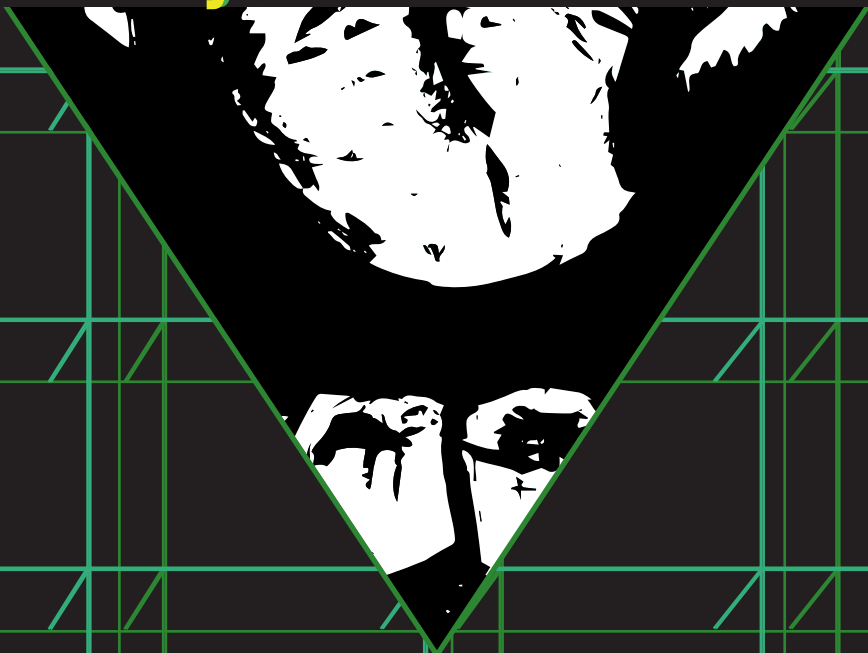


# Projet de mémoire





Gaël Ferré

## PRÉSENTATION DU PROJET

Le but de mon futur mémoire serait de questionner le jeu à travers la tension entre la narration numérique et littéraire.

Pour cela j'ai besoin de prendre en compte tous les éléments gravitant autour de ces deux termes. Par exemple la confrontation entre le bidimensionnel et le tridimensionnel comme on peut l'observer à travers les travaux des éditions volumiques d'Etienne Mineur.

Tout d'abord je pensais faire une synthèse expliquant les avantages et défauts de ces deux systèmes de narration pour ensuite les confronter dans une antithèse.

Par la suite je serai amené à réfléchir sur

l'articulation de ces deux termes pour créer un système ludique mêlant ces deux aspects.

Je pensais d'ailleurs placer l'utilisateur au cœur du problème, de sorte à ce que ce dernier soit en parti le créateur du jeu. C'est important car selon Roger Caillois, le jeu est «improductif» alors qu'au contraire je pense que si c'est l'utilisateur qui crée son propre univers grâce à divers moyens mis à sa disposition cela devient quelque chose de productif.

## PROBLÉMATIQUES

Comment combiner la narration 2D avec une narration 3D ?

Comment l'utilisateur peut-il créer un univers à travers une narration 2D et 3D ?

En quoi les différents types de narration peuvent-ils créer un univers ludique ?

