

arte



UNMAZE

Une fable d'ombre et de lumière

UNE FABLE INTERACTIVE DE **FRÉDÉRIC JAMAIN** ET **NICOLAS PELOILLE-ODART**
ÉCRITE AVEC **THOMAS CADÈNE**
ILLUSTRÉE PAR **FLORENT FORTIN**
UNE COPRODUCTION ARTE FRANCE, UPIAN ET HIVER PROD

Jeu vidéo narratif disponible sur mobile et tablette à partir du lundi 21 juin 2021
Première heure de jeu gratuite



Unmaze dépeint le destin de deux adolescents piégés dans un labyrinthe. Conçu pour mobiles et tablettes et réagissant au niveau de luminosité ambiant, ce jeu vidéo revisite le mythe du Minotaure et plonge le joueur dans un dilemme moral.

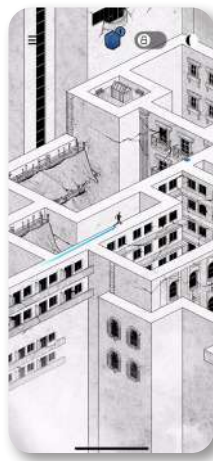
Réalisée par Nicolas Pelloille-Oudart et Frédéric Jamain (*Ordesa*), écrite par Thomas Cadène (*ETE, Fluide*) et illustrée par Florent Fortin, cette fable interactive nous entraîne dans les méandres du labyrinthe et dans la psychologie de ces personnages mythiques.

Deux jeunes garçons, Thésée et Astérion, se retrouvent perdus, chacun de leur côté, dans un labyrinthe. Seule une femme a le pouvoir de les sauver... Dans ce roman graphique interactif, le joueur incarne Ariane qui doit guider à la fois Thésée, son amoureux, et Astérion, son petit frère, en les faisant tous deux sortir d'un labyrinthe. Querelle amoureuse, mal-être adolescent, conflits familiaux : cette coproduction d'ARTE France, Upian et Hiver Prod revisite le mythe du Minotaure et l'ancre dans notre époque. « *La mythologie agit ici comme un réservoir de noms et de situations* », raconte Thomas Cadène. Grâce à un cristal magique, le joueur visualise et guide chaque personnage sur une carte, mais ne peut en suivre qu'un à la fois.

Roman graphique au dessin élégant, *Unmaze* est également innovant et ingénieux. En utilisant le capteur de luminosité du smartphone du joueur, le jeu s'adapte à l'environnement de son utilisateur : si le joueur est dans le noir ou dans la lumière, il aiguille l'un ou l'autre des personnages. Pour échanger avec Thésée, jeune homme

solaire et sûr de lui, le joueur place son appareil dans la lumière, et pour parler à Astérion, adolescent timide et renfermé, il l'oriente vers l'obscurité. Dilemme : plus Ariane aide l'un, plus l'autre se perd, et il s'agit de sauver les deux. À chaque changement de luminosité, le récit se transforme, affectant les personnages et le dénouement. « *L'enjeu est d'équilibrer son temps entre les personnages*, indique Nicolas Pelloille-Oudart, *pour éviter qu'ils ne se transforment en monstres* ».

Déployé sur six niveaux, le labyrinthe dévoile un monde gigantesque entre jungle urbaine et décor antique, graffitis et statues, pièges et créatures menaçantes. Inspirée de mangas japonais, l'illustration de Florent Fortin mélange dessins et animations dans un camaïeu de noir et de blanc « *qui accentue la dualité entre ombre et lumière* », rappelle Nicolas Pelloille-Oudart. Porté par une bande son vibrante et intrigante, le périple des deux garçons vire au parcours initiatique. Les masques tombent et le joueur sombre dans un tourbillon vertigineux, comme Ariane, tirillée entre son amant et son frère. Sauvera-t-elle les deux ? Qui deviendra le Minotaure ? Huit fins existent selon les décisions prises par l'utilisateur. Un travail colossal sur la narration, pour que les dialogues s'adaptent au comportement du joueur. « *Le défi était aussi de faire évoluer en permanence les personnages, car chacun réagit différemment aux révélations de l'histoire* », note Thomas Cadène. Du récit au *gameplay* jusqu'à la direction artistique, ce jeu vidéo, fruit du travail collectif d'une vingtaine de personnes, a été testé en continu pendant sa conception par des utilisateurs. Un conte immersif, à la fois beau et cruel, sur le regard moral et la complexité de l'âme humaine.



