

A BASTERD'S WORK IS NEVER DONE



www.pleax.com

Voilà déjà un sacré bout de temps que Tarantino est considéré comme l'un des maîtres du cinéma - depuis 1994, en fait. Par ses références culturelles, son sens de la mise en scène, la qualité de la musique et la profondeur de ses histoires, Tarantino a toujours su marquer l'imaginaire.

suite en P03



kamerunscoop.wordpress.com

Avec un tel personnage, il était impossible d'être indifférent. On l'aimait pour sa force d'indignation et ses convictions ou on le détestait pour ses écarts de langage et ses idées.

suite en P04



Il existe un nombre incalculable de moyens pour se faire entendre...

suite en P06



Non, ce n'est pas une blague, Québec décide réellement de poursuivre les compagnies de tabac.

suite en P08



Développé par Rocksteady et produit par Eidos, Batman : Arkham Asylum est désormais sorti

suite en P14

Avis à toute la communauté cébécoise, vous avez entre les mains le tout premier exemplaire de votre journal étudiant,

Rhapsodie. Après la mort de plusieurs journaux étudiants, notre comité a décidé de vous concocter quelque chose de nouveau, de frais, de léger. Bref, on a créé pour vous Rhapsodie.

Il est libre parce qu'on peut publier des textes de n'importe qui dans le cégep et parce qu'on prévoit ne faire aucune censure, à moins bien sûr que le texte ne brime la liberté d'autrui.

Nous espérons vous informer, vous divertir, vous donner envie de discuter, de découvrir des choses nouvelles.

Une rhapsodie, c'est un style de composition musicale libre et colorée. Enlevez le mot musical et son nom décrit parfaitement l'image que l'on désire donner à ce journal étudiant.

Enfin, le journal sera coloré puisqu'il réunira des gens avec des idées et des styles différents. Vous trouverez de tout dans Rhapsodie et chaque édition sera différente et originale.

En souhaitant que vous apprécierez Rhapsodie, bonne lecture !

Rhapsodie
composition libre

Marilou Pelletier
Coordonatrice du comité journal

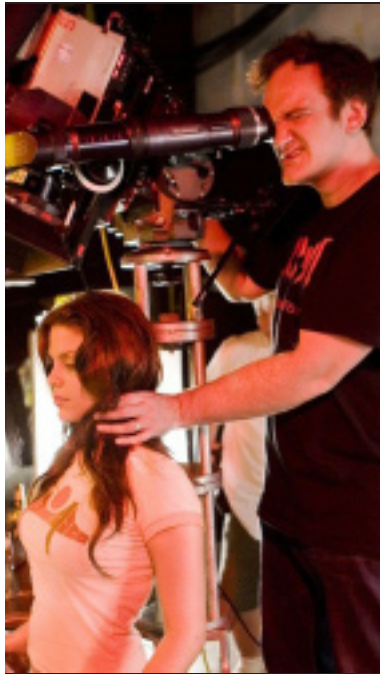


Inglourious Basterds

le nouveau film de Quentin Tarantino

Voilà déjà un sacré bout de temps que Tarantino est considéré comme l'un des maîtres du cinéma. Par ses références culturelles, son sens de la mise en scène, la qualité de la musique et la profondeur de ses histoires, Tarantino a toujours su marquer l'imaginaire. Or, depuis un certain temps, il est davantage considéré comme un réalisateur trop fier de lui-même qu'un génie - ses déclarations prétentieuses, ses nombreux projets inaboutis et son avant-dernier film, *Death Proof*, ont fini par laisser un goût amer. Cette réputation entachée, c'est par le sang, ou plutôt par *Inglourious Basterds*, que Tarantino compte la nettoyer. Pari réussi?

Avant même que le film ne soit diffusé au Festival de Cannes au mois de mai dernier, Tarantino affirmait que son *Inglourious Basterds* était le sommet de son art, son chef-d'œuvre. Évidemment, cette déclaration en a laissé plus d'un froid. Puis Tarantino, souhaitant désespérément remporter la palme d'or, décida de réaliser l'impossible : finir son film deux fois plus vite que prévu, pour qu'il soit en compétition à Cannes. Après tout, en 1994, il avait réalisé *Pulp Fiction* extrêmement rapidement dans le seul but de remporter la palme d'or, et son pari fut réussi. L'objectif de Tarantino était donc simple : réitérer le succès de *Pulp Fiction*. Les critiques cannoises furent toutefois



assez tièdes, ce qui obligea Quentin Tarantino à réviser son montage pour le mois d'août 2009, mois de la sortie en salles du film.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que son nouveau montage fut nettement plus convaincant que le premier, puisque les critiques devinrent, au mois d'août, soudainement très enthousiastes. Mais il faut dire qu'*Inglourious Basterds*, d'une manière ou d'une autre, est un film très réussi.

Le film commence avec une séquence longue, moite, qui n'est pas sans évoquer les westerns spaghetti à la Sergio Leone. Puis deux hommes, l'un apparemment sans histoire et l'autre très (trop) calme, se mettent à discuter. En 15 minutes de film, simplement avec la



conversation de deux hommes, la tension est palpable. Le tout est un peu longuet, mais parfaitement maîtrisé.

Contrairement à ce que la bande-annonce laissait prévoir, *Inglourious Basterds* n'est pas exactement un film de massacre. Il y a bien quelques scènes discrètes, mais on est loin d'un *Kill Bill*, par exemple. Les adeptes de violence seront sûrement déçus, et auront raison de l'être, mais en même temps, on voit mal ce que des massacres auraient pu apporter de plus au film.

