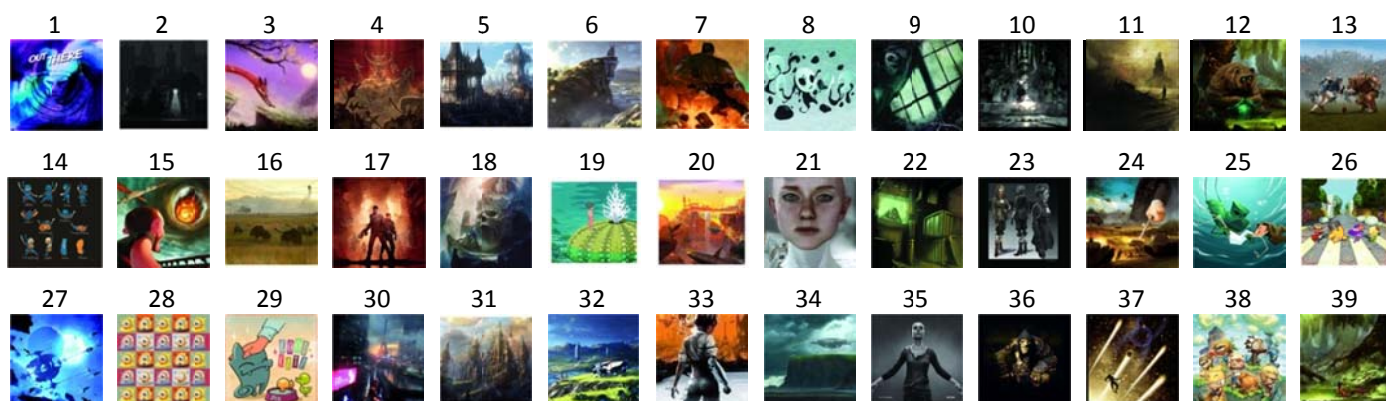


Musée Fabre de Montpellier Agglomération

Jeux vidéo et art numérique Saison 2 du 18 Novembre 2014 au 04 janvier 2015



Le musée Fabre de Montpellier Agglomération a choisi de faire entrer pour la deuxième année consécutive l'art numérique dans ses salles avec un accrochage inédit dans le hall Buren, du 18 novembre 2014 au 4 janvier 2015, à l'occasion de journées qui mettent le numérique et le jeu vidéo à l'honneur sur le territoire de Montpellier Agglomération : le salon international annuel du jeu vidéo Montpellier In Game (MIG), organisé par Montpellier Agglomération au Corum, dédié cette année aux professionnels du secteur, mais aussi le Digiworld de l'IDATE, qui se tient en parallèle et rassemble chaque année des décideurs de la filière du numérique à l'échelle internationale.

Après un appel national à *artworks*, trente-neuf œuvres numériques, réalisées par des sociétés ou studios indépendants de toute la France, ont été sélectionnées par un jury associant des professionnels du secteur et le musée Fabre. Ce dernier s'engage avec cet accrochage, véritable hymne à la création contemporaine, à promouvoir les formes de création les plus novatrices.

« Jeux vidéo et art numérique Saison 2 » : un accrochage innovant au musée Fabre.

Pour la première saison de *Jeux vidéo et art numérique* en 2013, études préparatoires, *concept art*, *character and stage design* (étude du personnage), recherches artistiques... étaient

exposés pour faire découvrir au public les étapes de la conception d'un jeu vidéo et les liens forts entre pratiques traditionnelles (dessin, peinture) et les nouvelles technologies.

Cette année, le musée a fait le choix d'exposer trente-neuf *artworks* créés à l'aide d'outils numériques : ces images, développées au moment de la conception du jeu pour définir son identité visuelle, son atmosphère ou encore ses personnages, reflètent toute la diversité et la créativité du secteur : personnages en action, décors oniriques, parfois cauchemardesques, univers fantastiques, poétiques ou humoristiques.... L'accrochage, très éclectique, se veut le reflet des tendances les plus actuelles dans le secteur du jeu vidéo. Il fait naviguer l'imaginaire dans des représentations très variées, depuis l'esthétique steampunk de la *Granny Rags* du jeu *Dishonored* jusqu'au Paris futuriste et tentaculaire de *Remember Me*, en passant par l'amusant *Anatomy Ninja*, développé par la société montpelliéraine IMAIOS pour permettre l'apprentissage de l'anatomie du corps humain.

