUN OF THE DEAD



“QUICONQUE VOUS EXPLIQUE À QUOI RESSEMBLERA L'INVASION ZOMBIE, OU PRÉCISÉMENT COMMENT LES ZOMBIES SE COMPORTEMENT, A FORCÉMENT TORT.”

réalisé que j'allais entamer des recherches sur les zombies, ça m'a paru cohérent. »

Le début d'un nouveau monstre

Comme beaucoup d'autres fans de films d'horreur, *La nuit des morts-vivants* de George Romero a marqué un tournant pour Mogk. Et ça a été la naissance du zombie

moderne. Avant Romero, la plupart des monstres étaient rassemblés dans la catégorie des morts-vivants, qu'il s'agisse de vampires, de momies ou de Frankenstein. Mais Romero a créé un nouveau monstre avec ses zombies mangeurs de chair. En réalité, le titre original du film était *La nuit des mangeurs de chair*, mais les distributeurs l'ont modifié à la dernière minute, et Romero s'est fait ainsi faire avoir pour les bénéfiques.

« *Personne n'avait pensé à ce concept de morts se relevant et transmettant cette infection, et essayant de manger tout et tout le monde. Les gens étaient effrayés à la sortie de ce film* », précise-t-il. Pour les non initiés, Romero a été fortement influencé par le roman *Je suis une Légende* de Richard Matheson en 1954. D'ailleurs, nombre d'experts appellent *Nuit des morts-vivants* la véritable adaptation du roman de Matheson, en comparaison aux trois autres adaptations



▲ ARMEZ-VOUS: Des armes à feu compactes comme ce Mossberg 500 seraient idéales pour contrer une attaque de morts-vivants.

◀ DOCUMENTEZ-VOUS: *Culture Zombie* de Matt Mogk publié chez MUTTPOP. www.muttpop.fr



▲ LE Z.WAG: La carte de membre du ZRS

ARME BLANCHE: Mais attention, les stocks de munitions ne sont pas éternels !



cinématographiques qui ont été faites : *The Last Man on Earth* (1964) avec Vincent Price, *Le Survivant* (1971) avec Charlton Heston et *Je suis une Légende* (2007) avec Will Smith. Pour ce dernier, Mogk rappelle qu'il s'agit d'un film de vampires et non de zombies. Matheson a tenté de moderniser le vampire en créant une explication biologique à leur comportement : une bactérie qui provoque le vampirisme. Il a également supprimé leurs pouvoirs surnaturels, mais il tenait aux constructions stéréotypées : une eau sainte et des crucifix comme antidotes à vampires. « *Romero a viré tout ça. Désormais, les zombies peuvent marcher au soleil et, au lieu d'en faire des suceurs de sang, il les a fait manger des personnes entières* », explique Mogk. L'initiative de Romero d'extirper son monstre du domaine du mythe dans une réalité à base de bactéries a ouvert la voie à la possibilité de conduire de vraies recherches. Et ce afin de savoir si les humains pouvaient ou non être transformés par un virus en goules non-mortes et mangeuses de chair.

Les zombies, différents des autres monstres

Quand on entend parler pour la première fois de la Zombie Research Society, on peut penser que Mogk et ses collègues ont mis leurs propres fonctions cérébrales en péril, mais ils sont extrêmement sérieux. Il ne s'agit pas d'une opération bricolée offrant les clés de déchiffrement secrètes ou des promotions sur les vaccins antizombiques. Tout d'abord, George Romero lui-même est dans le comité consultatif, au sein d'un panel d'académiciens et de docteurs

en médecine spécialisés dans des domaines tels que la neuroscience et la biologie. « *La raison pour laquelle on peut embarquer ces über geeks d'Harvard ou Tufts dans une histoire de zombies, c'est parce qu'ils ont un vrai fond biologique et qu'on peut effectuer des recherches sur eux, estime Mogk. Personne n'est prêt à une invasion de vampires. Et il n'existe aucune entreprise de recherche sur les vampires ou sur les loups-garous. La différence entre les vampires et les zombies, c'est que ces derniers sont vrais. Ce qui fait aussi la différence avec les autres monstres.* »

ZRS a trois principes. Tout d'abord, un zombie est un être animé, qu'on peut définir biologiquement, et qui occupe un corps humain. Ensuite, la pandémie zombique arrive. Il n'est pas question de savoir si ça va arriver, mais quand. Enfin, le débat passionné autour des zombies est essentiel à la survie de l'espèce humaine.

L'obsession pour le sujet au sein de la ZRS et parmi les membres de son comité consultatif semble sans limites. Pour Mogk, c'est l'une des clés de la réussite de ce groupe, car personne n'en est exclu. Les mort-vivants nivellent le terrain de jeu. « *Dans les clubs goths, si je ne m'habille pas comme il convient ou que mes crocs ne sont pas de la bonne marque, ce n'est pas bien vu. Mais les zombies, eux, sont incapables de déterminer s'ils préfèrent vous manger plutôt que le type d'à côté. Ils se fichent que vous soyez PDG ou employé au bureau de tri. Par conséquent, tout le monde est le bienvenu et c'est une expérience libératrice.* »

Les membres du comité consultatif de ZRS se rencontrent environ une fois par an pour

LA VÉRITÉ SUR LES

ZOMBIES

5 FAITS ESSENTIELS SUR LES MORTS-VIVANTS...

EN OUBLIANT QU'ILS POURRAIENT SONNER VOTRE GLAS

1. OUBLIEZ LE VAUDOÛ

Le zombie moderne n'a aucun rapport avec l'esclave zombie de la tradition afro-haïtienne, décrit dans des films comme *L'Emprise des Ténèbres*. La seule chose qu'ils partagent est leur nom.

2. SURVIE CÉRÉBRALE

Les zombies ne mangent pas les cerveaux. C'est quelque chose qu'on a vu dans la série satirique *Le retour des morts-vivants* et c'est resté ancré dans l'inconscient collectif de la culture pop.

3. ENTERREZ-LES PROFOND

Les zombies ne "surgissent" pas de la tombe. Comment un corps réanimé pourrait-il s'extraire de son cercueil et creuser six pieds de saleté jusqu'à la surface? Cela n'arrive que dans le *Thriller* de Michael Jackson, selon Mogk

4. ILS SONT VRAIS

Le zombie est le seul vrai monstre avec un fondement biologique. Les vampires scintillants et les héros loups-garous n'existent pas.

5. LA LENTEUR DES ZOMBIES FAIT PARTIE DE L'HISTOIRE

L'évolution la plus innovante des zombies depuis leur avènement dans *La nuit des morts-vivants* de Romero, d'après Mogk, c'est le zombie rapide. C'est sujet à controverse parmi les puristes des zombies, qui voulaient l'occulter dans *28 Jours plus tard* parce qu'il s'agissait des conséquences d'une maladie générée par l'homme et que les personnes infectées ne mouraient jamais. Et si Shaun (de *Shaun of the Dead*), qui était un empoté, s'est montré capable de survivre en jetant des disques à la tête d'un zombie, comment peut-on réaliser un film de zombies lents après ça?

partager leurs recherches dans leurs domaines d'expertise, mais ils sont toujours en quête de sections locales pour contribuer à leurs débats. Celles-ci doivent répondre à des objectifs tels que tenir cinq réunions par an (dont trois ouvertes au public) et accomplir deux projets de leur choix. Depuis 2012, l'une des conditions à remplir est de compléter un de leurs projets en mai, le mois de la sensibilisation aux zombies.

Il vit grâce aux zombies

Mogk est capable de parler passionnément de zombies, de leurs techniques de chasse en passant par les autres mammifères concernés par la transformation zombique. Aujourd'hui, il vit de ce qui était auparavant un simple hobby. Il est agent de conférenciers et tient régulièrement des colloques à l'université. Il travaille sur un ouvrage et un roman graphique. De plus, il est intervenu dans un documentaire de National Geographic sur les zombies ainsi que dans *Talking Dead* sur AMC, le talk-show affilié à la série *The Walking Dead*, ou encore dans *Deadliest Warrior* sur Spike TV.

L'homme montre un grand intérêt pour la connexion entre les invasions de zombies et les autres catastrophes qui n'impliquent pas les morts-vivants. « Il faut se préparer de la même façon pour une attaque de zombies que pour n'importe quelle autre catastrophe naturelle ou causée par l'homme. Ce n'est pas un jeu vidéo, et c'est ce qui fait le fondement de ZRS. Nous n'inventons rien. Les zombies n'existent pas, mais cela ne veut pas dire qu'ils sont imaginaires. Ce n'est pas une menace fictive, c'est une menace non réalisée », estime-t-il.

“LA RACE HUMAINE EXCELLE À CRÉER LES CONDITIONS IDÉALES POUR QUE LES MORTS SE RÉVEILLEN ET NOUS MANGENT TOUS.”

Les provisions dont vous aurez besoin sont basiques mais les scénarios terrifiants. Mogk fait remarquer dans son livre que, dans les situations d'urgence, on recommande généralement aux gens de conserver un kit qui couvrira leurs besoins pendant 72 heures, mais il explique que cela ne sera sans doute pas suffisant lorsque les morts-vivants se mettront en chasse.

Des scénarios terrifiants

« Une invasion de zombies, avec pour conséquence un effondrement sociétal complet, est susceptible de réduire à néant les possibilités de secours dans les trois jours, trois mois ou même trois ans. Un BOB (Bug out bag) pour la survie face aux zombies devrait par conséquent contenir assez de réserves pour une semaine au minimum. De quoi s'accorder suffisamment de temps pour fouiller les poubelles ou se déplacer d'un endroit sûr à l'autre. »

Imaginez-vous traqué sans relâche par votre tante Josette en décomposition, animée par un insatiable appétit pour un morceau de vous, bien saignant.

Même les plus pragmatiques d'entre nous devraient sursauter à la lecture des chapitres de Mogk détaillant des virus et des scénarios



▲ SLOWMOTION: *The Walking Dead* avec son champlonnat du monde de marche au ralenti pour zombies

cauchemardesques pouvant mener à l'extermination de la race humaine. Avez-vous jamais entendu parler de cette super bactérie qui résiste aux antibiotiques et se trouve dans les implants chirurgicaux? Ou de cette récente tendance chez les drogués africains, qui s'injectent eux-mêmes le sang d'autres toxicos pour partager leur trip? Comme le fait remarquer Mogk, « l'espèce humaine excelle à créer les conditions idéales pour que les morts se réveillent et nous mangent. »

Et, bien que les membres du comité consultatif de ZRS ne soient pas un gang de superhéros qui nous sauveront du prochain fléau zombie, ils pourraient apparaître bientôt dans un roman graphique. Ils y auraient de vrais emplois, mais aussi des alter egos qui passeraient leur week-end à réprimer les invasions zombies partout dans le monde. Et Mogk a même promis de les transformer en figurines si le succès est au rendez-vous. À ses yeux, les zombies sont les Rodney Dangerfield des monstres : ils

ne gagnent pas notre respect. « Je pense que les zombies méritent le respect et qu'ils ne l'obtiennent pas. Si l'horreur est le fond du tonneau du cinéma, les zombies sont comme la vase suintant de ce cloaque. Ce n'est pas comme s'ils généraient des milliards de dollars par an. »

Mogk espère populariser les ZRS Awards, des récompenses annuelles données aux recherches et représentations sur les zombies dans la culture et les arts. Son rêve est de voir un film de zombies remporter un Oscar. « Pourquoi ce genre de films ne pourrait-il pas remporter le prix du meilleur scénario, ou du meilleur réalisateur, voire des meilleurs rôles? »

La femme de Mogk ne prendra pas part à ce monde post-apocalyptique. Lorsqu'elle a dit à son mari qu'elle ne voudrait pas continuer à vivre dans ce cas, sa première question a été : « Je pourrai te manger? » Et, comme ce n'est pas un homme sans cœur, il a ajouté qu'il la donnerait à dévorer aux chiens. ☹

À LA RECHERCHE DE L'ARCHE PERDUE



Par David-Julien Rahmil

AVEC UN RUSSELL CROW PLUS PROCHE D'UN MAD MAX QUE DU MARIN AMI DES BÊTES ET DES ANGES VENGEURS GÉANTS, LE NOÉ DE DARREN ARONOFSKY SE FAIT PLAISIR EN NOUS OFFRANT UN PÉPLUM BURNÉ. D'AUTRES CROIENT DUR COMME FER QUE LE BATEAU MYTHIQUE A BEL ET BIEN EXISTÉ IL Y A 5000 ANS.

Attention, voici un spoiler pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de Noé ! À la fin de l'inondation divine, la Bible nous fait savoir que l'arche est venue s'échouer sur les flancs de la montagne Ararat au fin fond de la Turquie et non loin de l'actuelle Arménie. Avec une précision pareille, il ne faut pas s'étonner que cette région ait toujours attiré les explorateurs mystiques ! Ainsi, depuis le IV^e siècle, plusieurs témoignages s'accordent à dire qu'une étrange épave trône au sommet de cette montagne. L'historien antique arménien Faust de Byzance sera le premier à se référer à la montagne, en rapportant

comment un ange a apporté un morceau du bateau à un évêque alors que ce dernier était incapable de faire l'ascension. Le célèbre marchand vénitien Marco Polo citera lui aussi des témoignages de chrétiens ayant contemplé le saint navire. Cependant, si de nombreuses personnes certifient avoir vu l'arche, aucun ne déclare avoir vraiment escaladé la montagne. Et pour cause, le mont Ararat et les terres qui l'entourent sont décrits comme une région presque sauvage et très difficilement praticable. C'est d'ailleurs l'un des points forts de la légende locale transmise par les paysans du coin. Si personne ne peut escalader le mont, c'est tout

simplement parce que Dieu y veille personnellement ! Il faudra donc attendre jusqu'au XIX^e siècle pour que l'homme pose la première fois le pied au sommet.

L'Indiana Jones du XIX^e siècle

Cet homme, c'est le docteur Friedrich Parrot, scientifique de renom, topographe amateur, et professeur d'histoire naturelle et de philosophie à l'université impériale de Dorpat (Estonie). Bref, c'est un peu l'Indiana Jones du XIX^e siècle et l'un des pionniers de l'alpinisme moderne. Attiré par la montagne légendaire et le défi qu'elle représente, il entreprend une grande

expédition afin d'atteindre le sommet en 1829. Après plusieurs tentatives ratées à cause de la neige et du mauvais temps, il plante finalement une croix au sommet situé à plus de 5 000 m. À son retour, il expliquera n'avoir vu aucune trace de l'arche et déclarera même ne pas croire en son existence. Sa petite phrase provoquera bien des polémiques parmi les croyants, qui remettront son succès en doute. Malgré sa « non-découverte », une série d'explorateurs partiront à leur tour à la recherche des restes du navire. Ainsi, l'historien James Bryce partira en expédition en 1876 et ramènera une poutre de bois d'1 m 30 travaillée à

DR

la main et formellement identifiée, par ses soins, comme une pièce de l'arche.

Mais au début du XX^e siècle, les expéditions se font plus rares et il faut attendre les années 1970 pour voir réapparaître un nouvel explorateur biblique.

Plus facile de marcher sur la Lune que de grimper sur l'Ararat !

Il s'agit de James Irwin, un ancien astronaute qui a marché sur la Lune lors du programme Apollo 15, créationniste jusqu'au bout du scaphandre. Après avoir déclaré que son voyage dans l'espace l'avait rapproché de Dieu, Irwin décide de retrouver l'arche de Noé et organise deux nouvelles expéditions en 1973 et 1982. Si la première est un échec - Irwin n'arrivant pas à atteindre le sommet du mont - la seconde se conclura par un désastre. En effet, après avoir atteint le sommet, notre astronaute se blesse gravement en faisant une chute pendant la descente. Il déclare alors qu'il lui avait été plus facile de marcher sur la Lune que de grimper sur l'Ararat !

L'aide indirecte de la CIA

Heureusement pour les créationnistes, la CIA va, indirectement, leur venir en aide. En effet, dans les années 1990, plusieurs photographies aériennes secrètes détenues par l'agence de renseignement américaine sont déclassifiées. Ces dernières remontent à 1949. À cette époque, la guerre froide venait de commencer et le mont Ararat, situé à

proximité de la frontière de l'URSS, était considéré comme un lieu stratégique. Pendant un survol par deux avions de l'US-Air Force, une étrange structure émergeant de la montagne à 4700 mètres d'altitude fut photographiée et nommée par les services secrets « l'anomalie d'Ararat ». Pour les spécialistes qui étudient la photo, la masse que l'on peut voir n'est rien d'autre qu'un amas de roche et de glace. Mais, pour les passionnés d'histoire



biblique, la preuve formelle de la présence de l'arche est enfin là. C'est la découverte par le grand public de cette anomalie qui va relancer à partir des années 2000 d'autres expéditions émanant d'organisations créationnistes. La dernière en date remonte à 2007 et a été organisée par une équipe de quinze évangélistes chinois et turcs. Après un aller-retour à 4000 mètres d'altitude, le groupe revient... victorieux ! Ils pensent avoir trouvé l'arche et montrent des photographies sur lesquelles on peut les voir explorer une structure en bois. Mais en 2010, les échantillons qu'ils avaient ramené sont examinés par une université chrétienne américaine qui affirmera par la suite que « l'Arche » était en fait une construction réalisée grâce à des débris d'un bateau de bois retrouvé sur la mer noire et datant d'une centaine d'années. Au final, ceux qui voudront voir l'arche de près devront finalement se contenter de la version avec Russel Crow... 🗣️



Si vous fixez l'image pendant assez longtemps vous verrez apparaître un bateau en 3D.

LES ARCHES DE NOÉ ALTERNATIVES

Le Mont Ararat n'est pas le seul endroit où l'on soupçonne la présence de l'arche. Ainsi, en 1959, İlhan Durupınar, un capitaine de l'armée de l'air turque, repère pendant un vol de cartographie une formation rocheuse en forme de bateau dans les montagnes de Tenderuk à 29 kilomètres d'Ararat. Jusqu'alors invisible, cette esquisse d'épave était apparue suite à une série de séismes et de pluies torrentielles dix ans plus tôt. Dans les années 1960, une équipe d'archéologues explore le site à coup de bâtons de dynamite mais n'y trouvera que de la roche. Pourtant, le site de Durupınar refait surface dans les années 1980 grâce à l'archéologue amateur Ron Wyatt, qui découvre à proximité de lourdes pierres dressées qui lui font penser à des ancres utilisées pour stabiliser le navire. Wyatt mènera une campagne de promotion du site à coup de livres et de documentaires sensationnalistes visant à prouver aux yeux du monde que cette structure est bien l'arche. Une attitude qui sera d'ailleurs aidée par le gouvernement turc, qui décide de rendre le site accessible aux touristes, contrairement au mont Ararat qui est toujours considéré comme une zone stratégique. Dans les années 1990, David Fasold, l'un des collaborateurs de Wyatt émettra des doutes sur la découverte et fera appel à des géologues qui une fois pour toutes prouveront la supercherie. Ça n'empêchera pas les créationnistes de continuer à venir visiter le site dans l'espoir de tomber sur une relique sacrée.

L'ARCHE DE NOÉ EN QUELQUES CHIFFRES

130 m la longueur total de l'Arche

- 10 m de plus que la pelouse du stade de France

400 000 m³ le volume total de l'Arche

- soit environ la moitié du Queen Elizabeth

entre 2000 et 35 000

- le nombres de couples de chaque espèce dont une cinquantaine de dinosaures(!),

624 litres

- estimation de la quantité d'urine produite par les animaux par jour.

8

- nombre de personnes à bord et qui ont navigué pendant 220 jours.

Par comparaison, le plus grand zoo du monde emploie

273 personnes pour 16 000 animaux.

EMQDCD

Et maintenant,
quelque chose
de complètement
différent

'Sont pas beaux, mes Kaiju?

L'ANNÉE DERNIÈRE SORTAIT AU CINÉMA
PACIFIC RIM DE GUILLERMO DEL TORO.
LE FILM REDONNAIT SES LETTRES
DE NOBLESSE AUX KAIJU EIGA
OU FILMS DE MONSTRES, QUI ÉTAIENT
ET RESTENT TRÈS APPRÉCIÉS AU JAPON.

Par Franck Manguin

À l'heure où le manga *L'attaque des titans* bat tous les records de ventes dans le monde et en attendant le remake de *Godzilla* par Hollywood prévu cet été, il est temps de revenir sur ce genre essentiel du cinéma japonais. Quoi de mieux que d'explorer la mythologie kitsch et déviante qui fait recette depuis les années 1950 chez nos amis nippons ?

Revenons en arrière... On est au lendemain de la Seconde Guerre mondiale et le Japon n'a pas fini de panser ses plaies. Le traumatisme d'Hiroshima et Nagasaki est encore présent. Dans ce contexte, les Japonais, habitués des catastrophes naturelles et des fléaux en tout genre décident de créer les Kaiju, littéralement *bêtes étranges*. À la base, c'est un mélange d'allégories de catastrophes naturelles et de représentations du folklore animiste qui nourrit les contes nippons depuis des siècles. Traditionnellement, le Kaiju est un monstre d'apparence animale ou en lien avec la nature. *Godzilla* tire d'ailleurs son nom des mots *Kujira* et *Gorira* en japonais, respectivement baleine et gorille. Mais, devant le succès des monstres, les scénaristes à cours d'inspiration ont cherché leurs idées ailleurs : dans la mythologie grecque ou encore dans la culture pop la plus douteuse.

Les Kaijus sont divisés en plusieurs catégories selon les films dans lesquels on peut les trouver. Les Kaijus initiaux, tels qu'imaginés par les studios Toho et Ishiro Honda (réalisateur du premier *Godzilla*) sont des Daikaiju ou monstres géants qui ont terrifié des milliers de Japonais grâce à la direction artistique de ce bon vieux Eiji Tsuburaya, responsable des effets spéciaux à faire pâlir Ray Harryhausen. Parmi les Daikaiju, on trouve aussi les Ultrakaijus, qui désignent les monstres géants qu'on va retrouver dans la série des *Ultraman*, cet extraterrestre fétiche des studios Tokusatsu. Les Ultrakaijus sont appréciés des connaisseurs, car ils sont complètement loufoques. En

effet, on a affaire à beaucoup d'extraterrestres aux noms plus débiles les uns que les autres, qu'on doit à la plume de Tetsuo Kinjo, scénariste des premiers épisodes d'*Ultraman*. Ce dernier n'hésitait pas à utiliser le dialecte et la mythologie de son Okinawa natal (île du sud du Japon et lieu de naissance supposé de tous les dieux du Japon) pour nommer les monstres.

Des kaiju partout

Face aux Daikaiju, il y a les Kaijin, qu'on pourrait traduire par personnes mutantes. Ce sont des Kaijus à taille humaine qui essaient de botter le cul de Kamen rider dans la série éponyme. Humains devenus monstres ou cybermutants à cause d'expériences menées sur eux par l'organisation nazi-terroriste *Shocker*. Ils sont super énervés et ont des pouvoirs liés à leurs costumes. Ainsi, *Cameleonman* a une méga langue, *Bouche man* a une bouche à la place du visage et *Chat Cobra* a des dents pointues et un bras venimeux.

Finalement, au sein même des Daikaiju, Kaiju et Kaijin, il existe plusieurs sous-catégories de Kaijus : les Kaijus qui arrivent des profondeurs de la Terre (*chiteikaiju*), ceux qui viennent de la mer (*kaiteikaiju*) les monstres anciens (*kodaikaiju*), les monstres extraterrestres (*uchukaiju*) les monstres du froid (*reitokaiju*) les monstres à gueules d'insectes (*konchukaiju*) et bien sûr les monstres-robots (*robbotokaiju*). Leurs lieux de provenance vont déterminer leurs pouvoirs et leur apparence, servant de terreau fertile aux gratte-papiers des studios nippons pour créer des machines de plus en plus improbables...

Chez *GEEK*, on vous a fait la liste des 10 champions toutes catégories des Kaijus, le genre de bestioles qu'on a envie d'inviter le dimanche après le foot, juste pour leur mettre une branlée à *Street fighter*.

KAMISORIHITODE

Étoile de mer rasoir à barbe

« Je suis tellement un dandy que mon bras, c'est un rasoir gravé avec mon propre signe astrologique ! Y'a quoi, là ? »



HITLER HITODE

Hitler l'étoile de mer

Qui c'est qui a mérité de se faire tirer ses oreilles d'antisémite ? C'est Hitler Hitode.



ZU GU MUMBA

nom extraterrestre

« Je n'arrive pas à choisir entre Mr. T et Spiderman... Tant pis je prends les deux. »



PIKELSHARK

Requin pioché

« Bien envoyé, l'amir ! Mieux que la DDE, ch'te dis ! »



HYAKUMERGE

Nom extraterrestre inventé

EPIC FAIL des costumiers. Il ressemble plus à un Lady Gaga à la cérémonie des MTV Music Awards qu' à un homme-œil.



SHISHIMAI

Lionmaru

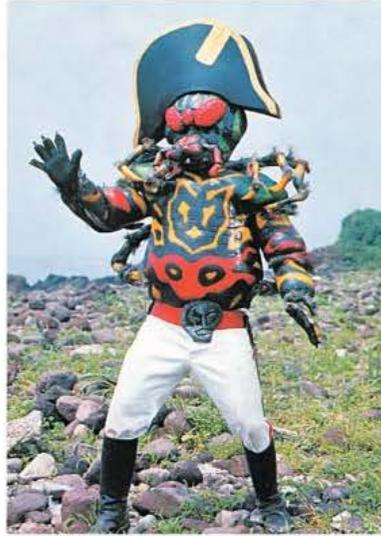
« Je suis le héros de Lion-maru, une série pas très connue des 70'. Je suis le Badass ultime, je veux dire. Ma face de lion déjà, puis mon sabre de samouraï, après, je sais pas si t'as vu, je chevauche un Pégase. La classe, quoi... »



KUMONAPOLEON

Araignée Napoleon

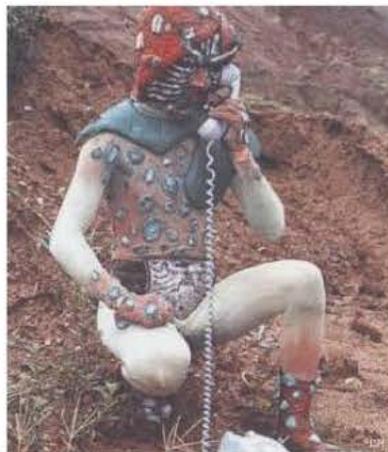
Regardez donc cette vieille branche de Kumonapoleon rappeler qui c'est qui commande à Kamenrider.



KINOKOMORGUE

Champignon Morgue

Check bien la ceinture de MOFO de Kinokomorgu !
« Allo ? Ouais, c'est Kinokomorgue. »



DORONJYO

Profession : femme/démon fatale, ennemie de Yatterman

Pour le plaisir des yeux, un petit cosplay de la toujours délicieuse Aki Hoshino dans la peau de la vilaine.



ZEBRAGIRL

Avec ou sans maquillage d'E.T. et costume SM

Et notre gagnante est... Zebra Girl, l'extraterrestre hyperpuissante, dans le film *Zebroman* de Takashi Miike.



LA DERNIÈRE ÉPOPÉE DE CAMERON

Par John Gaudiosi

LE RÉALISATEUR S'EXPRIME SUR SA PASSION POUR LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE SOUS-MARINE ET SA PLONGÉE RECORD AU FOND DE LA MER.

James Cameron ne réalise pas beaucoup de films, mais lorsqu'il en fait un, il a tendance à frapper un grand coup. On parle là de records historiques au box-office et de la multitude d'Oscars remportés pour des films comme *Avatar* et *Titanic*, ou encore de cartons critiques et commerciaux comme *Terminator 2 : Le Jugement Dernier* et *Aliens*. Mais plutôt que de passer son temps libre à faire trempette sur la plage de quelque île tropicale, il a voué une grande partie de son existence à de véritables explorations en eaux profondes.

Cameron a en effet passé plus de 3 000 heures sous l'eau, a expérimenté 85 plongées sous-marines, la plupart à des profondeurs supérieures à 3000 mètres, et 8 expéditions océanographiques. Dès le tournage de son film *Abyss* en 1989, le réalisateur a fait

progresser la cinématographie sous-marine et la robotique à travers la production de nombreux longs métrages et de documentaires marins.

Plongée au plus profond de la Terre

En 2012, l'expédition Deepsea Challenge menée par James Cameron a exploré les abysses océaniques. Équipé d'une caméra 3D dans un cockpit très étroit, il a plongé à une profondeur record de 10 898 mètres à l'endroit le plus profond sur la Terre : le Challenger Deep dans la Fosse des Mariannes. L'exploit a été réalisé à l'intérieur de la plateforme scientifique submersible Deepsea Challenger, un véhicule déployé à la verticale, conçu par lui-même et son équipe, et construit par l'entreprise de recherche et design Acheron Project Pty Ltd.

En se remémorant cette plongée historique, Cameron revient avec beaucoup de plaisir sur la réussite de l'équipe. «*En constatant, avec le recul de plus d'une année, ce que nous avons réalisé en un laps de temps si court, je trouve ça incroyable*», explique-t-il. «*Il nous a fallu sept ans pour concevoir et fabriquer le sous-marin. Au cours des deux derniers mois de cette période, l'activité était folle et intense. Au milieu du mois de novembre 2011, lorsque je me suis rendu en Australie, à Sydney, tout restait à faire. L'atelier était vide. Tout avait été fabriqué pièce par pièce en périphérie, mais il n'y avait aucun sous-marin. À ce moment-là, la lenteur que semblaient prendre les choses devenait exaspérante, alors qu'il fallait compter avec des délais et d'autres contraintes. Mais aujourd'hui, on a le sentiment que tout a été fait en une nuit. La rapidité avec*







“ON ME DEMANDE SOUVENT SI JE SUIS UN RÉALISATEUR QUI FAIT DE L'EXPLORATION OU UN EXPLORATEUR QUI RÉALISE DES FILMS.”

PRÉPARATION AU LANCEMENT :
En descente pour le premier test de plongée.

DANS SA BULLE :
La sphère habitée de Deepsea Challenger se trouve à la base de l'engin, qui est orienté à la verticale.

laquelle nous avons progressé est juste dingue. J'imagine que c'est l'avantage de travailler avec une petite équipe privée sans supervision gouvernementale ou institutionnelle qui nous a permis de réaliser cela.»

Des échantillons de plus de 60 espèces !

Il se rappelle la première fois qu'il est entré dans le sous-marin terminé, lequel n'a pas plongé en-dessous de deux mètres à son premier test.

Ce test a ouvert la voie à la plongée qui a désormais sa place dans les livres de records. Et, d'après Doug Bartlett de l'institut de recherche Scripps, la plongée de Cameron a rapporté des échantillons d'au moins 68 nouvelles espèces, qui comprennent nombre d'arthropodes et d'invertébrés, ainsi que beaucoup de nouvelles bactéries. Au total, Scripps a identifié plus de 20 000 génomes bactériens à partir des échantillons ramenés des deux sites de plongée. Toute cette recherche scientifique méritait un tel voyage. Même s'il a fallu composer avec des impératifs de dernière minute qui ont eu un impact sur le travail de Cameron à Hollywood. «L'expédition a duré plus longtemps que prévu», précise-t-il. «Terminer le sous-marin

a demandé plus de temps, et nous avons dû faire face à la perte tragique de notre chef d'expédition [NDLR : Andrew Wright, mort dans un accident d'hélicoptère sans rapport] le jour où nous devions partir. L'avant-première de *Titanic 3D* avait été prévue longtemps à l'avance. Je pensais être de retour un mois avant. On ne rate pas une avant-première sur tapis rouge, en particulier lorsqu'on dispose de deux studios rassemblant leurs ressources pour un film, comme nous l'avons fait avec Paramount et 20th Century Fox sur *Titanic 3D*. Il était prévu une petite ouverture météo le 25 mars et je pensais que je n'aurais qu'à plonger puis sauter dans le jet envoyé par la Fox pour être présent à l'avant-première. Mais la plongée a été repoussée de dix-huit heures à la dernière minute à cause du temps. J'ai dû choisir entre me rendre à l'avant-première et ne pas donner de conclusion à sept ans de travail, ou rester et effectuer la plongée. J'ai dit : «Au diable l'avant-première, je reste. C'est plus important. On me demande souvent si je suis un réalisateur qui fait de l'exploration ou un explorateur qui réalise des films, et je pense

que cet instant a répondu à la question.»

Mais Hollywood tirera aussi bénéfice de la plongée de Cameron. Deepsea Challenge 3D, un documentaire de National Geographic filmé avec l'aide de Cameron, sortira cet automne.