Après tout, il faut considérer que le véritable sujet du film n'est ni la violence, ni la vengeance, et encore moins la Seconde Guerre mondiale. Cela peut paraître paradoxal pour un film ayant la Seconde Guerre mondiale comme trame de fond, mais le véritable sujet d'*Inglourious Basterds* est l'amour du cinéma : par des messages subtils, des scènes symboliques et des dialogues vifs, on se rend compte de la passion que voue Tarantino à son art. Tout le film, peu importe la

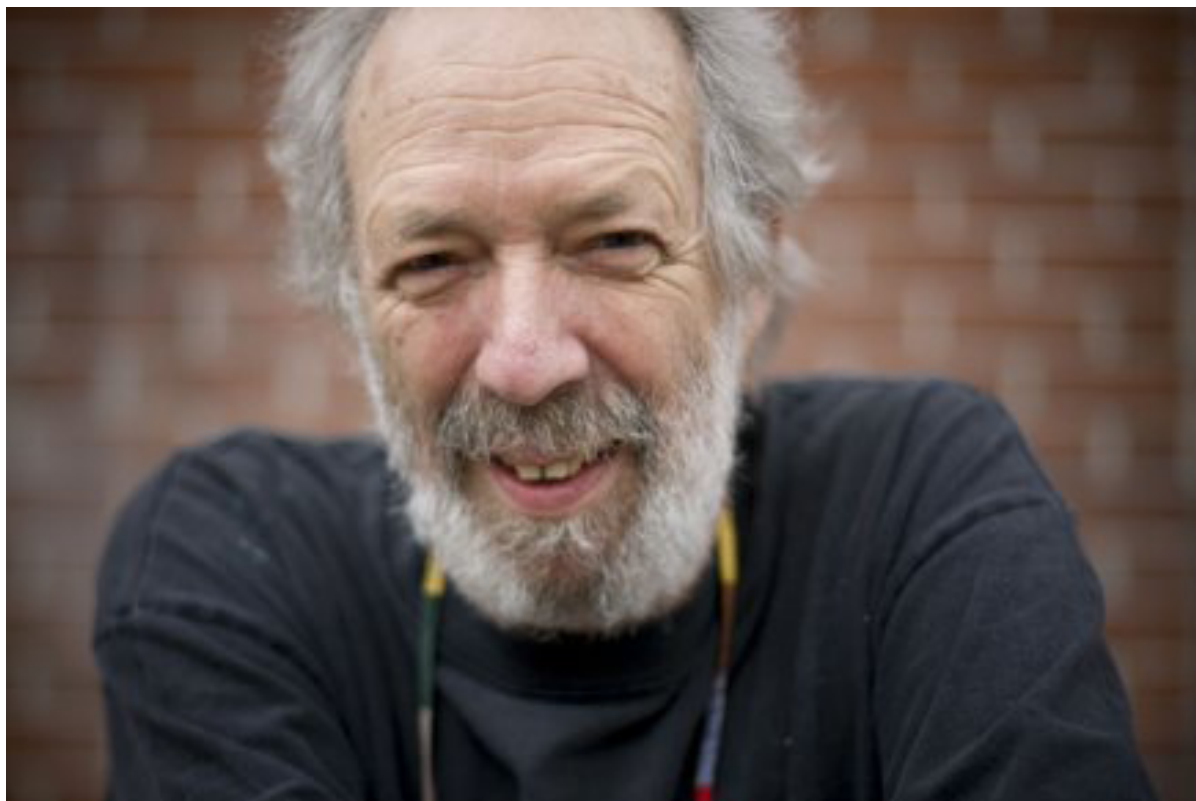
trame de fond, peu importe les personnages, n'est voué qu'à exprimer la passion de Tarantino pour le cinéma. Réussir à exprimer une passion sans que l'on s'en rende vraiment compte tout en fournissant une histoire de qualité, c'est tout de même un exploit.

Une histoire de qualité? Oui. Elle est riche, dense et fouillée, ses personnages sont complexes et nuancés (mention spéciale à Shoshanna et Hans Landa, interprétés par Mélanie Laurent et Christoph Waltz); bref, tout y est pour que le spectateur soit impliqué du début à la fin. Contrairement à ce que laissait présager le titre, les *Basterds* ne sont pas particulièrement présents dans le film. Ils apportent toutefois un fil conducteur intéressant et la plupart de leurs répliques sont géniales (Je parle italien!).

Par sa mise en scène grandiose, son histoire géniale, sa bande-sonore majestueuse et sa passion pour son métier, Quentin Tarantino réalise un grand, très grand, film. Pas un chef-d'œuvre, mais pas loin : du grand art.

Note : 9/10

Un retour sur la vie et la carrière de **Pierre Falardeau**



Le réalisateur Pierre Falardeau est mort à l'âge de 62 ans le 25 septembre dernier, des suites d'une longue bataille contre le cancer. Avec un tel personnage, il était impossible d'être indifférent. On l'aimait pour sa force d'indignation et ses convictions ou on le détestait pour ses écarts de langage et ses idées. Peu importe ce qu'on peut penser de l'homme qui consacra sa vie à défendre l'idée d'indépendance du Québec, nous ne pouvons pas nier sa contribution substantielle aux débats sociaux, à la littérature et au cinéma québécois. C'est l'occasion de présenter quelques-uns de ses films les plus importants. Si certains vous évoqueront peut-être quelque chose (dont le fameux Elvis Gratton), il est tout aussi pertinent de visionner ses films un peu moins connus, ne serait-ce que pour comprendre la vision que l'homme avait de la société québécoise et de ses contemporains.

Avant de se lancer dans le tournage de longs métrages, Pierre Falardeau, avec l'aide de son ami et collègue Julien Poulin, réalisera ses premiers court-métrages dans les années 70. Ils montraient toute l'aliénation qui affligeait les québécois à l'époque et même aujourd'hui. Certains marqueront le Québec, dont l'adaptation du célèbre poème de Michèle Lalonde *Speak white*, qui décrivait les inégalités criantes et le racisme dont était victime la majorité francophone du Québec face aux anglophones à l'époque. D'autres court-métrages (*Le temps des bouffons* et *Les intellectuels pour le non*) feront parler d'eux à plus d'un titre.

Son premier long-métrage, *Pea soup*, est un pamphlet contre l'exploitation des ouvriers par les classes dirigeantes. Mais c'est avec le personnage d'Elvis Gratton que Pierre Falardeau et Julien Poulin seront connus du grand public. Ce film est une critique de la petite bourgeoisie canadienne-française qui vote non au référendum, qui admire la culture pop américaine (symbolisée par Elvis) et qui fait pas-

ser ses intérêts personnels avant les intérêts collectifs. Derrière le personnage grossier de cet imitateur d'Elvis poilu et ignorant se cache une critique de la société québécoise, qui caractérisera l'œuvre de Falardeau tout au long de sa carrière.