## BIBLIOGRAPHIE ET RÉSEAUX

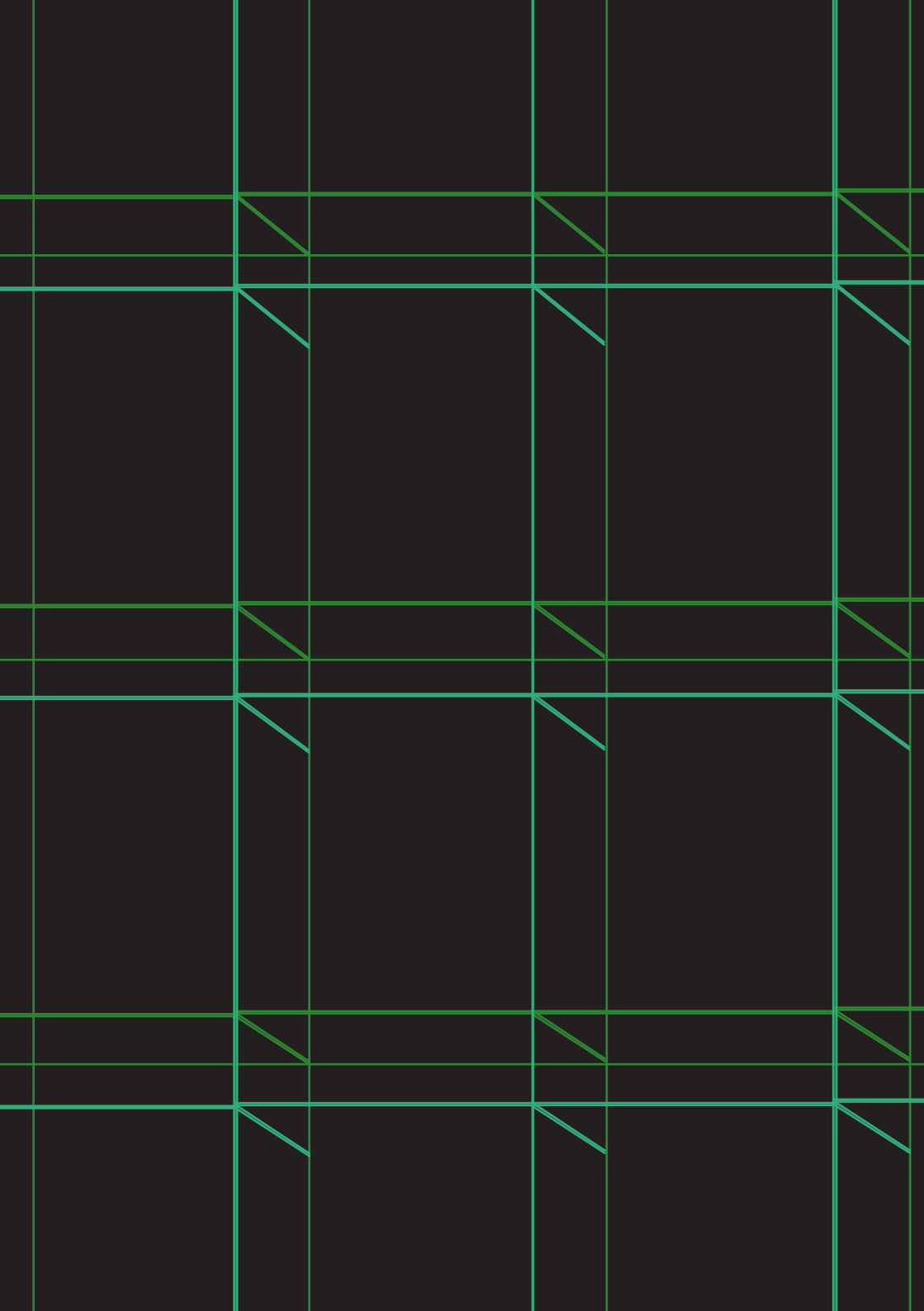
Roger Caillois « Les Jeux et les hommes»  
Mathieu Triclot «Philosophie des jeux vidéos»  
Johan Huizinga « Homo Ludens»  
Bounthavy Suvilay «Indie Games»  
Baptiste Peyron x Pierre Maugein «Les Couloisses de Devolver»

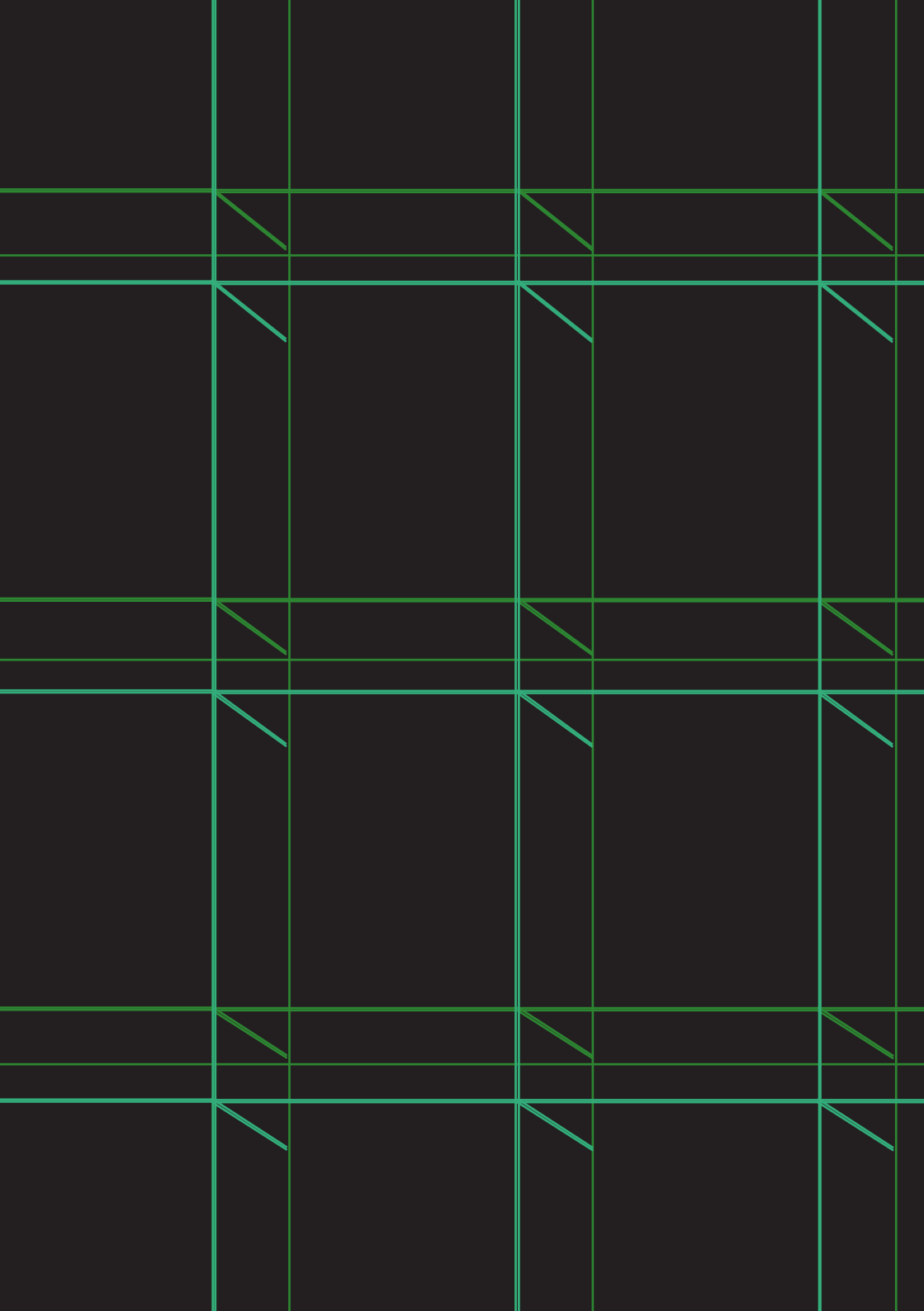
Stage dans un studio d'auteurs et dessinateurs de bandes dessinées, exemples : Zarmatellier, Gottferdom studio, Atelier des héros