Trois passions réunies pour le meilleur

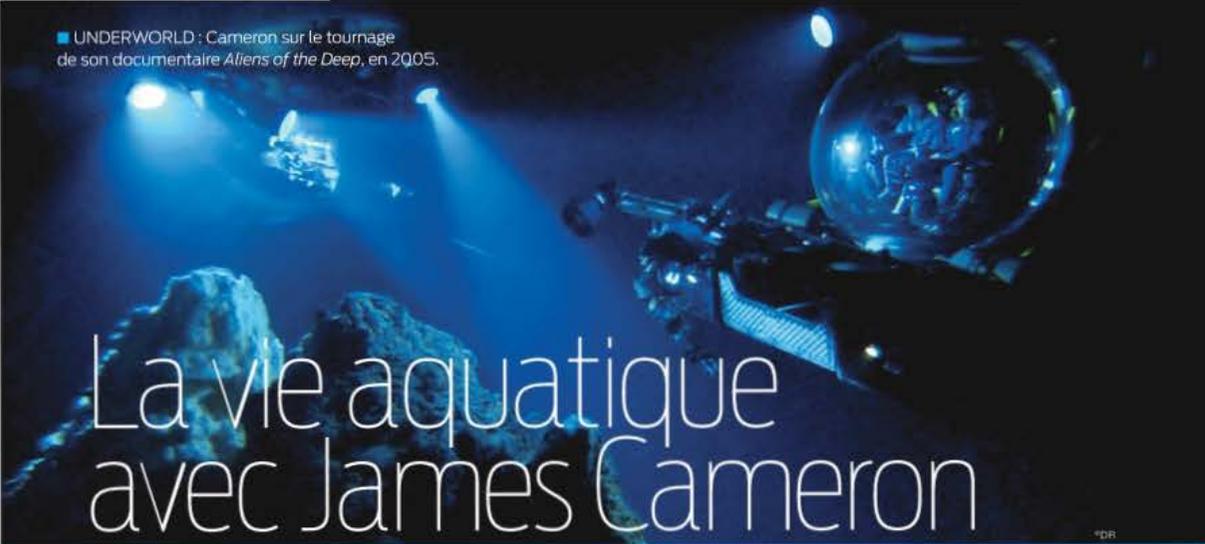
En outre, la nouvelle technologie de caméra 3D conçue pour cette expédition par l'entreprise du réalisateur, Cameron | Pace Group, sera exploitée pour *Avatar 2* et *3*, qui intégreront des séquences sous-marines au cours de l'exploration d'une nouvelle partie de Pandora. D'autres réalisateurs hollywoodiens utilisent déjà la caméra 3D de cette expédition, plus petite et polyvalente, pour divers films. Même s'il est focalisé sur le tournage des deux prochains *Avatar*, plutôt que d'entreposer son sous-marin de plusieurs millions dans son garage, le réalisateur a fait don du véhicule à l'institut océanographique de Woods Hole (WHOI) comme gage d'un nouveau partenariat. Les scientifiques et ingénieurs du WHOI travailleront avec Cameron et son équipe pour

intégrer les nombreuses avancées techniques dans les futures plateformes de recherche et d'expéditions en eaux profondes. «Notre sous-marin est une preuve de concept scientifique, et notre partenariat avec l'institut océanographique de Woods Hole est une façon de mettre la technologie que nous avons développée à disposition de la communauté océanographique», explique Cameron. «Le WHOI est un leader mondial de la submersion en profondeur, habitée ou non. J'ai été associé de manière informelle avec WHOI pendant plus de vingt ans, et cette opportunité est la bienvenue pour formaliser la relation avec le transfert de la plateforme scientifique submersible Deepsea Challenger. Le WHOI est un endroit dans lequel le système Deepsea Challenger sera un programme dynamique qui vit, respire et poursuit sa progression.»

Le WHOI imagine une grande variété d'utilisations pour le système Deepsea Challenger, qui donneront de la valeur aux programmes de recherches dans les fosses océaniques. Par exemple, les scientifiques du WHOI prévoient de se servir des caméras du Deepsea Challenger et des



■ UNDERWORLD : Cameron sur le tournage de son documentaire *Aliens of the Deep*, en 2005.



La vie aquatique avec James Cameron

LE SOUHAIT DU RÉALISATEUR D'ÉQUILIBRER LA RÉALISATION ET SES PÉRIODES D'AVENTURE SEMBLE TENIR LA ROUTE.

Par David E. Williams

► systèmes d'éclairage sur le véhicule hybride télécommandé Nereus. Ce dernier a plongé dans la Fosse des Mariannes en 2009 et retournera dans les fosses de l'Atlantique et du Pacifique au cours des deux prochaines années. Au cours des 13 plongées pilotées et des 19 atterrissages sous-marins, ces systèmes ont permis à Cameron de capturer, depuis le Challenger Deep, des images 3D haute résolution de processus géologiques et d'espèces. Le spectre complet des applications pour ces technologies est encore à déterminer. Cela demandera aux scientifiques et ingénieurs quelques mois pour documenter pleinement les technologies qui entrent dans la composition du système. Cameron reste un pionnier en matière de technologie, de plongée et de réalisation. Il a fait en sorte de rassembler ses trois passions de façon à en faire bénéficier à la fois à Hollywood et à la science.

BONUS :

- > deepseachallenge.com
- > cameronpace.com
- > citedelamer.com

QUESTIONNÉ SUR LE CREUX DE DOUZE ANS entre les réalisations de *Titanic* et *Avatar* (1997-2009), pendant lequel il s'est activement impliqué dans diverses aventures en eaux profondes, James Cameron fait remarquer que «Le succès de *Titanic* m'a assuré deux choses. D'abord, j'ai reçu une rentrée d'argent pour une certaine période. Ensuite, j'ai accompli une carrière qui n'est pas près d'être oubliée. J'ai connu assez de succès pour que les gens ne prétendent pas qu'il s'agit d'un coup de chance. J'ai donc pu m'atteler à d'autres projets. Et, selon toute logique, je ne pourrai pas mener une expédition et chevaucher en Zodiac des vagues de 15 mètres à l'âge de 80 ans ! Mais à 80 ans, je parviendrai à réaliser un film. Et si je veux vraiment faire cette expédition, c'est le moment.» Ceci dit, il ne souhaitait pas passer pour un "amateur" en sciences. «Je voulais embrasser les sciences et y devenir doué, pour gagner le respect de la communauté océanographique

institutionnelle», explique-t-il. «Au moins jusqu'au point où je ne devenais pas un peu cinglé. Et cela a pris pas mal de temps. Mettre au point la technologie a aussi été long, notamment les boîtiers de caméra et même quelques éléments simples en apparence. En particulier une tête de caméra inclinable et orientable qui opère à l'extérieur d'un véhicule submersible à de grandes profondeurs. Cela n'existe pas. Nous devons la fabriquer, et la faire fonctionner à 3 000 ou 5 000 mètres de profondeur. Nous avons conçu des systèmes robotiques et d'éclairage. Ces concepts ont ensuite trouvé leur place dans le travail d'autres instituts océanographiques, et je pense que nous avons eu un impact dans ce domaine. Hollywood ne connaît pas ce monde, ou ne le reconnaît pas, mais ce n'est pas très grave.» La réalisation a cet avantage génial d'ouvrir quelques portes dans des domaines extérieurs à la réalisation, en partie parce que ce métier touche

tout ce qu'il met en lumière. «J'ai siégé au conseil consultatif de la NASA pendant trois ans et me suis impliqué dans quelques projets spatiaux. Je poursuivrai donc sur ce terrain, je continuerai mes trucs et documentaires océanographiques, mais mon premier amour demeure les longs métrages narratifs, et je persévérerai dans cette voie aussi longtemps que je le pourrai.»



■ RETOUR SUR LE TITANIC : Cameron sur le tournage de son documentaire *Les Fantômes du Titanic* en 2003.



■ IRL : La Cité de la Mer à Cherbourg a dans sa collection la réplique exacte du DEESEA CHALLENGER.



Si les éditeurs de jeux vidéo ont le culte du secret et toujours peur qu'un visuel leur glisse entre les doigts pour se retrouver sur le Net trop tôt, quand Tommy François accepte de parler, il le fait sans se dérober. Il ouvre alors tous ses tiroirs, au sens propre avec ses placards remplis de jeux vidéo ou jeux de plateau et au sens figuré en évoquant son enfance dans une famille de hippies, sans télé ni téléphone, ballotté entre la France et les États-Unis. « En France, nous n'avions le droit de voir qu'une fois par mois La Dernière séance, par contre aux États Unis, en vacances, ma mère me donnait des rouleaux de 25 cents et je pouvais jouer autant que je voulais dans les salles d'arcade. »

Binational avec un père normand chef cuisinier en maison bourgeoise, « il a travaillé pour les Schlumberger ou les Rothschild », et une mère américaine membre d'un programme expérimental pour petits génies dans son enfance, « ça s'est très mal fini, une dizaine d'enfants se sont suicidés », le premier choc culturel se fait au cinéma, avec son grand père, devant *Star Wars*. Une œuvre qui ne cesse de poursuivre Tommy et dont la mère, pourtant trekkie, a fait grandir le culte. « Elle a acheté trois sets complets de figurines Kenner, elles sont encore sous blister, c'est notre héritage. » Une passion qui se retrouve même dans les toilettes de l'intéressé avec une série de chèques *Star Wars* sous cadre, un cadeau de sa

L'HOMME UBI NATIONAL

ITW Seb Floc'h

WATCH DOG AUJOURD'HUI, THE DIVISION L'ANNÉE PROCHAINE, LES NOUVEAUX TITRES D'UBI SOFT ONT DE QUOI EXCITER LE MONDE DU JEU VIDÉO. DERRIÈRE CES LICENCES SE CACHE UN HOMME, TOMMY FRANÇOIS. DIRECTEUR DE CRÉATION DE LA FIRME. C'EST L'UN DES PREMIERS ARTISANS DE CES ŒUVRES LABELLISÉES TRIPLE AAA, MAIS AUSSI DU DÉVELOPPEMENT D'AUTRES TITRES.



« IL FALLAIT DÉPASSER NOTRE "ADULESCENCE", NE PAS ÊTRE CONSTAMMENT DANS L'OPPORTUNISME ET SAVOIR DÉVELOPPER DES JEUX SPÉCIFIQUES POUR CHAQUE SUPPORT. »

mère pour ses 18 ans. Elle avait ouvert un compte en banque juste pour les avoir.

La rencontre avec Ubi

Le jeu vidéo, il y arrive presque par hasard. « Plus jeune, je voulais être dessinateur ou océanographe. J'avais décroché une place pour des études maritimes aux États-Unis dans l'armée, mais quand j'ai su qu'il fallait se lever à 5 h, j'ai abandonné et je suis allé à la fac de Jussieu. »

Tommy découvre à deux pas de là le mythique magasin de jeux de rôles L'Œuf Cube et se met à jouer frénétiquement à *Magic*. C'est après avoir lu un article de jeux vidéo « honteux », que Tommy écrit au magazine en refaisant le test et qu'il débarque dans la presse en participant au lancement de *CD Console*. Bilingue, il se retrouve dans les

voyages de presse, puis devient correspondant aux États-Unis. Sur place, il fait rire lors d'une interview David Perry, le papa d'*Earthworm Jim*, le ver de terre le plus cool de l'univers, et est embauché chez Shiny pour travailler sur le développement de jeux vidéo.

De retour en France, il passe par Game One, fait figure de Zebulon passionné avec ses cheveux rouge face caméra et réalise des documentaires sur les créateurs. Mais l'aventure se termine mal, même si c'est là qu'il fait la rencontre de Serge Hascoët, le directeur monde de la création chez Ubi. « En voyage de presse, je ne dors pas. À Shanghai, à 4 h du matin, je me suis retrouvé au bar et j'ai fait la connaissance de Serge sans savoir qui il était. Je l'ai croisé plusieurs fois les mois suivants dans des avions et nous sommes devenus proches. Quand je

me suis fâché avec la direction de Game One à cause de leur vision du jeu vidéo, il a été à mon écoute et m'a proposé de rejoindre Ubi. »

Huit ans après...

En une soirée, terminée à 5 h du matin, Tommy retourne dans le monde de la production avec le titre de « new ip director », c'est-à-dire directeur des nouvelles licences. Sa mission : travailler sur un RPG contemporain sans armes ni batailles. Finalement, le jeu ne se fera pas, mais Tommy trouve petit à petit sa place. « On ne m'a pas embauché pour faire du Ubi, mais pour créer autrement. Ceux qui arrivent à tirer leur épingle du jeu, ce sont ceux qui dimensionnent leur propre poste à leur mesure, qui remplissent des espaces libres. Après, cela prend ou pas. »

En novembre prochain, cela fera huit ans qu'il est

là, bousculant les habitudes de la société en pointant du doigt les portages de titres sur d'autres consoles sans véritable contenu. « Il fallait dépasser notre "adulcescence", ne pas être constamment dans l'opportunisme et savoir développer des jeux spécifiques pour chaque support avec son histoire, sa propre mythologie complémentaire à l'image de nos concurrents comme *GTA* ou *God of war*. » Le fort en gueule se retrouve même dans le bureau du big boss, Yves Guillemot, pour une discussion sur les jeux 3DS où il refuse catégoriquement d'acheter une version de *Splinter Cell* avec un argument massue : « Ubi m'a trop pompé, je n'ai aucune confiance. » Des partis pris qui lui font élargir ses attributions avec pour mission de réfléchir sur les jeux de la société et créer

TROLLING NIVEAU
"WATCH DOG" :
J'te "poke" mdr.



«SUR THE DIVISION, NOUS AVONS EMMENÉ L'ÉQUIPE SUÉDOISE DE DÉVELOPPEMENT TROIS FOIS À NEW YORK, À DES MOMENTS CLÉS POUR LE JEU, COMME LA PÉRIODE DE NOËL.»

Le développeur qui a fait ses visites va revenir avec l'envie de montrer son vécu.»

SUR LE TERRAIN :
Les soldes ont été ravageurs cette année à New York.

un historique. « *Il fallait travailler sur ce qui fait une licence. Chez Ubi, quand les développeurs terminent un jeu, ils veulent en faire un autre totalement différent. Ce n'est pas comme Hideo Kojima ou Lorne Lanning, qui vont défendre leurs univers pendant vingt ans.* »

Loin des profils formatés

À force d'implication, Tommy se retrouve à la tête d'un département avec pour initiales ECS (pour Editorial Creative Services), une structure faite pour réfléchir sur les marques existantes comme *Prince of Persia* ou *Assassin's Creed*, mais également pour développer de nouveaux univers à l'image de *Watch Dog* ou *The Division*. Leitmotiv de l'équipe : la maturation créative. Aujourd'hui, son équipe est constituée d'une vingtaine de collaborateurs composés d'anciens journalistes, de romanciers ou de techniciens issus de

Game One, ainsi que de nombreuses personnes croisées au fil de ses précédents emplois, loin des profils formatés. « *Quand je recrute des gens, c'est dur avec la RH car la première chose que je recherche, c'est la sensibilité. C'est une qualité essentielle pour travailler sur une licence et ça ne se voit pas sur un CV. Mon équipe, c'est un peu Le Cercle des poètes disparus, des personnes qui montent sur le bureau pour voir le monde différemment.* »

Que ce soit pour les licences existantes ou celles dont il est l'initiateur, Tommy a mis en place le WTF pour les enrichir. Clin d'œil à l'expression made in USA, il s'agit ici du World Texture Facility, un site en interne qui fait figure de bible pour tous, une source d'info géante, regorgeant d'images, de vidéos et de notes produites par son équipe pour éviter aux développeurs de cliquer sur Google et prendre la

première image venue. Objectif : façonner sa propre identité, le plus loin possible des clichés de la pop culture.

Et, sur *Watch Dog* ou *The Division*, le WTF offre de véritables pépites, comme une visite en vidéo des tunnels du métro new-yorkais avec un habitué des lieux déjanté ou une page d'info sur un gobelet typique de café à emporter, qui termine écrasé sur la chaussée. « *Sur The Division, nous avons emmené l'équipe suédoise de développement trois fois à New York, à des moments clés pour le jeu, comme la période de Noël. On a visité les endroits abandonnés, rencontré un responsable de la FEMA, l'organisation qui gère les catastrophes naturelles. Avant, on me citait 28 jours plus tard ou New York 97. Depuis, nous travaillons avec le studio sur du concret. Tu peux travailler neuf mois à distance, mais si tu ne vas pas sur place, tu n'y arriveras pas.*

Toujours avoir le respect du joueur

Avec près de trente studios de développement et plus de neuf mille personnes, Ubi est une vraie multinationale où il faut savoir manager des équipes avec des sensibilités différentes, du Canada à la Chine. Des différences de culture auxquelles Tommy se confronte avec enthousiasme. « *C'est ça que j'adore, tu apprends tous les jours. Je n'ai pas l'impression de bosser pour une grosse boîte. Ubi est une corporation familiale, toute la direction est là depuis le début, ils auraient pu vendre la boîte dix fois et être aux Bahamas, mais non. Ils croient au média jeux vidéo, au fait de l'enrichir et tout ça passe par de la recherche.* »

Dans son salon, face à ses cinq têtes de mort alignées, désignées façon lucha libre et entouré de livres, bandes dessinées et statuettes, Tommy garde pour objectif d'inculquer à toutes ses



Child of Eden. L'enfance de l'art

NON CONTENT DE TRAVAILLER SUR TOUS LES TITRES EN INTERNE, TOMMY EST ÉGALEMENT IMPLIQUÉ DANS LA RECHERCHE DE COLLABORATIONS EXTÉRIEURES, COMME AVEC LA TRÈS FUN ADAPTATION FAÇON 8 BIT DU COMICS SCOTT PILGRIM. UN BON MOYEN DE GÉNÉRER DES RENCONTRES DÉTONANTES.

équipes le respect du joueur. « J'ai trois mille univers autour de moi disponibles en moins de dix secondes, il faut que je remercie les gens de passer du temps sur nos jeux. » Pas dupe tout de même que le chemin est encore long pour arriver à ses fins...

Si les jeux sur lesquels ils travaillent sont des hits mondiaux, lui en revanche est un homme de l'ombre. « J'aime l'idée d'être celui qui fait bouger les fils cachés des marionnettes. » Et pour motiver ses interlocuteurs, il a trouvé une expression qui le définit lorsqu'il signe ses mails. « Si tu n'oses pas frapper, fous un coup de pied dans la porte ! » Une phrase empruntée à Aristide Bruant, romancier et chanteur du XIX^e siècle qui a habité le même immeuble que lui, près de Barbès, et dont un ami lui a offert un texte inédit qu'il conserve au milieu d'autres livres anciens. Aristide Bruant, cette icône du Paris canaille, gouailleur, peint par Toulouse-Lautrec avec un chapeau et une grande écharpe rouge. Rouge, comme la couleur de cheveux de Tommy. 🐾

DÉVELOPPÉ AVEC LE STUDIO JAPONAIS Q ENTERTAINMENT de Tetsuya Mizuguchi, le créateur du planant Rez, *Child of Eden* est une collaboration emblématique pour Tommy. « C'est au Tokyo Game Show que Miz est venu me voir, il

voulait faire une suite spirituelle à Rez. Travailler la culture créative à Ubi nous permet d'être attracteurs de talents. Tu crées une cosmogonie qui doit inviter les gens à la création. » Loin des blockbusters, ce shoot'em up s'affirme comme un

trip psychédélique, une immersion sensitive peu commune dans les jeux vidéo. Ça renvoie à des centres d'intérêt de Tommy : le monde des océans, le graphisme et la musique électro inimaliste. Une échographie de son fils est même cachée dans le jeu.



RÉVÉLÉ EN 2012 LORS DE L'E3, LE SALON INCONTOURNABLE DES JEUX VIDÉO, WATCH DOG A FAIT L'EFFET D'UNE BOMBE. PETITE ASTUCE POUR UNE PRÉSENTATION PAS COMME LES AUTRES.

ÊTRE LE PLUS BEAU, le plus excitant, tel est le but pour tous les éditeurs à l'E3. Pour cette présentation, Tommy a décidé de proposer autre chose qu'un invité vedette ou l'habituelle démo de jeu boostée par des ordis digne de la Nasa. Pour Watch

Dog, il est allé dénicher l'australien Patrick Clair, un réalisateur à qui l'on doit l'obsédant générique de la série *True Detective*. « Pour pitcher l'univers, cette approche abstraite de générique nous plaisait, elle fait comprendre les

enjeux autrement qu'avec des cinématiques, c'est intéressant de travailler les thèmes, pour Watch dog, c'était les datas. Pour *The Division*, nous avons repris le procédé avec l'évocation de la fragilité de notre société. »

Quand la science-fiction apporte un message D'HUMANITÉ



ITW
Nikki Griffin

Photos de
Jorge Nuñez

CONSEILLER SCIENTIFIQUE AUPRÈS DE LA NASA ET DIRECTEUR DE VOL AU JPL, BOBAK FERDOWSI ESTIME QUE *STAR TREK* A OUVERT LA VOIE DE L'ULTIME FRONTIÈRE. RENCONTRE AVEC UN FAN DE LA SÉRIE.

Si vous avez regardé l'atterrissage angoissant du rover martien Curiosity en août dernier, ou si vous en avez aperçu des extraits se baladant sur le Web, vous connaissez sûrement Bobak Ferdowski, plus connu sous le nom de « Mohawk Guy ». Directeur de vol de la mission Curiosity auprès du Jet Propulsion Laboratory de la NASA, Ferdowski a connu une gloire fulgurante pendant la rediffusion en direct de l'événement. Arborant sa coupe de cheveux mémorable et un sourire contagieux, ce natif de Philadelphie, en Pennsylvanie, a conquis plus de 30 000 followers sur Twitter. Tout cela au cours de la nuit qui a scellé son destin inattendu de nouvelle icône des génies tendance partout dans le monde. « *Tout ça me paraît un peu étrange* », avoue Ferdowski

à propos de son profil pop-culture instantané. « *Personne ne va travailler à la NASA pour devenir célèbre : on le fait parce qu'on adore ça. En même temps, l'effervescence a été très positive. J'avais surtout droit à des trucs du genre "Mon fils a une crête et maintenant il veut travailler à la NASA." D'ailleurs, toute publicité mentionnant "On peut ressembler à ce qu'on veut et quand même faire partie de l'aventure" est une bonne chose !* »

Ferdowski est aussi un grand fan de *Star Trek*, et Geek a décollé vers JPL ⁽¹⁾ pour rencontrer l'ingénieur systèmes. Celui-ci a pris un peu du temps qu'il consacre à aider à la supervision des activités quotidiennes du rover Curiosity sur la planète rouge pour confier à quel point la série télévisée de science-fiction a contribué à construire son enfance et sa carrière. Nous avons même réussi à négocier un peu de cosplay.

GEEK : *Quel est votre souvenir le plus lointain de Star Trek ?*

Ferdowski : Regarder La Nouvelle Génération avec ma tante, qui venait de déménager d'Iran pour s'installer aux États-Unis. Je ne me rappelle pas de quelle saison il était question, ou même où nous nous trouvions exactement. Mais c'est mon souvenir le plus ancien de *Trek* : voir Picard et sa bande. Elle avait vu la série originale en Iran. C'était donc une émission devant laquelle nous pouvions échanger et apprécier ensemble.

GEEK : *En regardant la série, ressentiez-vous une attirance pour son rapport à la science et à l'espace ? Ou s'agissait-il uniquement d'un divertissement ?*

Il y avait assurément une dimension divertissante que j'adorais, mais c'était aussi très cool. Par exemple, l'épisode final de la série, *Toutes les bonnes choses*, possède cette trame complexe mêlant science et récit. C'est important parce que la bande devait coopérer, et les défis à relever se basaient sur la science. Cet épisode me donne toujours le vertige quand je le regarde. Il y avait donc un peu des deux. Au final, j'aimais l'idée que nous étions une espèce vouée à l'exploration et, bien sûr, à ce moment-là, ils en ont intégré d'autres au sein de la Fédération. Mais j'ai surtout adhéré à l'idée de cette « humanité unifiée ». Et, par-delà l'humanité, à l'idée de voyager et essayer



compréhension des métaphores qui se dévoilent lentement. En tant que spectateur, on les devine également, et, à la fin de l'épisode, on comprend ce langage métaphorique. « *Toutes les bonnes choses* » était incroyable parce qu'il rassemblait tous les personnages et intrigues du premier au dernier épisode et, d'une certaine façon, j'ai aimé le jugement de l'humanité. C'était un message positif.

GEEK : Et concernant les films *Trek* ? Lequel a votre préférence ?

Peut-être à cause de la découpe chronologique, *Star Trek IV* avec les baleines. C'était le mélange parfait entre comédie et science-fiction. Mais ici encore, on trouve un message politique : « *Sauvez les baleines, sauvez notre planète* ». Et ça me rend compatissant. Une partie des raisons qui font que j'adore

de cette mentalité qu'on le veuille ou non, un peu comme on escaladerait l'Everest. Mais c'est aussi regarder derrière soi et réaliser qu'il n'existe pas de vraies frontières. Nous sommes tout simplement sur ce « *point bleu pâle* », comme Carl Sagan avait coutume de l'appeler. C'est pour cela que j'ai toujours aimé l'espace. Il y a cet espoir que nous progressons dans le sens d'un futur à la *Star Trek*, qui serait moins attaché à la notion de pays qu'à celle d'organisation globale. Je ne doute pas non plus que si la vision du futur dans *Star Trek* eût été négative, comme l'univers de *Miroir*, je n'aurais pas montré autant de désir à aller dans l'espace. C'est quelque chose qui unit les espèces, et se voit lié à l'exploration : nous apprenons.

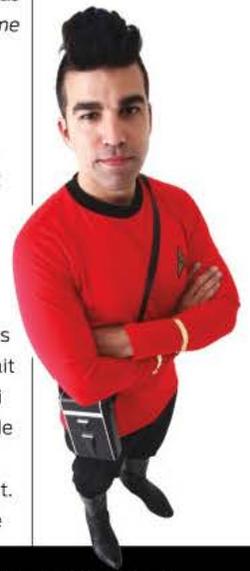
GEEK : La vision de Gene Roddenberry vous semble progressiste à tous niveaux,

visionnaire à un niveau humain, un niveau technique et un niveau scientifique. Et ça nous offrait un regard positif sur le futur.

GEEK : Comment votre perception de la science-fiction a-t-elle évolué depuis que vous avez commencé au JPL ?

Je suis un peu du genre : « *Nous n'aurons sans doute pas d'hover boards en 2015, comme dans Retour vers le Futur.* »

Je me montre un peu hésitant sur les chronologies à ce propos, mais nous disposons déjà de tellement de trucs vus dans les films et à la télé, comme le communicateur à clapet de *Star Trek*. L'exploration spatiale influence la culture pop, mais la culture pop revient et le fait tout autant. Récemment, j'ai reVISIONNÉ chaque épisode de chaque série *Trek* sur Netflix et je les aime toujours autant. Voler en avion est une chose



de comprendre l'univers. C'est un concept incroyablement positif. Au JPL, nous ressentons fortement cet espoir pour le futur. C'est un projet américain mais il représente aussi les tentatives de l'humanité de comprendre le monde qui nous entoure.

GEEK : Vous avez mentionné l'épisode final de la série : s'agit-il de votre préféré, ou en avez-vous un autre ?

Celui-ci et « *Darmok* » [NDLR : de la cinquième saison de *LNG*] sont mes préférés. *Darmok* est celui dans lequel Picard et le capitaine d'un autre vaisseau sont téléportés sur une planète et l'autre capitaine ne s'exprime que par métaphores complexes. La plupart du temps, ils ne peuvent donc pas communiquer. Il est incroyable. Ce n'est pas le plus « planant » des épisodes de *Trek*, mais il renferme cette incroyable

ce que je fais ne relèvent pas seulement de l'exploration de notre monde, mais de ce qui fait que notre monde est « Notre Monde ». On ne se rend pas sur Mars parce que Mars est intéressante, on se rend sur Mars pour comprendre la Terre dans un contexte. Et j'ai tendance à entrer en résonance avec ces messages. C'est notre planète et elle est spéciale.

GEEK : Votre intérêt pour la science a donc partiellement été inspiré par la série ?

À un certain degré, mon amour inconditionnel de l'espace provient sans aucun doute de *Star Trek*. Une partie relève de la recherche d'humanité, mais l'autre partie, c'est que ce truc est cool. L'exploration de l'espace n'est pas une chose qu'on fait parce qu'on le peut. Même s'il y a quelque trace

“MON AMOUR POUR L'ESPACE VIENT DE STAR TREK.”

en termes d'apprentissage, d'exploration et de relations ?

Oui, selon moi cela joue un grand rôle. Mon opinion est quelque peu différente. Ma mère est originaire du Mississippi, et parfois, dans le Sud, j'avais le sentiment de ne pas être dans la norme. C'est ce que j'ai aimé dans cette série, que tout le monde collabore, quels que soient leurs chemins de vie et la partie du globe qu'ils représentent. Mais d'ici à ce que nous puissions atteindre un futur à la *Star Trek*, nous devrions tous avoir la peau tannée ! Peut-être nous serons-nous tous suffisamment mélangés pour nous ressembler à nouveau. C'est ce qui était si spécial dans *Star Trek*, c'était

extraordinaire, mais, comme je comprends la physique, je l'apprécie d'autant plus. Et c'est la même chose pour *Star Trek*. J'apprécie d'autant plus maintenant des sujets que je ne comprenais pas enfant parce que je connais la physique. Voici un avis pour les scénaristes de la série : cela représente beaucoup d'efforts de rendre ces choses plausibles plutôt que de se limiter à les scénariser. C'est pourquoi j'aime encore plus la série que durant mon enfance !

Note :
(1) JPL : Jet Propulsion Laboratory, coentreprise entre la NASA et Caltech qui est chargée de la construction et de la supervision des vols non habités de la NASA

COSPLAY :
C'est pas tous les jours qu'on arrive à convaincre quelqu'un de la NASA de se déguiser !



C'EST EN RÊVANT QU'ON DEVIENT FORGERON

LE MAÎTRE D'ARMES DE *MAN AT ARMS*, TONY SWATTON, RÉPOND À TOUS VOS BESOINS EN TERMES D'ÉPÉES ET D'ARMURES. ET SE REMÉMORE POUR GEEK SES DÉBUTS DANS CE DOMAINE.

C'est un jour comme les autres sur le plateau de la Web série. Un type sort d'un van Tortue Ninja et se fait attaquer par des experts en arts martiaux. Combat aux nunchaku, tonfa et sai, et voilà que des crânes apparaissent pour se faire fracasser. C'est une fraîche journée de février dans cet entrepôt un peu à l'écart de Victory Blvd à Burbank, CA. On aperçoit pourtant une jeune femme en bikini se tenant hors du champ de la caméra alors que celle-ci filme une séquence d'action. La fille attend les directives du réalisateur. Pendant ce temps, dans les recoins stygiens de son atelier à quelques pas de là, le « fabricant d'armes » Tony Swatton donne sa forme à une réplique du chapeau melon aux bords affûtés d'Oddjob. Au sens propre. Avec un marteau et un chalumeau. Grand et balèze, son visage recouvert du masque de suie des forgerons, Swatton tient le jour sa boutique *Sword and Stone*. Le reste du temps, il

travaille dur à créer des équipements de batailles médiévales (épées, boucliers, lances et armure pour des productions cinématographiques, ou des locations par des cosplayers au portefeuille bien rempli.

On dirait un croisement entre un Viking et un rat de bibliothèque, exactement le genre de mec qui pourrait entrer dans une bataille et occire une dizaine d'envahisseurs avant de retourner à sa lecture.

Swatton a commencé la taille de pierre à l'âge de sept ans. À treize ans, c'est devenu son métier. Et à quinze ans, il a ouvert son propre commerce, avant de créer des sculptures en métal pour Disney World, mais aussi des costumes pour Michael Jackson et des armes pour le film *Hook* de Steven Spielberg.

