

1 - L'Histoire

Cher journal je viens au jour de mon retour nicher dans tes entrailles toutes mes pensées les plus intimes... Tu es désormais le seul auquel je puisse me confier. J'espère que si quelqu'un en vient à violer notre intimité il saura me trouver une plume attachante et qu'il compatira suffisamment à ma peine pour ne pas exposer au monde nos secrets.

Jour 1

J'ai les mains qui tremblent, le bruit des tirs sifflant dans mes oreilles comme un bourdonnement latent me vrillant l'encéphale. Les visages autrefois connus me semblent étrangers. Les sourires m'apparaissent comme des rictus factices et menaçants. Tout me semble si loin de ma réalité que

l'impression de me noyer dans une marre d'eau tourbe aux reflets écarlates. Retrouverais-je ma place dans cette terre promise que nous avons si longuement rêvé et que je suis le seul à retrouver ?

Jour 3

Aujourd'hui je suis allé au marché... Les yeux des passants me suivaient à l'image de tableaux dans un musée des horreurs. Parfois un frisson me parcourt l'échine... C'est comme si quelque chose ne tournait pas rond.

Jour 7

Décidément, je ne m'y fais pas. Une semaine est passée et pourtant mon cœur me fait l'impression d'être dans une étuve viciée. Tout leur univers a

des relents de cendres, comme une triste mascarade aux masques de carton pâte.

Jour 12

J'ai croisé quelque chose d'étrange sur la place... Vêtue de haillons et de crânes. Peu courant dans notre petite bourgade. La créature semblait me fixer et j'ai ressenti ce frisson qui ne m'a guère quitté depuis mon retour du front. Une voix de femme à alors rententit m'annonçant qu'une fois la nuit tombée je m'endormirais et je ferais un rêve... Quelle curieuse histoire.

Enfin, c'est ce que je me disais avant d'entendre des bruits de chaînes. Je m'étais levé pour aller voir, mais rien. Cependant,

de retour dans ma chambre, je le vis. Freddie se tenait devant moi, comme autrefois, il était pâle... Beaucoup trop pâle et enchaîné. Lorsque j'entrepris de lui saisir le bras pour l'allonger quelle fut ma surprise lorsque je lui passa au travers de la poitrine. Je me retrouvai bien vite attaché à lui par des chaînes avant qu'il ne m'entraîne vers une lueur bleutée. Là-bas, tout était muni de cette étrange lueur, les visages des présents étaient inexistant. Freddie me mena au travers de mon histoire, me faisant redécouvrir la guerre, cette vieille histoire que j'avais tantôt traversé. J'ai bien cru que j'allais mourir en voyant ma vie ainsi défiler. Mais il n'en fut rien. Sans dire un mot, Freddie me ramena chez moi. Quel

rêve!

Jour 13

J'ai retrouvé la créature. Je voulais savoir d'ou elle tenait ses informations. Il va sans dire qu'il avait été aisé de la trouver, il faut dire qu'il ne se passe pas grand chose par ici. Un cirque itinérant venu d'au delà des mers... La créature se révéla être une vieille voyante. Intrigué, je me laissais lire les lignes de la main, mais elle n'en fit rien. Elle lança des osselets, appartenant sans nul doute aux créatures ornant sa tenue. La fumée d'encens ornant la pièce se teinta de la même lueur bleutée de la veille et là, c'est George que je vis, un aviateur anglais croisé pendant la guerre. Cette fois je revivais une

journée ordinaires, la même que toutes celles ayant succédé mon retour. Travail, solitude et lassitude. En m'observant je ne parvint à me retrouver dans cette projection de ma personne.

A mon réveil, Walt était à mes côtés, une roue de vieille automobile en guise de pattes arrières. Mon vieil ami se retrouvait, comme moi, avec un souvenir remarquable de cette guerre, comme une croix que nous nous devions d'exposer au monde en preuve de notre bravoure... Je crois que je deviens amer. Peu importe. Je viens tout juste de rentrer, Walt ma suivit... Je suis perdu. Mais mes frissons ont disparu. Est-ce mon vieil ami qui chasse les mauvais esprits?

