



Penser l'expérience architecturale avec l'image vidéoludique

Jeu, agentivité, orientation

ANNEXES

Rosane Lebreton | Thèse de doctorat en architecture | 2025
Sous la direction de Catherine Grout et Björn-Olav Dozo
Université de Lille, ENSAP-Lille, ED SHS
Université de Liège, Art de bâtir et urbanisme, Faculté d'architecture

Annexes +

Table des matières

ANNEXE 1 - Métadonnées sur le corpus d'entretiens	6
ANNEXE 2 - Métadonnées sur le corpus de jeux CORPUS PRINCIPAL	8
ANNEXE 3 - Métadonnées sur le corpus de jeux CORPUS SECONDAIRE	10
ANNEXE 4 - Retranscriptions des entretiens	14
Entretien 01 - Vincent Levy	15
Entretien 02 - Juliàn Palacios Gechtman	43
Entretien 03 : Fabien Duchene (non public)	55
Entretien 04 - Franck Morgand	57
Entretien 05 - Rosa Carbo-Mascarell	87
Entretien 07 - Gregorios Kythreotis	101
Entretien 07 : Gareth Damian Martin	125
Entretien 08 - Jai Bunnag	137
Entretien 09 - Oswald Pfeiffer	155
Entretien 10 - Luke Whittaker	173
Entretien 11 - Gaël Bourhis	191
Entretien 12 - fleuryfontaine	227
Entretien 13 - David Fletcher	255
Entretien 14 - Nicolaus Wright (non public)	271
Entretien 15 - Dhruv Jani	273
Entretien 16 - Moshe Linke	293

ANNEXE 1 - Métadonnées sur le corpus d'entretiens

Nom	Profession	Studio/Agence	Jeux étudiés
Gaël Bourhis	Artiste/game designer	Collectif Le chant du cygne (2015-2019)	<i>Kristallijn</i> <i>Genius Loci</i>
Semone (Jai) Bunnag	Game developer (Mobile)	FINIFUGU Games	
Rosa Carbo-Mascarell	Game designer	-	<i>Bound (jeu étudiant)</i>
Fabien Duchene	Architecte, développeur jeux vidéo, enseignant, docteur en architecture	Archiclub (agence architecture) The Architects Republic (studio JV)	<i>Ruckball (accès anticipé)</i>
David Fletcher	Paysagiste	Fletcher Studio	<i>The Witness</i>
Galdric Fleury Antoine Fontaine	Artistes	fleuryfontaine	<i>Les éléments tombent du ciel</i> <i>You can't stay up on the roof forever</i>
Dhruv Jani	Concepteur de jeux vidéo, artiste	Studio Oleomingus	<i>The Indifferent Wonder of Edible Places</i> <i>a Museum of Dubious Splendors.</i> <i>Folds of a Separation</i>
Gregorios Kythreotis	Concepteur de jeux vidéo, directeur créatif	Shedworks	<i>Sable</i>
Vincent Levy	Game designer		<i>Bokida</i>
Moshe Linke	Game developer, artiste, architecte d'atmosphères		<i>Brutalism: Prelude on Stone</i> <i>Fugue in void</i> <i>Neo-Brutalism of Tomorrow</i>
Gareth Damian Martin	Game developer, écrivain.e, artiste (enseignant.e, journaliste)	Jump Over The Age Revue Heterotopias	<i>In Other Waters</i> <i>Citizen Sleeper</i>
Franck Morgand	Game designer	While True Play (au moment de l'entretien)	<i>Gaze</i>
Julian Palacios Gechtman	Game developer	Collectif Eremo (au moment de l'entretien)	<i>Promesa</i>
Oswald Pfeiffer	Game designer	Mun mun games	<i>Virtual Dream Center 3.2 Welcome screen</i>
Luke Whittaker	Concepteur de jeux vidéo, directeur créatif	State of play	<i>Lumino City</i> <i>South of the Circle</i>
Nicolaus Wright	Paysagiste/architecte	Snohetta (au moment de l'entretien)	<i>The Witness</i>

CORPUS PRINCIPAL 7

Pays	Genre	Formation	Pratique de l'enseignement	Entretien
France	M	Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC), dont studio «Pratiques Algorithmiques»	ICAN	31/03/2022 - 16h - Dans un café, métro Charonne (proposé par moi)
Royaume-Uni (Thaïlande)	M	Rhode Island School of Design, USA : Licence Architecture and Design University of the Arts London : Master's Degree in Game Design		10/12/2021 - Logement / Lieu de travail, à Londres
Royaume-Uni (Espagne)	F	University for the Creative Arts, Angleterre : Architecture Brunel University of London : Master Digital Games: Theory and Design	University of the Arts London	26/11/2021 - Visio Zoom
France	M	ENSA-Toulouse Doctorat en architecture à l'ENSA-Versailles	ENSA-Versailles	24/03/2021 - Visio Discord
USA	M	University of California, Davis : Licence en arts et paysage Master Harvard University Graduate School of Design : Master urbanisme et paysage	Universités d'art et de design	06/05/2022 Bureaux de l'agence, à San Francisco
France	M	ENSA-Paris Malaquais Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC), dont studio «Pratiques Algorithmiques» Studio national des arts contemporains Le Fresnoy		07/04/2022 - 16h30 - Dans un café, vers République (proposé par eux)
Inde	M	National Institute of Design d'Ahmedabad : Architecture et scénographie		14/04/2023 - Visio Zoom
Royaume-Uni	M	Falsmouth University, Angleterre : Formation en arts University College London (UCL), Bartlett School of architecture : Licence d'architecture		09/12/2021 Bureaux du studio, à Londres
France	M	Etudiant en architecture (2x 1an : EAVT puis ENSA-Paris La Villette) ICAN : Licence de game design + University of California, Santa Cruz : Master of Science, Games and Playable Media	ICAN	24/02/2021 - Visio Discord
Allemagne	M	Pas de formation académique		13/05/23 - Berlin, lors du festival A MAZE. (dans un jardin sur une pelouse)
Royaume-Uni	N	Royal Central School of Speech and Drama de Londres : théâtre et marionnettes Royal Holloway de Londres : Master en littérature moderne et contemporaine + doctorat en littérature expérimentale	Bartlett School of Architecture	09/12/2021 Bureaux du studio, à Londres
France	M	Bac pro technicien d'études du bâtiment option assistant en architecture ICAN : Licence + Master de game design	ICAN	04/04/2021 - Dans un jardin parisien, vers Charonne
Italie	M	Brera Academy of Fine Arts, Milan : Licence en Nouveaux Médias et Master Multimedia Education		10/03/2021 - Visio Discord
France	M	ENSA-Paris Malaquais		15/03/2022 - 10h30 - Dans un café, Trocadéro (proposé par moi)
Royaume-Uni	M	Bournemouth University, Angleterre : arts, peinture, nouveaux médias		24/03/2022 - Visio Zoom
USA	M	Reed College : Licence en arts University of Oregon : Master en architecture		07/05/2022 Dans un café à l'Est de San Francisco

ANNEXE 2 - Métadonnées sur le corpus de jeux CORPUS PRINCIPAL

ANNÉE	TITRE	STUDIO/GAME DESIGNER	EDITEUR	PAYS	SUPPORT
2021	"Genius Loci" (projet de jeu)	Vincent Levy		France	
2017	<i>a Museum of Dubious Splendors.</i>	Oleomingus	-	Inde	PC/MacOS/ Linux
2017	<i>Bokida - Heartfelt Reunion</i>	Rice Cooker Republic	-	France	PC/MacOS/ Linux
2016	<i>Bound (jeu étudiant)</i>	Rosa Carbo-Mascarell	-	Royaume- Uni	PC
2017	<i>Brutalism: Prelude on Stone</i>	Moshe Linke	-	Allemagne	PC/MacOS/ Linux
2022	<i>Folds of a Separation</i>	Oleomingus	-	Inde	PC/MacOS/ Linux
2018	<i>Fugue in Void</i>	Moshe Linke	-	Allemagne	PC/MacOS/ Linux
2017	<i>Gaze</i>	Clement Mezelle, Franck Morgand, Grégoire Chamberland, Lothario A. Peon de Schuyter	-	France	Installation in situ
2016	<i>Genius Loci</i>	Gaël Bourhis	-	France	PC
2020	<i>In Other Waters</i>	Jump Over the Age	Fellow Traveler	Royaume- Uni	PC/MacOS/ Switch
2020	<i>Kristallijn</i>	Gaël Bourhis	-	France	PC
2018	<i>Les éléments tombent du ciel</i>	fleuryfontaine	-	France	PC/MacOS
2014	<i>Lumino City</i>	State of Play Games	-	Royaume- Uni	PC/MacOS/ iOS
2019	<i>Neo-Brutalism of Tomorrow</i>	Moshe Linke	-	Allemagne	PC
2020	<i>Promesa</i>	Julián Palacios Gechtman	-	Italie	PC/MacOS
2019 (accès anticipé)	<i>Ruckball</i>	ArkRep (Architects Republic)	-	France	PC
2021	<i>Sable</i>	Shedworks	Raw Fury	Royaume- Uni	PC/Xbox X,S, one/ PS5
2020	<i>South of the Circle</i>	State of Play Games	-	Royaume- Uni	iOS/PC/ MacOS/ Switch/PS4- 5/Xbox
2020	<i>The Indifferent Wonder of an Edible Place</i>	Oleomingus	-	Inde	PC/MacOS/ Linux
2016	<i>The Witness</i>	Thekla, Inc.	-	Etats-Unis	PC/MacOS/ PS4/Xbox one/iOS
2016	<i>You can't stay up on the roof forever</i>	fleuryfontaine	-	France	Installation in situ

CORPUS PRINCIPAL 9

GENRE	VUE	DEPLACEMENTS	DUREE*	PUBLIC	JOUE (SUPPORT)	DIRECTION ARTISTIQUE/ GRAPHISMES
	VR 1ère personne		Sans objet	Sans objet	sans objet	
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme aburde (<i>nonsense</i>), très coloré, bois et aplats d'images
Puzzle	1ère personne	Course/Marche, Saut, Déplacements aériens	5h30	Confidentiel	oui (PC)	Abstrait noir et blanc + touches de couleurs vives
Point&Click/ Walking simulator	1ère personne	"Marche"	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Dessins à la main, peinture
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Sans objet	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme minimaliste, Texturé - Béton
Puzzle	Axonométrie	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme aburde (<i>nonsense</i>), très coloré + éléments minimalistes
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme minimaliste, Textures
Party game	Sans objet	Sans objet	Sans objet	Très confidentiel	oui (installation in situ)	Maquette en impression 3D à dépôt de fil peint à l'acrylique et dessins, couleurs vives
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme minimaliste, abstrait noir et blanc
Exploration/ Narration	Plan (carte)	Navigation de points en points	6h	Public informé/ Confidentiel	oui (PC)	Carte topographique, formes géométriques colorées
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme minimaliste, Texturé - Béton
Art game	1ère personne	Marche, (Saut)	Sans objet	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme minimaliste, Texturé - Béton
Aventure/puzzle	Coupe + légère perspective (maquette)	Marche, Saut	5h30	Confidentiel	oui (PC)	Maquette en papier et carton, couleurs vives
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Sans objet	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme minimaliste, Texturé - Béton
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	50 min	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme + éléments oniriques
Jeu de sport compétitif	3ème personne	Vol, Dash	Sans objet	Confidentiel	oui (PC)	Réalisme SF, vaisseau spatial
Exploration/ Aventure	3ème personne	Marche, Grimpe, <i>Hoverbike</i> , Téléportation	14h	Public informé/ Confidentiel	oui (PC)	Aplats de couleurs, ombres et ligne claire, inspirée de la BD française et belge
Walking simulator/ Film interactif	1ère personne	Marche, Véhicules	3h30	Public informé/ Confidentiel	oui (PC)	Sérigraphie, aplats de couleurs pastel et ombres
Art game/ Walking simulator	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme aburde (<i>nonsense</i>), très coloré
Puzzle	1ère personne	Marche	25h	Public informé	oui (PC)	Réalisme tirant vers le low poly
Art game	1ère personne	Marche, Saut	Sans objet	Très confidentiel	non	Réalisme absurde

ANNEXE 3 - Métadonnées sur le corpus de jeux CORPUS SECONDAIRE

ANNÉE	TITRE	STUDIO/GAME DESIGNER	EDITEUR	PAYS	SUPPORT
2013	<i>Antichamber</i>	Alexander Bruce	-	Australie	PC/MacOS/ Linux
2021	<i>Apartment</i>	Kalonica Quigley	-	Australie	PC/MacOS
2012	<i>Archinferno</i>	Nothke (Ivan Notaroš)	-	Serbie	PC
2016	<i>Bound</i>	Plastic	Sony Interactive Entertainment	Pologne	PS4
2016	<i>Californium</i>	Darjeeling, Nova Productions	Arte	France	PC/MacOS
2012	<i>Dear Esther</i>	The Chinese Room/Dan Pinchbeck	The Chinese Room	Royaume- Uni	PC/MacOS/ Linux
2019	<i>Death Stranding</i>	Kojima Productions	Sony Interactive Entertainment, 505 Games	Japon	PS4/PC
2015	<i>Everybody's Gone To The Rapture</i>	The Chinese Room, SCE Santa Monica Studio	Sony Computer Entertainment	Royaume- Uni	PS4/PC
2016	<i>Firewatch</i>	Campo Santo	Panic/Campo Santo	Etats-Unis	PC/MacOS/ Linux/PS4/ Xbox one/ Switch
2017	<i>Fragments of Euclid</i>	NuSan (Antoine Zanuttini)	-		PC/MacOS/ Linux
2013	<i>Gone Home</i>	The Fullbright Company, Midnight City (consoles)	The Fullbright Company, Majesco Entertainment (PS4/XBO), Annapurna Interactive (Switch/iOS)	Etats-Unis	PC/MacOS/ Linux/PS4/ Xbox one/ Switch
2020	<i>Interterminal</i>	Nothke (Ivan Notaroš), Ferran Bertomeu	-	Serbie/ Espagne	PC/MacOS
2016	<i>Islands: Non-places</i>	Carl Burton	-	Etats-Unis	PC/MacOS/ Linux
2012	<i>Journey</i>	thatgamecompagny/Jenova Chen	Sony Computer Entertainment, Annapurna Interactive (PC, iOS)	Etats-Unis	PC/PS3-4
2020	<i>Kentucky Route Zero Plus particulièrement : Act V-The Entertainment</i>	Cardboard Computer	Cardboard Computer (ordinateurs), Annapurna Interactive (consoles)	Etats-Unis	PC/MacOS/ Linux/PS4/ Xbox one/ Switch
2019	<i>Lost In Blindness</i>	Unseen Interactive	Jeu étudiant	France	PC/MacOS/ Linux
2020	<i>Manifold Garden</i>	William Chyr Studio	William Chyr Studio	Etats-Unis	PC/MacOS/ iOS/PS4-5/ Switch/Xbox S,X,one
2008-2016	<i>Mirror's Edge (série)</i>	DICE	Electronic Arts	Suède	PC/PS 3-4/ Xbox 360, one/IOS

CORPUS SECONDAIRE 11

GENRE	VUE	DEPLACEMENTS	DUREE*	PUBLIC	JOUE (SUPPORT)	DIRECTION ARTISTIQUE/ GRAPHISMES
Puzzle	1ère personne	Course/Marche, Saut, Chute	7h	Public informé	oui (PC)	Abstrait, filaire noir et blanc + aplats de couleur
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Abstrait, hachures et pointillées nuances de gris + couleurs ponctuelles
Walking simulator/ Jeu de construction	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme rétro, collage
Plateforme	3ème personne	Danse, Sauts, Tissu aérien	2h30	Public informé	oui (PS4)	Volumes épurés, ombres, couleurs
Walking simulator/ Aventure/Puzzle	1ère personne	Marche	2h30	Confidentiel	oui (PC)	Volumes épurés, couleurs vives + dessin
Walking simulator	1ère personne	Marche	2h	Public informé	oui (PC)	Réalisme
Action-Aventure	3ème personne	Marche, Course, Véhicules, Tyrolienne, Téléportation	55h	Grand Public/ Public élargi	oui (PC)	Réalisme
Walking simulator	1ère personne	Marche	5h30	Public informé	oui (PC)	Réalisme
Walking simulator	1ère personne	Marche	4h30	Public informé	oui (PC)	Réalisme, volumes épurés, ombres, couleurs vives
Puzzle	1ère personne	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Abstrait, filaire noir blanc + hachures
Walking simulator	1ère personne	Marche	2h	Public informé	oui (PC)	Réalisme
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche	Sans objet	Très confidentiel	oui (PC)	Réalisme + éléments abstraits
Art game	Axonométrie, exte	Vue fixe	45min	Confidentiel	oui (PC)	Volumes épurés, couleurs vives
Action-Aventure	3ème personne	Course/Marche/Gli sse, Vol, Déplacements aériens	2h	Grand public/Public informé	oui (PC)	Volumes épurés, ombres, couleurs
Aventure textuel/ Point&Click/ Réalisme magique	1ère personne	Marche	1h30	Public informé/ Confidentiel	oui (PC)	Volumes épurés, ombres, couleurs froides
Walking simulator/ Puzzle	Sans objet (écran noir)	Marche	Non référéncé	Très confidentiel	oui (PC)	Ecran noir + Dessins
Puzzle	1ère personne	Marche, Chute, Changements de gravité	5h	Public informé/ Confidentiel	oui (PC)	Abstrait, filaire noir et blanc + aplats de couleur
Action-Aventure	1ère personne	Course/Marche, Saut, Parkour	Entre 7h et 10h	Grand Public/ Public informé	Mirror's Edge (Console)	Réalisme tendant vers l'abstrait, principalement noir et blanc + éléments rouges

12 ANNEXES

1993	<i>Myst</i>	Cyan World/Frères Miller	Brøderbund Software, Red Orb Entertainment, GameTap, Ubisoft	Etats-Unis	3DO/Amiga/CD-i/iOS/Jaguar/DS/PS 1&2/PSP/Pocket PC/Saturn/PC/MacOS/Xbox
2014	<i>NaissanceE</i>	Limasse Five (Mavros Sedenos)	-	France	PC
2019	<i>Outer Wilds</i>	Mobius Digital	Annapurna Interactive	Etats-Unis	PC/Linux/PS4/Xbox one
2024	<i>Player Non Player</i>	Jonathan Coryn	-	France	PC/MacOS
2007-2011	<i>Portal (série)</i>	Valve	Valve	Etats-Unis	PC/MacOS/Linux/Android Switch/PS3/Xbox 360
2013	<i>Proteus</i>	Ed Key + David Kanaga, Twisted Tree	-	Royaume-Uni	PC/MacOS/Linux/PS3-Vita
2015	<i>Sunset</i>	Tale of Tales	-	Italie	PC/MacOS
2020	<i>Superliminal</i>	Pillow Castle	-	Etats-Unis	PC/PS4/Xbox one/Switch
2015	<i>The Beginner's guide</i>	Everything Unlimited Ltd./Davey Wreden	-	Canada	PC/MacOS/Linux
2018	<i>The Night Journey</i>	Bill Viola + UCS Game Innovation Lab	USC GAMES	Etats-Unis	PC/MacOS
2019	<i>The Space Between</i>	Christoph Frey	-	Autriche	PC
2013	<i>The Stanley Parable</i>	Galactic Cafe/Davey Wreden	-	Canada	PC/MacOS/Linux
2019	<i>The Stillness of the Wind</i>	Memory of God (Coyan Cardenas)	Fellow Traveler	Royaume-Uni	PC/MacOS
2020	<i>The Uncertain Repetitions of Truth</i>	Oleomingus	-	Inde	Navigateur
2012	<i>The Unfinished Swan</i>	Giant Sparrow, SIE Santa Monica Studio/Ian Dallas	Sony Computer Entertainment	Etats-Unis	PC/PS3-4-Vita
2016	<i>Virginia</i>	Variable State	505 Games	Royaume-Uni	PC/MacOS/PS4/Xbox one
	<i>Virtual Dream Center</i>	Varie	-	Varie	PC/MacOS
Depuis 2015	<i>Walking Simulator, A month club (série)</i>	Connor Sherlock	-	Royaume-Uni	PC/MacOS
2017	<i>What Remains of Edith Finch</i>	Giant Sparrow/Ian Dallas	Sony Computer Entertainment	Etats-Unis	PC/iOS/PS4-5/Xbox S,X,One/Switch

CORPUS SECONDAIRE 13

Aventure/Puzzle	1ère personne	Marche	7h	Public informé	oui (PC) - version remaster sortie en 2021	Réalisme fantastique
Puzzle/Plateforme	1ère personne	Marche, Course, Saut	4h	Confidentiel	oui (PC)	Volumes épurés nuances de gris, ombre/lumière
Exploration-Aventure	1ère personne	Course/Marche, Saut, Véhicule volant.	20h	Public informé	oui (PC)	Volumes épurés, couleurs réalistes, ombres
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche	Non référencé	Confidentiel	oui (PC)	Réalisme
Puzzle	1ère personne	Course/Marche, Saut	Entre 5h et 10h	Grand Public/Public informé	oui (PC)	Réalisme Science-fiction
Walking simulator	1ère personne	Marche, Flottement	1h	Confidentiel	oui (PC)	Volumes pixellisés
Walking Simulator	1ère personne	Marche	5h30	Confidentiel	oui (PC)	Réalisme
Puzzle	1ère personne	Marche	2h30	Public informé	oui (PC)	Réalisme tendant vers l'abstrait + fantastique
Walking simulator	1ère personne	Marche	1h30	Public informé/ Confidentiel	oui (PC)	Réalisme tendant vers l'abstrait + fantastique
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche	Non référencé	Très confidentiel	oui (PC)	Grain, noir et blanc, flou + photographies
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche	45min	Très confidentiel	oui (PC)	Volumes simplifiés, grain et effet rétro PS1
Walking simulator	1ère personne	Marche	2h30	Public informé	oui (PC)	Réalisme tendant vers l'abstrait + fantastique
Gestion de ferme	Axonométrie	Marche	3h30	Confidentiel	oui (PC)	Volumes épurés, ombres, couleurs chaudes
Poème	Sans objet (collage 2D)	Sans objet (collage 2D)	Non référencé	Très confidentiel	oui (PC)	Collage, couleurs vives
Walking simulator	1ère personne	Marche	3h	Confidentiel	oui (PC)	Abstrait, varie couleurs et noir et blanc
Walking simulator	1ère personne	Marche, (Automobile)	2h	Confidentiel	oui (PC)	Volumes épurés, couleurs réalistes, ombres
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche, Point de vue vagabond	Non référencé	Très confidentiel	en partie (PC)	Varie
Walking simulator/ Art game	1ère personne	Marche	Non référencé	Très confidentiel	en partie (PC)	Varie, réalisme fantastique, grain, effet rétro
Walking simulator	1ère personne	Marche (+autres)	2h30	Public informé	oui (PC)	Réalisme

ANNEXE 4 - Retranscriptions des entretiens

Entretien 01 - Vincent Levy

24/02/2021, 11h00

Entretien réalisé par Discord (caméras allumées)
Durée : 2h environ
Langue : français

Vincent Levy est un game designer français formé en France et aux Etats-Unis, ayant travaillé sur divers projets de jeux vidéo indépendants (dont un édité par ARTE) et enseignant à l'ICAN. Je fais sa connaissance lors d'un festival de jeu vidéo indépendant, l'Indiecade, à Paris, en 2018.

