



## Evil Twin - Rencontre avec un artiste

[http://overgame.com/items/13735\\_evil-twin-rencontre-avec-un-artiste.html](http://overgame.com/items/13735_evil-twin-rencontre-avec-un-artiste.html)

12.07.2001

À quelques encablures de la sortie du jeu, rencontre avec le Directeur Artistique d'un studio français qui a le vent en poupe. Avant de devenir Super Cyprien, le héros garnement d'Evil Twin avait un autre alter ego : Stéphane Bachelet.

Un an après la première date prévue, Evil Twin Cyprien's Chronicles sortira enfin. En septembre 2001. Que s'est-il passé depuis ? Au vu du résultat déjà concrétisé par le studio In Utero, Ubi Soft a décidé de faire passer Evil Twin de projet "standard" à projet "haut de gamme". Le potentiel était là et Ubi Soft a donné les moyens à In Utero de faire appel à des Focus Groups (cobayes humains qui jouent et donnent leur avis), et plus de temps pour trouver le bon équilibre entre aventure, maniabilité et cohérence scénaristique. Autant de points qui font la différence entre un mauvais jeu et un bon, entre un produit d'entrée de gamme et un jeu haut de gamme. Inspiré du classique de la BD début de siècle Little Nemo (comic strip publié en 1905 par Winsor McCay), comme par la peinture d'Arcimboldo (celui qui fait des portraits avec des fruits et légumes !), l'esthétique soignée et gothique d'Evil Twin sera vite qualifiée de french touch à l'international. Ubi Soft le sait déjà et ne s'en défendra pas. Reste après à se démarquer des jeux japonais du genre plateforme tout en revendiquant un savoir faire au moins égal. La solution a été de prendre comme héros un gamin avec la langue bien pendue et de le plonger dans un univers de cauchemar "pour s'éloigner du rose Nintendo et de Mario, que j'adore d'ailleurs" avoue spontanément Stéphane Bachelet, en charge de la direction artistique de Evil Twin chez In Utero. Un connaisseur de bande dessinées, d'illustrations, de peintures et de jeux vidéo. Notre interlocuteur du jour.

Tout à fait à l'origine d'Evil Twin il y a eu l'idée d'une série TV tournant autour des phobies enfantines. Cinq ans plus tard Cyprien's Chronicle est devenu un jeu vidéo et, sans regret aucun, In Utero est prêt à enchaîner sur la suite tellement le studio "n'a pas pu inclure toutes ses idées dans ce premier jeu". Classique et encourageant quand la soif est encore là. Faire un jeu vidéo est un long parcours du combattant, surtout quand c'est le premier. "La première démo de Evil Twin a été présentée en 1996, elle était non jouable et j'avais fait tous les graphismes" se souvient Stéphane Bachelet, "C'est en voyant la démo suivante, cette fois jouable en 1997, que nous avons convaincu Ubi Soft". De fait, Evil Twin est en développement depuis 2 ans et demi, et les 4 derniers mois de sursit décidés par Ubi Soft sont tout alloués au "tuning", aux réglages fins du jeu.

Sur Dreamcast, sur Playstation 2 et sur PC, le jeu est vraiment très beau. Les partis pris esthétiques sont stylisés, sombres, cohérents et pourtant parsemés d'humour coloré à la Lewis Carol (Alice aux Pays des Merveilles). Comment garde-t-on une telle homogénéité graphique quand un fait un jeu qui ressemble à une bande dessinée d'auteur ? En recrutant des jeunes dessinateurs sortant de leur école d'arts graphiques. Si possible de la même que celle du recruteur : "C'est vrai que les 7-8 graphistes de l'équipe viennent essentiellement de la même école de dessin que moi" avoue Stéphane Bachelet. Sans prétention sinon la volonté de trouver les graphistes qui se glisseraient dans l'univers qu'il avait déjà couché sur le papier, Stéphane a

donc choisi son équipe d'illustrateurs sur leurs cartons à dessins et sur leur bonne volonté à se glisser dans les crayonnés déjà tracés. Une fois cette équipe constituée et 6 mois de croquis et d'illustrations préparatoires sur papier Canson, les graphistes se sont tournés vers Photoshop. "Après que les styles des mondes aient été définis, chacun a apporté ses idées, c'est un travail d'équipe. La seule contrainte dans ces cas là est technique, si quelqu'un imagine une cathédrale de 100 mètres sur le papier ce n'est pas faisable dans le cadre du jeu " explique Stéphane en riant.

Pendant que nous partons en vacances cet été, In Utero passe en "crunch mode", vous savez, cette espèce de rush infernal que tous les développeurs traversent à quelques semaines de la finition de leur jeu. Car rendez-vous pris en septembre pour la sortie simultanée sur Dreamcast, Playstation 2, et PC. Le premier crunch mode pour In Utero qui, au jour où nous écrivons ces lignes, regorge encore d'énergie. "Avec les nouvelles machines vues à l'E3 on a bien 5 ans de boulot devant nous. C'est super stimulant " s'exclame Stéphane Bachelet, à moins que cela ne soit un des ses compères d'In Utero à ses côtés. "Quand on voit tout ce que fait Nintendo... Nous, pour nos prochains jeux, on doit encore travailler sur la narration, les positions de caméra On a encore envie de faire des jeux vidéo, de continuer. Pour nous le jeu vidéo peut être de l'art. Enfin on l'espère ". Rassurons vite In Utero, nous aussi nous y croyons. Peut-être que la french touch c'est d'abord ça : une french attitude.

*Propos recueillis en juillet 2001 par François de la Boissière Ecrans Evil Twin tirés de la version PC. Photos Stéphane Bachelet © Overgame*