Jour 18

On a fait tinter ma sonette... Mais personne n'attendait devant ma porte. J'ai trouvé une drôle de poupée, elle me rappelle Anna. Walt à l'air de l'apprécier je la lui ai donc laissé. Cette histoire de fantômes me perturbe... Devrais-je retourner au cirque?

Jour 22

J'ai cédé, j'y suis retourné, les frissons sont à nouveaux présents. Cette fois, la voyante n'y était pas, cependant il y avait une jeune fille qui dansait... Une... Je devrais dire deux. Car lorsqu'elle s'est retournée pour me faire face elle dévoila deux troncs, quatre bras et deux têtes... Cet endroit est étrange.

J'ai fui, je ne sais trop pourquoi.

Jour 23

Cette nuit, j'ai rêvé à nouveau... Karl s'est présenté à moi, muni d'une faux. Il me trancha l'autre bras, et toutes les parts de moi, je me retrouvais dépouillé de tout ce que j'étais... Je hurlais, tentant de couvrir de ma voix l'orage qui tonnait à l'extérieur... Et puis la lumière apparut à nouveau.

Au-delà je pouvais voir cette danseuse m'observer rêver au travers du cristal de la voyante. Toutes deux suivaient mes rêves... Puis elle s'éclipsa pour coudre, cette drôle de poupée aux airs de la jeune belge... Et par la suite... Un long serpent rayé et rembourré qu'elle plaça sur un mannequin à l'emplacement de mon bras perdu.

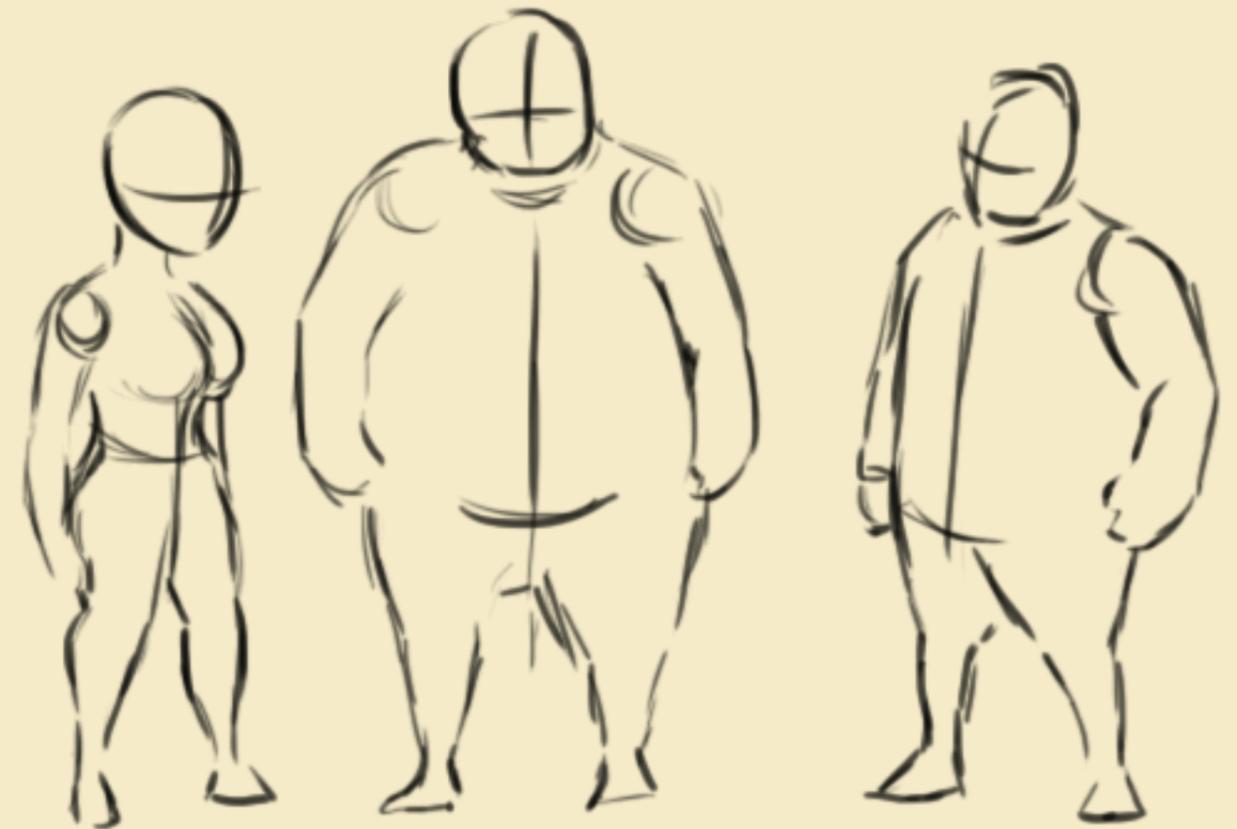
Cher journal, aujourd'hui je décide de m'affranchir de toi et de mon lourd passé. Je t'écris de mon nouveau bras rayé guidé par mes défunts amis, spectres marionnettistes tirant les ficelles d'une Anna de tissus. Aujourd'hui les gens me dévisagent, mais car je veux l'être. Aujourd'hui, dans cette arène qu'est le cirque, je me fais gladiateur, luttant pour la mémoire et transmettre notre histoire. Aujourd'hui, on raconte notre histoire à tous ceux qui voudraient l'entendre afin qu'elle ne soit jamais oubliée bien qu'elle soit désormais révolue. Car elle a compté, elle compte toujours. C'est elle qui a fait de nous, ce que nous sommes à ce jour et c'est elle qui donnera d'autres, le droit d'exister. Adieu et merci.