Accessible à tous gratuitement, cette présentation permet de découvrir la vivacité de la création, les différentes voies graphiques et imaginaires développées dans le domaine du jeu vidéo. Avec un accrochage de très grande taille (trois mètres de hauteur sur treize mètres de large), c'est un véritable mur d'images qui prend vie au musée.

Musée Fabre de Montpellier Agglomération

Jeux vidéo et art numérique Saison 2 du 18 Novembre 2014 au 04 janvier 2015

1. Mi-Clos – PEIFFERT Michaël

Out There (2010)

Pour le jeu *Out There*, sorti le 27 février 2014, Millery
Dessin à l'encre, Photoshop

© Mi-Clos

Visuel à l'origine du jeu *Out there*.

Perdu dans l'espace, le personnage essaye de rejoindre la Terre dans une course contre la montre rythmée par les découvertes et par les aléas de la survie.

2. LAGADEC Karl

Zombie (septembre 2014)

Pour le jeu *Zombie Night Terror*, sortie prévue en 2015, Marseille

Photoshop, Pro-motion, pixel-art, ordinateur

© LAGADEC Karl

Etude pour un décor de fond en milieu urbain. Le style utilisé est le pixel-art, mais il est combiné avec des techniques plus classiques, comme l'utilisation de lumières ou de dégradés.

3. Swing Swing Submarine – SOULIE Géraud

At the dawn of spring (juin 2014)

Pour le jeu *Seasons after Fall*, sortie prévue en 2015, Montpellier

Adobe Photoshop CS6, peinture numérique, tablette graphique

© Swing Swing Submarine

Pour voyager entre les différentes régions du jeu, le renard a la capacité de courir plus vite. Son corps s'adapte, s'étire et ondule tel un ruban.

4. Ankama– œuvre collective des studios ANKAMA Animations

Goultard le Barbare (2007)

Pour le court-métrage *Goultard le Barbare*, 2007

Flash et Photoshop

©Ankama

Artwork réalisé dans le cadre de la réalisation du court-métrage *Goultard le Barbare*

5. Hanakai Studio-Neko– JUNG Min Seob

Cité Forteresse de Dis (mai 2014)

Pour le jeu *Prodigy*, sortie prévue fin 2015, Paris

Photoshop, Ordinateur individuel et tablette graphique

© Hanakai Studio-Neko

Dis est à l'image des Rois Sorciers bâtisseurs de la cité, tortueuse et majestueuse, comme s'ils avaient voulu cacher un secret dans chaque recoin de la ville.

6. Asobo Studio – LYSSON Antoine

Easy Fortune Lab (novembre 2013)

Pour le jeu *Nom de code Arapaho*, en cours de production, Bordeaux

Photoshop & 3DS Max, 2D/3D compositing, PC & tablette graphique

©Asobo Studio

Concept Art illustrant les bâtiments et technologies présents dans l'univers de jeu ; les activités d'Exidium Corp.

7. Le Cortex – Samkat, SPIELMAN Johan

Crouching Pony, hidden Dragon (octobre 2013)

Pour le jeu *CrouchingPony, hidden Dragon*, sorti en juillet 2014, Paris

Réalisé sur Photoshop en digital painting

© Le Cortex

Il s'agit de l'illustration réalisée pour la jaquette américaine du jeu.

Les deux personnages principaux, Pony et Biki, y sont représentés, ainsi que le mystérieux Sensei, que l'on voit de dos.

8. SundaeFactory – BOURDIER Alexandre

Masque (août 2012)

Pour le jeu *Ecotone*, sortie prévue courant 1er trimestre 2015

Acrylique, Adobe Photoshop CS6

© SundaeFactory

Représentation du personnage principal d'Ecotone, composé d'un étrange liquide noir et de son masque.

9. BYOOK – BOLLINGER Anne

La fin est proche (février 2013)

Pour le jeu *The Moaning Words*, sorti en septembre 2014, Valenciennes

Photoshop, tablette graphique

© BYOOK

Le personnage, devenu complètement fou et paranoïaque, se photographie à la hâte car il sait que sa fin est proche. Son image apparaît à la fois comme un témoignage et une mise en garde pour ceux qui s'apprentent à découvrir son histoire. A l'origine un concept art, cette image est devenue la 1^{ère} illustration du récit Dagon.