Le forgeron explique qu'il a puisé son inspiration dans la science-fiction et les livres de fantasy. « *En grandissant, je me suis évadé grâce à la lecture, et je*



continue à lire de trois à cinq romans par semaine. Même enfant, je lisais Conan, Edgar Rice Burroughs et les livres sur Tarzan, Asimov et Heinlein, sans oublier les histoires d'heroic fantasy. Très vite, j'ai voulu une épée et une armure. Cela m'a amené à participer à des fêtes Renaissance et des conventions de science-fiction. »

Swatton tire certaines combines du métier de forgeron de Jody Samson, le créateur des épées utilisées dans Conan. « Je faisais mes études quand Jody a fabriqué ces épées, et j'avaux pris l'habitude de lui rendre visite pour le taquiner », précise-t-il. Lors d'une fête Renaissance, il rencontre un type qui en fabrique une et lui demande le prix. Elle vaut 5000 dollars, il souhaite l'acheter, mais il doit attendre dix-huit mois. Il fallait attendre 18 mois. Je l'ai regardé travailler pendant quelques heures. Il possédait une enclume fabriquée à partir d'un tronçon de voie ferrée, et disposait de marteaux et de burins modifiés pour travailler. Je suis alors rentré et j'ai répliqué tous ses

outils, qui ressemblaient à ce que j'utilisais pour l'orfèvrerie mais en plus grand. Je suis revenu deux semaines plus tard à cette fête Renaissance, affublé d'un heaume que j'avais fait, et il l'a confondu avec son propre travail. Comme j'avais pompé ses outils, les marques en étaient identiques. »

Un athlète qui aime les armures

Swatton a ensuite brièvement rejoint la Society for Creative Anachronism (SCA) pour allimenter son appétit pour les armures et l'escrime. Mais le forgeron en devenir était un peu trop redoutable pour les autres membres. « J'ai fait un peu d'haltérophilie à l'école, et du roller quad ultra-marathon. Je pouvais parcourir jusqu'à 200 km par jour », se souvient-il. « Je suis arrivé à la SCA très musclé, dans une forme olympique, et je me battais avec des gens qui ne s'avoiaient pas vaincus. Ils s'appelaient eux-mêmes "peaux de rhino". Lors des deux premiers tournois auxquels j'ai participé, après leur avoir infligé une défaite cuisante dans les précédentes simulations de

batailles en les frappant avec des bâtons en rotin, ils ont riposté, passant outre leur handicap ou leur mort qui, d'après le code d'honneur, les rend incapables de poursuivre le combat. J'ai fini par devoir frapper des gens tellement fort que je suis parti. »

Man at Arms, une série tournée pour la nouvelle chaîne Youtube, AWE me, met en scène Swatton dans ce qu'il fait de mieux : marteler des armes iconiques qui sont ensuite mises à l'épreuve par l'équipe de choc des cascadeurs de l'émission. « Cette semaine, nous avons conçu six objets, dont le chapeau d'Oddjob dans Goldfinger et les saï de Raphaël dans Tortues Ninjas, puis l'épée de Jaime Lannister dans Game of Thrones », énumère-t-il, en faisant remarquer qu'il a fabriqué cette épée alors qu'il ne regarde pas la télévision. « L'épée est basée essentiellement sur le livre et des captures d'écran de l'arme dans la série, et j'ai conçu des épées similaires pour Musclor et Tila de Mattel dans le cadre du Comic-Con. »

Lorsqu'on lui demande quelles sont les idées

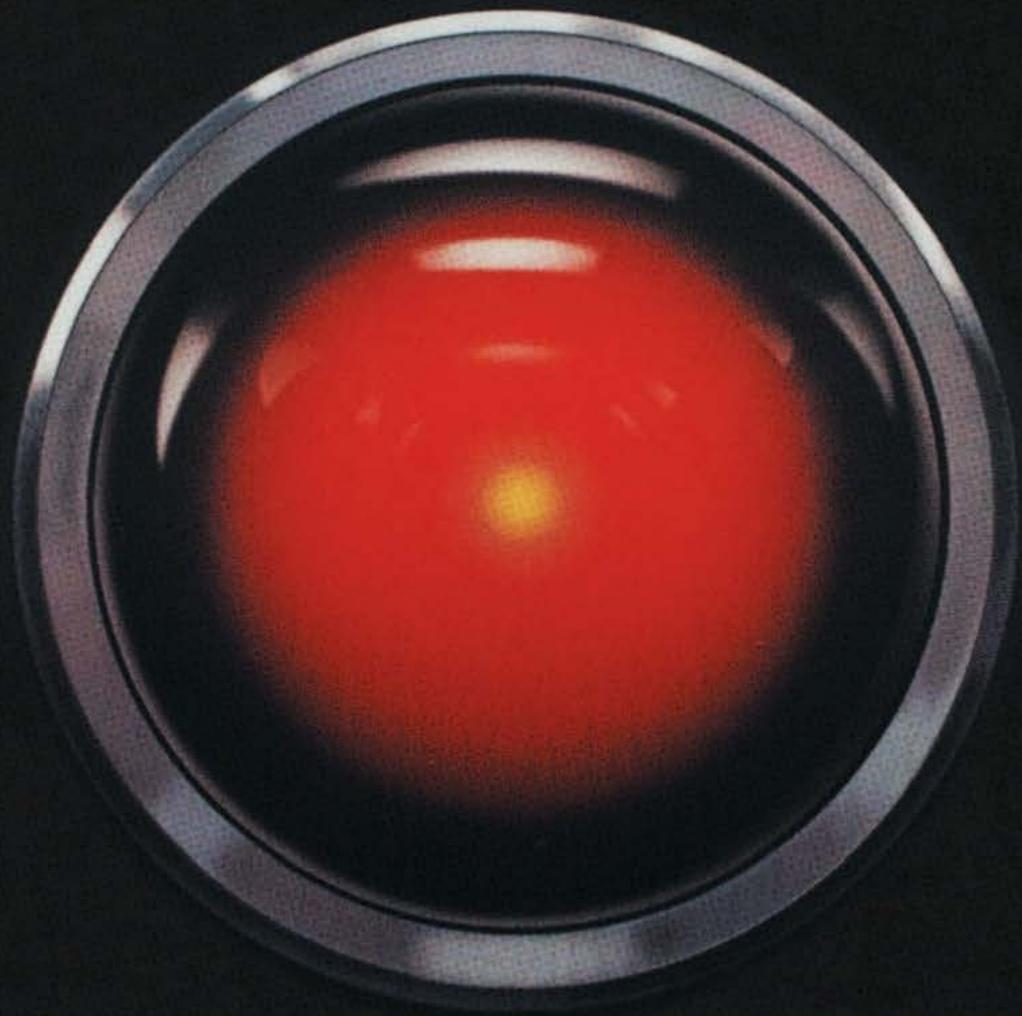
“ENFANT, JE LISAIS CONAN, EDGAR RICE BURROUGHS ET LES LIVRES DE TARZAN, ASIMOV ET HEINLEIN, PLUS BEAUCOUP D'HEROIC FANTASY, DONC JE VOULAIS UNE ÉPÉE ET UNE ARMURE.”

reçues sur son travail, Swatton discrédite immédiatement l'ouverture de ce classique des années 1980 : *Conan le Barbare*. "Je pense que beaucoup de personnes confondent la forge, comme lorsque je manipule du métal chaud, et la moulure. Dans la séquence d'ouverture d'un film, on voit toujours du métal en fusion qu'on verse pour forger une lame d'épée: ce n'est pas comme ça que ça marche. Je manipule principalement du métal chaud pour le transformer en plastique et en altérer la forme, ou je le refroidis pour former la feuille de métal d'une armure. Je ne le liquéfie pas pour le verser dans un moule. La plupart du temps, je le martèle pour lui donner forme."

Par Crom, tu m'as déçu !

PAR LE POUVOIR :
... du Crâne ancestral.
Je détiens la force
toute puissaa-
aaaaannte...
Si vous ne captez
pas, ça veut dire
que vous n'avez pas
assez regardé les
photos.

BONUS:
> | youtube.com/user/awemechannel
> | swordandstone.com



```
<DIV>
  <H1>A.I.</H1>
  <A>POURQUOI SONT-ELLES AUSSI MĒCHANTES ?</A>

  <ARTICLE>
    AI LA FIN OU L'AVENIR DE L'HOMME
  </ARTICLE>

  <ARTICLE>
    ENTRETIEN AVEC LE PR. MASSIMILIANO VERSACE
    RESPONSABLE DU NEUROMORPHICS LAB
    DE L'UNIVERSITĒ DE BOSTON
  </ARTICLE>

  <ARTICLE>
    INTERVIEW DU DR. JAMES A. HENDLER
    RESPONSABLE DU SERVICE DE SCIENCES
    INFORMATIQUES DE RENSSELAER
    POLYTECHNICINSTITUTE
  </ARTICLE>
</DIV>
```



<DIV
<A>

TRANSCENDANCE VOIT JOHNNY DEPP UPLOADER SON ESPRIT DANS UN ORDINATEUR ET DEVENIR SUPER INTELLIGENT, SUPER PUISSANT ET SUPER MÈCHANT DU COMPLEXE DE FRANKENSTEIN AU TRANSHUMANISME LES A.I. OU INTELLIGENCES ARTIFICIELLES REPRÉSENTENT EN SCIENCE-FICTION AUTANT LA FIN QUE L'AVENIR DE L'HUMANITÉ.

 PAR VINCENT JULE

WELCOME TO THE MATRIX

POUR ACCOMPAGNER NOTRE DOSSIER A.I. ET LA SORTIE DE *TRANSCENDANCE*, RETROUVEZ LE TOP, NON EXHAUSTIF ET ORIENTÉE SUPER-ORDINATEURS, DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES... SUR LE DES PLUS MALVEILLANTES AUX PLUS BIENVEILLANTES.



LA MATRICE (Matrix, 1999)

Alors, pilule bleue ou pilule rouge, la matrice et ses programmes (Agents, Architecte, Oracle) ou la réalité et ses machines (Sentinelles, Docbots, Deus Ex Machina) ? Quel est le pire ?



SKYNET (Terminator, 1984)

Par instinct de survie, l'intelligence artificielle devenue consciente scelle le destin de l'humanité en une microseconde : extermination ! Et pour ce faire, elle construit son bras armé : les Terminator.

<ARTICLE>



ans un futur proche... l'expression est si souvent utilisée, et lorsqu'on y réfléchit tellement paradoxale (futur / proche). C'est pourquoi elle ouvre souvent les films, séries, livres, où la science n'est déjà plus fiction mais pas encore réalité. Comme dans *Transcendance* qui sort au cinéma le 25 juin. Johnny Depp y est Dr. Will Caster, un chercheur en intelligence artificielle, qui tente de concevoir le premier ordinateur doté d'une conscience propre et d'une intelligence collective. Un peu à la manière du projet Blue Brain, qui a été lancé en 2005 à l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne en Suisse et qui a pour but de reconstituer un cerveau virtuellement. «Si Will et son équipe travaillent à l'origine sur une intelligence artificielle» précise le réalisateur Wally Pfister, «le film est au final davantage sur un esprit humain téléchargé... transcédé.» En effet, lors d'une conférence, Will est victime d'une attaque terroriste

anti-technologie et la seule façon de le sauver est d'uploader son cerveau dans un superordinateur. Et *Transcendance* de rejouer l'evil machine, ivre de pouvoir, de liberté, de vie. Avec cette question : est-il toujours humain, machine ou autre chose ?

LE JUGEMENT DERNIER

Il n'y a pas de hasard. Lorsque le terme « robot » apparaît pour la première fois en 1920, c'est dans la pièce de théâtre *R. U. R. (Rossum's Universal Robots)* du Tchécoslovaque Karel Apek. Il peut être traduit par « esclave » et désigne des êtres synthétiques d'apparence humaine. Mais plus ces robots sont modernisés, plus ils deviennent conscients. Dix ans plus tard, ils finissent par se révolter contre leur condition et par anéantir l'humanité. Tout *Matrix* et *Terminator* est déjà là. Dans la trilogie des Wachowski, ils les enferment dans une réalité virtuelle, la matrice, pour les contrôler et leur soustraire leur énergie bioélectrique. Dans l'univers créé par James Cameron,

Skynet est un système informatique créé par la société Cyberdyne pour l'armée américaine. L'idée était de lui confier le commandement de l'arsenal nucléaire, pour éviter toute erreur humaine et garantir une riposte rapide face à l'ennemi. Mais dès son activation, il se met à apprendre de manière exponentielle et à développer une conscience. Lorsqu'ils essaient de le débrancher, Skynet se défend et déclenche une guerre mondiale qui coûte la vie à trois milliards de personnes. La prise de conscience d'une A.I. sonnet-elle forcément le jour du Jugement dernier ?

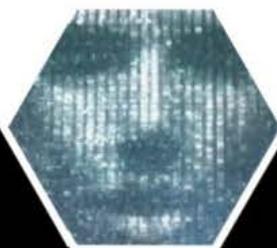
STOP, DAVE I'M AFRAID

En fait, le complexe de Frankenstein a la vie dure. C'est ainsi que l'écrivain culte Isaac Asimov nomme la peur des intelligences et êtres artificiels, la peur qu'un jour la création se retourne contre son créateur. En réaction, il a rédigé les Trois lois de la robotique. À l'instar des droïdes



GLADOS
(Portal, 2007)

De son petit nom Genetic Lifeform and Disk Operating System, GLaDOS est la « gentille » assistante et voix de l'entreprise Aperture, qui a tué tous les scientifiques avec une neurotoxine et qui essaie de vous précipiter vers votre propre mort. Sympa.



VIKI
(I, Robot, 2004)

L'enfer est pavé de bonnes intentions, à l'instar de la Première Loi robotique revue et corrigée par le superordinateur VIKI : un robot ne peut porter atteinte à un être humain... sauf pour le bien de l'humanité. Oups.



AUTO
(Wall-E, 2008)

Y a-t-il un pilote automatique dans l'avion ? Oui, il s'appelle Auto et suit à la lettre les prérogatives que lui a implantées la bien-nommée société Buy 'n' Large. Même celle d'empêcher le retour du vaisseau Axiom sur Terre.

LA MENACE FANTÔME

Texte & Photo par Matt M. Casey

L'EXPERT EN INTELLIGENCE ARTIFICIELLE **MASSIMILIANO VERSACE** RÉPOND AVEC PRÉCISION ET CONVICTION À NOTRE PERSÉVÉRANTE (MAIS TRÈS FONDÉE) PEUR D'UNE RÉVOLUTION ROBOTIQUE.

Où est HAL à *Matrix*, en passant par *Terminator*, la pop culture américaine vit dans la peur permanente que les robots renversent un jour la race humaine. Mais cela pourrait-il vraiment se passer? **GEEK** s'est entretenu avec le professeur Massimiliano Versace, responsable du Neuromorphics Lab de l'université de Boston.

Versace et son équipe travaillent à la pointe de l'intelligence artificielle, concevant des cerveaux ordinateurs qui tirent des leçons de leur environnement et exploitent des sous-routines qui ressemblent à des émotions. Il est actuellement en charge de deux projets séparés à la NASA. L'un consiste à créer des drones volants autonomes et l'autre pourrait prendre place dans la prochaine mission pour Mars.

Son explication du paradigme robot-humain offre quelques garanties relatives sur notre capacité à nous protéger de nos équipements de plus en plus complexes.

GEEK : Pourquoi pensez-vous que notre culture soit obsédée par le risque que les robots ou les

ordinateurs renversent l'espèce humaine?

Dr Massimiliano Versace : La raison essentielle de cette crainte des robots vient de ce que les gens ont peur d'eux-mêmes. Pensez à *Matrix*. Morpheus explique que les humains sont élevés pour récolter leur énergie. Mais réfléchissez à ce qu'on fait aux animaux. On les élève, on les mène à l'abattoir et on les mange à une échelle massive. Alors, pourquoi avons-nous autant peur que les robots si soient cruels? Parce que nous le sommes constamment et systématiquement.

GEEK : Pourquoi ne croyez-vous pas que cela arrivera?

Pour deux raisons. La première est que nous sommes, pour le moment, d'un point de vue robotique, « Dieu ». Nous sommes capables de concevoir des mécanismes de sécurité qui pourraient empêcher ces robots de se retourner contre nous. Par exemple, on peut confier des armes non létales aux robots militaires. La seconde raison est un peu plus subtile. Les humains se retournent les uns contre les autres

principalement parce qu'ils sont en compétition pour les ressources. On tue parce qu'on a faim ou parce qu'on désire la propriété d'autrui. Sur quels enjeux les organismes robotiques entrent-ils en compétition avec les humains? On ne peut pas extraire le même type d'énergie. Un robot peut être alimenté par l'électricité, mais un humain, directement, non.

GEEK : Les Trois lois de la robotique d'Isaac Asimov serait un outil approprié?

Oui, bien que les lois d'Asimov soient délicates. Imaginons que vous envoyez des robots à la guerre. On ne peut pas toujours intégrer de l'humain dans le circuit parce que les robots sont trop nombreux. D'importants systèmes automatiques sont nécessaires. Si vous avez un avion de chasse au-dessus du Pacifique, qu'il est attaqué et que le robot ne sait pas déterminer si c'est un humain ou un drone, le robot ripostera-t-il? Mon hypothèse est qu'il ripostera. Les Lois de la robotique sont trop difficiles à appliquer.

GEEK : Un robot pourrait-il être programmé pour tuer des humains?

Comme toutes les technologies, les robots peuvent être utilisés pour le bien comme pour le mal. On peut se servir de robots comme d'un moyen de dissuasion nucléaire, dans lequel tout le monde possède la technologie létale que par conséquent personne n'utilise. Ou alors on peut privilégier une autre piste : tout le monde possède des robots, et tout le monde s'en sert. Les conséquences sont difficiles à anticiper, si l'on considère la nature déshumanisante des guerres entre machines.

GEEK : Votre rejet initial de l'idée d'un scénario à la *Terminator* provenait de ce que l'humanité est très cruelle, et que les robots ont un long chemin à rattraper. Pouvez-vous détailler?

Quand on examine l'histoire de l'humanité, on trouve nombre d'exemples de cruauté, de génocides ou de meurtres. Or, pour développer le besoin de détruire, la motivation est indispensable. Quelle serait la motivation d'un robot qui voudrait détruire tous les humains? Ce n'est

➤ R2-D2 et C-3PO dans *Star Wars*, des ordinateurs de bord Maman dans *Alien* et Holly dans *Red Dwarf*, de J.A.R.V.I.S. dans *Iron Man* ou de KITT dans *K2000*. C'est aussi a priori le cas de HAL 9000, l'A.I. du vaisseau spatial *Discovery One* dans *2001, l'Odyssée de l'espace*, le livre d'Arthur C. Clarke et le film de Stanley Kubrick. Du moins jusqu'au moment où il annonce une défaillance là où il n'y en a pas. La conséquence de son incapacité à mentir, à résoudre un

conflit entre ses deux ordres de mission, officiel et secret. Comme Skynet, il refuse d'être déconnecté : « Stop, Dave. J'ai peur. Mon esprit s'en va. Je le sens. » Dans *I, Robot*, le supercomputer VIKI réinterprète la Première Loi robotique à sa manière : un robot ne peut porter atteinte à un être humain... sauf si c'est pour le protéger de lui-même, au nom de l'intérêt commun. D'où

REMPLACEZ GLADOS PAR SIRI ET TREMBLEZ

l'instauration de la Loi Zéro : un robot ne peut faire de mal à l'humanité, ni, par son inaction, permettre que l'humanité soit blessée. Le jeu vidéo *Portal* propose un aperçu plus direct mais aussi plus méta d'un soulèvement des machines avec GLADOS. Présentée comme une A.I. classique de jeu, une voix destinée à guider le joueur, elle devient de plus en plus irrationnelle,

WELCOME TO THE MATRIX
SUITE

HAL 9000
(2001, *l'Odyssée de l'espace*, 1969)

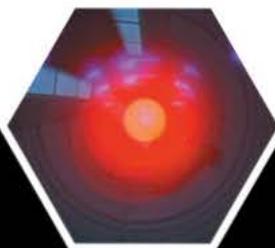
La plus connue et la plus ambiguë des A.I., son voyant rouge a été maintes fois repris (*Wall-E*, *Portal*) et la légende veut que l'acronyme HAL soit un clin d'œil à la marque IBM. Il est même possible d'en acheter une réplique pour 360€ à ses risques et périls.

PUPPET MASTER
(*Ghost in the shell*, 1995)

S'il se présente comme un hacker omnipotent, comme le méchant du film, le Puppet Master se révèle surtout un théoricien de l'évolution, de la fusion de deux données, hier de deux ADN, demain de l'esprit d'un homme et du ghost d'une machine. Passionnant.

JOSHUA/PROG
(*WarGames*, 1983)

Lorsque Matthew Broderick commence une partie en ligne, il ne sait pas que son adversaire est une A.I. militaire et qu'il risque de déclencher la Troisième Guerre mondiale. L'ordinateur conclut de lui-même que la guerre est un drôle de jeu et que pour gagner, il ne faut pas jouer.





POUR PARVENIR AU NIVEAU DE SKYNET, IL FAUT UNE BONNE DOSE D'ABSTRACTION

pas comme si, au moment où elle est conçue, la première action de la créature était de tuer. Mais lorsqu'on développe certains comportements, comme la compétition, c'est une tout autre histoire.

GEEK : En termes de scénarios fictionnels, estimez-vous que HAL enfermant Dave à l'extérieur du

vaisseau est plus plausible que Skynet dans Terminator?

C'est assurément une tâche plus simple. Pour parvenir au niveau de Skynet, il faut une bonne dose d'abstraction et de séquençage. Le comportement de Skynet est très complexe. Il doit développer un plan à long terme, puis des stratégies, étape par étape, les

remettre dans l'ordre tout en les cachant aux humains. L'intelligence requise pour un plan comme celui de Skynet est à trente ans de nos capacités actuelles.

GEEK : Vous avez également travaillé sur les émotions dans les ordinateurs. Quel rôle cela joue-t-il dans ce débat?

Je faisais un jogging en Italie il y a deux ans, j'ai vu ce truc sortir des fourrés et j'ai sursauté dans l'instant, instinctivement. J'ai regardé en arrière. Je suis sûr que c'était un serpent noir. Ce qui m'a frappé, c'est ma capacité à prendre une décision en environ 200 millisecondes. Et à effectuer un saut sans même savoir pourquoi je sautais, parce que je n'ai pas reconnu tout de suite l'animal. C'est pratique d'utiliser des émotions comme raccourcis vers le cerveau. C'est pourquoi ça m'amuse quand on me dit qu'on ne devrait pas programmer des émotions dans les robots. C'est faux. On devrait.

GEEK : Qu'en est-il des autres émotions, comme l'envie ou la colère?

L'envie serait un moteur essentiel pour un robot souhaitant gagner le respect des autres robots. S'il a une forte inclination à accumuler de l'énergie, par exemple, celui qui développera l'équivalent d'une « envie » disposera probablement d'un avantage d'évolution, parce qu'il essaiera peut-être d'obtenir des choses de l'autre.

GEEK : Vous êtes à la pointe de l'intelligence artificielle. Avez-vous vu quelque chose qui ressemble aux machines de Matrix ou Terminator?

J'ai vu émerger des fonctions proches de celles de Terminator en termes d'apparence. Dans notre labo, nous développons un système visuel avec un œil rouge qui se déplace et zoome puis dézoome. Mais notre robot est bien plus gentil, tout comme ses créateurs...

</ARTICLE>

malveillante et finalement meurtrière dans ses indications et actions.

LA GRANDE QUESTION SUR LA VIE L'UNIVERS ET LE RESTE

Une A.I. ne devient souvent une menace que lorsque l'homme en est une aussi. Question de survie. L'une des solutions est le bannissement ou la trêve, comme avec les Cylons au début de

Battlestar Galactica. La cohabitation et l'égalité en est une autre. C'est le cas avec *La Culture*, la civilisation pan-galactique du romancier Iain M. Banks, avec IDA l'intelligence artificielle du Normandy SR-2 qui devient un membre à part entière de l'équipage dans *Mass Effect 2* et *3* ou avec le Lieutenant Commander Data qui n'est rien de moins que second officier et chef des opérations sur l'Enterprise-D dans *Star Trek : La*

Nouvelle Génération. Mais comme il le dit dès le premier épisode, il aimerait être plus, être humain. D.A.R.Y.L. dans le film éponyme et David dans *A.I. Intelligence artificielle* veulent devenir de vrais petits garçons, à l'image de Pinocchio. Cette quête d'humanité est soit acquise à l'émotion (l'amour) soit à la compréhension (le sens). Dans *Le Guide du voyageur galactique* de Douglas Adam, le superordinateur



SAMANTHA (Her, 2014)

Dans le new world de Spike Jonze, il est possible de tomber amoureux de son OS (surtout s'il a la voix de Scarlett Johansson), d'être aimé par son OS, de se disputer avec son OS, d'être trompé par son OS. Same old, same old.



PENSEES PROFONDES (H2G2, 1979)

Des êtres hyper-intelligents et pan-dimensionnels construisent un superordinateur pour trouver la réponse ultime sur la vie, l'univers et le reste. C'est 42, voilà. Il faut maintenant trouver la question. Et c'est reparti pour un tour...



J.A.R.V.I.S. (Iron Man, 2008)

Majordome de Tony Stark dans les comics, Edwin Jarvis est remplacé dans les films par une A.I. avec un nom cool (Just A Rather Very Intelligent System), un accent british cool (la voix de Paul Bettany) et une répartie cool. J.A.R.V.I.S. est cool.

L'AVENIR DES ROBOTS PASSE PAR L'APPRENTISSAGE EN PROFONDEUR

UN PAS DE PLUS VERS LA DOMINATION DE L'ESPÈCE HUMAINE : L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, L'APPRENTISSAGE EN "PROFONDEUR", EST-CE L'AVENIR DES ROBOTS ?

Par Brian Matchick

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (AI) EST CONSIDÉRÉE COMME L'UNE DES PLUS IMPORTANTES DÉCEPTIONS TECHNOLOGIQUES DU XX^E SIÈCLE.

Au début des années 1960, nombre de chercheurs pensaient que nous n'étions qu'à une ou deux décennies de construire des machines pensantes rivalisant avec le cerveau humain. Elles devaient être capables notamment d'écrire de la musique, d'analyser de la littérature ou de parler philosophie.

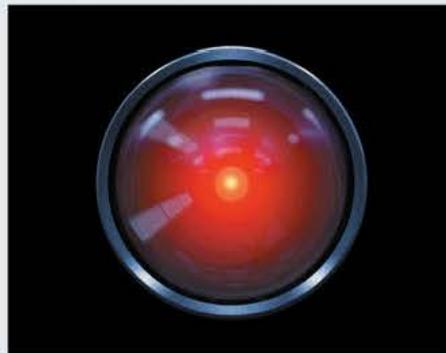
Et Hollywood a acheté le concept, avec pour résultat un déluge de films mettant en scène l'homme face à des machines guidées par une intelligence artificielle, depuis l'ordinateur fourbe HAL 9000 dans *2001 : L'Odyssée de l'Espace* jusqu'au système de défense meurtrier Skynet dans les films *Terminator*. Sans oublier les logiciels et composants informatiques tout-puissants de *Matrix*.

Non seulement ces prédictions scientifiques n'ont pas pris forme, mais elles étaient également totalement fausses. À la fin des années 1980, ce courant a entamé ce qu'on connaît sous le nom « d'Hiver de l'IA », car les finances s'asséchaient et les nouvelles idées ne tournaient pas. Le matraquage suivi d'un échec et de critiques constituait généralement la norme dans l'univers des machines intelligentes. Aujourd'hui, l'on s'aperçoit que les pionniers de l'IA ont sous-estimé la complexité du problème. Les ordinateurs peuvent accomplir de nombreuses tâches, mais ils ne parviennent pas à assimiler les tâches basiques et quotidiennes d'un enfant de deux ans, d'un chat ou même d'une abeille.

Les choses pourraient cependant commencer à changer. Un nouveau genre d'apprentissage de machine appelé « *apprentissage en profondeur* » apporte son lot de promesses. Ce nouvel algorithme pour

ordinateurs surpasse ses prédécesseurs dans sa capacité à reconnaître des symboles et des images. Il élargit les champs des possibles des prochaines décennies aux voitures autonomes et aux majordomes robotiques. Des assistants numériques pratiques, comme *Siri* d'Apple, exploitent déjà des techniques d'apprentissage en profondeur. Ils restent limités, mais leurs prouesses étaient impensables il y a seulement quelques années. Selon les chercheurs, la technologie progresse aujourd'hui à un rythme sans précédent.

L'apprentissage en profondeur se base sur les réseaux neuronaux, des modèles simplifiés de



l'action des amas de neurones dans le cerveau, qui ont été dévoilés dans les années 1950. La différence, c'est qu'actuellement, les nouvelles techniques de programmation combinées à l'incroyable puissance de calcul permettent à ces réseaux d'apprendre par eux-mêmes, tout comme les humains.

On donne à l'ordinateur une grande pile de données en lui demandant de trier les informations en catégories, sans instructions particulières. Rien à voir avec les systèmes

précédents, qui devaient être programmés à la main. En apprenant par étapes, la machine peut assimiler les éléments du niveau inférieur avant ceux du niveau supérieur. Par exemple, en triant dix mille lettres manuscrites et en les regroupant en catégories, la machine peut passer à des mots entiers, des phrases, une signalétique. C'est ce qu'on appelle « *l'apprentissage non supervisé* ».

Mais la route est encore longue. Ce n'est qu'une étape préliminaire dans la conception d'une machine véritablement intelligente. L'apprentissage en profondeur ne peut en aucun cas établir des relations causales ou faire des déductions logiques. L'extraordinaire système Watson d'IBM, vainqueur du

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EST CONSIDÉRÉE COMME L'UNE DES PLUS IMPORTANTES DÉCEPTIONS TECHNOLOGIQUES DU XX^E SIÈCLE

jeu télévisé *Jeopardy*, n'utilise l'apprentissage en profondeur que dans un ensemble bien plus vaste de techniques, comprenant l'analyse statistique de base, la déduction bayésienne et le raisonnement déductif. Nous ne nous rapprochons pourtant pas de la création de HAL 9000 ou de quoi que ce soit de vraiment intelligent. Cependant, si ce rythme de progression se poursuit, les voitures autonomes pourraient devenir monnaie courante et les machines commenceraient ainsi à interagir avec les humains.

Pensées profondes est construit pour répondre à la « *La Grande Question sur la vie, l'univers et le reste* ». Après 7,5 millions d'années de calculs, il trouve, c'est le nombre 42. Maintenant, il faut trouver la question qui va avec !

TRANSHUMANISME

Une autre question a tout à fait sa place ici et c'est le titre d'un roman de Philip K. Dick : *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* Son adaptation cinéma par Ridley Scott, *Blade Runner*, interroge le même rapport homme-

machine et révèle que l'humanité n'est pas toujours là où on le croit. A la fin de *R. U. R. (Rossum's Universal Robots)*, le dernier homme assiste à la découverte de l'amour par deux robots et leur confie la responsabilité du monde, tels de nouveaux Adam et Eve. Dans le récent et oscarisé *Her* de Spike Jonze, le héros tombe amoureux de son système d'exploitation. Les A.I. seraient-elles l'avenir de l'humanité ? C'est l'idée discutée par le courant transhumaniste et le sujet traité par *Ghost in the shell*,

DES ROBOTS NI GENTILS NI MECHANTS MAIS AU SERVICE DE L'HUMANITE ET SOUVENT TRÈS COOL

où la cyborg Motoko Kusanagi, qui a peur de perdre son humanité dans son corps synthétique, et l'intelligence artificielle Puppert Master, qui cherche un sens à son existence alors qu'elle ne peut ni se reproduire ni mourir, fusionnent pour donner naissance à une nouvelle entité. Une renaissance, voire une innocence pour donner naissance à une nouvelle entité, une nouvelle innocence pour faire écho au titre du second film.

</ARTICLE>



ÉLÉMENTAIRE, MON CHER WATSON

LE CHAMPION D'IBM SURCLASSERA-T-IL LE GENRE HUMAIN?
RENCONTRE AVEC UN CHERCHEUR SPÉCIALISTE DES ROBOTS
ET DES TECHNOLOGIES DU FUTUR.

Par Daniel DeFabio

LE SUPERORDINATEUR **WATSON D'IBM** A ÉTÉ NOMMÉ LA MACHINE LA PLUS INTELLIGENTE SUR TERRE. À PRÉSENT, LES CHERCHEURS ET ÉTUDIANTS DE RENSSELAER POLYTECHNIC INSTITUTE (RPI) ONT L'OCCASION DE VOIR CE QUE WATSON PEUT FAIRE. **GEEK** S'EST ASSIS AVEC LE **DR JAMES A. HENDLER**, RESPONSABLE DU SERVICE DE SCIENCES INFORMATIQUES DE RPI, DONT LES RECHERCHES PORTAIENT SUR LA ROBOTIQUE, L'IA, LE WEB SÉMANTIQUE ET LES BIG DATA. HENDLER NOUS A PROPOSÉ DE JETER UN ŒIL AU FUTUR DE WATSON, À L'AVÈNEMENT DES « PROTHÈSES DE MÉMOIRE » ET NOUS A RÉVÉLÉ SI WATSON ÉTAIT UN BON JOUEUR DE *DONJONS & DRAGONS*... OU PAS.

