



Featuring Mak Malovic

- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼

LE TEMPLE DE L'ESSENTIALISME P10
 LA MORT DE L'INNOCENCE P24
 LE PROMENEUR ET LES GEANTS P26
 LA CATHEDRALE ERRANTE P36
 LA VOIX DES VESTIGES P38
 LE MAITRE DES SOUTERRAINS P52
 LE SANCTUAIRE DU DESEPOIR P54
 L'AGONIE DU SERPENT P68
 LA VÉRITABLE CRUAUTÉ P70



العمارة الخيالية الجزائرية

▶▶ EXPLORATION
D'UNE ARCHITECTURE
FANTASMÉE





On dit que les murs ont des oreilles. Mais dans Shadow of the Colossus, les pierres ont aussi une histoire. Des yeux, observateurs silencieux et des éléments poreux absorbant un immense brassage culturel – celui de Fumito Ueda tout d’abord, mais aussi des talentueux/ses artistes de la Team Ico, dont les prouesses architecturales nous propulsent dans une réalité onirique. La superbe recreation signée Bluepoint ne pouvait pas se permettre d’en offrir moins. Chaque temple, chaque stèle, chaque arche, ornement et édifice des terres interdites se devaient d’être sublimés. Ici reposait probablement le plus gros morceau de ma conversation avec Mak Malovik, qui occupait le rôle d’architecte en chef sur le remake. Durant ses deux années de travail, il a fait de sa mission quotidienne l’art de comprendre la richesse architecturale du classique de Ueda, puisant ses courbes auprès de peintres surréalistes autant que dans des ouvrages de civilisations oubliées. Pour ce numéro, il nous a partagé l’immense défi de la recreation des édifices de Shadow, tout en réfléchissant au sens de cette architecture si distinctive – celle-là même qui fait éclore ce sentiment partagé de plénitude, de mysticisme et de poésie nichée quelque part dans l’ombre des colosses.

« Lorsqu’on a commencé à recréer Shadow, le jeu était déjà assez ancien. La moindre texture était floue, en basse résolution, la géométrie était simplifiée » me raconte Mak, pour qui le défi technique du remake n’a pas été de tout repos. Car il ne faut pas oublier que l’on parle d’un jeu PlayStation 2, dont certaines gravures n’étaient même pas en trois dimensions. Il ne s’agit pas simplement de prendre des éléments existants et de les rendre plus beaux, mais de créer une quantité pharaonique de nouveaux détails. En clair, de proposer une extension drastique tout en restant fidèle à la vision originelle — un travail on ne peut plus délicat, comme me le confirme Mak. « Nous essayons de nous projeter pour comprendre à quoi ça pourrait ressembler sous les standards techniques plus récents, d’autant plus que c’est un jeu vraiment unique. Il n’y a pas eu de suite. Sauf The Last Guardian, qui est sorti pendant qu’on travaillait sur Shadow, et pour moi c’était une mine d’or ». Poussé par la splendeur des cathédrales virtuelles engendrée par la Team Ico sur leur troisième jeu, Mak Malovik et les artistes de Bluepoint ont pris une véritable bouffée d’oxygène. Tout est devenu soudainement beaucoup plus clair à leurs yeux, d’autant plus qu’ils disposaient d’un accès privilégié par l’intermédiaire de Sony. « Ça venait du même studio, et le jeu partage beaucoup avec l’univers architectural de Shadow of the Colossus mais cette fois en ►►

shadow of the colossus



UNE LUEUR D'ESPOIR ◀◀ BRILLE DANS LES RUINES DU CAPITALISME

Featuring Guillaume Singelin

On dit souvent que la science-fiction est un miroir de notre présent. Que les stations spatiales abandonnées, les mégaloilles surpeuplées, les corporations écrasantes ne sont que des moyens dérivés d'encapsuler les projections, les fantasmes et les angoisses de leurs auteurs/trices. Que ces histoires ne sont finalement rien d'autre que la progéniture de nos démons intérieurs — le cri d'alarme de notre propre impuissance face à un système à la dérive.

Et si justement, il était encore possible de faire quelque chose ? D'extirper une étincelle d'humanité de ce basculement inexorable ? C'est justement ce dont il est question dans Citizen Sleeper et Frontier, deux œuvres qui n'ont de prime abord rien à voir ensemble. L'une est un jeu vidéo, l'autre une bande dessinée. Mais toutes deux ont été conçues en parallèle, toutes deux se répondent d'une certaine manière, autant par leurs obsessions que par une philosophie partagée. Il y a aussi ce dénominateur commun, et pas n'importe lequel — Guillaume Singelin. Artiste français, et auteur de plusieurs joyaux de la bande dessinée, il est à la fois le créateur de Frontier et designer de Citizen Sleeper. C'est avec lui que nous avons décidé de noircir de nombreuses pages de ce numéro. Ensemble, nous avons évoqué ce dialogue indicible qui relie Frontier et Citizen Sleeper, nous avons vogué au gré de ses nombreuses influences, tout en effleurant l'idée d'une science-fiction plus positive qui, à défaut de placer sa foi en l'humanité, la rend aux individus.