R.L. : Pour commencer, est-ce que tu peux me parler un peu de ton parcours, de ta formation, comment tu en es arrivé ici aujourd'hui ?

V.L. : Donc mon parcours : au début, il est pas forcément allé directement vers le jeu vidéo, puisque, quand j'ai commencé mes études, j'ai d'abord fait maths sup, maths spé. Finalement, j'ai arrêté, je devais aller faire une école d'ingénieur. Euh, et en fait moi j'aimais bien l'architecture. J'avais toujours eu envie de faire plus de l'architecture quand j'étais gamin. Du coup, après ça j'ai commencé un cursus en architecture et, en fait, du coup bah ça, c'était bien engagé, j'étais à l'Ecole d'Architecture de la Ville et des Territoires, Marne-La-Vallée. Et en fait euh, j'ai fait un peu un épisode d'émancipation... pendant cette année-là et je me suis barré un jour au Canada, tout seul.

R.L. : Donc, t'as fait combien d'années, en école d'archi ?

V.L. : En archi, j'ai fait un an.

R.L. : Ok.

V.L. : J'ai fait deux fois un an, en fait. Parce qu'après, quand je suis rentré en France après mon épisode canadien, j'ai refait une année d'archi. Euh, mais du coup oui je me suis barré au Canada. Donc, j'avais interrompu mes études pendant un moment, là, puisque du coup j'ai bossé, je faisais des petits boulots, machin. Euh... je faisais donc euh... peu de choses à Toronto et puis, du coup, j'ai fini quand-même par revenir en France, reprendre mes études. Et là du coup au début j'avais regardé, ouais, pour reprendre les études d'architecture. Euh mais du coup c'était à Paris-La-Villette et c'était beaucoup moins bien qu'à l'EAVT. Et, du coup ça m'a pas vraiment fait rêver [rires]. Et euh... du coup en plus, je venais juste de rentrer donc j'étais même pas sûr d'être encore prêt à reprendre les études...

R.L. : Donc t'as recommencé une première année, en fait ?

V.L. : C'est ça, ouais. Euh... et après du coup là... Donc ch'savais pas trop... Donc j'ai pas, euh, je l'ai pas beaucoup complété, j'ai dû arrêté en décembre de l'année en question. Cette, euh, La Villette... même pas, je m'en rappelle plus... Et après du coup là j'ai bossé, euh, fin je faisais des petits boulots à Paris, euh, en attendant de pouvoir reprendre mes études derrière, et c'est que là, là que j'ai... En fait, c'est

en faisant ma recherche de cursus à ce moment-là que j'ai trouvé, euh, l'ICAN, parce qu'en fait j'ai rencontré le directeur de l'époque, Etienne-Armand Amato sur un salon et en fait je savais pas... fin j'avais toujours été, euh, plus ou moins, du coup... Fin, j'avais toujours gravité autour du jeu vidéo, euh, depuis mon enfance, puisque mon père, il nous ramenait...euh. Quand il allait en voyage d'affaire, il nous ramenait de Hong Kong, etc., des consoles de jeu, machin. Euh... en fait bah en discutant avec le directeur de l'ICAN, je me suis rendu compte que, bah ça... il y avait cette dimension donc, conception, design, qui m'intéressait beaucoup. Et puis, en fait, l'objet 'jeu vidéo', c'est quand-même un objet complexe qui permet de faire plein de choses. Euh, du coup je trouvais ça très intéressant et il y avait pas le côté « faut bosser avec les gens du bâtiment » [rires].

Et donc du coup bah, en fait j'ai testé, je suis allé aux portes ouvertes. J'ai passé le concours d'entrée, là, et puis, euh du coup, euh, je me rappelle que, pendant ma première année, euh... tous... A l'inter-semester, tous les ans il y avait... Maintenant c'est plus toujours à la même date, mais il y avait les conférences libres de l'ICAN, là, qui ont été commencées. Où t'avais donc un cycle de conférences pour les étudiants, et... ouvert à tous ! Ils faisaient venir plein de gens pendant une semaine et c'était gratuit. Et je me rappelle que, du coup, à cette occasion-là, je me suis vraiment dit : « ah ouais, j'ai vraiment trouvé ce que voulais faire. Je suis vraiment bien ici. » Et du coup j'ai déroulé. Donc j'ai fait l'ICAN, j'ai fini l'ICAN en 2013 et après je suis parti... Fin, du coup j'ai commencé à bosser, puisque je faisais mon stage de fin d'études, donc il fallait faire un stage de 6 mois. Donc j'ai bossé à Versailles chez Bulkypix, donc juste à côté de l'Ecole d'Architecture de Versailles, avenue de Sceaux, là, je sais plus quoi. Euh... on était en face. Et, euh, du coup après j'ai... A l'Hôtel de... je sais plus quoi, de Gabelles, chais pas quoi, là, l'hôtel des Gabelles ? Il y a un spa, maintenant là-dedans, il y a un espèce de spa bizarre. Mais bon c'était une boîte de studio de jeu vidéo qui s'appelait Bulkypix [rires], qui faisait du jeu mobile. Et après, pendant que je faisais, donc mon stage de fin d'études, puis après j'ai commencé à faire aussi, ils m'ont converti, euh, donc j'ai commencé à bosser en freelance, en tant que game designer freelance, pour, euh, finir le jeu que j'avais pitch, fin que j'avais designé quand j'étais dans la boîte. Euh, j'ai fait mes recherches pour faire mon Master. Et je voulais faire mon Master à l'étranger, donc j'avais regardé des établissements en Europe... d'abord que en Europe et en fait, du coup, comme j'avais... fin ma famille proposait un soutien financier pour les frais de scolarité, ça m'a permis d'ouvrir la recherche aux Etats-Unis. Parce que du coup il y avait quand-même des... des gens chez qui j'avais envie d'apprendre des choses... intéressants, aux Etats-Unis. Notamment, donc, bah, le cursus que j'ai fait, c'était mon premier choix, là, à Santa Cruz... Donc j'ai fait, ouais, le Master, en games and playable medias, à Santa Cruz, en Californie, euh, à l'Université de Santa Cruz, avec du coup, euh, un programme qui était dirigé par Brenda et John Romero. Et après, donc là c'était un truc assez intensif, tu faisais tout le Master en condensé, en 12 mois, avec du coup en plus, donc une double charge de cours pour que t'ais tout le volume horaire sur les 12 mois. Et après, du coup, je suis rentré tout de suite en France, parce qu'en fait, ça m'a vacciné aussi de... Fin j'avais pas spécialement envie d'aller... Fin, à part le fait que y'avait, voilà, des boîtes, etc., qui étaient potentiellement très tentantes sur papier, j'avais pas du tout envie de vivre aux Etats-Unis, c'est tellement infernal comme pays... Que, du coup, en fait j'ai tout de suite, fin dès que j'ai fini, je suis rentré, jour pour jour, 12

mois après mon arrivée, fin après le début... Le même jour, c'était le 4 septembre, chais plus. Et quand je suis arrivé en France, d'abord je suis allé... donc je suis allé... retourné dans ma famille. Et en fait je suis allé voir une amie à, uhm, en Belgique, et, pendant que j'étais en Belgique, j'ai... On m'a appelé, fin le... le directeur pédagogique de l'ICAN, il m'a appelé pour me proposer de commencer à donner des cours à l'ICAN. Les premiers cours que j'ai donné... donc pareil que, donc euh, ma reprise de mon boulot en tant que game designer indépendant, et le début de, et commencer à enseigner à l'ICAN, dès que je suis rentré des Etats-Unis, ça a commencé. Donc j'ai pas eu de... c'est un truc que... il y a pas eu d'interruption à partir du moment, je te dis, où je suis rentré à l'ICAN, ça a été fr pchr !

R.L. : Le chemin tracé.

V.L. : Mais euh, du coup voilà un peu le parcours, fin, universitaire, quoi fin qui m'a amené à faire du jeu vidéo et voilà, qui, du coup continue à se faire. Et c'est aussi comme ça que, fin le fait que j'enseigne aussi, c'est aussi un coup de chance, fin un petit accident de chance dans le sens où, bah c'est juste que quand je suis rentré en France, tout de suite il m'a appelé pour me proposer si je voulais tester de donner des cours. Et puis, du coup, moi ça m'intéressait, parce que j'ai toujours, du coup, euh... en plus, je trouvais ça intéressant le fait d'être... Ça te force à avoir une approche différente de ton travail de ta compétence, parce que tu dois, t'as une sorte de responsabilité vis-à-vis de bien maîtriser, fin ton savoir, etc., dans l'optique d'une transmission, donc ça t'oblige à, aussi, toi-même, à avoir une réflexion sur ta propre pratique avec, euh... et à bien, du coup internaliser et comprendre les outils dont on dispose si tu veux pouvoir les transmettre, et voir comment... même ton propre process, il marche, pour pouvoir aider des étudiants qui sont dans une démarche de 'comment on fait, fin pour créer, pour concevoir'. Donc ça, tout de suite ça m'a beaucoup plu. Et donc j'ai continué, je ne me suis pas arrêté d'enseigner depuis que je suis revenu en France.

R.L. : Ok. Et donc ce qui t'as déçu par rapport à l'archi, et ce qui t'as plu par rapport au jeu vidéo – tu avais mentionné ne pas travailler avec des entreprises, ce genre de choses-là – mais est-ce qu'il y avait d'autres choses qui faisaient que le jeu vidéo t'attirait plus ?

V.L. : Alors, le, ça c'était juste ce qui m'avait un peu détourné de l'architecture, c'était pas... J'étais plus dans... attiré vers le jeu vidéo dans une... dans un mouvement de repli ou de rejet de l'architecture, genre : « au secours, il faut que je trouve un truc à faire ! ». Mon intérêt pour le jeu vidéo, il est multiple, parce que, euh, en fait, c'est... euh... un truc comme je disais que... je, fin qui, avec lequel je vis depuis que je suis tout petit parce que j'ai eu mon premier PC, j'avais même pas quatre ans. Je devais... donc à l'époque Windows c'était... fin y'avait pas vraiment une interface graphique utilisateur, donc c'était : tu tapais des commandes pour lancer des jeux ou des trucs comme ça. Et donc quand j'étais gamin, je jouais, voilà, sur PC. Et puis on a eu, voilà, très vite des consoles, donc on... des consoles SEGA du coup avec... par mon père. Et avec mon frère, du coup moi tout de suite, fin, toute... une certaine historicité du medium et, du coup, des grands classiques, etc., moi j'ai grandi avec. Euh... et donc du coup j'avais un peu cette culture-là et, euh, je trouvais que c'était des... je, j'ai vécu l'évolution des technologies associées, de ce qui était capable de faire, euh... notamment je me rappelle une espèce de..., un peu un chemin d'évolution jusque... du coup, bah, donc, euh... par exemple, fin le... un espèce de saut tech-

nologique, par exemple, avec Half Life 2, et donc les moteurs physiques, etc., Havoc et compagnie. Et euh, mais du coup en plus bon il y avait, euh... plein de choses qui m'attiraient dedans, dans le... parce que dans une manière, la qualité expérientielle du truc et le fait que, du coup, bah tu conçois quelque chose qui propose, fin quelque chose... qui est reçu de manière expérientielle qui, du coup, va... a un rapport assez fort avec, aussi en architecture, le fait que, voilà, le... les espaces sont façonnés. Ok tu prends en compte le site, l'ensoleillement, machin, les contraintes, les matériaux dont tu disposes, etc., mais il y a la notion, moi, qui m'intéressait beaucoup, c'était tout ce qui est, en fait euh, une espèce de philosophie de design que tu proposes dans la manière dont tu, en fait, façones l'expérience de vie que les, je sais pas, que les gens vont avoir, dans l'espace architecturé. Et donc c'est un truc expérientiel. Et euh, c'est un des trucs qui m'intéressait le plus. Evidemment donc, ce truc-là, la conceptualisation de ces choses-là, le fait de travailler, du coup, sur les... tu vois, travailler tes plans, ta maquette, tu changes les hauteurs de mur, t'es là, tu regardes, tu te mets dans ta maquette, t'es comme ça : « alors, fait voir si on voit bien ? », tu vois. Juste, t'as des volumes, comme ça, t'es là : « est-ce que là, quand je suis là, et qu'il y a un mec debout là-bas, est-ce que je vais bien voir la perspective ? », ou chais pas quoi. Euh... Et donc, tous ces aspects-là, euh, qui... C'est des trucs que aussi tu retrouves d'une, sous une autre forme mais dans le jeu vidéo, en plus, du coup, du fait que, euh..., le, après le... tout ce qui est l'implémentation, la mise en œuvre du truc, euh... c'est beaucoup plus, même si c'est très complexe, ça mobilise plein de gens et c'est collaboratif, etc. – donc ça aussi, c'était un truc qui m'intéressait – euh, mais ça reste, du coup, euh... fin, c'est... t'as l'impression d'avoir un rapport beaucoup plus immédiat sur le... le fait de produire la chose par rapport aussi à l'architecture. L'architecture, je pense qu'il y aurait vraiment deux temps entre le temps où tu conçois un projet et tout, et après tout le procès qui fait que, des années plus tard, il sort de terre, il est fini, tu vois. Fin, en plus, en architecture, il y avait aussi ce truc que, en vrai, la majorité des architectes, euh... fin ya pas de... tout le monde fait pas, tout le monde s'appelle pas Zaha Hadid ou chais pas quoi, donc euh... Bah aussi, à un moment donné, il y a une... une prise de conscience par rapport au fait que il y a une... c'est très différent le métier de tous les jours d'architectes avec les grands architectes, chais pas quoi, les concours internationaux machin. Euh, et donc du coup, euh... moi c'était, fin je me suis, ce que je trouvais aussi, c'était que dans le jeu vidéo, la possibilité de... de vraiment, du coup, passer à la réalisation de, des choses que t'imagi... fin, des concepts que tu prod... fin, que tu, voilà, que tu... élabores, c'était beaucoup plus, euh... potentiellement, tu vois, c'était beaucoup plus flexible en quelque sorte et, t'avais beaucoup moins de barrières potentiellement le fait de pouvoir réaliser des choses. Déjà rien que tout seul, tu peux faire plein de trucs, tu vois.

R.L. : Donc cette forme d'immédiateté, un peu, de voir les résultats assez rapidement, de pouvoir faire des modifications en direct, un peu ?

V. L. : Voilà. Bah exactement, du coup ça... Fin, après je suis pas allé... comme je te dis j'ai pas fait des tonnes d'architecture. Fin, mon cursus en architecture était pas très... fin, j'ai arrêté assez tôt, mais euh... Par contre, c'est vrai que, du coup, depuis que j'étais vraiment, bah c'est un des premiers métiers que j'ai voulu faire quand j'étais gamin, quoi. J'ai voulu être architecte, fin faire de l'architecture, c'était en CM2 je crois, un truc comme ça ? Voilà, non j'étais déjà au collège, j'étais en 6^{ème}, je pense... Et donc du coup, euh... Il y avait quand-même plein de choses qui m'in-

téressait... dans le..., tout ce qui est, en voilà, la conception en architecture, que je garde et, fin, qui fait genre partie de, voilà, des choses qui m'intéressent, euh... Et donc aussi, il y a un... parce qu'il y a un rapport à l'architecture dans le jeu vidéo aussi. Parce que, du coup, dans le jeu vidéo, tu façannes des espaces. Il y a une notion d'incarnation, alors évidemment ça change selon les typologies de jeux, les points de vue, mais il y a plein d'expériences, du coup, vidéoludiques, notamment à la première personne, etc., où, euh... le rapport à l'architecture, euh... au sens de ce que je disais, là, le... l'effet expérientiel que t'as dans le volume, du fait de, voilà, comment il est conçu, de comment il accueille la lumière et le son... T'as pas les odeurs, t'as pas l'humidité, la fraîcheur de l'air, etc., mais euh... t'as quand-même, du coup, tout une partie des choses, qui font le *genius loci*, entre autres. Et, du coup, il y a aussi ce truc-là, c'est que c'est, en plus, c'est une petit... fin, en termes de... ça ouvre aussi le jeu vidéo à la possibilité, voilà, de faire de l'architecture, en quelque sorte, même si, fin, euh... de manière, euh, on va dire, détournée, au sens où c'est de l'architecture, d'espaces de jeu ou d'espaces virtuels, mais, du coup, tu les façannes, en quelque sorte. Tu les, tu peux les imaginer et les façonner, donc c'est aussi intéressant, je trouve. Parce que tu retrouves ce rapport-là, à la notion, voilà, d'être incarné dans un espace. Et je pense que ça reproduit, parfois, des effets, donc ces effets de, d'être dans le lieu, de... des moments aussi, donc des effets de compression-dilatation, des trucs comme ça, tu vois, que t'as en architecture quand tu passes, tu vois, dans un espace, tu rentres dans un petit vestibule et tu arrives dans un espace qui s'ouvre. Des trucs comme ça, je pense que tu les retrouves dans certains [espaces – mot difficilement compréhensible] vidéoludiques par le, les volumes, et donc, fin l'architecture des niveaux, quoi.

R.L. : Et ça, c'est ce que tu mobilises dans ta pratique aujourd'hui ? Dans ta pratique de développeur ?

V.L. : Bah en ce moment, oui, parce que, du coup, en ce moment, un des projets sur lequel je bosse, euh... ça fait donc... fin, je bosse dessus en parallèle parce que, du coup, pour l'instant je suis pas du tout dans une... dans un... déjà dans un stade où je peux déjà envisager de passer en production, je suis encore en préproduction. Mais, un des projets sur lequel je travaille, c'est justement là-dessus. C'est, uhm... alors mon nom de code pour ce projet, c'est « *Genius loci* », c'est un jeu, c'est en réalité virtuelle. Donc, peut-être de remobiliser cet engagement du corps dans l'espace, et cette espèce de... bah dans le concept, c'est une espèce de labyrinthe, en fait t'a plein de, d'exemples d'architectures, diverses et variées qui font des choses. Donc, c'est sur des petits volumes, des petits espaces, mais par exemple, une cage d'escalier, un... chiotte ou fin, des trucs, des trucs à la con, quoi, qui n'ont rien à voir les uns avec les autres, mais qui sont des idées, en fait des éléments d'architecture isolés que, en fait on les côtoie tous les jours, potentiellement... et on est entourés d'architecture assez exceptionnelle, euh, sans le soupçonner, à certains endroits, quand on voyage, quand se balade, même en France, etc. Et en fait, l'idée, c'est, voilà, c'est de prélever ces petits, ces petites capsules architecturales et, du coup le, la qualité expérientielle que t'as dans ces espaces, la diversité et ces trucs-là. En fait, euh, tous ces espaces, ils sont interconnectés de manière impossible par des effets de, des espèces de portails. Fin, c'est pas des portails, c'est genre, euh..., c'est comme un « portauloin » [référence à l'univers de la série de livres adaptés en films *Harry Potter*, désigne un objet banal qui, lorsqu'il est touché, transporte la personne touchant l'objet dans un autre lieu], si tu vois le truc de

Harry Potter, là, tu touches un objet et tu te retrouves ailleurs, là. Euh, même principe, un peu, donc pour chaque espace, dans chaque volume, donc t'as un rapport à... donc il y a un travail aussi sur le son, sur la lumière, les matières, et du coup le... les espaces sont connectés soit par des, euh... proximités, fin euh par un même matériau, soit par une forme, par exemple un motif, ou un truc géométrique, etc., soit par, euh, du coup, une notion aussi de contemporanéité, c'est-à-dire, du coup c'est des bâtiments construits à la même période, qui peuvent avoir des styles très différents. Et du coup, en fait, euh... ça tu le sais pas. Quand tu fais l'expérience, tu sais pas vraiment... C'est un labyrinthe, au début, donc tu sais pas quels sont les espaces qui sont connectés, tout ça. T'arrives dans un de ces espaces, et en fait, du coup, tu es invité à avoir un rapport avec le lieu plus direct que tu ne le fais dans la réalité, puisque tu, t'as... tu peux, du coup... A un moment tu lèches pas le sol, fin tu vois, tu te roules pas par terre quand tu te ballades dans une architecture, quand t'es dans un... Fin, si tu me dis par exemple, je sais pas, *La Villa Cavrois*, à côté de Lille, là, euh, de Mallet-Stevens, euh, bah ya, du coup, des petits détails, une espèce d'escalier qui descend au sous-sol, etc. là qui est en béton granulé là, je sais plus comment ça s'appelle. Et du coup, en fait il y a un truc assez, fin c'est un volume, c'est un truc bizarre, c'est un escalier de service pour, euh, donc c'est pas un lieu, c'est pas un espace noble, tu vois. Il y a d'autres espaces dans la maison qui ont des qualités... et, en plus, tout le mobilier a été reproduit, etc., donc tu les vois vraiment, euh... dans le, bah dans l'état dans lequel il devait être, euh... quand Mallet-Stevens les a imaginés. Mais, du coup, c'est un escalier de service qui a des percements qui font qu'il y a une très belle lumière et il y a une très belle ligne de la courbe de l'escalier avec la rambarde, machin et euh...

R.L. : Donc, t'es allé la visiter il y a pas longtemps, c'est ça ? De ce que je comprends ?

V.L. : Ouais, ça fait deux ans, là, maintenant, un truc comme ça. Bah oui puisque covid, il y a eu une année [rires]. Il y a eu une année qui n'existe pas ! [Inaudible] ça n'a pas existé. Mais euh, du coup, après, voilà, l'idée, l'idée du projet, c'est de, cet inventaire-là. Donc, j'en ai plein des espaces comme ça, et du coup, par exemple le truc de Mallet-Stevens, l'idée, c'est que c'est des espaces qui sont, voilà quand t'es dedans, quand tu visites, t'as pas l'opportunité de... de forcément passer, déjà de te rendre compte, de prendre le temps de, voilà, de regarder des détails. Et puis, du coup aussi tu as un rapport au lieu qui reste un rapport d'un humain qui marche dans un bâtiment, quoi. Là, l'idée c'est aussi que, d'utiliser le medium vidéoludique, c'est parce que, du coup, tout le concept après de... Donc, en fait il y a une trame narrative, en quelque sorte, qui accompagne, euh, la déambulation dans le labyrinthe, parce que, en fait, dans les espaces qui sont interconnectés donc, soit tu vois, par exemple tu vas mettre ta tête dans un lavabo et boom, tu vas te retrouver dans une autre architecture, tu vois. Le principe, c'est ça, tu sais jamais vraiment, quel est le... quelle est la porte d'entrée, quelle est la porte de sortie. Tu cherches en fait, aussi, des interconnexions, parce qu'après, une fois que tu as identifié une connexion entre deux espaces, ben tu commences à, du coup, établir la carte du labyrinthe, si tu veux. Et tu vas pouvoir, du coup, tu pourras réemprunter ce passage pour savoir que, du coup, si je veux retourner dans cette architecture, je peux passer par là. Et comme du coup, après, il y a des notions de, comme c'est, quand-même de connexions à l'œil, je te dis, soit un matériau, soit un outil, fin un truc comme ça qui va connecter les, fin qui va faire que deux architectures sont reliées...