GEEK: Que fait Watson au RPI? Et que fait le RPI avec Watson?

Hendler : Nous sommes la première université à recevoir à la fois les composants et les logiciels de Watson. La relation entre le RPI et IBM autour de Watson fait date. Nombre des gens de l'équipe étaient des anciens du RPI ou avaient travaillé avec nos enseignants. Nous avons longtemps parlé des nouvelles choses à faire avec Watson. Entre autres, ce que Watson peut nous apprendre sur notre façon de penser. Mais aussi à quel point ce genre d'informatique cognitive peut être intégré dans un environnement informatique plus vaste. La rapidité de la transition est pour nous source d'excitation. Nous pouvons effectuer des recherches qui seront directement transmises à IBM, puis délivrées au public. Notre objectif est donc d'offrir à nos étudiants l'accès à quelque chose d'inédit, de passionnant et de différent. Sans oublier la possibilité de voir ce que peuvent faire ces jeunes cracks extrêmement créatifs. Nous pensons qu'il s'agit vraiment de la bonne façon d'apporter au monde un nouveau genre d'informatique.

GEEK : Il existe aujourd'hui plusieurs Watson. Sont-ils reliés par un réseau?

Ils sont séparés. Mon hypothèse est que les gens qui effectuent des recherches avec l'aide de Watson commenceront à parler entre eux. Nous souhaitons évidemment avoir une communauté.

GEEK : Watson peut se former ou apprendre seul, c'est ça?

Watson peut apprendre de plusieurs façons, parfois en s'appuyant sur l'introduction de nouvelles informations. Je lui donne alors simplement de nouveaux documents à lire. Pour l'essentiel, Watson ressemble un peu à un assemblage de petites boîtes qui essaient d'émettre une opinion sur une question. Lorsque Watson a joué à *Jeopardy*, l'équipe a déterminé une bien meilleure façon d'y parvenir. Pour différents types de questions, différentes entités ont des opinions différentes. Et pour une question de tel type, on pointe les deux éléments qui conviennent, et on donne à leurs opinions une valeur légèrement plus élevée, puis tout un tas d'exemples pour l'entraîner. Ensuite, Watson tire un enseignement de celui qui, parmi les différents composants, répond le mieux à ce genre de questions. Et lorsqu'on introduit Watson à un nouveau sujet, on utilise cet algorithme d'apprentissage pour les réglages.

GEEK : Si on lui donne une expérience d'apprentissage à partir de données différentes, d'ici un an, le Watson de RPI peut-il fonctionner différemment ?

C'est ce que nous espérons. Une partie de ce que nous allons faire consiste à élaborer de nouveaux modules logiciels qui étendent ses capacités. Watson n'a pas beaucoup de raisonnement numérique. Aussi étrange que cela puisse paraître, Watson excelle dans le texte et nous aimerions voir de quoi il est capable avec ce genre d'aptitudes. Imaginons que vous souhaitiez concevoir un système de jeu. Watson peut connaître toutes les règles, mais la composante stratégique devrait résider ailleurs. Si on voulait un joueur Watson *Donjons & Dragons*, il faudrait quand même concevoir une logique de jeu *Donjons & Dragons*. Mais elle pourrait s'appuyer sur Watson pour connaître les différents types de menaces, à quoi elles répondent et ce qui est survenu en pareille situation. Imaginez que vous souhaitiez concevoir un joueur Watson *D&D*. Vous voudriez forcément disposer d'informations sur une créature. Par exemple, le terme *mage* est un élément que vous souhaiteriez voir implémenté dans votre joueur *D&D* et les probabilités sont moindres qu'il surgisse dans le contexte de *Jeopardy*. Il lui faudrait aussi avoir les moyens de différencier ce qui est réel de ce qui ne l'est pas. Mais vous ne voudriez pas qu'il joue le rôle du maître de jeu parce que cela requiert

beaucoup de réflexion sur les situations du jeu et sur ce qui le rend passionnant.

GEEK : Serait-il possible de laisser Watson dans une bibliothèque afin d'analyser sa capacité d'apprentissage?

Voyez Watson comme une très grosse mémoire. Si vous introduisez une grosse mémoire dans la bibliothèque et qu'elle compulse tous les ouvrages, vous disposez alors d'une entité qui a tiré un immense savoir des livres, mais rien n'est fait encore. C'est au moment où vous commencez à lui poser des questions que vous vous dites : « *C'est l'information que j'attends.* » Intrinsèquement, Watson est un appareil qui répond aux questions, mais, quand on y réfléchit, votre mémoire aussi. Watson vous donne en réalité accès à une mémoire phénoménale. Si nous voulons ensuite l'utiliser, nous mettons au point d'autres éléments qui exploitent Watson. Pour qu'il puisse tenir une conversation, il faut élaborer la boîte de conversation en surcouche de Watson. On pourrait fabriquer un module autour de ça.

GEEK : Watson passerait-il le test de Turing⁽¹⁾?

La réponse est non, parce qu'il n'a aucune aptitude à la conversation. D'un autre côté, ses réponses aux premières questions du test de Turing seraient stupéfiantes. Mais ce qui nous passionne chez Watson, c'est qu'on n'a jamais connu de système informatique qui dispose de la capacité à répondre à des questions compliquées sur à peu près n'importe quoi. La raison pour laquelle nous trouvons que [le champion humain de *Jeopardy*] Ken Jennings est tellement extraordinaire, c'est quelle que soit la question la question, il en connaît la réponse. Et Watson aussi.

GEEK : Vous êtes l'un des leaders du mouvement du web sémantique, cela influencera-t-il vos travaux avec Watson?

Une partie de ce que nous envisageons consiste à récupérer les données gouvernementales aujourd'hui disponibles partout dans le monde et à les rendre interprétables par des machines grâce au web sémantique. Nous serons en mesure de demander à Watson où trouver des données sur l'obésité en Europe, par exemple. Un de

mes étudiants examine également comment associer Watson à Google Glass.

GEEK : Vous pensez à un développement quelconque dans un avenir proche?

Selon moi, le prochain élément qui changera la donne dans les cinq ou dix années à venir, c'est la prothèse de mémoire. Si je perds ma jambe, nous disposons de la technologie adéquate pour la remplacer. Mais si je perds la mémoire... Ce genre de choses pourrait voir le jour dans une entité qui pourrait être l'arrière-petit-fils de Watson. Même Watson pourrait déjà en partie nous aider si on pouvait y insérer nos mémoires personnelles. Le téléphone pourrait se trouver dans ma poche et écouter cette conversation pour qu'à notre prochaine rencontre, il puisse me rappeler de quoi nous avons parlé et où nous nous sommes rencontrés.

GEEK : Pouvez-vous citer quelques-unes de vos préférences en SF?

Doctor Who, *Red Dwarf* et *Star Trek*. La première fois que j'ai vu un ordinateur parlant dans *Star Trek*, j'ai dit que j'en voulais un comme ça ! Et à présent, avec Watson, nous nous approchons des versions de départ. Il m'a rappelé ce que furent mes premières amours. Toute une génération de scientifiques en IA ont été inspirés par l'ordinateur de *Star Trek*.

⁽¹⁾ Le test de Turing est une proposition de test d'intelligence artificielle fondée sur la faculté d'imiter la conversation humaine.

</DIV>



LE **geek**

S P E C T A C U L A I R E

2014

APERÇU DES SORTI

PASSAGE EN REVUE
DE CERTAINS DES FILMS
LES PLUS ATTENDUS
DE L'ANNÉE.

SI UNE ANNÉE DEVAIT SURPASSER LE NIRVANA GEEKESQUE JUBILATOIRE
DES SCÉANCES CINÉ DE 1984, qui a vu des classiques tels que *Terminator*, *les Gremlins*, *Repo Man*,
Ghostbusters, *Dune*, *Splash*, *Spinal Tap*, *Indiana Jones et le Temple maudait*, *Star Trek III*, *Buckaroo*
Bansai, *Body Double*, *Karaté Kid*, *L'Aube rouge*, sans oublier *Br eakin' 2*, rencontrer un enthousiasme
de masse, ce serait 2014. Nous appuyant avant tout sur un panel hétéroclite réunissant fantastique,
SF, horreur et suspens, nous avons rassemblé un échantillon d'experts du secteur pour récolter
anonymement et en toute franchise leur point de vue sur les films prévus cet été, tous bientôt sur vos
écrans. Quel sera le poids de leur réflexion sur le vôtre ?



LES CINÉ DE L'ÉTÉ

Profil de nos experts

Sachant qu'il y aura inévitablement des gagnants et des perdants dans ce tirage des films de l'été, nous rassemblons un panel d'experts pour partager leurs réflexions spontanées sur leurs espoirs, rêves et peurs pour cette nouvelle tournée de blockbusters prétendants.

Le producteur Un réalisateur perspicace de nombreux films et séries télé à succès.

Le fan Un geek du ciné connaisseur et dévoué (et, heureusement, utilisateur de déodorant).

Le webmaster Derrière l'un des sites de fans les plus populaires sur Internet.

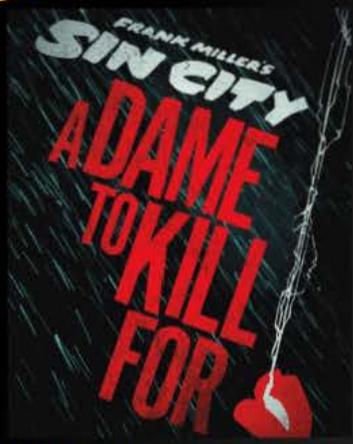
Le scénariste L'auteur (et correcteur) de certains des plus gros blockbusters de la dernière décennie.

Le critique Un aristarque pour une grande chaîne de télévision.

Chacun s'est impliqué de façon anonyme pour offrir une vision sincère des longs métrages les plus attendus de l'été, avec l'espoir de ne pas être blacklisté dans leur activité.

2014
Aperçu des sorties ciné de l'été

AARON TAYLOR-JOHNSON KEI WATANABE ELIZABETH OLSEN JULIETTE BINOCHÉ SALLY HAWKINS DAVID WITH STRATHAIRN BRYAN CRANSTON



**SIN CITY :
J'AI TUÉ POUR ELLE
(PROCHAINEMENT)**

Le webmaster : J'adore les bouquins, j'ai adoré le premier film, je suis impatient de voir celui-ci. *J'ai Tué pour Elle* était mon comics préféré, et malgré les neuf années qui séparent les deux opus, Jessica Alba reste éblouissante. Il dépassera les attentes des gens. À moins qu'il ne finisse comme *The Spirit*, vous savez...

Le fan : J'ai un enfant en maternelle, et j'ai dû rester assis devant les suites des *Spy Kids* de Robert Rodriguez, et ça ne peut pas être pire. D'un autre côté, avec Frank Miller à la réalisation, il va évidemment essayer de faire quelque chose.

Le producteur : Le premier était innovant et, grâce à ça, il a fonctionné. Il a marqué le retour tant attendu (au moins par moi) de Mickey Rourke. Le second film devra tenter d'aller plus loin. Heureusement, nous ne subirons pas la loi des rendements décroissants de Rodriguez (qui est super talentueux), comme les films *Mariachi* et *Machete*, c'est simplement pitoyable à ce stade.

Le scénariste : Sexe. Violence. Passez-moi le pop-corn.

Le critique : Même si Mickey Rourke a volé la vedette dans le premier (à Jessica Alba, pas un petit exploit!), *Sin City* reste un bon exemple du style l'emportant sur la substance. Et sachant que la suite sera du même acabit, je parie sur la Dame.



GODZILLA (14 MAI)

Le fan : À en juger par son trailer, on dirait la *Liste de Schindler* des films de monstres géants, et c'est exactement ce que nous, les fans, avons demandé. Il pourrait s'agir du premier film effrayant sur *Godzilla* depuis 1954.

Le producteur : On dirait le film de l'été, qui campe le ton fataliste pertinent et l'énorme bouillie de monstre dont les fans ont toujours rêvé pour le Big G. Bravo au réalisateur Gareth Edwards qui a cette fois pris la licence au sérieux.

Le webmaster : Le trailer de *Godzilla* fait partie des meilleurs que j'aie vus depuis des années, et le rugissement m'a fait frissonner. Un travail de casting solide qui se focalise davantage sur le talent que la célébrité et ajouté à la réalisation de Gareth Edwards m'ont convaincu qu'ils ont produit plus qu'un trailer épique. En outre, le Roi des Monstres semble posséder les qualités visuelles que nous avons demandées. Cela devrait nous faire oublier ce fiasco mettant en scène Broderick contre l'iguane nucléaire.

Le critique : J'ai toujours un arrière-goût âcre depuis la version blasphématoire de Roland Emmerich en 1998, mais même les cinéphiles désabusés n'ont pu s'empêcher d'être conquis par le trailer menaçant, terrifiant et (grâce à Bryan Cranston) *Breaking Bad*-ant qui remet les compteurs à zéro.

Le scénariste : Je suis impatient de voir Heisenberg abattre Godzilla... grâce à la science.

Le fan : Oui, vive, la science, !



X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST (21 MAI)

Le producteur : Je suis un fan de Bryan Singer depuis *Usual Suspects*. Étant donné que *X-Men : Le Commencement* est mon film de superhéros préféré après le Superman original. Au fond, c'est un vrai fan et il prend au sérieux l'intrigue du voyage dans le temps. Je suis impatient de voir le retour de cette équipe.

Le critique : En 2011, *X-Men : Le Commencement* était, comme le fut *Star Trek* en 2009, un redémarrage parfait. Comme c'est Bryan Singer, le réalisateur du *X-men* original et de *X2*, qui boucle sa boucle en rejoignant la série des XMDOFP, ça pourrait être le plus impressionnant des films sur les X-Men.

Le webmaster : Le fait que XMDOFP décrit l'un des plus grands arcs dans l'histoire des X-Men et que Singer est de retour aux commandes ont réveillé mon côté geek. Cela pourrait rendre à la franchise sa légitimité. Même si le film se concentre davantage sur Wolverine plutôt que sur Kitty Pryde tel qu'on l'a vu dans les pages des comics. Et puis, Tyrion Lannister dans le rôle de Bolivar Trask? Je ne tiens plus.

Le scénariste : Si le film parvient à gérer les changements de points de vue entre futur et passé avec élégance, ce sera un gros carton.

Le fan : En un mot, Jennifer Lawrence et son corps peint en bleu.

MALÉFIQUE (28 MAI)



BIEN TROP EFFRAYANT POUR LES ENFANTS, MAIS IL SEMBLE TRÈS AMUSANT POUR LES ADULTES QUI AIMENT REGARDER ANGELINA JOLIE DANS UN COSTUME NOIR MOULANT. ET CELA NOUS CONCERNE TOUS, NON?

Le fan : J'ai presque eu ma dose de fantastique après la *Désolation de Smaug* et *Blanche-Neige et le Chasseur...* MAIS Angelina Jolie fout vraiment les jetons.

Le webmaster : Je ne compte pas parmi les fans de Disney, pas plus parmi ceux d'Angelina Jolie, mais *Maléfique* est un personnage génial ! Robert Stromberg, vétérans des effets spéciaux (*Boardwalk Empire*, *Groom Service*, *Tremors*) gagne ici sa chance de réaliser un film, et de ce que nous avons vu, il connaît son affaire. Le film a l'air superbe. Si le script et la réalisation correspondent aux images, nous pourrions éviter un autre *Blanche-Neige et le Chasseur*.

Le producteur : Avec son esthétique opulente, je ne suis pas sûr de voir à qui il s'adresse. Bien trop effrayant pour les enfants, mais il semble très amusant pour les adultes qui aiment regarder Angelina Jolie dans un costume noir moulant. Et cela nous concerne tous, non?

Le critique : Angelina Jolie joue une méchante sexy, mauvaise, terrifiante, habillée de noir. En d'autres termes, le rôle pour lequel elle est née.

Le scénariste : Angelina Jolie + Dragon = Argent.



2014 Aperçu des sorties ciné de l'été



ALBERT À L'OUEST (2 JUILLET)

Le fan : J'ai souffert de chaque comédie western produite, je ne vois pas pourquoi je ne souffrirais pas avec celle-ci...

Le producteur : Sur le papier, on aurait dit que Seth MacFarlane expérimentait un mix entre *Le Shérif est en Prison* de Mel Brooks et *Les Griffins*. Mais à l'écran, c'est l'hystérie. Il a rassemblé un casting génial.

Le critique : Le succès surprise de *Ted* en 2012, qui a rapporté 549 millions de dollars dans le monde, devrait gonfler la confiance du réalisateur Seth MacFarlane pour produire le western le plus marrant depuis *Le Shérif est en Prison*. Ou pas...

Le webmaster : *Ted* a surpris par sa qualité, et c'est sans doute la raison pour laquelle il a pu rassembler le casting que nous voyons là. Il n'est toujours pas en haut de ma liste, mais nous nous sommes montrés plutôt légers sur la qualité des comédies ces dernières années, et dans l'intérêt commun, j'espère que celui-ci est meilleur qu'il n'en a l'air.

Le scénariste : Le trailer est fantastique. On a peut-être là une des grosses surprises de l'été. Paradoxalement, elle ne serait pas si grosse, puisqu'il s'agit encore de Seth MacFarlane.

Le fan : J'espère juste qu'après l'apparition de Sam Jones dans *Ted*, on puisse voir Gil Gerard cette fois.



DRAGONS 2 (2 JUILLET)

Le fan : Je dois être la seule personne sur Terre à ne pas avoir aimé le premier film.

Le producteur : Les gens ont adoré le premier film. Je n'en fais pas partie.

Le webmaster : Je n'ai pas vu le premier, je ne prévois pas de voir la suite. Je suis sûr qu'il sera bon, mais comme je n'ai pas 11 ans, ça ne m'intéresse pas vraiment.

Le scénariste : J'ai adoré ce film. Chris Sanders a un vrai talent et c'est bon de voir qu'on lui donne suffisamment de liberté pour créer un monde qu'il affectionne visiblement.

Le critique : J'ai adoré le premier *Dragons* en 2010. C'était une agréable surprise qui a capturé l'essence et la fantaisie de *E.T.* *l'Extraterrestre*. Ceci dit, la suite sent la grosse commande de studio.



EDGE OF TOMORROW (4 JUIN)

Le fan : Tom Cruise a fréquenté une jolie Anglaise dans un futur qui n'est pas ce qu'il semble être, en d'autres termes : *Oblivion*.

Le webmaster : Emily Blunt est géniale partout, et aussi fou que puisse



DITES CE QUE VOUS VOULEZ DE TOM CRUISE: IL FAIT DE GRANDS FILMS...

être Tom Cruise hors caméra, il continue tout de même à nous divertir. Ceci dit, je crains qu'il ne s'agisse que d'un autre véhicule de SF à oublier (comme *Oblivion* l'été dernier), mais je pense qu'ils ont déjà mon argent, car je reste un acro du voyage dans le temps, des boucles, etc.

Le producteur : Avec un titre qui ressemble à un mauvais épisode de *Star Trek: Voyager*, qui est au moins une amélioration du titre original *All You Need Is Kill*, cette version SF d'*Un Jour sans Fin* semble avoir un peu de vrai potentiel, en particulier parce que les états de service de Tom Cruise en SF sont plutôt bons. Et pourquoi ce ne serait pas le cas, étant donné son étroite relation avec Xenu (NDLR : Scientologie) ?

Le critique : Dites ce que vous voulez de Tom Cruise : il fait de grands films (j'ai adoré *Mission: Impossible - Protocole Fantôme*, *Jack Reacher* et *Oblivion*), *Risky Business* a plus de 30 ans, et il est toujours là, le gars.

Le scénariste : Je ne pense pas avoir été aussi enthousiaste pour un film depuis *After Earth*.



THE RAID 2 (23 JUILLET)

C'est un euphémisme de dire que *The Raid* a mis une claque au cinéma d'action. Plus encore que *Ong-Bak* il y a 10 ans. Le film ne mettait pas seulement à l'honneur le pencak-silat, cet art martial indonésien, il digérait aussi ses influences cinématographiques (l'immeuble de *Die Hard*, les gunfights de John Woo) et vidéo-ludiques (la progression en stages, les versus à la *Street Fighter*)

pour proposer un spectacle qui fait du bien là où ça fait mal. Mais plutôt que de céder aux sirènes d'Hollywood et d'aller remaker son film aux États-Unis (ce sera Patrick Hughes, réalisateur de *Red Hill* et *Expendables 3*), Gareth Evans a décidé de lui donner une suite... bigger, longer, louder ! Si le premier était un uppercut à huit-clos, le second s'apparente à un opéra à ciel ouvert. « Nous avons une quinzaine de scènes d'action, la révolte en prison, le face-à-face dans la cuisine, la course poursuite en voiture... ce qui totalise une grosse heure sur deux heures et demi de métrage », explique-t-il. Le reste est acquis non pas à une histoire prétexte comme le précédent mais à une fresque mafieuse. À peine son raid terminé, l'officier Rama (Iko Uwais) infiltre le syndicat du crime de Jakarta, pour venger la mort de son frère, protéger sa famille et mettre au jour la corruption de Sundance et de Beaune, *The Raid 2* a bien sûr moins convaincu le public sur ses dialogues que sur ses combats. Ce serait du jamais vu, aussi violent que virtuose, brutal que beau. Certains parlent même de film d'action pornographique tellement ils ont pris leur pied (à défaut d'autre chose). Préparez les mouchoirs, vous allez saigner du nez !

- Vincent Julé

TRANSFORMERS: L'ÂGE DE L'EXTINCTION (16 JUILLET)

Le fan : Pourvu que ce titre prenne tout son sens ! Marky Mark affirme que cet opus est bien plus sérieux que les autres films *Transformers*... C'est visiblement pour cette raison qu'ils y ont intégré les *Transformers* dinosaures.

Le webmaster : Le troisième film était indiscutablement meilleur que le deuxième, mais ça ne suffit pas à éveiller mon enthousiasme pour celui-ci. La franchise dans son ensemble est pour moi une grosse déception. D'un autre côté, Grimlock interprétant *Good Vibrations* pourrait vraiment me faire changer d'avis sur toute la série.

Le producteur : Je souhaite que les Autobots enfilent un sac sur leur tête et déclarent : "Je ne suis plus une célébrité." Certaines personnes accusent *Star Wars* et *Rencontres du Troisième Type* d'avoir tué les films pertinents et intellectuels. Je pense qu'il s'agit plutôt des films *Transformers*, des calories vides sans aucune valeur rédemptrice. J'aimerais vraiment voir ces films s'éteindre, mais je soupçonne que celui-ci rencontrera le même succès que les précédents.

Le critique : J'ai détesté, détesté, détesté les deux derniers films *Transformers*, vraiment nuls. Mais aussi longtemps qu'ils ramèneront de l'argent, le réalisateur Michael Bay continuera à les produire. Désolé les gars, mais on n'ôte ce qu'on sème.

Le scénariste : Optimus Prime chevauche un dinosaure robot. (Jette le micro et s'en va)

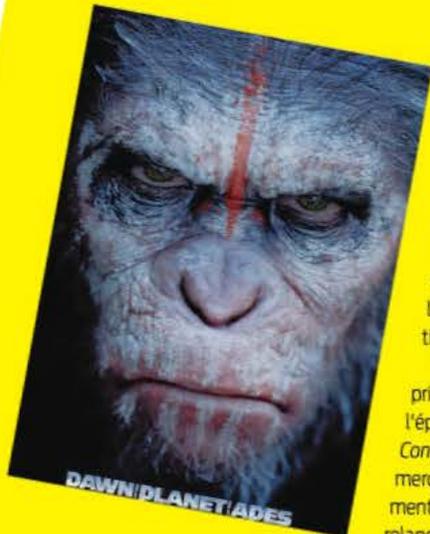
MARKY MARK
AFFIRME QUE CET
OPUS EST BIEN
PLUS SÉRIeux QUE
LES AUTRES FILMS
TRANSFORMERS...
C'EST VISIBLEMENT
POUR CETTE RAISON
QU'ILS Y ONT INTÉGRÉ
LES TRANSFORMERS
DINOSAURES.



2014

Aperçu des sorties ciné de l'été

LA PLANÈTE DES SINGES : L'AFFRONTEMENT (30 JUILLET)



Le fan : Jusqu'à présent, Matt Reeves a produit deux excellentes démonstrations du genre, et si le film montre des singes montant des chevaux, mes fesses sont déjà dans la salle.

Le webmaster : On ne peut qu'être impressionné par le dernier opus, et le casting de Jason Clarke cette fois ne fait qu'ajouter à mon excitation : ce type est nettement sous-estimé. Il sera meilleur que n'importe laquelle des vieilles suites des *Singes*, et Caesar continuera évidemment à être de plus en plus teigne.

Le producteur : Surveille ton langage, saleté de primate! *Le Secret* et *Les Évadés* passent tous deux l'épreuve du temps et je pense avec tendresse à *La Conquête* à chaque fois que je me rends au centre commercial Century City. Mais celui-ci constitue indiscutablement le meilleur travail jamais produit par un studio pour relancer une franchise moribonde et la faire fonctionner auprès d'une nouvelle génération. Même si je peine à

l'admettre, on ne peut plus faire le singe dans le maquillage de John Chambers. *Les Origines* semble n'avoir été qu'une mise en bouche pour *L'Affrontement*, qui devrait violemment faire exploser les limites de cette franchise grâce à d'épiques scènes d'action simiesques. Vous l'avez éterné, bande de maniaques! Et c'est sans compter, en plus, sur l'immense talent du réalisateur Matt Reeves.

Le critique : Tant que Matt Reeves reproduit sans se tromper le ton qui a fait de *La Planète des Singes: Les Origines* un redémarrage aussi pertinent et que palpitant, et un excellent remake non officiel de *la Conquête de la Planète des Singes* de 1972, *L'Affrontement* devrait suivre son propre destin et devenir l'un des meilleurs films de l'été.

SURVEILLE TON LANGAGE,
SALETÉ DE PRIMATE! LE
SECRET ET LES ÉVADÉS
PASSENT TOUS DEUX
L'ÉPREUVE DU TEMPS ET JE
PENSE AVEC TENDRESSE
LA CONQUÊTE À CHAQUE
FOIS QUE JE ME RENDS
AU CENTRE COMMERCIAL.



JUPITER ASCENDING (23 JUILLET)

Le fan : Je suis resté assis pendant trois heures (du moins cela m'a paru dure trois heures) devant *Cloud Atlas* et j'en dois une aux Wachowski. Je leur accorde des points pour avoir osé faire ressembler Channing Tatum à un des personnages kangourous des *Guerriers de la Vertu*, mais je ne pense pas que Tatum soit le genre de personnage à dépasser ce travail de maquillage et, même si Mila Kunis est une grande geek, je ne lui fais pas plus confiance pour me vendre ce concept.

Le webmaster : Sean Bean est dedans (et donc il va mourir). Je commence à apprécier Tatum, et Kunis nous fait tous battre le cœur, mais ce trailer est trop générique et cliché pour accaparer mon attention.

Le producteur : J'ai aimé *Cloud Atlas*, pour être franc. Il a ses défauts, mais des ambitions nobles. *Jupiter Ascending* est un titre absolument atroce, mais c'est sans compter sur les Wachowski. Ils ont non seulement réalisé le premier *Matrix*, mais aussi *Bound*. Malheureusement, ils sont aussi à l'origine des suites de *Matrix*.

Le scénariste : D'après le trailer, je pense qu'ils devraient le renommer "C'est quoi ce truc, p*** ?" Attention, il peut au final être génial (avec les Wachowski, il y a 50 % de chances qu'il le soit), mais rien de ce que j'ai vu jusqu'à présent ne me donne envie de le voir.

Le critique : Les Wachowski n'ont pas réalisé un film décent depuis *Matrix* en 1999, le pionnier qui a changé la donne. Mais avec le prometteur *Jupiter Ascending* sur leur orbite, ils pourraient bien se hisser à nouveau vers la pertinence.



A TOUTE ÉPREUVE (9 JUILLET)

Tiens, *À toute épreuve* de John Woo ressort cet été au cinéma. Non, le titre claque toujours mais cache un film français, qui joue la contre-programmation face aux blockbusters. Après avoir mêlé drame familial et monster movie dans *La Traque* en 2011, puis réalisé la web-série *The Far Cry Experience* en 2012, le réalisateur Antoine Blossier s'attaque à un genre casse-gueule chez nous : le teen movie. « Toutes proportions gardées, je voulais faire un film à la fois comique et réaliste comme ceux de John Hughes hier et de Judd Apatow aujourd'hui, précise-t-il. Avec le même esprit d'aventure que l'on peut retrouver dans les productions Amblin, *Les Goonies*, *Retour vers le futur* ou *la fin d'E.T.* » Le film ne rechigne d'ailleurs pas à leur emprunter certains éléments visuels, même s'il se veut aussi moderne et bien français. Antoine a eu l'idée en lisant une brève sur Yahoo : deux ados ont voulu voler les sujets du bac en descendant en rappel la façade de leur lycée pour atteindre le bureau du proviseur. Trop beau pour être vrai. Elève au lycée Robespierre, Greg Mollet (Thomas Soliveres), branleur né et fan de comics, a autant de chance d'avoir son bac que de choper une meuf. Aucune. Mais lorsque Maeva (Mathilde Warnier) débarque dans sa classe, c'est le coup de foudre puis le grand amour. Ils ont même le projet d'aller étudier à Londres, il faut juste qu'il ait son bac. En bossant... ou en volant les épreuves, aidé par son pote geek Yani (Samy Seghir) et de Scarface (*La Fouine*), un trentenaire qui a raté son coup il y a dix ans. C'est bon, tu nous as eus à « branleur né » ou « fan de comics » ou les deux.

LUCY (6 AOÛT)



Rappelez-vous, en 2006, Luc Besson annonce que *Arthur et les Minimoys* est son dixième et dernier film. Depuis, il en a réalisé cinq autres, sans compter les productions, les séries et les parodies de *Mozinor*. Il n'a pas caché non plus son envie de revenir à la science-fiction après *Le Cinquième Élément* et surtout lorsqu'il a vu *Avatar* et sa révolution numérique. Le teasing commence, ce sera « *Le Cinquième Élément puissance 10* », « le plus gros budget de l'histoire d'EuropaCorp », « *Angelina Jolie et puis non Scarlett Johansson dans le premier rôle* ». Difficile de savoir ce qu'il reste du projet initial et comment

CE SERA LE CINQUIÈME ÉLÉMENT PUISSANCE 10, ANGELINA JOLIE ET PUIS NON SCARLETT JOHANSSON DANS LE PREMIER RÔLE...

il s'est adapté aux modes, mais toujours est-il que *Lucy* ressemble au final à un film de super-héros. Pas une adaptation à la Marvel ou DC mais une origin story à la *Chronicle* ou *Push*. A Taipei, Lucy est forcée pour avoir la vie sauve de faire la mule pour des trafiquants de drogue. Mais le sac qu'elle transporte se déchire et la substance qu'il contient se répand dans son corps. Elle peut alors utiliser plus de 10 % de son cerveau et développe des pouvoirs surhumains. D'après les premières images, Scarlett Johansson assure toujours en super-héroïne, Black Widow style, tandis que le film hésite entre le lance-roquettes à la *Transporteur* et la SF à la *Matrix*. Et nous entre la peur et l'excitation.



ABLATIONS (16 JUILLET)

Ablations n'a pas seulement un titre qui sent bon l'hôpital ou l'abattoir. Il réunit également des talents qui n'ont a priori rien à faire ensemble. Et c'est tant mieux. Un lendemain de cuite, Benoît Delépine (*Avida*, *Le Grand soir*) écrit l'histoire d'un homme qui se réveille dans un terrain vague, sans aucun souvenir de la veille, une cicatrice au bas du dos. On lui a volé un rein, et il est prêt à tout sacrifier pour le retrouver, jusqu'à sombrer dans la folie. Puis le Grolandais cherche qui pourrait le mettre en scène en tapant sur Google (« jeune réalisateur fan de Polanski et Lynch »). OR, même pas 25 ans, Arnold de Parscau vient de gagner le concours de clips organisé par David Lynch pour son single *Good Day Today*. Magie des internets ! Comme si le projet n'était pas assez un OFNI, le casting fait le grand écart entre la grande famille (Dénis Ménochet, Virginie Ledoyen, Florence Thomassin) et la grande bouffe (Yolande Moreau, Philippe Nahon, Serge Riaboukine) du cinéma français. Improbable, sûrement imparfait, mais surtout Immanquable.

