

CONNEXIONS

L'ACTU DES JEUX VIDÉO

FAIR-PLAY

Par Stéphane Jarno

« Si tu as faim, mange ta main et garde l'autre pour demain... » Prenant à la lettre ce vieil adage, Telltale Games, un studio américain, a eu la riche idée, pour le lancement de **WALKING DEAD 2**, de distribuer aux visiteurs du dernier E3 (Electronic Entertainment Expo) des cuisseaux de dinde glissés dans des mains et des pieds en caoutchouc et nappés de ketchup... Effet garanti dans le Convention Center de Los Angeles, soudain transformé en film gore. Lors de ce récent salon mondial du jeu vidéo, les zombies étaient d'ailleurs à la fête. Certes, le secteur voit régulièrement la sortie de jeux dont les protagonistes mangent plutôt salement, mais cette année bat des records. Symptôme d'une société occidentale aussi avide que décérébrée? Incarnation symbolique des rapports Nord-Sud? Métaphore de l'incommunicabilité? Laissant aux sémiologues le soin d'interpréter le phénomène et de s'entre-dévorer, les concepteurs de jeux surfent sur la vague. « Le grand intérêt de cet archétype, c'est la multitude et la contagion, explique Adil Abrar, de Sidekick Studios. Sur ce principe, on peut imaginer des tas de jeux différents, qui vont du hardcore bien saignant au pur jeu de stratégie. » Avec **RESIDENT EVIL 6**, CapCom persiste et signe dans le spectaculaire. La bonne surprise vient de **ZOMBIU**. Très remarquée, cette nouveauté, made in Montpellier et signée Ubisoft, a été conçue pour la console de Nintendo qui sortira cet automne, la Wii U. Dans ce jeu en vision subjective qui mêle réalisme et humour noir, la première morsure est fatale. On ne peut pas gagner, juste tenter de retarder l'échéance. Mais n'est-ce pas finalement le sens de toute histoire de zombies? Une course contre les coups et les dégoûts de la vie, plus ou moins héroïque, certes, mais perdue d'avance.



Zombiu, d'Ubisoft, pour la Wii U de Nintendo : saignant!

FROG & OX
APPLICATION
POÉSIES INDUSTRIELLES

TT
Une grenouille, un bœuf et un désir de grandeur... L'histoire connue prend un sérieux coup de jeune sans rien renier de ses origines. De tableau en tableau, d'une invention visuelle plus près de Gustave Doré que de Pixar, le texte de La Fontaine prend vie, lecture secondée par quelques animations, rares mais justes. N'est-ce pas en effet jubilaire de souffler sur l'écran pour faire

éclater cette grenouille déjà si enflée d'elle-même? Tout ici est délicat et fait pour stimuler l'apprentissage sans jamais essouffler l'imaginaire. Décidément, avec les bien nommées Poésies industrielles, le geste technologique est hautement poétique.

— **Béatrice Kahn**

| Version bilingue (anglais et français)

| iPad, 2,39€.

INCREDIBOX
SITE INTERNET

TT
Le groupe vocal à composer soi-même : choisissez une voix, une mélodie, des effets, enlevez, superposez... Incridibox est le bébé de So Far So Good, un quatuor de jeunes designers stéphanois. Flora Commaret, Romain Delambily, Allan Durand et Paul Malburet l'ont conçu pour montrer leur savoir-faire, mélangeant webdesign, graphisme et musique. En 2009, dix mille visiteurs s'y connectent chaque jour. Le projet passe de blog en blog et, en avril dernier, atteint 750 000 visites en douze heures, avant blocage du serveur. Vous avez des enfants ou des ados à occuper? Mettez-les devant Incridibox. — **Xavier de Jarcy**
| www.incredibox.com

GRAVITY RUSH
JEU VIDÉO

TTT
Marre de la gravité, cette force qui nous tire vers le bas? Sony nous propose d'incarner une héroïne amnésique du nom de Kat. Amnésique, mais non dépourvue de pouvoirs. En modifiant la gravité, elle peut voler de balcons en terrasses, jusqu'aux plus hautes constructions d'une immense ville flottante. Mais attention! Pour ramener le calme dans la cité, il faut aussi combattre d'étranges et dangereuses créatures, les Navis. Graphisme magnifique, gameplay novateur, *Gravity Rush* est le meilleur jeu actuel sur la Vita. Mention spéciale aux transitions du scénario, présentées sous la forme d'un manga interactif.

— **Emmanuel Ferrari**

| Sony pour PS Vita | 39€.

