



Il demeure entre ses épaules

par Red Ash, Milan Gabay, Kali Ban, Naomi Kotek



PITCH

Il demeure entre ses épaules est un jeu vidéo narratif point-and-click dans lequel on joue Benjamin, transformé en loup, qui essaie de survivre la nuit dans les montagnes de Judée sans se faire repérer et tuer.

NOTE D'INTENTION

Vers février-mars 2020, je suis tombée sur un tweet mentionnant une interprétation médiévale obscure d'un passage biblique sur Benjamin, le plus jeune des fils de Jacob. Dans ses dernières paroles, son père parle à chacun de ses fils, les bénissant ou les maudissant. Il dit :

*"Benjamin est un loup prédateur.
Le matin il dévore sa proie, et le soir il partage le butin."*

Pour Rabbeinu Ephraïm, Benjamin était un loup-garou dont la transformation était empêchée par son père. En s'appuyant sur d'autres passages, il explique qu'il est dit de Benjamin qu'il "quittera son père et qu'il mourra", et donc quand son père mourra, Benjamin se changera en loup et quiconque le trouvera le tuera. Ce qui m'a particulièrement intriguée est le passage suivant :

"Il y a un type de loup que l'on appelle 'loup-garou', qui est une personne qui se change en loup. Quand elle se transforme en loup, ses pattes émergent d'entre ses épaules. Tout comme on dit de Benjamin : 'Il demeure entre ses épaules' (Deut 33:12)"

L'image du loup qui sort du dos, déchirant la peau, et celle du loup garou qui s'inverse comme un vêtement qu'on retourne m'est resté en tête. C'est le point de départ de ce projet.





Le Dybbouk, Ephraïm Moshe Lilien, 1908

Cette métamorphose m'est restée en tête pendant des semaines, jusqu'à ce que je retrouve par hasard une illustration dont j'avais oublié l'existence mais que j'avais déjà vu auparavant : le Dybbouk de Ephraïm Moshe Lilien. L'atmosphère pesante et étrange m'a donné envie de voir plus par l'artiste. Je découvre donc que c'était un artiste ashkénaze du début du XXème siècle, très sioniste, avec une grande idéalisation de la Palestine et du retour vers une figure du juif qui vit librement sur ses propres terres, chose visible dans ses oeuvres. J'ai beaucoup aimé l'élégance de ses traits, ses larges aplats de noir de blanc, et son traitement des visages, des habits, et de la flore.

C'est après cela que l'idée d'un jeu vidéo narratif m'est venue en tête. Davantage de recherches sur le sujet de la lycanthropie dans la Torah m'ont mené à un article sur les liens dans la fiction entre les loup-garous et les juifs. Celui-ci met en avant les parallèles entre un être capable de se fondre dans la masse la plupart du temps et vu comme un monstre dangereux à chasser, et les juifs.

Le style graphique élégant et mystérieux d'Ephraïm Moshe Lilien irait bien à l'histoire de Benjamin, et les belles enluminures et calligraphies dans la haggadah d'Arthur Szyk, un autre illustrateur juif du XXième siècle, m'ont donné envie de les adapter à un style plus sobre pour ancrer les illustrations dans la narration, dans le texte. L'hébreu est la langue du judaïsme, et la transmission de l'écrit, et en particulier des textes religieux, fait partie d'une longue tradition juive. Garder l'hébreu et l'écrit dans un projet qui traite notamment des persécutions des juifs me paraît important.

J'ai donc commencé à en parler à mon groupe d'amis avec lesquels je fais souvent des game jams, pour voir si ça intéressait certains et pour ne pas oublier l'idée. Deux de mes amis, Milan et Red, se sont montrés intéressés par mon projet pour gérer l'aspect programmation et pour la narration et l'écriture. J'ai ensuite trouvé une autre personne, Blue, pour se charger du sound design et m'aider avec la musique.



Haggadah, Arthur Szyk, 1936

Il demeure entre ses épaules est donc un projet de jeu vidéo narratif point-and-click dans lequel on joue Benjamin, le plus jeune fils du patriarche Jacob, transformé en loup et qui essaie de survivre à son destin. Il y aura plusieurs fins possibles, et les différentes "routes" débloquent des souvenirs différents de la vie de Benjamin, sur sa famille, sur la façon dont il a grandi. Pour tout explorer, il faut donc rejouer au jeu (qui serait assez rapide à finir ; je prévois environ 30 minutes de jeu au total) et explorer les différentes options.





THÈMES

Les thèmes que j'aimerais aborder sont les choix que l'on peut faire et l'influence qu'on a sur notre vie lorsqu'on fait partie d'une minorité victime de discrimination. Il y a des parallèles intéressants à tirer du fait que Benjamin est tué pour le danger perçu, et non réel, qu'il représente en tant que loup, et comment des minorités sont victimes de discriminations par rapport à des stéréotypes, et non leurs actions. Les groupes où cette analogie serait la plus appropriée (du fait du sujet et de mes connaissances) seraient les juifs, qui eux aussi sont perçus comme des prédateurs, des dangers sociétaux, et qui comme les loups, ont fini le XX^{me} siècle moins nombreux qu'au début, et les personnes queer, qui sont elles aussi perçues comme étant dangereuses, des déviants et prédateurs sexuels, et dont le coming out, l'expression de leur réalité intérieure est quelque peu semblable à la transformation de Benjamin en loup. La figure du loup-garou en tant qu'être monstrueux capable de se fondre dans la foule jusqu'à ce que son identité soit révélée est similaire à celle des personnes persécutées pour leur identité.

Dans le jeu, Benjamin aurait plusieurs options pour passer la nuit, mais se ferait inévitablement repérer et tuer, pour refléter les choix que l'on a (quoi faire, comment passer notre vie, etc) et les options qui nous sont retirées et les discriminations imposées, quoi qu'on fasse (discrimination, agressions, etc).

Le choix d'en faire un jeu vidéo, et en particulier un jeu qui se rapproche du visual novel, n'est pas anodin. En effet, les visual novels sont des jeux vidéo comportant souvent plusieurs fins, avec en général une "mauvaise" fin, une ou plusieurs fins "normales", et une "bonne" fin, qui est généralement vue comme étant la vraie fin, et est difficilement atteignable. Or, je souhaite que toutes les fins possibles dans mon projet mènent à la mort de Benjamin, au lieu d'incorporer une mentalité de "à force d'essayer, on peut y arriver/ trouver une solution/ survivre". On a souvent peu de visibilité sur quel choix de vie est le meilleur. Bien qu'il existe souvent des choix qui mènent à la réussite, en placer dans ce jeu indiquerait qu'il existe des "bons choix" et des "mauvais choix" à faire lorsqu'on est victimisé, alors que je ne pense pas que ce soit le cas. Il y a seulement des choix faits avec les informations qu'on a à notre disposition.



Il demeure entre ses épaules n'a pas pour but de faire ressentir de l'espoir, ou d'avoir une bonne fin. Je veux créer quelque chose qui montre de l'empathie, une certaine compréhension envers les personnes dont certains droits et choix sont injustement retirés à cause de qui ils sont, et je n'offre pas de solution ou d'espoir qu'un jour, quelque part, tout ira mieux, que la justice n'est pas un luxe rare. Cela me semble être une promesse vide et facile à faire, quelque chose dit par des personnes qui ne veulent pas croire qu'on puisse vivre et mourir dans l'injustice, qu'on puisse exister avec des oppression, des traumas, des dangers, des douleurs tellement omniprésentes qu'elles deviennent banales. Que se soit les remarques sexistes dans la rue, le fait de toujours être un peu vigilante en soirée, d'entendre et de lire des "blagues" antisémites et de ne pas pouvoir se défendre sans être traitée de rabat-joie, les maladies mentales chroniques et l'incompréhension des gens à leur égard, etc, je ne pense pas qu'il y ai grand chose à y faire (à l'échelle individuelle, en tout cas) pour que cela cesse. Mais je veux aussi exprimer la beauté et la joie que l'on peut trouver malgré cela, le plaisir et le soulagement profond de pouvoir être soi-même, même si c'est temporaire. Il y a de belles choses à voir et à faire en dehors des cases, même s'il y a un prix à payer.