Musée Fabre de Montpellier Agglomération

Jeux vidéo et art numérique Saison 2 du 18 Novembre 2014 au 04 janvier 2015

10. EDEN GAMES / ATARI – CASOLARI Pascal

The Circular Room (juin 2008)

Pour le jeu *ALONE IN THE DARK 5*, sorti le 14 novembre 2008, Lyon

Photoshop

© EDEN GAMES / ATARI

Une pièce circulaire, souterraine, sous Central Park marquant un mécanisme d'une ancienne civilisation qu'Edward Carnby devra déjouer pour progresser dans l'aventure du jeu.

11. BYOOK – BOLLINGER Anne

Plaine abyssale (janvier 2013)

Pour le jeu *The Moaning Words*, sorti en septembre 2014, Valenciennes

Photoshop, tablette graphique

© BYOOK

Concept art pour l'application *The Moaning Words*. L'ambiance et le style évoquent l'univers torturé de l'auteur H. P. Lovecraft. Ici, seuls le personnage et sa barque sont nets, tandis que le reste du décor demeure flou et mystérieux : ni le personnage, ni le spectateur ne savent où ils ont échoué.

12. Swing Swing Submarine – SOULIE Géraud

Stranger to summer (juin 2014)

Pour le jeu *Seasons after Fall*, sortie prévue en 2015, Montpellier

Adobe Photoshop CS6, peinture numérique, tablette graphique

© Swing Swing Submarine

Au cours de son voyage, le renard rencontre les gardiens des saisons. L'ours, l'esprit de l'hiver, est probablement le plus imposant et le plus sage.

13. CYANIDE – KOPINSKI Karl

Catch the Ball or not... (2013)

Pour le jeu *Blood Bowl 2*, sortie prévu en 2015, Nanterre

Photoshop

©Focus Home Interactive

Cette illustration représente parfaitement tout l'antagonisme de *Blood Bowl 2*. Deux races s'affrontent, de couleurs différentes, pour la maîtrise d'un ballon qui peut parfois passer au second plan devant l'envie d'en découdre avec l'équipe adverse.

14. IMAIOS – MICHEAU Antoine

Orientations et coupes anatomiques (octobre 2014)

Pour le jeu *Anatomy Ninja*, sorti en Novembre 2014, Montpellier

Photoshop, Peinture numérique, tablette graphique
Wacom Cintiq 24 HD

© IMAIOS

Incidences et coupes d'anatomie utilisées traditionnellement en médecine mais transposées graphiquement en position Ninja pour un jeu permettant d'apprendre l'anatomie du corps humain : *Anatomy Ninja*.

15. Natural Pad – WILDE Rudy

Tiens il pleut (août 2013)

Pour le jeu *Hammer & Planks*, septembre 2014

Photoshop, dessin numérique et tablette graphique

© Natural Pad

Cette illustration fait partie d'une série de cinq images résumant l'histoire de John K, pirate de son état, sillonnant la mer des Mille Chaloupes en quête de trésors. Malheureusement pour lui son histoire commence mal à cause de cette météorite. Découvrira-t-il d'où elle vient ?

16. Asobo Studio – PAPET Damien & LECOUTURIER Emmanuel

Untamed Nature (novembre 2013)

Pour le jeu *Nom de code Arapaho*, en cours de production, Bordeaux

Photoshop & 3DS Max, 2D/3D compositing, PC & tablette graphique

© Asobo Studio

Concept Art illustrant la faune et la flore de l'univers du jeu

17. Spiders – SIMONETTI Marc

Mars : War Logs (2012)

Pour le jeu *Mars : War Logs*, sorti le 26 avril 2013, Paris

Z brush et Photoshop

©Focus Home Interactive

On retrouve dans cette image les thèmes universels de la révolte face au totalitarisme, et de l'amitié dans l'adversité. *Mars dans Mars War Logs*, est un univers sombre, oppressant, et rude, des thèmes qui trouvent écho tout autant dans les sociétés actuelles que dans la littérature.

18. Wardenlight Studio – GRIVET Bastien

Ostium infernus (janvier 2014)

Musée Fabre de Montpellier Agglomération

Jeux vidéo et art numérique Saison 2 du 18 Novembre 2014 au 04 janvier 2015

Montpellier
Photoshop, Mac et tablette Wacom intuos 4
© Wardenlight Studio

19. Atelier Sentô – PICHARD Olivier (décor), BRUN Cécile (personnage)
Le rêve de Mizuka (mars 2013)
Pour le jeu *The Coral Cave*, sortie prévue fin 2015,
Aquarelle, Photoshop
© Atelier Sentô

Une nuit, Mizuka – une petite fille habitant l'archipel d'Okinawa – rêve qu'elle explore de mystérieux îlots. En utilisant des fragments de corail, elle ouvre un chemin dans la mer jusqu'à une île légendaire.