2 - Analyse du style graphique



En observant le style graphique des personnages du jeu j'ai pu constater divers éléments. Par exemple, les couleurs utilisées sont plutôt ternes, même les rouges tiennent davantage du marron. Aussi, les formes sont très simples, il y a peu de détails et les volumes, de même que les ombres, se résument à des aplats de couleurs. Quelques hachures sont aussi utilisées pour accentuer les ombres.

Les traits sont irréguliers donnant aux personnages un air très «dessiné». Aussi, les personnages sont très carrés et ont des épaules larges. Ils ont des jambes assez courtes et des petits pieds.



3 - Recherches sur le nouvel univers

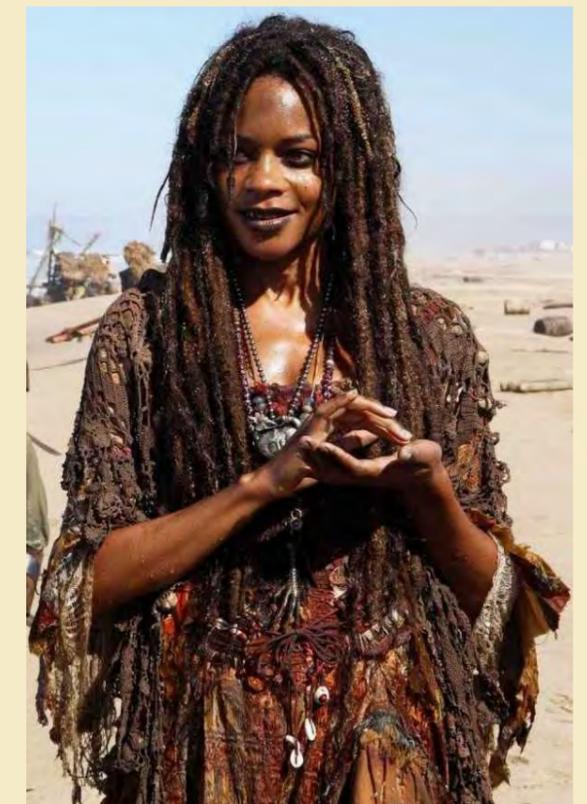


Pour le nouvel univers et sa part de fantastique j'ai voulu m'orienter vers le spiritisme de même que l'univers du vaudou. Je trouvais cette approche de la mortalité intéressante dans la mesure où elle n'est que peu présente en France tandis qu'elle l'était énormément en Louisiane, pays francophone.