Stage dans un studio d'éditions et d'impressions : Le Dernier cri.

Stage dans un studio de game design :  
Atypique studio, Childhood dream, Smart tale games.

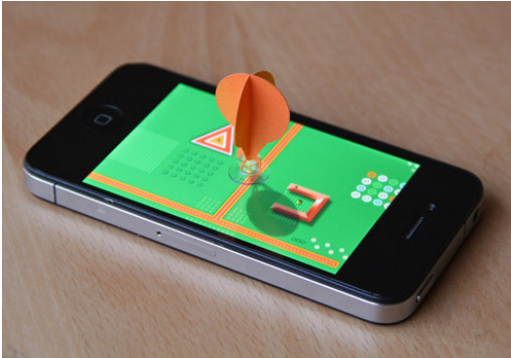
Stage dans un studio de cinéma d'animation :  
Studio Nobole, Label 42.





## RÉFÉRENCES

### 1) Graphisme



Les Éditions Volumiques d'Etienne Mineur consiste à créer des jeux de plateaux mélangeant les systèmes numériques avec des systèmes dit «papiers».  
Ils créent donc une autre forme de narration à travers deux médiums à première vu antonymes.





Zéphyr, la maison fantôme



Balloon PaperApp



## 2) Jeux vidéos indépendants

### CUPHEAD



Cuphead est un jeu vidéo indépendant mêlant « Shoot 'em up » et « run and gun ». Le jeu est inspiré par les œuvres de réalisateurs de dessins animés des années 1930 comme les studios de Max Fleischer. Le jeu est entièrement fait à l'aquarelle.





Cuphead mêle beat them all et plates-formes. Le joueur perd un pari avec le diable et doit essayer de l'honorer à travers les différents niveaux du jeu. Cuphead a des vies infinies, il a une capacité de parade et des attaques spéciales qui lui permettent d'exécuter des mouvements spéciaux. Les niveaux sont accessibles via une carte du monde faisant penser à celles des RPG et recelant des zones secrètes. Le jeu propose également un mode coopératif à deux joueurs.

## BRAID



Braid est un jeu vidéo développé par Jonathan Blow. L'histoire est centrée sur Tim, un homme en quête pour sauver une princesse. Le principe de jeu mêle plates-formes et réflexion.

Le jeu se présente comme un jeu de plate-forme classique, cependant, le héros dispose d'un pouvoir lui permettant de remonter le temps. Le joueur devra donc résoudre des énigmes en utilisant cette capacité spéciale, ce qui fait du jeu un mélange de plate-forme et de puzzle-game.



# UNDERTALE



Undertale est un jeu vidéo de rôle indépendant développé par Toby Fox. Le jeu propose de contrôler un enfant tombé dans l'Underground (« souterrain »), une grande région isolée sous la surface de la Terre, séparée de la surface par une barrière magique et peuplée de monstres.