La première chose qui saute aux yeux lorsque vous lisez Frontier ou que vous jouez à Citizen Sleeper, c'est la bienveillance, cette entraide qui existe face à un système qui vous écrase. Les gens que vous croisez ne se connaissent pratiquement pas — pourtant ils se confient, se soutiennent, s'accordent leur confiance et vont jusqu'à risquer leurs vies les uns pour les autres. « Je pense que je suis plutôt pessimiste de base sur ma vision du monde, sur le futur en général. Alors par contradiction, quand j'écris je suis plutôt optimiste, j'essaie de montrer des bonnes choses de l'être humain » m'explique Guillaume. « Dans la structure narrative, tu pourrais te dire — tiens ce serait bien de tuer un personnage pour

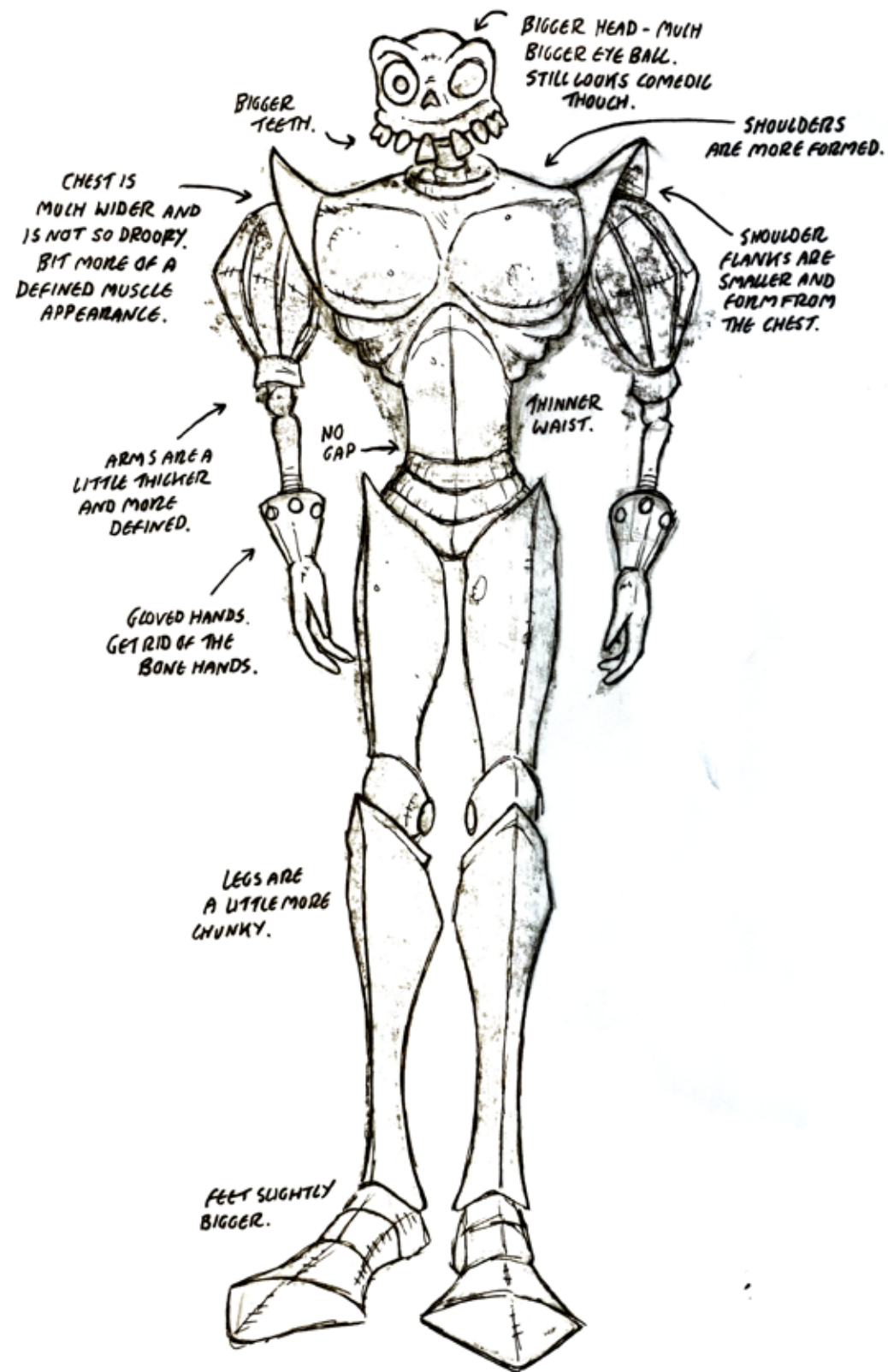
« QUAND J'ÉCRIS
JE SUIS PLUTÔT
OPTIMISTE, J'ESSAYE
DE MONTRER DES
BONNES CHOSSES DE
L'ÊTRE HUMAIN »