DÉROULEMENT

Le jeu commence avec un écran sombre, où l'on voit un objet noir dissimuler partiellement une lampe à huile éteinte. Si le.a jou.eur.euse ne fait rien, au bout de quelques secondes, une petite animation joue pour indiquer qu'il faut cliquer et glisser. Ensuite, la lampe devient interactive, et on peut cliquer dessus (une petite animation incite le.a jou.eur.euse à le faire). La lampe s'allume, l'illustration de fond avec Benjamin dans sa tente est révélée, et l'interface utilisateur apparaît. Lorsque le bouton play est cliqué, la cinématique d'introduction se lance. Celle-ci montre la transformation de Benjamin en loup, accompagné du texte de Rabbeinu Ephraïm pour expliquer le contexte. Une fois transformé en loup, la cinématique prend fin et le jeu se lance. On voit Benjamin dans un champ, avec du texte décrivant la scène et le ressenti du protagoniste. Le.a jou.eur.euse ne peut pas passer aux autres lieux du jeu sans avoir trouvé le souvenir dans cette scène, qui est accessible en cliquant sur la lune, qui a une petite animation pour attirer l'attention. La scène change et on assiste à la bénédiction de Jacob à ses fils, où on rencontre les frères de Benjamins, et où on entend la prédiction sur le destin de Benjamin. On revient ensuite dans le champ, où on peut maintenant changer de lieu. Les différents choix de route mènent à des fins différentes, même si toutes fatales, et permettent d'explorer différents endroits et trouver les autres souvenirs de la vie de Benjamin. Une fois une route terminée, le.a jou.eur.euse a la possibilité de rejouer, et les souvenirs découverts et la fin atteinte sont répertoriés dans les options.



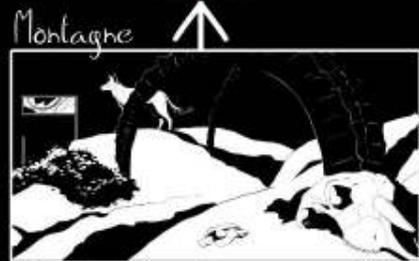
Début

Fin 3

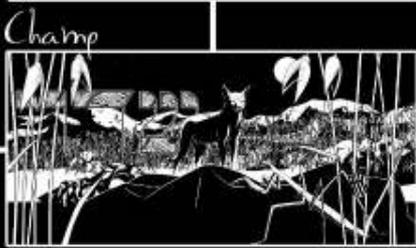
Fin 1 Fin 2



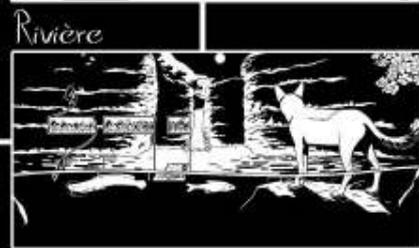
E



B



A



C



D



Fin 5

Fin 4

STORYBOARD

Il y a un loup Benjamin Marsdy, pressé	que l'on appelle Vue des pieds du cal B qui s'échappe On le voit passer dans l'embrasure	"Loup" marouf B ouvre sa patte, fait bondir Un quelconque de ses copains	C'est un loup B s'écrule	Et quand il se change en loup B retire ses vêtements, révèle Ses parties nues	Ses pattes sont d'ordures à points B essaie de toucher son dos, les pattes percent la peau
Tout comme il est dit à Benjamin Ben sursit, paniqué	"Il se cache entre ses épaules" Rites dévient la peau, mains dévient la place	De sang coule	Expression de douleur	Le malheur apparaît	B se nécroscopie
B met ses mains sur le sol	Loup se frotte les babines	Les ongles se crispent	Quand il fait son signe Un chef s'approche, observe - silhouette de B dans l'embrasure	Les moutons écoutent les sons Dans le ciel, l'air humide se ferme, cela s'ouvre	
Et grâce à cela B se sent faire sur lui le loup se débat	Il ne dément pas son loup Oublié se contracte, le pied se replie	C'est un loup, tout ce qu'il a sur pied, La patte pousse contre le man bras	Il se change en loup pour les moutons Loup roale sur son flanc droit, révèle plaie quise ferme	Et qu'on ne le voit pas Loup coude, tombe retourné dans la plaie	Pied tondre dans dos. Plaie se ferme
		<p>Il demande entre ses épaules</p> <p>כִּי כִּתְיָפוּ יִשְׁכַּן</p>			
Loup se frotte, fousse	Le loup Regarde devant	Titre			

SOUVENIRS

A



La Bénédiction de Jacob

B



Le Repas en Égypte

C



Le Secret des frères

D



La Leçon de Jacob

E



Le Départ en Égypte

PIAS

Fin 1



Fin 2



Fin 3



Fin 4



Fin 5





DIRECTION ARTISTIQUE

Les inspirations principales pour la direction artistique de ce projet sont les œuvres de Ephraïm Moses Lilien, celles de Arthur Szyk, mais aussi *Phallaina*, qui m'a donné l'idée de mettre en place de la parallaxe pour ajouter de la profondeur et de l'immersion dans les différents lieux du jeu. Je voulais une atmosphère sobre, élégante, belle, et un peu mélancolique, et qui donne envie de la regarder attentivement, de bien observer les détails et de s'imprégner des différentes scènes. Les différents personnages et éléments de décor sont dessinés de façon assez réaliste quant aux proportions, l'aspect des végétaux et des rochers, avec une simplification du rendu des textures pour ne pas avoir trop de détails partout, et préférant garder quelques points plus fournis en détail dans chaque scène et illustration. Il y a de nombreux jeux de lumière, et de larges zones sombres, comme ce qu'on peut trouver dans le travail de Mike Mignola, avec quelques détails pour suggérer les volumes. Les scènes qui se déroulent la nuit, avec Benjamin sous sa forme canine, sont majoritairement en noir, alors que les scènes des souvenirs ont une dominante blanche. J'ai donc assez rapidement établi une série de règles de DA qui peuvent être enfreintes à des moments clés. Les règles seraient :

- Des aplats de noir et de blanc
- Des traits nets, lisses
- De la 2D avec parallaxe

Lors de scènes particulièrement intenses, ces règles peuvent être enfreintes des manières suivantes :

- L'apparition de rouge pour le sang lors des scènes de mort
- Rendre les traits plus hâtifs, moins soignés lors de scènes violentes (je pense notamment à la célèbre scène dans *Princesse Kaguya* lorsque la protagoniste prend fuite et les traits précis deviennent plus expressifs, moins lisses, et les coups de crayons et de peinture sont mis en évidence)
- L'utilisation de wiggle stereoscopy pour des scènes d'actions, pour "figer l'action" tout en gardant une certaine vie, une certaine intensité
- Changer la représentation des sujets (dessiner le squelette, remplacer des éléments par d'autres, faire de la typographie illustrative, etc)

La chute de l'artifice de l'outil, l'apparition du coup de crayon, du fonctionnement interne de l'animal, peut être mis en relation à comment les personnes appartenant à un groupe minoritaire peuvent parfois le cacher pour rentrer dans les cases, pour ne pas déranger, pour se protéger, et quand le masque tombe, elles peuvent révéler quelque chose de nouveau, d'étonnant, de différent, de transgressif.



Phallaina, Marietta Ren, 2016



The Wild Hunt, Mike Mignola, 2010

EPHRAIM MOSES LIBER



ARTHUR SZYK

בְּשֵׁמֶךָ לֵא קִדְוָתֵךְ אֵלֶי
עֵינֶיךָ אֶת נִדְוֵי שְׁמֵךְ
עֵינֶיךָ עֲמֵד וְאַפְרִי שֵׁנֶךָ