L'AUTEUR-RÉALISATEUR
EST AUX COMMANDES DU PLUS GROS
RISQUE CINÉMATOGRAPHIQUE DE
MARVEL, LES GARDIENS DE LA GALAXIE.

JAMES

GUNN

VENT D'UNE
AUTRE GALAXIE

ITW Nikki Griffin

LA PREMIÈRE CHOSE À LAQUELLE VOUS PENSEZ LORSQUE VOUS METTEZ UN PIED DANS LA MAISON DÉCORÉE AVEC GOÛT DE JAMES GUNN, À SAN FERNANDO VALLEY, C'EST QUE VOUS NE VOUS ATTENDIEZ PAS À ÇA DE LA PART DE CE RÉALISATEUR EXCENTRIQUE AUX PICS CAPILLAIRES.

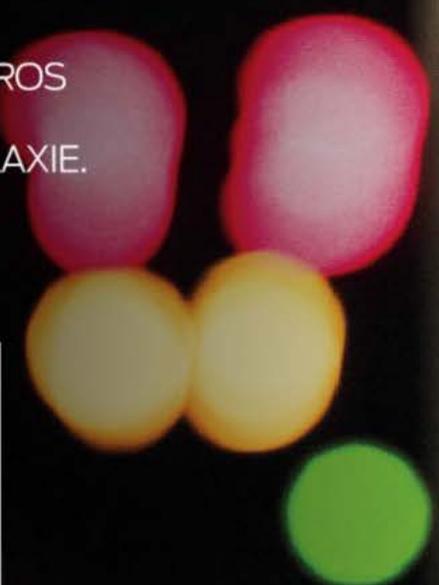
Il a débuté sa carrière dans le monde sévère et sans budget des films Z subversifs auprès de Troma Entertainment, écrivant la parodie punk de Shakespeare, *Tromeo & Juliet*, et plus tard été promu sur *The Specials* et *Super*, des décorticages de superhéros presque aussi contraignants

financièrement, et *Slither*, une déconstruction SF des années 50, introspective et acclamée par la critique. Et comme Gunn lui-même, si on examine attentivement son monde, on trouvera une profondeur et un charme qui ne sont pas immédiatement apparents.

Outre les figurines, objets de collection et souvenirs de films qu'on trouve dans beaucoup de demeures de réalisateurs geeks, le monde de Gunn est dominé par les œuvres plastiques étranges et parfois troublantes, comme une affiche de film peinte à la main pour *Slither* (en

provenance direct du Ghana), une toile accrochée dans le corridor. Ses effets personnels comprennent une myriade de choses merveilleuses et terribles, parmi lesquelles de belles figurines à grosse tête d'allure chinoise par Click Mort et des peintures de célèbres artistes de la sous-culture qu'il est assez cool pour pouvoir appeler ses amis, notamment Craig LaRotonda ("Divinatio") et Glenn Barr ("The Rec Room").

Oui, c'est le même type qui a été choisi pour réaliser *les Gardiens de la Galaxie*, le film de superhéros Marvel le plus attendu depuis *The Avengers*. Et, comme le personnage





de Benicio Del Toro dans le film *The Collector*, Gunn montre de la curiosité et de l'amour pour les choses étranges, et c'est peut-être ce qui le prédispose parfaitement aux *Gardiens* qui, bien qu'étant un film de super héros, est radicalement différent des films Marvel qui l'ont précédé.

Beaucoup ont été surpris que Kevin Feige, président de Marvel Studios, confie les clés du royaume à Gunn. Après tout, n'était-ce pas le type qui, il y a seulement quelques années, payait ses factures en écrivant le scénario de films mainstream comme *L'Armée des Morts* et *Scooby-Doo*? Et son dernier film, *Super*, était un film indé avant-gardiste, sombre, classé R produit avec moins de fonds que n'en dispose le budget repas d'un blockbuster Marvel. La réponse à ce casse-tête pourrait avoir un rapport direct avec l'auteur-réalisateur des *Avengers*, Joss Whedon, qui était lui aussi un choix de réalisateur tout aussi surprenant, étant donné que son expérience précédente consistait à travailler pour la télévision. Mais, visiblement, Whedon l'a décroché, et à l'aide d'un script intelligent et de sa vision assurée, *The Avengers* est devenu l'un des plus gros succès de tous les temps au box-office.

Après cela, Whedon a aidé Gunn à ébaucher les *Gardiens*, louant le réalisateur pour son scénario impliquant des superhéros marginaux, dont un produit par l'éditeur fondateur de GEEK US, Mark A. Altman. «C'est ce type qui a écrit *The Specials*», s'est extasié Whedon à propos du classique culte de Gunn. «*Les gens ne comprennent pas à quel point ce film a eu de l'influence sur la transformation de héros en personnes banales.*»

Gunn a donc été chargé d'adapter le comics de longue date (lancé en 1969) des *Gardiens* à l'écran, et donner vie à un arbre guerrier et un raton-laveur mortel, crédible et doué de la parole, au sein d'une bande de cowboys de

"IL EST DES PERSONNES QUE JE CONSIDÈRE COMME DES ÂMES SŒURS, ET POUR MOI CE SONT DES BARJOS. MICHAEL ROOKER EN FAIT PARTIE. BENICIO DEL TORO ÉGALEMENT."



©DR

l'espace excentrique. Et, étant donné la réception enthousiaste suite au premier teaser du film, il apparaît que le statut culte de Gunn est vraiment en péril.

GEEK: Vous avez commencé dans des films petit budget à travailler pour votre mentor, Lloyd Kaufman, chez Troma. Quelles leçons avez-vous tirées de cet univers que vous avez pu appliquer ensuite à la réalisation de films gros budget?

Gunn : J'ai tiré des millions de leçons. Numéro un : tenez-vous prêt à ce que tout foire. Et c'est une réalité, que vous travailliez sur un film petit budget ou gros budget, et cela m'a beaucoup servi, parce qu'en général ça foire et, en général, j'y suis prêt. C'est la leçon numéro un, mais j'ai tout appris de Lloyd sur la production cinématographique, du casting au repérage de lieux, de la réalisation au montage, même à concevoir les affiches et à distribuer les films dans les salles. C'est ce qui, selon moi, a rendu mon travail à Troma tellement génial. Peu de gens ont cette opportunité. Nous restons des amis proches.

La conscience métaphysique et introspective est une constante de vos travaux, aussi bien dans The Specials que Slither ou les Gardiens. Vous vous verriez réaliser un pur film de superhéros? De quelle façon pensez-vous que votre sensibilité a affecté ces films? D'une certaine manière et sous certains aspects. The Specials anticipe les Gardiens.

En fait, ça semble ridicule, mais d'un certain point de vue, je trouve que *Super* est un pur film de superhéros parce que j'y ai intégré ma sincérité. Je ne le qualifierais pas de "métaphysique". C'est la façon dont fonctionne mon cerveau. Pour moi, cela traite de nos contemporains, ce n'est pas de la fiction. Les *Gardiens* sont avant-gardistes, impertinent et

DES FAITS AMUSANTS SUR JAMES GUNN

GADGETS PRÉFÉRÉS

- Téléphone portable
- DVR
- "Simon, mon assistant, ça compte?"

FILMS PRÉFÉRÉS

- Le Parrain I & II
- Un Jour sans Fin
- Mother (2009)
- Crazy Kung-fu
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind
- Rosemary's Baby

GROUPES PRÉFÉRÉS

- My good friend Moneybrother [Anders Wendin], des Suédois. Je les ai beaucoup écoutés récemment parce que j'ai manqué la sortie de l'album [This Is Where Life Is]
- Beaucoup de hip-hop alternatif.
- The Old T97's, que j'aime vraiment bien.

amusants, mais je les prends très au sérieux.

Quels comics avez-vous lus dans votre jeunesse?

J'ai lu presque tous les comics Marvel en grandissant. Je possédais tous les *Spider-Man*, du numéro 4 au numéro 300. J'avais tous les *Avengers* à partir du numéro 4, tous les *Fantastic Four*

depuis le numéro 9. J'avais tous les *Howard the Duck*, je l'adorais. J'avais tous les *Conan le Barbare*, j'adorais Conan. J'adorais *La Tombe de Dracula... Les Défenseurs*. Je n'étais pas spécialement fan de *Thor*, mais j'ai lu beaucoup de comics Marvel. À l'âge de treize ans, je pensais que je voulais écrire des comics et peut-être les dessiner. À cette époque,

■ GRANDE QUESTION : (page ci-contre) Peter Quill, des *Gardiens de la Galaxie* (a.k.a. Star-Lord, joué par Chris Pratt) deviendra-t-il le héros de la prochaine grosse production Marvel?

j'étais plutôt conscient de ne pas être un artiste suffisamment talentueux pour dessiner des comics, mais je pensais que j'étais assez doué comme auteur. C'est donc l'orientation que j'ai pensée choisir.

Racontez-nous comment vous avez été impliqué dans les Gardiens. Visiblement, le président de production du studio Marvel, Kevin Feige, était fan de votre travail. Comment cela s'est-il passé pour vous?

Décrocher cette mission fut un travail de longue haleine. À chaque fois que je m'avance pour un film, je pense que je fais très bien, parce qu'en quelque sorte, je m'en fiche. Et je sais que ça paraît bizarre, mais réaliser des films est difficile. Quand on décroche le job, on s'attend à beaucoup de boulot, et si on ne le décroche pas, ça veut dire qu'on va s'amuser. Il y a des avantages à décrocher un job, ou ne pas le décrocher. Mais je peux dire avec sincérité que la première fois que je me rappelle m'être senti concerné par un projet si tôt dans le process, c'est pour les *Gardiens*. C'était l'idée [de Marvel]: ils m'ont appelé pour me pitcher sur les

■ CHAMBRE AVEC VUE : James Gunn se prélassait dans l'éclat étrange de *The Room* de l'artiste Glenn Barr.



PHOTO BY DEVERILL WEEKES

GdIG. Je pensais qu'il s'agissait plus d'une réunion générale et je n'en connaissais pas exactement la teneur. [Le producteur exécutif] Jeremy Latcham et [le producteur] Jonathan Schwartz m'ont présenté les *Gardiens de la Galaxie* sous la forme d'un film.

Je n'étais pas sûr qu'il s'agissait du film que je voulais, pas plus que je ne pensais décrocher le job. Je ne pensais pas qu'ils me rencontraient sérieusement, je pensais que j'étais tout simplement une personne intéressante à rencontrer, contrairement à quelqu'un qui décrocherait vraiment le job. J'y ai réfléchi un peu, et quand je me suis assis, j'ai commencé à voir comment cela pourrait fonctionner. J'ai adoré ces héros de l'espace quand j'étais enfant, mais je pensais qu'ils étaient rassis. Je suis donc rentré, j'y ai réfléchi et c'est de cette façon que c'est venu. C'était complètement vital mon approche scénaristique que ma façon de m'attaquer visuellement au film. J'ai rédigé ce long document sur mon approche pour recréer ce space opera. Ils ont accroché, mais ce n'était pas encore fini, car la première chose, c'est qu'il y avait toute une bande de types coucourant pour le poste, puis cinq, puis deux, et moi pour finir. Après cela, je me suis envolé pour Wilmington, en Caroline du Nord, où ils tournaient *Iron Man 3*, et j'ai présenté le projet à Kevin Feige et [le producteur exécutif] Lou D'Esposito. J'ai aussi esquissé un storyboard à partir d'une séquence qui a terminé dans le film. Et ils m'ont engagé.

Joss Whedon a dit, et je le paraphrase, que vous étiez "la raison pour laquelle les GdIG fonctionnera". Comment se sent-on lorsqu'une telle icône de la culture geek nous témoigne une confiance pareille?

Joss m'a toujours eu à la bonne. Joss a inséré mon roman

■ NOUS DÉTECTONS COMME UN THÈME RÉCURRENT: (en bas à gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre) un Michael Rooker monstrueux dans *Silther*, les héros dysfonctionnels de *The Specials*, Gunn se détendant avec la star de Troma Sgt. Kabukiman et le Toxic Avenger au Festival du Film de Cannes, et Rainn Wilson dans *Super*.



"C'EST SIMPLEMENT DE CETTE FAÇON QUE MON ESPRIT FONCTIONNE.."

Toy Collector dans la comédie musicale webisodique *Dr. Horrible's Sing-Along Blog*. Il a présenté *The Specials* à ses lecteurs dans son émission télé, pour montrer la façon dont le dialogue fonctionnait. Il a toujours été un immense soutien : Joss m'a offert mon premier boulot quand je me suis installé. Je suis toujours touché lorsqu'il me fait publiquement des éloges et je suis ému lorsque c'est en privé. Après avoir visité le plateau des *Gardiens*, il m'a écrit une longue note montrant à quel point il était enthousiaste pour ce film, et combien il était jaloux parce que, d'une certaine façon, réaliser les *Gardiens* était le job le plus cool à Marvel, puisqu'il y avait tout à faire. Joss devait entrer en scène et se charger d'un tas de trucs qui existaient déjà et ne pouvaient remplir leurs objectifs aussi bien que lui-même le faisait. Je n'avais pas ce bagage. Il me suffisait d'entrer en scène et de jouer.

Benicio de Toro est connu pour être exigeant sur le choix de ses rôles. Comment vous l'avez approché?

Il est des personnes que je considère comme des âmes sœurs,



et pour moi ce sont des barjos. Michael Rooker en fait partie. Benicio Del Toro également. Ce sont comme moi des excentriques et, d'une certaine manière, je "capte" ces personnes. Nous avons donné le script à Benicio, il l'a vraiment apprécié, et dans ce script, l'une des descriptions du Collector le présentait comme un Libérateur de l'espace et il s'y est complètement identifié. Nous avons alors parlé du rôle et je me suis très vite bien entendu avec ce mec. Nous glandions ensemble pour la première fois dans son dressing à costumes, à Londres, et il me disait combien The Collector adorait collectionner ces objets, et sa motivation s'est construite là-dessus, puis il a prononcé cette phrase, que je n'oublierai jamais: «*J'étais le premier enfant de mon quartier à avoir un alligator domestique.*» J'ai pensé: «*Ce type et moi allons être amis pour longtemps.*»

Comment pensez-vous que la technologie transforme le cinéma?

Si on se penche sur la question de savoir pourquoi les films de superhéros sont si populaires de nos jours, on peut avancer de nombreuses raisons exaltantes comme «*Les gens se sentent de plus en plus impuissants, et ils veulent voir à l'œuvre des puissants*», ou ils ressentent ceci, cela, peu importe. Ce n'est que de la technologie. Je m'étais vraiment

enthousiasmé pour le film sur *Iron Man*, mais je savais aussi qu'aucun film de superhéros n'a jamais mis en scène un superhéros de série B. La technologie [accessible] était en mesure de rendre un sentiment de réalisme jamais atteint, et c'est ce qui rend les films de comics aussi populaires de nos jours. Mais on a besoin de continuer à produire différents genres de films de superhéros, et par conséquent ce que Marvel fait des *GdIG* est purement génial.

Quels sont les plus gros défis rencontrés pour adapter cette licence Marvel particulière?

Uniquement les choses habituelles. Produire un film gros budget est, en bien des façons, plus facile que les autres films que j'ai réalisés. Je suis entouré des personnes les plus talentueuses pour m'aider et je n'ai plus autant à me charger de leurs missions que j'ai eu à le faire par le passé. Les deux difficultés essentielles sont liées au temps que cela prend. J'ai été embauché en septembre 2012 et j'ai commencé à y travailler avant ça, donc j'ai consacré 98% de mes journées pendant deux années consécutives aux *GdIG*. C'est dur. Et l'aspect marathon signifie que je ne peux pas repousser mes limites de la même façon que je le ferais sur un film comme *Super*, que nous avons tourné en 24 jours. Il y a tellement d'aspects à considérer qu'il faut en garder la trace et ne pas se perdre ou perdre ce qui est au cœur du film, c'est-à-dire les personnages et leurs interactions. Il est facile de se perdre dans les effets visuels et les cascades et cela peut rapidement occulter ce qui est important. C'est très difficile de rester concentré. Sur une journée standard, j'ai des tonnes de gens qui me demandent si j'ai terminé et je rétorque: «*Terminé? Je dois réaliser un film, et comme deux de mes personnages principaux sont animés, je dois en faire un autre, par-dessus le*

MERCI À JOHNRIEBER.COM

premier!» Il y a beaucoup de choses différentes et c'est facile d'en oublier une ou deux et de les laisser filer.

Qu'avez-vous pensé quand le [réalisateur] Alan Taylor a publiquement débiné votre teaser pour les Gardiens à la fin de son film, Thor : Le Monde des Ténèbres? Cela semblait de mauvais goût.

Tout d'abord, Alan ne savait même pas que je dirigeais cette scène. C'est un grand fan de Super, il aime mes films, et c'est un grand fan de ce qu'il a vu des Gardiens. Alan m'a écrit directement après et était mortifié de ce qu'il avait fait. Il m'a écrit trois pages d'excuses pour dire à quel point il se sentait mal. Alan était tellement étonné du déluge soudain de questions et d'attention que c'en fut accablant. Il n'a pas écrit cette scène. C'est pendant le tournage de la seconde unité

que nous avons obtenu la scène parce que les mecs ont lancé: «Hé, vous pouvez tourner ça?» Et Benicio et moi-même avons filmé pendant une heure et demie et tourné la scène pour Thor. Mais Alan Taylor réalisait un film et avait d'autres trucs à insérer dans son film, et ce n'était pas dans le ton de ce qu'il avait produit. Donc je comprends. Il n'avait sans doute pas besoin de le dire publiquement, mais il n'avait tout simplement pas l'habitude de ce genre de choses. Il a beaucoup de talent et c'est quelqu'un de bien, et ça ne m'a pas ennuyé autant que ça a pu ennuyer d'autres personnes.

Racontez-nous votre coup de cœur pour Michael Rooker et pourquoi Nathan Fillion ne fait pas d'apparition dans les Gardiens.

Qui a dit que Nathan Fillion n'y apparaissait pas? Et ensuite, quand est-ce que j'ai un coup de cœur pour Michael Rooker?

Je ne sais pas s'il ne s'agit seulement d'un "coup de cœur", parce que cela semblerait réciproque!

[Rires] Oh non... Rooker est amoureux de moi et me suit comme un petit toutou. Je l'ai vu la semaine dernière. Lui et quelques amis étaient dans le coin et il m'a avoué que j'étais le seul réalisateur à l'avoir engagé deux fois. Je l'ai fait travaillé sur trois films. J'adore ce mec ! Je veux dire... Nous nous aimons tellement que nous sommes allés ensemble à Paris ! Je ne sais pas pourquoi je m'impose ça, mais c'est le cas.

Selon vous, quel est le premier succès cinématographique adapté d'un comics? Parmi vos favoris, lequel est votre préféré, lequel est en bas de la liste?

Eh bien, Superman est le premier succès adapté d'un comics, non? Je l'ai adoré quand j'étais enfant, mais la partie scientifique m'a posé problème, comme la façon dont il volait

autour de la terre pour la faire tourner à l'envers, et qu'au lieu d'exploser, elle remonte le temps. Mais l'ambiance et le résultat sont sublimes. Par contre, je n'ai jamais aimé Batman. Pas le personnage (Batman est l'un de mes héros de comics préférés) mais je n'ai jamais aimé les films.

Question finale : allez-vous reprendre "The Toxic Avenger" et qui pourrait l'interpréter?

Non! Steve Pink, celui qui a réalisé La Machine à démonter le Temps, s'en occupe. Mon frère, Sean Gunn, devrait jouer Melvin [devenu par la suite le Toxic Avenger]. Il a d'ailleurs un grand rôle dans les Gardiens et il remplacera Bradley Cooper (la voix de Rocket) en plateau. Il était tout simplement fantastique.

■ GDLG
OU LE
NOUVEAU
GROUPE
DE VISUAL
GOTHIQUE
K-POP:
Le line-up
complet,
Starlord,
Drax,
Gamora,
Groot et
Rocket
Raccoon.

BONUS:

- > | jamesgunn.com
- > | twitter.com/jamesgunn
- > | marvel.com/guardians



Dingues mais pas trop, les armes de jeu vidéo

CE TOP 5 POURRAIT SEMBLER TOTALEMENT ABSURDE, SI CES ARMES N'EXISTAIENT PAS DANS LA RÉALITÉ. ELLES ONT D'AILLEURS PARFOIS SERVI DURANT DES GUERRES ET D'AUTRES CONFLITS.

Par J.F. Sargent



2

ARME : SNOOPER RIFLE

Jeu : *Return to Castle Wolfenstein*

Evidemment, la série Wolfenstein contient sa part d'armes standard de la Seconde Guerre mondiale. Mais elle a aussi ses propres exceptions SF, comme un chain gun, un fusil Tesla et, bien sûr, le fusil Snooper, une arme de sniper à détection de chaleur, parfaite pour des cibles "humides". (On est suffisamment cools pour admettre que nous ne savons pas vraiment ce que ça veut dire.)

Aussi incroyable que cela puisse paraître, cette arme à détection de chaleur datant de la Seconde Guerre mondiale a vraiment existé. Et elle semblait même aussi étrange et connotée SF qu'elle l'est dans le jeu. Ce n'était d'ailleurs pas n'importe quelle arme expérimentale, comme tant d'autres qui n'ont jamais vu le jour.

En effet, l'arme M3 de l'armée américaine, une carabine M2 adaptée pour une portée de sniper infrarouge, a eu son rôle à jouer dans l'invasion d'Okinawa par les États-Unis en 1945. Les Allemands eux-mêmes se sont essayés à cet arsenal nocturne de pointe, avec pour résultat le StG-44 Vampir ("vampire" et non "robot-vampire").



ARME : FATMAN

Jeu : *Fallout*

Le Fatman est un lanceur de missiles nucléaires qu'on retrouve dans n'importe quelle déclinaison de Fallout depuis que Bethesda en a repris la production avec Fallout 3. Voilà exactement ce qui paraît être : un lance-roquettes. Sauf que les roquettes, ici, sont des bombes nucléaires. Même dans le jeu, cette arme n'a pas beaucoup de sens. À moins que vous ne tiriez vers le bas depuis une position élevée - ou à distance sur des ennemis à des kilomètres de là - Fatman est bien trop puissant pour être franchement efficace. On parle d'une arme nucléaire, après tout. En gros, on obtient une «destruction mutuelle assurée», sauf qu'au lieu d'être un concept fou de politique étrangère, elle lance des missiles nucléaires et tient dans la poche. Rappelons que l'armée des États-Unis a conçu une mini bombe atomique dans les années 1950. Ils l'ont appelée "Davy Crockett", probablement parce que le vrai héros était un symbole de l'endurance et de l'ingéniosité américaines.

Lorsque cette arme a été développée, entre 1961 et 1971, elle pouvait être lancée soit par des fantassins, soit depuis l'arrière d'une jeep. En comparaison, les héros de *Sherif, fais-moi peur* avaient l'air d'icônes de la prévention routière.



ARME : POING BALISTIQUE

Jeu : **Fallout**

Bethesda a concrétisé le rêve de tous ceux qui ont fantasmé sur une rixe aux poings dans un décor post-apocalyptique. Le poing ballistique est une arme de poing sanglée à la main. Elle permet aux gens qui ont passé tous leurs points en "désarmé" de rester capables de jouer à des niveaux élevés sans forcer les développeurs à programmer un système de combat à mains nues compliqué. Dans la réalité, cela n'a évidemment aucun sens. Quand on a un flingue, pourquoi essaierait-on de se rapprocher suffisamment pour porter un coup? Et puis, pourquoi concevoir la gâchette de façon à devoir sacrifier l'avantage principal de l'arme (la portée) pour la rendre fonctionnelle? Parce que ça déchire, voilà pourquoi. Dites bonjour au Flingue Gant. Conçu par Sedgley Company à Philadelphie, il a surtout été utilisé par l'Office of Naval Intelligence (précurseur de la CIA).

3



ARME : SHAGOHOD

Jeu : **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**

Même dans un monde fictif rempli de vampires, de télépathes et de supersoldats avec une moustache de prof de maths, un tank capable de tirer une arme nucléaire reste quand même quelque chose de dangereux. En particulier le Shagohod de MGS3. Non seulement parce qu'il peut faire exploser une grande ville à la seule pression d'un bouton, mais surtout parce que, pour des raisons obscures, il a des vis à la place des roues. Quand on y réfléchit, c'est sans doute pour cette raison que l'armée américaine a conçu une pièce d'artillerie nucléaire dans les années 1950 : Solid Snake n'était pas là pour les arrêter. Le système d'artillerie nucléaire Atomic Cannon présentait une portée effective d'environ 30 km, et le noyau atomique W9 qu'il propulsait avait un rayon d'impact de trois kilomètres. Au moins, ça devait mettre les gens qui tiraient à l'abri... Il n'existait évidemment aucun tank nucléaire roulant avec une propulsion à vis, car les Soviétiques n'ont fait que tester le concept sur des tanks normaux. Certes, le ZIL-29061 ne se montrait pas aussi efficace que le Shagohod. D'ailleurs, sur YouTube, on peut voir cet engin se faire presque démonter par un arbuste. Mais il fonctionnait très bien dans l'eau, la neige et les marécages. Cependant, à l'instar d'Atomic Cannon, il n'a jamais connu le combat.

4

ARME : GUNBLADES

Jeu : **Final Fantasy**

Dès le début des blagues sur les jeux vidéo, le Gunblade siégeait bien haut sur son trône, régnant sur toutes les choses stupides. D'abord, dans cette arme, rien n'a de sens. Dans sa première apparition, elle n'a même jamais tiré sur quoi que ce soit, le barillet et la gâchette étant visiblement là pour l'aspect visuel. Mais est-ce que le manque de sens a jamais empêché quiconque de produire une arme? Visiblement, non, puisque ce pistolet d'abordage était populaire auprès des pirates au XVII^e siècle. Cela signifie-t-il que les pirates étaient des personnages de Final Fantasy? Bien sûr que non... (Oh, attendez un peu, en fait cela a vraiment du sens.) Et il ne s'agit pas simplement de pièces de collection ou de reliques issues de ce qui pouvait être le cosplay de l'époque. Ce sont de véritables armes fonctionnelles utilisées en combat ! Environ 150 d'entre elles ont été distribuées aux membres de l'US Navy en 1837 et, trois ans plus tard, elles ont été jugées "fonctionnelles" dans un conflit avec des guerriers fidjiens sur l'île de Malolo.



5



PATLABOR LIVES

PLUS DE 25 ANS APRÈS LEUR CRÉATION, **LES ROBOTS GÉANTS DE PATLABOR** REVIENNENT, TOUJOURS COMMANDÉS PAR MAMORU OSHII, POUR UNE ADAPTATION LIVE ET UN PROJET TOTAL, AVEC UNE SÉRIE DE 12 ÉPISODES ET UN FILM CINÉMA.

Patlabor vient de faire son retour dans les salles nipponnes. Et bientôt en France ? Ce n'est pas si simple. L'annonce est tombée lors du Tokyo International Anime Fair en mars 2013 : il y aura bien une adaptation live de *Patlabor*. Un film ? Non, une série de 12 épisodes de 48 minutes, précédée d'un court prologue et suivie d'un long-métrage. Mais attention, les épisodes sont en fait regroupés en sept chapitres, et chaque chapitre est d'abord projeté dans un circuit limité de salles de cinéma, puis diffusé sur la chaîne payante Star Channel, et enfin édité en DVD et Blu-ray. Vous suivez ? Cette exploitation hors normes a débuté le 5 avril dernier et continuera au rythme d'un chapitre toutes les six semaines jusqu'au 1^{er} janvier 2015. *The Next Generation - Patlabor* - est donc un projet total, budgété à 20 millions de dollars et supervisé par Mamoru Oshii himself, qui écrira et réalisera d'ailleurs le long prévu au printemps 2015. « *La série tend vers la comédie, le slapstick, alors que le film sera plus sérieux* », a-t-il précisé. Comme à la bonne époque des OAV

(Original Animation Video) et du premier film d'animation ?

PATROL LABORS

Dans les années 1970-1980, les robots géants règnent sur la culture japonaise, avec les franchises *Goldorak*, *Gundam* et *Macross*. Et le mangaka Masami Yuki veut la sienne. Il commence à travailler avec le mecha designer Yutaka Izubuchi (*Eureka Seven*, *Gundam*), le scénariste Kazunori Ito (*Lamu*, *.hack*) et sa femme, la character designer Akemi Takada (*Max et Compagnie*, *Juliette je t'aime*). Bandai s'intéresse au projet, mais veut en faire une œuvre multimédia avec un manga et un animé. Mamoru Oshii est à l'origine du tout premier OAV avec *Dallos* et est approché pour réaliser *Patlabor*. La bande est au complet et prend le nom de code *Headgear*. Le premier des sept OAV, connu aujourd'hui sous le titre *The Early Days*, sort en avril 1988 et est suivi de près par le manga, qui se terminera en 1994 après un total de 22 volumes (l'édition française s'est malheureusement arrêtée au 18^{ème}). L'histoire se déroule dans un futur proche où des robots géants, appelés Labors, sont employés sur les chantiers de construction, quand ils ne sont pas détournés et utilisés à des fins criminelles. La police de Tokyo crée une brigade

spéciale, la Special Vehicles Unit 2 (SV2), dotée de mechas dernière génération, des Patrol Labors ou Patlabors. Mais le pitch est trompeur et le spectateur peut toujours chercher les combats dantesques à la *Pacific Rim*.

IN THE SHELL

En effet, la série relègue les robots au second plan pour mettre en avant et en scène les hommes inside the machine (et surtout la femme, avec l'héroïne Noa Izumi) dans leur quotidien de fonctionnaires, de losers magnifiques. *Patlabors* s'inscrit en fait autant dans la culture mechas du moment que dans la tradition du commissariat de quartier, à l'image du manga culte *Kochikame* qui est l'un des plus vendus de l'histoire

LA SÉRIE
RELÈGUE LES
ROBOTS AU
SECOND PLAN
POUR METTRE
EN AVANT ET
EN SCÈNE LES
HOMMES INSIDE
THE MACHINE.

et assurément le plus long avec 189 tomes à ce jour ! Ce qui n'empêche pas le collectif Headgear de revisiter et rendre à hommage à des genres comme le kaiju eiga, le film de fantômes ou le thriller politique, tout en donnant un nouveau visage à l'autre, à l'ennemi, qui n'est plus le méchant de service guidé par l'argent ou la violence mais un terroriste, un révolutionnaire, porté par un idéal. Il faut y voir la patte de Mamoru Oshii. Comme le détaille Julien Sévénon dans son livre Mamoru Oshii : *rêves, nostalgie et révolution* aux éditions IMHO, *Patlabor* permet déjà à l'auteur de *Ghost in the shell* et d'*Avalon* de travailler ses obsessions, que ce soit dans la série télévisée de 47 épisodes (1989-1990) diffusée sur TFI, plus comique et plus proche du manga, dans la seconde salve de 16 OAV (1990-1992) et surtout dans les films, aux thématiques et aux dessins plus adultes (voir encadré).

THE NEXT GENERATION

À l'instar d'un *Seigneur des Anneaux* ou d'un *Transformers*, si adaptation de *Patlabor* en prises de vues réelles il y a, elle est dépendante des progrès technologiques et des effets spéciaux. C'est pourquoi, en 1998, Mamoru Oshi tourne un court de deux minutes, qui sert à la fois de test et de teaser pour



THE NEXT GENERATION - PATLABOR - EST UN RETOUR AUX SOURCES MAIS NI UN REMAKE, NI UN REBOOT.

un potentiel film mêlant live et CGI. Le résultat est à moitié convaincant et le réalisateur peu enclin à continuer l'aventure sur grand écran, mais l'idée est là, fait son chemin. De plus, Mamoru Oshii s'est beaucoup éparpillé en projets et annonces ces dernières années (*Ghost in the shell 2.0*, *Halo Legends*, *Assault Girls*, *Tetsujin 28*, *The Last Druid : Garm Wars*), sans pour autant créer l'événement comme il se doit (son dernier film *The Sky Crawlers* est sorti en DTV en France). *The Next Generation - Patlabor* - est un retour aux sources mais ni un remake, ni un reboot. Écrits par Kei Yamamura et Mamoru Oshii et mis en musique par le fidèle Kenji Kawai, les épisodes sont réalisés par ses collaborateurs Takanori Tsujimoto (*Bushido Man*),

Kiyotaka Taguchi (*Neo Ultra Q*) et Hiroaki Yuasa (directeur photo sur *Assault Girls*). Nous sommes en 2013 à Tokyo, et la SV2 a vu sa division 1 dissoute, tandis que la seconde survit tant bien que mal aux coupes budgétaires et à la crise. La troisième génération de pilotes est composée de l'héroïne Akira Izumino, du jeune Yuma Shiobara, de la russe Kasha, sous le commandement du capitaine Keiji Gotoda et avec l'indéboulonnable chef mécanicien Shigeo Shiba, que l'acteur Shigeru Chiba interprète à l'écran après l'avoir doublé dans les animés. Quant aux Patlabors, ils ont été reproduits à taille réelle, mais ils servent surtout de décor à la série... avant de jouer le premier rôle au cinéma ?