Undertale est un jeu de rôle en vue de dessus. Il combine aussi puzzle game ainsi que les spécificités d'un manic shooter lors des combats.



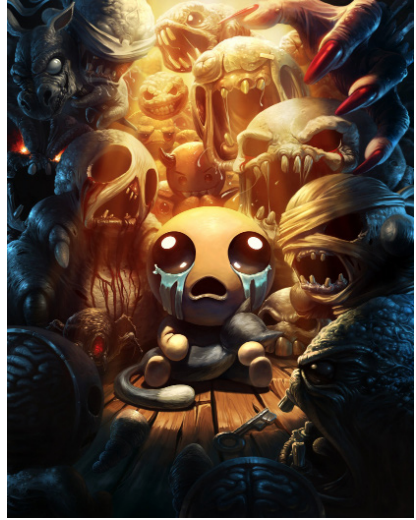
## THE BINDING OF ISAAC



The binding of Isaac est un jeu indépendant d'action-aventure créé par Edmund McMillen et Florian Himsl. L'interface et le gameplay font référence à ceux du jeu The Legend of Zelda paru sur NES, à la différence que les combats se déroulent la plupart du temps à distance, Isaac se battant au moyen de ses larmes, qu'il utilise comme projectiles. Au fil de l'aventure, il obtiendra néanmoins des armes qui, combinées, permettent d'offrir une grande variété de gameplay.







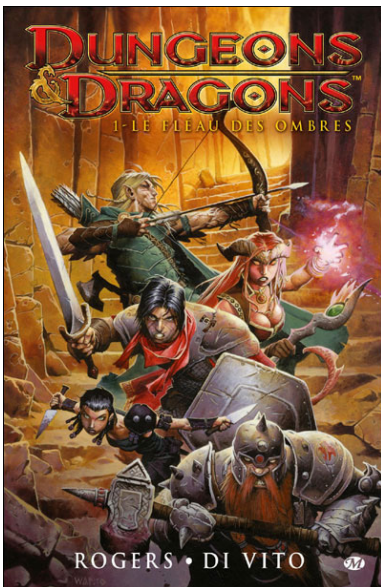
L'ambiance visuelle générale est gore, malsaine et morbide mais néanmoins attrayante par le choix d'une représentation cartoon de l'univers. La musique est composée par Danny Baranowsky et n'est pas sans rappeler celle de Super Meat Boy dont il est également l'auteur.

The Binding of Isaac est un jeu d'action-aventure « rogue-like » en 2D vu du dessus. Le joueur incarne Isaac, ou l'un des six autres personnages jouables, et doit explorer une suite de donjons aux salles rectangulaires.



## 2) Jeux vidéos de plateaux

### DONJONS ET DRAGONS

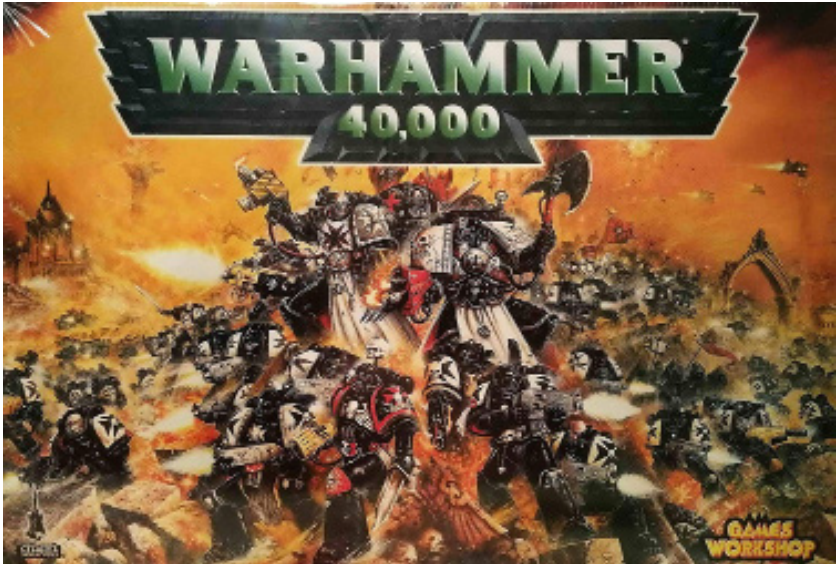


Donjons et dragons est considéré comme l'un des premiers jeux de rôle sur table de genre médiéval-fantastique.

Le jeu a été créé dans les années 1970 par les Américains Gary Gygax et Dave Arneson. Gygax a aussi fondé la première société d'édition de jeux de rôles, Tactical Studies Rules (plus connue sous le sigle TSR), pour diffuser ce jeu.