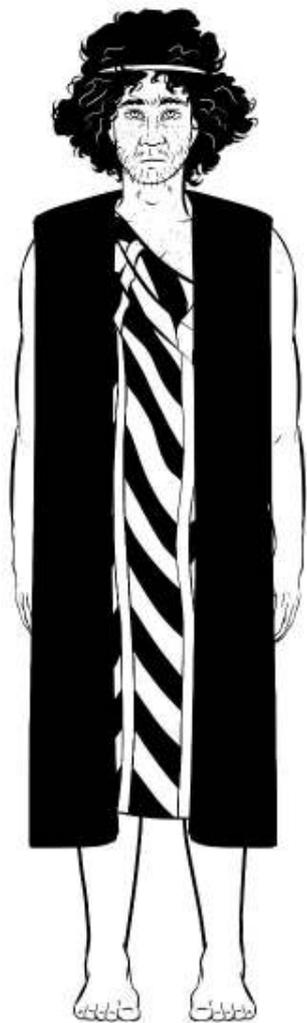




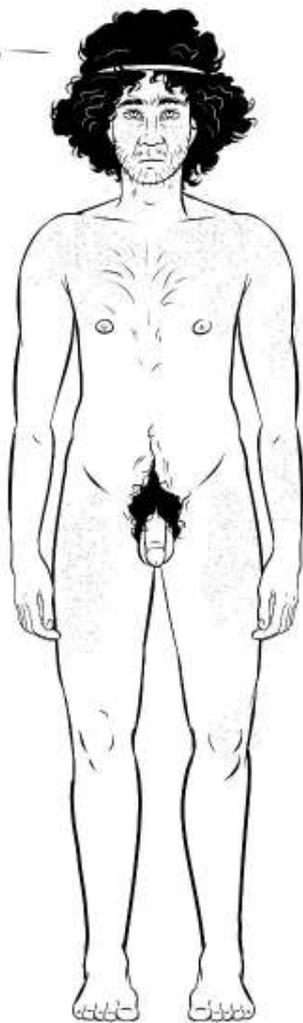
PERSONNAGES

Benjamin

Dès les premières esquisses, j'avais en tête un loup fin, élancé, au poil court, comme on peut en trouver au moyen-orient ; une sous-espèce du loup gris connu sous le nom de loup indien (*Canis lupus pallipes*). Bien que facilement reconnaissable comme étant un loup, il est moins imposant que les sous-espèces européennes ou nord-américaines, et plus en partie à cause de ses adaptations au climats chaud. De même, je voulais que Benjamin garde cette apparence sous sa forme humaine. Je l'ai imaginé fin, peu imposant, avec un nez assez long et un menton fuyant, rappelant quelque peu le profil du loup, avec des cheveux très bouclés et des mèches folles, pour évoquer le côté "sauvage". Je l'imagine mal rasé car, pendant la période de deuil, les juifs ne se rasent pas car ils ne sont pas censés se préoccuper de leur apparence. Il n'y a pas de descriptions physiques de Benjamin, ou en tout cas je n'en ai pas trouvé. Joseph, son frère, est décrit comme étant extrêmement beau et efféminé. Pour souligner cette beauté et pour mettre en avant la pression que Benjamin aurait pu ressentir en grandissant dans l'ombre de son frère disparu. En effet, on peut imaginer que Benjamin était au centre d'une famille partiellement brisée : Joseph, le fils préféré, à été vendu à des esclavagistes par les autres frères, qui ont ensuite menti à leurs parents en leur présentant son manteau taché de sang, et en disant que les bêtes sauvages l'ont dévoré. Sa mère, la préférée de Jacob, meurt en couche, possiblement à cause du fait qu'il est un loup garou. Elle l'appelle Ben-Oni, ou "fils de ma douleur", avant de mourir. Il est renommé par son père, qui est très protecteur à son égard, car il est tout ce qu'il lui reste de Rachel. Il grandit parmi ses demi frères, sa tantes et les servantes de sa mère et de sa tante, qui pourrait le voir comme la raison que Rachel est décédée. Benjamin arrive après le fils préféré, qui était beau, gentil, intelligent, ce qui pourrait le faire se sentir inapte, de ne jamais pouvoir être à la hauteur. De plus, vu qu'il est beaucoup plus jeune que ses frères et qu'il ne travaille pas autant qu'eux, il est certainement moins musclé et impressionnant qu'eux. Tout ça pour rendre Benjamin différent de sa fratrie, l'intrus dans le groupe, en plus de son statut de loup-garou.

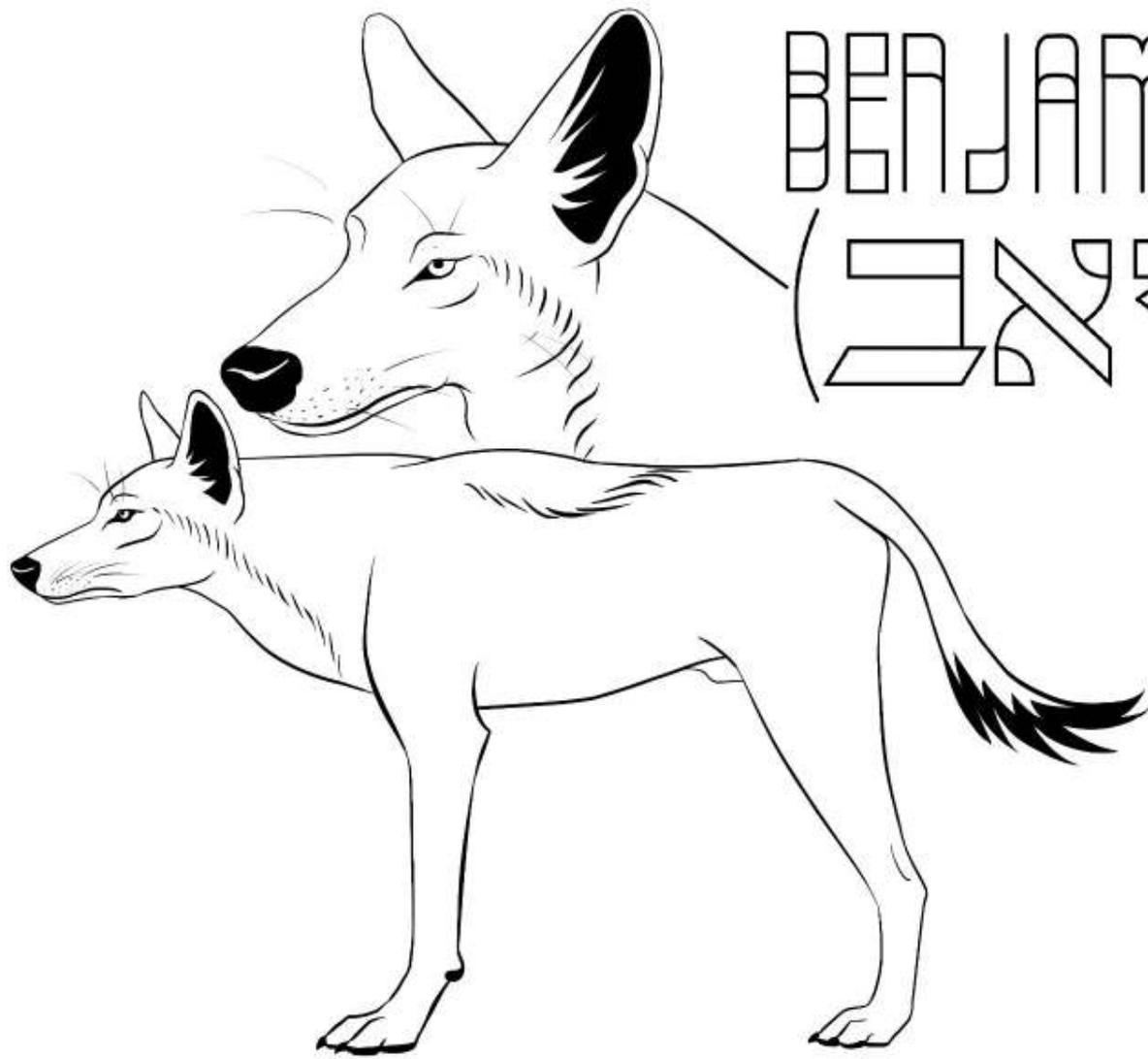


~1,75m —



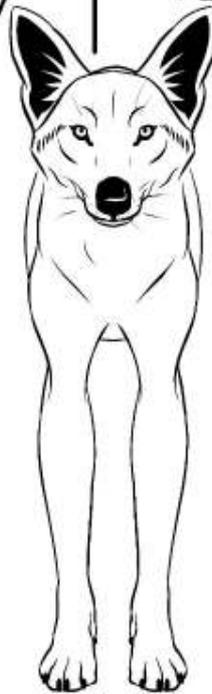
BERJAMIA
בֵּרְיָמִיָּה





BENJAMIA (LOUP)

(בִּנְיָמִין) לֹוּפִי



~ 70cm

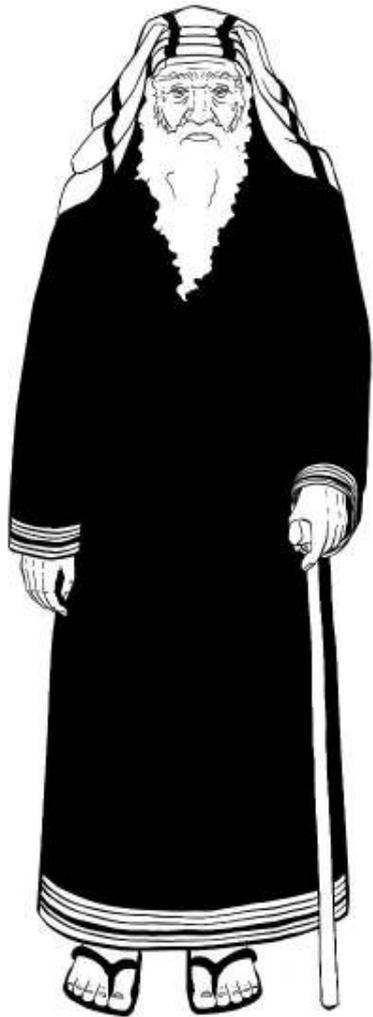


Jacob

Jacob est un des trois patriarches du judaïsme, et le père des douze tribus. À l'aide de sa mère, il ruse pour obtenir la bénédiction de son père âgé en se faisant passer pour son frère aîné, qui était son préféré. Après ça, il fuit pour éviter la colère de son frère et va chez Laban, où il rencontre Rachel et en tombe immédiatement amoureux. Il travaille sept ans pour obtenir le droit de l'épouser, puis encore sept ans après qu'il se retrouve marié à Leah contre son gré. Il montre ouvertement une préférence pour Rachel et ses enfants.