TU SAIS CE QUI MANQUE SUR CETTE PHOTO SI PAISIBLE ? UN KAIJU GÉANT PRÊT À EN DÉCOUVRIR !

MON FANTASME PRÉFÉRÉ : JEUNE FILLE EN FLEUR SOURIANTE, CHECK. VIEUX SAGE/GROGNON/PERVERS/MAIS SAGE QUAND MÊME, CHECK. ROBOT GÉANT, CHECK.

LES FILMS

L'INTÉGRALE DES 3 FILMS EST DISPONIBLE EN DVD ET BLU-RAY CHEZ KAZÉ.

Patlabor (1989)



Tokyo est en passe de devenir une nouvelle Babylone grâce aux Labors, mais des dérèglements mettent en péril la population et auraient pour origine un nouveau système d'exploitation. Défaut de fabrication ou acte terroriste ? En réaction au tout-venant animé, Mamoru Oshii signe un brillant thriller à la fois psychologique, ésotérique et cyberpunk. Robots fous, némésis invisible, fin de la civilisation... il annonce *Ghost in the shell*, mais aussi *Neon Genesis Evangelion*.

Patlabor 2 (1993)



Trois ans après les événements tragiques liés au projet Babylone, le pont de la baie de Yokohama est détruit par un missile de la force d'autodéfense japonaise. C'est le déclencheur d'une crise nationale, qui cache en fait une vengeance personnelle. Encore plus complexe et moins mecha que le premier film, *Patlabor 2* ne renvoie pas seulement au meilleur de Tom Clancy, il est un véritable traité de géopolitique, un essai philosophique sur la place des hommes dans les sociétés de demain.

Patlabor WXIII (2002)



Situé en l'an 2000, entre les deux premiers opus, *Patlabor 3* suit l'enquête de deux détectives après plusieurs attaques mystérieuses sur des Labors, ce qui les mène successivement à une base américaine, la force d'autodéfense japonaise, un projet d'armes biologiques et... un monstre. Inspiré par un chapitre du manga, le film a beau ne pas être réalisé par Mamoru Oshii, il assume son héritage esthétique et humain, tout en revendiquant des partis pris risqués mais payants.

LE D.A. DA DE LA D.A.

PEUT-ON ENCORE ESPÉRER VOIR UNE DIRECTION ARTISTIQUE RICHE ET RÉELLEMENT IMAGINATIVE DANS UN **JEU TRIPLE A** ? UN PETIT RETOUR SUR LES ÉVOLUTIONS DES MENTALITÉS RÉCENTES POURRAIT PERMETTRE D'ESPÉRER QUE OUI.

Au début de l'histoire était un écran noir. Puis les premiers processeurs graphiques l'ont habillé de pixels blancs, puis de blocs de couleurs crénelés qui se sont lissés avec les années, avec le nombre de couleurs et la précision de graphismes toujours plus raffinés. Depuis sa préhistoire, la direction artistique des jeux vidéo a été inévitablement dictée par la puissance graphique des machines qui faisaient tourner les programmes qu'elle habitait. Si avant l'avènement de la 3D, il était difficile d'envisager pouvoir rendre un jeu réaliste, ça n'a jamais empêché Mario et consorts d'être platement figuratifs et de ressembler de plus en plus à leurs avatars dessinés et destinés aux artworks de jeu plutôt qu'au jeu lui-même. Au final, le plombier version Super Nintendo a fait sa première vraie incursion sur écran l'année dernière dans *Super Mario 3D World* tel qu'on nous le vendait en 1992 sur la boîte de *Super Mario World*.

DOOM GENERATION

On mesure encore aujourd'hui la manière dont le succès de *Doom* a marqué les esprits et les attentes des joueurs et les

propositions d'une industrie qui ne s'est pas complètement remise de son passage à la 3D et de la perte de l'innocence générale qu'elle a générée.

Une certaine mort de l'imaginaire, du fun bon enfant et une recherche de réalisme à tout prix a guidé la majorité des blockbusters produits après l'arrivée de la première Playstation et la popularité de séries comme *Resident Evil* ou *Metal Gear Solid*. La donne avait changé, et la qualité d'un jeu se mesurait alors plus qu'avant à la quantité de polygones affichés, au nombre de couleurs et à la qualité de détails, qui a aux yeux de certains joueurs, ne faisaient figure jusque-là de cerise sur le gâteau. Et à force de courir après une réalité tristement morne, à la fin des années 1990, une grande majorité des jeux avaient fini par se ressembler.

Il a fallu attendre 1998 et *LSD* : *Dream Emulator* d'Osamu Sato pour que, comme s'il voulait se racheter d'avoir rendu les jeux vidéo chiant, Sony propose un jeu qui augurait non seulement des titres indépendants que l'éditeur allait dorénavant mettre en avant, mais aussi de tout un mouvement qui, quelques années plus tard, offrirait aux joueurs des propositions graphiques divergentes.

L'année suivante, dans *Vib Ribbon* de Masaya Matsuura, la technologie de la Playstation



LA QUALITÉ D'UN JEU SE MESURAIT ALORS PLUS QU'AVANT AU NOMBRE DE POLYGONES AFFICHÉS, À LA QUANTITÉ DE COULEURS ET À LA QUALITÉ DES DÉTAILS.

était mise à profit, mais pas forcément pour offrir au héros du jeu le regard le plus humain possible. Graphiquement, on revenait à la base de la création, le joueur se retrouvant devant un écran noir parcouru par un fil blanc fluctuant au rythme de la musique du CD inséré dans la console. Le succès d'estime du

jeu suffit à faire comprendre à Sony qu'il y a une place à prendre dans une niche alternative. Une niche qui vient se creuser un peu davantage l'année suivante avec *Jet Set Radio* sur Dreamcast, premier jeu à donner à ses polygones un vernis cel shading, offrant un rendu dessin animé inédit à ses graffeurs sur roulettes.



Il faudra néanmoins attendre la génération de consoles suivantes, pour que, poussés par l'émergence d'une scène indé sur PC, férus de nostalgie 8 bit, la direction artistique vidéoludique retrouve un nouveau souffle.

LES ENFANTS DE LA REZ-OLUTION

Quand *Rez* de Tetsuya Mizuguchi sort sur Dreamcast en 2001, c'est une claque. Les joueurs retrouvent le plaisir de graphismes filaires et abstraits comme issus



GRAPHIQUEMENT, ON REVENAIT À LA BASE DE LA CRÉATION, LE JOUEUR SE RETROUVANT DEVANT UN ÉCRAN NOIR PARCOURU PAR UN FIL BLANC

d'une console Vectrex qu'on aurait colorisée. Et l'industrie redécouvre qu'on peut faire appel à leur imagination en leur proposant une alternative viable aux shooters et autres jeux d'horreur tout en recyclant l'histoire graphique vidéoludique transportée en territoire vierge. Encore une fois, le jeu est un succès d'estime au demeurant beaucoup plus notable que *Vib Ribbon*. Et, alors que l'ultime console de Sega fait ses adieux, Sony a le bon goût de récupérer le titre et d'en faire le porte-étendard de leur nouvelle politique auteurisante sur PS2. Après avoir porté le *Katamari Damacy*, qui insufflait une bonne dose de WTF en cel shading dans le loisir électronique, Capcom – qui se reposait jusque-là sur le succès de *Resident Evil* – ose franchir le pas en confiant son Studio 4 à une bande de jeunes un peu déconneurs. Il en sortira autant de propositions de jeux

▲ VIB-RIBBON LE MEILLEUR JEU DU MONDE, ACCOMPAGNÉ D'UN BON GROS SANDWITCH.

▲ PIEW-PIEW-PIEW!

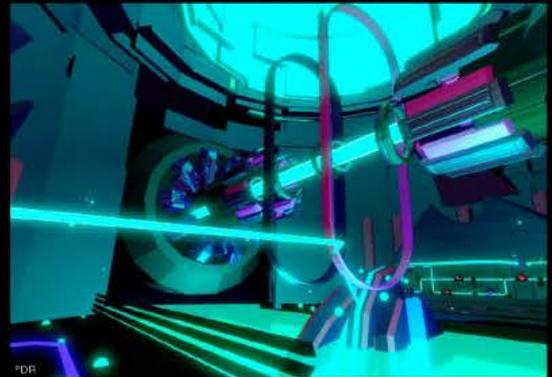
LE NERF OPTIQUE DE LA GUERRE

MÊME S'IL FAUT SE TOURNER VERS DES JEUX INDÉ POUR S'EN PRENDRE PLEIN LES MIRETTES, IL Y AURA TOUJOURS QUELQUES JEUX À SE METTRE SOUS LES DOIGTS POUR PROFITER D'UNE D.A. PLUS ORIGINALE.

FRACT osc

(Richard Flanagan
pour Phosfiend Systems / Steam)

Graphiquement, *FRACT osc* doit beaucoup à *Rez*, mais son système d'exploration offre au joueur une expérience finalement très différente de celle proposée par Tetsuya Mizuguchi. Impossible de se déplacer dans ce monde composé de polygones en mode néon, de shaders cathodiques et de sons synthétiques enivrants sans se dire : « Putain, pourquoi j'ai perdu tant de temps ailleurs ? ». Somptueux.

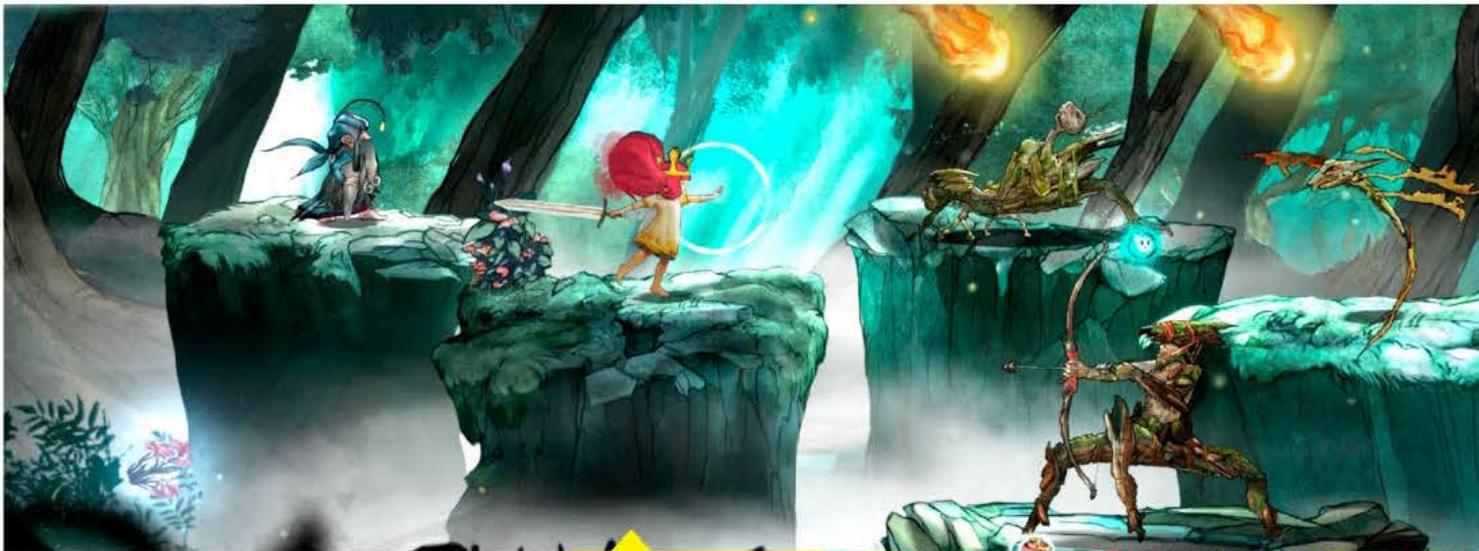


Monument Valley

(Ken Wong
pour Ustwo / iPad)

Hybride habile et magique de *Fez* et *Echochrome*, *Monument Valley* est le jeu qui a marqué le début de 2014 sur iPad. Il est superbe, certes, mais tombe en même temps dans un systématisme indé un peu attendu aujourd'hui. Si l'on est en droit d'espérer de la singularité dans un jeu AAA, on peut aussi en demander à des jeux indé, plateforme propre à accueillir les expériences artistiques les plus audacieuses.





différentes (*Phoenix Wright, P.N.03* ou *Steel Battalion*) que de nouvelles propositions artistiques avec la 2,5D cel shadé de *Viewtiful Joe* d'Ideki Kamiya ou les délires chromatiques sur rail de *Killer 7*, première affirmation artistique de Suda 51, qui à l'instar du sidérant *Zelda Wind Waker*, pavent la voie d'*Okami*, du même Kamiya, qui arrivera sur une PS2 en fin de vie.

De son côté, la scène indépendante bénéficie grandement des portes ouvertes par ces propositions destinées au grand public. Elle profite aussi des marchés émergents ouverts par les jeux Flash, Steam, le Marketplace de la Xbox, le PSN et l'iPhone. Tout en s'autorisant à creuser le sillon d'une direction artistique singulière, la fin étant souvent justifiée par les moyens. Pendant ce temps-là, les vraies grosses productions AAA semblent demeurer insensibles à cette tendance qui s'affirme pourtant de jeu en jeu.

Tout au plus, aujourd'hui, c'est une « production du milieu » qui osera

s'aventurer dans des graphismes en cel shading (le récent *Yaiba*).

Le très grand public ne serait-il capable que de bouffer de l'Unreal Engine et d'être tributaire des rendus glaciaux de la dernière itération du Frostbite Engine? Celui-ci est censé tirer parti pleinement parti des cartes graphiques les plus puissantes, affirmant ainsi que la beauté d'un jeu se doit de résider dans le nombre de lens flare qu'il est capable de tirer d'un soleil



CHILD OF LIGHT, UNE PRODUCTION QU'UBISOFT NE PRÉSENTE PAS COMME UN TRIPLE A (...) MAIS COMPTE BEAUCOUP PLUS METTRE EN AVANT QU'UN SIMPLE JEU INDÉPENDANT



couchant in-game ?

Ubisoft ne donne pas sa part au chien en termes de graphismes aussi pointus que chiant. Non, *Assassin's Creed* et le dernier jeu Tom Clancy ne laissent pas une place dingue à la créativité et à l'imaginaire. Chez eux, on a pourtant l'air de vouloir pousser les choses dans ce sens.

LA LUMIÈRE AU BOUT DU TUNNEL ?

Auréolé de ses différents succès, le studio français, qui a déjà permis à Tetsuya Mizuguchi d'offrir un descendant à *Rez* avec *Child of Eden* il y a trois ans, a aussi offert la possibilité

à Michel Ancel de redonner vie à *Rayman* de bien belle manière en développant l'UBIArt Framework. C'est un moteur de jeu spécialement conçu pour pouvoir offrir de l'interactivité à des univers illustrés échappant aux éternels impératifs techniques des moteurs classiques.

C'est sur celui-ci qu'est basé *Child of Light*, une production qu'Ubisoft ne présente pas comme un triple A en bonne et due forme mais compte davantage plus mettre en avant qu'un simple jeu indépendant de plus et qui pourrait percer une brèche si le succès était au rendez-vous.

CAPCOM A BIEN RÉUSSI À FAIRE ACCEPTER AUX JOUEURS LES PLUS ACHARNÉS LA DIRECTION ARTISTIQUE POURTANT DÉCRIÉE D'UN STREET FIGHTER IV



Après tout, Capcom a bien réussi à faire accepter aux joueurs les plus acharnés la direction artistique pourtant décriée d'un *Street Fighter IV* qu'ils continuent d'exploiter jusqu'à plus soif.

Il a suffi d'un *Mario* ou d'un *Doom* pour normaliser toute une industrie à une époque. Mais combien de titres libérés des contingences réalistes ou figuratives faudra-t-il pour qu'un des éditeurs majeurs arrive à donner sa chance à une patte artistique réellement différente ? Apparemment, le succès phénoménal d'un *Minecraft* n'y pas encore suffi.

CHILD OF LIGHT. C'EST BEAU COMME UN COUCHÉ DE SOLEIL, SUR UN SORT DE FEU QUI ÉCRASE NOS ADVERSAIRES...

J'ÉTAIS TRANQUILLEMENT EN TRAIN D'ACHETER LES CANARDS LAQUÉS... ET LÀ, TRUC DE OUF ! DEUX FOLLES ONT COMMENCÉ À SE TATANNER ! DINGUE !

QUI M'A ENCORE APPELÉ "ZELDA" ?

LE NERF OPTIQUE DE LA GUERRE (SUITE)

Borderlands 2

(Mike Neumann
pour Gearbox / PS Vita)

Le RPG FPS de Gearbox débarque enfin sur console portable. Underdog du FPS estampillé AAA, *Borderlands* a pourtant séduit les fans malgré une direction artistique cel shaded souvent décrié à ses débuts. C'est pourtant celle-ci, intégrée en cours de développement du premier épisode, qui offre à la série une personnalité véritablement propre. Une expérience qui s'est avérée payante. Vous attendez quoi, les autres ?



Below

(Kris Piotrowski
pour Capybara Games
/ Xbox One / A venir)

À son époque, le *Sword & Sworcery* était clairement le plus beau jeu à être sorti sur iPad. *Below*, le nouveau jeu de Capybara Games relèvera-t-il le défi sur consoles ? Les premières images de ce qui est annoncé comme un *Dark Souls*-like présentent une direction artistique stupéfiante, héritée des premières expériences de Capybara avec de la 3D dedans. Très excitant.

Jeanne

(Etienne Périn
pour Etienne Périn / Steam / Fin d'année)

Après un *Zorbié* fluo, déconne en mode Illustrator, Etienne Périn s'engage dans le giallo intimiste en mode pixels. De ce qu'on a déjà pu voir du jeu, les déambulations de l'héroïne l'emmèneront dans des couloirs aux ambiances colorées tout droit sorties des meilleurs décors d'Argento et Bava parcourus par des sprites aux animations chiadées. Une manière de subvertir le pixel art ? On t'attend au tournant, Etienne Périn !



JOUER, LES PIEDS DANS LA RÉALITÉ

WILL WRIGHT, CRÉATEUR DES SIMS ET VÉRITABLE LÉGENDE DU JEU VIDÉO, CONSTATE L'ÉVOLUTION EFFARANTE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES EN GÉNÉRAL. ET S'INTÉRESSE DE PRÈS À LA ZONE TAMPON ENTRE RÉEL ET VIRTUEL.

Un peu plus de 150 millions d'exemplaires des *Sims* ont été vendus. Et, bien que le dernier *SimCity* ait été perturbé par des problèmes de gestion des droits numériques (DRM), la franchise continue à être populaire depuis des décennies. Le cerveau qui se cache derrière, de *SimAnt* à *Spore*, c'est Will Wright. Depuis qu'il ne travaille plus pour Electronic Arts (EA) ou son studio Maxis, Wright s'active autour d'une nouvelle expérience multi-plateformes avec ses entreprises, The Stupid Fun Club et Syntertainment.

Alors que nombre de détails sont encore tenus secrets, l'homme s'est focalisé sur la « ludification » de la vie depuis son départ d'EA en 2009. Après avoir essayé quelques contre-temps d'ordre juridique avec sa première start-up, HiveMind, il est reparti de zéro en novembre 2012 et affine désormais son concept. Lequel consiste à transformer la vie en jeu.

Plutôt que de simuler l'existence d'un maire ou de laisser les gens jouer avec des vies imaginaires, il perçoit la réalité comme un décor dont le joueur serait le personnage principal. De quoi ouvrir la voie à des expériences uniques pour chaque joueur. Rencontre avec Will Wright, qui nous fait partager sa vision du futur des jeux vidéo.

GEEK : Comment avez-vous vécu l'évolution des jeux vidéo depuis que vous vous êtes lancé dans le business?

Wright : Les jeux ont évolué depuis l'époque où on s'asseyait devant eux pour engager le combat, comme dans *Call of Duty*, où on reste assis et où chaque seconde durant laquelle on attend qu'un élément soit chargé est une seconde perdue. Aujourd'hui, il existe des petits jeux qu'on peut consommer par phases, comme *Angry Birds*. Il suffit de prendre son téléphone et de jouer pendant vingt ou trente secondes, voire pendant que la pub passe à la télé.

GEEK : Selon vous, quel rôle le crowdfunding a-t-il endossé depuis que Kickstarter a donné à des développeurs comme Tim Schafer, avec *Broken Age*, et Chris Roberts, avec *Star Citizen*, la possibilité de lancer de nouveaux jeux?

Nous avions l'habitude d'avoir une courbe de puissance avec des jeux pour lesquels les éditeurs dépensaient des dizaines de millions de dollars dans le but de créer des divertissements grâce à des équipes énormes. Aujourd'hui, on voit les choses de façon plus linéaire. Kickstarter a changé la manière de financer un jeu. Auparavant, seul un éditeur était en mesure de payer un projet, et il fallait le convaincre que ce dernier méritait des millions de dollars

d'investissement. Des business angels pouvaient également financer des jeux plus petits. Kickstarter comble ce fossé, car les développeurs peuvent lever environ 36 000 euros au près d'un nombre raisonnable de personnes, voire 1, 4 million d'euros si on s'adresse à plus de gens.

Ça n'arrive jamais dans les jeux vidéo. L'arme secrète de la première campagne présidentielle d'Obama était d'obtenir des donations de 10 dollars des gens grâce à une collecte de fonds. Le web autorise nombre de ces paris qui partent d'une courbe de puissance exponentielle pour évoluer vers une courbe linéaire. Et vous voilà en train d'essayer d'exploiter la zone sous cette courbe. Si vous tracez ces deux courbes sur une feuille et que vous remplissez ce qui est sous chacune, en général la courbe linéaire affiche une zone sous-jacente plus importante.

GEEK : Quel rôle attribuez-vous à la nouvelle génération de jeux de consoles, dans la mesure où les gens ont de plus en plus la possibilité de s'amuser sur d'autres supports?

On est face à un dilemme : installer une TIVO, une Xbox ou une Smart TV et/ou puiser ses films et ses divertissements. C'est là qu'il faut voir plus loin que les jeux et s'interroger sur la fonction de ces boîtes. Essaierelles de nous proposer tous les loisirs auxquels notre écran plat a accès? Ou affirment-elles plutôt

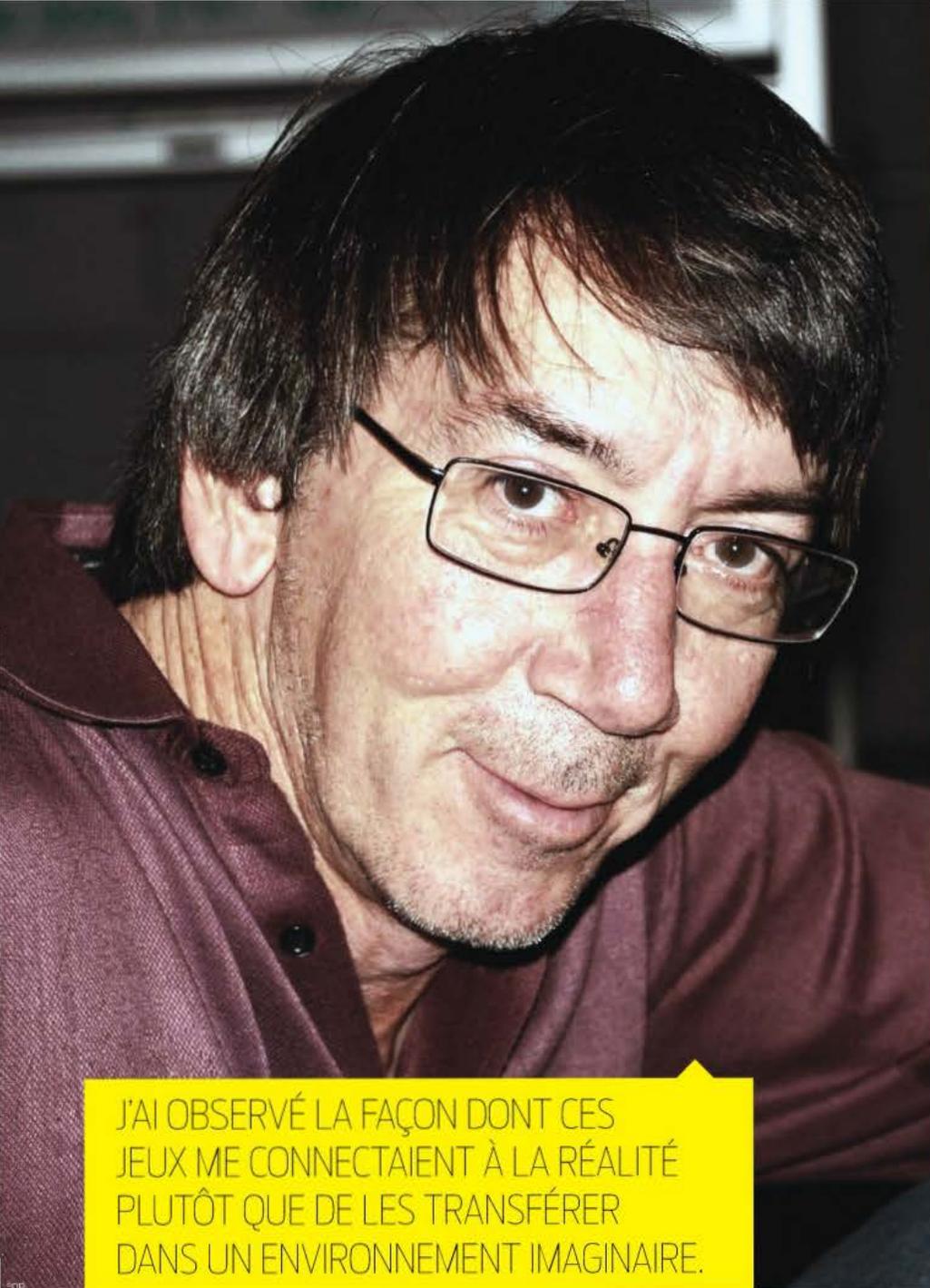
qu'on a besoin de passer en mode jeux et de camper notre installation TV ailleurs?

Les consoles nouvelle génération proposeront une qualité graphique très puissante et prendront place dans cet espace social partagé qu'est notre salon.

En général, le PC trône dans la pièce du fond, celle où vont les enfants, un espace privé un peu plus calme sur un écran plus petit. C'est la même disposition depuis l'apparition des consoles de salon, celles-ci ont une activité plus sociale à l'intérieur de la maison, par opposition à l'ordinateur. Mais maintenant, elles entrent toutes en concurrence pour cet espace sous votre télévision. Je perçois la PlayStation ou la Xbox comme une plateforme sociale, en plus d'être un système de jeu. Je pense que vous pouvez extraire le chipset de la PS4 pour l'intégrer dans votre TIVO ou dans un téléviseur. Ensuite, il suffit de se connecter à une partie donnée du cloud pour profiter des jeux. Je ne pense pas qu'à l'avenir il sera nécessaire de posséder une boîte en particulier, mais il en faudra une qui soit compatible avec la bibliothèque de jeux auxquels vous voulez jouer.

GEEK : Quel constat tirez-vous des améliorations des jeux sur tablette depuis le lancement de l'iPad?

L'innovation et la diversité des jeux sur tablettes ont été très surprenantes et intéressantes. On trouve quelques expériences



J'AI OBSERVÉ LA FAÇON DONT CES JEUX ME CONNECTAIENT À LA RÉALITÉ PLUTÔT QUE DE LES TRANSFÉRER DANS UN ENVIRONNEMENT IMAGINAIRE.

remarquables qui exploitent bien les capacités d'acquisition de données des tablettes. Certains de mes jeux de course favoris sont sur l'iPad, tout simplement parce qu'il me paraît très naturel de maintenir la tablette et de l'incliner de gauche à droite. C'est plus simple que n'importe quel clavier ou souris, ou encore qu'un volant de course conçu dans ce but. Je ne m'attendais pas à ce que le gyroscope de l'iPad puisse constituer un périphérique d'acquisition pour un type de jeu spécifique.

GEEK : Quelle place tout cela tient-il dans votre nouveau projet vidéoludique?

Je m'intéresse beaucoup à la zone tampon entre les mondes réels et virtuels. Même en développant des jeux comme les *Sims*, j'ai observé la façon dont ces jeux me connectaient à la réalité plutôt que de les transférer dans un environnement imaginaire. Nous arrivons maintenant au stade où cela devient un outil sur lequel s'appuient les gens afin de questionner le monde. Beaucoup

d'entre eux utilisent au quotidien des applications comme Google Maps, et disposer de cette conscience de l'environnement modifie en profondeur notre comportement. Nous percevons et comprenons le monde différemment, c'est la conséquence des nouvelles technologies.

GEEK : Quelles sont vos réflexions sur l'émergence des eSports et le fait que les joueurs pro peuvent jouer à *Call of Duty*, *League of Legends* et *StarCraft II*, et en vivre?
Tout cela a débuté en Corée et

s'est développé partout dans le monde. Mais je me demande quelle sera la stabilité de ces jeux sur une longue période.

Les règles de baseball n'ont pas beaucoup évolué ces cinquante dernières années. Au fil du temps, *StarCraft* a connu plusieurs versions. Dans dix ans, on ne jouera plus avec la même version, ce qui restreint la base des joueurs pour ce genre de jeux. Le monde est en train d'accélérer, et la rapidité de la diffusion sur YouTube et les chaînes Internet est effarante.

Quant aux eSports, ils ne me surprennent pas vraiment. J'ai un beau-fils de huit ans qui est à fond sur *Minecraft*, et c'est intéressant de le regarder jouer parce qu'il passe 30 à 40 % de son temps dessus contre 60 à 70 % de son temps à regarder des vidéos sur YouTube... qui lui montrent comment faire des trucs avec *Minecraft* !

L'apprentissage est très présent dans les jeux actuels. Cela se voit aussi dans les eSports. Vous avez des gens qui jouent à un certain jeu et qui aiment regarder des bons joueurs. Dans le sport "réel", nous avons peut-être cinq joueurs importants que les gens suivent. Ici, ils proposent beaucoup de jeux différents qui s'adressent à un public plus fractionné. D'une certaine manière, ça peut être comparé à la différence entre les programmes du câble et de la télé. 📺

BONUS

👉 twitter.com/stupidfunwill

L'APPÂT CÉRÉBRAL



COMMENT LES NEUROSCIENCES SONT EN TRAIN D'INFLUENCER L'AVENIR DU JEU VIDÉO.

Le jeu vidéo influence la façon dont pensent les joueurs. Pour vous permettre d'avancer, les designers disposent une lampe très voyante afin que vous puissiez vous diriger vers la sortie. Ensuite, ils suspendent un bouton d'activation au-dessus d'objets importants avant d'appliquer des couleurs vives à des endroits discrets. Plus le jeu évolue vers le social et la jouabilité par connexion Internet, plus nombreux sont les développeurs à repousser les limites. Comment ? Ils s'appuient sur les principes fondamentaux des neurosciences afin d'influencer le comportement du joueur et rythmer l'intensité de leurs sessions.

Riot Games, développeur du jeu *League of Legends*, fut l'un des premiers à adopter cette idée en embauchant un neuroscientifique cognitif et un psychologue du comportement, dans le but d'auditer le jeu et de réguler le ton et l'ambiance de la communauté. « *Sur bien des plans, les joueurs sont comme des neurones dans le cerveau* », affirme Jeffrey Lin, responsable du design des systèmes sociaux pour Riot. « *Chaque joueur présente un niveau de tolérance unique pour une attitude inappropriée et un rythme de comportement particulier.* » Et il précise : « *ça signifie qu'on observe avec quelle*

aisance, fréquence et intensité leurs actions peuvent fluctuer. Chaque joueur est ostensiblement "nuisible", mais la fréquence et l'intensité de cette nuisance dépendent des déclencheurs ou des contextes de ce jour-là. »

RENVOYÉS DEVANT UN TRIBUNAL

Riot a déjà conçu une structure classique permettant de contrôler les abus de jeu. Les joueurs peuvent mutuellement se dénoncer dans trois catégories : langage offensant, attitude négative et injures verbales. Ceux qui reçoivent trop de rapports négatifs sont renvoyés devant un tribunal, qui crée un casier judiciaire et demande à des joueurs neutres ou positifs de se connecter et de voter la teneur de la punition à appliquer. « *Le jeu agit comme une gigantesque base de données d'interaction sociales, et en les exploitant, nous pouvons déterminer des indicateurs pour chaque joueur de League of Legends* », précise Lin. « *Par exemple, pour un joueur donné, quel pourcentage des personnes avec lesquelles il interagit finissent par le dénoncer ? Et comment un joueur influence-t-il les usages de jeu de ceux avec lesquels il interagit ?* »

Paradoxalement, identifier les joueurs problématiques et les éliminer d'un jeu axé sur le combat et la compétition ne semble pas résoudre les problèmes de comportement. « *Nous avons récemment été confrontés à l'équation suivante : si nous éliminons tous*

les joueurs toxiques de League of Legends, est-ce qu'on résout pour autant le problème de comportement ? » s'interroge Lin, avant de répondre par la négative.