## WARHAMMER 40 000



Warhammer 40 000 est un jeu de figurines produit depuis 1987 par la société Games Workshop, et situé dans un univers de fiction dystopique de type science fantasy. Les règles présentent des combats urbains, sièges et combats à grande échelle. Les joueurs peuvent assembler et peindre des figurines qui représentent différentes armées et classes. Le but est d'opposer son armée à celle des autres joueurs. Chaque joueur apporte un nombre à peu près égal d'unités sur un champ de bataille donné, la table figurant le terrain.

# WARHAMMER



Warhammer est un univers imaginaire de high fantasy et de dark fantasy créé dans les années 1980 par la société Games Workshop.



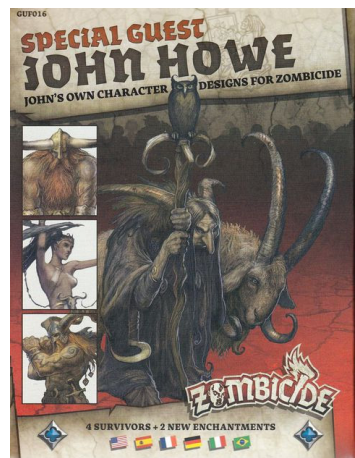
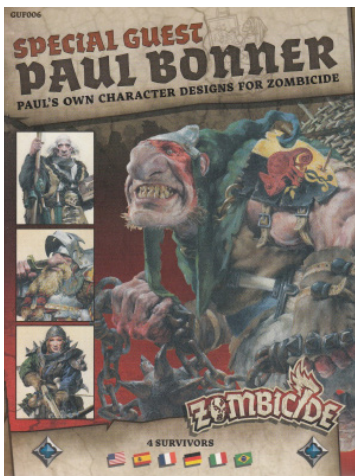
par la suite de nombreux jeux dérivés de cet univers ont été créés et qui sont d'autant plus intéressants que le jeu de base :

- Dreadfleet : combat naval sur des mers déchaînées.
- Warhammer Quest, La Tour d'Argent : un jeu inspiré du principe Donjon et Dragon avec un pathfinding. La différence c'est que la map peut changer à tout instant dans le jeu.

## ZOMBICIDE BLACK PLAGUE

Zombicide est un jeu de société coopératif publié par Guillotine Games pour un à six joueurs, à partir de treize ans. Une partie dure de 30 minutes à 4 heures en fonction du scénario choisi.

Le plus intéressant dans ce jeu de plateau sont les produits créés en partenariat avec différents illustrateurs reconnus notamment dans l'univers fantasy ( ex : John Howe, Marc Simonetti,...).



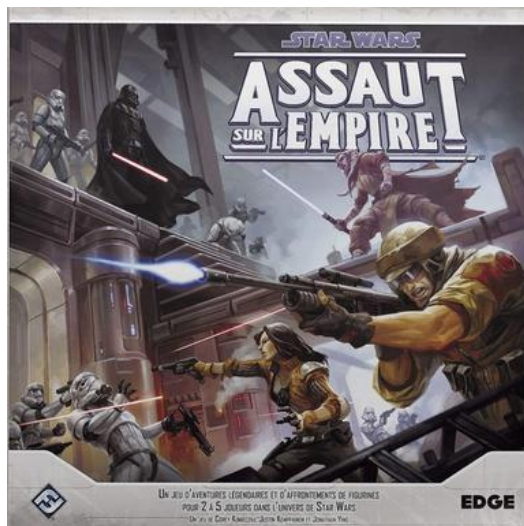


## ASSAUT SUR L'EMPIRE

Assaut sur l'empire, est un dungeon crawler inspiré par un autre jeu, Descent.

Le jeu possède deux modes, un mode campagne en 6 missions principales qui auront lieu en fonction des victoires ou défaites des joueurs rebelles parmi 11 missions principales différentes.

Ensuite le jeu peut se jouer en mode escarmouche avec le même matériel mais avec plutôt l'aspect d'un jeu de carte évolutif comme Game of Throne mais avec des figurines.



## HORREUR À ARKHAM



Horreur à Arkham est un jeu de plateau coopératif où les joueurs doivent enquêter et affronter des êtres surnaturels dans la ville d'Arkham sortie de l'imaginaire d'Howard Philip Lovecraft.

Les joueurs devront trouver et refermer au plus vite des portails d'où sortent les monstres pour gagner. Plus ils perdent de temps et plus ils ont de chance de tomber sur un boss final puissant.



### 3) Bandes dessinées

## REQUIEM ET OLIVIER LEDROIT



Requiem, Chevalier vampire est une bande dessinée scénarisée par Pat Mills et dessinée par Olivier Ledroit aux éditions Nickel.