Lorsqu'il quitte les terres de Laban avec son troupeau de moutons, ses femmes, et ses enfants (tous sauf Benjamin sont nés), Rachel vole les idoles de son père. Une fois partis, Laban se rend compte du vol et les rattrape. Jacob se montre coopératif, et dit que quiconque possède les idoles mourra. Laban fouille les tentes, et Rachel cache les idoles dans son coussin et s'assoie dessus. Lorsque Laban arrive, elle dit avoir ses règles et ne peut pas se lever. Laban repart donc bredouille, mais sans le savoir Jacob a maudit sa femme favorite. En effet, elle meurt en accouchant de Benjamin, des années plus tard.

Plus tard, lorsqu'il marche seul un soir, il tombe sur un homme inconnu qui l'attaque. L'inconnu se trouve être un ange, et ils luttent toute la nuit. La lutte prend fin quand l'ange lui touche la cuisse, et lui sectionne un tendon. Jacob, lui, obtient le nom d'Israël (signification: celui qui lutte avec Dieu), et devient boiteux à vie. À la fin de sa vie, Jacob, maintenant en Egypte, réunit ses enfants et les enfants de Joseph pour les bénir et les maudire. Il demande ensuite à ce que son corps soit enterré au Canaan, là où sont enterrés ses grands parents, ses parents et sa femme, Léah. Il serait apparemment devenu presque aveugle, d'où ma décision de lui donner des pupilles blanchies par la cataracte.



JACOB

יעקב



Léah

J'ai beaucoup de sympathie pour Léah. C'est une femme qui a tout fait pour être une bonne femme pour son mari, elle lui a donné six fils, elle aurait du avoir un statut plus important que sa soeur cadette, ou au moins gagner sa place dans la tente de son mari à la mort de sa soeur, elle a joué le jeu, et elle reste mal-aimée. Les quatre femmes de Jacob souffrent de leur statut de femme de façon différentes, et Léah à la chance de ne pas mourir en couche et de ne pas être esclave, mais elle n'a quand même pas une situation enviable.

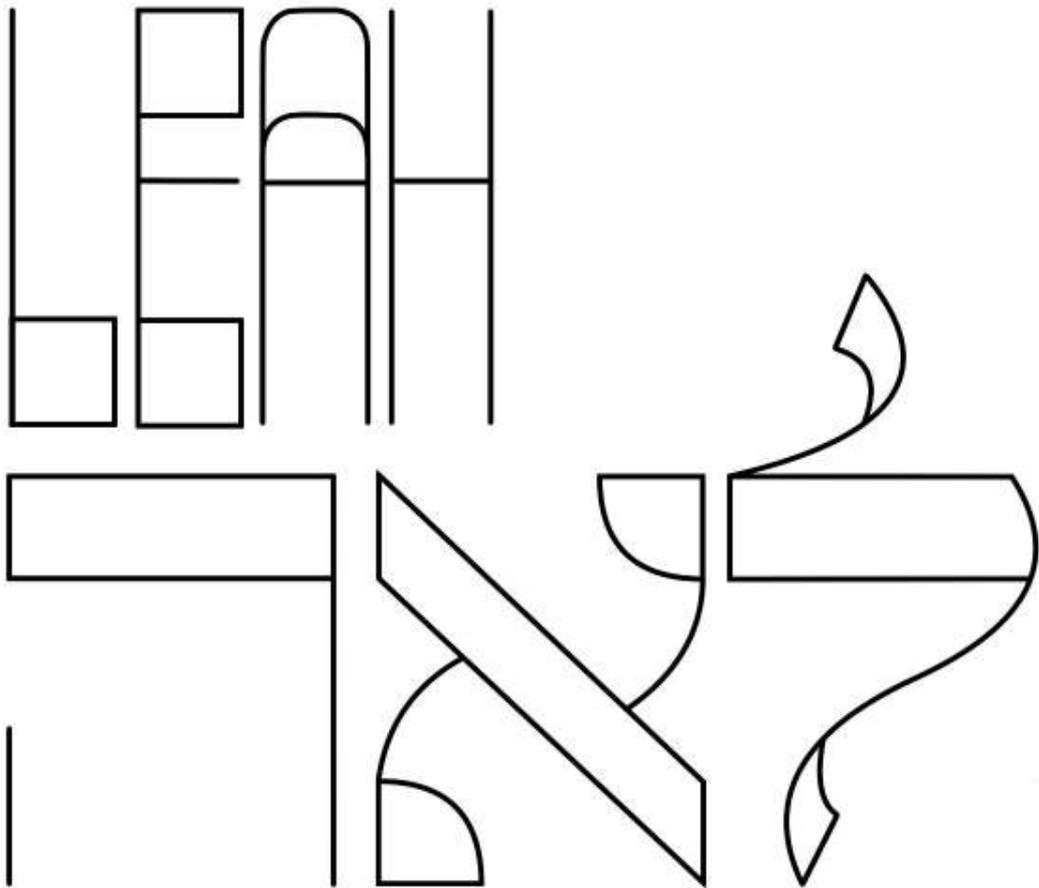
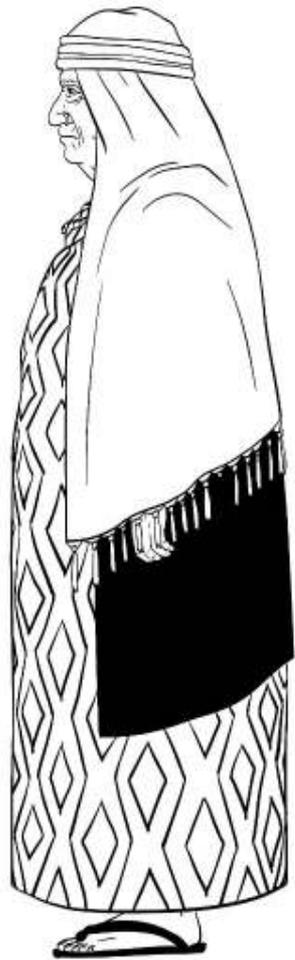
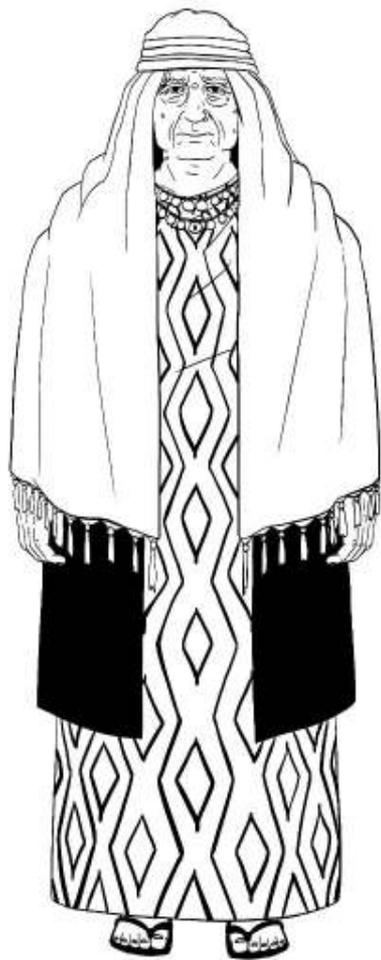
Je lui ai donné un voile à franges, des colliers, et un anneau sur la narine pour montrer son statut important de matriarche et car j' imagine qu'elle a essayé de trouver le maximum d'avantages à son statut et de se parer de beaux vêtements et de bijoux. Elle ne peut pas faire grand chose pour être aimée par Jacob, mais quitte à être une femme d'un homme important, autant en tirer un peu de plaisir.