Gameplay

Umaze propose au joueur d'incarner Ariane pour guider Thésée et Astérion hors du labyrinthe. Tirillée entre les deux personnages, elle les voit et leur parle à travers un cristal, qui symbolise le téléphone du joueur. Celui-ci lui permet de dialoguer avec eux mais aussi de visualiser le labyrinthe, de diriger chacun des personnages et de les aider à faire des choix.

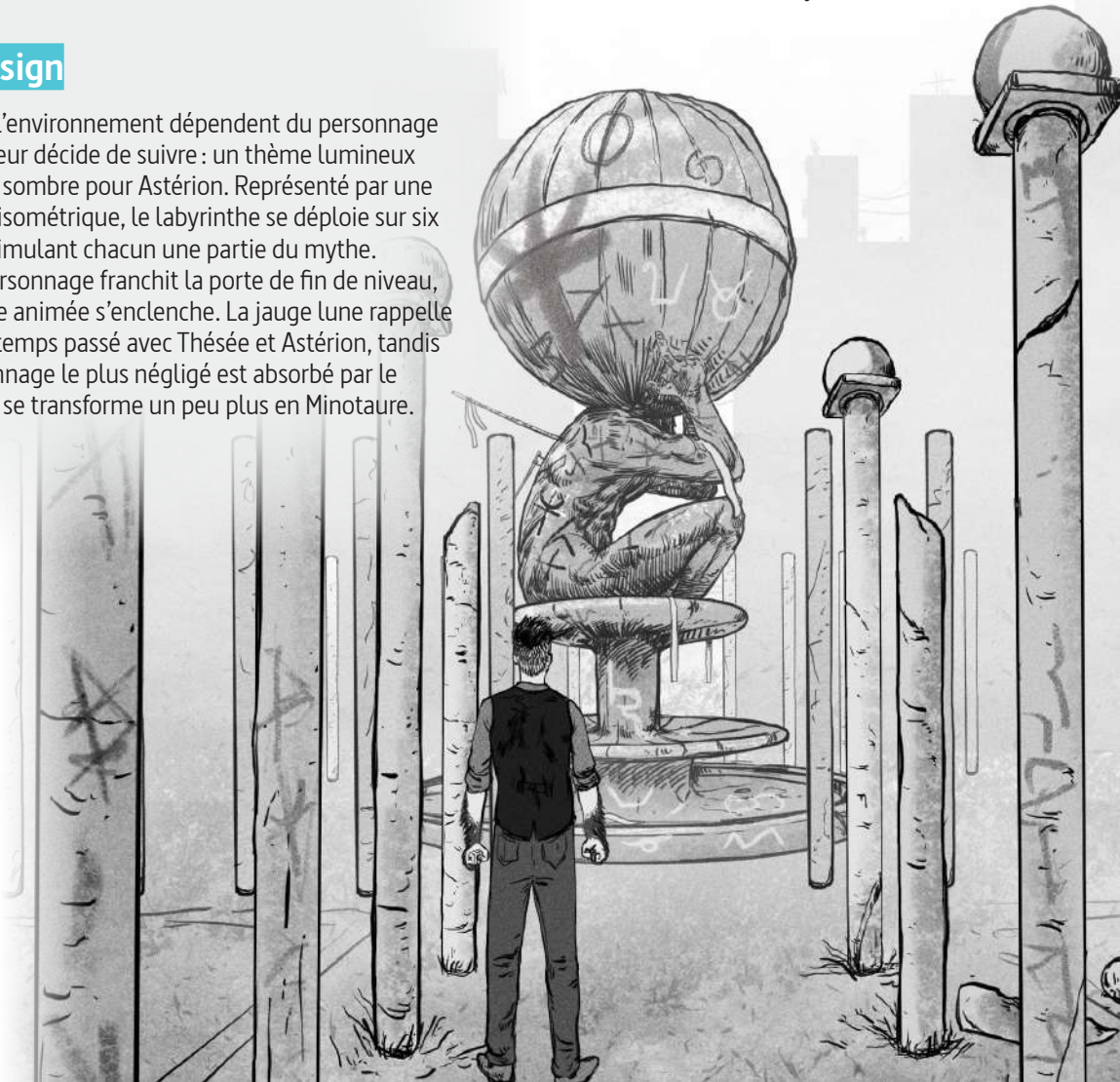
En adaptant son environnement lumineux, le joueur accompagne le personnage de son choix et influence le déroulement de l'histoire. Indiqué par une jauge en forme de lune, le temps passé avec chacun des personnages impacte le déroulement des événements clés du récit et en modifie l'issue. Les actions de l'utilisateur détermineront qui sera sauvé et qui se transformera en monstre.