Du coup, quand tu vas commencer à progresser et avoir découvert, par exemple, une partie des espaces, dans les espaces, il y a des espèces de figures, quoi, des espèces de... de silhouettes, et en fait euh... elles sont... elles sont pas matérialisées, elles sont translucides et euh... Du coup elles font rien, elles sont figées, et en fait, le principe, c'est quand tu découvres un lieu, et des lieux qui sont connectés, donc tu prends, euh... localement, un élément du labyrinthe et les branches qui sont connectées, les ça où les espaces qui sont connectés, en fait, il y a une notion que, dans les espaces aussi, il y a certaines actions que tu peux accomplir, qui dépendent du coup du lieu, mais de trouver les éléments qui les connectent, euh qui te permettent de t'harmoniser en quelque sorte avec euh... l'espace. Et quand t'arrives du coup à harmoniser, donc par exemple, tu vois, il va falloir que tu mettes toutes les horloges à la même heure, dans chaque... tu vois t'as trois pièces qui ont une horloge, du coup en fait, euh... il y en a... fin faut arriver à les harmoniser ensemble en quelque sorte, tu dois donc, euh, pousser le cadran pour mettre les aiguilles à la même position, euh... et du coup, à ce moment-là les silhouettes, euh c'est un peu comme des tranches de vie, donc c'est des petites scénettes, elles se matérialisent un peu, puis tu peux écouter la conversation. Et donc ça, ces éléments de conversation, tu les vois vivre dans l'espace aussi. Par exemple, si c'est un fumoir, tu les vois, ils sont assis dans le canapé... fin ils fument, tu vois la fumée aussi, voilà. Et, du coup là, ce qu'ils racontent, l'idée c'est que ça raconte quand-même, fin en tout cas ça produit un discours sur notre manière d'être-au-monde, en quelque sorte, sur du coup le... voilà en tout cas de dire que, fin un certain rapport de l'existence et, euh, du coup, qui fait écho avec cette notion que t'existe dans des espaces, et qu'en plus, là dans l'expérience vidéoludique, tu te retrouves à avoir un rapport à quelque chose qui est quand-même censé être une représentation fidèle d'une réalité, euh... bâtie, quoi, d'une réalité qui existe dans le monde qui est tangible, physique et avec lesquels t'interagis, tu te comportes pas de la même manière, voilà tu passes pas ton temps à caresser euh... les pierres, fin la pierre lisse quoi, ou tu vois à sentir le froid d'une rambarde métallique ou chais pas quoi, euh... du coup il y a des choses, voilà, qu'on... qui deviennent, en fait, on s'habitue ! On s'habitue à des choses assez exceptionnelles et en fait, du coup, quand tu les isolés, comme ça, et que tu regardes, en fait c'est pas anodin, fin c'est quand-même le fruit d'un processus quand-même extrêmement long et complexe d'en être arrivé là, euh... avec du coup les capacités, voilà, humaines de façonner des espaces comme ça, de faire des choses et de se provoquer des sensations et euh... des réactions avec des choses qui sont entièrement, du coup, assemblées, façonnées, euh... de manière artificielle quoi, mais en fait qui font écho à des choses de notre réalité, on va dire, corporelle, quoi. Et donc du coup là, de te téléporter, de te faire déjà naviguer de manière impossible et de te mettre dans ces espaces et de t'inviter, du coup, à les aborder complètement différemment en faisant des choses bizarres avec ton corps dedans. Fin bizarre, dans une certaine mesure hein, il ne s'agit pas non plus, je te demande pas de te rouler par terre, etc. Mais donc, du coup, euh... ça fait écho avec euh... ce que, du coup, ces silhouettes recomposent ensemble, racontent, quand tu recomposent les briques, et que tu revois tous ces témoignages qui parlent de choses qui sont plus, l'idée, voilà de, comme... Tu vas connecter en fait des époques, plein d'époques, tu vas avoir des architectures qui datent de l'époque...

R.L. : Donc c'est que des reproductions de bâtiments qui existent déjà ?

V.L. : C'est que, ouais, des lieux choisis, euh... Parce que, du coup, l'idée c'est... voilà c'est aussi de... ben de parler de *genius loci* et de... ben récupérer euh... en fait capturer les petits fragments de choses assez extraordinaires qui se passent dans les architectures qui ont... que, déjà, on a pas forcément les moyens, parce que ça peut être des lieux, tu vois, tu vas pas faire tout un voyage au fin fond de la banlieue... Tu vois, quand tu vas à Lille, tu vas pas forcément voir la villa Cavrois, parce qu'il faut prendre, il faut aller à Roubaix, après il faut prendre le tram...

R.L. : *Il y a que les architectes qui font ça.*

V.L. : Voilà, voilà je sais pas. Il y avait pas que des architectes quand j'ai visité mais... Alors que c'est un joyau, c'est exceptionnellement beau, fin je veux dire, c'est un truc, c'est... C'est un espèce de palais moderne, tu vois, euh... Mais du coup euh... fin il y a des trucs euh... c'est, voilà... C'est une qualité d'espaces, des jeux de matières, des couleurs, etc., c'est super beau, quoi ! Et évidemment, du coup bah il y a plein, comme ça de petites gemmes, de petites capsules architecturales que tu peux extraire, etc., et qui sont dans des lieux, en plus où c'est pas forcément des lieux publics, etc. L'idée aussi, ce serait, le projet, c'est que, du coup le budget permette de, euh, faire des captures en photogrammétrie, des peti... il y a quand-même une sélection, je fais une sélection d'espaces, etc. et l'idée, c'est aussi d'en découvrir d'autres et de les inclure dans, euh, dans le labyrinthe et de connecter comme ça, du coup, des architectures qui datent de plusieurs périodes, euh de pays divers, de plusieurs pays et, du coup à travers donc les personnages qui, du coup se manifestent, et les silhouettes qui s'incarnent après dans ces espaces, l'idée c'est aussi qu'elles racontent de manière commune un... fin quelque chose sur une certaine universalité du fait d'être, euh, ben des petits êtres humains qui sont, voilà, ballotés dans le... dans l'existence et qui ont tous, euh, du coup, à... à adresser les mêmes questions sur notre rapport à l'existence, et qu'est-ce que ça veut que d'être dans des espaces et des choses qu'on questionne pas tous les jours, euh, mais qui, du coup, sont quand-même très intéressantes si tu passes un peu de temps pour te poser des questions dessus. Et, du coup, voilà l'idée, c'est ça, c'est qu'après, euh, ça... il y a double... double trame entre le, le fait que t'as toute la navigation et trouver des, du coup, des manières d'interagir avec ces espaces et de trouver les connexions qui s'y cachent, et de, du coup faire des choses que tu ferais pas forcément et qui, du coup, fait que tu utilises ton corps de manière qui est pas forcément très courante. Ça te permet de, du coup, euh fin ça te mets, ça te place dans des architectures réelles, qui existent, mais que du coup dont on n'a pas forcément conscience... et on prend pas forcément le temps d'isoler ces morceaux-là. Parce que maintenant dans mon, la sélection, il y a les chiottes du *Barbican Center*, tu vois.

R.L. : *A chaque fois, c'est des lieux où t'es allé sur place ? T'as fait des photos, des dessins... ? Ou il y en a, peut-être tu n'as pas pu y aller ?*

V.L. : Bah du coup, il y a plusieurs trucs. Il y en a... il y a toute une partie des espaces que j'ai sélectionnés où je suis allé et où justement, j'ai fait... Quand j'y vais, j'ai fait une capture, euh, donc sur une vidéo, machin... des photos en me disant : « bah, ça c'est un lieu, il faut que je trouve comme je vais l'intégrer dans le truc, mais c'est un lieu que je vais, que j'aimerais avoir dans le labyrinthe ». Et après, il y a des... du coup il y a aussi un travail, c'est pour ça je te dis la pré-prod est pas fini, parce qu'en fait il faut que je rassemble un inventaire et il faut que, du coup, la sélection d'architectures elle est pas... Fin, c'est-à-dire il faut toute une diversité de choses,

il y a... c'est pareil, il y a un truc... il y a un truc de la cathédrale de Bourges, il y a un truc, fin c'est des éléments de détails. Mais la cathédrale de Bourges, du coup c'est pareil, j'ai tout un truc sur... fin j'ai des escaliers, notamment, dans les espaces, euh... et du coup c'est un peu bizarre parce que, du coup, l'escalier, en VR, tu peux pas marcher sur les marches, parce que tu peux pas... il y a pas de matière.

R.L. : Tu peux pas monter.

V.L. : Fin tu peux pas monter normalement, tu vois. Donc du coup il y a... Et puis, du coup par contre, il y a une notion de... il y a une directionnalité dans l'espace et il y a un truc qui t'amène, du coup à regarder les choses, etc. Euh... et euh donc voilà, le processus de sélection de tous les lieux, il est pas terminé et l'idée, oui, c'est que, potentiellement, enfin l'objectif c'est que... du coup, le, dans le processus de pré-production, on va, ça inclut le fait d'aller donc, faire du repérage, si tu veux, d'aller visiter les lieux, d'aller regarder pour sélectionner, du coup, les éléments qui constitueraient donc l'ensemble du corpus, si tu veux, de l'expérience.

R.L. : Tu les as sélectionnés par rapport à quoi ? Bon, du coup c'est pas fini, mais tu avais des critères particuliers ou c'était vraiment, si tu voyais un lieu, il y avait quelque chose qui te parlait... ?

V.L. : Ben il y a pas mal de trucs qui sont purement expérientiels, fin je veux dire, c'est une sensibilité personnelle, etc. Après, du coup il y a ce que je disais avec mon histoire d'escaliers, c'est que il y a aussi un enjeu de corpus, fin d'avoir un corpus architectural et, du coup il y a aussi une sélection qui se fait sur la base de... ben il faut couvrir tout un ensemble de paramètres, fin l'ensemble des lieux choisis, je te dis, il faut qu'il... le... enfin la plage, c'est pas la plage, c'est la *range* on va dire, pour utiliser un mot anglais, parce que je trouve pas mes mots. Si tu veux, la *range* temporelle d'avoir des architectures qui s'étalent sur toute, voilà... tout un spectre temporel, donc qui date de plusieurs périodes, le fait que du coup tu retrouves, voilà, certains motifs, certains matériaux, euh comment, du coup, ce matériau il a été... Par exemple, il y a des trucs, sur la brique, comment la brique elle a été utilisée, fin euh à partir de quand elle a été utilisée, après comment elle a été utilisée, de différentes manières, dans différents endroits, tu vois. Donc, par exemple, il y a la baraque... fin, dans l'idée il y aurait la baraque de Caruso St. John à Londres, là, qui est à moitié enterrée en briques jaunes avec des... des espèces de, de surfaces comme des dièdres de béton qui rentrent comme ça dans le volume et en fait ça fait rentrer de la lumière naturelle et ça fait des diffuseurs de lumière naturelle qui font que, du coup, il y a une très belle lumière... Et donc, du coup voilà, il y a des critères où genre il faut... fin il faut que j'ai un certain nombre de lieux par matériau, que j'ai un certain... parce qu'en fait, du coup, j'ai aussi un enjeu de design derrière, en game design, de 'il faut que j'ai des connexions et il faut qu'en termes de navigation, il faut que j'ai un certain nombre d'espaces, etc.' Donc il y a plusieurs critères, mais l'idée, c'est que aussi, derrière, il y ait systématiquement une appréciation esthétique et personnelle du lieu comme un lieu qui dégage pour moi une incarnation du *genius loci*, quoi. Même si, du coup, évidemment, ce qui est intéressant, c'est que tu ne les retransmets pas du tout de la même manière dans l'expérience vidéoludique, parce qu'en fait, euh, forcément tu vas être privé de la sonorité du lieu, de la... de la manière dont la lumière... fin, l'idée c'est que, c'est qu'en photogrammétrie, c'est de capturer UNE lumière dans le lieu, particulière aussi, parce que, du coup, l'idée c'est qu'il y a des périodes, il y a des moments de

la journée – c'est pas les mêmes moments de la journée dans les lieux. Et du coup, ça, il y a des choses, évidemment, que tu vas pas pouvoir... que tu retranscris pas dans l'expérience virtuelle. Et c'est aussi l'idée, que du coup en plus avec ce que racontent les mecs sur le fait d'être au monde, etc., de dire : « bah, oui, là t'es dans une bulle séparée, et du coup t'es privé de toute une partie du registre de ta manière de... ». Mais l'idée c'est aussi du coup de faire, de te dire : « la prochaine fois que tu vas sortir, fin que tu vas être dans un lieu, d'écouter l'espace, de sentir le taux d'humidité, l'odeur, etc. ». Des choses auxquelles on fait pas forcément attention et qui, en fait, nous ancrent dans une réalité incarnée, quoi. Parce que du coup, en fait, dans la vie de tous les jours, on oublie, quoi. Fin il y a des trucs on passe en mode automatique et on passe dans..., fin on manipule des poignées de portes, des machins, fin c'est des trucs bizarres en vrai, mais on fait ça sans se poser la question, quoi.

R.L. : Et donc comment tu retranscris tout ça dans le jeu vidéo ?

V.L. : Du coup, dans le jeu, euh, l'idée c'est que, t'as pas donc ces canaux-là qui sont, je veux dire il y aura que le son, le fait d'être, d'avoir son... comme le... le registre de son corps, hein, d'utiliser son corps et de faire des choses avec son corps par rapport à l'espace. Donc de s'approcher, de mettre sa main dans... fin donc c'est pas toucher, euh du coup d'aller vers... le fait d'aller vers la surface, d'aller vers l'élément, le matériau, euh, de se pencher, de regarder des choses. Et du coup, le, la partie, donc il y a toute une partie, fin il y a des, sur le... on va dire le taux d'humidité ou je sais pas quoi, donc sur la lumière aussi, sur les temps de la journée, du coup, bah ça c'est amené par le fait que les différents espaces soient pas forcément, du coup, présentés dans la même lumière, fin dans la lumière qui produit les effets plus intéressants pour le mur en question, potentiellement, et après du coup c'est les personnages. C'est pour ça que, du coup, il y a aussi... ça marcherait pas, je pense, si c'était entièrement juste des architectures vides, euh... et du coup tu passes toi, d'architectures en architectures vides, ça aurait aucun sens. Ça marcherait pas parce qu'il y a aussi l'idée que, pour chaque lieu, du coup, ces silhouettes elles vont aussi les réincarner dans leur fonction et dans le fait d'être des lieux habités, tu vois. Justement, du coup, l'idée c'est aussi que, bah en fait tu retrouves... parce qu'il y a aussi cet effet-là quand tu vas visiter. Quand tu vas la visiter, la villa Cavrois, bah tout est... c'est vide de monde ! Fin, c'est... personne n'habite. Donc, c'est n'importe quoi, parce que, du coup, les choses bougent jamais, il y a pas de merdes qui traînent sur les tables, machin, etc., etc., donc c'est une vision un peu d'Epinal de, genre : « ah, oui, ok, il y a tout le mobilier qui est remis et tout mais, c'est genre le jour où t'as fait le giga ménage et t'as tout mis pour mettre... pour que le photographe de chais pas quoi, de "Mon intérieur à moi" fasse la couverture du magazine du mois... chais pas du mois de mars avec ton intérieur, quoi ». Mais, sinon c'est pas un lieu habité, tu vois. Et aussi, du coup, il y a des espaces, ce qui est intéressant quand tu visites des architectures aussi, des fois, c'est qu'il y a des lieux, des espaces, en fait, c'est plus nos modes de vie, c'est plus comme ça que ça marche, ça a plus grand sens pour nous, mais on s'imagine... Fin, du coup, tu vois, il y a un truc qui intéressant de se projeter dans le fait de dire : « Mais ça veut dire quoi d'habiter, de vivre avec ce truc-là ? ». C'est pas du tout le même fonctionnement, et puis même en fonction des pays, il y a des habitudes de mode de vie, etc., qui font que tu vois pas les mêmes architectures, et c'est pas pareil, et du coup, s'il y avait pas [inaudible]. Le but de ces architectures, c'est aussi de montrer, donc ces espaces

comment ils fonctionnent, en gros, ou ils sont censés fonctionner, enfin en tout cas que la fonction architecturale qu'ils remplissent concrètement. Et donc, t'as besoin, ça c'est ce que les silhouettes amènent, fin c'est ce que ces personnages amènent, et ramènent aussi, donc leur usage.

Une des dimensions que tu perds souvent, c'est que, du coup, par exemple tu prends, donc une cathédrale ou je sais pas, fin en tout cas un élément d'architecture religieuse, et c'est pareil, on... aujourd'hui on les visite, fin c'est des, ça sert de... ça peut toujours servir de paroisse, etc., mais même notre manière de vivre la religion est plus du tout la même et donc, du coup, en fait on perd une grande partie de la compréhension de pourquoi, fin « qu'est-ce qui se passait dans ce volume-là, pourquoi il y a toutes ces chapelles auxiliaires ? ». Maintenant on met des tableaux ou des conneries, mais comment ça march... fin avoir les personnages qui vivent l'espace, ils le vivent aussi de la manière dont, a priori, il était utilisé et il le vivait et... qui fait la raison de pourquoi il a été construit comme ça, à l'époque de sa construction. Donc ça te permet aussi d'amener une dimension que tu, t'as pas forcément quand tu visites, ou tu fais pas gaffe, fin t'oublies que, du coup, en fait c'est quoi ce lieu, comment ça marchait. Et donc, c'est vachement, voilà ça te ramène des éléments, et après pour tout ce qui est, fin après tu peux pas, donc les odeurs, ces sujets, tu vois, tu vas avoir, du coup, une cheminée, fin voilà dans une cuisine une cheminée qui fonctionne ou je sais pas quoi. Ben, du coup, tu vas avoir les sons, etc., tu vas visualiser éventuellement la marmite sur le feu, etc., mais t'auras pas, oui, t'auras pas l'odeur, t'auras pas la température, etc. Ça c'est normal, c'est [rires], c'est le médium qui veut ça. Et puis de toutes façons c'est pas le but d'avoir, de tout retranscrire. Le but, c'est aussi, que du coup, ça appelle à aller vers, à retourner dans le monde réel, à changer un peu son rapport à l'espace et de se reposer des questions sur des choses qu'on questionne plus au quotidien, quand on est dans... Si tu veux, écouter, toucher, euh, sentir un peu le, regard... fin voir comment la lumière, tu vois, interagit avec le lieu et, en fait, réenchanter un peu, en fait, notre rapport quotidien à être incarné dans des espaces.

R.L. : Et la VR c'était important, par rapport à ça, pour toi ?

V.L. : Ben, en tout cas... c'est vrai... Fin c'était important parce que, du coup, c'est vrai que c'est... le fait d'avoir une technologie disponible qui m'a permis de, voilà, de penser, euh, ce mode, ce rapport, du coup, ces actions que t'entreprenais. Donc ce, aussi il y a un gameplay, fin j'ai pas détaillé le gameplay, mais du coup donc ce que... le fait de, voilà, d'engager le corps et de pouvoir faire des choses avec la perception, etc., de pouvoir faire des tours de magiciens, si tu veux, du fait que, du coup, comme tu... fin comme c'est physiquement relié, tu peux, par exemple, générer des sons, ou générer du coup un stimulus qui va te faire tourner la tête et du coup, pendant ce temps-là, derrière, les choses changent et quand tu te retournes, du coup, t'as plus le même espace face à toi, etc. Donc des trucs comme ça, des trucs de redirection, d'utiliser le corps, et du coup de savoir que la limitation du corps fait que, de toutes façons, fin... c'est impossible. Tu vois, parce que dans un jeu vidéo, si tu, si t'es en FPS, tu bouges ta souris très vite, tu peux, tu fais le tour, tu peux voir le truc, tu peux voir... tu peux, donc te retourner de l'autre côté et revenir dans le même instant devant, et ça marche pas, parce que l'effet, il est pas... fin tu vois un truc qui switch, tu vois un... chargement quoi. Alors que là, tu sais que les limites du corps, elles sont là, elles sont dans le dispositif. Parce qu'en fait, même si t'as les limites du corps, en vrai, ta souris tu peux pas la bouger plus vite

que la lumière de, fin que la motricité de tes muscles, mais, ce que je veux dire, c'est que, du coup, là t'utilises vraiment, euh, du coup le corps et le poids du corps et le fait de sentir dans tes muscles la tension de tous tes muscles, fin de tes jambes, etc. Et donc tu peux faire des choses qui sont assez intéressantes, parce que, du coup, tu vas... comme il va falloir aller vers le, bah, l'architecture, les éléments de l'architecture et donc s'approcher et mettre sa... Voilà, et donc du coup, en fait potentiellement tu vas t'accroupir, tu vas te retourner, tu vas essayer de mettre ta main en l'air, etc., et, euh, du coup, voilà c'est un espèce d'engagement du corps, qui est important et qui est propre à la VR, qui est, ouais, un truc qui était assez essentiel, au début quand j'ai conceptualisé l'expérience, parce que je voulais ce truc de « tu mets ta tête dans des trucs, tu mets... ». Il y a aussi cette notion d'harmonisation là, où tu dois comprendre aussi qu'à chaque fois, il y a potentiellement... après une fois que tu as découvert comment les espaces sont connectés, donc tu as déjà eu un premier rapport où tu es obligé... l'idée c'est aussi que t'ais un rapport où tu obliges les joueuses et les joueurs, fin les utilisateurs à... justement, à bouleverser le rapport qu'ils ont... à ne pas se... fin à se débrider sur le fait de : « bah, vas-y essaie de... faut que tu trouves un truc, faut que tu trouves un portail, une connexion, donc teste des trucs ! Rentre... fin fais un peu n'importe quoi, quoi, genre mets ta tête dans l'urinoir... ». Il y a un truc comme ça, dans les chiottes du Barbican, tu dois mettre ta tête dans l'urinoir, tu vois, fin...

R.L. : Ok, donc ça c'était surtout pour ce jeu-là, est-ce que sur les autres jeux sur lesquels tu as travaillé, il y avait aussi une influence de l'architecture ?

V.L. : Euh... ben... En partie, ouais, parce que, du coup, par exemple un des premiers jeux sur lesquels j'ai bossé, qui était le projet de fin d'études *Bokida*, là, et qu'on a continué après à développer, même pendant que j'étais au Etats-Unis, qu'on a fini par sortir en 2017...

R.L. : Ça c'était un jeu que tu as fait dans le cadre de ton Master aux Etats-Unis, c'est ça ?

V.L. : Euh, c'était le projet de fin d'études de l'ICAN.

R.L. : Ah, ok, donc de licence alors.