faire avancer la narration, ce serait bien de le faire souffrir pour qu'on soit engagé à fond dans le récit... Mais au final je me rends compte que je n'ai pas forcément besoin de ça pour avoir de l'émotion. Pas besoin de verser tout le temps dans l'ultra-dramatique, même si dans Frontier il y a quelques moments assez importants » poursuit l'auteur. Dans Frontier, on suit les destins croisés d'un trio de protagonistes — Ji-Soo, une scientifique qui voulait percer les secrets des trous noirs avant que sa boîte ne soit rachetée. Le mineur ouvrier Alex qui a toujours vécu dans l'espace, et Camina une ex-mercenaire en reconversion qui cherche un nouveau sens à une existence de violence. Bien que très différents, tous trois ▶▶



les
profon
deurs de
Gallow
mere





DANIEL FORTESQUE ◀◀ EST UN SQUELETTE DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Featuring Jason Wilson ☺

Il y a de cela plusieurs décennies, à une époque où l'existence se découpait en 4/3 et où les tubes cathodiques régnaient en maîtres, la carcasse squelettique d'un chevalier branlant s'extirpait des profondeurs du cimetière de Gallowmere. C'était en 1998, à seulement quelques semaines d'Halloween — Sir Daniel Fortesque était ressuscité. Tout droit remonté de sa crypte, l'anti héros attachant de MediEvil débarquait sur la première PlayStation avec dans sa besace une foule de références infusées aux cauchemars de Tim Burton, l'horreur burlesque d'Army of Darkness ou encore les classiques de l'impressionnisme allemand. On a décidé d'explorer la conception de ce classique, dont l'histoire est intimement liée à celle de Jay Gunn — game designer, et directeur artistique du jeu. Enfant de la classe ouvrière et de la révolution industrielle britannique, Jason Wilson (de son vrai nom) a grandi dans les mines de charbon. Une période contrastée sur laquelle il revient dans Coal Face, un magnifique roman illustré qui raconte l'histoire (très autobiographique) d'un jeune garçon qui tente de fuir le démon personnifié d'une industrie agonisante pour créer son propre jeu vidéo... Coal Face partage énormément avec MediEvil, au point d'apporter un autre regard sur la confection du jeu. Pour ce numéro, Jay Gunn nous a ouvert les portes de ses archives, en partageant au grand jour des concepts et esquisses de MediEvil qui émaillent les pages qui vont suivre. De la création du classique jusqu'à Coal Face, nous nous sommes également plongés dans les insondables profondeurs de son imaginaire, là où se trouvent les gargouilles cracheuses de feu, dragons enfouis et chevaliers squelettes borgnes qui ont marqué une génération.

Pour celles et ceux qui ont grandi avec une DualShock entre les mains, c'est peut-être le sentiment de nostalgie qui risque de remonter en croisant de nouveau l'expression béate de Sir Dan et son mono globe oculaire. Mais tout résumer à cette étrange Madeleine de Proust serait faire offense à l'inventivité d'un design narratif qui ne cesse de jouer habilement avec des codes que nous connaissons tous/tes, et qui ont selon moi permis à MediEvil d'être à l'image de son protagoniste — maladroit, souvent attachant, mais surtout increvable. « Je pense que tout ça provient du fait que j'étais gothique quand j'étais plus jeune ! Toute l'équipe du jeu — on était des goth, on écoutait de la musique de goth, on traînait dans des cimetières ! On adorait ce style de vie, cette culture, ces films, c'est pour ça qu'on a fait un jeu là-dessus » explique Jay Gunn, pour qui l'aventure MediEvil était d'abord celle d'un petit studio de passionnés. « Avec le créateur Chris Sorrell et la team on était friands de films d'horreur, en particulier des années 80's — Evil Dead, Return of the Living Dead et tout un tas de films européens absolument dingues ! Peter Jackson était une énorme référence aussi, surtout son film Braindead » me raconte Jason, qui avait déjà flirté avec l'horreur dans le jeu vidéo. « Avant même de faire MediEvil, je travaillais sur un jeu d'horreur qui s'appelait SilverLoad. C'était une aventure point and click horrifique dans le grand Ouest, avec des références à Clint Eastwood et Sergio Leone » m'explique Jason.

« SilverLoad est né de ma passion pour les loups-garous, les westerns italiens et la scène gothique. Juste avant ça, il y avait un courant gothique qui aimait s'habiller en vampire cow-boy, probablement à cause de groupes comme The Sisters of Mercy et Fields of the Nephilim. J'avais aussi particulièrement envie de créer ▶▶