20. Midgar Studio – Shu Yan
Ville d'Astrya (octobre 2014)
Pour le jeu *Edge of Eternity*, Nîmes
Photoshop, Tablette graphique
© Midgar Studio

Ville magique d'Astrya

21. QuanticDream – Oeuvre collective
Teardroids (2011)
Pour le jeu *KARA*, sorti le 8 mars 2012, Paris
Autodesk Maya, Photoshop
© QuanticDream

KARA est une Androïde de troisième génération. Alors qu'elle est assemblée par un technicien pour être vendue, un "bug" se fait jour : KARA est capable de ressentir de l'émotion. Le technicien souhaite la détruire, mais KARA le supplie, en larmes, de la laisser vivre...

22. Feerik – Maw
L'entrepôt (décembre 2011)
Pour le jeu *Eredan*, sorti en 2010, Grabels
Photoshop, tablette graphique
© Feerik

Concept art pour un lieu du jeu.

23. Arkane Studios – PEYRAVRNAY Cédric
Granny Rags (novembre 2009)
Pour le jeu *Dishonored*, sorti le 9 octobre 2012
Photoshop, dessin, tablette graphique
© Arkane Studios

Planche de « character design » pour le personnage de Granny Rags, une vieille aristocrate qui a perdu

tous ses biens mais aussi la raison et la vue. Le joueur découvrira qu'elle possède aussi des pouvoirs surnaturels et qu'elle est immortelle.

24. Eugen Systems – SIMONETTI Marc
Wargame : European Escalation (2011)
Pour le jeu *Wargame European Escalation*, sorti le 23 février 2012.
Photoshop, PC et tablette graphique
© Focus Home Interactive

Jeu de stratégie en temps réel se déroulant en Europe dans les années 80, alors que la guerre froide est sur le point de se transformer en troisième Guerre Mondiale.

25. Wild Factor – ZIMRA
Créature du lagon (septembre 2014)
Pour le jeu *MACHIAVILLAIN*, sortie prévue pour mi-2015, Paris
Paint Tool Sai, Photoshop, dessin, PC et Cintiq
© Wild Factor

Hommage à un grand classique du cinéma de monstres des années 50.

26. The Game Bakers – RENEAUME Jérôme
Squids crossing the road – couverture bande son (octobre 2011)
Pour le jeu *Squids*, sorti en octobre 2011, Montpellier / Paris
Photoshop, tablette graphique
© The Game Bakers

Clin d'œil aux Beatles pour la couverture de la bande sonore de Squids.

27. Amplitude Studios – RANTET Aurélien
Exodus (2012)
Pour le jeu *Endless Space*, sorti en Juillet 2012, Paris
Photoshop
© Amplitude Studios

Après des siècles de domination et de lutte, le peuple des « Pilgrims » parvient à échapper à l'United Empire, et recherche les origines de l'univers et du mystérieux peuple des Endless.

Musée Fabre de Montpellier Agglomération

Jeux vidéo et art numérique Saison 2 du 18 Novembre 2014 au 04 janvier 2015

28. LozangeLab – Ava Loz

25. Aliens (septembre 2014)

Pour le jeu *Shuttle Shuffle*, sorti en décembre 2014, Metz

Illustrateur, ordinateur individuel

© LozangeLab

25 *sprites*, clonés à partir du même modèle d'alien, multiplié, colorisé, et placés sur un échiquier. Une touche de maquillage sur leur paupière mobile. Un clin d'œil irrésistible au Pop Art, précurseur des techniques artistiques de duplication et de reproduction de l'image.

29. Pastagames – BARBARESI Hervé

Good Cat ! (octobre 2014)

Pour le jeu *Pix the Cat*, sorti le 8 octobre 2014, Paris
Photoshop/Illustrator, tablette graphique

©Pastagames

Insouciant moment de partage entre deux aventures.

30. DONTNOD Entertainment – KOCH Michel et CHADEISSON Paul

Canaux de Néo-Paris (août 2011)

Pour le jeu *Remember me*, sorti en juin 2013, Paris.
Photoshop, dessin, PC et tablette graphique

© Capcom

Néo-Paris, 2084, vue prospective de la capitale inondée après le réchauffement climatique.