V.L. : C'était... mais en fait le jeu, finalement, qu'on a fait, il est à des années-lumière de l'état du projet à la fin de l'école, mais du coup, en fait en tout cas c'était la même démarche de conception, le même process. Et, du coup, là-dessus on avait... Fin, dans *Bokida*, il y avait, ouais, un vrai rapport à l'architecture, et le fait aussi d'exister dans des espaces architecturés et de laisser sa trace dedans et de les, un peu de... donc ouais aussi les... d'avoir un espèce de dialogue avec. Parce que du coup, aussi l'idée c'était que les espaces, les volumes, t'incitent à interagir de manière différente. Alors après c'était, bon, ça marchait pas toujours exactement comme on voulait, et puis on n'a pas forcément, euh, pu le faire partout dans tous les espaces mais, en tout cas, du coup, il y a aussi, euh, bah, mobiliser de l'architecture, des inspirations architecturales. Parce qu'il y a des temples, il y a des architectures, quoi, dans le jeu. Et, du coup, l'idée c'était aussi que... avec ça, de jouer sur les effets, ben par exemple, typiquement, le fait d'avoir un... d'arriver dans un effet de compression-dilatation. Donc, t'arrives dans un petit passage, puis d'un coup prrr [onomatopée] t'arrives dans un immense temple et l'effet de Ouahou ! de, un peu d'émerveillement que t'as face à ces espaces, et comment la lumière elle

rentre parce que le plafond, il a un espèce de caillebotis, donc la lumière, elle rentre et ça fait des... tu vois les tâches de lumière carrées qui se déposent sur tout un côté du bâtiment, etc. Il y avait un rapport à l'architecture, ouais, assez fort et dans la démarche de conception, il y avait en fait des références architecturales. Et sur l'architecture, c'était spécifiquement l'architecture de la pierre, parce que du coup c'était des architectures de pierre, donc c'est pas... c'est un vocabulaire architectural, tu vois, c'est pas pareil un poteau-poutre de pierre, c'est pas un poteau-poutre d'un autre matériau, donc les rapports de dimensions, de section de la poutre, longueur de poutre, etc., ça jouait dans le fait de, fin c'était du coup, voilà...

R.L. : Ah oui, ça c'est des choses sur lesquelles vous avez réfléchi ?

V.L. : Tout à fait.

R.L. : Sur la dimension ? Pour donner un effet, c'est ça ?

V.L. : Pour du coup, voilà communiquer et avoir des architectures... Alors, bon, il y a des libertés, parce qu'après, du coup, les architectures, dans le process, euh... au fur et à mesure... il y eu... donc des modifications, d'autres formats de temples, etc., qui ont été inclus et qui, eux, sont, fin, typiquement c'est plus purement des architectures de pierre qui sont l'inspiration, et donc... mais on a gardé le principe de dire qu'il faut que ça... fin, modifier du coup des rapports de dimension, comme ça, et d'échelle, pour que, du coup, les sections des éléments, etc., correspondent à... fin c'est cens-... même si en vrai, ça casserait parce qu'il y a un beaucoup trop gros porte-à-faux, la pierre, ça pourra jamais fonctionner mécaniquement comme ça. Mais, ce que je veux dire, c'est que, du coup, il y a quand-même eu un effet de lui donner une matérialité de, voilà, d'architecture en pierre, des épaisseurs, des trucs comme ça... même si, en fait, le, si tu veux, la forme architecturale, typiquement, c'est, ça peut être des éléments qui, en général, quand tu les trouves dans des architectures, c'est fait en bois ou quoi... Euh, bah du coup donc il y a quelques libertés comme ça, mais sinon il y a quand-même une majorité, oui, d'architectures qui sont en pierre et, du coup, il y avait tout un travail sur... fin, de pas, aussi, de limiter l'aspect, de pas avoir trop de décorations... Fin, parce que du coup il y avait, c'est quand-même un truc assez... en quelque sorte, fin d'une certaine manière brutaliste au sens où il y a... c'est des architectures qui sont très... très lisses, il y a très peu... tu vois, il va pas y avoir des bas-reliefs, des éléments de détails qui ressortent et des joints creux, etc., dans tous les sens, tu vois, ça va être, on va dire le vocabulaire... plus décoratif a été assez limité. Je sais plus c'est quoi le terme, c'est pas décoratif mais tout ce qui est donc ornemental, voilà, donc tous les ornements, voilà, c'était très épuré, si tu veux. Parce qu'il y avait une notion d'épure aussi, dans le projet, c'est très... l'esthétique du truc, c'est très tranché, tu vois, c'est monochromatique, c'est... t'es soit sur un monde blanc, soit sur un monde noir et puis, du coup il y avait l'idée que... fin il fallait que, aussi, on conserve une certaine épure dans les volumes architecturaux, mais, du coup, oui, les bâtiments d'architecture ça joue un grand rôle dans le projet. Et il y a eu une réflexion sur qu'est-ce qu'on, quelle... une sélection d'architectures, d'inspirations, quels lieux on produit, qu'est-ce qu'on fait pour ce temple-là, pour ce temple-là. Euh, donc ça, oui, c'était des points qui... du coup, dans le processus de dé...fin, de conception, on discutait de ça, on se mettait d'accord sur... Et puis après, il y avait Aurélien, le... l'artiste 3D qui faisait quasiment tous les environnements qui, du coup, après, lui, modélisait les trucs et lui-même après il interprétait des choses et il faisait des versions

et du coup on discutait sur la base des versions de travail et on faisait des ajustements, justement, sur ces trucs de pas avoir trop d'ornemental, d'avoir des rapports d'échelles, de dimensions, des rapports de sections sur taille des poteaux, épaisseur des poteaux, etc. Mais, du coup, ouais, c'était des choses qui faisaient partie du, des discussions... dans le processus de conception, donc, voilà des éléments sur lesquels on faisait des choix de design et on faisait attention à des choses où c'était parce que, voilà il y avait une réflexion sur, typiquement, oui, l'architecture. Mais, après, après donc Bokida, donc ça c'était, en plus... on était 3D à la première personne.

R.L. : Mais par exemple tu peux me citer un bâtiment qui vous avait inspiré pour Bokida ?

*V.L. : Ben, par exemple, du coup il y avait... c'était le... Bah il y avait Petra, par exemple, mais du coup réinterprété parce que, l'idée c'est, tu vois, c'est très... il y a quelque chose de très ornemental à Petra, du coup le... c'est très, c'est même très très travaillé le... la falai... fin en bas-relief il y a vraiment, voilà, du détail, mais du coup on avait notre Petra à nous, et il y avait un rapport sur le fait d'être en façade de falaise, et du coup quand-même dans le, dans le sanctum, fin l'intérieur, etc., il y avait des... Après, il y avait aussi des inspirations, de manière assez amusante, qui étaient, qui mélangeaient après aussi des architectures... virtuelles, déjà. Par exemple, il y a un des temples qui est inspiré de Fumito Ueda, enfin des architectures, de l'espèce d'hybride d'architecture entre *Ico* et *Shadow of the Colossus*. Donc il y a un mélange. Et après sinon, oui, du coup donc il y a un, il y a un temple qui est... attends que je me rappelle, parce que ça fait quand-même... 4 ans, un truc comme ça, fin peut-être plus mais du coup il y a un temple aussi qui est inspiré de... comment ça s'appelle, j'ai oublié le nom, c'est en Inde, tu sais c'est les espèces de puits, de bassins avec, tu sais, des escaliers, plein d'escaliers qui se... qui forment des espèces de formes triangulaires, avec... t'as deux volées de marches comme ça, deux volées de marches comme ça, deux volées de marche comme ça et ça fait une espèce de pyramide à degrés inversés en creux... ?*

R.L. : Oui, je crois que je vois, oui.

V.L. : Euh, du coup donc il y avait aussi, des fois c'était juste des motifs comme ça. C'était donc, euh, ce motif-là, d'escaliers, une forme d'escalier, etc. qui est repris et qui sert de base à un des temples, aussi, qu'on a, qui est dans le... qui est au-dessus des poissons, là, et qui, du coup, voilà, c'était parfois aussi juste des éléments qui étaient repris comme ça. Et il y a aussi toute une partie des architectures, fin il y a un temple qui est inspiré de l'architecture japonaise... mais sans, fin du coup plutôt sur le rapport les, les panneaux verticaux, panneaux horizontaux, c'est aussi plu... presque aussi, fin, tu vois, c'est inspiré... Fin, t'façon c'était un mélange d'influences déjà en Asie, mais c'est aussi inspiré de certaines versions coréennes de ces temples, fin de ces architecture là parce que, du coup, il y a certains paramètres sur le... le fait d'avoir un... un soubassement, le fait d'avoir du coup aussi des... des panneaux latéraux qui se repliaient à l'horizontale comme ça, et donc ça donne... Donc sur la forme générale, il y a un des temples, qui s'appelle le... fin je sais plus comment il s'appelle, la zone c'est là où il y a les arbres, et, euh, du coup, celui-là il est typiquement très... fin, tu le, quand tu le vois, tu vois tout de suite l'influence d'architectures du coup, de temples jap... fin japonais pour en prendre l'une des expressions les plus... les plus, on va dire, travaillé, mais en fait c'est une... fin c'est

une inspiration architecturale qui vient de Chine ou qui a été interprétée différemment, euh, fin un peu plus spécifiquement au Japon, mais qui est aussi présente en Corée, etc.

Donc il y avait, oui, comme ça, des bâtiments spécif... fin c'est pas spécifique, tu vois, il y a pas de reproduction d'un bâtiment, d'un vrai bâtiment, fin d'un vrai, d'une vraie architecture complète. Parce que, tu vois, c'est quand-même des... C'est pour ça, je te dis, c'était surtout d'isoler des motifs, des éléments d'architecture de pierre, etc. Bon, par exemple, donc je te dis, il y avait aussi ah pis le temple d'Hatchepsout, en Egypte. Justement, voilà le temple d'Hatchepsout, c'est un exemple intéressant, parce que il y a toute une partie, la partie haute avec les chapiteaux sculptés là, avec Hathor et compagnie, mais du coup il y a toute une partie, tu sais le temple, il est... il y a une espèce d'escalier et en fait il a des alignements poteaux-poutres, enfin donc oui il a des espèces de lignes, et c'est très carré, tu vois, c'est des colonnes de section bien carrée, et tout, donc c'est très... ça peut... c'est presque, t'as l'impression presque que c'est de l'architecture moderne, mais c'est de l'Egypte antique, tu vois, il... il a un truc très... il fait vraiment, il détonne. Quand tu le vois, quand tu visites l'Egypte et que tu vois, donc Carnac, Louxor, machin, Philae et compagnie, du coup tu vois donc tout ce qui est l'architecture religieuse égyptienne, donc les temples, etc. et t'arrives à ce... c'est un temple funéraire, cette espèce de temple funéraire pour Hatchepsout, et en fait du coup c'est saisissant parce que t'as vraiment l'impression d'une modernité folle, quoi. Parce que du coup c'est impressionnant, je sais pas si t'as vu... fin l'image de face, quand tu vois les éléments de colonnades, là.

R.L. : Oui, j'ai regardé. Mais je suis jamais allée en Egypte.

V.L. : Voilà, et du coup donc quand tu le vois, comme ça, donc tu vois il y a une espèce... il dégage, tu vois, vraiment un truc que... C'est presque une architecture moderne, tu vois. Et, fin c'est... évidemment c'est très très beau, alors ce qui est bien, c'est aussi quand tu vois, je vois qu'il y a une photo, là on le voit de vue du ciel, où tu vois, du coup, en fait, la structure et l'espace intérieur que ça dessine, etc. Mais du coup, ouais, tu vois les alignements avec les, tu vois l'alignement inférieur..., tu vois qu'en haut il y a des espèces de... de cariatides, si tu veux, fin de, vraiment de colonnes, plus tu montes, plus les col... fin l'ornementation est présente sur les chapiteaux, etc. Et tu vois, la première rangée avec le grand escalier, là, c'est juste, c'est des... ça paraît complètement cubique, tu vois, c'est très très épuré, c'est très très simple. Alors il y a, évidemment bon il y a quelques statues, etc., en plus, mais du coup, ça c'était aussi une inspiration... assez forte. Parce que, tu vois, il y a aussi cet effet, dans *Bokida*, il y a aussi une recherche du même effet que le temple d'Hatchepsout, tu vois, t'es au milieu, t'es dans un cirque rocheux au milieu de nulle part et, d'un coup, pfff [onomatopée] il y a un truc extraordinaire, tu vois. Que tu te dis : « Mais, d'où ça sort, qu'est-ce que c'est que ça ? Fin, comment ça peut être là, ce truc-là ? », tu vois.

R.L. : Oui, et donc vous recherchez aussi ce côté épuré, que l'on retrouve aussi un peu avec le noir et blanc, c'est ça ?

V.L. : Ouais, alors le noir et blanc, il y avait aussi un jeu de, du contraste avec toutes les actions que tu fais. En tant que joueur, tu génères des structures qui sont très très colorées, et qui tranchent, soit qui se détachent sur le fond blanc, soit sur le fond noir... de la planète, quoi, où tu te trouves, en fonction si t'es sur la blanche ou

sur la noire. Mais, après parce qu'il y avait aussi un jeu sur le blanc/noir, il y avait aussi un jeu sur le, bah il y a deux astres et sur la cosmogonie taoïste, en fait, parce que c'est inspiré de la cosmogonie taoïste, donc de, fin du « un », le tao donc le « un », qui est en fait, du coup, une dualité qui le rend, qui lui donne son caractère divin, d'inaccessibilité puisqu'il est à la fois ce dont tout est issu et vers quoi tout retourne, et en même temps, il est contenu dans tout. Il est à la fois ce à quoi tout retourne et ce dont tout est issu, et à la fois il est censé être contenu dans tous les êtres. Donc il est, ça lui rend, c'est le... c'est le paradoxe impossible d'être à la fois un truc dont on est issu et vers lequel on retourne et à la fois de l'avoir en soi, fin de le contenir entièrement en soi, euh, qui dit... qui lui rend ce... qui lui donne ce caractère... ben, divin, dans le sens où, du coup, son caractère inaccessible et en même temps, du coup, moteur de tout. Et donc, dans la cosmogonie taoïste, la genèse taoïste, c'est du « un »... t'as une espèce de progression numéraire qui va du « un » au « deux », le deux, c'est le blanc, fin c'est yin et yang, donc c'est blanc et noir... euh, le deux tu arrives à trois, parce qu'en fait la représentation de yin et yang c'est le trait plein et le trait en deux tirets, si tu veux, donc ça fait trois morceaux de... Yang c'est un trait plein, et yin c'est un trait plein avec un trou au milieu, quoi, c'est un tiret, tu vois, fin je veux dire il y a un trou, quoi, donc ça fait deux morceaux, deux demi-trait, si tu veux. Et donc du coup, si tu les comptes, ça fait trois, d'accord. Après ça, du coup, avec le, l'agencement, tu génères... ça permet de générer des trigrammes. Donc je sais pas si tu as déjà vu à quoi ça ressemble, les trigrammes, c'est des, c'est donc une petite colonne de, oui, un trait plein ou des traits interrompus puisque c'est yin-yang, yin-yang et donc ça, ça permet de générer, euh, les quatre éléments... euh du coup le métal, le feu, la terre, l'eau et, du coup, comme ça, en fait ça, ça génère l'infinité des dix mille êtres. Parce qu'en fait, il y a un effet de basc... fin de mise en mouvement du cycle des saisons par le fait que, du coup, quand... le principe du yin et yang, donc le symbole, c'est t'as une espèce de cédilles, enfin blanches et noires qui sont inclus l'une dans l'autre, puisque, du coup, ensemble. Et, en fait, dans chacun, t'as un petit point de la couleur opposé, t'as un petit rond noir dans le blanc et un petit rond blanc dans le noir. Et ça forme un système de cercle, donc ça, ça représente l'unicité du tao. Dans l'unicité, donc t'as la découpe de « un » vers « deux », et après, avec la représentation, ça navigue vers « trois », « quatre » et l'infinité des dix mille êtres. Mais du coup, la raison pour laquelle il y a un point de la couleur opposée à chaque fois, c'est que du coup, dans le principe, c'est que ça commence de la lumière vers l'obscurité, et l'idée c'est que quand tu... il y a toujours un équilibre, parce que, aussi, c'est une forme qui est très mobile, tu vois, le symbole il a une certaine mobilité, un mouvement, parce qu'en fait le principe, c'est que quand t'arrives à un extrêmu de l'un ou de l'autre, à ce moment-là il se reprecipite dans son opposé. C'est pour ça que, du coup, il y avait une source de noir au cœur de là où il est le plus blanc, et une source de blanc au cœur de là où il est le plus noir, parce que l'idée, c'est qu'à chaque fois que t'arrives à son paroxysme, ça rebascule de l'autre côté, et tu re-émerge dans l'autre sens. Et en fait, ce principe-là, pour, donc dans la définition des éléments, qui sont le moteur des saisons, du coup l'idée c'est que ya des... dans ce qui anime le cycle des saisons, en fait, c'est ce principe-là.

[...]

Mais, du coup, voilà, ça ça a servi d'inspiration, c'est un truc dont on a bossé sur *Bokida*, moi j'ai beaucoup bossé sur... bah voilà faire des recherches sur c'était quoi le taoïsme, comment ça marche. Et du coup, ça a fonctio... fin en fait, c'était au début, quand on s'y est intéressés, on cherchait à savoir c'était quoi d'où, c'était quoi l'origine des croyances en Corée, parce qu'en fait il y a avait un rapport avec la Corée dans le projet, parce qu'en fait du coup le... Arnaud, le... le lead de la team du groupe de projet, il était, fin il est d'ailleurs marié, du coup, mais du coup il était avec, en couple avec un coréenne et, en fait on s'intéressait, du coup, à cette... fin il avait, évidemment, du coup l'occasion de découvrir et de s'intéresser à la culture coréenne. Et en fait, du coup, on avait regardé et en fait... donc j'avais regardé, du coup, c'était quoi l'origine, euh... fin d'où venait les croyances, quelle est... pourquoi, fin quel était l'équilibre entre confucianisme, taoïsme et puis, en plus, en Corée il y a beaucoup de chrétiens. Mais, euh, du coup, en faisant la recherche, en regardant comment ça marchait, on s'est rendu compte de [inaudible], sans le vouloir, il y avait des parallèles. Parce ce qu'on avait déjà ce truc blanc/noir et tout, c'est juste que ça matchait tellement bien avec tout ça, que du coup c'était presque, fin c'était presque naturel de, fin de voilà, d'aller au bout du truc et de vraiment, du coup, essayer de...

R.L. : Le noir et blanc, vous l'aviez déjà, en fait. C'était déjà une intuition.

V.L. : Bah, c'était, en tout cas quand j'ai commencé à vraiment faire des recherches là-dessus et essayer de comprendre c'est quoi, comment ça marche, euh du coup la cosmogonie taoïste et qu'est-ce que c'est, en fait chaque que je lisais des bouquins, des trucs de chercheurs sur, fin, voilà les spécialistes de la culture, des religions coréennes, etc. Et après le tao-tshin, évidemment et puis le yi-quin, fin pas le yi-quin mais le... le Wang Tsu, fin le... on va dire le disciple de Lao-Tseu, parce qu'on attribue le tao-Tshin à Lao-Tseu... Mais du coup, en lisant tous ces trucs-là, c'est vrai que c'était impressionnant parce que, ça matchait tellement bien aussi même avec ce qu'on demandait aux joueurs de faire dans le jeu, sur le principe de la non-action, action du coup un des principes du taoïsme, le non-être, la non-action, qu'est-ce que ça veut dire, qu'est-ce que c'est que ces trucs de... ne pas chercher à prendre le contrôle, à dominer, parce qu'en fait il faut laisser le mouvement naturel se faire. Et l'idée, c'est que le... il y a toute une... parce que dans... dans le taoïsme il y a toute une, notamment dans le tao-tshin il y a toute une construction, après de comment ça va impacter la politique, et donc du coup c'est quoi un bon dirigeant au sens de celui qui va, euh, ne cherche pas à dominer, ou, enfin, ou à diriger le monde, parce que, du coup, s'il le faisait, il le ruinerait et qui, du coup, par contre... fin, en fait permet à un maximum de gens de se réaliser, il essaye pas d'accumuler les richesses, parce que trop de n'importe quoi, ça amène à... fin, ça amène à la ruine. C'est le principe du taoïsme, c'est que quand t'arrives au point culminant du truc, ça rebascule dans son opposé et ça revient à la source de son opposé. Donc l'idée est de dire que tu, faut surtout pas, fin... celui qui chercherait à accumuler les richesses, etc. serait un mauvais, fin il amènera la ruine parce que, du coup, forcément qui n'a rien croit, qui accumule de trop déchanter et perd, ne peut que déchanter et perdre.

R.L. : Et la vue à la première personne, c'était quelque chose que vous aviez aussi au départ ?

V.L. : Ouais, ça c'était un truc, dès le départ, parce que du coup dès le départ c'était, ouais, le registre, le vocabulaire interactif qu'on avait, c'était dès le départ à la première personne. ...Et en fait, du coup, euh, en fait c'est itératif, au début tu sais pas vraiment, fin, surtout, dans le processus, on avait, au début on avait un gamepl... fin on avait juste, euh, des cubes qu'on pouvait trancher et ça faisait comme un espèce de gros cube de cubes et tu tranchais une tranche, ça faisait comme une espèce de tranche de pain qui bascule comme ça, pffr [onomatopée]. Comme un pain de mie, tu vois, une tranche de pain de mie. Ça, c'était le premier proto..., ce qui nous a inspiré, putain, ah ouais attend, c'est... il se passait des trucs, quoi ! Fin, il y avait un truc, quand tu voyais ta tr..., quand tu coupais la tranche et que le côté bascule, ça faisait... émotionnellement ça nous plaisait, et en fait on a pouss... et donc le gameplay était construit au fur et à mesure avec, du coup, ces structures que tu pouvais construire, fin semer, sculpter, etc., la couleur, etc., les registres d'interaction. Et c'est beaucoup plus... fin c'est après qu'il a commencé à construire autour un jeu, une structure de jeu et d'établir des choses, fin c'est un processus itératif, c'est que, bah, c'est pas du tout direct. Mais, euh, c'était tout de suite à la première personne, et, en fait le... fin, voilà et pis après l'architecture, là-dedans, c'est venu assez vite, hein, dès la première itération, après une fois que la base de gameplay était posée, on a commencé à voir, ben, du coup, qu'est-ce qu'on fait avec ce gameplay, où est-ce qu'on va, c'est quoi le jeu qui en découle, et très vite on a mobilisé de... il y a eu de l'architecture qui est apparue. T'as vraiment cet espèce de... de désert et, en fait il y avait des... des... la première direction dans laquelle t'avancais, au bout d'un moment, ça faisait apparaître des choses, tu te retrouvais, du coup, t'avais d'abord des portiques, fin des porches, des poteaux-poutres, quoi, fin tu te... des arches, et en fait si tu suivais l'alignement des arches, ça faisait générer d'autres, d'autres architectures derrière et puis tu plongeais, t'arrivais dans une espèce de ville, fin de cité, tu montais en haut de la cité et, après fallait te jeter dans... il y avait une colonne, un espèce de puit au milieu, fallait te jeter dedans et tu fondais au blanc et puis, du coup, tu réapparais ailleurs, quoi. Il y avait comme ça des espaces qui se connectaient, qui surgissaient du désert, comme si t'étais dans un désert tout blanc, tu vois, donc dans un genre de [inaudible] et donc il y a des trucs qui surgissaient du brouillard blanc, qui étaient blanc eux-aussi, donc tu les voyais pas au début, et puis...