Mélangant différents styles d'univers connus comme la dark fantasy, le steampunk ainsi que la SF. Le tout donne une dimension irréelle à l'ouvrage, les personnages évoluant sur une planète semblable à l'enfer.

ici les pires êtres humains ont une place de choix dans la hiérarchie infernale. Sur cette planète, nommée Résurrection tout est donc inversé, même les océans et les continents sont inversés tel le mauvais reflet dans un miroir de la Terre.



Olivier Ledroit est un dessinateur de bande dessinée et un illustrateur. Il a travaillé pour de nombreuses maisons d'éditions, Vent d'ouest, Nickel, Soleil, ... . Son travail est souvent axé sur le médiéval-fantastique. Son style graphique sort de l'ordinaire par son foisonnement de détail et son rendu «photo» dû à l'utilisation dosée de l'aquarelle.





## TRANSMETROPOLITAN ET WARREN ELLIS



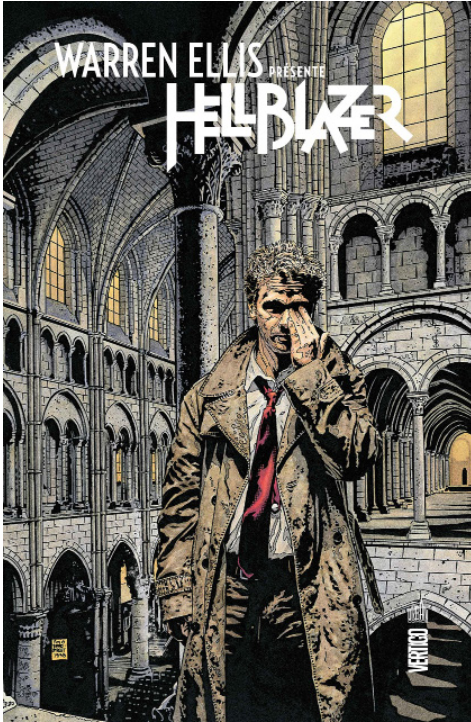
Transmétropolitain est l'oeuvre du scénariste Warren Ellis et du dessinateur darick Robertson.

C'est un comics postcyberpunk édité chez Helix puis Vertigo.

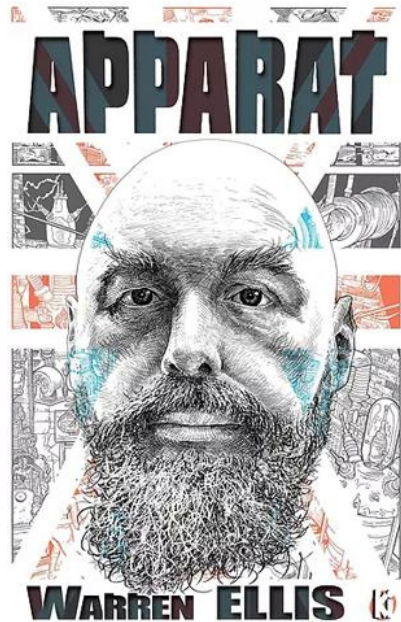
La série décrit les combats menés par le journaliste gonzo Spider Jerusalem, secondé par ses assistantes Channon Yarrow et Yelena Rossini. Il dénonce les abus de pouvoir et la corruption de deux présidents consécutifs des États-Unis, cherchant à contrecarrer les injustices sociales et la corruption autour desquelles s'installe un silence médiatique par ses articles retentissants.







Warren Ellis est un scénariste de comics et un auteur de romans britannique. Il a travaillé pour Marvel Comics, DC Comics ou Avatar Press entre autres. Il connut le succès avec sa série Transmetropolitan commencée en 1997 chez le label Vertigo.



## TANK GIRL



Ce comics britannique a été créé par Jamie Hewlett et Alan Martin.

En réaction au thatchérisme ambiant à l'époque de sa création, Tank Girl est influencée par la vague punk.

Il est abordé également des thèmes féministes, sexuellement explicites et anarchistes.

À bord de son tank, Rebecca Buck parcourt une Australie post-apocalyptique en compagnie d'un kangourou mutant.

En France les comics voit le jour par le biais des éditions Ankama sous le Label 619.



## LABEL 619

Le Label 619 est un studio de création français, co-créé par Run, Mathieu Bablet, Florent Maudoux et Guillaume Singelin. À l'origine une collection littéraire d'Ankama Éditions fondée en 2006, elle est transformée en un studio de création indépendant en 2019.

Le Label 619 réunit une sélection de bandes dessinées et d'ouvrages inspirés des univers contemporains, pops et modernes. Run, notamment auteur de Mutafukaz, en est le directeur artistique. Plusieurs bandes dessinées à succès sont publiées : DoggyBags depuis 2011, dont chaque volume est réalisé par un collectif d'auteurs différents, Freaks' Squeele entre 2008 et 2015 par Florent Maudoux, Shangri-La de Mathieu Bablet en 2017.