Dans un tout autre registre, le film *Octobre* évoque l'enlèvement et l'exécution de Pierre Laporte par une cellule du Front de libération du Québec. Basé sur le livre de Francis Simard, une des personnes impliquées durant la crise d'octobre 1970, Falardeau nous y fait vivre les derniers jours du ministre Pierre Laporte mais aussi les idéaux, les remises en questions et les craintes des jeunes militants felquistes. Il se passera quelques années sans qu'il y ait une réalisation marquante de Pierre Falardeau. En 1999 sort le deuxième film d'Elvis Gratton. Dans cet opus, notre admirateur de Pierre Elliot Trudeau et des «américains» se lance dans le show business et tente de faire la promotion de l'unité canadienne. Démolie par les critiques, cette production critique face au monde du spectacle et des artifices remporte néanmoins un

certain succès en salle.

C'est 2 ans plus tard que va sortir le film le plus personnel de Pierre Falardeau, 15 février 1839. Le film nous fait vivre les dernières heures angoissantes du Chevalier de Lorimier et d'autres patriotes condamnés à mort pour leur participation à la révolte qui ébranla l'empire britannique. Ils y parlent de leurs rêves, leurs espoirs, leurs craintes et aussi des raisons qui les ont poussés à embrasser cette cause révolutionnaire, quitte à devoir mourir pour elle. Ce projet, échelonné sur plusieurs années, aurait pu ne pas avoir vu le jour. Cela est dû au refus du gouvernement fédéral de subventionner la production, qui était considérée comme étant trop «politique» (en fait, trop indépendantiste à leur goût). Heureusement, grâce à la générosité de plusieurs militants et citoyens préoccupés, Falardeau tournera ce film avec un budget de 3 millions de dollars. Acclamée par la critique pour la beauté des images, sa véracité et le jeu remarquable de Luc Picard, cette reconstitution historique remporta plusieurs prix.

Jamais 2 sans 3 comme disait le proverbe. C'est encore vrai pour Pierre Falardeau, qui sortira en 2004 un troisième opus aux aventures d'Elvis Gratton. Cette fois-ci, dans ce film qui se veut plus politique que le précédent, Bob est appelé à diriger Radio-Cadnas, une parodie de Radio-Canada et de Québecor (le film est une critique de la convergence des médias). À la tête d'un énorme empire médiatique, «le p'tit gars de Brossard» tente, à sa manière, d'inculquer à la population ce qu'est qu'un «vrai canadien». Malgré les blagues scatologiques et parfois répétitives, le film est un succès et fait parler pour son propos politique. Après une longue mais passionnante carrière ciné-

matographique, Falardeau poursuit l'écriture. Écrivant comme pigiste dans le journal Ici de Montréal et aussi dans des journaux indépendantistes, dont Le Québécois, il fera l'objet de critiques pour sa plume parfois trop acerbe au goût de certains. C'est notamment le cas lorsqu'il écrivit un long article suite au décès de Claude Ryan (un chef du Parti libéral du Québec) qui se terminait par les mots «salut pourriture». Loin de faire l'unanimité, Falardeau est un homme de controverse qui ne regrette jamais ce qu'il dit ou écrit.

En conclusion, le personnage qu'était Pierre Falardeau n'était pas un bloc monolithique. Intellectuel engagé, cet admirateur du poète Gaston Miron et de Frantz Fanon (Les damnés de la terre) nous laisse un héritage cinématographique important dans le paysage québécois, mais surtout une intégrité comme il s'en voit peu en politique. Ne reculant devant rien, il n'avait pas peur de s'exprimer publiquement sur ce qu'il l'indignait, quitte à en subir des conséquen-

ces. De nos jours, trop de gens ont peur de s'exprimer et préfèrent mieux laisser la place aux éditorialistes de la Presse et de l'Institut économique de Montréal pour leur dire quoi faire et quoi penser. Falardeau, bien que pas parfait (qui l'est?), ne s'est jamais laissé marcher sur les pieds, et nous donne l'exemple pour en faire tout autant, face au statut quo, aux injustices et à l'oppression.

Bibliographie

Filmographie

- Le temps des bouffons (1994)
- Octobre (1994)
- Cinq intellectuels sur la place publique (1995)
- Je me souverain (1995)
- Trente lettres pour un oui (1995)
- La liberté n'est pas une marque de yogourt (1995)
- 15 février 1839 (1996)
- Elvis Gratton, le livre (1999)
- Les bœufs sont lents mais la terre est patiente (1999)
- Elvis Gratton 2: Miracle à Memphis, le livre (2000)
- 15 février 1839: Photos de tournage (2001)
- Le party (2001)
- Presque tout Pierre Faladreau (2001)
- Québec libre! (2004)
- Il n'y a rien de plus précieux que la liberté et l'indépendance (2009)
- Continuons le combat (1971)
 - À mort (1972)
- Les Canadiens sont là (1973)
 - Le Magra (1975)
- À Force de courage (1977)
 - Pea Soup (1978)
 - Speak White (1980)
 - Elvis Gratton (1981)
- Les Vacances d'Elvis Gratton (1983)
 - Pas encore Elvis Gratton! (1985)
- Elvis Gratton : Le king des kings (1985)
 - Le Party (1989)
 - Le Steak (1992)
- Le Temps des bouffons (1993)
 - Octobre (1994)
- Elvis Gratton, président du comité des intellectuels pour le non (1995)
 - Une minute pour l'indépendance (1995)
- Elvis Gratton II: Miracle à Memphis (1999)
 - 15 février 1839 (2001)
- Elvis Gratton 3: Le retour d'Elvis Wong (2004)

Interview



Il existe un nombre incalculable de moyens pour se faire entendre, de propager la bonne parole et de dénoncer tout ce qui, selon la société, n'est pas du domaine de l'acceptable. Certains y vont tout simplement par le discours public, d'autres par les médias ou encore en s'exprimant par l'art. Dans un milieu collégial, ce dernier est souvent des plus utilisés, car c'est une matière enseignée et que le matériel est plus simple d'accès. Pourtant, certains pourraient se questionner sur les impacts de la formation sur ce moyen d'expression. Le danger de la conformité lié à l'apprentissage des méthodes de travail et au cadre d'enseignement est envisageable, mais selon certains, c'est inévitable, quoique pas nécessairement négatif. Nous avons questionné deux étudiantes du programme d'arts plastiques du Cégep de Sherbrooke, Myriam Ménard et Paula Cloutier, afin de leur demander leur avis sur la question.