Mais bon, et après, il y a eu plein d'autres évolutions, après on est passé par, il y avait une [inaudible] enfin c'était plutôt un territoire, une map, fin c'était plus... [inaudible]. Et puis on a tout jeté, tout recommencé, et puis après des archi... il y avait des... il y a commencé à y avoir, du coup, là, les temples étaient placés dans, sur des falaises, sur, dans des lieux donnés pour générer, du coup, vraiment des espèces de, comme je te, comme Hatchepsout, tu vois le temple d'Hatchepsout, tsais. Vraiment le truc qui surgit, on est dans un cirque naturel où t'as un truc qui surgit, etc. et qui servait de marqueur aussi et de navigation et de point où, du coup, tu faisais des espèces de rituels, des actions de gameplay spécifiques là où le... Sinon t'avais un registre plus libre, où tu jouais avec ce que t'avais comme, comme vocabulaire interactif, fin comme gameplay, un peu... de manière open-ended, quoi free-form, fin tu... de manière libre... et fonction de ta propre manière de, voilà, ta curiosité à toi ou ta manière de jouer avec... d'utiliser le jouet quoi, en gros, comme tu l'entends. Et donc, du coup, [inaudible], c'était le principe.

R.L. : D'accord. Et tu voulais me parler de d'autres jeux, aussi ?

V.L. : Non mais après du coup je disais que, sinon, au-delà de... donc euh là le truc, le projet sur *Genius Loci*, le... et puis donc *Bokida* où il y a un rapport à l'architecture, il y a pas eu forcément toujours un rapport à l'architecture dans les jeux que j'ai fait. D'ailleurs, les autres jeux que j'ai faits, il y a pas du tout d'architecture, que ce soit chez Multikipix... bon il y a vite fait un peu de... mais même pas, en fait, il y avait dans la construction des niveaux avec cet espèce de module cubique qui s'emboîte, qui permettait de faire des... des espèces de formes, etc. mais bon c'était pas le gameplay, c'était juste l'outil pour générer des niveaux du jeu, ça avait pas vraiment de rapport à l'architecture en vrai. Et puis du coup, après, ouais, c'est pareil avec *Arte*, ça n'avait rien à voir avec de l'architecture... fin bon bref, voilà, l'architecture. Donc ça dépend, c'est pas un truc que, on va dire, c'est pas un fil rouge systématique de tous mes projets sur lesquels j'ai travaillé. Après c'est vrai que par contre, là, sur les projets personnels, donc par exemple sur lequel je travaille avec *Genius Loci* c'est que, par contre, rien que dans les trucs personnels, ça arrive... fin c'est un truc que je mobilise souvent, fin qui sert souvent d'inspiration, où... Mais, euh, en ce moment, parce qu'après c'est pas dit que... Parce que j'ai un autre truc, j'ai un autre projet, sur leq... fin qu'est aussi en pré-production, mais ça fait un bout de temps, maintenant, mais, parce que, du coup, ça avance, fin ça dépend des phases de ce que tu fais, t'avance pas toujours sur les mêmes projets en même temps. Mais j'ai un autre projet qui est aussi, qui a une inspiration avec l'architecture forte aussi, parce qu'il est basé sur les vitraux de la Sainte Chapelle, donc euh...

R.L. : *D'accord.*

V.L. : Donc bon, euh, la Sainte Chapelle, fin [rires] il y a de l'architecture là-dedans. Même si après, ce sera pas, du coup, directement lié à l'architecture de la Sainte Chapelle, mais plus vraiment sur les vitraux et, euh, du coup un gameplay autour de, fin qui fait jouer avec les vitraux, etc. Mais... donc ça c'est pour les trucs personnels et c'est vrai que, voilà, souvent, fin, en tout cas si je regarde là rétrospectivement, avec des... [inaudible] fin, évidemment, comme je m'intéresse à l'architecture, etc., ça ressort, quoi. Mais, euh, c'est pas systématique. C'est vrai que j'ai une sensibilité, oui, pour ça... donc ça m'arrive.

R.L. : *Je me demandais par rapport à, du coup, ton travail d'enseignant, est-ce que c'est quelque chose que tu transmets un peu à tes étudiants ?*

V.L. : Bah... forcément, [inaudible], ça m'est arrivé d'enseigner des modules sur... fin un module sur, euh, bah architecture et game design, spécifiquement. Du coup des leçons... fin c'était de réutiliser, remployer des leçons sur la conception en architecture et voir comment ça pouvait inspirer des étudiants qui sont pas que en architecture et, du coup que ça avait une résonance dans certains... fin dans des expériences vidéoludiques si, un certain rapport à l'espace de jeu, quoi, et donc du coup ce qu'on disait au début de l'entretien sur, euh ben, ce qui... le rapport d'architecture qu'il y a dans un jeu à la première personne, par exemple, et qu'il y ait des bâtiment, machin. Mais, euh, du coup, sinon, dans mes cours en général, les cours que je donne sur le game design, etc., il y a pas... j'ai... fin j'ai pas le... ça couvre pas le spectre du truc donc, en fait. Par contre à l'ICAN, ouais... notamment en direction... fin le... il y a une autre intervenante, Rozenn Morezing, qui fait des cours, Rozenn Meuring, pardon, qui fait des cours de DA, notamment, fin qui parle aux étudiants de direction artistique, etc. Et elle, elle fait, elle a aussi donc un focus, parce que, il me semble que c'est, fin son projet de thèse ça avait un rapport

avec l'archi... ou en tout cas quand elle était, ouais, aux Beaux-Arts, elle a fait un truc avec... elle a une formation qui est liée donc, euh, avec, à l'architecture. Je me rappelle plus dans le détail, tu pourras lui demander. Et donc elle, elle parle d'architecture aux étudiants, elle fait des interventions, elle a des modules là-dessus, spécifiquement dans le cadre des cours de DA, etc. Mais moi je l'ai fait une fois, donc j'ai eu une fois une année, un module, euh... d'option sur architecture et game design, mais on l'a pas... Comme, du coup, maintenant, voilà, c'est basculé plutôt dans le giron des cours de DA, on l'a pas refait ce module-là.

R.L. : D'accord, ah oui. Donc ils mettent plus l'accent, en fait, sur l'aspect DA que conception, en fait ? A l'ICAN, en tout cas.

V.L. : Ah non, pas du tout, c'est juste là, je te parle de... Non, non, non, non...

R.L. : Je veux dire par rapport à l'architecture.

V.L. : Ah. Fin, c'est pas parce que c'est la... c'est l'enseign... c'est la prof qui... a pour mission de faire les cours de DA que du coup, le... fin... la prés... on parle pour aut... fin quand elle parle d'architecture, elle parle de... aussi de conception architecturale, c'est pas parce que c'est elle qui le fait que son... son, on va dire, son cours principal qu'elle fait, c'est le cours de DA, mais c'est pas pour ça que, du coup, l'architecture est mobilisée que comme un inspiration pour la DA et pas comme un truc, euh, comme un domaine qui inspire la conception. Parce que, du coup, d'ailleurs, moi, quand j'ai fait le module architecture et game design, c'est vraiment, architecture pour la conception, ça avait rien à voir avec... ouais une considération de l'esthétique des bâtiments de l'architecture, etc., c'était vraiment sur la manière de comment tu penses un projet architectural, du coup qu'est-ce qui fait écho à comment tu penses en termes de conception de jeu, des parallèles comme ça, avec des techniques et des aspects de la conception architecturale, qui était directement... fin qu'on pouvait directement mobiliser et réemployer pour nourrir sa pratique de concepteur, de designer, fin de game designer.

R.L. : Et tu pourrais me donner quelques exemples des choses que tu arrivais à prendre de la conception d'archi pour mettre dans la conception de jeux vidéo ?

V.L. : Par exemple, euh alors je me rappelle plus exactement tout le contenu du truc, mais euh, par exemple... Attend je vais peut-être voir, en plus j'ai peut-être encore les supports de l'époque, parce que c'était... [Il cherche dans son ordinateur] Ok, ça doit être là, là ! Euh je sais pas, ouais... je sais plus, il m'en reste, des trucs. Mais, en fait, j'avais... Par exemple, du coup, j'avais mobilisé, enfin je sais pas si... Il y a un mec qui s'appelle Blanciak qui a fait *Mille et une formes d'architecture*, je sais pas si tu vois le bouquin, c'est un petit bouquin, où c'est juste un vocabulaire de... C'est un mec qui fait de la recherche en architecture, euh, et donc euh, du coup... Attend je vais retrouver, ça s'appelle *Ex situ*, voilà, le bouquin. *Mille et une forme d'architecture*, François Blanciak. C'est chez Parenthèses, donc tu... fin, un éditeur qui fait plein de bouquins en architecture. Et, euh, du coup, ben par exemple, typiquement, là-dessus, c'est juste un inventaire de formes architecturales et de se servir de ça comme des points de base pour faire comme un vocabulaire, et des éléments, c'est presque des « design cards » qui pourrait inspirer, du coup, la conception de projet architectural. D'ailleurs, à la fin du bouquin, il y a un exemple applicatif, quoi, d'utiliser ce travail de recherche, et donc ce travail d'inventaire de formes pour, du coup, concevoir un bâtiment, et combiner, du coup, des éléments.

Et donc en fait t'as des planches avec, du coup, donc bah littéralement mille et une, donc c'est plein de trucs dessinés et avec du coup une petite phrase en-dessous qui explicite c'est quoi le principe générateur de la forme. Par exemple, tu vas avoir un truc du genre « Bloc palmier », « Toiture translaturée », où t'as deux blocs qui se translaturent, euh... « dalle plissée », fin des trucs comme ça tu vois. Et donc un petit dessin qui représente ce, le concept, et après le... donc c'est juste un inventaire, euh, de formes, et du coup avec, euh... potentiellement derrière l'idée de s'en servir comme d'un, d'une manière de... par exemple c'est un processus d'itération de projet architectural, une manière de penser le, on va dire, le « logiciel » d'un bâtiment. Et, du coup, donc ça, par exemple ce principe, là, de partir de la form... fin de notion de formes, ou en tout cas de grands principes de, de comment est pensé le volume, comment est pensée la forme pour générer après, fin s'en servir de base pour un projet ou problématiser ce que ça veut dire et s'en servir pour, du coup, créer quelque chose derrière. Euh, donc ça c'était un exemple de trucs que j'avais mobilisés dans ce cours-là. Sinon, ça reprenait, en fait, des leçons que t'apprends en école d'architecture, donc sur, euh, bah le... comment tu, le fait de travailler, tu vois, le plan, de penser les espaces avec, du coup, les rapports d'échelles, le fait que, c'est pas pareil pendant toute la journée, la lumière, et du coup de penser les espaces que ça produit.

[...]

Et donc, du coup, après, spécifiquement ouais, j'utilisais des exemples. Par exemple, j'avais fait un, dans le cadre de ce cours-là, j'utilisais... bon après, donc il y avait donc les manières de comment t'abordes, il y avait... comme truc utilisé, comme passerelle utilisée, il y avait le fait de partir d'une espèce d'analogie entre le fait de, euh, la complexité d'un projet architectural, et donc tout ce que ça inclus comme contraintes, expliciter un peu tous les trucs qu'ils pensent pas forcément en école en game design. Mais donc, voilà, ça commence avec le site, les matériaux disponibles, les budgets, le fait qu'il y ait des clients, que il y ait un programme architectural, et que donc du coup il faille, je sais pas, caser tant de mètres carrés de bureaux, de machins, de bidules, euh... qu'il faille proposer une solution où t'arrives à faire 5 chambres, je sais pas quoi, et les faire rentrer, du coup, dans ton plan, etc. Euh, du coup, des choses comme ça, donc, et faire une analogie, donc comparer la complexité du chantier de conception et de l'objet à concevoir « un bâtiment », et de tout ce que ça inclut, des choses qu'on pense pas aussi, sur, ben du coup, les flux, où tu fais passer... voilà que, du coup, un bâtiment c'est pas juste comme dans les *Sims* où tu dessines des murs et tu fais ce que tu veux, parce que, du coup en fait, comme par magie, tu peux mettre des chiottes où tu veux, il y a pas besoin de savoir où passe la colonne d'eaux vannes, et compagnie, mais, du coup... Et puis, du coup, il y avait pas non plus de problèmes de, fin de s'adapter au climat, ect., ce qui fait que tous tes percements, et que... fin que t'es, chais pas, dans le Sahara, fin dans le désert en Arizona et que t'as des immenses fenêtres plein sud, ben du coup, tu vas peut-être avoir des problèmes ! [rires] Mais, du coup, voilà, il y avait un travail, fin, l'idée de remobiliser les complexités des problématiques, et de faire un parallèle avec, du coup, la complexité du travail de conception en game design et donc, le fait que, voilà, sur d'autres aspects qui n'ont rien à voir, et qui sont pas du tout ancrés dans une réalité concrète et physique. Et, du coup, je parlais aussi des bouquins de *Comment ça tient ?*, *Pourquoi ça tombe ?* là, les bouquins de, chais plus comment il s'appelle le théoriciens de l'architecture italien, là. Mais euh,

du coup aussi de parler de, voilà, de ramener des contraintes physiques et après d'utiliser ça et de dire ça veut dire quoi les contraintes physiques pour nous, en game design ? ». Ces rapports, fin, en fait, au corps, plus directement sur l'endurance de... les chaînes d'inputs, l'ergonomie de jeu, la fatigue oculaire, fin des trucs comme ça, fin les choses... Fin la fatigue oculaire, pas la fatigue oculaire spécifiquement, c'est pas très intéressant, mais déjà le fait de repenser, du coup, c'est quoi le corps du joueur qui joue et, en fonction de ça, aussi, de le mobiliser comme un élément potentiellement pour le... Je suis désolé, il y a encore eu un appel.

R.L. : Pas de soucis.

V.L. : Euh... du coup initier la démarche de conception, où en tout cas le mettre au cœur de la démarche de conception, de la même manière dont tu pourrais le faire dans un contexte architectural, où tu penses à l'usage de l'espace et la... qualité de leurs espaces, fin potentiellement, et que ça serve de logiciel à ton projet de conception.

R.L. : D'accord, donc de reprendre cette idée de contraintes, mais de l'adapter, en fait, au medium ?

V.L. : Voilà, et puis, du coup, quand-même d'aller se confronter aussi en tant que concepteur, parce que c'est intéressant, à se confronter à ce que sont les contraintes lorsqu'on est concepteur et qu'on conçoit de l'architecture. Donc il y avait les d... c'est l'objet de, voilà, ça allait dans les deux sens, à la fois ça remobilisait des trucs... Et donc après, évidemment, on regardait aussi, euh, il y avait toute une partie, du coup, en question, où on allait regarder des architectures dans des jeux vidéo. Par exemple, voilà, je me rappelle il y avait des trucs sur les temples dans World Of Warcraft, des trucs comme ça, et du coup de confronter ce qu'on avait appris, de regarder du coup qu'est-ce que ça fait, fin comment on joue sur... Donc c'est des trucs aussi sur tout ce qui est le vide/le plein, les percements, les perspectives, donc tout ce qui est les trucs aussi dont parle l'architecture, toujours on se pose la question de « Comment tu cadres la vue ? », machin, tu fais ton... fin qu'est-ce que tu cadres, machin, qu'est-ce que t'as comme perspectives, comme ouvertures, comme lignes qui se dessinent, donc euh, fin une circulation qui dessert, comment tu dessers des espaces avec les circulations. Tout ça, c'est des trucs que j'ai remobilisés. Par exemple, sur le truc ça, de comment tu des... des circulations qui desservent des espaces, qui sont des principes, en fait de, très importants dans la conception architecturale, de montrer des différences, on regardait, par exemple sur un bâtiment industriel, donc sur un atelier, le fait que yait des machines, etc., et donc où sont les circulations, pourquoi on circule comme ça, et par rapport à du privé, l'articulation public/privé dans une maison individuelle, et regarder comment différents architectes, ils matérialisent cette séparation du public/privé, à part, notamment les circulations, que il y a un escalier qui dessert la partie privée de la maison, il y a le salon, et donc forcément il y a un chiotte. Potentiellement, fin des trucs à la con, mais, je veux dire, potentiellement il y a un chiotte public qui est donc, au rez-de-chaussée qui est accessible dans l'espace, et évidemment il y a d'autres espaces, d'autres sanitaires, etc. Donc, de regarder, pas dans le détail, comme ça, mais plus les principes des circulations, de comment tu gères les partitions, comme ça, même si c'est pas des partitions avec un mur « mur », et des séparations de fonc-

tions d'espaces, de volumes, fin dans les volumes, et, du coup, de ça, [inaudible] dans du game design. Il y avait toute une manière où je leur faisais faire comme ça un chantier de *level design*.

Et alors je faisais, je leur ai fait faire un truc avec Blanciak, là, les *Milles et une formes*, un truc sur... et en même temps en réfléchissant, voilà, cette notion de circulations, de dire, bah, voilà, en fait c'est un principe de dire que c'est un principe qu'on reproduit dans le level design, dans les jeux, sauf que, du coup, il faut, ça repasse par la réexplicitation dans le programme architectural, il y a des contraintes du bâtiment, et de la fonction, de la destination du bâtiment et de ce que les humains qui vont vivre dedans doivent y faire, doivent pouvoir y faire et d'y amener une certaine qualité, euh mais du coup une réflexion sur les..., il faut problématiser ces trucs-là pour pouvoir produire la bonne réponse architecturale et là, du coup, je les invitais à faire la même chose mais là, tu problématises ça, mais maintenant que t'es... pour mieux comprendre et aborder le level design différemment, mieux comprendre que du coup tu problématises, c'est par rapport à ton, tes enjeux de gameplay, d'expériences de gameplay, etc., et des besoins pour le joueur, la même [inaudible]. Il va falloir que tu les, tu trouves une manière de les expliciter, et de t'en servir comme, du coup, la base du programme de ton, de ton projet architectural, euh... mais de map de niveau de... voilà de first pers... fin à la première personne, en 3D, fin de, c'ét... il fallait faire une map à la première personne 3D, et, du coup, de la com... il fallait la... l'exercice final c'était ça, il fallait la combiner du coup avec le, les milles et une formes d'architecture, là, de Blanciak, et donc du coup intégrer dans ton programme la contrainte de ça, là, de problématiser euh, l'utilisateur et celui qui va faire l'expérience de l'espace et quand il va faire l'expérience de l'espace. Donc, je leur faisais, du coup, vachement travailler les... les rapports de dimensions, largeurs, de rapport à la hauteur d'un passage, parce que le fait que, du coup, si t'as un... ils devaient faire des trucs avec plusieurs étages, et donc quand t'as la perception et les points de vue qui te permettent de lire où sont les autres, et de comprendre comment l'espace fonctionne. Des choses comme ça qui sont en fait des trucs que, euh bah d'architecture et que tu te retrouves à faire dans le jeu vidéo, notamment dans le level design 3D, à la première personne, et euh... du coup, voilà.

[...]

Euh du coup j'avais aussi, je leur avais aussi parlé de la collaboration de Jonathan Blow avec une architecte pour *The Witness*, et le fait de, voilà, de... donc regarder des trucs comme ça, donc... Karine Ibsiter, Ubister ou Ibizter, je sais plus son nom, l'architecte... Et donc, euh... je suis pas sûr, je confonds.

R.L.: *Non c'est Van Buren.*

V.L. : Ouais, voilà, parce que je confonds avec... c'est pas pareil, avec Karine Ibister, c'est autre chose.

R.L. : *Donc tu leur donnais aussi des exemples, à la fois de jeux et à la fois de bâtiments ?*

V.L. : Exactement, donc tu vois, par exemple, je faisais... j'avais tout un, toute une séance sur... la bibliothèque d'Exeter, là, de Luis Kahn. Je sais pas si tu vois le gros cube avec...

R.L. : *Oui, je vois très bien, oui.*

V.L. : ...avec en plus les voiles de béton, c'est très connu ce bâtiment, avec du coup les... voilà tu l'étudies en général en école d'architecture. Par exemple il y avait ça, il y avait une maison d'Adolf Loos aussi, je sais plus. J'avais regardé, du coup, avec l'usage du mur, pour la partition, public/privé dans la maison, etc. Il y avait, euh... je crois qu'il y avait aussi le... Palladio, là, la Villa Rotonda ? C'est une qui est très connue. Fin, de Palladio, c'est... fin en tout cas moi c'est... fin en tout cas il me semble que c'était ça... je leur avais montré, la villa Rotonda, je m'en rappelle plus.

R.L. : *Oui, je crois que c'est ça.*

V.L. : [recherche sur son ordinateur] La Rotonda, pardon. Oui, c'est ça : Villa de la... Villa Rotonda, ouais. De Palladio. Donc ouais ça, voilà, parce que du coup, c'est un plan centré, c'est... fin il y a des trucs et puis donc il y a du vocabulaire, classique, fin du coup Renaissance, machin, fin... Mais du coup... il y avait effectivement des bâtiments, euh... Fin on regardait des vraies architectures, on regardait des architectures... euh... virtuelles.

R.L. : *Et en termes de jeux, par exemple ?*

V.L. : Donc dans les jeux exemples, bah je te dis... je me rappelle qu'il y avait... il y avait... plein, pas mal d'exemples dans *World of Warcraft*. Parce que là je retrouve le..., j'avais des images... il y avait des trucs dans *Uncharted*... il y avait des trucs... il y avait des jeux, fin il y avait des trucs, je sais plus comment ça s'appelle, l'espèce de trucs plus brutaliste, donc du coup... Euh, c'était quoi le jeu, j'ai oublié, un truc genre, non c'était pas ça. C'est un jeu genre, c'est un nom en deux syllabes... *Kairo*, *Kairo* ? C'est pas ça, *Kairo* ? Je crois bien.

R.L. : *Euh... c'est possible.*

V.L. : C'est pas ça, *Kairo*, il y a des trucs comme ça, brutalistes, là ?

R.L. : *Je crois qu'il y en a un qui s'appelle comme ça.*

[Recherches sur Internet]

V.L. : Internet ne veut pas.

R.L. : *Oui, c'est ça.*

V.L. : Bon, c'est pas très grave, mais donc, du coup il y avait plusieurs... Après, je me rappelle plus dans le détail... Qu'est-ce que y avait d'autre ? Euh... je me rappelle plus, c'était il y a longtemps.