A mon sens il était intéressant d'introduire une nouvelle vision de la mort et de la souffrance qui ne seraient pas perçues comme négatives comme elles l'étaient dans le premier opus. Le joueur pourrait découvrir la paix succédant à la guerre et que tous les sacrifices n'ont pas été vains. Ici, le voyage spirituel d'Emile se présente comme une dédramatisation de la mort et une évolution du personnage, de même qu'il permet la découverte d'un nouvel univers. L'après guerre ayant quelque peu ouvert le pays sur le monde.

Le titre de l'opus : «L'Outre Monde», fait aussi bien référence à la découverte d'une nouvelle culture qu'à la découverte de l'au-delà. L'univers du vaudou est très riche et mixte allant de la communication avec l'au-delà aux marabouts, tout en passant par les grigris. Il offrait donc une large marge d'interprétation.

Plusieurs éléments ressortent de cet univers tels que les épingles, les poupées rapiécées, les ossements ou encore les peintures sur le visage, voire des masques. Les représentations des personnages emblématiques de cet univers empruntent des éléments à diverses cultures, comme on peut l'observer sur les représentations de Papa Legba portant une tenue de gentilhomme personnalisée ou encore sur celles de Tia Dalma (Pirates des Caraïbes) portant diverses loques et éléments trouvés.





L'univers du cirque et de la fête foraine sont quelque part proches de cet univers de par les voyantes s'y trouvant. J'ai donc tenté d'enrichir l'univers choisi en croisant deux univers très chargés et souvent exploités dans des films d'angoisse. Après avoir fait quelques recherches j'ai pu constater que les deux univers fonctionnaient bien ensemble.

Les éléments notables présents dans cet univers étaient les rayures, souvent rouges et blanches du chapiteau, le personnage de Mr. Loyal, dompteur et dirigeant, les voyants, les trapézistes, les clowns et les animaux. Ainsi le choix de personnages était aisé.



Jack et la Mécanique du Cœur offrait, à mon sens, une représentation intéressante du cirque, dérangement, avec une part de mystère et de fascination pour un univers en décalage avec le monde dans lequel il évolue.

J'ai donc voulu donner à mon univers un côté attendrissant similaire à celui que l'on peut trouver dans le film.



Par la suite je me suis orientée vers un autre type de recherche, soit la façon dont je pourrais représenter les diverses notions présentes dans mon histoire. «A Christmas Carol» de Charles Dickens me semblait intéressant de par son traitement de l'évolution du personnage de Scrooge.

Le passé permettait d'évoquer le précédent opus en montrant au joueur le lien vers le second volet du jeu mais aussi d'ouvrir l'histoire sur une part de fantastique.

Le présent permettait de faire une transition entre les deux univers.

Et le futur exposant au joueur l'évolution du personnage et la place qu'il a su se trouver dans ce nouveau monde.

5 - Les personnages

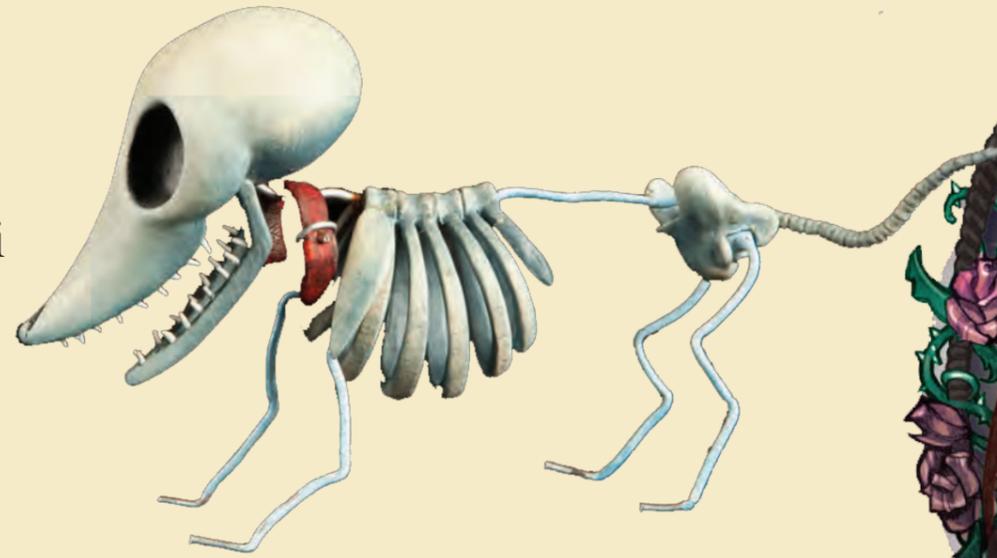
1 - The Ragdog (Walt)