Q. Dans le cadre de vos cours, êtes-vous restreintes par rapport à vos projets? Hormis les instructions de bases, avez-vous des critères qui vous empêchent de laisser aller pleinement votre créativité?

R. Les instructions de base sont plutôt restreignantes dès le départ. On a souvent des techniques, des sujets ou des matériaux imposés, alors on ne fait pas toujours ce que l'on veut. Mais, puisqu'on est en formation, c'est tout à fait normal qu'ils nous restreignent sur ces aspects, pour que l'on développe des aptitudes nouvelles. En même temps, ça leurs prend des critères pour nous corriger!

1

Q. Certaines parties du Cégep sont destinées aux étudiants qui voudraient aider à les améliorer par l'art*, mais hormis ces lieux, avez-vous des endroits où vous pouvez exposer vos œuvres?

R. Les étudiants sont vraiment dans un cadre d'apprentissages, alors on n'a pas vraiment le temps de s'occuper d'une expo dans une galerie. Mais souvent, les professeurs sélectionnent leurs projets préférés et les placent un peu partout dans le Cégep : au Ter-ril, au Centre des Médias et au pavillon 4. À part ça, on n'expose pas vraiment, sauf pour l'expo des finissants.

2

Q. Avez-vous l'opportunité, en dehors des heures de cours, de vous servir du matériel d'art pour réaliser des projets qui vous sont propres?

3

R. Oui, on pourrait, mais on est vraiment pris par nos projets scolaires, alors on fait autre chose de nos temps libres - quand on en a - avant d'exploser!

Q. Le Cégep met-il à votre disposition les outils efficaces correspondant à vos besoins en matière de création ?

4

R. Oui, mais on doit aussi, si on veut des matériaux plus spécifiques, déboursier de nos poches. Mais le cégep est quand même bien équipé.

Q. Êtes-vous limitées quant aux sujets de vos créations? Y a-t-il certaines choses à éviter, plus «tabou»?

5

R. À part les restrictions de base, non. Sauf que le sujet doit être pertinent au projet et il faut que la présentation soit adéquate! Un exemple : faire une feuille de pot pour faire une feuille de pot, c'est pas très artistique comme démarche!

Q. Avez-vous l'impression que la matière enseignée dans vos cours rend conforme vos créations selon les standards imposés? Avez-vous l'impression que cela vous impose une marche à suivre même en dehors des cours?

6

R. Non, on fait ce que l'on veut quand on n'est pas restreint, mais on apprend beaucoup sur les compositions efficaces dans nos cours, alors on ne fait que s'améliorer. On prend ce qu'on veut et on laisse le reste à l'école.

Évidemment, le fait que l'on soit dans un milieu scolaire appose un cadre aux créations des étudiants, mais cela est nécessaire pour leur apprentissage. Ils n'en sont pas moins créatifs, car ils apprennent à développer leurs techniques, agrandissant ainsi leur faculté à vraiment exprimer leurs pensées par l'art.

*Animation par l'art des espaces publics

Êtes-vous studieux compulsif ?

Le vendredi soir vous :

A Passez la soirée avec vos amis.

B Passez la soirée avec vos livres.

C Écoutez un film.

Un ami vous invite à souper, que lui répondez-vous?

A Vous acceptez avec plaisir.

B Vous le remerciez et déclinez l'offre car vous avez un examen dans 3 semaines

C Vous acceptez et, à 3h00 du matin, vous êtes déjà au café, car vous venez de vous rendre compte que vous avez un examen le matin même.

La nuit, vous rêvez à :

A Rien de compréhensible.

B Au cours de français.

C À votre nouveau jeu vidéo.

Quelle note vous fâche le plus ?

A 10 %

B 95 %

C 55 %

Si vous avez répondu B à toutes les questions, toutes mes sympathies, mais vous êtes irrécupérable, vous allez peut-être même vous marier avec votre livre de français.
Pour les autres, ne vous inquiétez pas, vous êtes parfaitement équilibrés.

Québec décide de poursuivre les compagnies de tabac

La plupart d'entre vous sont déjà au courant de la nouvelle. Les autres viennent de l'apprendre en lisant le titre de mon article. Non, ce n'est pas une blague, Québec décide réellement de poursuivre les compagnies de tabac.

Je vois déjà ceux qui se sont frotté les mains en apprenant la nouvelle. «Une bonne chose de faite!» «Mort aux compagnies de tabac!» «Halte aux marchands de mort!» Oui, les compagnies de tabac une mauvaise réputation. Très mauvaise, même. Et elle est pleinement justifiée. Ils vendent un instrument de mort, on ne peut pas le nier.

Personnellement, je ne fume pas. Et je ne pourrai jamais vraiment comprendre ceux qui fument. Sérieusement, la promotion anti-tabac n'est pas assez forte?

C'est pas dégueulasse de voir un poumon déchiqueté par la fumée sur une boîte de Marlboro's? C'est pas horrible de penser que la fumée peut tuer un fœtus?

Faut croire que non.

Les gens fument et ils aiment ça.

Ils aiment ça et ils coûtent cher en maudit, une fois qu'ils se tapent un cancer.

(Oui, fumer cause le cancer.) Voir qu'une bonne partie des dépenses à la santé vont à soigner des gens inconscients, effectivement, ça a de quoi taper sur les nerfs.

Avez-vous remarqué ma dernière phrase? Relisez-la. Encore. Jusqu'à ce que vous ayez remarqué un truc.

Une bonne partie des dépenses à la santé vont à soigner des gens inconscients. Des gens.

Je le répète : des gens.

Les compagnies de tabac vendent de la merde. Et il y a des gens qui l'achètent. On a beau prendre toutes les foutes mesures anti-tabac possible, les gens continuent de fumer. Ben oui, il y a la dépendance... et il y a aussi la volonté d'arrêter. C'est pas les moyens qui manquent, en 2009. Mais s'il n'y avait personne pour acheter leur produit, combien de gens mourraient de maladies liées au tabac? Aucune.

