



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



Cube & Hypercube

lundi 21 décembre 2009, par [LGV](#)

Réal. Vincezo NATALI (Cube) & Andrzej SEKULA (Hypercube)

Présentation

Cube, et sa suite, Hypercube, ont été plus moins appréciés par le public lors de leurs sorties, mais on trouve tout de même de nombreux adeptes ; ne serait-ce que pour le principe, tout fan de science-fiction se doit de les avoir vu !

Spécificité intéressante : n'espérez pas ici qu'on voit expliquer le comment du pourquoi, sinon vous resterez sur votre fin : accepter les éléments qu'on vous donne en tant spectateur, sans forcément essayer d'en savoir d'avantage, est le maître mot pour apprécier ces réalisations cinématographiques. Ainsi, tout au long des deux opus de cette suite, le spectateur suit l'évolution d'un groupe hétérogène de personnages prisonniers d'une structure cubique des plus étranges...

Sur la raison de leur présence, peu voire pas d'informations : expérimentation à n'en pas douter, mais quid des finalités ? On ne peut guère en savoir plus, ce qui n'empêche pas chaque spectateur d'y aller de sa propre théorie... A noter que pour assurer le renouvellement du genre, le premier film joue principalement sur la dimension spatiale, tandis que le second exploite la dimension temporelle : de quoi satisfaire et surprendre tout le monde.

Au sommaire de ces films hors du commun, des dangers, des énigmes, de la logique, de l'angoisse, et surtout ... du relationnel ! Et oui, en effet, c'est à un huis clos que nous assistons : un groupe en situation de crise, ça ne peut que devenir explosif.

Entre le leader, le médiateur, le coléreux et le rationnel, conflits assurés... Autrement dit, particulièrement intéressant du point de vue comportemental, l'évolution des relations entre les différents personnages du groupe étant tout à fait fascinante.

Bon, et pour mes joueurs, qu'est-ce que je peux en retirer ? Et bien avant tout, avant de se lancer dans une adaptations pour jeu de rôle, il sera indispensable d'avoir été séduit par le concept, et ça ce n'est pas forcément acquis... Mais si c'est le cas, alors deux gros avantages s'offrent au meneur : tout d'abord, les deux films sont presque totalement dissociés de tout contexte, il pourra donc facilement insérer les scénarios où bon cela lui plait, avec un minimum de " jointure " de sa part. À titre d'exemple, le livre L'Univers fait mention, dans l'une de ses marges, d'une pyramide mystérieuse et inexplorée... si vous suivez ma pensée, la transition est immédiate : reste plus qu'à trouver une raison d'y envoyer vos joueurs. Ensuite, second avantage de taille, même si les joueurs connaissent les films, ils ne seront que peu avantagés : l'essentiel reposant sur leurs interactions, et le meneur pouvant facilement glisser ici ou là un élément de sa conception, sortir de ces traquenards ne sera certainement pas d'une trivialité simpliste et évidente.

Pour résumer, dans un premier temps, les films en eux-mêmes valent le détour, pour leur originalité et l'atypisme de leur trame ; ensuite, si vous accrochez aux concepts, une adaptation en jeu de rôles paraît des plus intéressantes.



Attention toutefois, la gestion d'une partie basée sur ces scénarios est à réserver aux meneurs les plus expérimentés connaissant bien leurs différents joueurs ...
A prendre avec des pincettes donc.