Pour ce personnage je voulais créer un chien raffistolé, à l'état de fantôme ou encore de squelette qui aurait emprunté des os aux cadavres trouvés dans les tranchées.

Ma principale inspiration étaient les films de Tim Burton comme les Noces Funèbres ou encore l'Etrange Noël de Mr.Jack.

Les premiers croquis étaient intéressants cependant je trouvais que je pouvais pousser davantage l'idée afin d'obtenir un personnage moins chargé et plus proche de l'univers défini pour cet opus.

C'est ainsi que je me suis orienté vers des éléments de récupération proches de l'époque dans laquelle se déroulait mon histoire comme une roue. De plus, j'ai décidé d'introduire le côté «squelette» par le biais d'un masque de féticheur, inspiré des masques de Diablo III, appartenant aux univers du vaudou de même qu'à celui du spiritisme. Ce qui m'a permis d'ancrer davantage mon personnage dans le cadre choisi.





Pour le chien j'ai fait le choix d'utiliser des couleurs naturelles et peu saturées comme le marron, le vert kaki, le jaune pâle ou encore le beige et de les relever avec un peu de rouge afin de rappeler la tenue d'Emile. Aussi, toutes ces couleurs sont des couleurs chaudes contribuant à l'image positive et sympathique que je voulais donner au personnage.

Croquis



Histoire du personnage :

Walt, dressé à trouver les blessés sur le champ de bataille a cotôyé la mort à maintes reprises. Un jour, alors qu'il trainait un corps jusqu'à l'infirmierie il a été atteint par un éclat d'obus. Trouvé par une jeune femme il fût soigné cependant il perdit ses pattes arrière.

Cette femme périt de maladie et Walt se retrouva livré à lui-même, jusqu'à croiser le cirque itinérant où les artistes lui improvisèrent une nouvelle «partie arrière» en partant d'une roue de voiture afin qu'il retrouve sa mobilité perdue.

Le chien trouva sa place dans cette nouvelle famille et depuis il participe aux spectacles. Plus tard il retrouvera Emile auprès duquel il restera.

SOLDATS INCONNUS

- L'outre Monde -



2 - Daddy Long Arm (Emile)



Emile étant l'un des personnages les plus importants de cet opus j'ai fait le choix de lui donner l'apparence croisée de deux des personnages les plus importants des deux univers choisis, soit Mr. Loyal, dirigeant du cirque et Papa Legba de par son grand chapeau orné de crânes.

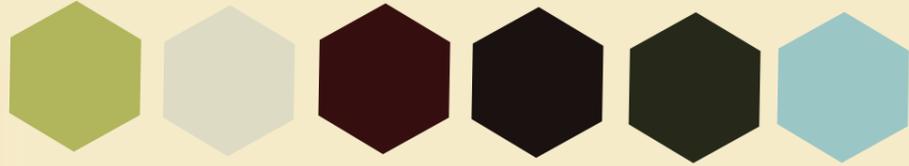
La marionnette, de même que les rayures rouges et blanches, renvoient à l'univers du cirque. Tandis que les esprits, les coutures et les épingles évoquent l'univers vaudou.



Pour les esprits j'ai pu faire divers essais, personnifiant la mort par une sorte d'entité noire munie d'un crâne d'animal ou encore donnant un visage aux personnages tout en leur appliquant un glow bleu clair à l'image de la mariée des noces funèbres.

Un élément commun aux deux univers abordés était le maquillage, les représentant de la culture vaudou abordant souvent des peintures, ce que font aussi les clowns, ainsi j'ai décidé j'ajouter cet aspect au personnage d'Emile afin de l'ancrer davantage dans le cadre et lui donner «mélange d'éléments» noté lors de mon analyse.