31. Hanakai Studio-Neko – JUNGMIn Seob

La Cité des Pères (janvier 2014)

Pour le jeu *Prodigy*, sortie prévue fin 2015, Paris
Photoshop, Ordinateur individuel et tablette graphique

©Hanakai Studio-Neko

Nichée au cœur de la Forêt Lanterne qui lui sert d'écran, la Cité des Pères était à l'origine un immense palais à l'architecture cyclopéenne et changeante abritant les Géants.

32. Asobo Studio – LYSSON Antoine

Easy Fortune Settler (novembre 2013)

Pour le jeu *Nom de code Arapaho*, en cours de production, Bordeaux

Photoshop & 3DS Max, 2D/3D compositing, PC & tablette graphique

©Asobo Studio

Concept Art illustrant les bâtiments et technologies présents dans l'univers de jeu ; les activités d'Exidium Corp.

33. DONTNOD Entertainment – BRICLOT Aleks

Nilin, pose 1 (janvier 2013)

Pour le jeu *Remember Me*, sorti en juin 2013, Paris
Photoshop, dessin, PC et tablette graphique

©Capcom

Nilin, chasseuse de souvenirs : le personnage principal du jeu *Remember Me*. L'image avait aussi été utilisée pour la jaquette du jeu.

34. Wardenlight Studio – ROSSIER Jessica

Back on earth (septembre 2014)

Pour un projet interne, Montpellier

Photoshop, painting et photomanipulation, Mac et tablette

Wacom intuos 4

©Wardenlight Studio

35. QuanticDream – Œuvre collective

Jodie Holmes (2013)

Pour le jeu *Beyond : Two Souls*, sorti le 8 octobre 2013, Paris

Autodesk Maya, Photoshop

© QuanticDream

L'œuvre représente Jodie Holmes, incarnée par l'actrice canadienne Ellen Page, dans une position de grâce et de plénitude. La véritable identité d'Aiden, l'être de l'au-delà qui l'accompagne depuis sa naissance, vient de lui être révélée. Elle est apaisée, heureuse.

36. CYANIDE – VAUCLIN Thomas / COMPAIN Samuel

Fear the Shadows

Pour le jeu *Styx Master of Shadows*, sorti le 7 octobre 2014, Nanterre

ZBrush, Photoshop

© CYANIDE

Petit, méchant, sournois, cynique, Styx représente tout ce que l'Homme peut craindre dans la peur du noir. Dans l'univers « médiéval dark fantaisie », ce gobelin est l'anti-héros par excellence qui se dépasse constamment afin de survivre ou tout simplement exister.

Musée Fabre de Montpellier Agglomération

Jeux vidéo et art numérique Saison 2 du 18 Novembre 2014 au 04 janvier 2015

37. Simon says : Play! – MESNARD Simon

Explosion de "Matière jaune" (Octobre 2014)

Pour le jeu *ASA : Resmastered Edition*, sorti en février 2015, Dijon

Image numérique 3D avec effets de particules : 3dsmax 2015, AfterEffects CS6, TrapcodeParticular, Ordinateur Individuel particulier

© Simon Mesnard

R&D (étude de faisabilité projet), réalisée dans le cadre du jeu « *ASA : A SpaceAdventure* », pour recherches de couleurs, matières et techniques numériques. Le héros, un astronaute, est hypnotisé par les particules dorées émises par un mystérieux Cube noir, et se jette à sa poursuite dans le vide de l'espace.

38. ANKAMA – GUITON Edouard et SHUKO Gray

Krosmaster Arena (2012)

Pour le jeu *Krosmaster Arena* (jeu de plateau et jeu sur tablette), 2012, Roubaix

©Ankama

Artwork réalisé pour le packaging du jeu de plateau *Krosmaster Arena*, inspiré de l'univers de *Dofus* et *Wakfu*.

39. Swing Swing Submarine – SOULIE Géraud

Stranger to summer (Juin 2014)

Pour le jeu *Seasons after Fall*, jeu à paraître, Montpellier

Adobe Photoshop CS6, Peinture numérique, Tablette graphique

© Swing Swing Submarine

Au cours de son voyage, le renard rencontre les gardiens des saisons. L'ours, l'esprit de l'hiver, est probablement le plus imposant et le plus sage.