R.L. : *Après sinon, pas forcément dans ce cours là en particulier, mais est-ce qu'il y a des jeux en particulier qui te viennent à l'esprit, quand on parle d'architecture ?*

V.L. : Euh... ben il y a des trucs que... par exemple, de manière, fin... Il y a des trucs comme *Antichamber*, comme *The Stanley Parable*, en fait [peu audible] d'architecture, parce que, justement, du fait que ce soit des architecture impossibles, etc.... C'est pareil, *Manifold Garden*, du coup, des choses comme ça. Après, il y aussi, donc, sur des trucs plus... Il y a des trucs dans *Half Life*, fin dans *Half Life 2* avec la citadelle qui mange la ville, enfin qui grossit qui mange la ville, là.

R.L. : *Oui je me souviens que tu m'avais parlé de truc là.*

V.L. : Donc ça, c'est pas mal. Après, du coup, sur... il y a des... il y a, bon c'est des trucs très différents, parce que plus sur, si tu veux, il y a tout ce qui est, fin, par exemple, des trucs très intéressants, que ce soit *Dear Esther*, ou *Everybody's gone*

to the rapture. Everybody's gone to the rapture, c'est vachement intéressant sur le style de la campagne anglaise, est-ce que... Non, c'est vraiment intéressant, tout le... tout un inventaire architectural de la campagne anglaise, ect., des types de maisons, des bancs, les barrières, les machins, donc tout est très spécifique. Et puis il y a un rapport au... même au site, fin au territoire, à la carte et au territoire qui sont intéressants parce qu'ils sont directement dans l'architecture, mais c'est [inaudible]... mais c'est [inaudible]... il y a des trucs comme ça, après il y a... dans le... il y a des trucs dans *Half Life*, je disais, je parlais de Cité 17, de etc., mais il y aussi, fin là j'en... en général plutôt de regarder du côté de... du remake Black Mesa, là, qui est... qui a plus de niveau de détails, mais dans l'architecture des... industrielle des bâtiments, des centrales, des trucs comme ça, il y a plein de trucs vachement intéressants, des espèces de... de bass... fin les circulations, les... il y a des... t'as les flux, l'alimentation des flux, donc t'as des trucs vachement impressionnants sur, du coup le, euh... le bâti, quoi le... sur le... fin le... de l'architecture, oui industrielle, fin un espèce de gros laboratoires de recherche, de grosses machines et tout, il y a des trucs comme ça, il me semble dans... qui seraient assez intéressants dans, par exemple dans *Deus Ex*, je crois que c'était *Deus Ex*. Mais le *Deus Ex : Human Revolution*, je crois que c'était, donc pas le... dans les remakes de *Deus Ex*, pas le dernier, celui d'avant, d'Eidos Montréal. Il y a, notamment à la fin... le gros puit dans la terre, là il y a des trucs, c'est impressionnant. Fin c'est intéressant le rapport d'échelle, d'architecture, comme ça industrielle, assez extrême dans... Je sais plus, il y a un jeu qui m'a marqué il y a pas longtemps, mais je me rappelle plus c'est quoi. Là-dessus où il y avait vraiment des lieux fous... Ah oui, si, c'est dans *Horizon Zero Dawn* ! Dans *Horizon Zero Dawn*, dans ce qu'ils appellent les... euh, comment ça s'appelle, c'est les creusets, je crois que ça s'appelle, fin le nom en français, c'est les espèces de sites de production des machines, c'est une espèce d'usine automatisée dans la mont... fin tu rentres dans la montagne et, en fait, il y a... c'est une espèce de chaîne de montage, il y a des trucs super intéressant sur le... fin les, la manière dont ces espaces là sont pensés, je trouve que c'est vachement intéressant, fin il se passe vraiment des trucs assez, fin c'est beau, c'est... c'est vraiment pas mal. Du coup, ça m'avait... personnellement j'avais passé des heures à juste regarder les détails sur ces trucs-là, me balader dedans, et tout, euh... faire des photos, parce qu'il y a un outil pour prendre des photos assez poussé dans *Zero Dawn*, comme c'est en plus, fin c'est très bien.

R.L. : *Tu prends souvent des photos, dans les jeux ?*

V.L. : Ça m'arrive, ouais. Ça m'arrive, après souvent, je sais pas. J'ai pas une vraie pratique là-dessus, quoi, il y a des gens qui ont... Non, parce que, moi, ça m'arrive. Mais en plus c'est pas toujours, c'est pas systématique, ça suit pas un pro... fin, tu vois il y a pas une vraie démarche derrière, c'est... Mais ça m'arrive régulièrement quand-même.

R.L. : *Comme inspiration ? Je sais pas si tu t'en sers après ?*

V.L. : Les images, pas exactement, ça me sert, des fois, pour en fait, quand je vois un truc, ça me donne une inspiration pour l'utiliser en cours, pour montrer un truc à mes étudiants pour, justement, pour illustrer un principe que, du coup, des fois, fin les... des choses... importantes, des principes de design de base, etc., et c'est bien d'avoir une bibliothèque d'exemples pour utiliser des exemples, donc ça m'arrive. Mais sinon comme inspiration pour moi pour ma pratique à moi, pas

spécialement, fin pas en tout cas le fait de faire des screenshots, etc. Parce que, maintenant que j'en parle, en plus, mes inspi... fin mes inspirations pou moi, ma démarche de conception, c'est rarement... fin le, mon procès à moi et d'où... fin ce que j'utilise dans mon processus d'idéation et tout, c'est rarement directement lié avec des inspirations vidéoludiques, etc. Ce qui va se passer, c'est plutôt du coup, par contre, ce qui m'inspire, entre guillemets, fin ce que je vais récupérer dans des jeux, c'est, ben des solutions de design très spécifiques ou des manières de faire certaines choses qui sont des problématiques de design que [inaudible] dans les jeux, sur la manière de gérer, euh je sais pas, [inaudible] d'inputs pour, du coup, quand t'as besoin d'utiliser à la fois deux éléments, je sais pas quoi, fin des trucs vraiment très spécifiques ou, du coup, des solutions de, voilà, de sous-systèmes dans le jeu, d'éléments de menu, d'éléments de... mais rarement de... j'ai rarement une inspiration, fin en tout cas dans ma démarche de conception, qui viennent de... directement, voilà, d'un truc que j'aurais vu dans un jeu, que je fais un screenshot et, genre, je fais un truc avec ça. Parce que c'est vraiment dans un autre espace que je puise, du coup, en général la matière, en tout cas pour mes projets persos. Parce qu'après, quand tu travailles, quand tu fais, parce que je travaille aussi des fois sur, donc des projets avec des clients, etc. et sur des projets, voilà, après ça peut être différent. Il peut y avoir, du coup, du benchmarking, des trucs comme ça, mais c'est pas, voilà, c'est pas un truc qui arrive régulièrement, que, du coup, à ens... j'ai eu une nouvelle idée, un truc en jouant à tel jeu, et d'un coup, ça m'est venu, ce truc-là, et voilà et je suis parti de ça. Ça, en général, ça arrive pas. Fin, pour moi, dans ma démarche, ça m'est jamais arrivé, un truc comme ça.

R.L. : Ok. Donc là, le jeu dont tu me parlais, Genius Loci, tu travailles tout seul dessus ? Et tu t'occupes de faire l'ensemble ?

V.L. : Ouais en pré-prod, l'idée c'est que, du coup, fin j'essaye d'avance, c'est un peu le problème, c'est du coup l'idée c'est aussi de voir comment je vais faire là, pour le... parce que le but, fin je préparais des dossiers pour du financement, là-dessus. Ben notamment parce que, du coup, oui justement il y a un moment donné j'arrive à une étape où il faut que on passe à plusieurs. Et donc, du coup, j'ai besoin, fin voilà, ça veut dire qu'il faut commencer à réfléchir. Donc tant que, voilà, j'ai pas besoin de, fin de toutes façon, étant donné que c'est pas, la pré-prod est pas terminée, si tu veux, tant que j'ai pas de budget, etc., c'est pas spécialement trop grave, pour l'instant, dans le sens où, bah du coup j'en suis pas encore à un stade où j'en ai... où c'est absolument critique, mais ça commence à devenir, du coup, un truc en tâche de fond, en parallèle qui est assez présent, parce que, voilà, typiquement normalement dans le procès, à ce stade-là il faut commencer à pouvoir passer à plusieurs, etc. Parce qu'en plus il y a des trucs très spécifiques, il y a des challenges techniques dessus, donc il y a des choses, parce que, du coup, euh... tu vois, il y a un enjeu de captation, de voir ce qu'on arrive... à quel niveau de finition on arrive à retranscrire les espaces, notamment la lumière, ce qui compte beaucoup pour moi, c'est la lumière et les matières, et la manière dont la lumière, du coup, communique avec la matière et... que ce soit pas, du coup, que ça fasse pas le même effet partout, tu vois que ça soit pas comme dans des shaders, fin dans des matériaux dans un jeu vidéo donné, tu vois la pierre a toujours le même aspect, le, fin le shader de la pierre, etc. Donc l'idée, c'est donc, avec la photogrammétrie, que tu puisses capturer à la fois l'information de couleur, avec la bonne lumière, et que, du coup, ça te permette de vraiment avoir une perception de comment les matériaux

fonctionnent ensemble, dans une certaine lumière. Mais bon ça, techniquement, ça veut dire que c'est par des prestataires, il y a des gens qui font ça, qui font du scan d'architectures pour... fin soit pour de l'archéologie, soit pour même des projets de patrimoine, ou des trucs de musées, etc. Et donc je me suis rapproché, j'ai regardé, fin j'ai contacté des entreprises comme ça, j'en ai vu sur des salons... notamment et puis après, du coup, aussi j'ai vu pour pouvoir travailler avec des gens, voir la passerelle dans l'autre sens, c'est-à-dire après intégrer la photogrammétrie dans le projet VR, faire des tests, des trucs comme ça. Donc là, potentiellement, ça, ça veut dire qu'il faut passer à plusieurs et, du coup, ça va forcément... si je veux, fin à un moment donné si je veux vraiment me lancer sur le projet, il va y avoir une étape qui va arriver assez vite, de devoir bosser là-dessus, fin pousser là-dessus. Mais tu vois, moi, dans le contexte de la pandémie, là, ça a vraiment mis entre parenthèses pour l'instant... j'ai eu pendant... fin l'année écoulée, là, j'ai très très peu avancé, fin j'ai pas avancé sur mes projets perso, etc.

[...]

Entretien 02 - Juliàn Palacios Gechtman

10/03/2021, 15h30

Entretien réalisé par Discord (caméras allumées)

Durée : 2h

Langue : anglais

Juliàn Palacios est un développeur indépendant de jeu vidéo, dont je découvre le travail avec Promesa (2020). Le jeu est notamment présenté au festival A MAZE. 2020 (uniquement en ligne) et remporte le prix « A MAZE Digital Moment » (« Poems, statements, experiments, short experiences – expressions of socio-critical messages, personal or comedic life situations and feelings through an interactive medium. »). Lorsque j'y joue, Promesa m'interpelle sur la manière dont les espaces sont représentés et liés à la narration. L'entretien a également été réalisé dans le cadre de la publication d'un article pour le numéro spécial « Sguardi » de la revue italienne GUD – Architecture, Design and Cities.*

R.L.: As a start, maybe you could introduce yourself, how you came to work in games?

J.P.: Yeah, well, uhm, well I'm Julian, from Milan. I started to make videogames as – how do you say – as a hobby, actually you know I, uhm, I was doing it by myself, I was passionate about the experimental and the, uhm, underground or alternative game scene, so, you know games as expressive medium. So, I started working with Unity, which is a software for making games. So, I did new media at the – how do you say – the Academy of Fine Arts, so I started learning a little bit 3D modelling and, uhm... web programming. So then yes, I made a couple of short experimental games, and then I started to work on this bigger project. But yeah, I must say, yeah, it's weird because now I'm actually working as a game developer, like now I have a job, but I was never inside the industry until the release, because I was just doing it, you know, I mean, by myself as an independent developer. I didn't know – I didn't have connections with other developers until I started sending the work to festivals. So, yeah, it was a little bit a, uhm, a strange path, maybe, you know. I started doing it for myself and this, you know *Promesa* was a bigger project for me, and then it did well at some festivals so, yeah, it was... Yeah, I don't know, it also had some good – how do you say – resonances in reviews and whatever. So yeah, now I'm actually a game developer.

R.L.: So, you didn't have especially a training, you learned the different tools by yourself?

J.P.: Well, you know in the new media bachelor I did, we had many – how do you say – laboratories, so like yeah, I learned the basics of 3D modelling, like web programming. So, I, uhm, I used some of that. Of course, I mean, 3D modeling was very important because, you know, it's something I've used a lot and then I had, uhm, like some basic graphic design knowledge but yeah... like Unity is all completely

like self-taught. And also, I never studied gamedesign, you know, like... I didn't do basically a game program at the Academy, so it's just, you know, my... my thoughts, my experimentations. It's yeah, all by... you know, DIY.

R.L.: So Promesa wasn't your first experimentation?

J.P.: No, I made two before, two other games, but, like, they are really short, like, experimental video games, like just short things. One was like... The first game I made was, uhm, I used it to introduce myself to Unity. So, there is this freeware developer, like, called Stephen Lavelle, which in the last 10 years he developed... he has a website and he developed a lot of really strange freeware narrative games and puzzle games. He was a big influence for me, and one of the things he does is, uhm, to publish not only the finished game, but also the, project, source project. So, I downloaded one of the source projects of Unity of one of the games, and I made, like a sort of a mod, you know like...

R.L.: Yeah!

J.P.: So, yeah, like, that first game was, you know, to... it was a way to introduce myself to Unity because I didn't know anything and, uhm... Then the other, the second game, I made it for a game jam and, uhm, yeah, I wanted to try some ideas, from the expressive side, like try to achieve some things.

R.L.: Which game jam was it?

J.P.: Uhm, it was, like, a game jam on itch. But it was like a really small game jam, I think the finished games were something like 3 – something like that. It was, I just took it to... to prove to myself some things, yeah, that I, uhm, was able to... I don't know, I just took it as a chance to work on something else. I don't remember the name, it was, you had to do something based on letters. So, like, you know... "Correspondence jam" I think the name was. So, the idea was you had to do something and the theme is "mail" or "letters", or, like, "written relationship", you know. And, uhm, so with that game jam I started to, uhm, explore a little bit the themes, maybe, that I also developed in *Promesa* because I used... I took two letters from south American immigrants from the end of the 19th century in Argentina and, uhm, I used these two letters as source material and developed a couple of, like, several scenes, 3D scenes and, uhm, yeah, which you explore so, yeah. I can, if you need some links... Well, you can see these two games in my itch page.

R.L.: Okay. So, can you tell me about Promesa? Maybe first describe the project, how you came to design it?

J.P.: Yeah, well, so *Promesa* is a project I started working on in 2016. So, yeah it was born, like the idea of it was born after this conversation I had with my grandfather. So, it, well... it was summer... So, I have to... If I make confusion, please...

R.L.: No, it's ok!

J.P.: So, all my family lives – you know – scattered around here and there. So, I... this summer I went to my grandfather, grandparents' house, like old summer, but I was not... it was not a good period, like, you know, my life, that summer. So, uhm, for the first time I was... for the first time I had an open conversation with my grandfather, like, personal. Because, you know, growing up, for me... you know, you see this person not very often and you have like this kind of... uhm, you know, you're a child and you, you know, project things, you... so, like, he has also some

importance, symbolically to you. So, this summer I was feeling badly so, one day, I went to his bed and I said, you know: "I'm not feeling good...", this, that... And it was the first time I was talking like this to him and... what really... there was this, like, powerful moment where he told me back... So, he started telling me: "Yes, I feel like shit too, I'm here in a deep hole..." and all the things that then he says then in the game, you know. So, when there was this conversation, I, it was, uhm, a powerful moment because it was, you know, the first time I was, like, connecting to him in a person-to-person level, more or less. So, and we... like, also a moment of discovery, like: we are both feeling like shit, you know. And, uhm, but I also realized that... no matter, you know, uhm... I realized that the power of his words was not really related to what he was saying, but to the importance he had for me. So, the sentences in the game, for example, uhm, they are normal... I mean, it's a normal conversation, you know. But it was... when I was talking to him, I realized how deeply he was involved in my identity, so... I also started to... like, uhm... I also started like to see all these places of my life, and of... But not only of my life, also from his life, places that I imagined and, uhm... Sorry, it always difficult for me to explain this project, but...

R.L.: If you want maybe to explain it in another language or use some words... it's ok!

J.P.: No, no, it's fine! It's just that it's a little difficult to express, the idea, for me. So, uhm, basically what you have in *Promesa* is, uhm, a series of images, personal images that are taken from places from my life, and uhm, but also from dreams. So, you have real places, but you also have places that I just dream of, or just imagine, which are places that I don't know, but that my... like places that are also, uhm, the story of my family, for example. So, when I was talking to my grandfather, I realized that there was a lot of images that, uhm, were inside me, that were not simply mine, but were also part of the history of, like, my family, or... uhm, yeah or, for example, from, from my grandfather. So, yeah it's a work... like one of the things, one of the ideas behind it, is that, uhm, in a conversation, uhm... when two people speak, you have one, like... When I tell you something, this something you perceive it... It's like a coin, so it has two faces: the face I see, and the face you see. So, when my grandfather speaks to me, everything he says, it's a dream to me. But from his standpoint, everything he tells me, it's a memory. So, the same thing has, like, you know, different energies: dream, memory and, uhm, past, you know... All these places, these images in *Promesa*, is like going towards something that is, at the same time, uhm... You know, when I go towards something, it's like, it's a dream for me. But when my grandfather goes with his mind, it's like trying to grasp something from the past, you know. Two different movements with the same image. So, after this... you know, this summer, I had this confusion in my mind, so I started developing, uhm, the images. I didn't really know what I was doing, I was just trying to... to bring the images out, and then I started, you know, slowly to build the narrative structure and, uhm, the design ideas. So... this is just to say the, uhm, the initial idea was not a game idea, you know, or a design idea, it was more like, uhm... yeah something related to... yeah, I don't know, myself.

R.L.: Places and images... It was first places and images, and then you transformed it into a game?

J.P.: Yeah, so I... Yes, exactly. I started trying to... You know I had some places I... So, I wanted to do a new project and I had a lot of confusion in my mind. But I had... there was a lot of things I wanted to work on, that were related to my, to my life. So, for example I said: "Ok, I want to do something with that... home, or I want to do something with that street...". So, I started to, uhm, you know try to find the things I really wanted to work on, and try to... Yeah this was also quite difficult because, uhm, everything was inside me but, like, all meddled, all, you know... So, I had to separate things. Uhm so it was more like a cleaning process: you have this whole idea and you try to organize it into... yeah, I don't know, into separated moments. And, so yeah, let's say half of the images are taken from real places and the other half, like, are just... fanta... places that don't real... don't exist but have, uhm... Yeah, it's like... There are places that don't exist but that are imagined, like the house in which you return through the game?

R.L.: Yeah.

J.P.: That place... it's not real.

R.L.: Ah, it's not real? Ok...

J.P.: Yeah, but it's a reconstruction, like it's a typical house of... It represents a specific kind of architecture building in Argentina and, uhm... So, there are places like that but it's no one in particular, but it was the representation from a hypothetical, you know, home from my grandparents, because my grandparents now don't live... he emigr... He doesn't live anymore in Argentina. So... yeah there are, like, places... there are real places but places that are, you know... how do you say... that are... Yeah, imaginary even if they look real, or then there are places that are just, uhm, not real, like... I don't know, there are a lot of, uhm... The game also has different visual styles, like one which is quite realistic, uhm... not realist but, you know, not realistic and then are other scenes where the visuals are like a little bit simpler, like the 3D, everything look like a toy, more or less. Uhm, so like the town, like the town with the rain... Yes, there are different things, then there are, like, places that look real but are... but the light is so strange that, uhm, it's not, uhm, that you realize that it has a different quality than... reality or something like that.

R.L.: So, did you use these different styles to represent real places and dream places?

J.P.: Yeah, well when I started working on the game, I was trying to define and to separate things. So, I said "Ok, I want to do dreams, memories and fantasies" and I... everything was, like "Ok I'll do this, this way, this, this way and this, in another way". But, when I started developing, I realized that this distinction was too, uhm, like too... it was artificial. So, in the end, like, my idea was to... each thing had to have it's own level, but now... then I realized that they could... they were able to transform into one another. So, now in the same level you have, like, this, you go from a real place to something else and... The distinction is still there, but it's more, it's not so separated, so everything can become something else. But yeah... I had these... at the beginning I wanted to make, uhm, I had, like, yeah, these three ideas, so okay: "Dreams, memories, fantasies, I will do these". Uhm... But, yeah, then it became... more... I don't know, a little bit, a little less artificial, I think. And, uhm, yeah I hope I'm not confusing too much!

R.L.: No! No, no it's really interesting. And, I understand that the different scenes are – I don't know if it's the good word – but it's random, so you never see the same scenes from one game to another. How did you come to choose this way of making the game? And are there some key scenes that appear all the time, maybe that are tied to the narration of the game?

J.P.: So, well when I started working on it, I... so, it was clear that the narrative, there was not a real story. So, like, there is no traditional story, there is no beginning, developing, and it was just like more of a... Well, actually I had one big reference for the narrative structure, which is the movie *The mirror*, by Tarkovsky. *The mirror* is a movie in which, uhm, that follows a film director and this film director, you know, it's sort of a monolog, so it follows his... the film follows his memories and dreams and, uhm... yeah the same things basically. So, you have, like, you jump from color to black and white to... uhm, yeah to strange visions and fantasy visions and... So, it's all like... it doesn't have a narrative flow, it has like a poetical development of the narrative. So, I wanted to... when I saw this I realized that I wanted to do the same thing. So yeah when I saw this film, I realized that I wanted to do the same thing and I wanted... I also didn't want to tell a story but to, yeah, depict a different kind of narrative logic. And, for me it was natural to do this random order of the scenes, because there was, there was no reason, like... Since there was no story, there was, like, no reason to, you know to see them in an order. And I was also... like one of the goals I had was: I want to... like I want some... I want some emotional quality to emerge from this flow, but, uhm, it doesn't matter the order. It was also a test, like what happens, uhm, because the sentences you read, from one scene to the other are also random.

R.L.: Okay!

J.P.: So, there are not linked to what you see, before or after. So, one of the ideas was... a lot of... like usually when we, you know, when we see things associated between one another, we try to think about what are the connections, you know. So, if you read something and then you see something else, uhm, you know, you expect it to mean something, you know, to have a reason. But I was trying to see if there was, you know... Yeah, I was trying to see if some kind of quality could emerge even if it was random. You know, the sentences express some kind of feelings. So, there is this old man... with lot of thoughts and, uhm, yeah I don't know. And then you have these images which are all related to memory and nostalgia. So, it was like I want to see what happens if I do... if everything is random and... Because, it's also like the logic of... In some way it's how memory and... It's actually what happened when I was talking to him, so. Because I was talking to him – well I was listening – and, uhm... you know, these images were coming to me and, you know It's not something you control. When, you know, something brings you back something else, you know, someone says you something and it brings you back something. And in dreams it's the same, you know: there is no traditional narrative logic. And, yeah... Like it's not a decision I made, it was what I wanted to make from the beginning.

