



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Inspirations > Films et séries TV > **Solaris**



Solaris

lundi 21 décembre 2009, par [LGV](#)

Real. Steven SODERBERGH

Présentation :

Solaris, c'est avant tout une ambiance ... L'action se réduit à son strict minimum, et beaucoup d'éléments ne sont pas explicités, mais plutôt sous-entendus, voire carrément laissés à l'interprétation du spectateur. On aime, ou on aime pas.

Cela dit, ce style de film est assez rare pour que cette mise en forme vaille à elle seule le détour, ne serait-ce que pour la curiosité cinématographique. Pour vous situer un peu le décor, imaginez une planète inconnue, une mission scientifique, et des complications d'origine peu rationnelles... Le tout accompagné d'images magnifiques et envoûtantes, sur un fond de musique énigmatique : on est véritablement transportés durant toute la durée du film. Ce n'est tout de même pas rien... L'élément intéressant de cette réalisation, c'est que la planète considérée possède une certaine forme d'intelligence (dont la finalité des actions dépendent de la perception de chacun) et possède des capacités assez peu habituelles lui permettant d'interagir avec les personnages ...

Très bien, très bien, mais en tant que joueur, que puis-je en retirer ? Tout ... ou rien ... C'est relativement ambivalent, et intimement lié au fait que vous accrochez ou non au concept : en effet,

tout le film, dont la progression est particulièrement lente, se fonde sur les relations entre les humains et la planète, ou plutôt les entités créées cette dernière. Autrement dit, pas de rebondissement, juste des éléments qui amènent plus ou moins à la compréhension : que du relationnel quoi. Si vous avez des joueurs qui aiment être confrontés à des situations atypiques, qui savent privilégier la réflexion et la perception sur l'action, alors foncez ! Ils ne seront pas déçus.

Si les joueurs peuvent facilement prendre la place des héros, attention toutefois, la trame est loin d'être triviale à entrevoir dans sa globalité, et une adaptation en scénario jouable demandera impérativement, entre autre, une très bonne connaissance de ses joueurs et de leurs personnages, voire une grande complicité MJ/PJs. Le bon côté, c'est que même si un joueur connaît le film, il ne sera guère avancé et aura bien du mal à savoir ce qu'on lui réserve.

Si vous décidez de franchir le pas et de faire jouer un scénario basé sur les concepts introduits par Solaris, à n'en pas douter, vos joueurs, et leurs personnages surtout, en sortiront transformés, comme riches d'une meilleure connaissance d'eux-même...

À réserver aux plus expérimentés.