Ne sommes-nous pas, en poursuivant les compagnies de tabac,

en train de minimiser la volonté des gens de se massacrer les poumons?

Probablement. Et ce sont les compagnies de tabac qui vont en payer le prix.

Normal. Ils vendent de la merde, donc faut les punir. Mais pourquoi vendent-ils de la merde? Parce qu'on les y autorise. Ben oui, ce sont des revenus supplémentaires.

Et des maudits bons revenus, à part ça! Vous avez vu les taxes sur les cigarettes? C'est lucratif, ça! Oui, monsieur! Avez-vous remarqué que malgré toutes les mesures anti-tabac prises, aucune n'a fini par interdire définitivement la cigarette?

On interdit de fumer dans les bars, dans les lieux publics, ou encore alors on oblige à camoufler les cigarettes dans les dépanneurs parce que fumer, c'est mal. Mais on ne les interdit pas! Les compagnies de tabac vendent leur produit, le gouvernement autorise leur vente sachant parfaitement les conséquences que peut avoir la cigarette sur le corps. Suis-je le seul à me demander

où est la logique dans cette histoire?

On poursuit des compagnies

qui vendent un produit autorisé depuis des années!

Mais faut dire que le Québec est dans le rouge et les revenus, on les ramasse où on peut.

Mais de là à dire que le tabac coûte une fortune à l'État? Et les revenus qu'il engendre, alors? Et la poursuite?

Va-t-elle mener à l'interdiction du tabac au Québec?

Probablement pas!

Le pire, c'est que d'autres provinces songent à imiter la décision de Québec....Je vois d'ici les compagnies de tabac se ramasser en cour, et dire par la suite : «Là, ça faire, on s'en va ailleurs pis c'est tout.»

Plus de tabac au Québec!

Et plus de revenus, aussi.

Et puis on va voir comment on va faire pour gérer la contrebande.

Parce que la contrebande, c'est un problème.

Et si on interdit la cigarette, ça va empirer.

Donc non, la cigarette, on ne peut pas l'interdire.

Mais dans ce cas, qu'on arrête de faire les hypocrites.

Critique du film Wolverine Origins

Parmi tous les personnages de la saga X-Men, celui de Wolverine est probablement le plus populaire : charismatique, mystérieux, marginal, le héros aux griffes d'adamantium a décidément tout pour séduire. Quant à son histoire, complexe et torturée, elle a brillamment été transportée à l'écran par le réalisateur Bryan Singer et par son interprète, Hugh Jackman, lors des films X-Men (2000) et X2 : United (2003). S'en suivit alors le bancal X-Men : The Last Stand (2006), qui n'essayait pas grand-chose à part attirer les foules, puis aujourd'hui X-Men Origins : Wolverine, qui décide une fois encore d'attirer les masses, mais cette fois-ci en relatant les origines du personnage phare. Mais qu'en est-il réellement ? Avons-nous droit à une œuvre digne du sublime X2 ou encore un pur produit commercial dans le genre de X-Men : The Last Stand ?

X-Men Origins : Wolverine est le premier chapitre d'une grande saga visant à relater les origines de chacun des personnages des X-Men ainsi que leurs ennemis. Présenté de cette façon, on voit davantage une gigantesque pompe à fric qu'une série de films de qualité, mais y a-t-il réellement une autre façon de présenter les faits ?

Peu importe.

Revenons-en au sujet de cette critique : en tant que premier film d'une nouvelle saga, X-Men Origins : Wolverine se doit impérativement de poser les bases, bref, de réussir à attirer les foules et si possible, de ne pas trop faire chier ceux qui souhaitent un minimum de qualité.

P10

Inutile de faire durer le suspense plus longtemps : Wolverine ne réussit qu'une seule partie de sa mission et on vous laisse deviner laquelle.

Soyons clairs : là où le grandiose Bryan Singer parvenait à habilement mélanger le drame social et le film d'action, Gavin Hood, son remplaçant, ne parvient qu'à réaliser qu'un misérable film qui peine à cacher son absence totale de cohérence sous une rafale d'effets spéciaux. Plus le film avance, plus les questions relevant de la logique la plus élémentaire se disputent, laissant non seulement le spectateur avancer dans la confusion la plus totale mais aussi dans un ennui aberrant.

La toute première question qui s'impose est de savoir pourquoi, mais alors pourquoi le scénario se refuse toute cohérence avec les films de Bryan Singer : comment se fait-il que la fraternité entre Wolverine et Sabertooth ne soit absolument pas évoquée dans le tout premier X-Men ? Comment se fait-il que la traumatisante opération de Wolverine se déroule dans un climat tropical alors que X2 révélait que l'opération se déroulait dans la neige, à Acaly Lake ? Des questions de ce genre, on s'en pose plein. Et puis sérieusement, si l'intérêt est de planer sur le succès des précédents films, on ne voit absolument pas pourquoi il fait abstraction de la cohérence.

D'autres questions, cette fois sur la pertinence du scénario, se succèdent : pourquoi l'agent Zéro (quel nom !) insulte-t-il Wolverine alors que ce dernier vient



tout juste de l'épargner ? Pourquoi Sabertooth a-t-il épargné son frère alors qu'il l'avait à sa merci ? Pourquoi Wolverine met près de 150 ans (j vous jure) à se rendre compte qu'il en a assez des massacres ? Comment se fait-il que les os de Wolverine soient recouverts de métal par une simple série de piqûres ? Et puis comment se fait-il qu'il perde systématiquement chacun de ses combats avant l'opération puis qu'il devienne absolument invincible ensuite ? Et pour finir, COMMENT se fait-il qu'il puisse planter ses griffes dans tout ce qui vit et les ressortir sans la moindre goutte de sang ?

On se moque du spectateur ou quoi ?

Quant à la finale, on évitera d'en parler : le combat a beau être spectaculaire, il n'en demeure pas moins que sous un point de vue logique, il est parfaitement ridicule : le gros méchant final apparaît dans un bordel incroyable et se fait vaincre après cinq minutes. Franchement dommage, car son histoire

est sans doute la meilleure idée du film... et est résumée en trente secondes d'explications. Un peu plus tard, il est vaincu dans la confusion la plus totale.