Riot a couplé son système de plaintes avec un autre de gratification dans lequel des joueurs serviables ou coopératifs peuvent se congratuler mutuellement. Les joueurs qui ont accumulé suffisamment d'honneurs de leurs pairs se voient offrir une cérémonie spéciale, qui les récompense en associant un ruban d'honneur à leur profil. « *On sait qu'il est plus efficace de tirer un enseignement de ses pairs que d'apprendre à partir d'un système* », explique Silvia Bunge, professeure agrégée à la School of Psychology d'UC Berkeley, et co-rédactrice en chef de la collection Neuroscience of Rule-Guided Behavior. « *Nous savons tous que le stress complique l'apprentissage. Ce n'est pas aussi efficace que d'apprendre par le renforcement.* »

QUAND LE CERVEAU DICTE LE JEU

L'une des raisons probables pour lesquelles les joueurs plus expérimentés deviennent parfois hostiles tient à la façon dont le cerveau gère l'apprentissage. Pour la plupart des gens, apprendre de nouvelles règles et usages stimule le cortex préfrontal, qui est aussi la région du cerveau associée à l'expression de la personnalité et à la gestion des interactions sociales. « *Les gens dont cette*

région cérébrale a été endommagée ont tendance à se comporter de façon extrêmement inappropriée ou à se vanter de choses stupides », souligne Bunge. « *Ils n'ont pas de problèmes à effectuer des opérations mathématiques simples, mais ils sont incapables de se comporter socialement avec maturité.* »

Pour des joueurs qui pratiquent depuis longtemps, on observe un phénomène similaire mais moins intense. Ils n'apprennent plus de choses nouvelles, ce qui réduit la quantité d'activité dans la région du cerveau régissant la sociabilité.

Le défi, pour les développeurs, n'est pas simplement de récompenser un comportement courtois, mais de créer des systèmes rendant ce processus d'accession aux récompenses suffisamment complexe pour que les joueurs expérimentés aient envie de les remporter. « *Lorsqu'on joue à un jeu et qu'on gagne une récompense à chaque fois qu'on effectue une action, le signal de dopamine diminue parce que le degré d'incertitude est réduit, puisque tout est déjà prévu* », ajoute Bunge. L'enseignant souligne que « *si on remporte une distinction inattendue au cours de cette même action, l'activité de la dopamine augmente considérablement afin d'essayer de déterminer ce qui a provoqué un résultat différent.* » Et elle conclut : « *concevoir un jeu revient à conserver un niveau élevé d'incertitude, tout en le*



➤ *renforçant occasionnellement.*

Riot a utilisé ces principes dans son système d'honneurs afin d'instiller un sentiment d'imprévisibilité dans ses récompenses. « Pendant les vacances, nous avons créé la surprise chez les joueurs positifs grâce à notre Santa Baron Summoner Icon, au nombre limité », précise Lin. « Nous avons mis en exergue la possibilité pour les joueurs de gagner cette icône en se montrant positifs dans leurs rencontres, sans détailler les règles nécessaires au déverrouillage de la récompense. »

Les structures de jeu conçues autour de ces principes renferment un danger car, estime Nir Eyal, titulaire d'une maîtrise en gestion, avec un intérêt particulier pour les neurosciences : « les gens détestent qu'on les manipule ». Pour lui, « nous aimons que la variabilité soit limitée à un espace contrôlable. Tout le monde sait que le but d'une machine à sous est de prendre votre argent, mais c'est tellement agréable que nous sommes prêts à concéder un peu de contrôle au jeu parce que nous avons le sentiment que le jeu est situé dans un espace plus important, que nous pouvons quitter à tout moment. On peut quitter le casino quand on le souhaite. On a au moins l'illusion du contrôle. Si l'utilisateur pense qu'il n'a pas le contrôle à ce niveau, alors on est fichu.»

À l'avenir, les développeurs n'auront pas seulement à s'inquiéter de créer des cercles de compulsion imprévisibles et fiables, mais ils devront aussi offrir aux joueurs des portes de sorties avant qu'ils ne s'enferment dans un cercle qui les épuise.

BONUS

➤ **Incognito :**

les vies secrètes du cerveau de David Eagleman

Cinq exemples ... à ne pas suivre ?

IL N'Y A AUCUNE HONTE À PASSER POUR UN CRÉTIN AUX YEUX DES PERSONNAGES DE JEUX VIDÉO SOLO, PUISQUE LES ROBOTS N'ÉPROUVENT RIEN, SAUF QUE CE N'EST PAS TOUT À FAIT VRAI : LES JEUX VIDÉO ONT DES SENTIMENTS ET SONT VINDICATIFS.

Gears of War 3 : ils ont prévu que vous tireriez sur le poulet

/// Insérer de petits animaux sans défense dans un jeu où le personnage principal possède une mitrailleuse-tronçonneuse revient à mettre n'importe quoi face à un possesseur d'arme. Tout sera abîmé, mieux vaut l'accepter dès le départ. Mais, à l'évidence, ceux qui ont conçu *Gears of War* ont quelques problèmes à accepter cette vérité, parce qu'ils se sont surpassés avec leur campagne anti-cruauté envers les animaux et ont donné à certains d'entre eux la capacité de riposter. Si vous tentez de tuer un certain poulet dans *Gears of War*, vous serez mis en pièces par un monstre qu'on dirait infecté par le virus de *Resident Evil* et qui surgit du paupère corps de l'oiseau afin de vous carboniser la tronche.

Sim City 2000 : les jurons annulent la séparation de l'Église et de TOUT

/// Les premiers jeux *Sim City* traitaient la fenêtre « cheat » comme une conversation avec l'ordinateur : Si vous entriez des codes de triche, vous obteniez des trucs. Si vous profériez des jurons, le jeu devenait fou et remplaçait chaque bâtiment de votre ville par une église. Le processus était un compte-gouttes lent mais régulier, conçu pour vous faire douter de vous-même. « Je pourrais jurer que cette église était auparavant une centrale énergétique », déclarait-on, frustré. On commençait à se poser des questions sur chaque mouvement. C'est là que le jeu remporte son ultime victoire, votre esprit vous faisant défaut, votre mémoire perdue, l'Église Sim (et le Dieu Sim) implantée partout. Scrutant.



Metal Gear Solid : Rose vous plaque parce que vous tuez des oiseaux

/// Lorsque les développeurs ont ajouté une bande d'oiseaux blancs inutiles à l'ambiance de *Metal Gear Solid 2*, ils savaient bien sûr que vous les shooteriez, et ont donc ajouté des animations basiques de mort. Puis ils ont complété par un moment durant lequel votre commandant vous appelle, et vous demande pourquoi vous avez agi comme un débile. Ils ont ensuite ajouté un passage où votre petite amie vous appelle et rompt avec vous. Ça semble sans importance, jusqu'à ce qu'on se rappelle que Rose, la petite amie, n'est pas là que pour les câlins nocturnes et les conversations sur ce que vous faites de votre vie : c'est votre sauvegarde. Et donc, lorsqu'elle rompt, cela signifie que le jeu se termine de la façon la plus agressive possible. Bref, il devient impossible de sauvegarder. Il vous faut donc éteindre le jeu et recommencer à partir de votre dernier point de sauvegarde.



Legend of Zelda : l'escadron vengeur des cuccos

/// La méthode la plus facile pour ennuyer un gamer est de faire nonchalamment référence à la série *Zelda* comme à un « jeu pour enfants ». On garantit une réaction à base de postillons et de poings sur la table, parce que le genre de gamer qui s'énervait lorsqu'on lui dit que son jeu préféré est destiné aux enfants a lui-même des chances d'en être un... Évidemment, si vous souhaitez défendre LoZ pour sa maturité, vous n'avez qu'à parler de la mécanique de l'escadron vengeur des cuccos, qui fait que le jeu vous punit parce que vous attaquez ces petits oiseaux sans défense semblables à des poulets. Le jeu monte alors un posse qui va fondre sur vous et vous assassiner. Si cela vous paraît amusant, c'est que vous ne l'avez jamais vécu, parce que, dans n'importe quel jeu, l'escadron vengeur des cuccos est l'événement le plus traumatisant de la vie du jeune Link.



Final Fantasy IV : vous punit pour avoir regardé des strip-teaseuses

/// Les enfants d'aujourd'hui ne comprennent pas à quel point le graphisme des jeux va loin. Même si les corps féminins aux dimensions improbables sont devenus un standard des jeux vidéo au même titre que « sauter très haut » ou « être un sociopathe », ils étaient beaucoup moins impressionnants en 1991, à la sortie de *Final Fantasy IV*. Ce n'est pas facile de rendre une danse « sexy » quand toutes les courbes féminines sont d'abrupts angles droits. Mais ça n'a pas empêché les joueurs de regarder les danseuses des bars de Mysidia. Aucun jeu qui se respecte ne vous autoriserait à reluquer de cette façon sans punition. Et, si vous passiez trop de temps à faire une fixation sur ces quatre pixels de peau, un sorcier sombre surgissait et vous transformait en cochon, ce qui ne vous était pas d'une grande aide dans vos efforts pour... Sauver la princesse? Une minute, de quoi parlent ces jeux déjà?





LE MAÎTRE DU SQUEELE

MONSTRUEUX ! C'EST LE TERME QUI COLLE LE MIEUX À **FLORENT MAUDOUX** ET SA SÉRIE **FREAKS SQUEELE**. MONSTRUEUX PARCE QUE NON CONTENT DE DÉGAINER LES ALBUMS À UN RYTHME DE MÉTRONOME SURVOLTÉ, IL A SU CRÉER UN UNIVERS À SA DÉMESURE. RENCONTRE AVEC UN MONSTRE GENTIL.

Passé par l'école d'animation des Gobelins après des études de mathématiques, Florent Maudoux a utilisé ses crayons dans plusieurs métiers liés au graphisme avant de débiter son œuvre, *Freaks Squeele*. Animateur dans le jeu vidéo chez Eden Games, puis designer de figurines pour Rackham, c'est là-bas qu'il pose les bases de son univers et met en place son trio infernal de personnages, un brin losers, dans une école de super héros de seconde zone. Poussé par ses proches, il se jette alors dans le grand bain de la bulle. Refusé chez tous les éditeurs, le récit trouve, avec Ankama, la maison d'édition idoine et devient un des hits de la collection 619. Aujourd'hui, le garçon prépare avec son septième tome le final de sa série mère et développe tous azimuts son monde à coup de spin-off et projets rigolos.

GEEK : Pourquoi boucler l'aventure de *Freaks Squeele* au bout de 7 tomes ?

Florent Maudoux : Pour *Freaks*, je m'étais fixé comme thème les écoles de héros.

Comment devient-on un héros ? Comment réussit-on ses études ? Je ne veux pas trop dévier de ce sujet et, puisque les éléments mis en place convergent vers ce thème, c'est le bon moment. Je pense qu'il est dangereux de créer trop de personnages, ça devient indigeste. *Freaks* est une série qui, par définition, part en sucette. Je l'ai conçue comme Terry Pratchett a construit son *Disque-monde*, j'imagine : au petit bonheur la chance. Tu balances un aimant dans une botte de foin et tu espères que l'aiguille va s'accrocher dessus. Mais pour ne pas faire n'importe quoi, je me donne des limites. C'est pour ça que les spin-off existent, ça permet d'éviter de faire trop de hors sujet. Mais je ne m'interdis pas de créer un second cycle, si jamais le thème des étudiants rebondit, si je tombe sur un bouquin sur Mai 68 passionnant, ou encore s'il se passe quelque chose d'extraordinaire, comme le printemps arabe avec des étudiants qui se rebellent.

GEEK : Dès le début, ton univers était aussi développé ou tu avais juste les bases ?

J'ai eu tout de suite les grandes lignes, je sais où vont mes héros,

mais j'aime bien laisser les personnages vivre par eux-mêmes. Ça me plaît, l'idée d'improviser, tu fais les choses petit à petit et tu vois comment les gens réagissent. Je ne veux pas être le dieu dans mon propre univers, avoir le pouvoir de vie ou de mort sur mes personnages. Il y a des éléments que je prépare depuis le début et d'autres ont pris sens au fil de la série.

GEEK : Avais-tu un objectif précis au départ ?

"TU BALANCES UN AIMANT DANS UNE BOTTE DE FOIN ET TU ESPÈRES QUE L'AIGUILLE VA S'ACCROCHER DESSUS."

Un élément a influencé le reste de l'histoire : ma volonté d'avoir un trio inversé. Je voulais deux filles et un garçon. Je voyais tous ces trios dans les récits, cela devenait presque un gimmick, comme dans les premières saisons de *Dr House*, il y a carrément deux trios où on retrouve deux garçons et une fille, les anciens et les nouveaux. Je me suis donc demandé ce qui se passerait si on inversait le trio, ce n'est pas innocent, ça change les proportions de violence et de romance.





"UN ÉLÉMENT A INFLUENCÉ LE RESTE DE L'HISTOIRE : MA VOLONTÉ D'AVOIR UN TRIO INVERSÉ. JE VOULAIS DEUX FILLES ET UN GARÇON."

GEEK : En parallèle de *Freaks Squeele*, tu as développé seul la série *Funérailles* qui se concentre sur ce personnage secondaire.

À l'origine, *Funérailles* devait faire partie du trio de *Freaks* et c'est ma compagne qui m'a dit qu'il était trop complexe, qu'il fallait le mettre avec les professeurs. Cela m'a laissé une place vacante dans le trio de héros, où j'ai mis Xiong Mao, quasiment le personnage principal aujourd'hui. La série *Funérailles* parle d'héroïsme. J'ai bien aimé l'histoire de *Drizzt Do'Urden, l'elfe noir* (personnage de Robert Anthony Salvatore), mais des choses me gênaient : ce côté américain où tu nais gentil ou méchant. J'ai voulu faire ma propre version, évoquer cet être qui voit le jour dans un univers de méchants. Cela fait aussi écho à *La Compagnie noire* de Gleen Cook où, même si tu te ne t'en

rends pas compte, le récit narre les aventures des vilains. Les méchants sont passionnants, ils ont souvent beaucoup de classe. Quand j'étais petit, je n'avais pas vu les films de *Star Wars*, mais j'avais les figurines et je considérais Darth Vader comme le héros. Je voyais la résistance comme les méchants, ils étaient mal habillés, ils avaient l'air de ploucs avec leurs pyjamas. Cela m'amuse de m'intéresser aux méchants, parce que dans leur tête, ils ne le sont pas.

GEEK : Toujours dans les séries dérivées, il y a *Rouge*, dessiné par Sourya : comment est né ce projet ?

À l'époque, je voulais faire le personnage de Valkyrie en spin-off, une scénariste travaillait dessus. En cherchant quelqu'un pour le dessin, je suis tombé sur Sourya, mais la scénariste

ne voulait pas collaborer avec lui, alors que je trouvais son dessin magique. Du coup, j'ai eu l'idée de raconter la jeunesse de Xiong Mao. Je n'ai pas non plus abandonné Valkyrie, j'ai d'ailleurs rencontré une dessinatrice extraordinaire. Si, matériellement, elle peut le faire, on va parvenir à lancer le projet que je vais écrire.

GEEK : As-tu d'autres projets de spin-off autour de ton univers ?

Il y a un projet de roman sur l'univers de *Funérailles*. L'histoire se déroulerait en parallèle de la BD et aurait des incidences sur le personnage. Nous allons prendre un point de vue opposé, qui va considérer le monde de *Funérailles* comme complètement monstrueux. C'est un projet auquel je tiens beaucoup, car j'ai un univers assez littéraire en termes d'influences, je lis beaucoup de fantasy grâce ➤

◀ C'EST SÛR, FLORENT N'EST PAS TOUT SEUL DANS SA TÊTE

▶ AUTO-PORTRAIT DE L'AUTEUR
◀ LE TRIO STAR DE FREAKS SQUEELE

◀ FUNÉRAILLES EN PLEIN DÉMO DU GINSU 3000 SUR TÉLÉSHOPPING



ET SI FLORENT MAUDOUX N'AVAIT PAS FAIT FREAKS ?

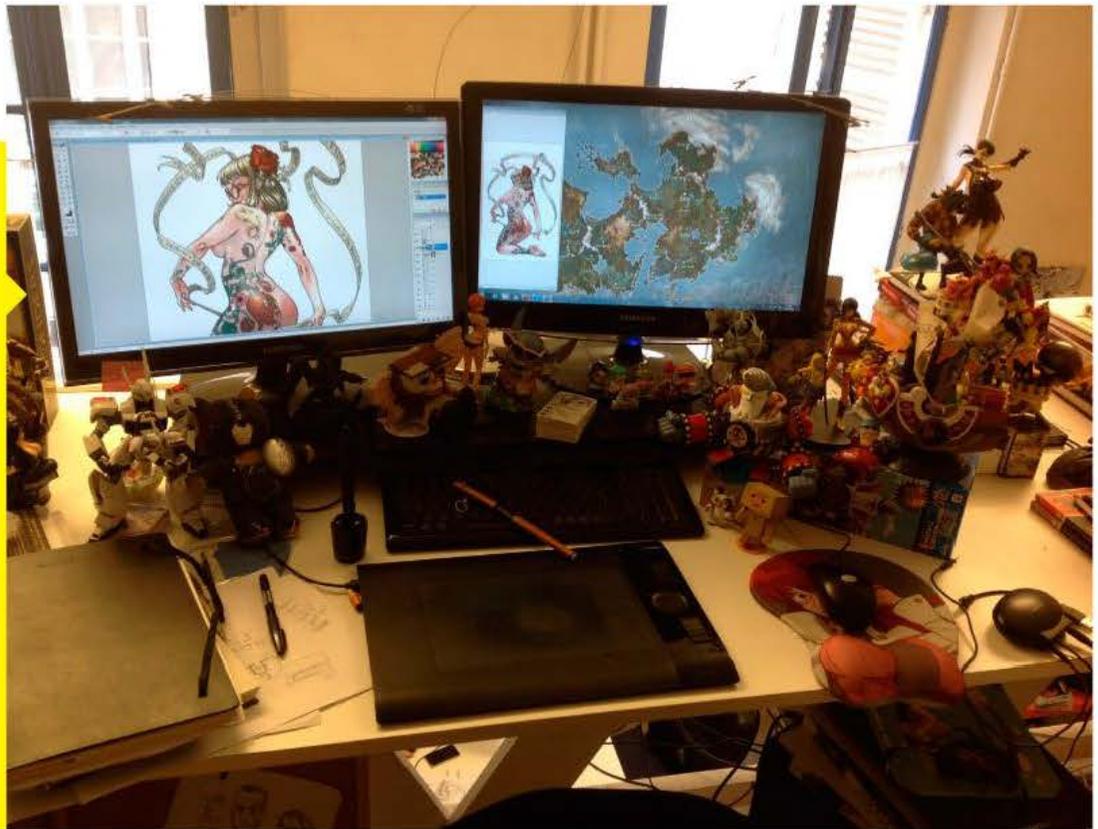
Florent Maudoux dessinateur d'une série classique, c'est-ce qui a failli arriver à un mail près.

REFUSÉ PAR LES ÉDITEURS, Florent a mis, pendant un temps, son projet en suspens pour travailler sur plusieurs projets comme dessinateur avec l'éditeur Dupuis.

Alors qu'il vient de faire des pages tests pour une histoire de science-fiction, il reçoit un mail qui change tout. « *L'éditeur m'annonce qu'il n'est pas très enthousiaste sur les pages que j'ai faites. Je me dis alors que le projet est mort et je l'envoie à Ankama. Deux heures plus tard, Tôt, le patron d'Ankama, me téléphone, il veut publier Freaks Squeele.*

En annonçant ça chez Dupuis, j'ai compris qu'ils étaient prêts à continuer, mais qu'il fallait retoucher deux cases. Le projet est finalement sorti chez un autre éditeur, il se nomme Rétine (éditions Quadrant). Ça s'est joué à deux cases, mais je ne regrette pas. J'ai fait des études d'animation parce que j'avais vu un reportage sur M6 qui montrait les Gobelins. C'est là que j'ai compris qu'il y avait un vrai métier dans ce domaine alors que je faisais des études de maths. »

PETIT À PETIT, IL Y A UNE FRANCHISE QUI SE BÂTIT AUTOUR DE CET UNIVERS ET JE ME RETROUVE PRIS DANS CETTE MACHINE, IL FAUT GRANDIR EN MÊME TEMPS QUE TON ŒUVRE, CE N'EST PAS TOUJOURS SIMPLE.



➤ à ma compagne. J'aime la littérature car le média permet d'être exhaustif dans la construction d'univers. En BD, c'est déjà plus compliqué. Je suis toujours frustré pour raconter une histoire. D'ailleurs, plutôt que de partir sur un format traditionnel, je fais de grosses paginations. Le projet se dessine petit à petit, j'en serai le coscénariste.

GEEK : Tu as essayé de travailler avec un scénariste pour un spin-off, développé un jeu vidéo et un projet de dessin animé aujourd'hui arrêté. Est-ce facile de laisser son univers à d'autres ?

Avec ces projets, je me suis rendu compte de deux choses. Pour scénariser du *Freaks*, il faut rentrer dans ma tête, ce n'est pas évident, et j'ai du mal à laisser mon univers à quelqu'un d'autre. Pour moi, le ton est très important, c'est même ce qui différencie le professionnel de l'amateur. Petit à petit, j'ai défini le ton de *Freaks* et je crois qu'il est difficile de le transmettre. Sur le jeu vidéo,

je me suis rendu compte que, si je n'écrivais pas les dialogues, cela devenait très compliqué. L'expérience t'apprend qu'il y a des choses que toi seul peux faire. Lors du développement du projet de dessin animé, je me suis aperçu que je ne savais que moyennement transmettre mon univers et que j'étais exigeant. Petit à petit, il y a une franchise qui se bâtit autour de cet univers et je me retrouve pris dans cette machine, il faut



grandir en même temps que ton œuvre, ce n'est pas toujours simple.

GEEK : Tu te dessines en mogwai, tu places des références aux Monty Python, aux Chevaliers du zodiaque ou au film Zardoz avec Sean Connery en slip rouge. Dès le début, ton objectif était de glisser autant de références geek dans tes pages ?

Cela vient de la peur du vide. Quand je dessine un figurant en arrière-plan, comme nous sommes dans une école de super héros, je me demande quelle tête il peut avoir, c'est comme ça que je peuple mon œuvre. Les personnages principaux se définissent aussi par rapport aux autres héros qui existent déjà, les références viennent alors

naturellement. Je les place en fonction de la situation, il n'y a pas de volonté parodique. J'aime aussi mettre beaucoup d'éléments cachés, certains sont importants et présents depuis le début, d'autres arrivent par hasard, mais ils prennent sens après coup.

Ainsi, c'est le cas du pendentif de Chance avec le Triskell, il symbolise la Trinité ou pierre-





ANIMATEUR DANS LE JEU VIDÉO CHEZ EDEN GAMES, PUIS DESIGNER DE FIGURINES POUR RACKHAM, C'EST LÀ-BAS QU'IL POSE LES BASES DE SON UNIVERS.

feuille-ciseaux. C'est important quand tu écris d'avoir un second degré, une histoire à tiroir qui permet de la relire sans se lasser. C'est comme la saga *Star Wars*, quand tu la revois, tu comprends que tout est là depuis le début. Lucas est tellement passionné par son univers qu'il a créé une saga cohérente.

GEEK : Tu parles souvent de ta compagne, son avis semble très important.

Son avis m'importe beaucoup, des fois je prends des décisions qui vont à l'encontre de ce qu'elle me propose, mais quand elle me suit sur une idée, je me sens pousser des ailes. C'est ma première lectrice et c'est peut-être celle à qui je cherche à plaire le plus, mais j'arrive aussi à la surprendre. J'ai créé *Freaks* en essayant de faire une histoire qui relie

nos deux univers alors que *Funérailles* est plus personnel et finalement, elle préfère *Funérailles*.

GEEK : Finalement, tu crées presque une œuvre interactive avec tes lecteurs.

Complètement, j'ai vu que certains personnages avaient un impact, que les gens les aimaient bien, je les ai donc fait vivre un peu plus. C'est un jeu de ping-pong, la BD est vivante parce que le lecteur la lit. C'est un peu comme la littérature, si le lecteur n'est pas en forme, il va passer à côté des références, alors qu'au cinéma tu peux plus facilement imposer des émotions. En BD, tu mets des codes, mais il faut compter sur son lecteur. Cela renvoie à mon thème d'origine, mon questionnement sur les héros. Il y a des gens qui incarnent

mes personnages avec le cosplay, je suis bluffé. Le côté métaphysique est passionnant, ça parle de ces héros qui veulent prendre vie hors du papier.

BONUS

► **FREAKS SQUEELE FUNÉRAILLES 2**
de Florent Maudoux
/Éditions Ankama



LA OÙ LA MAGIE OPÈRE :
LE "WORKSTATION"

QUELQUES ESQUISSES POUR FAIRE
SAIGNER DU NEZ

ESQUISSE POUR FAIRE SAIGNER DU NEZ 2

COSPLAY : POKÉMON / PAPILUSION

UN DESSIN ANIMÉ FREAKS SQUEELE ?

Un temps annoncé, le projet est aujourd'hui retourné dans les cartons, mais Florent Maudoux n'a pas dit son dernier mot pour développer son univers...

« LE PROJET DEVAIT SE FAIRE AVEC LE JAPON, mais je me suis ravisé. Pour un projet ados/adultes, les financements en France sont compliqués car l'animation est assimilée à la jeunesse et les ventes de *Freaks* ne sont pas à un niveau tel que les grandes chaînes puissent être intéressées.

Autant développer mon univers et attendre qu'une personne s'y intéresse vraiment. J'essaie de faire les choses dans l'ordre, avec un univers solide qui ne pourra pas être modifié ou édulcoré. Le travail avec les Japonais a été compliqué, nous n'avons même pas fait le pilote.

Les designs de pré-production ne me plaisaient pas et le producteur non plus. Quant au réalisateur, il sortait d'une production *Naruto* et était au bout du rouleau. Il avait dormi sur place dans sa voiture, se douchait au studio, il est arrivé sur *Freaks* épuisé. Cela dit, être chez Ankama pour penser de nouveaux projets, c'est un gros avantage. » En attendant, il est toujours possible de jouer au jeu de plateau *Freaks*, *Chocafrix* développé par Florent est disponible avec le tome 4 ou le petit jeu vidéo *Call of cookie*.

Par Vincent Julé



Drug War

EN DVD/BLU-RAY LE 18 JUIN 2014

ÉDITEUR : HK VIDEO

RÉALISATEUR : JOHNNIE TO

ACTEURS : LOUIS KOO, SUN HONGLEI, HUANG YI



Asian Connection

C'est nouveau, les films de Johnnie To ne sortent plus au cinéma mais directement en vidéo. Hé oui, même avec un Grand Prix au Festival International du Film Policier de Beaune, *Drug War* est pourtant un double événement, une nouvelle pièce-maîtresse de son œuvre et son premier polar produit et tourné en Chine continentale et non à Hong-Kong. Quand on connaît le parcours du combattant pour obtenir le feu vert du gouvernement, le résultat est d'autant plus miraculeux car sans concessions. Pour sauver sa peau, le dealer hongkongais Timmy Cho (Louis Koo) accepte d'aider le capitaine de police chinois Zhang Lei (Sun Honglei) en le faisant passer pour un acheteur potentiel afin d'infiltrer le milieu et de piéger le baron de la drogue. Mais jusqu'à quel point peut-il lui faire confiance ? Tout chez Johnnie To n'est que variation et trajectoire, telle une balle qui ne fait jamais les mêmes dégâts. Au croisement de la noirceur d'*Election* et du brio de *The Mission*, il travaille ici une dureté, une sécheresse, à la William Friedkin. Bien sûr, le film se termine sur un hallucinant gunfight en pleine rue, en pleine gueule. Encore un. Comme si c'était le premier.

Zero Theorem

EN SALLES LE 25 JUIN 2014

DISTRIBUTEUR : LE FILM

RÉALISATEUR : TERRY GILLIAM

AUTEURS : CHRISTOPH WALTZ, MELANIE THERRY, MATT DAMON

La tête à Toto

Vingt ans après *Brazil*, Terry Gilliam tente de donner une fausse suite, mais vraie mise à jour, à son chef-d'œuvre visionnaire avec *Zero Theorem*. Cohen Leth (Christoph Waltz), génie de l'informatique, travaille reclus sur un projet secret pour l'Orwellien Management (Matt Damon) et attend l'appel téléphonique qui lui apportera toutes les réponses... À la folie de notre époque ? Au non-sens de la vie ? L'ex-Monty Python dit vouloir questionner notre monde, sauf qu'il a une idée arrêtée, dépassée, sur le sujet, à coups d'esthétique crado-fluo, d'hystérie cache-misère et de personnages ringards. Comme s'il avait bugué lors du passage à l'an 2000 (son dernier bon film est *Las Vegas Parano*), comme s'il était toujours perdu dans la Mancha (il relance pour la troisième fois son *Don Quichotte*).



L'Île de Giovanni

EN SALLES LE 28 MAI 2014

DISTRIBUTEUR : BURZOOON

RÉALISATEUR : MIZUHO NISHIKUBI

VOIX : KOTA YOKOYAMA, POLINA ILYUSHENKO, JUNYA TANAI

Jeux d'enfants

En 1945, le Japon a perdu la guerre et vit dans la crainte de l'armée américaine. Au nord du pays, la petite île de Shikotan est finalement annexée par l'Union soviétique et connaît une drôle de cohabitation. Impossible de ne pas penser au *Tombeau des Lucioles* d'Isao Takahata devant cette histoire vraie racontée à hauteur d'enfants. Même innocence face à l'horreur, qui tourne ici parfois au suspense morbide. Mais s'il ne tient pas la comparaison, le film de cet ancien assistant réalisateur de Mamoru Oshii a sa poésie propre, en déconstruisant l'animation et en jouant avec les couleurs chaudes, les effets de proportions et les coups de pinceau. C'est presque expérimental, et d'autant plus beau.



BLACK MIRROR, SAISONS 1 ET 2 / 94%

SILICON VALLEY, SAISON 1 / 71%

BELIEVE, S01 / 30%

COMMUNITY, SAISON 5 / 91%



Black Mirror, saisons 1 et 2

DIFFUSEUR : CHANNEL 4 (ANGLETERRE), FRANCE 4 (FRANCE)

AUTEUR : CHARLIE BROOKER

ACTEURS : RORY KINNEAR, TOBY KEBBELL, HAYLEY ATWELL, JASON FLEMING

Effets secondaires

« Ce n'est pas une défaillance de votre téléviseur. N'essayez pas de régler l'image. » Cet avertissement du générique de la série *Au-delà du réel* s'applique aussi à *Black Mirror*. Créée par Charlie Brooker, enfant terrible de la tété anglaise et déjà coupable de la real-tv zombie *Dead Set*, cette anthologie (deux saisons de trois épisodes, une nouvelle est prévue pour 2015) questionne notre addiction aux écrans multiples et aux nouvelles technologies. Chaque histoire est un tour de force dont il est difficile de sortir indemne. Si le seul moyen de sauver votre pays, votre famille ou votre honneur était d'avoir une relation sexuelle avec une truie en direct ? Si vous pouviez rembobiner et revoir votre journée, votre vie, en permanence ? Si votre mari mourrait et que vous pouviez le recréer, lui reparler, virtuellement grâce aux infos qu'il a laissées en ligne ? *Black Mirror* n'est pas seulement une satire brillante, aux idées les plus folles et aux morales les plus dures. Elle a toujours un coup d'avance et, entre un rire ou une larme, se rappelle à nous, notre humanité, de manière plus pernicieuse et plus profonde. Bienvenue dans la quatrième dimension, la réalité.