Croquis



J'ai utilisé les mêmes couleurs que celles de Walt afin de créer une cohérence générale.



Histoire du personnage :

Juste avant son exécution Emile aurait été gracié et aurait retrouvé son village d'origine bien qu'il aurait perdu un bras pendant la guerre. Cependant depuis son retour il n'arrive à trouver sa place dans ce monde en paix dans lequel il ne se retrouve plus.

Lorsqu'il rencontre la voyante il entreprend un voyage spirituel et décide de rejoindre le cirque où il retrouve Walt. La danseuse lui créa un nouveau bras, guidé par ses anciens compagnons devenus esprits.



3 - The Spirit Teller

Le personnage de la voyante a été assez difficile à définir dans la mesure où je ne voulais pas le représenter de manière classique, le différenciant des autres personnages pour le valoriser et mettre en avant son importance dans l'histoire.

Je voulais reprendre les crânes, décorant la tenue des deux personnages précédents. Je trouvais intéressant d'en faire un personnage âgé, représentant la sagesse, peut-être un peu bossu pour lui donner un air curieux. De plus, plutôt que de lui cacher les yeux avec ses cheveux j'ai décidé de lui mettre un bandeau sur les yeux, la rendant aveugle à l'instar de la représentation de la justice.

Aussi, j'ai composé sa tenue de haillons et différentes pièces de tenues d'anciens soldats lui conférant un air dérangeant et inquiétant.



Croquis



Histoire du personnage :

On ne sait pas grand chose de l'histoire de la voyante si ça n'est qu'elle vient de la Nouvelle Orléans et a recueilli les deux danseuses qu'elle a élevé comme ses enfants.

C'est un peu le mentor de cet opus, dirigeant le joueur au sein du voyage spirituel d'Emile le menant à l'acceptation de sa condition.

C'est un personnage qui peut parfois paraître froid, elle est décalée et déjantée. Elle a sa propre vision du monde et renie la vision ordinaire du commun des mortels.



4 - Two-Headed Dancers

Ce dernier personnage est inspiré des siamoises présentes dans le film Jack et la Mécanique du Coeur. Je trouvais qu'elles avaient un côté charmant et attendrissant qui correspondrait à cet univers touchant.

Aussi j'ai décidé de lui donner une apparence proche de celle d'Anna dans le premier volet du jeu afin de ne pas perdre le joueur et de me servir de ce personnage comme repère et figure aimante afin de solliciter l'empatie du joueur. Leurs cheveux roux sont destinés à les différencier du personnage d'Anna, en plus de les faire ressortir dans un décor peu coloré.



Aussi c'est une référence au personnage de la Goulue, grande star du Moulin Rouge, univers burlesque proche de celui du cirque. Je voulais donner au personnage des danseuses une référence charmeuse et envoutante. J'ai choisi d'associer deux disciplines proches de la danse pour accentuer cet aspect, soit le cerceau et le trapèze. De plus, j'ai choisi de faire du cerceau une lune en référence à Georges Méliès et ses univers intrigants proches de ce que je voulais créer avec ces deux personnages.

Je trouvais que représenter les danseuses en action était la meilleure façon de mettre en avant les atouts de ces personnages. Voulant donner une image positive de ces deux personnages, elles ne portent aucun crânes, cependant les rayures évoquent la tenue d'Emile.

