

HALF-LIFE 2, DISHONORED, PROJECT C : DANS SES JEUX VIDÉO, VIKTOR ANTONOV RACONTE DES HISTOIRES VIA L'ARCHITECTURE. IL NOUS EXPLIQUE POURQUOI, ET COMMENT.

Texte Pierre Gaultier

Photos Cécile Pommeron

La plupart des grands succès du jeu vidéo s'appuient-ils sur des éléments autobiographiques ? L'hypothèse n'est pas aussi hasardeuse qu'il n'y paraît (voir l'encadré page 4). Pour *Half-Life 2*, le **directeur artistique** Viktor Antonov a ainsi puisé dans son enfance et son adolescence : l'architecture et les cours intérieures de sa ville d'origine, Sofia ; les journées d'exploration urbaine dans des égouts, des chantiers ou des hôpitaux ; la Bulgarie dictatoriale des années 1970 et 1980. « *Les deux mots clés de Half-Life 2, oppression et invasion, viennent de là, relate-t-il. Pour moi, quand j'étais jeune, la milice et l'armée signifiaient les forces du mal.* »

Cette dimension personnelle explique-t-elle pourquoi des joueurs du monde entier, hantés par *Half-Life 2*, en parlent encore quinze ans après sa sortie ? En partie seulement. Car en 2004, c'est surtout la cohérence graphique de la première superproduction de Viktor Antonov qui frappe les esprits : chaque lieu, chaque objet porte les traces du passé, et communique des idées et sentiments précis. Pour obtenir ce résultat, Viktor coopère étroitement avec le scénariste Marc Laidlaw pendant plusieurs années. En échangeant constamment leurs textes et dessins, les uns nourrissant et justifiant mutuellement les autres, Antonov et Laidlaw construisent un univers crédible, habité par une âme qui nous colle à la peau.

L'impression de tangibilité, de « vérité » que répand le travail d'Antonov découle des jeunes années, de la formation et des goûts de cet admirateur de Gustave Courbet et d'Iliia Répine – les chefs de file du réalisme français et russe. Élevé par une mère peintre et un père ingénieur, Viktor quitte la Bulgarie à 17 ans avant d'étudier le design automobile en Suisse et aux États-Unis.

Dans un jeu vidéo, le **directeur artistique** garantit l'unité, la cohérence et l'impact visuels. Il supervise l'ensemble des éléments graphiques et coordonne l'équipe qui les produit.

LE JEU ET LA VIE

Rien ne se crée ex nihilo, et les jeux vidéo s'enracinent souvent dans le vécu de leurs auteurs. Pour *Super Mario Bros.* (1985) et *The Legend of Zelda* (1986), Shigeru Miyamoto s'est inspiré des sensations que lui procuraient les grottes, collines et forêts de sa campagne japonaise natale. Pour *Pokémon* (1996), Satoshi Tajiri s'est nourri de sa passion enfantine pour la collection d'insectes. Dans la série *Grand Theft Auto*, les frères

Sam et Dan Houser ont porté un regard britannique et satirique sur leur pays d'adoption, les États-Unis*. Pour *BioShock* (2007), Ken Levine s'est appuyé sur les quartiers juifs de New York où lui et sa famille ont grandi pour imaginer la cité sous-marine de Rapture, « une réponse radicale à l'oppression » qu'il compare à Israël**. Dans *The Witcher 3* (2015), Pawel Sasko a traité de la violence conjugale, dont il a été témoin quand il était petit***. Et dans

God of War (2018), Cory Barlog a évoqué son expérience difficile de la paternité. Moi jeux ? ■

* « Parce que nous sommes d'origine anglaise, nous adorons observer certains excès américains », explique Sam Houser. Douglass C. PERRY, « Rockstar's Sam Houser Mouths Off », *IGN*, septembre 2001, <https://bit.ly/2MvjeeG>

** Cody MELLO-KLEIN, « BioShock's Jewish Roots Run Deep », *Kotaku*, juillet 2018, <https://bit.ly/2N55HKO>

*** Patrick KLEPEK, « The Personal Story Behind The Witcher 3's Bloody Baron Quest », *Kotaku*, octobre 2015, <https://bit.ly/2CNt33c>

Il y apprend la sculpture, la mécanique et « l'importance de connaître un objet pour le représenter ». Il crée un concept car pour Honda, des décors de publicités, puis participe au jeu vidéo *Kingpin : Life of Crime* dont le style sombre et urbain séduit la société américaine Valve Software, qui fait appel à lui pour *Half-Life 2*.

Chez Arkane Studios, à Lyon, il signe ensuite le design de *The Crossing*. Ce projet audacieux, situé dans deux dimensions parallèles – d'un côté, un Paris gothique où règnent les Templiers, de l'autre, les banlieues livrées au chaos – est hélas annulé. Mais la collaboration entre Antonov et Arkane se prolonge et connaît un énorme

succès public et critique en 2012 avec *Dishonored*. Aujourd'hui, ce grand amateur de science-fiction façonne *Project C*, un ambitieux jeu en ligne sur PC développé par le studio parisien Darewise Entertainment et qui entrera prochainement en phase de test.

À quoi ressemblait la vie à Sofia il y a quarante ans ? Pourquoi choisir le jeu vidéo comme moyen d'expression principal ? De quelles références exactes, réelles ou imaginaires, se nourrissent les univers d'*Half-Life 2*, *Dishonored* et *Project C* ? Et comment édifier des œuvres aussi monumentales ? Pour *L'Interview*, Viktor Antonov raconte son parcours hors du commun. ■

SOMMAIRE

PAGE 6 FUIR LA DICTATURE

PAGE 26 HALF-LIFE 2

PAGE 54 DISHONORED

PAGE 68 PROJECT C

PAGE 76 POURQUOI LE JEU VIDÉO ?



PARTIE I FUIR LA DICTATURE

**« POUR MOI,
QUAND J'ÉTAIS
JEUNE, LA MILICE
ET L'ARMÉE
SIGNIFIAIENT LES
FORCES DU MAL »**

**VIKTOR
ANTONOV**