Ridicule, bâclé, désolant, X-Men Origins : Wolverine ne parvient même pas à divertir. Au mieux, on en ressort franchement déçu, voire en colère, mais c'est tout.

Le pire dans tout ça, c'est que la FOX a annoncé deux films relatant les origines de Deathpool et de Gambit, deux personnages apparaissant dans le film mais complètement inexploités. (C'est une blague ou quoi ? On relate les origines de personnages qui apparaissent dans un film qui relate des origines ?) Cerise sur le sundae, on annonce une suite aux origines de Wolverine, car «on n'a pas tout dit sur les origines du personnage.» Ah oui ? On n'a pas tout dit sur les origines du personnage ? Peut-être qu'il aurait fallu écrire un scénario, alors !

Note : 2/10

Les précautions à prendre avant un voyage

Comment choisir notre destination-voyage? Prendre un globe terrestre et choisir une destination au hasard, en choisir une qui comporte nécessairement une plage et des palmiers ? Et pourquoi ne pas s'informer sur le pays de notre choix ? Comme ça, impossible d'être déçu.

En fait, on ne sait jamais ce qui peut arriver. C'est pour ça qu'il faut bien se préparer et vérifier, avant votre départ, que vous êtes en bonne santé et que vous avez tous les vaccins qu'il vous faut, le cas échéant. Le plus souvent possible, ne partez pas seul; c'est plus sécuritaire et vous aurez beaucoup plus de plaisir à voyager. Apportez avec vous une petite trousse de premiers soins, avec tout ce dont vous

pourriez besoin, comme des antibiotiques, des « immodium » en cas de diarrhée, des acétaminophènes, des pansements, des ciseaux, etc. Sur place, il faut faire attention à ce que l'on boit et ce que l'on mange, car les maux de ventre et la « va vite » sont très fréquents, mais il ne faut pas devenir paranoïaque et ne pas goûter à la cuisine locale; vous manquerez beaucoup de choses. Faites bien attention à ce qui a été réchauffé ou à ce qui a passé longtemps dans les buffets ou autres du même genre. Faites at-

tention aux restaurants où vous allez : vérifiez s'il est vide ou s'il est fréquenté autant par les touristes que par les gens du pays. Si vous avez un problème de santé, adressez-vous à l'ambassade ou au consulat, ils pourront sûrement vous conseiller un restaurant correspondant à vos besoins. Ne sortez jamais avec des bijoux de grande valeur, de l'argent en surplus ou votre passeport; laissez-les plutôt en lieu sûr, dans votre chambre d'hôtel. Vous aurez ainsi moins de chance de vous faire attaquer. Mais attention, je ne veux pas vous faire peur. Ce n'est

pas si fréquent, tout dépendant où vous vous trouvez. La meilleure chose à faire est de vous informer auprès de votre médecin, dans des livres ou via des sites internet. La seule chose qu'il vous reste à faire, c'est de vous amuser!

Anaël Cloutier

Une guerre éternelle ?

Comme il peut être facile de juger quelqu'un selon ses idées politiques ! Il suffit de l'écouter parler quelques instants, de déterminer s'il a les mêmes idées que nous, puis de le traiter de gauchiste/droitiste si ses idées nous semblent différentes des nôtres. Évidemment, ce n'est pas tout le monde qui pense ainsi... quoiqu'une partie de cette pensée se fait sûrement inconsciemment : « Bah, il a beau dire ce qu'il veut, il a toujours des idées bizarres de toute façon... ». Lorsqu'on arrive à une telle confrontation, c'est le grand duel gauche/droite qui embarque. Mais qu'est-ce que ce grand duel ? Voilà ce que nous tenterons d'élucider. Les termes « gauche » et

« droite » sont des concepts utilisés pour décrire certaines réalités politico-socio-économiques. À première vue, ce sont des concepts très restrictifs et ce n'est que lorsqu'on les maîtrise bien qu'on peut arriver à en apprécier toutes les nuances.

Mais avant tout, il serait bon de savoir quand ces termes ont été utilisés pour la première fois. Les différents auteurs s'accordent pour dire qu'ils datent de la Révolution française (1789) lorsque les premières assemblées parlementaires ont été convoquées. Les représentants, tous assis en un arc de cercle face au président, ont préféré se placer à gauche ou à droite, selon leurs idées politiques. Selon certains, le comptage était ainsi plus facile lors des votes puisque les gens avec les idées semblables étaient tous assis ensemble. Selon d'autres, cette disposition

serait due au fait que les gens avec des idées conservatrices se soient assis à la droite du président, maintenant ainsi une tradition de « place d'honneur ». Dans un cas comme dans l'autre, les termes étaient apparus, prêts à être utilisés. Les partis politiques se qualifièrent de gauche ou de droite selon leurs idées « progressistes » ou « conservatrices ».

Gauche = égalité, droits sociaux, laïcité, syndicats, progrès, intervention de l'État, tolérance, collectivité, communisme (extrême)

Droite = privilège, liberté, religion, patronat, tradition, privatisation, ordre moral, individu, fascisme (extrême)

Que de préjugés ! Ce sont certes les mots de base pour décrire rondement les deux concepts, mais jamais au grand JAMAIS on ne pourra décrire une réalité sociale, économique ou politique en ne se tenant compte que d'un côté. Chacun s'est emparé de descriptifs qui décrivent son côté et que les autres n'« auraient » pas... Comme si la gauche ne voulait pas de liberté ou la droite de progrès ! On comprend donc que le concept n'est pas coupé au couteau.

Il y a une progression et la majorité des personnes se situent près du centre.

Si près qu'elles ne peuvent pas dire avec fermeté de quel côté elles se situent.

En résumé, près du centre, on désire le statu quo, et plus on s'éloigne vers les extrêmes, plus on a tendance à revendiquer. Ce n'est donc pas que la gauche qui désire du changement (bien que le type de changement ne soit pas le même s'il s'agit de changement de droite), mais il serait vrai de dire que c'est elle qui fait habituellement le plus de bruit.

Bref, avec beaucoup d'idées semblables, tous ceux qui se retrouvent plus ou moins près du centre pourraient facilement s'entendre et

obtenir des choses meilleures pour toute la société. Ce sont ceux qui sont situés aux extrêmes qui n'ont pratiquement aucune chance de s'entendre avec qui que ce soit. Alors, lorsqu'on a des préjugés sur les gauchistes ou les droitistes, ils ne peuvent habituellement s'appliquer qu'aux extrêmes, ce qui est très réducteur du concept opposé à notre pensée.