Croquis

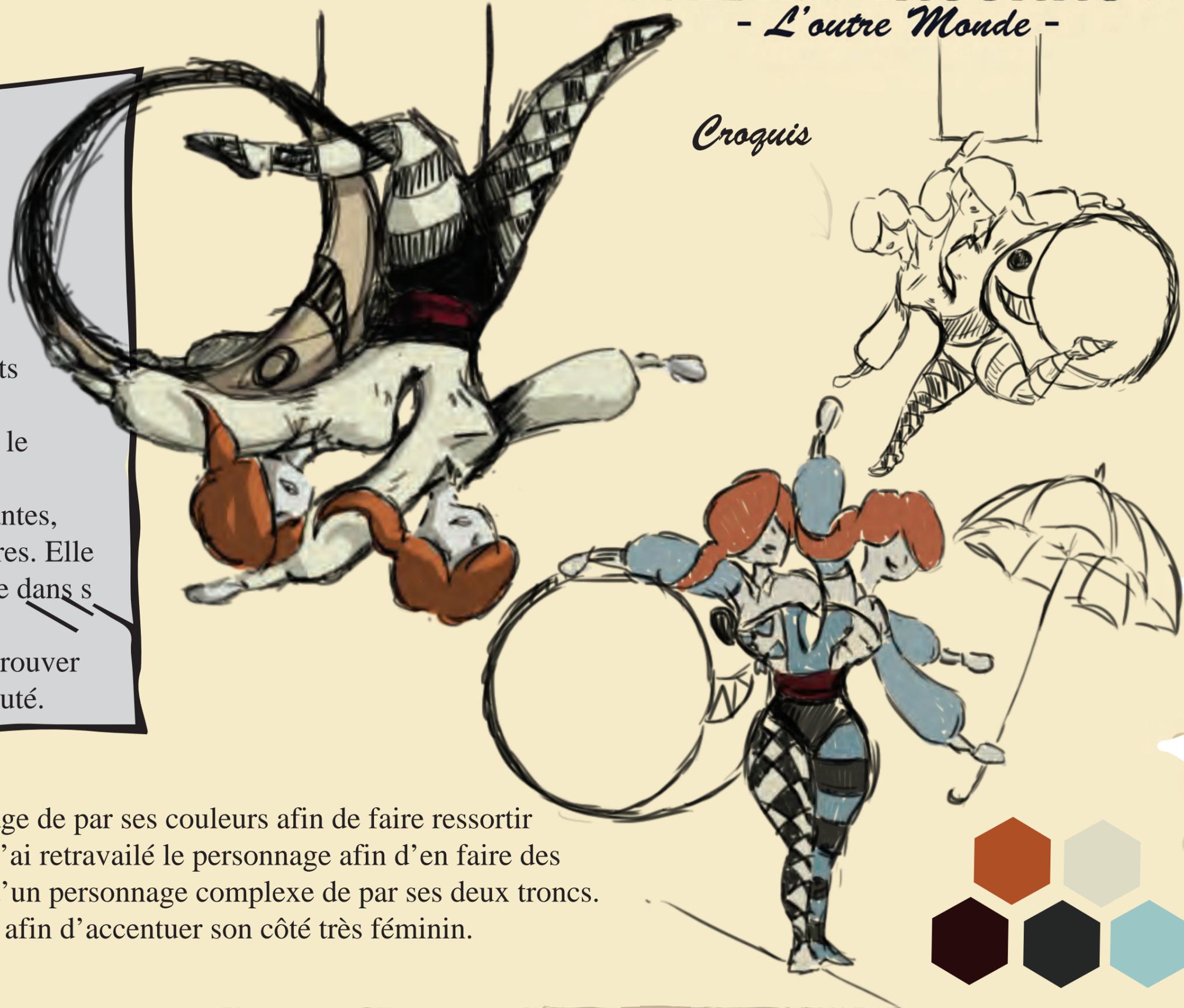
Histoire du personnage :

Ces deux jeunes femmes ont été abandonnées et recueillies par la voyante du cirque.

Ce sont des personnages rassurants et volontaires. Elles ont remplacé les pattes arrière de Walt et cousu le nouveau bras d'Emile.

Elles sont très sensible et émouvantes, peut-être le plus humain des quatres. Elle respire la bonne humeur et excelle dans son art.

Elle aidera Emile à s'accepter et trouver sa place au sein de leur communauté.



J'ai choisi de différencier ce personnage de par ses couleurs afin de faire ressortir son caractère très positif et apaisant. J'ai retravaillé le personnage afin d'en faire des danseuses et ainsi faciliter la lecture d'un personnage complexe de par ses deux troncs. J'ai troqué le parapluie pour un ruban afin d'accentuer son côté très féminin.