R.L.: Okay, from this feeling you had of this conversation, of this moment...?

J.P.: Exactly, yeah. Like, yeah, it's a flow! It's a flow of memories. So, one brings back another one.

R.L.: *And did you have also other inspirations for the game? So, you mentioned the film, but maybe other games, or, I don't know, places, pictures, architecture?*

J.P.: Well, uhm, there is another big visual reference was another movie, which is *Sur*, by Pino Solanas, which is an Argentinian director.

R.L.: *I don't know how to write this...*

J.P.: Okay, I can write it to you. [écrit dans l'espace de discussion Discord] Yeah, this was another big reference, mainly for the visuals. Uhm, maybe I should show them to you. Like I had some pictures, because this way you'll... at least you can understand. [ajoute des images dans l'espace de discussion]

J.P.: So, this is... *Sur* is a movie about this, uhm, it's set after the end of the dictatorship in Argentina and the main character is coming out of prison. So, he comes back to life and, uhm, in these nights after when he is released, he sees a dead friend and this dead friend tells him what happened when he was not... while he was in prison. So, all the movie is also, like, jumping between... uhm, you know, memories. But what was really interesting to me was the way in he... the way he framed... reality, like streets, uhm, to give them, uhm, dream quality. So, if you see, like, the first two images, which is, you know, the same street, but with different, uhm, you know, settings. So, one of the things he does for a lot of the movie is, like, a lot of the shots are done at night, with like a big light that, like, separate the place from the rest. So, you have like an image coming from the void, you know. Because you don't see, like in the second and third image... in the third and fourth image! You cannot see the context, you know. So, I was... when I saw this movie, it was, uhm... I felt, I don't know, it was like something that felt, uhm... It's like a way of using real spaces but you make it become, like, *virtual*. So, I wanted... After you see these images, you can see a lot of the things I did in my game was this, uhm, this thing. So, I take a place of reality, I, uhm... I take the context away and then you have an image, and then you can enter this image. So, it was... Yeah this was a big reference for me, for the way he... Yeah like it's basically a way of framing reality and make it, like you... he builds a different quality.

R.L.: *Yes, I can see the connections.*

J.P.: Yes. So, these two movies really were... like, the biggest influence. Then of course there are other influences. Like, I have a lot of... game influences but that are not related, like... uhm, the game influences are not really related to this work but they are more influences on me, more than on this work. So, for example the *Increase* stuff... it taught me a lot but it's not really similar to *Promesa*. Yeah, other game like *Myst*, or... *LSD Dream Emulator*, or... yeah, *Mirror Moon*, there are many, many games. Well, yeah, maybe there are a couple of games that more directly influenced me, which are the games by Brendon Chung, like *Thirty Flights of Loving* and *Gravity Bone*. Do you know them?

R.L.: *Yeah, I've heard about Thirty Flights of Loving, but I didn't play it.*

J.P.: Ok, so he made these... Well, these and more, like also a game called *Barista 2*. Uhm, and it's... They are short narrative games, uhm... that use... short first-person narrative games that use a lot of, basically video montage. So, when you, like... they are a lot of cuts. It's like cinema editing, but applied to first-person exploration, so you're somewhere, and then there is a cut, you're somewhere else and... you know, the game progresses. And, well I used some of this, these ideas

of... editing in a first-person, uhm, setting. And, uhm... Yeah, maybe well this was the more relatable game influence. But then, yes, there is the sound design: there are also some influences in that. There is a game by, uhm... there is a game called *Southbank Portrait* by Ian McLarty. I'm writing everything here. [Écrit dans le chat le nom de la référence]

R.L.: Yes, because for the sound design, it's not random? It's always a soundscape that is connected to a scene?

J.P.: Yes, the sound design, it's... everywhere has its own sound design and... So, there is this game called *Southbank portrait*, which is an exploration game: you explore different abstract scenes, in 3D, and uhm... but it's strange because the audio is like, uhm... like he went to, uhm, ten different places of these Southbank neighborhood in an Australian city and, uhm, like he put the microphone somewhere and he... recorded. So, it's like field recording... in city, in different part of the city. But what was really strange, and what I loved, was that what you hear doesn't match what you see in that game. Because you are exploring an abstract environment, and you hear this track, which is not even, uhm... how to say, it's not spatialized. It's just a microphone that was put somewhere and you just hear it, so, like, what you see and what you hear are disconnected. And... So, I wanted to... I liked this thing a lot and, because it was... it also has this quality that makes it feel... Like, the sound felt very real in that game, but the visuals were clearly not. So... But the sound was so real it made you feel somewhere. So, I wanted to do something like this, and in the end the result is not as... like, it's not as, how to say... I used the same technique but in a less disruptive way, maybe, like that feels like you... It feels less strange, maybe, because it's not so... disconnected. But, for example, I don't know if you saw the scene where you, like you start in a building, inside a building and you climb down some stairs?

R.L.: Yes, I think.

J.P.: With a lot of sun... And then there is... It's a sunny day...

R.L.: And you end up outside, with a yellow façade...?

J.P.: Yes, that's like a courtyard, with a lot of light, and then you end up in a kitchen with a bike.

R.L.: Yes! I remember.

J.P.: So, in that scene, while you are climbing, going down the stairs, for example. Like, what you hear is the sound of wind and leaves, leaves like you were in a garden, for example. And that, for example it's the same principle: so, the audio doesn't match with what you're... like the place you are seeing. But, yeah, the result it's a little less, uhm... strange, maybe. Yeah, I don't know how to say. And I did this in a couple of parts. So, also like in the end. But I'm not sure how much it works, but in the end scene... like when you see... when you come back to the home, and... like, if don't move, you hear some footsteps.

R.L.: Ah, ok.

J.P.: Like, I'm not really sure if it works that much, there, but we recorded some footsteps. So, the idea was, like, this old man walking in the street – like a field recording – and you hear, like, uhm... like someone is walking in a street in the city and you hear cars and people talking. But if you stop walking, you can still hear

that, so it's like the same thing, like what you're hearing, it's not really... what you see. So, yeah this was also... this was a sound design idea that was inspired by that game. And then the music was inspired by, uhm... Well, the music were made by a friend of mine, and we were inspired by the... how do you... Uhm do you know the movie, the three movies by Kieslowski, which are *Blue*, *Red* and *White*?

R.L.: No.

J.P.: Okay, I think the name are actually in French, because it's a co-production of France and Poland, I think. And, uhm... so the music were inspired by the soundtracks of those films... by the composer.

R.L.: So, you worked with a small team on the game?

J.P.: Yeah, well I started it by myself and... I mean I did almost everything but I had – I mean apart from, like, sound design, the music were made by this friend of mine and, uhm... But, I still, like, the sound design is still, like, mine because I figured it out... like this idea, but he made the music... yeah, the tracks. And then I had a friend who helped me a little bit with the 3D modelling. So, he helped me to finish the 3D models. And then, yeah for one... Like for the animations, I... My brother is an animator, so he helped me. And then, yeah, well... some other friends from Berlin helped with some shaders, and, uhm... some climate recordings, but it was... Yeah, like, it's not like a real studio, you know, it's not a real team. I mean, it's just, uhm, friends collaborating.

R.L.: Okay, and about the 3D modelling for the places that exist, did you use pictures, or did you go there...? Or, maybe, there are places that you know, I guess?

J.P.: Yes, well I used, uhm... Yeah, well a lot was... Well, it depends. The 3D modelling is based on photo references, and the photo references are a mix of, uhm, like, google map, google earth pictures. Then pictures of, you know, not tak... Like, I mean, some places are real place, so I went to... take the pictures I needed, uhm, from Google maps, or by myself. But then I also... some other photo references for... yeah, like, normally from the internet or... yeah, from pictures I had. But, yeah for example that scene where you climb down the stairs, that was the apartment where I was living when I was a child, so it's in Milan and... I'm not living there anymore but I went with a friend, and we took a lot of pictures of the walls and everything. And... but yeah then there is... like, for example there is this scene where you... Have you seen the structure, like the building which is a circular structure?

R.L.: I think so, yes.

J.P.: There are two scenes with that, like the first, in one of them you see a picture, and then you go towards the picture.

R.L.: Uhm, I think it was maybe at the end of a village, or something like that? Or maybe I'm mixing scenes...

J.P.: Uhm, it's the picture... Well, let me... It's this one. [Met la photo dans l'espace de discussion] Well, you see a picture and then you go towards the picture, and then there is a cut and you go to an island. This picture, for example, it's a... it's a place that doesn't exist anymore, it was the structure that, uhm... How do you say... It was called the immigrant's hotel and it was in, uhm, at the beginning of the 20st century, in Argentina it was a structure that was, uhm – how do you say – that was

near the docks and, uhm, it was like a shelter for a couple of days for those who arrived there. But this place doesn't exist anymore and there are, like, there are some pictures of it, but... [Ajoute l'image dans l'espace de discussion]

Yeah, I... Like I was, I saw this picture on a... website that has an archive of old pictures from Buenos Aires. And, I don't know, it... it stuck me. So, I used it, but for example... yeah this is one of those images that is based on a real place but it's clearly not, like, uhm...

R.L.: It's a recreation...?

J.P.: Yeah, yeah, I took the building and put it in this rock, in this dark sea and, uhm... But yeah, like, this little island doesn't exist, for example. And, uhm... Yeah there are many... images.

R.L.: Yeah, it's an interesting building, I see.

J.P.: Yeah, it struck me a lot because, you know, this was supposed to be... like it's supposed to be a shelter but it's... when I look at it, it's so... it's so weird! It feels... like it can feel like a prison, or a hospital, or a castle, you know, like... it's so strange! And, uhm... so yeah, like, I made this rock... Yeah, the idea was, like... you come all the way from Europe in a boat, for three months, and then they put you in this rock, and that's it. Like you arrived to the moon or something like that.

R.L.: Where was it, exactly?

J.P.: It was in the Buenos Aires docks. Yeah, like the ships would arrive there and, uhm, there were a lot of people who didn't have connections, so they needed a place to stay for a couple of days, uhm, you know before moving to the city. And... so yeah there was this place. ... Yeah, one of the things I... sorry?

R.L.: No, you wanted to say something?

J.P.: Yeah, there is one thing, because you are, uhm... I wanted to tell you but because you are a... First, I want to know what exactly are you doing in your program? Like... Because you are saying that you are doing something that... connections between architecture and video games?

R.L.: Yes, well, you mean the event I told you about or in general?

J.P.: Yeah, in general, like how are you... like how did you... like, I don't know, find out about my game, or... in general?

R.L.: Uhm, I think I found your game during the A MAZE. festival; you were part of it, I think?

J.P.: Yeah, yeah.

R.L.: And yeah, well, I'm always looking up on games that could be interesting for my research, but, yeah, I found it really interesting because, uhm, I think it's trying to... to represent, like, an experience of a place, that, uhm, exist or not. And... yeah, that is why I wanted to know more about the game, like how... I'm interested in experiences in general, so architectural experiences, and how video game can represent it, or add some narrative to it, and how, maybe, it can change the way you look at architecture. Well, it's general ideas right now.

J.P.: Yeah. Because one of the things I would like, I hope I would be able to explain, uhm... Because I think it's relevant to your... to the background. So, one of the, uhm, things I discovered for myself, when I was developing these games was, that, uhm... There is a... Like I found... I mean, this is my experience but I think there is, like, a connection between 3D space and memory. So... basically videogames are a link between our presence in the real world and in the... virtual world, in the image we see. And what I found... Like when I started to do this, that I was working with memories... Yeah, I realized that 3D spaces can really, like, be a bridge towards our, uhm... Not videogames, 3D spaces! It can be a bridge towards our experience of reality. So, when we move in reality, when we experience the spatial dimension of reality, uhm... you know, we, uhm, we have a lot of these... we get a lot of – how do you say... we experience things with our eyes, with our... present. And, when we are in a 3D space, the 3D space gives back to us, uhm... like it gives back to us a... simulation of what we, normally, we experience in reality. So, you have this, uhm... set of conventions: so you have, like, camera, and then you have, you know, you move with this button and then you move your head with the mouse... And when we interact with an image of a 3D space, we get a lot of inputs that make us, uhm... You know those inputs we get are connected with the inputs we have from our experience of reality. So... You know, you then see something and you say "Oh..." ... So, you start remembering what you... what other places are related to your history. So, like, you know, you are in a corridor, like a 3D corridor and you, you know... Those inputs make you... make come back the inputs of places that you know. So, yeah, this is something I... found out for myself, when I was doing this, that... Yeah, that 3D space has this potential to... yeah to be a link between, uhm, the image and our experience of life. And it's not exactly about architecture, it's more in general about, uhm, our spatial experience. So, for example, when we... when people talk about architecture in games, I think... For example, I don't think about the places in *Promesa* as... For me, it's more relatable to set design, meaning it's a place, it's an image with a spatial quality but that quality is more emotional than, uhm... Yeah, I don't know, it's more about, you know, set design than architecture, but maybe I'm not... Yeah, maybe I don't... I'm not sure if I... Like, even if the... if what is depicted are buildings and places, what's really important is the emotional quality, you know, what that gives to you in this exchange, or between those inputs and what is your experience, your past experience. Yeah, I wanted to... I don't know.

R.L.: No, thank you, it's really interesting. I think it's really helping and I can understand what you are saying. But you mentioned 3D spaces, and you said "not videogame": do you make a difference between the two?

J.P.: Yeah, sort of. I mean, what I... like this thing I was talking about, I think it's related to 3D, like to virtual space, more than videog... more than interactivity. Like, it's... this thing is not related to game mechanics, for example, it's related to virtual space as visual representation technique. You understand. So, like interactivity and game mechanics have other, uhm, establish other links, like with, for example the way we learn things, or... the way we... acquire knowledge, or for example social relationships. Like, game mechanics have different... like they are about another part of life, so to say. But I think, like, virtual space, uhm... as a visual representation technique, is about this.

R.L.: So, is it more about representation or the fact that you can move in the image, it's not important to you?

J.P.: Yeah, yeah, of course! That's, uhm... It's related to the medium, to the fact that... When you have a 3D place, uhm, like a 3D place is... Well, sorry, when I was doing this, when I started *Promesa*, I was also finishing my bachelor, so I... I wrote a thesis when I was working on *Promesa*. And, since Tarkovsky was a big inspiration, I read some of his... books about cinema. And, well he talks a lot about the quality of time in films, so... in general he talks about art, and he says that every artform speaks about a specific part of life, in its... in the way it is. And, so what I thought was that, 3D space is, uhm, like technically you know it's a... mathematical drawing of... You know, you have coordinates and, uhm, you have a set of geometrical information. And the computer doesn't need it to visualize it to know it. We, as human, need to, a visualization of that data, to know it. And, uhm, we can only know 3D file if we... You know, we can't... The computer knows it without time, but the only way we have to know space is, you know, move inside it. Because this is the only way we can experience space, you know. So, what 3D space gives us is like that part of life that it's related to is this, giving us the option to experience a place. Which can be, you know, real or, like, fantasy places. But this is what 3D does. But also 2D, like virtual representation gives us the opportunity to move in a space. Then, game mechanics are, you know, something else that is about a different part of life. And, of course, you can combine the two, and, uhm... But, like, yeah, I think 3D space, in its own way, has also, like... like it offers us something specific, which can or cannot be linked to a game. So, yeah.

R.L.: And do you think that the first person is important also, for this specific reason?

J.P.: Well, first person is a convention, you know. Like, you can... It's like... You know, when you chan-... [probablement le début de *change*], it's a tool. And, if you use different tools, they speak about different things. So, in third person, you have a character always in the screen, and you connect not only with the space but also, you connect with the space but through the character and, uhm, you are connected to the character directly. First person is, maybe conventionally what is, uhm... most similar to our own experience of space. So, we have a point of view, and, uhm... we have, like in first person there's a... yeah, there is a direct relationship to space. You... don't see a character, you are the character, well you are a point of view moving in a space. And this... Yeah, there is nothing that is better than the other, you know, it's just... everything is different. But I think that first person is the... convention that is most about the relationship between you and space.

R.L.: Okay, well thank you for all these answers. So, are you working on a new project, now?

J.P.: Yeah, I'm, uhm... I'm working on a game, I was actually... I mean, it's not a personal game, this time, it's a game I was, yeah, I'm doing for a studio. And, uhm, yes. But I hope to be able to do another personal project, but, yeah, now I need to, you know, find fundings and that kind of stuff.

R.L.: Yeah, I understand. Do you want to make similar project in the future, keep experiencing with places, memories?

J.P.: Yeah, I don't know. I mean, I have one, like one project that I want to make since before *Promesa*, that is also about, uhm... yeah related to reality, so to say. But with this game I'm working on, that is... that I was commissioned, I discovered some things, like I'm working with a really graphical style, so like... I don't know: do you know *Doom*, like the old videogame? Like where everything is a sprite?

R.L.: Yes.

J.P.: So, I'm working with this kind of technique for this game, because it's, uhm... yeah, what they asked of me.

R.L.: With 2D sprite?

J.P.: Yeah, yeah, and so I had never done it, but I'm having some fun and it's completely different, from, uhm... also like in the... I don't know, it's completely different... from *Promesa*. So, yeah, I'm having some ideas also for this kind of... style, but, yeah, we will see.

[...]

Entretien 03 : Fabien Duchene **24/03/2021, 14:00**

Entretien réalisé par Discord (sans caméras)
Durée : 1h50 environ
Langue : français

Fabien Duchene est un architecte praticien et enseignant en architecture à l'ENSA-Versailles qui a fondé en 2016 un studio de jeux vidéo. A l'époque de l'entretien, il vient de terminer sa thèse sur la conception architecturale et le jeu vidéo.

> La retranscription intégrale de cet entretien n'est pas disponible dans la version publique de la thèse.

Entretien 04 - Franck Morgand 04/04/2021, 15h00

Entretien réalisé dans un jardin public à Paris
Durée : 1h50 environ
Langue : français

Franck Morgand est un game designer ayant fait ses études à l'ICAN après une formation d'assistant en architecture. Je le rencontre par le biais d'un ami commun. A l'époque de l'entretien, nous ne nous connaissons pas beaucoup mais nous nous sommes déjà croisés plusieurs fois.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet puis il me parle directement de l'exposition qu'il a réalisé au Mexique avec son collectif. La discussion est au départ plutôt informelle.

F.M. : On était à Xalapa et à Querétaro. Et à Querétaro les mecs étaient vraiment contents, c'était deux, c'était un couple d'architectes qui avaient acheté un bâtiment, en haut ils avaient fait leur cabinet, et en bas ils avaient une pièce mais, euh... gigantesque, genre vraiment, fin je vais te retrouver des photos, c'était, c'était quatre blocs de... 15m par 10m, fin même plus, peut-être 15 par 20, et du coup, ça faisait une surface vraiment... énorme ! Et du coup on avait mis nos œuvres dedans, mais on avait, genre, euh, 7 œuvres, et même les 7 œuvres ça remplissait pas l'espace, en fait, c'était vraiment trop grand. Du coup, au final...

R.L. : *Tu peux me rappeler un peu le contexte de... ?*

F.M. : En fait, en gros, on est deux collectifs. Fin, on a été deux collectifs à aller là-bas, on... Deux collectifs indépendants, fin on se connaît à cause de nos études à l'ICAN, mais euh... mais globalement on est deux collectifs vraiment indépendants. Et justement, on nous a proposé à notre collectif, à nous, de faire une expo. Mais en fait, c'était beaucoup trop grand ! On était, c'était trop petit pour nous, fin trop grand pour nous, on a que trois œuvres, nous, tout seul, en fait. Du coup, on s'est arrangés, on s'est dit : « bah, on va inviter, euh... l'autre collectif qu'on connaît bien, avec qui on a déjà travaillé sur quelques projets ensemble, comme ça on se met ensemble... » [il me montre une photo en même temps sur son téléphone]

[Passage non retranscrit]

F.M. : C'est très très grand, et super beau. Et du coup on a dû prendre tout ça, comme espace, mais on avait vraiment... on n'avait pas beaucoup de... nos œuvres, elles prennent très peu de place. Surtout, ce qui est marrant, c'est que, là c'était la deuxième expo, du coup, euh... c'était, on a été à Querétaro en deuxième, avant on était à Xalapa. Et... à Xalapa, du coup, on avait... facilement trois fois moins de place, et déjà on avait un peu du mal à tout occuper. Du coup, quand on est arrivés là-bas, on a dû se pencher et se dire : « bon bah en fait on va devoir forcément faire, euh... faire un truc un peu minimaliste ». Bon c'était un peu ghetto, des fois, genre là on a dû monter sur des échelles parce qu'on devait monter sur des murs pour pouvoir aller le bloquer. Parce qu'en fait, je sais pas si on voit sur les photos, mais

ouais il y a des fenêtres gigantesques en haut. Il y avait pas de volets, ni de rideaux et... on avait besoin d'avoir l'obscurité sur une des, un des cubes, du coup on a dû monter en haut, et gaffer des feuilles les plus opaques qu'on aient pu trouver, on a juste monté avec une grande échelle et on a gaffé, bah au gaffeur, des grosses feuilles, euh... pour auh, pour obscurcir la pièce. On a voulu faire de l'extérieur, au début, mais ça a pas marché. Mais ouais, je crois pas avoir beaucoup de photos de l'espace occupé. [...] Et ouais, ouais puis tu vois, voilà, ça c'était l'espace, mais du coup, à Xalapa. Et... ça c'est la première pièce, il y a une autre pièce de l'autre côté. Voilà, ça c'est la deuxième pièce. Et déjà, là, tu vois, il y avait beaucoup de place, quoi. Je pense que, dans cette pièce-là, ça allait, parce que ça, là elle est illuminée mais normalement c'était la salle obscure, tu voyais rien dedans. Parce que là, du coup, c'est *Parapluie*, c'est-à-dire le jeu, tu vois, avec le parapluie, qui a besoin d'être dans l'obscurité.

R.L. : C'est resté combien de temps, en fait ?

F.M. : On est restés... à Xalapa on est restés 5 jours. Euh... du lundi au vendredi. On a remballé le samedi. A Querétaro, on est res...tés trois jours, je crois ? On a exposé en deux jours, donc c'était vraiment dur. On a exposé en lundi, on a exposé en... on a commencé à exposé lundi, mardi, fin à monter et euh... le mercredi matin on a continué à monter, et le mercredi après-midi on exposait, jusqu'au... samedi, samedi. Donc ça fait trois jours et demi. Moi, je suis pas resté trois jours et demi, parce que du coup, on avait un avion à prendre, donc je crois qu'on est restés deux jours, nous. Il y avait juste mon collègue, qui du coup est mexicain, qui est resté. Mais euh... on est restés trois jours, à Querétaro, du coup. A Querétaro, c'était un peu moins la folie en termes de visites, principalement parce que Querétaro c'est gigantesque, et qu'on était vraiment en périphérie, périphérie de la ville. On n'était pas en banlieue, mais on était vraiment dans l'anneau extérieur, et c'était un quartier qui était assez pauvre.