Le capteur de luminosité

En proposant un *gameplay* qui repose sur l'environnement lumineux du joueur, *Unmaze* expérimente une nouvelle forme d'interaction. Le capteur de luminosité, présent dans tous les appareils mobiles, n'est que peu utilisé hors des applications de service. En faisant jouer l'utilisateur avec son environnement, il permet d'ancrer une histoire virtuelle dans le monde réel. L'interaction avec l'ombre et la lumière est au cœur de la narration. Elle est pensée pour favoriser l'immersion du joueur et renforcer son lien avec les personnages. Le joueur incarne Ariane, et comme elle, il passe de l'ombre à la lumière pour interagir avec le labyrinthe et les personnages. Chaque utilisateur peut jouer avec le capteur de luminosité à sa manière : en allumant une lampe, en s'asseyant près d'une fenêtre, en se mettant à l'ombre ou en courant vers un rayon de soleil...

Level Design

Le design et l'environnement dépendent du personnage que l'utilisateur décide de suivre : un thème lumineux pour Thésée, sombre pour Astérion. Représenté par une carte en vue isométrique, le labyrinthe se déploie sur six niveaux, dissimulant chacun une partie du mythe. Lorsqu'un personnage franchit la porte de fin de niveau, une séquence animée s'enclenche. La jauge lune rappelle au joueur le temps passé avec Thésée et Astérion, tandis que le personnage le plus négligé est absorbé par le labyrinthe et se transforme un peu plus en Minotaure.





La Narration

Au commencement, il y a une nouvelle de l'écrivain argentin Jorge Luis Borges, *La demeure d'Astérior*, qui met en scène le mythe du Minotaure du point de vue de cette créature. C'est en lisant ce texte que nous nous sommes pris d'affection pour cet être monstrueux, et que nous avons eu envie de raconter le mythe différemment. D'en inverser les rôles.

Dans *Unmaze*, nous avons voulu proposer une réflexion sur l'identité du héros qui se confronte aux expériences de la vie, que ce soit l'amour, la mort, la quête de reconnaissance, la peur de la solitude. *Unmaze* est une fable, une histoire à la fois contemporaine et universelle.

Pour Astérior et Thésée, la rencontre avec le Minotaure devient une épreuve initiatique, une lutte contre le monstre qui se cache en eux. Et ce sont les choix du joueur qui détermineront leur destin : qui sera le monstre, qui deviendra le héros ? Parce que rien, précisément, n'est tout noir ou blanc, le héros ne peut-il pas se révéler monstrueux et le monstre héroïque ? Questionnant notre regard, nos préjugés, *Unmaze* confronte le joueur à la partialité de son jugement. Un labyrinthe moral succède au labyrinthe réel et ce ne sont plus les personnages qui sont perdus mais le joueur.

Cette évidence entre le fond et la forme de notre fable interactive a guidé toute la conception d'*Unmaze* et en fait sa force. Le tiraillement moral de l'utilisateur, l'opposition entre les personnages, la simplicité et l'accessibilité de la fable, ainsi que le jeu entre ombre et lumière sont les lignes directrices du projet.