Pourquoi alors est-ce qu'on s'entête à utiliser de tels préjugés ? On peut dire que ceux-ci existent seulement lorsqu'on se qualifie d'un côté ou de l'autre. Les préjugés sont alors utilisés avec des connotations positives ou négatives selon notre appartenance propre. On décrira l'autre avec des mots teintés de mépris et on se décrira avec des mots flatteurs. On utilisera souvent les mots servant à décrire

les extrêmes afin de diminuer l'importance et la crédibilité de la pensée adverse. On rabaisse ainsi l'autre dans ses idées et dans son intégrité parce qu'on le qualifiera de gauchiste/droitiste avec une forte connotation négative. Résultat ? Un malaise profond si l'autre personne n'a pas envie de se battre ou, si elle le désire, on se retrouve une fois de plus avec le grand duel : c'est à qui rabaissera le plus son adversaire pour montrer que ses idées sont supérieures, sans même tenter de comprendre l'autre.

Ce qu'il faut faire pour y remédier, c'est laisser tomber les préjugés, faire des

compromis, essayer d'apprécier qu'un être humain puisse avoir des idées différentes et équivalentes en valeur. Notre duel, un cercle vicieux sans gagnant (parce que l'autre ne lâchera pas), se transforme ainsi en coopération. Malheureusement, dans notre société, on peut dire qu'on n'encourage pas une telle coopération. Il n'y a qu'à regarder nos partis politiques, pourtant de centre-gauche et centre-droite, se disputer par principe en ne faisant que trop peu de compromis.

Enfin, il serait important de noter aussi que les concepts diffèrent un peu selon les pays. Par exemple, les idées nationalistes se situent habituellement à droite. Cependant, au Québec, les idées nationalistes sont définitivement à gauche. Il en est de même pour le libéralisme économique. Le degré de libéralisme prôné par la droite québécoise serait considéré à gauche aux États-Unis. Et il existe de tels exemples partout et sur tous les paliers de gouvernement.

WELCOME IN THE MADHOUSE !



Lorsque la compagnie Eidos annonça un nouveau jeu dédié au Chevalier Noir, plusieurs se contentèrent d'un simple haussement de sourcil; après tout, Batman n'a jamais réussi à briller dans le monde des jeux vidéo, loin de là. Eidos promettait pourtant un jeu digne de ce nom, respectant parfaitement l'esprit de Batman par son scénario, son gameplay et son moteur graphique. Développé par Rocksteady et produit par Eidos, Batman : Arkham Asylum est désormais sorti : s'agit-il d'une énième adaptation ratée du Dark Knight ou d'un hommage percutant à l'un des plus grands super-héros de tous les temps? Réponse dans le test.

Vous n'avez jamais ressenti la sensation d'être dans une bande dessinée? Vous n'avez jamais espéré un jour devenir un super-héros, mais sans tous les problèmes qui s'y rattachent? Probablement. Le problème, c'est que ce genre de désir relève davantage du pur fantasme qu'autre chose. Au pire, on aurait espéré qu'un jeu vidéo digne de ce nom nous transporte littéralement dans la peau d'un héros, mais peine perdue : les personnages de super-héros ont toujours eu des adaptations pour le moins

catastrophiques, relevant davantage de la pompe à fric que du vrai jeu. Au cinéma, certains films (The Dark Knight, Iron Man, Spider-Man 2, X2...) ont beau offrir des adaptations plus que réussies de ces personnages, mais voir un film, c'est voir un film : on n'y participe pas. Ainsi donc arrive Batman : Arkham Asylum, qui, tel que mentionné plus haut, tente d'être LA référence en terme de super-héros sur consoles. On pouvait difficilement y croire, mais le pari est réussi, et ce au-delà de toute attente.

Tel que le laissaient présager les vidéos disponibles sur le Web, Arkham Asylum est une pure merveille graphique. Oubliez l'idée que certains jeux ne présentent que deux-trois vidéos grandioses pour ensuite offrir des graphiques taillés à la scie, il n'en est rien. Si l'on s'attarde sur le jeu des couleurs, les différentes ambiances offertes à chaque aile de l'asile, la modélisation des personnages ou tout simplement leur character-design (Poison Ivy et le Scarecrow : Wow!), on ne peut qu'être ébahi et espérer que tout ceci ne soit pas un rêve; après tout, des jeux aussi prenants visuellement, on en compte sur les doigts de la main.

Après quelques séquences graphiques grandioses, on ne peut qu'espérer que le gameplay soit à la hauteur et encore une fois, le défi est pleinement relevé : la première expérience qu'offre le jeu est celle du combat et c'est diablement prenant. Les mauvaises langues qui diront que les combats ne se résument qu'à deux boutons auront raison, mais ce genre de déclaration est une preuve évidente qu'ils n'y ont pas joué puisque les combats sont tout simplement parfaits. Nerveux, vif, brutal, porté par des animations qui ne cessent de s'améliorer au fil de vos combos, le système de combat est tel qu'on peut facilement y tabasser des centaines et des centaines d'ennemis sans s'ennuyer une seule seconde. S'en suivent alors les phases d'infiltration, qui consistent tout simplement à se camoufler dans le décor et à désarmer les ennemis. Là où la redondance était envisagée, on se rend compte que sans une discrétion totale, une maîtrise parfaite de la nervosité des ennemis et une utilisation judicieuse du décor, on ne se rend à rien. Une sorte d'Assassin's Creed puissante mille en somme. Il faudra également être très prudent à ne pas se faire tirer dessus puisque Batman, c'est un homme avec une armure. Par conséquent, il résistera très bien aux coups de poing et mal aux fusils.

Le reste du jeu se déroule d'un bâtiment à l'autre, où les séquences mentionnées plus haut seront de mise, mais également une maîtrise appréciable de la ceinture de Batman, qui dissimule une centaine de gadgets utiles pour vous tirer d'ennui. On appréciera surtout le BatClaw, qui permet aussi bien d'arracher des murs que de tirer des ennemis sur le sol, mais également la Owl's Vision, qui permet de voir tout, absolument tout ce qu'il y a d'utile dans le décor. Les amateurs de sensations fortes trouveront

que ce mode rend le tout trop facile mais en même temps, on voit mal comment s'en passer, surtout dans les séquences d'infiltration.