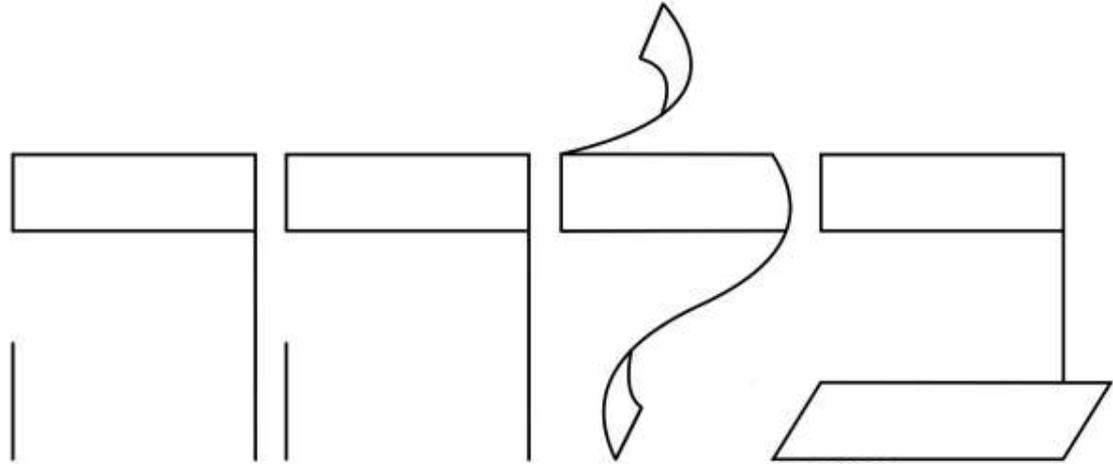
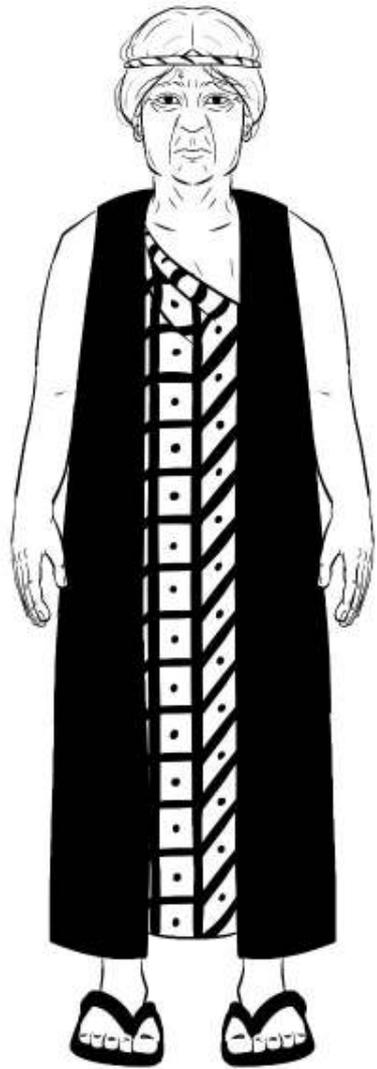
Bilhah

Bilhah étant une servante, je voulais montrer son statut hiérarchique inférieur avec un bandeau simple autour de la tête, au lieu du couvre-chef des femmes mariées. Etant donné que Jacob préfère Bilhah après la décès de Rachel, je lui ai donné des boucles d'oreilles simples, indiquant son statut de favorite.

Zilpah

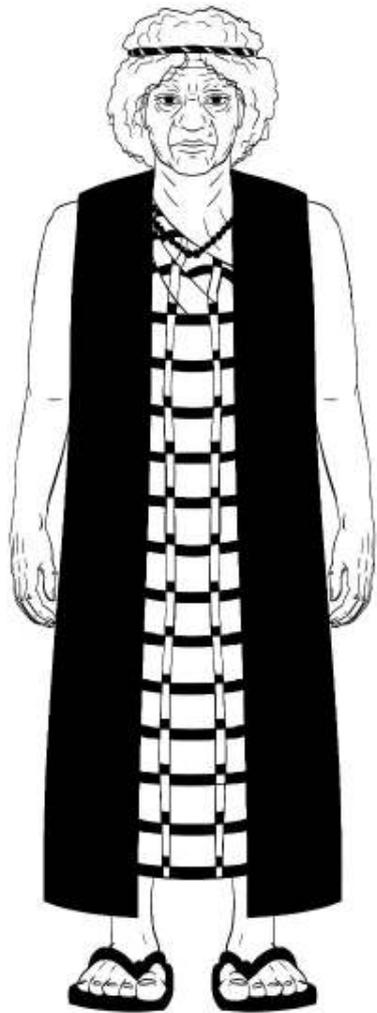
Comme Bilhah, Zilpah n'a qu'un bandeau simple autour de la tête. Bilhah et Zilpah sont à peine mentionnées dans la Bible. Elles ne servent que de poulinières, et leurs enfants sont appropriées par leurs maîtresses respectives qui les ont offertes à leur mari pour gagner sa faveur en lui faisant des enfants. Elles ne figurent d'ailleurs pas dans la liste des matriarches du Judaïsme, bien qu'elles soient à l'origine de quatre des tribus. Bien qu'elles ne soient pas le point focal de l'histoire, elles rentrent dans le thème. En tant qu'esclaves vouées à une existence de servitude par leurs supérieurs, elles voient leurs choix disparaître, les autres gens disposant de leurs corps et de leurs enfants comme bon leur semblent.





BILHAH





זִלְפָּה

ZILPAH



Joseph

Joseph, le plus important de la fratrie dans la Bible, est symbolisé par le blé, qui fait référence à l'un de ses rêves prophétiques, et est doté d'une grande beauté. Je lui ai donc donné les habits les plus élaborés de la fratrie, avec un beau turban, un sadhin à longues manches avec un motif brodé sur les bords, censé rappeler les étoiles d'un autre de ses rêves, et un ketoneth au motif particulièrement sophistiqué avec un motif de blé, un épi pour chacun des douze frères. J'ai essayé de garder une ressemblance entre lui et Benjamin pour davantage souligner comment celui-ci a grandi dans l'ombre de son frère qui avait tout pour plaire. Il a une jolie barbe, des taches de rousseur seulement au niveau des pommettes, des cheveux bouclés moins désordonnés, et n'a pas pris ni une ride, ni un cheveu blanc. J'ai aussi voulu que ses mèches rappellent des peyotim, pour souligner son importance religieuse. C'est assez amusant de créer un personnage qui doit être aussi beau que possible (tout en s'intégrant à son contexte). J'essaie de donner des traits imparfaits, des rides, des marques de fatigue acquises au cours d'une longue vie à voyager et à subir diverses injustices aux personnages. Sauf pour Joseph, et le contraste a pour but de souligner son côté "spécial" et de rendre la jalousie du reste de sa famille plus crédible.

Reuben

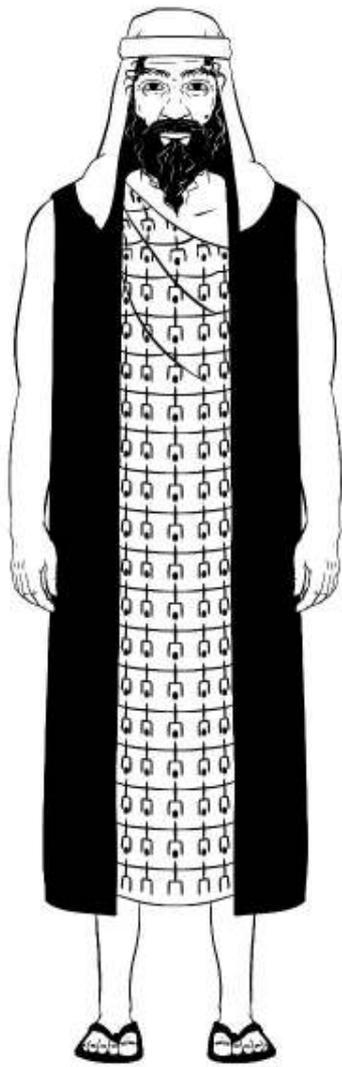
L'aîné de la fratrie, Reuben. Il y a plusieurs opinions sur le symbole de sa tribu ; parfois il est représenté par une vague, de la mandragore, ou un homme. J'ai choisi ce dernier car j'avais une bonne idée de comment le styliser et en faire un motif.

Judah

Judah est l'un des plus importants des douze frères, et occupe un rôle de chef du groupe, même s'il n'est pas le plus âgé. C'est sa tribu qui donnera son nom au judaïsme, et le lion de Judah est un symbole très couramment utilisé par le peuple hébreu, les Juifs, et en Israël. J'ai donc incorporé le lion à deux niveaux dans son design : la coiffe rappelle la crinière du lion, et le motif de son ketoneth est une série de lions couchés très stylisés. Il a une apparence plus musclée que Benjamin et Joseph car contrairement à eux, il a dû s'occuper du troupeau et des diverses tâches manuelles du campement. Je lui ai donné les yeux tristes de sa mère, Léah, et un air un peu fatigué et inquiet. Après tout, il est à la tête d'un groupe de frères dont les diverses dynamiques sont complexes.



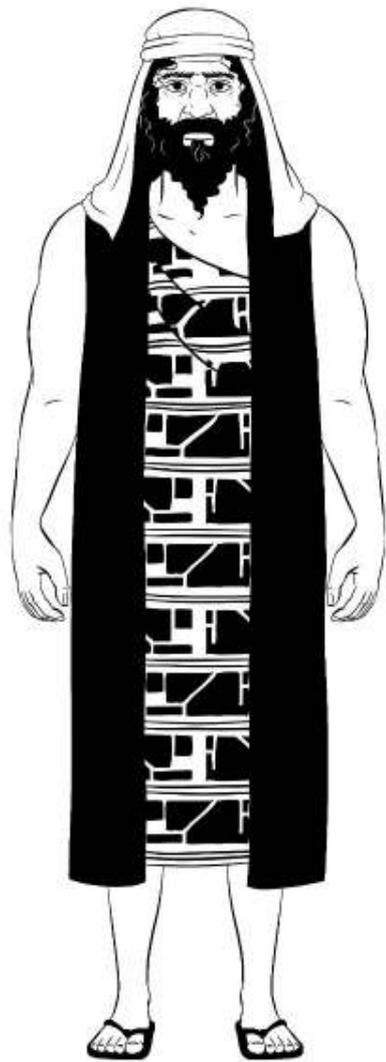
יוסף
JOSEPH



רֵעוּבֵן

REUBEN





JUBAH



Dan

Dan, fils de Bilhah, représenté par le serpent, et qui a la plus mauvaise réputation des douze frères (et des douze tribus). Son nom signifie "jugement".