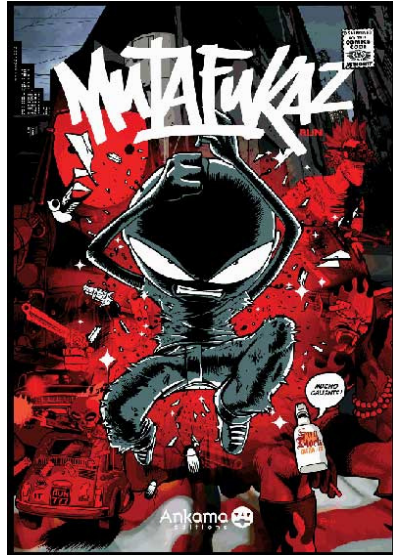




## MUTAFUKAZ

Mutafukaz est une série de bande dessinée française. Il s'agit du premier titre de Run, publié en France par Ankama Éditions au Label 619.

Voici l'épopée rocambolesque de deux acolytes, Vinz et Angelino, habitant dans la ville de Dark Meat City. Après un banal accident de scooter, Angelino se voit touché par un affreux mal de crâne. Hallucinations, vision, paranoïa, Angelino ne sait plus ou donner de la tête. D'autant plus que Vinz ne croit en rien aux « fabulations » de son camarade.



L'ouvrage Run offre un univers unique, il mélange différents styles graphiques et narratifs sans pour autant en faire une compilation de clichés. Il s'inspire notamment des comics américains ( type « west coast » ) et britanniques ainsi que des mangas.

## BERSERK



Berserk est un manga créé par Kentaro Miura.

Il reprend les codes de la Dark fantasy certains éléments pouvant nous rappeler certains illustrateurs comme John Howe. L'histoire raconte la rencontre entre deux amis et leur rivalité suite à une trahison de l'un pour obtenir du pouvoir. Non seulement une critique envers la condition humaine c'est aussi une oeuvre autobiographique de l'auteur, narrant son combat pour devenir mangaka.



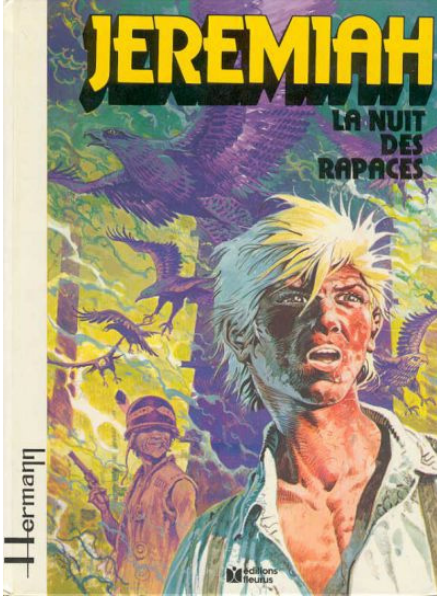
## LOCKE&KEY

Locke & Key est une série de comics écrite par Joe Hill, fils de l'écrivain Stephen King, et dessinée par Gabriel Rodriguez. Après le meurtre horrible de leur père, les trois enfants Locke emménagent avec leur mère Nina à Keyhouse, la demeure ancestrale de leur famille. Ils s'aperçoivent bientôt que cette maison renferme de nombreux secrets lorsqu'ils découvrent des clés magiques qui détiennent d'incroyables pouvoirs.

La série a obtenu de nombreux prix suite à son accueil. Son scénario bien ficelé peut être vu comme une critique du passage de l'adolescence à l'âge adulte par le fait que les grandes ne peuvent pas voir ou utiliser les clés et objets magiques de Keyhouse.



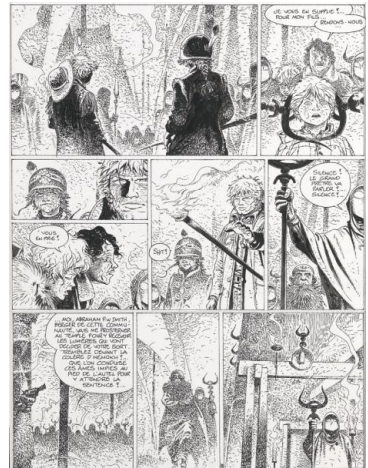
# JEREMIAH



Jeremiah est une série de bande dessinée scénarisée et dessinée par Hermann. L'action se déroule aux États-Unis dans un futur indéterminé. Le héros, Jeremiah, est un fils de fermier ; au départ naïf et inexpérimenté, il grandit et s'aguerrit au fil de la série en évoluant dans un univers post-atomique très chaotique (rappelant souvent le film Mad Max), tout en conservant certaines valeurs morales. Il est accompagné de Kurdy Malloy, un mercenaire sans foi ni loi, peu fiable et à la morale douteuse mais qui partage son refus viscéral de l'injustice. Le tandem est lié par des rapports d'amour-haine.

