



## Test de Galerians : Le Film

### Galerians : Rion

Galerians : Rion est un OAV d'un peu plus d'une heure, sorti en 2002 au Japon, qui retrace point par point le jeu vidéo éponyme sorti en 1999 sur PlayStation. Au moins, pour une fois, on ne pourra pas dire qu'un film adapté d'un jeu s'éloigne de l'œuvre original ! Au contraire, on pourrait même pester devant le peu de prise de risque des créateurs et une trame absolument pas novatrice pour les fans du jeu vidéo. Mais l'objectif est ici de retranscrire un opus vidéoludique, que vous avez peut-être fait il y a longtemps, à travers un film entièrement réalisé en image de synthèse.





Le scénario est donc exactement similaire. L'action se déroule en 2522, le héros, Rion, se réveille amnésique dans un hôpital bien particulier. Si le personnel, étrangement armé, essaye de le retenir, personne n'y arrive. **Et pour cause, Rion est doté de pouvoir psychique : c'est un Galerians.** Il n'est pas le seul dans ce cas. Pourtant ceux qui lui ressemble essayeront de le tuer, sauf la mystérieuses Lilia...

Comme je vous le disais, cet OAV est entièrement numérique. Il est aujourd'hui techniquement dépassé, mais l'année de sa sortie les animations 3D s'en sortaient honorablement. Oh bien sûr, pas autant que "Final Fantasy les créatures de l'esprit" sorti un an auparavant, mais les budgets sont loin d'être les mêmes. Curieusement les défauts techniques de "Galerians : Rion" deviennent des points positifs. Les regards parfois inexpressifs, les expressions du visage quelquefois raté, les décors pas toujours bien modélisés, tout ça renforce le sentiment de malaise que dégage l'ambiance scénaristique. Par contre on a toujours du mal à passer outre les mauvais doublages... c'est assez fatal !

Si l'on édulcore tout ces aspects, il faut reconnaître que le film d'animation enchaîne ses scènes avec légèreté. Bien entendu, faut-il avoir en tête que le déroulement est celui d'un jeu. **Ainsi nous avons droit au parcours de Rion à travers plusieurs niveaux comportant à chaque fois un boss de parcours.** Les combats sont d'ailleurs pas mal rendus pour l'époque ! Par contre, les phases de recherche synonyme d'allé retour dans les niveaux n'ont évidemment pas été intégrés. Les flashback, en revanche, viennent ponctuer les transitions clés de l'histoire en essayant de retracer ce sentiment d'horreur psychologique.





En ce qui concerne les musiques, elles sont trop discrètes et ne viennent pas marquer les esprits. Elles n'ont malheureusement pas été reprises du jeu, on se retrouve alors avec des morceaux du groupe Slipknot ou DevilRider très en vogue au début des années 2000.

Cette œuvre d'horreur qui emprunte au cyberpunk ne marquera clairement pas les esprits même si le projet était ambitieux pour l'époque. A voir par curiosité donc... et encore, **je pense que la plupart des curieux n'arriveront pas à regarder ce film jusqu'au bout**. C'est dommage car il a une personnalité propre. Quoique, je recommanderais quand même le jeu en priorité !

*Description du film par Kyoledemon*

Copyright © 2003-2024 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)