Naphtali

Naphtali, le deuxième fils de Bilhah, symbolisé par la biche. Son nom signifie "ma lutte".

Gad

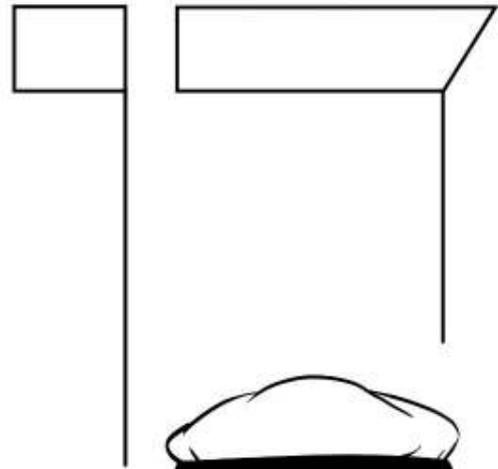
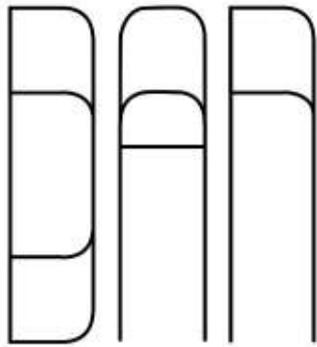
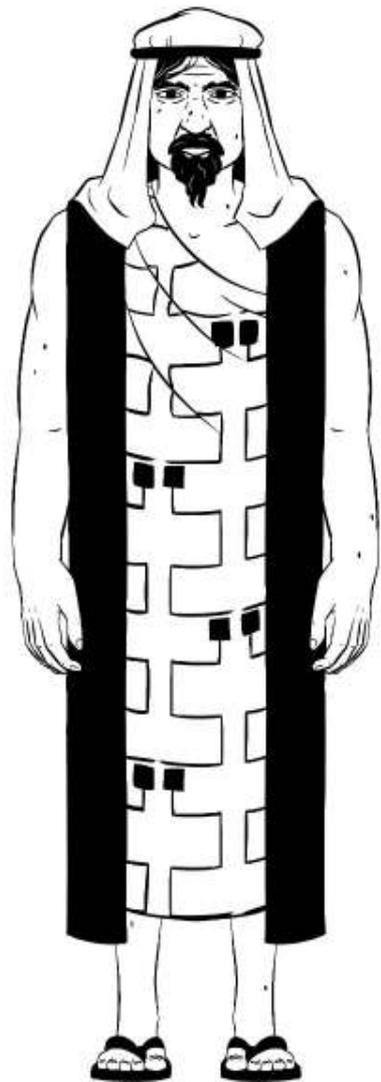
Gad, l'un des deux fils de Zilpah, la servante de Léah. Son symbole est une tente, que j'ai représenté de façon schématique dans le motif de son ketoneth. Son nom signifie "chance".

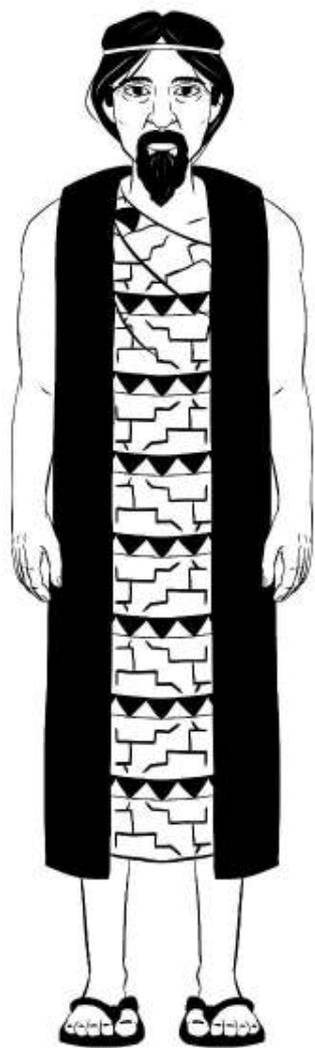
Asher

Asher, fils de Zilpah, symbolisé par un arbre et dont le nom veut dire "bonheur". Il est béni par Jacob, qui dit : *"D'Asher viendra un pain excellent. Il fournira les mets délicats des rois."* Sa tribu est associée à des terres fertiles, riches en oliviers, et Asher est décrit comme ayant un rôle de médiateur dans la fratrie, et qui essaie en général de réconcilier ses frères.

Zebulon

Zebulon est le fils de Léah, symbolisé par un bateau, et dont la racine étymologique de son nom est la même que "prince" et d'épithètes du dieu Baal, même si la Bible donne pour signification à son nom "honneur" ou "don".