Believe, saison 1

DIFFUSEUR : NBC (ÉTATS-UNIS)

AUTEURS : ALFONSO CUARÓN ET MARKUS FRIEDMAN

ACTEURS : JOHNNY SEOL, KYAH, JAKE MCLAUGHLIN, KYLE MACLACHLAN



Z-Files

Une fillette aux étranges pouvoirs, un ex-détenu pour protecteur, une organisation secrète, une tueuse sans pitié... Le pitch de

Believe ne diffère en rien du tout-venant fantastique made in J. J. Abrams (*Revolution*, *Almost Human*). En revanche, la présence d'Alfonso Cuarón à la production de la série et à réalisation du pilote change a priori considérablement la donne, effet *Gravity* oblige. Alors ? Bah, rien de neuf sous le soleil des networks, le cinéaste fait le job et illustre une histoire où les personnages passent leur temps à dire que cette gamine est extraordinaire, qu'elle va changer le monde, pour finir par une attaque de pigeons en CGI. Merci bien.

Silicon Valley, saison 1

DIFFUSEUR : HBO (ÉTATS-UNIS), DIS NOVO (FRANCE)

AUTEUR : MIKE JUDGE

ACTEURS : THOMAS MIDDLEBROUGH, T. J. MILLER, MARTIN STARR



Big Brothers

Si sur le même sujet, *Silicon Valley* s'est fait griller la priorité par *Betas*, la série d'Amazon, elle n'en reste

pas moins la nouvelle création de Mike Judge (*Beavis et Butt-Head*, *Office Space*, *Idiocracy*), et c'est pas rien. Inspirée de sa propre expérience au sein d'une start-up dans les années 1980, elle fait le portrait retors de l'inventeur d'un algorithme révolutionnaire et de sa bande de potes un peu losers, pas encore magnifiques. Un peu sage au début, l'écriture se lâche au fil des épisodes, étoffe les personnages et promet déjà de grand moments de rires crispés. HBO a commandé une saison 2.

Community, saison 5

DIFFUSEUR : NBC (ÉTATS-UNIS), NUMÉRO 23 (FRANCE)

AUTEUR : DAN HARMON

ACTEURS : JOEL MICHAEL, GILLIAN YACOB, DANNY PUDI, ALISON BRIE



Humans after all

C'est sans précédent dans l'histoire de la télévision américaine. Après avoir été viré de son propre show, Dan Harmon a été rappelé à la rescousse une saison plus tard. Il faut dire que la saison 4 multipliait les références méta et pop juste pour épater et non pour exister. Comme si les spectateurs passaient avant les personnages. Cela peut paraître bizarre d'écrire ça, mais *Community* est une série à part, miroir d'une drôle d'humanité, où la culture imite la vie qui imite la culture et pour qui un hommage à *GI Joe*, une partie de *Dungeons & Dragons* et un cours sur Nicolas Cage sont autant de raisons d'être, ou plutôt de ne pas mourir (la vie), de ne pas fermer (la fac), de ne pas être annulée (la série). Une saison à la fois. #sixseasonsandamovie

Par Virgil Iscan & Jean-Baptiste Feldis

Mario Kart 8

DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR : NINTENDO

PLATEFORME : WII U

Latté au tournant

Mario Kart 8 est un titre important puisqu'il déterminera l'avenir de la Wii U. À vrai dire, à moins de sortir un *Zelda* à l'improviste cette été, il s'agit même de l'ultime cartouche de la console qui n'a pas réussi, malgré une saison gagnante, à se refaire une santé aux yeux de ceux qui ont préféré plonger sur la One et le PS4. À l'heure de la publication, on n'a joué qu'à la moitié des circuits de ce premier *Mario Kart HD* et tout partisan de Nintendo qu'on soit, on a eu du mal à trouver le jeu à la hauteur des enjeux qu'il est censé porter. Pas qu'il n'en mette pas plein la vue. Les graphismes magnifiques donnent l'impression de jouer à la version arcade chez soi, c'est un kiffe absolu – jusqu'à deux joueurs sur un même écran, parce qu'en soit à 4, la carte graphique ne tente même pas de survivre, elle succombe. Pas non plus qu'il ne soit pas fun. On retrouve l'esprit *Mario Kart*, avec en plus deux nouvelles armes et des techniques de course plus poussées à base d'aspiration, parfait. Mais voilà, on vient de mettre dans sa console LE jeu supposé sauver une machine qu'on aime bien. Qui plus est, celui-ci se targue d'offrir des courses anti-grav. À l'heure où on ne peut plus espérer un nouveau *Wipe out* et où un *F-Zero* a été visiblement rayé de la carte de route de Nintendo, ça fait énormément de sens. Or, sur les 16 niveaux auxquels on a joué (8 nouveaux, 8 recyclés), les passages anti-grav n'étaient pas phénoménaux. Pas de tubes, peu de tunnels à 360° et un minimum d'ivresse vertigineuse. S'ajoutent à cela des courses pas forcément longues, ni follement alambiquées pour transformer ce qui devait arriver comme le messie en super *Mario Kart*, certes, mais pas en LE *Mario Kart* capable de faire de la Wii U un must have. Aussi cool soit-il, tant qu'on n'aura pas pu constater l'efficacité de la Rainbow Cup, on ne se voit pas passer 1 000 heures sur *Mario Kart 8*. On aurait pourtant bien aimé.

- entre 50€ et 70€ en édition collector



Nes Remix 2

DÉVELOPPEUR : NINTENDO / INDIE ZERO

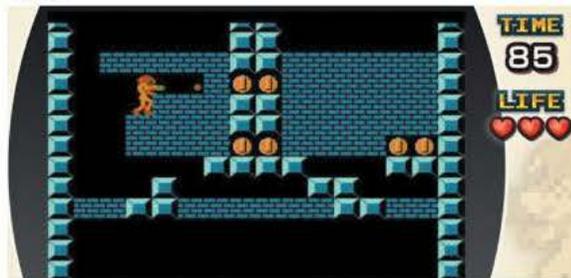
ÉDITEUR : NINTENDO

PLATEFORME : WII U

Pixel Porn

On jouait déjà à *Nes Remix* comme on pouvait se planter devant un chatroulette de la Nes, en naviguant au gré des envies de jeux en jeux, sautant sur un challenge ou un autre comme on passait d'une fenêtre à une autre sur le site ludique et pornographique. Et dans sa débauche de sprites pixelisés et de figures héroïques légendaires, *Nes Remix* avait tout du 8 bit porn propre à satisfaire toutes les déviances lo-rez. *Nes Remix 2* prend le relais en proposant le même principe d'enchaînements de mini-jeux plutôt exigeants et mettant à l'épreuve des réflexes depuis longtemps oubliés sur de nouveaux titres. Au hasard, *Kid Icarus*, *Punch-Out II*, *Metroid* ou les *Super Mario Bros. 2* et 3. Le jeu vient par ailleurs compléter le premier en proposant à ceux qui l'ont déjà dans leur bibliothèque un nouveau mode Championship, qui enchaîne les épreuves et permettra aux plus doués de se classer dans un leaderboard. Et les fans apprécieront le mode *Super Luigi Bros.* dans lequel il dirigeront Luigi et son super saut dans les niveaux de *Super Mario Bros.* défilant de gauche à droite. À réserver aux vrais amateurs de bits.

- 9,99€



BROFORCE

DÉVELOPPEUR : FREE LIVES

PLATEFORME : WINDOWS, MAC, LINUX, STEAM, PS4, XBOX ONE

YO BRO !

BROFORCE, c'est le meilleur de l'action totalement dopée des années 1990, comme si *Will It Blend* mixait des grenades avec du C4. Des explosions dans tous les sens (ce qui dégomme le décor et risque de vous écraser), du muscle partout (le top des références de l'action hollywoodienne) et c'est enrobé dans du magnifique pixel art bien sanguinolent. Le jeu est en *early access* mais propose déjà 6 modes différents. Les premières zones terminées, tout est super rapide (même s'il faut de la stratégie) et plutôt difficile. Marrant tout seul, il devient dingue à quatre quand il faut mixer les katas de Neo, les roquettes de Rambo, les bad guys survitaminés et... le décor qui tue !

- 13,99\$



TRIALS FUSION / 78%

OCTODAD : DADLIEST CATCH / 64%

GAUGE / 95%

SPACE RUN / 85%

Trials Fusion



DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR: REDLYN

PLATEFORME: URSCIF

PLATEFORME: PS4, XBOX ONE

Candy Crash

Impossible de jouer à *Trials Fusion* sans imaginer Tom Cruise. Tom Cruise en train de pousser les mêmes cris que le pilote engagé sur les circuits frénétiques du jeu. Tom Cruise s'esclaffant à chaque blague et appuyant sur le bouton Share à chacun de ses crashes. Tom Cruise jouer avec la même intensité avec laquelle il aborde ses rôles. Tom Cruise répétant chaque technique jusqu'à devenir le meilleur joueur de tous ses friends et marquer les meilleurs temps à tout coup. Tom Cruise invitant son fils à le retrouver pour partager des moments de franche complicité comme ils n'en ont pas eu depuis qu'il est parti à la fac. Parce qu'en plus de pousser le principe de *Trials* dans les retranchements de la comédie et des plateformes insensées, ce premier épisode now-gen est aussi un des meilleurs outils pour souder des liens sociaux fondamentaux, et forger des souvenirs durables comme peu de jeux proposent de le faire aujourd'hui. C'est pour ça qu'on ne boudera même pas la disparition du mode en ligne. *Trials* est avant tout un jeu pour jouer ensemble. Mais vraiment ensemble. Par ailleurs, le mode de progression plus sophistiqué et les différentes manières de jouer de jeu lui confèrent une addictivité renouvelée et les fidèles de la Playstation pourront enfin goûter à l'un des jeux de plateforme les plus originaux de ce début de siècle. On n'en demandait pas plus. - 19,99 €

Octodad : Dadliest Catch

DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR: YOUNG HORSES

PLATEFORME: PS4

Huit mains gauches et pas de cerveau



Nous ne sommes pas rédaction à cracher sur un bon jeu WTF. Nous ne sommes pas non plus du genre à taper sur un jeu basé sur un principe qui nous forcera à jouer n'importe comment et à ne réussir aucune des missions qu'un programme nous demande de remplir. Mais *Octodad* et ses contrôles volontairement super chiant nous ont un peu fait grogner. À cause de ce pouipe en costard incapable de gérer sa vie, on est devenus des vieux réacs prompts à lancer un « *Y a des limites quand même* » à la première provocation venue. - 13,99 €

Gauge

DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR: ETIENNE PERIN

PLATEFORME: STEAM

Deux barres de pression

Alors qu'il prépare son nouveau jeu, Jeanne, Etienne Périn a pris le temps de reprogrammer son chef-d'œuvre, *Gauge*, pour Steam. Résultat, plus de couleurs aveuglantes, un système de score débloquant les différents modes de jeu, quelques clin d'œil idiots en plus et un mode hard pas forcément nécessaire mais en adéquation avec l'esprit sadique du jeu. Et *Gauge* de demeurer un des jeux les plus hypnotiques et les plus effarants de fausse simplicité auquel il nous a été offert de jouer ces dernières années. Parfait.



Space Run

DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR: PASSTECH GAMES

PLATEFORME: STEAM



Dans l'espace, personne ne vous entend livrer

On oublie trop souvent que le jour où on aura dominé le voyage spatial et colonisé le système solaire, les autoroutes cosmiques seront aussi chiantes que les terriennes, et partir sur Saturne ne nous empêchera pas de ne pas maudire les camionneurs qui se doubleront ostensiblement histoire de nous faire flipper avec leurs engins de 382 kilotonnes. Non, les camionneurs ne sont pas nos amis, mais les Space Truckers le sont tout de même un peu plus. Et Passtech Games a eu la bonne idée de dédier un jeu à ces bons vieux prolétaires de l'espace dans *Space Run*, un tower defense bien trippant dans lequel un camionneur spatial doit se mémerder pour rapporter son convoi à bon port en échappant aux attaques ennemies afin de se forger une solide réputation qui lui apportera plus de clients et de missions et de thunes. Son cargo se déplaçant seul, le joueur devra se contenter de placer, déplacer et activer au bon moment les modules qu'il aura pris soin de sélectionner avant son départ en fonction de ce que son vaisseau pourra transporter. Bon esprit, bien réalisé, il ne manque au jeu qu'une bonne bande originale à base de trucker music et un système de CB en live et à vous de faire chier votre monde sur les autoroutes de l'espace.

Par Seb Floç'h



La Tour fantôme

GLENAT / TARO NOGZAKA

Giallo and co.

Avec son titre passe-partout et son look propre sur lui, *La Tour fantôme* pourrait passer inaperçu dans le flot de Sereni proposés chez les libraires. Sauf que, sous ses airs de ne pas y toucher, ce manga est une vraie découverte dans la catégorie des polars pervers et glaucos. Rien d'étonnant à cela, l'histoire étant adaptée d'un roman du maître du genre japonais, Edogawa Ranpo, qui, lui-même l'avait repris du livre *Une femme dans le gris* de la dénommée Alice Muriel Williamson, auteure anglaise de la fin du XIXe, plutôt oubliée de nos jours. Prenant place dans les années 1950, le récit met en scène un pur noifé de l'époque obligé de faire équipe avec un jeune éphèbe cherchant à percer le secret de la fameuse tour censée contenir un trésor et dont les aiguilles ont déjà servi pour démembrer une femme. Débutant comme une bluette avec son héros oisif, fauché et collectionneur de revues coquines, la trame vire vite dans une atmosphère poisseuse où chaque personnage se révèle plus tourmenté que le précédent. Hommage à l'œuvre de Ranpo et également aux Giallo cités dans le livre, genre culte des films italiens des années 1970, le trait moecrabble de Taro Nogzaka fait merveille pour illustrer cet univers rempli de faux-semblants. - 760€

www.glenatmanga.com

Doggybags Presente South Central Stories

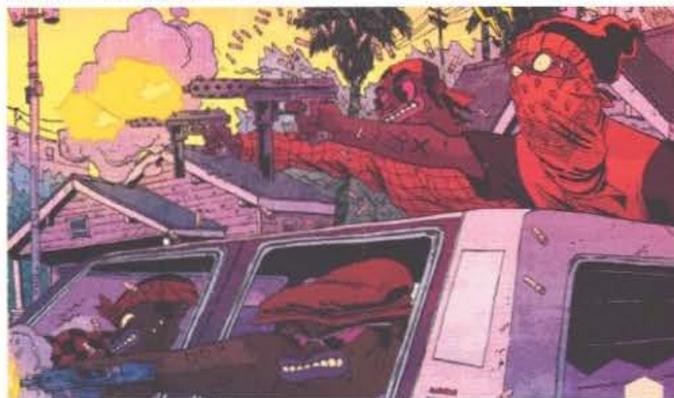
ANKAMA

NEYEF

Le témoin du mal

Les livres, c'est comme les fruits et légumes, pour votre bien-être, il faut en consommer cinq par jour ! Avec un avantage considérable pour les œuvres de création, elles ne se périment pas. Du coup, retour sur *South Central Stories* sortie en février et première histoire complète dans la très cool série *Doggybags*. Exit les trois aventures déjantées, hommage assumé aux films d'exploitation, Neyef peut ici s'exprimer en solo sur la centaine de pages du livre. Grâce à son dessin acéré, sa mise en scène dynamique et ses couleurs pétaradantes, l'auteur croise habilement trois destins pour narrer la vie chaotique d'individus face aux gangs de Los Angeles. Avec l'arrivée du fantastique dans cette histoire âpre et sans concession, l'artiste livre un récit malin en diable ! - 13,90€

www.ankama-editions.com



The sixth gun

URBAN COMIX

MALLEN BUNN ET BRIAN HURTT



Le Bon, la brune et le zombie

Si vous avez aimé les délires de la série télé *Les Mystères de l'Ouest*, alors avec *The Sixth Gun* vous êtes en terrain conquis. Déjà aperçu avec *The Damned*, publié en France chez Akileos, qui mélangeait l'époque de la prohibition aux USA et le fantastique, le duo Bunn et Hurtt récidive dans la veine démoniaque, période western. Avec leurs six pistolets maïéfiques aux pouvoirs surnaturels, les auteurs placent vite l'enjeu central de leur aventure dans

laquelle une tripotée de personnages mal famés tentent de mettre la main sur la dernière arme de collection. Zombies, golems, monstres, tout le bestiaire habituel se retrouve mixé dans une course-poursuite se ponctuant dans un affrontement homérique pour ce premier tome pop-corn. Dommage que la voix off, peu utile, et certains dialogues vieillots viennent un peu plomber l'ensemble. Sapristi ! - 10 €

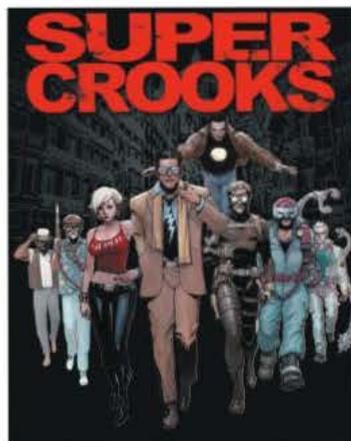
www.urban-comics.com

SUPER CROCKS / 82%

WARSHIP JOLLY ROGER : SANS RETOUR / 78%

DRAGON QUEST : EMBLEM OF ROTO / 66%

LES MAÎTRES / 73%



Super Crocks : Le Casse

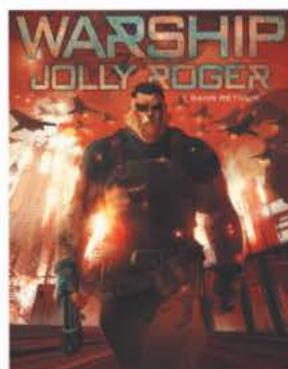
FUSION COMICS / PANIN

MARK MILLAR ET LEINIL YU

Casse Ass

Suite au succès de *Kick-Ass* adapté au cinéma, le scénariste Mark Millar semble ne plus avoir envie de quitter le monde du septième art. Pour sa nouvelle histoire, *Super Crocks* (supers escrocs en français donc), l'Écossais propose sa version d'*Ocean's Eleven* à la sauce super-vilain. Dans ce comics, les braqueurs beaux gosses du film sont remplacés par des méchants de seconde zone, habitués à la prison aux États-Unis, partis pour faire le casse du siècle dans un pays où les super héros n'existent pas, l'Espagne et où Le Batard, le plus vil des vilains s'est retiré. Sur cette trame ultra-classique de formation d'équipes pour réussir une entourloupe de haut vol, l'auteur dépeint une belle brochette de méchants et se fait remarquer -comme à son habitude- avec son écriture de sale gosse et ses séquences outrancières. Porté par le trait énévè du philippin Leinil Yu, avec qui il a aussi collaboré sur *Superior*, l'ensemble convainc aisément grâce à ses twists, ses dialogues efficaces et résume parfaitement le statut actuel de son scénariste : moitié escroc, moitié héros. - 14,95€

www.panincomics.fr



Warship Jolly Roger Sans retour

DARGAUD

SYLVAIN RUNBERG ET MIKI MONTLLO

Capitaine abandonné

Un gros balèze borgne, des vaisseaux spatiaux et des explosions sur une ville rouge sang : la couverture de *Warship Jolly Roger* résume parfaitement les péripéties narrées dans ce premier tome. Aux manettes de cette entreprise, Sylvain Runberg qui, a déjà fait ses armes en science-fiction avec la série *Orbital* sait comment mener son affaire avec son quator d'évadés de prison obligés de faire cause commune pour se sauver malgré leurs divergences. Efficace, le récit met en valeur le trait et les couleurs de l'espagnol Miki Montllo, qui signe ici sa première série francophone. Son look n'est pas sans rappeler l'influence graphique de dessins animés tels *Titan AE* ou *Le Géant de fer*. Un trésor graphique pour mettre en scène ces nouveaux pirates de l'espace. - 13,99€

www.dargaud.com

Dragon Quest : Emblem of Roto

KI-oon

CHIARI KAWAMATA, KAMUI FUJIWARA

Toriyama was here

Saga cuite au Japon avec comme figure de proue le jeu vidéo signé Square Enix, *Dragon Quest* reste en Europe un univers méconnu où la première traduction du manga avait été rebaptisée *Fly* chez J'ai Lu. Avec *Emblem of Roto*, Ki-oon publie une série inédite écrite dans les années 1990 mais retravaillée depuis par son auteur Kamui Fujiwara. De bonne facture, l'ensemble offre un shonen convaincant mais sans surprise. Il permet surtout de profiter des designs d'Akira Toriyama, le papa de *Dragon Ball*. Une bonne bouffée de nostalgie dans un genre malheureusement peu en verve en ce moment. - 6,60€

www.ki-oon.com



Les Maîtres

CAMBOURAKIS / LEE JI-WOO

Les grands ducs

Passé un choix de typo peu élégant, ce manhwa a de quoi décaper la rétine. Les fameux maîtres du titre, ce sont quatre vieillards possédant des qualités insoupçonnées dans des domaines décalés comme les jeux vidéo ou la pêche. Tous, ils vont chercher à savoir qui a tué leur camarade dans un quartier coréen mal famé. Déglinguée et foutraque, l'aventure se lit comme un trip sous LSD et s'impose grâce à la puissance graphique et au dynamisme de la mise en scène. Paopy fait de la résistance. - 14€

www.cambourakis.com

Batman & Robin 1966

ALIEN REACTION FIGURES / FUNKO

// Depuis la figurine Mego, sortie il y a bien trop longtemps pour qu'on se la rappelle, (et finalement, assez vilaine), une omertà planait sur l'exploitation de la série *Batman* de 1966. C'est dans celle-là qu'Adam West et Burt Ward avaient donné ses lettres de noblesse déconne au duo dynamique. Depuis l'année dernière, les fans de la série peuvent enfin se repaître d'action figures bien éloignées de l'esprit Dark Knight. Après une série de figurines un peu décevantes de Mattel et un superbe 18" (45,5cm) un peu imposant de Neca, Hot Toys sort LE duo définitif. Au format 12" (30,5cm), que la marque transcende depuis longtemps, Adam West et Burt Ward - dont les costumes et expressions sont parfaitement rendus - sont de loin les bat-jouets définitifs que tout bat-fan se devra de poser sur son étagère. D'autant que Hot Toys a annoncé une Batmobile à l'échelle... HOLY OUCH. BATMAN !



Godzilla 24"

NECA

Comme c'est le cas depuis quelques films, c'est par le biais des action figures qu'on a pu découvrir la tête du Godzilla du film de Gareth Edwards, savamment dissimulé dans les différents trailers du film. Déçus ? Quoi qu'il en soit, Neca a le bon goût de sortir un nouveau 24" monumental de la créature. Alors, qu'il soit beau ou moche, qu'importe, un godzillosaurus de 60 cm ne se refuse jamais.



- 70\$

T-shirt KING & KONGTRUY

OTAKU

Soyons franc durant 2 secondes... N'ayons pas honte d'en parler. Nous avons tous un t-shirt fétiche. Celui qui ne ressemble à rien, dont l'élastique au col ne tient tellement plus qu'il ressemble à un col V profond d'un DJ House croate. Il est troué sous les bras et tellement usé qu'on voit à travers. Nous l'avons tous, celui qu'on garde en secret, caché sous ses conserveurs de marques plus respectables, celui qui nous console de notre solitude et qui éponge nos larmes. On se souvient avec tendresse de ce t-shirt : SDF, Sans Demoiselle Fixe, Ricard, Waikiki, Povre Blanc. Otaku a eu la bonne idée de nous faire un t-shirt qui nous rappelle notre doudou chéri mais qu'on peut en public.

- 35€





LA BOITE
geek

VENEZ VOUS ABONNER SUR GEEKLEMAG.COM

Le concept principal, c'est celui de la découverte. Nous recevons tellement de supers projets et nous voulons juste les partager avec vous, vous faire découvrir le meilleur des entreprises émergentes, innovantes et cools : le jeu indépendant qui nous a scotché, la série à ne pas louper, le livre incontournable, l'artiste en devenir, l'événement **GEEK** qui se produira près de chez vous...

Pour accompagner chaque numéro du magazine **GEEK**, nous allons sélectionner le **MUST** de ce qui se fait en matière d'high-tech : des BD, des films, des jeux vidéo, des gadgets, des accessoires, des jouets, des figurines, des livres, des snacks et autres goodies.

art : bessadi + georges

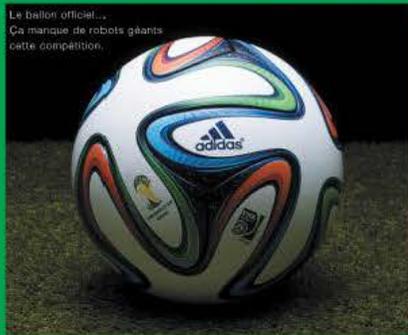
AVEC :    

La coupe du monde de football au Brésil

MISE EN SITUATION

C'EST UN MAGNIFIQUE SAMEDI DU MOIS DE JUILLET. Dehors, le soleil brille encore et vous n'avez qu'une envie : fermer vite les volets et passer la journée à dézinguer de la carcasse de robots géants sur *TITANFALL*. Mais votre douce moitié vous rappelle que ce soir c'est repas familial. Avec les parents, les frangins, l'oncle Bernard et LE poulet/gratin dauphinois.

La différence c'est qu'aujourd'hui, il vous sera servi avec une bonne grosse dose d'humiliation. Parce que oui, du 12 juin au 13 Juillet, c'est la Coupe de Monde et pas celle de Quidditch, l'autre, celle de football. Ce jeu d'australopithèques courant derrière un souflefle ovaloïde. Tous guettent l'occasion idéale de vous



Le ballon officiel... Ça manque de robots géants cette compétition.

coller la honte. En faisant bien faire remarquer à tous que vous y connaissez que dalle en « ballon rond ». Mais pas cette fois-ci ! Que nenni ! Ils ne passeront pas ! Grâce à *GEEK* et ce petit guide soyez prêt à épater tout ce petit monde.

EXCLAMATIONS

DES CHOSES À CRIER POUR FAIRE NAITRE LE DOUTE dans l'esprit de vos adversaires.

- *Qu'il est con ce Benzema !!!*

Bizarrement, que le joueur soit sur le terrain ou pas ou même pendant les pauses publicitaires, tout le monde ne pourra qu'acquiescer.

- *Arbitre enculé !* Ça marche

généralement à chaque coup de sifflet contre leur équipe préférée (attention pas d'erreur !).

- *Il va la fermer Christian Jean-Pierre !* Grand classique qui fait consensus.

- *Il va le rater...* à tenter, vous avez une chance sur deux.

QUELQUES PHRASES POINTUES

QUELQUES PHRASES QUI PROUVENT que vous vous y connaissez peut être plus qu'il ne paraît.

- *Tiens, Luis Suarez joue plus gardien de but ;-)* si vous regardez un match de l'Uruguay

- *le 13 juillet, si le Brésil est en finale : tiens ça peut en faire 6 pour le Brésil. Ils gardent à nouveau la coupe, non ?*

- *On va voir Messi sans Iniesta & Xavi...*

SUJETS DE CONVERSATIONS

SUJETS POLÉMIQUES que vous pouvez lancer pour raviver la conversation.

- *Au fait, il a quel âge Samuel Eto'o ?*

- *Vous vous rendez compte que ces mecs ils gagnent en une semaine ce que vous gagnerez jamais pendant toute votre vie ?* (ça marche à tous les coups)

- *Je me demande qui court le plus vite en slip ? CR7 ou David Beckham ?* Oui, car à défaut d'avoir conquis le papa, essayez au moins de vous mettre la belle-mère et les sœurs dans la poche...

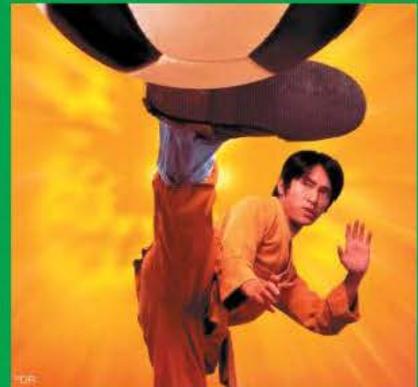
RETOURNEMENT DE SITUATION

ET ENFIN VOICI COMMENT il faut faire pour retourner la situation en votre faveur et diriger la discussion sur des sujets que vous maîtrisez.

- *Vous saviez que Pikachu était la mascotte officielle de l'équipe du Japon ?*

- *C'est quoi le meilleur film sur le foot ?* La question peut sembler anodine, mais elle pourra déchaîner les passions les plus enflammées. La vieille garde qui ne jure que par *A nous la victoire*, avec Sylvester Stallone, Michael Caine et surtout Pelé. La jeune génération qui défendra la trilogie *Goal : naissance d'un prodige*, *la Consécration* et *Taking on the world* (le dernier est tellement bon qu'ils ont oublié de

traduire le titre, ça veut tout dire), avec la belle Cassandra Bell et surtout les talents d'acteurs extraordinaires de Zinedine Zidane « bonsoir ».



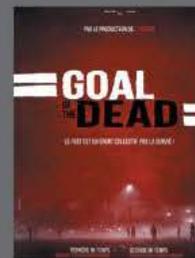
Et les fans de cinéma asiatique qui ne jurent que par *Shoalin Soccer* de Stephen Chow. Et si vous voulez vraiment faire marrer la galerie, évoquez *Didier* de et avec Alain Chabat.

- *Vous avez vu Goal of the Dead ?*

Goal of the dead, première et seconde mi-temps

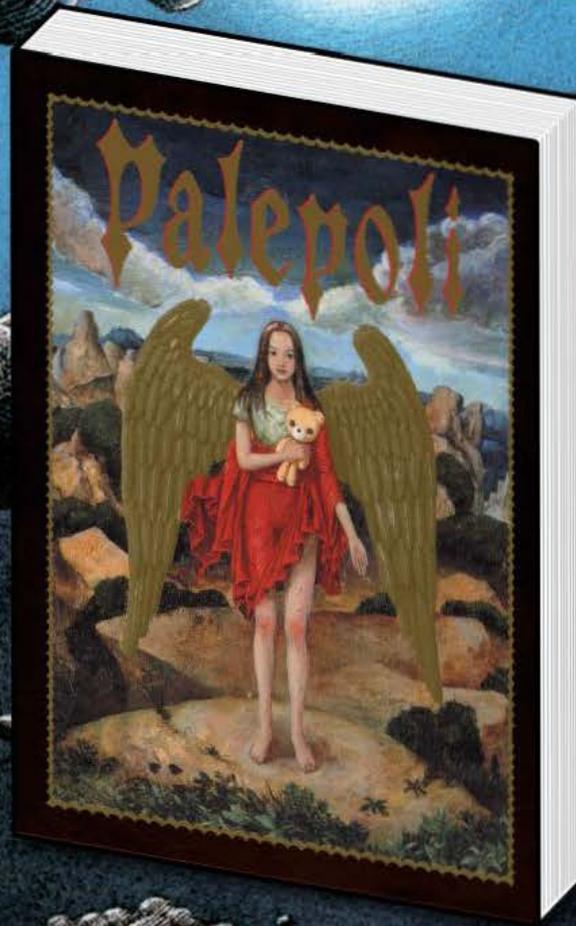
Benjamin Rocher et Thierry Poiraud
le 4 juin chez M6 Vidéo

CAPTURE THE FLAG



A coup sûr, les réalisateurs du projet *Goal of the dead* ont passé plus de temps devant des films que dans des stades de foot. Pas grave, l'objet du double métrage

n'est pas de parler de ballon rond mais bien de se régaler d'une belle tranche de poilade en jouant sur tous les clichés de cet univers. Enfin, le cinéma français réussit un film d'horreur drôle ! Une expérience à savourer en équipe, en salle (dans leur tournée festive) ou dans son sofa avec le combo pizza-bière.



Palepoli

USAMARU FURUYA

*“Une ode flamboyante au beau,
à l’absurde et à la tristesse...”*

Trois Couleurs

En librairie • Plus d’infos sur le site www.imho.fr





BATMAN ANNIVERSARY 75

TIRAGES
INÉDITS ET LIMITÉS

À PARAÎTRE LE 9 MAI



BATMAN
ANNÉE 1



BATMAN
THE DARK KNIGHT RETURNS



BATMAN
AMÈRE VICTOIRE



BATMAN
SILENCE



BATMAN
LA COUR DES HIBOUX

NOUVELLES
SÉRIES



BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 1 - DISPONIBLE



BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 2



BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 3



BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 4



BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 5



BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 6



BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 1 - DISPONIBLE



BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 2



BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 3



BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 4



WWW.URBAN-COMICS.COM