RETROUVEZ
LA CHRONIQUE
JEUX VIDÉO
DE MARCEL
PIXEL SUR
TÉLÉRAMA.FR

TOUJOURS DE LAUDACE

A trois siècles de distance, du XVIII^e à aujourd'hui, deux créateurs solitaires, hérétiques sinon maudits, se rencontrent dans *Télérama* cette semaine. Jean-Jacques Rousseau, le philosophe des Lumières, rejeté par ses pairs, parce que porteur d'un autre contrat social entre les hommes, d'une autre éducation des enfants, d'une autre relation au moi et à la nature (nous lui consacrons nos pages Idées). Et Leos Carax, le cinéaste hors norme et fulgurant des *Amants du Pont-Neuf* et de *Holy Motors* (en salles la semaine prochaine), que ses excès, ses audaces de mise en scène ont longtemps empêché de tourner, friolité des producteurs oblige (il est notre Invité).

L'homme de lettres et l'homme d'images pouvaient prétendre faire la couverture. C'est Rousseau qui l'a emporté. Au seuil interminable de cet été froid et humide, dans les incertitudes d'une actualité hasardeuse, son portrait fait par Lorenzo Mattotti a paru le plus ouvert, le plus dynamique, le plus proche. Le moins moderne? Voire. A vous de juger. Ils sont tous les deux rebelles, ils vivent en résistance. Avec le courage d'imposer la singularité de leur regard passionné (fou?) dans l'unanimité bien-pensante, médiocre et paresseuse de leur temps.

— Fabienne Pascaud



COUVERTURE

National

Illustration

Lorenzo Mattotti
pour *Télérama*
Bretagne

Jean-Christophe
Spinosi par Denis
Rouvre/Modds
pour *Télérama*

Ce numéro comporte pour les abonnés et les kiosques des dép. 22, 29, 35 et 56 : un cavalier « Les tombées de la nuit - Rennes » de 4 p. sur la couverture et un supplément « Sortir Bretagne » de 24 p. avec une couverture spécifique, broché au centre pour les abonnés et jeté pour les kiosques. Posés sur la 4^e de couverture pour les abonnés de la France métropolitaine : Une enveloppe « RSD » pour une partie des abonnés. Un encart « Paris quartier d'été » de 4 p. en aléatoire pour 18 000 abonnés de Paris Ile-de-France. Un encart « Fleurs Presse - Multititres jeunesse » de 2 p. Une lettre *Sortir* pour les nouveaux abonnés des dép. 77, 91, 95. Edition régionale, *Télérama* / *Sortir*, foliotée de 1 à 64, jetée pour les kiosques des dép. 75, 77, 78, 91, 92, 93, 94, 95, posée sur la 4^e de couverture pour les abonnés des dép. 75, 78, 92, 93, 94.

4 L'invité

Leos Carax, cinéaste prodige et maudit, sort *Holy Motors*

13 Premier plan

Une Mariée malvenue à Versailles

14 Qui? Comment? Pourquoi?

18 Recadrage

Sacha Baron Cohen

20 Ça va mieux en le disant

24 Le dessinateur Peter de Sève

Scrat, Sid, Manny... c'est lui!

26 La soprano Patricia Petibon

Elle va embraser Aix

29 Radios jeunes

Les matinaliers, toujours dans le potache

32 Patrimoine de l'humanité

Avantages et inconvénients du label de l'Unesco

36 La guerre de l'info

France 2 devant TF1 et France 3

38 Idées

Jean-Jacques Rousseau continue de nous inspirer

CRITIQUES

45 Le rendez-vous

Le Maître et Marguerite, de Boulgakov, à Avignon

48 Cinéma

La Part des anges, de Ken Loach; *Starbuck*, de Ken Scott...

54 Musiques

Y'Akoto; Robert Charlebois; Beethoven...

57 Concerts

Metronomy; Joey Starr; Nevchehirlian

58 Livres d'été

Le Tigre, de John Vaillant; *L'Art du jeu*, de Chad Harbach...

69 Scènes

Cooperatzia, de G. Bistaki; La Farruca

70 Arts

Misia, reine de Paris, au musée d'Orsay...

72 Formes

L'école de musique de Louviers

73 Connexions

Frog & Ox; Incredibox...

TÉLÉVISION

74 Le meilleur

de la semaine télé

80 Programmes

et commentaires

RADIO

150 Le meilleur

de la semaine radio

154 Les programmes

162 Talents

170 Mots croisés

171 En léger différé

La chronique télé de Samuel Gontier