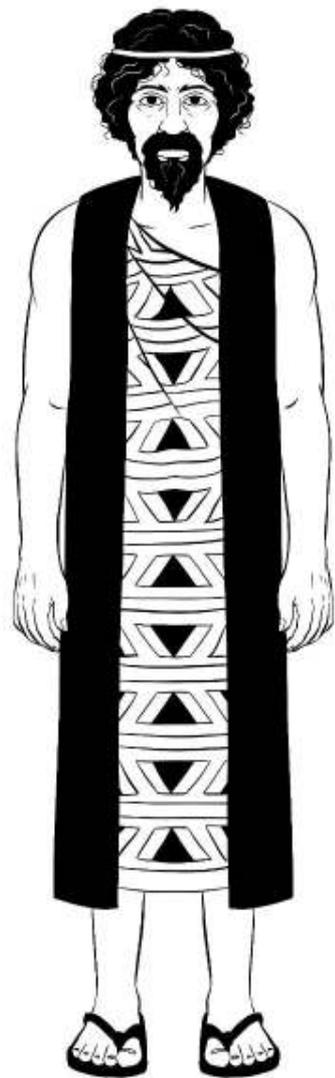




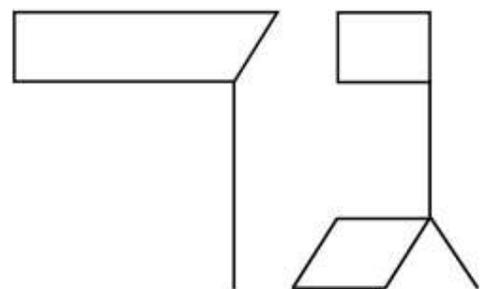
נפתלי

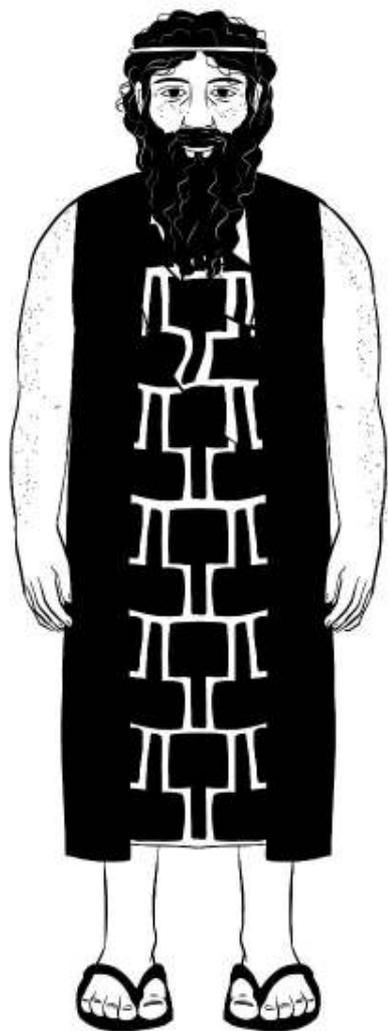
NAPHTALI





GAAD

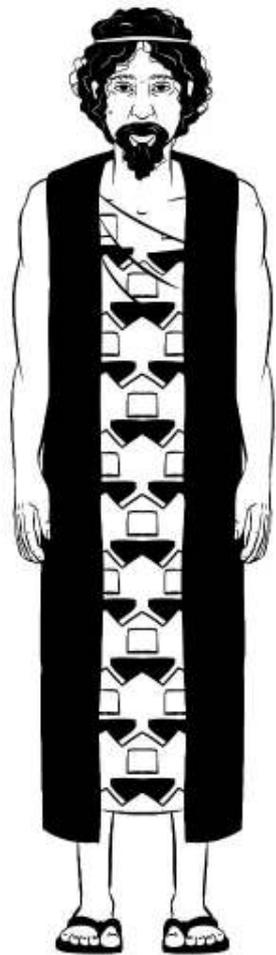




אֲשֶׁר

ASHER





זְבוּלָא

ZEBULLA



Levi

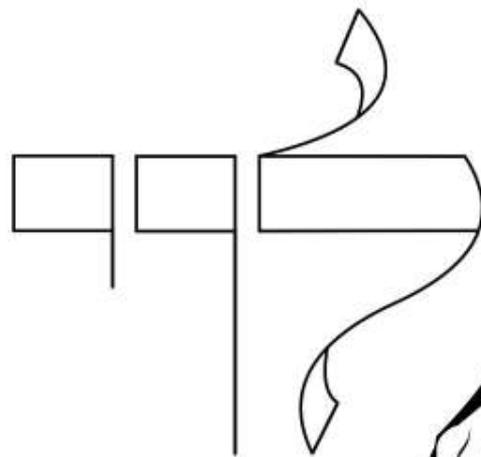
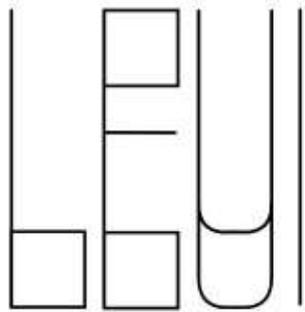
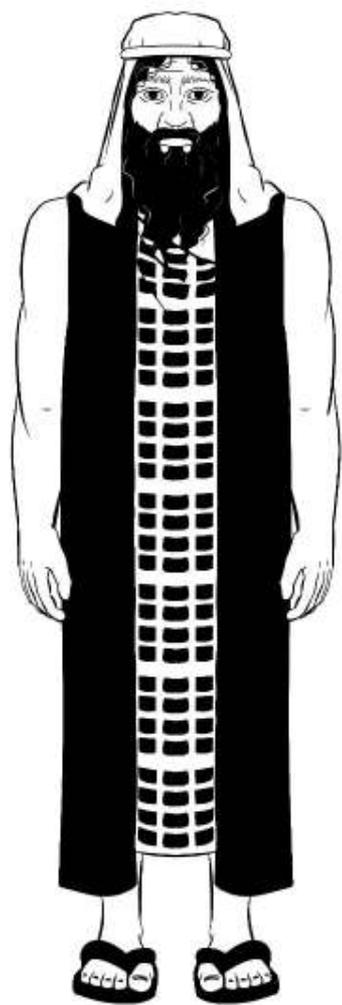
Levi, fils de Leah, dont la tribu est associée aux prêtres. Le motif de douze rectangles est basé sur celui des plastrons des grands prêtres. Son nom signifie "prêtre".

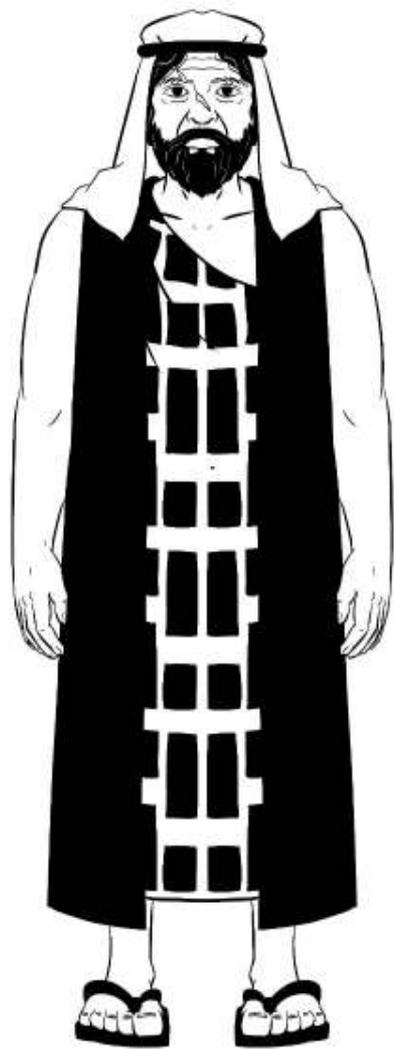
Siméon

Siméon, fils de Léah, dont le nom veut dire "Il a entendu ma souffrance", et dont la tribu est symbolisé par une porte (comme celles qu'on peut trouver dans les murs autour d'une ville). Je lui ai donné une cicatrice au visage car Siméon est celui qui a détruit la tribu de Shechem (avec l'aide de Levi) après le rapt de sa sœur Dinah. C'est quelqu'un de fort et qui n'a pas peur de grand chose.

Issachar

Issachar, fils de Léah, est symbolisé par un âne, et son nom veut dire "homme du salaire", ou "homme de la récompense", faisant allusion au fait que Léah n'a pu le concevoir avec Jacob qu'après avoir donné des mandragores à sa sœur Rachel, qui lui a en échange laissé sa place pour une nuit.

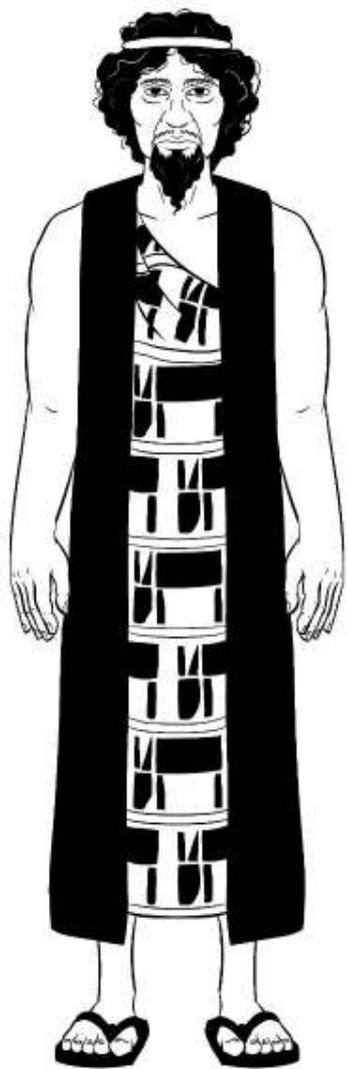




שִׁמְעוֹן

SIMEON





יִשָּׂאֲכָר

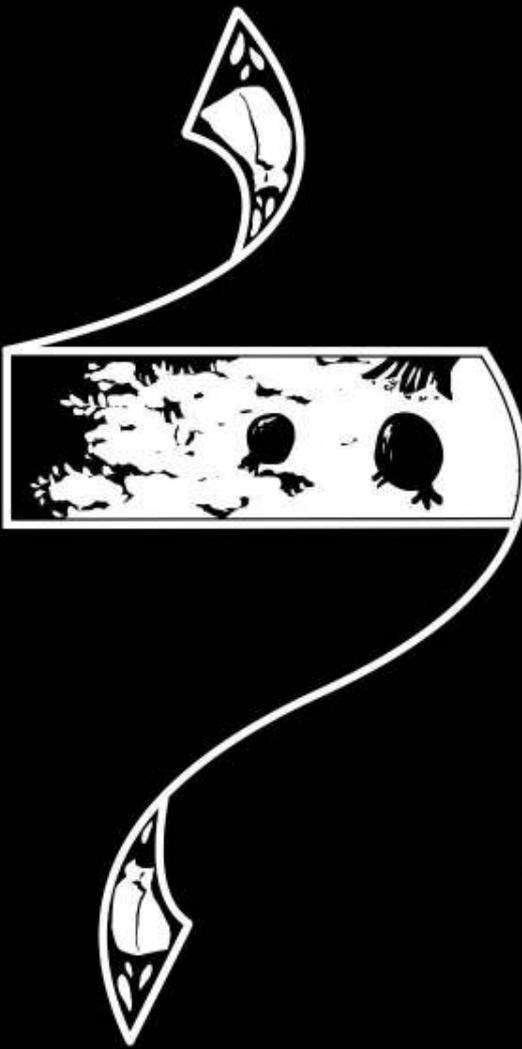
ISSACHAR



DÉCOR

L'histoire se déroule majoritairement près de ville d'Hébron, là où se trouve le tombeau des patriarches, en Palestine. Bien sûr, à l'époque (c'est à dire vers l'âge de fer), la ville n'existait pas. Il y a seulement le campement de la tribu, venue là pour enterrer Jacob auprès de ses ancêtres, comme il l'a demandé. On a donc un environnement sauvage, aride et montagneux, avec quelques arbres et beaucoup d'herbacées. L'histoire se déroule en fin d'été, donc après plusieurs mois sans pluie. La végétation est sèche, il y a peu de fleurs, les fruits et les graines mûrissent. C'est d'ailleurs pour cette raison que j'ai choisi cette période de l'année ; la révélation de la face cachée de Benjamin est une certaine forme de maturation, et la découverte d'une identité queer est souvent le fruit d'une exploration sexuelle. La transformation de Benjamin prend place au début de la nuit, et l'action se déroule durant celle-ci. On a donc un environnement nocturne et sauvage, qui contraste avec ceux des souvenirs, qui sont diurnes et prennent place parmi les hommes.