Les dessins, au tracé réaliste, sont durs, enrichis d'un modelé qui souligne les matières et les ombres. Souvent chargés de tension dramatique, ils suggèrent l'âpreté et les aspérités d'un monde post-apocalyptique.

Détail important : à partir de Zone frontière, la technique des couleurs directes est utilisée.





## CORTO MALTESE

Corto Maltese est une série de bande dessinée d'aventures créée par Hugo Pratt.

La première apparition de Corto Maltese se fait dans le célèbre magazine Pif Gadget.

Pratt aussi a été un aventurier comme il le cite dans son livre, le Désir d'être inutile : « J'ai treize façons de raconter ma vie et je ne sais pas s'il y en a une de vraie, ou même si l'une est plus vraie que l'autre. »

Sa technique d'encre et à l'aquarelle a fait de lui un créateur important du neuvième art, nommant son style de « dessin intelligent ».





## DRUILLET ET LONE SLOANE

Philippe Druillet est un dessinateur et scénariste de bande dessinée français. Il a créé les éditions Métal hurlant ou encore les Humanoïdes associés. Son style graphique original, très géométrique et ses scénarios ont fait qu'il s'est vite démarqué et en a fait un nom important de la science-fiction française. Sa série la plus connue étant Salambô adaptation du livre éponyme de Flaubert. C'est aussi à travers ces albums que Druillet fait le deuil de son épouse, incrustant des photomontages de cette dernière la présentant comme la princesse Salambô.



## ENKI BILAL

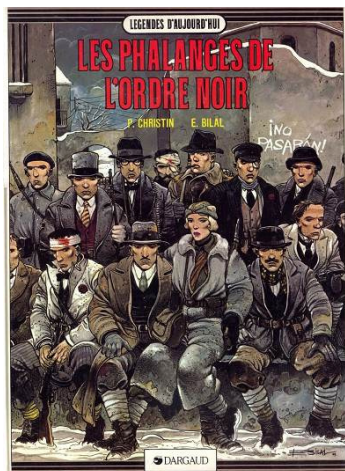


Enki Bilal est dessinateur et scénariste de bande dessinée et réalisateur français.

Il explore le temps à travers des mondes qu'il cite : « passé, présent, futur qui sont toujours intimement liés ».

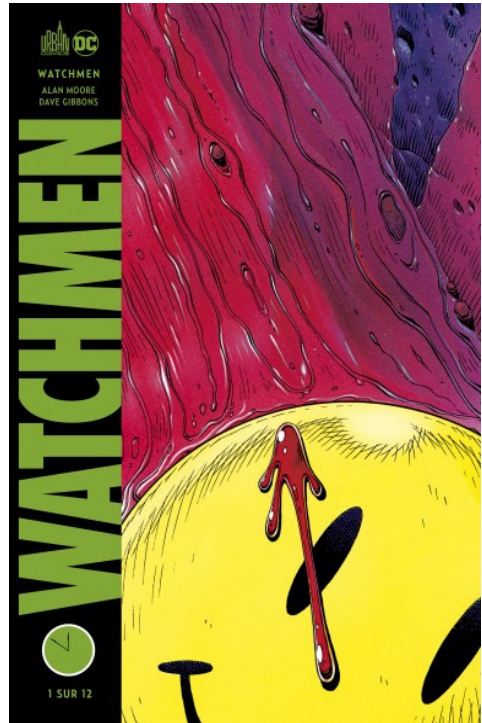
Il évoque dans ses œuvres des thèmes marquant le futur comme la fin du communisme dans les années 1980, l'obscurantisme religieux dans les années 1990 ou le changement climatique au début des années 2010.

Il évoque souvent le thème de la mémoire, par exemple dans la série Le Sommeil du monstre, où le héros utilise sa mémoire pour remonter dans le temps et se rappeler jusqu'aux premiers jours de son existence. Il se dit également sensible à la mémoire collective.



## WATCHMEN ET ALAN MOORE

Watchmen (Les gardiens en version française) est une série de comic book américano-britannique, assimilable au roman graphique, créée par le scénariste Alan Moore, le dessinateur Dave Gibbons et le coloriste John Higgins. La série met en scène des super-héros originaux dans un univers parallèle à celui de l'univers traditionnel de DC Comics. L'histoire repose sur une uchronie introduite par le Dr Manhattan le seul héros ayant de véritables pouvoirs.



La série de comics est très riche, il fait référence à la fin du monde à travers une guerre froide uchronique risquant de finir en guerre nucléaire.

Elle met en évidence aussi le fait que les héros vieillissent et deviennent faibles, corruptibles, plus humains.

Dernier tour de main d'Alan Moore il réussit à introduire une deuxième narration grâce à un personnage secondaire.