Pour finir, rendons hommage à Paul Dini, le scénariste du jeu, qui a habilement su tirer parti des contraintes d'une histoire aboutie et d'un jeu réussi : rarement aura-t-on vu un scénario aussi bien écrit pour un jeu vidéo, que ce soit dans la psychologie des personnages (les séquences avec le Scarecrow) ou encore dans les scènes spectaculaires (la séquence finale). Mention spéciale à l'excellente idée de permettre au joueur de résoudre les énigmes tordues du Riddler, qui pour la plupart auront pour récompense un trophée de personnage, un défi à résoudre, ou encore une biographie de personnage. Une idée de génie. La meilleure idée est sans doute celle qui permet de récolter les enregistrements pris par les psychologues de l'asile, qui permettent au joueur de littéralement d'être un membre à part entière de l'asile (sans pour autant tomber dans la folie!).

Par ses graphismes éblouissants, son gameplay prenant, son scénario riche et ses multiples qualités non-mentionnées, Batman : Arkham Asylum parvient non seulement à s'imposer comme un jeu incontournable pour tout fan du Chevalier Noir, mais également pour toute personne souhaitant vivre une expérience envoûtante. Le meilleur jeu de super-héros? De très loin. Le meilleur jeu de l'année? Peut-être!

Graphismes : 9,5/10

Gameplay : 9,5/10

Musique et doublage: 9,5/10

Scénario : 9,5/10

Durée d'ensemble : 7/10

Note globale : 9,5/10

Déjà deux mots d'écrits et le concert commence soudain. Comme une tempête, le premier mouvement débute, toujours le même, la routine quoi. Mon frère et sa radio qui piaille dans un coin, exécutant un magnifique solo. Rapidement, il est rejoint par ma sœur et ma mère qui, à l'unisson, claironnent leur mécontentement dans une symphonie de réprimandes. Un concerto tout en douceur, qui me lacère les oreilles chaque fois et qui semble encore se terminer par un crescendo en canon. Une clôture grandiose qui ne m'empêche pas de savourer la fin de ce morceau devenu un grand classique dans cette maison de fous.

Commence alors la meilleure partie, l'entracte, ou le silence avant la tempête. Vous devriez l'entendre, vous comprendriez qu'en musique le silence se joue avec plus d'élégance et de légèreté que n'importe quelle note. Un délice, une perfection, une chose trop rare dans ce monde submergé par des hordes de barbares sonores. Des Ostrogoths télévisuels assiègent nos salons, des Vandales radiophoniques piratent nos voitures et j'en passe. Plus j'y pense et plus je vois que l'empire du silence semble être tombé.

Toutefois, il subsiste toujours en nous cette possibilité, ce choix de nous réfugier dans d'ultimes places fortes, telles que l'abbaye Saint-Benoît, où j'entreprends de passer la fin de semaine. Dans ces forteresses, notre esprit et nos pensées peuvent surplomber le vacarme ambiant et dominer le concert désordonné de nos sens, et ce, à la façon d'un chef d'orchestre. Le silence devient alors maître. Il nous ramène à nous et nous confronte à nous-mêmes. Sa présence nous déstabilise, nous rassure, nous intimide, dans tous les cas elle ne nous laisse pas cois.

D'abord, ces sentiments proviennent d'un silence qui affûte nos sens et qui nous ramène à l'essentiel. D'un silence qui incarne un moment où l'activité du cerveau se déroule sans image et sans mot dans un état de méditation active et « sensationnelle ». Je vécus ce silence quand, entre deux chants, les moines se turent et firent place à leur meilleure musique. Un silence de plomb envahit soudain l'église, nous abandonnant à l'envoûtante sonate de nos sens. On dit que lorsqu'on perd l'usage d'un sens, les autres se développent de façon spectaculaire. Ainsi, j'eus l'impression que la perte soudaine de stimulations auditives avait affûté mes perceptions. Mon corps était devenu un archet vibrant au rythme des déplacements d'air de la salle. Mon regard contemplait désormais le jeu de lumière dans la nef comme on écoute du Debussy. Je découvris alors un Nouveau Monde, celui des banalités ambiantes qui, quand on s'arrête pour en prendre conscience un moment, nous montrent les portes d'un empire renaissant devant nos yeux, celui du silence et de l'écoute. Ainsi, je découvris cet aspect du silence, soit celui qui nous rapproche de la vie et qui nous présente la réalité cachée sous la montagne de bruit qui nous entoure.

D'autre part, l'empire du silence ne prend pas seulement corps dans nos pensées. Il sait aussi faire entendre sa voix en étant d'abord la suspension dans l'air d'un tout plus grand que soi qui donne la parole aux entre-lignes et au langage du corps. Voilà un caractère distinct de ce royaume qui nous éclaire sur les nouvelles frontières qu'elle semble

nous permettre d'atteindre. Par notre mutisme, nous pouvons nous exprimer dans la seule langue internationale connue. Elle nous permet d'entrer en contact avec l'autre, avec plus de vérité et plus directement.

En plus, le silence nous porte à apprécier le monde auditif d'une nouvelle façon. En effet, il est aujourd'hui difficile d'apprécier réellement la musique quand nous en sommes gavés à longueur de journée. Nous parlons et parlons, débitant des banalités, quand il suffirait d'un moment de pause, un silence, un entracte, pour pouvoir réellement penser à ce que nous disons et mieux apprécier chaque parole prononcée. Le silence nous éloigne de la logique de consommation qui a maintenant envahi l'univers auditif et nos rapports sociaux en nous obligeant à faire une pause.

En somme, l'empire du silence existe bel et bien. Il est en nous et est l'expression de notre individualité la plus profonde. Il est universel et nous rapproche de notre humanité. De plus, il nous fait aimer avec plus d'intensité la valse de nos sens. Mes pensées filent et je perds le sens des mots. Une pause, un entracte, un point à cette phrase et soudain, l'orage éclate. J'entends déjà la radio qui entame sa gigue, encore la même...

Le silence