L'enjeu de l'écriture, à travers les échanges que chaque personnage a avec Ariane, a été de développer une relation intime entre le joueur et eux. Ainsi, le joueur, quelle que soit sa personnalité, devient cette amoureuse, cette sœur, sans jamais n'être personne d'autre que lui-même. Arrivé au moment crucial du jeu, c'est lui qui fait le choix, lui qui sauve ou condamne, lui qui se trouve piégé dans le labyrinthe de ses propres choix, armé de ses propres valeurs et repères moraux.

Astérior et Thésée, tous deux à la fois menteurs, tricheurs, victimes, lâches ou courageux, ni tout à fait coupables, ni tout à fait innocents, se révèlent progressivement. Placé au cœur du dispositif, le joueur les conseille, les provoque, les accompagne. L'objectif n'étant plus seulement de sortir les jeunes hommes du labyrinthe, mais surtout de comprendre ce qui les y a conduits et ce que chacun cache derrière son masque.

Les joueurs, par le choix qu'ils font de la lumière ou de l'obscurité, d'un personnage ou de l'autre, s'impliquent presque physiquement dans l'histoire. Ce qui donne aux décisions du joueur, à son implication, un poids nouveau. Le fait de se mettre à la lumière ou de l'ignorer, c'est être soi-même "dans" ce choix. Cette décision qui détermine le destin d'Astérior ou de Thésée, ce choix qui condamne ou qui sauve.



La Direction artistique

Au départ, le cœur du projet réside dans l'originalité du dispositif qui repose sur l'utilisation du capteur de luminosité comme moteur de l'expérience. L'âge des héros et la thématique noir et blanc ont tout de suite fait écho à une référence chère à l'équipe créative, le manga *Tekkon Kinkreet* (*Amer béton* en français) de Taiyou Matsumoto. Un auteur qui parle des travers de la société japonaise souvent par le regard de l'enfance.

Le noir, le blanc et rien d'autre ?

La question centrale du début de production a été de se positionner sur une technique graphique qui pouvait aussi bien fonctionner du côté blanc comme du côté noir. Devrions-nous dessiner en noir sur blanc pour Thésée ? En blanc sur noir pour Astérian ? Attachés au support traditionnel, la question du blanc sur noir fut assez difficile à trancher.

Un univers aux multiples inspirations

Si l'influence de Matsumoto s'est fait ressentir sur les premières intentions graphiques, la mise en place d'un *gameplay* plus approfondi notamment avec l'ajout d'une carte à explorer et la question de la représentation du labyrinthe se sont posées. Une autre référence du manga japonais nous est venue naturellement, le manga *Blame!* écrit et dessiné par Tsutomu Nihei. L'environnement dans lequel se déplace son personnage principal est une mégastucture vivante, gigantesque et impossible à mesurer. Les dessins de Nihei ont été une grande source d'inspiration dans l'élaboration des différents niveaux du jeu.

Les univers que traverse le joueur sont à la fois issus de cette influence majeure qu'est le travail de Nihei mais aussi de l'histoire de l'art et de l'architecture. Le travail de référence mené par l'équipe créative pour construire ces niveaux a permis de s'inspirer des représentations de l'antique comme de la science-fiction, dans les domaines de la peinture, de la sculpture, de l'architecture, mais aussi du cinéma et des arts numériques. Le choix narratif de placer nos personnages à l'époque contemporaine permet ce large éventail de références : le terrain de jeu mêle une architecture à la Ridley Scott à des sculptures hellénistiques qui côtoient une église baroque inspirée de l'oeuvre de HR Giger.





Biographies

Nicolas Pelloille-Oudart, *Game Director*

Nicolas a travaillé sur la production de plusieurs longs métrages, avant de passer à la réalisation. En parallèle, il fonde la société Hiver Prod, qui développe et réalise des fictions interactives et des jeux vidéo. Il occupe le poste de *game director*, de scénariste, de *narrative designer* et de producteur. Il est entre autres le *game director* de *Ordesa*, un film interactif produit par ARTE France et CinéTévé qui a obtenu le Pégase du meilleur jeu mobile.