CALLIGRAPHIE

La calligraphie est un point majeur dans Il demeure entre ses épaules. Étant donné que mon projet aborde une histoire biblique et son interprétation, j'aimerais faire figurer où cela est possible (dans les enluminures à l'intérieur de certaines lettres, par exemple) des références aux analyses des textes. En effet, il existe plusieurs moyens de trouver (ou créer) des liens entre différents mots en hébreu. Trois me viennent à l'esprit actuellement, mais il en existe d'autres : l'albam, la gematria, et les racines sémitiques trilitères.

L'albam est un chiffrement par substitution où la première moitié de l'alphabet hébreu est substituée par la deuxième, donc aleph par lamed, bet par mem, d'où son nom. C'est une méthode kabbalistique utilisée pour essayer de trouver des sens cachés dans la bible. Ainsi, le mot loup, זאב (ze'ev), devient זלצל (tselem), une image, un reflet. Certains en déduisent que, puisque l'homme est créé à l'image de Dieu, les loups garou retiennent donc une partie de leur humanité sous forme de loup.

La gématrie est une autre méthode d'analyse kabbalistique, où chaque lettre de l'alphabet se voit associé un nombre. En réalisant la somme des lettres d'un mot, on peut donc associer un nombre à chaque mot. Les mots ayant le même nombre sont liés dans ce système.

Les racines sémitiques trilitères sont une caractéristique des langues sémitiques, où les racines sont des unités abstraites minimales composés exclusivement de consonnes, en général trois. Contrairement aux deux autres, les racines trilitères sont des outils étymologiques pour analyser un texte. Elles sont fréquemment utilisées dans les analyses de d'écrits religieux, et peuvent indiquer des liens intéressants entre différents mots de la même famille. C'est le système que je préfère, car plus indicatif de façon de réfléchir d'un groupe de gens que les méthodes kabbalistiques, que je trouve un peu capilo-tractées, même si elles restent intéressantes. Les liens étymologiques sont plus populaires, plus organiques dans leur origine, et aussi plus anciens. J'aime voir comment différents peuples lient différemment des mots et des concepts en utilisant des termes similaires.

Πίνακας Αντιστοιχίας
Chart of Hebrew Equivalencies
By Brian Berman

Occasional Eposidhmiou Basis of Letter	Tivrou Mevuda Block	Πικρα Aphkamat Cursive	Αβελ Τivrou Bafy Free	Softness Sofitas	Απρωτε Aphroti Latin Equivalent	Εβρωτε Aphroti Greek Equivalent	Φωνητικη Tavriti Phonetic Notation
alef	א	כ	ח	י	A	Α	a
bet	ב	ב	ב	ב	B	ΜΠ	b
bet with rate (bet)	ב	ב	ב	ב	V	B	v
gimel	ג	ג	ג	ג	G	ΓΚ/Γ	g
gimel with rate	ג	ג	ג	ג	GH / DJ	TZ/TS	ǰ / j
dalen	ד	ד	ד	ד	D / TH	NT/Δ	d / δ
hey	ה	ה	ה	ה	Short, A as Last letter	Αφρωτο	A as last letter
vav	ו	ו	ו	ו	O / U	O/OY	o / u
zayn	ז	ז	ז	ז	Z	Z	z
zayn with rate	ז	ז	ז	ז	J	TZ	ǰ
het	ח	ח	ח	ח	H	X	h
tet	ט	ט	ט	ט	T	T	t
yud	י	י	י	י	I / E	I / E	i / e
kaf/haf, sofit*	כ,ך	כ,ך	כ,ך	כ,ך	K / H	K / X	k / h
lamed	ל	ל	ל	ל	L	Λ	l
mem, sofit*	מ,ם	N, P	מ,ם	מ,ם	M	M	m
nun, sofit*	נ,ן	J, I	נ,ן	נ,ן	N	N	n
zaynath	ז	ז	ז	ז	S	Σ	s
ayin	ע	ע	ע	ע	Short, words of Hebrew origin	Αφρωτο	silent
pey, sofit*	פ,ף	פ,ף	פ,ף	פ,ף	P	Π	p
pey with rate (Pe)	פ,ף	פ,ף	פ,ף	פ,ף	F	Φ	f
sadk, sofit*	צ,ץ	צ,ץ	צ,ץ	צ,ץ	S	Σ	s
kaf	ק	ק	ק	ק	K	K	k
resh	ר	ר	ר	ר	R	P	r
shin	ש	ש	ש	ש	SH	Σ	š
tav	ת	ת	ת	ת	T	T	t

*Soft: nKaus
*Soft: refers to the form a letter takes at the end of a word
© 2008 Brian Berman bberman@att.net

N'ayant pas une bonne maîtrise de l'hébreu, j'ai voulu d'abord m'entraîner à écrire les lettres, en choisissant les textes qui m'ont inspiré pour m'entraîner. J'ai d'abord essayé d'écrire en stam sefarad, une typographie utilisée dans les textes religieux séfarades. Les typographies qu'on retrouve dans la Torah, les mezouzotes, etc, sont caractérisées par des petits ornements sur certaines lettres, qui me rappellent des pistils de fleurs, que j'ai rajouté sur certains de mes essais typographiques. Finalement, pour la typo de titre hébraïque, je me suis surtout basée sur la typographie utilisée par Arthur Szyk dans sa haggadah, qui est assez sobre et élégante. Pour la typo de titre latine, j'ai créé une police sans empattements, assez condensée (pour que les mots en français, plus longs que les mots en hébreux, ne prennent pas beaucoup plus de place) mais avec ces différences d'épaisseur comme on a souvent dans la typo hébraïque. Le premier jet de typo de titre latine n'était pas très satisfaisant. J'ai essayé de faire quelque chose de sobre, calligraphique, géométrique, comme pour la typo hébraïque, mais ça ne marche pas très bien ensemble. J'ai ensuite réalisé une deuxième version avec seulement des majuscules, une typo plus carrée, avec les traverses épaisses et non les traits verticaux.

Pour la typo de corps, j'ai d'abord décidé d'utiliser du Corbel Light, car voulais quelque chose d'un peu condensé, sans empattements, et light, mais la typographie de corps restait, graphiquement, le point faible des scènes. Je me suis donc lancé dans la création d'une typo manuscrite, en essayant de m'inspirer de typo manuscrite hébraïques, comme le solitreo. Je sais qu'il n'y a pas de consensus sur ce qui rend une typo plus facile à lire lorsqu'on est dyslexique, car il y a beaucoup de variations de dyslexies, mais deux choses qui reviennent souvent sont le fait que les lettres ne se ressemblent pas (ie le b, d, p et q qui sont le même symbole en symétrique) et qu'il y a suffisamment d'espacement entre les lettres.



י י מ נ ס ע פ צ

ע פ צ ק ל מ נ ס ע פ צ

ע פ צ ק ל מ נ ס ע פ צ

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

1926-5682 July 29 11 June

Handwritten notes in a narrow column on the left side of the page, including the words 'Loop', 'Garou', 'Flow', 'Leah', 'min', 'Sphinx', and 'Jacob'.

Loop
Garou

Flow

Leah

min

Sphinx

Jacob

Sphinx of black quartz
judge my vow

Sphinx of black quartz
judge my vow

Loop Garou Jacob

Sphinx

Benjamin

Benjamin

Sphinx

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q

r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



ANIMATION

L'animation 2D est présente à tout moment dans le jeu, mais pas toujours de la même manière. L'animation de la cinématique du début sera du frame-by-frame classique, les souvenirs comportent des petites animations, la plupart cycliques, pour donner un peu de vie, et les scènes ont quelques animations frame-by-frame en plus d'animations de rotations, notamment pour les mouvements de plantes, dans le but d'avoir plus d'immersion. La plupart des animations sont en 8fps.

Comme beaucoup de gens, j'ai été très marquée par le film *La Princesse Kaguya* de Isao Takahata, et en particulier par la scène de fuite de l'héroïne, où les beaux traits délicats deviennent plus rapides, expressifs, pour exprimer la détresse de celle-ci. Similairement, lors des moments plus intenses vers les fins, il y aura des ruptures avec la DA ; des traits hâtifs, esquissés, des changements sur comment le sujet est représenté (par exemple, ne dessiner que le squelette, ou le système nerveux sur certaines frames, ou alors le représenter de façon symbolique comme remplacer un membre blessé par un fruit éclaté, disséminant du jus ou des graines à la place du sang).

Une autre forme d'animation qui sera présente lors de ces scènes plus violentes est le wiggle stereoscopy, qui permet de "figer" l'action tout en gardant une certaine intensité, une nervosité.