Frédéric Jamain, *Art Director*

Diplômé de l'École des Gobelins en photographie, Frédéric a travaillé en tant que photographe et chef opérateur avant de fonder la société Hiver Prod avec Nicolas Pelloille-Oudart. Sur les projets de jeux vidéo, il s'occupe de la réalisation, de la direction graphique et de la musique avec le compositeur Grégoire Pastre. Entre deux projets, il continue ses recherches graphiques, mêlant images réelles et illustrations pour définir l'identité visuelle de ses prochains jeux.

Thomas Cadène, *auteur et scénariste*

Thomas travaille essentiellement dans l'univers de la BD depuis un peu plus de 10 ans. Arrivé par l'illustration, il s'y est épanoui dans l'écriture et s'est rapidement tourné vers les nouveaux supports. Ainsi, en 2010, il crée le feuilleton quotidien "Les Autres Gens", publié sur internet. L'aventure a duré deux ans et demi, plus de cent dessinateurs et scénaristes y ont contribué et onze volumes ont été publiés chez Dupuis. Cette expérience marque son passage du dessin à l'écriture, activité qui l'occupe depuis. Il a signé une quinzaine de BD (dont quatre sont sorties cette année). Il est également à l'origine du récit du *prequel* numérique de la série *Trepalium* monté par Upian pour ARTE et il a co-écrit avec J. Safieddine et C. Duvelloy la série *ÉTÉ* diffusée sur Instagram par ARTE. Très récemment et toujours pour ARTE, il a co-créé et co-écrit la websérie *Fluide*. Il est également rédacteur en chef adjoint de la revue d'actualité en BD, *TOPO*.

Florent Fortin, *illustrateur*

Diplômé de l'École Européenne Supérieure de l'Image de Poitiers (86), il obtient un Diplôme national d'Arts plastiques option communication en 2006. Florent enseigne ensuite pendant quatre ans les arts appliqués à des lycéens et le dessin à des étudiants en BTS communication, avant d'être graphiste pendant deux ans pour la presse. À partir de 2012, il est directeur artistique pendant quatre ans dans l'édition publicitaire pour l'Agence Gutenberg Networks, qui officie pour les groupes du CAC40, ce qui lui permet de se perfectionner en illustration, photographie, web, vidéo. Depuis 2016, il est graphiste et illustrateur en *freelance*, et collabore régulièrement avec Hiver prod sur différents projets. *Unmaze* est sa première expérience d'illustrateur dans le jeu vidéo.

UNMAZE

Une fable d'ombre et de lumière

UNE FABLE INTERACTIVE DE **FRÉDÉRIC JAMAIN** ET **NICOLAS PELLOILE-ODART**
ÉCRITE PAR **THOMAS CADÈNE** ET **NICOLAS PELLOILE-ODART**
ILLUSTRÉE PAR **FLORENT FORTIN**

DIRECTION ARTISTIQUE PAR **SÉBASTIEN BROTHIER**, **FLORENT FORTIN** ET **FRÉDÉRIC JAMAIN**
MUSIQUE ORIGINALE DE **GRÉGOIRE PASTRE** ET **FRÉDÉRIC JAMAIN**
DÉVELOPPÉ PAR **ANDRÉ BERLEMONT**, **BAPTISTE PERRAUD**
ANIMÉ PAR **JÉRÔME CONÇALVES**
GAME DESIGN : **PAUL VAILLÉ**
FX : **LOUIS CORTES**
SOUND DESIGN : **ANTOINE WERT**

COPRODUCTION : **ARTE FRANCE**, **UPIAN**, **HIVER PROD**
(FRANCE, 2021, 300' ENVIRON)



DISPONIBLE LE 21 JUIN SUR

Avec la participation de



Première heure de jeu gratuite
(puis 4,49€)

Contact presse

Pauline TRARIEUX
p-trarieux@artefrance.fr
01 55 00 76 44
@artepro