Dis-toi que c'est... ça ressemble, ça a vraiment une architecture, pas une architecture mais un urbanisme très, euh... européen dans le sens où le centre, c'est relativement riche, et le tour c'est relativement pauvre. Contrairement aux Etats-Unis, tu vois ? Euh... et Querétaro, c'est ça, en gros, Querétaro c'est juste une ville gigantesque, mais c'est vraiment im-mense, genre euh... quand on était sur la terrasse du, du lieu où on exposait, tu pouvais vraiment, euh – bah je crois que j'ai des photos justement, de ça – tu pouvais vraiment te retourner tout autour de toi, et tu voyais la ville à perpette. Tu voyais vraiment jamais le bout de la ville, quoi. C'est vraiment gigantesque. Euh... et du coup on était dans un quartier qui était relativement pauvre...

Mais je dois avoir d'autres photos, mais en fait c'est vraiment, c'est ça, c'est vraiment très très très très très très très grand, mais vraiment immense. Je crois que c'est quasiment aussi grand que Mexico, justement. Et euh... et du coup on était dans un quartier qui était assez pauvre, et le but des deux architectes, justement, par exemple pourquoi ils se sont installés là, c'est, je pense parce que c'était pas cher et aussi, du coup, ils voulaient... ils veulent un peu, faire en sorte que leur... que leur... leur galerie soit un moyen d'exposer l'art au quartier, quoi. Du coup ils essayent de faire des ateliers... des ateliers un peu... des ateliers un peu artistiques, ou sur l'architecture, pour très peu cher, ou alors gratuitement, s'ils peuvent. Euh ils avaient invités une architecte mexicaine qui était apparemment un peu connue

pour faire un atelier. Je sais plus du tout comment elle s'appelait, j'avoue. Euh... et c'était un peu bizarre parce que, du coup, de ce qu'ils disaient, ils avaient un accueil un peu mitigé, parce que... il y avait beaucoup de gens qui les accusaient de faire de la gentrification. Euh... vu que tu vois, c'était un gros cabinet d'architectes, ils avaient... je pense qu'ils avaient vraiment bien réussi à la base, leur vie. Ils étaient pas très vieux, ils devaient avoir quarante-cinq ans ?

R.L. : Tu sais comment ils s'appellent ?

F.M. : Le BEMA. Le lieu, c'est le BEMA, B.E.M.A. Tu tapes, euh, si tu tapes BEMA, Querétaro, tu trouveras. Je t'enverrais, si tu veux, leur Instagram, il y a leurs coordonnées. Et euh... ouais ils se faisaient un peu accuser de gentrifier la zone, euh... alors que c'était pas leur but ! Après, il le fait, ils le font sans doute, quand-même, parce que... tu peux pas vraiment « t'empêcher », entre guillemets, de gentrifier, quoi. C'est compliqué. Mais, du coup ils étaient un peu le cul entre deux chaises à vouloir faire des trucs un peu populaires, mais en même temps, vu qu'ils étaient un peu... un peu de classe moyenne supérieure, je pense, par rapport à, au mexicain standard, et qu'ils étaient dans un quartier un peu pauvre, bah ils avaient un peu un accueil mitigé. Je sais pas comment ça se passe maintenant, parce que... déjà en plus avec le Covid, je sais pas, mais euh... ils essayent de travailler sur ça. C'est aussi pour ça qu'ils voulaient faire l'expo avec nous, c'est parce que, du coup, c'était une expo gratuite, euh... interactive pour vraiment que les gens viennent et jouent un peu, quoi. Ils ont beaucoup invité d'écoles. On a eu trois écoles, je crois, qui sont passées, fin trois classes, qui sont passées à Querétaro et euh... mais des classes de primaire, collège, quoi. Pas des classes de lycée. A Xalapa, on avait quelques classes d'écoles d'art, parce qu'il y a une grosse école d'art à Xalapa, et que Xalapa, c'est plus petit, donc dès qu'il y a un événement, les gens ils viennent. Mais euh... mais ouais. Voilà quoi. Et du coup, c'est un peu ça, c'est un peu le contexte, c'est que on se disait : « trop bien, ça marche bien ». C'est la première fois qu'on avait une si grosse expo, c'est la première fois qu'on faisait une expo nous-même, de A à Z.

R.L. : C'est grâce à votre collègue mexicain que vous avez eu ça ?

F.M. : Ouais bah vu qu'il était au Mexique, il a vu tout ça passer et il s'est dit : « Bah, tiens, ça peut être une bonne occasion ». Et en gros, ça a été un peu un concours de circonstances, dans le sens où, à la base, c'était pas nous du tout qui était prévu, euh... ils avaient prévu Eniarof, je sais pas si tu connais ?

R.L. : Oui.

F.M. : Sauf que Eniarof a eu un problème. Finalement ils ont pas pu venir, donc on nous appelé, vraiment..., deux mois avant la date et on a un peu dû bricoler ça, du coup c'est pour ça que, tu verras, j't'envoie des photos, c'était un peu... il y avait du gaffeur partout, quoi. Mais euh, mais au final ça marchait bien, fin on a, on a vraiment, on a un peu galéré, mais ça a quand-même marché, il y a... les jeux march..., fin les jeux, les expos, les... œuvres et les jeux marchaient bien..., les gens jouaient bien, il y a pas de matériel qui a cassé, euh... on a dû bricoler des tables, littéralement, mais à part ça, ça va, quoi. Vraiment, c'était bien. Du coup on était vraiment contents, le BEMA était contents, ils voulaient qu'on refasse une autre expo. Je dois avoir des photos, justement, des rendus de ça. Ils voulaient qu'on fasse, euh... *Gaze* mais en taille réelle. Je sais pas si tu te rappelles de *Gaze* ?

R.L. : Oui, bien sûr, oui.

F.M. : Ils voulaient qu'on fasse *Gaze* en taille réelle.

R.L. : *Vous l'avez présenté, là, Gaze dans les... ?*

F.M. : Oui.

R.L. : *Ok. Bah je voulais te poser des questions dessus, aussi.*

F.M. : Ouais, comme tu veux. Ils voulaient qu'on, qu'on présente *Gaze* en taille réelle, c'est-à-dire on avait commencé à... je dois avoir des rendus. On avait commencé à se pencher depuis quelques temps sur le fait de faire *Gaze* en tant que sculpture, en taille réelle. Au début, on pensait vraiment diriger ça vers euh..., vers une sculpture publique..., c'est-à-dire vraiment essayer d'avoir un... de répondre à un appel d'offre pour faire un, pour faire une... une statue, quoi, statue slash une structure dans l'espace public, qui pourrait, justement avoir ce côté ludique de, bah, d'être un espace de recherche d'anamorphoses. Euh... bon avec le covid on n'a pas vraiment creusé ça, finalement et en plus, du coup, le BEMA nous avait proposé de partir dans cette direction de, bah justement de se servir de l'espace qui est gigantesque pour, euh... pour justement faire des... faire *Gaze* en taille réelle. Du coup on avait commencé à leur faire des rendus, en se basant sur le fait de faire des structures avec des cartons, euh... Hop, attends. Bon je t'avoue, il y a pas beaucoup de..., il y a peu de lumière là, du coup... [il me montre les rendus sur son téléphone]

R.L. : *D'accord, ok.*

F.M. : Mais, ah, là du coup tu peux scroller, il y en a plusieurs. Et euh... du coup c'était vraiment... Au début c'était vraiment genre de, de faire, de remplir l'espace avec des cartons et de faire en sorte, bah de chercher, faire en sorte que les gens se baladent dans [accentuation] dans le plateau, entre guillemets plutôt que autour du plateau. C'est pas forcé... il y aurait pas forcément eu cette optique de compétition et de recherche avec le téléphone, là c'était plus une optique juste de... de balade et de découverte en parcourant l'espace de manière un peu naturelle, entre guillemets.

Ça, c'était quelque chose qu'on aurait dû faire si tout se passait bien, en novembre dernier. Mais qui, du coup a été annulé à cause du Covid, quoi. Non, du coup, ça s'est pas fait. On a..., mais on a pivoté ça vers... le JEFF, c'est une expo d'animation numérique à... Anvers, en Belgique. Et, pareil, ils étaient chauds. On devait faire ça du coup en... mars, là. En février, là ! Du coup. Février dernier. Sauf que finalement : covid. Donc, bah non, on l'a pas fait, non plus. Mais on avait commencé à acheter des cartons, on avait commencé à prototyper, euh... mais du coup on n'a pas pu le faire, parce que, bah, covid. Du coup, on a pivoté vers un... une petite application AR pour leur proposer quelque chose quand-même. Qu'on n'a pas eu le temps de faire non plus finalement, parce que c'était trop short, on n'avait à peine deux mois et... vu qu'on n'est pas en temps plein dessus, c'était compliqué. Du coup, on n'a quand-même gardé ça. Et là, pour le moment, on est en... on est en tête de parcours pour une appel d'offre sur... fin, pas une appel d'offre, mais on va que c'est une appel d'offre, pour justement retourner au Mexique... euh, exposer *Gaze* AR. On est bons pour les noms. Et euh... dans plusieurs villes au Mexique. Et du coup, ça prend forme d'une sorte de chasse au trésor où, en gros, on exposera des affiches dans, dans un lieu un peu... un peu grand, mais pas non plus trop, tu vois peut-être, euh... si, tu vois, là où on est, quelques rues autour d'ici, quoi. Et il y aurait des

affiches un peu partout dans, dans les, dans l'espace, peut-être une affiche là sur le kiosque, et quand tu la scannes avec ton téléphone, du coup, ça te... ça te projette un petit plateau de *Gaze* dans lequel tu vas trouver une ou deux anamorphoses, et quand tu les as trouvés, ça va te donner un petit indice pour trouver la prochaine, le prochain... la prochaine affiche dans l'espace autour de toi. C'est-à-dire que, tu vois, si la prochaine affiche elle va être au niveau du, au niveau de la, de l'église – je crois que c'est une église – bah on te, t'auras peut-être une photo du clocher pour te dire, pour te dire : « retourne-toi et cherche un peu autour de toi où est-ce que ça pourrait être. ». Et, du coup, on est en train de travailler sur ça, pour novembre prochain, du coup. Euh... qui devrait, on sait pas encore où ça devrait être exposé exactement, mais ça pourrait être exposé dans une à quinze villes au Mexique, quoi. Donc, on n'ira très probablement pas.

R.L. : Mais les anamorphoses, ça resterait sur le plateau, pas forcément... ?

F.M. : Ça serait que de l'AR, ouais, pour le moment. Parce que, du coup, euh... ouais, c'est compliqué, du coup, pour le coup, de peindre dans un espace public, les anamorphoses. Du coup, on est restés là-dessus, et... mais oui, le truc qui serait vraiment bien une fois que le covid sera un peu passé et qu'il y aura un peu plus de libertés sur les expos en intérieur, ça serait de pouvoir faire *Gaze* en AR avec ces cartons. Parce qu'en extérieur, ça marcherait pas, parce que le moindre coup de flotte, le carton, il va juste... Du coup, c'est pas dingue, quoi. Mais, ouais, c'est ça le but, en gros. Là, on travaille sur ça. Ça a l'air de plaire pas trop mal, le budget a été accepté... on voit si beaucoup de villes sont intéressées, parce que, du coup, là c'est encore la... l'organisation générale du novembre numérique, c'est-à-dire euh l'évènement français au Mexique qui voit ça, qui vont le proposer aux villes, et si suffisamment de villes sont pour, bah, le projet passe, quoi. Fin sauf contra... sauf choix contraire mais je pense que ça devrait aller. Ça a l'air plutôt bien, on a eu quelques réunions avec eux, ça s'est plutôt bien passé, donc je pense que ça va le faire. Euh... donc voilà, on travaille sur ça. Puis à côté de ça... on bricole des trucs à gauche, à droite, mais, euh, ça avance pas vraiment, quoi. On a, on a un peu tenté de travailler sur le... sur du non-euclidien en VR. Euh... c'était cool, c'était très intéressant. Mais on n'a pas réussi à concrétiser ça en jeu ou en install. C'était très prototypaire, quoi, le concept marchait bien, le... le déplacement marchait très bien, on pouvait vraiment se déplacer dans un, dans un 2m par 5... 2m par 3m mais du coup, vu que c'était du non euclidien, t'avais vraiment l'impression de te balader dans... t'avais pas l'impression de te balader dans plus que 2m par 3m, puisque tu sentais que tu pouvais pas aller plus loin que 2m, mais chaque recoin de mur te menait vers une autre pièce, qui te menait vers une autre pièce, qui te menait vers une autre pièce, t'avais pas l'impression d'être dans la même pièce en boucle. Je sais pas si tu vois à peu près le concept du non-euclidien ?

R.L. : Oui, oui, ouais je vois. Enfin, il y a plusieurs manières de le penser...

F.M. : Exactement. Mais, ouais, là on était dans une... dans un non-euclidien qui est vraiment, euh, simple, hein. C'est vraiment juste, euh, des fois t'as des portes, et la porte te mène pas là où elle devrait te mener, quoi. Entre guillemets. C'était vraiment simple.

R.L. : Elle te ramène des fois à un endroit dans la même pièce ou quelque-chose comme ça ?

F.M. : Ouais, bah en fait, euh... En fait, c'est un peu dur à expli...quer parce que... En fait, c'est très simple à visualiser, mais c'est dur à expliquer parce que, du coup, il y a la contrainte de l'espace VR en plus. Parce que le but qu'on, ce qu'on voulait, si ça c'est ton espace de jeu, en VR..., physique, on voulait pas que le joueur ait besoin de se déplacer avec un joystick ou avec n'importe quel moyen de déplacement, on va dire, artificiel, on voulait vraiment que le joueur puisse se déplacer à la m... [superposition R.L. : puisse marcher ?] Voilà, c'est ça. Du coup, t'avais forcément, tu pouvais pas aller plus loin que cet espace, forcément, même si tu voyais au-delà, tu pouvais pas y aller - en tout cas pas en marchant - mais par contre si... Attends, tu sais quoi, je vais dessiner. Si... [dessine] si mon espace, on va dire, le premier espace dans lequel tu es, il ressemblait à ça, il ressemblait à... quatre poteaux, comme ça, et puis du coup là t'es dans l'espace. Le joueur commençait au centre de la pièce, donc ici. [dessine] Ca, c'est le joueur. Et bah... s'il regardait dans toutes les directions, là, il voyait rien de spécial. Par contre s'il faisait ça, tchhhh [dessine une trajectoire] et qu'il regardait dans cette direction-là, bah maintenant, ce qu'il voyait, c'était pas ces poteaux-là, ce qu'il voyait maintenant, c'était [inaudible, dessine]. Ce qu'il voyait, maintenant, c'était, euh, deux murs, qui allaient jusque ici et qui tournaient vers la gauche, comme ça. [continue à dessiner] Euh, il y avait pas ça du coup, hop. [en moins fort, en dessinant] Et du coup il pouvait faire ce chemin-là, maintenant, chhhhuit [dessine une nouvelle trajectoire], arriver ici, et, maintenant qu'il est ici, bah il verrait pas ça non plus, il voyait pas ça, genre là il y avait un mur. Et il arrivait dans une autre, entre guillemets, un autre espace, et du coup, tu pouvais comme ça, tourner, un peu à l'infini, te balader à l'infini avec des embranchements, ou des fois c'était linéaire, des fois il y avait de l'embranchement. Et ça marchait bien, ça faisait un côté labyrinthe. Genre, le nom du prototype, c'était ça. Et ça marchait vraiment bien d'un point de vue technique et d'un point de vue, euh, passage de... mince, comment on appelle ça, des repères du joueur, quoi. C'est-à-dire que le but, c'était vraiment de, de voir ce qu'il se passait si tu disais au joueur, t'es dans un espace non-euclidien mais tu te déplaces vraiment dedans, comme si tu te déplaçais en vrai, genre vraiment avec tes pieds. Contrairement à, je sais pas si tu connais... ah, le jeu tout blanc, là... *Antichamber* ?

Contrairement à *Antichamber* où il y a beaucoup de non-euclidien, mais c'est très... c'est très, euh, arbitraire, entre guillemets, tu passes d'une règle non-euclidienne à une autre, sans soucis. Ce qui est pas problématique dans leur cas, mais euh, ça fait que, forcément, tu peux pas t'attendre à ce que ton joueur, euh... puisse avoir des repères avant même d'arriver dans une pièce, vu qu'il peut pas connaître les règles à l'avance. Là, les règles étaient les mêmes partout. C'était vraiment la même logique, et le but c'était de voir si le joueur arrivait quand-même à encaisser ces règles, encaisser le fait que il est plus dans un... dans un... dans un espace euclidien classique, et voir s'il arrivait quand-même à se repérer. Et ça marchait bien. Euh on n'a pas eu le temps de faire beaucoup de tests dessus, parce que le covid est arrivé, encore une fois. Et la VR, ça marche pas très bien en temps de covid. Mais euh... mais ça marchait bien, sur les quelques tests qu'on avait faits, nous-même, on arrivait pas mal à se repérer. Bon après on avait fait les... les level design nous-même, donc forcément... tu connais un peu, donc t'as un peu moins de mal à te repérer. Mais ça marchait pas trop mal, ça marchait vraiment bien, on avait commencé, justement, à intégrer un système de craie, où le joueur pouvait avoir dans une de ses mains une craie, qui permettait de dessiner, sur les murs et qui,

du coup, permettait, bah, de se... d'un peu faire son petit poucet et euh de se faire un tracé, pour se dire : « ah bah j'ai déjà été par ici », « non j'ai pas été par ici » ou « ah, là c'est un cul-de-sac », etc. Mais encore une fois, il y avait pas d'objectifs. Il y avait même pas de sortie au labyrinthe, il y avait que des culs-de-sac. Mais ça marchait bien et... je pense qu'on aura peut-être l'occasion de refaire quelque chose avec dans un futur plus ou moins lointain. Mais c'est intéressant.

Il y a même, il y a, il y a un autre jeu que j'avais vu qui avait essayé de faire ça aussi..., mais de manière un peu plus... bourrine, on va dire, c'était vraiment... le mec avait pris un espace, fin avait pris cette logique donnée d'espace non-euclidien pour son jeu, et avait juste fait un sorte de shooter avec. Ça marchait bien, euh... justement ça allait dans cette direction de se demander ce qui se passerait si ton joueur était dans un espace non-euclidien, mais **vu** [accentuation] que c'était un shooter un peu brain dead où tu avançais jusqu'à trouver, jusqu'à trouver le bouton de sortie, t'avais moins ce côté labyrinthe où en fait t'explorais juste de manière un peu hié, de manière un peu hasardeuse, et bah une fois que t'avais trouvé la sortie, t'avais trouvé la sortie, quoi. Du coup, c'était intéressant mais t'avais un peu trop de stimulus qui faisaient que tu t'occupais d'autre chose que de la mécanique principale. C'était un peu dommage, mais au moins ça prouvait que le concept marche techniquement, et que il y a sans doute des choses à faire avec ce type de déplacements. Ça peut être, euh... ça peut juste être un type de déplacement, un peu standard, fin pas standard mais un type de déplacement que tu peux intégrer à un peu près n'importe quel concept. Après la problématique numéro 1, c'est s'adapter à l'espace de jeu du joueur. Parce que, moi, par exemple, chez moi, justement, je peux pas trop jouer à ça parce que mon espace de jeu, il fait 2m par 2m. Du coup, c'est restreint. Alors que... le, l'espace optimal pour jouer à notre truc, c'est plutôt 2,5m par 3m, c'est pas très grand non plus, mais ça commence déjà à demander un investissement physique, quoi. Du coup, c'est un peu la problématique, quoi. Tu peux l'adapter, genre bah le jeu dont je parlais, euh, qui est un shooter, adapter l'espace automatiquement, ça marchait bien, mais... du coup, vu que c'est pas trop une contrainte de labyrinthe, c'était vraiment du LD procédural, un peu, fait sur le, fait à la volée, fin ils avaient moins cette problématique de gérer l'espace et de mani, et de... de contrôler l'espace, du coup, du joueur, quoi. Du coup, c'est un peu plus simple pour eux. Je pense, c'est quand-même faisable, mais c'est un gros travail de level design, pour mani, pour contrôler bien l'espace. Ça serait un peu compliqué à faire, je pense. C'est un peu dur à se projeter, j'avoue, sur ça.

R.L. : Et du coup, pourquoi vous avez mis de côté ce projet ?

F.M. : Bah... fin, euh, covid. Et parce que, du coup, c'est à ce moment-là où on a eu la demande du BEMA qui nous disait qu'ils étaient motivés pour faire, justement, l'expo en taille réelle. Du coup, on s'est un peu plus refocus sur ça et... et puis est arrivé le covid. Du coup... on s'est dit que faire de la VR pendant le covid, c'était peut-être pas la bonne idée, quoi.

R.L. : Ouais, mais du coup c'était pas lié aux contraintes techniques ?

F.M. : Euh bah du coup les contraintes techniques étaient plus... étaient plus, fin elles existaient, mais elles étaient quand-même, c'était quand-même une des raisons pour lesquelles on s'en est éloignés. Mais c'était pas forcément que c'était dur à faire, techniquement, mais plus que c'était dur de s'organiser autour, dans le sens où, il faudrait qu'on soit... on est trois, du coup, dans le collectif, il aurait fallu

qu'on ait trois casques, à l'heure actuelle on en a deux, dont un qui est très très très vieux, euh... qui marche parfaitement bien, mais qui est vraiment un peu clunky à utiliser maintenant... fin voilà, quoi, c'est pas la folie. Du coup, il aurait fallu qu'on achète au moins un casque, fin même deux, surtout que à ce moment-là, le troisième, notre troisième collègue, qui est mexicain, était encore au Mexique, du coup il aurait fallu qu'il s'achète un casque, parce que j'aurais pas pu lui prêter le mien, forcément. En plus de ça, la VR c'est, pas très contraignant, mais c'est quand-même plus contraignant que du flat screen, parce que tu peux pas le tester un peu à la volée, tu peux pas juste te dire : « je vais aller travailler 10 min », parce que là, si tu veux travailler 10 min, faut que tu set up ton espace VR, faut que tu dégages ta pièce...

R.L. : En plus il faut des capteurs, non, dans la pièce ?

F.M. : Non, non, pas forcément.

R.L. : Non, pas forcément ?

*F.M. : T'as les..., les casques plus récents utilisent un système de tracking qui est, si ça c'est ton casque, tu vas avoir une caméra [utilise un objet], tu vas avoir une caméra ici, une caméra ici, une caméra ici et une caméra ici, qui vont regarder en permanence autour de toi, mapper l'espace, et t'empêcher de taper dans les murs et qui vont suivre, du coup, tes manettes, qui seront, euh... illuminées par des, par de l'infrarouge, et du coup le casque pourra, avec des petits patterns de LEDs infrarouge, voir à peu près dans quelles orientations sont les manettes et en plus, en s'aidant des gyroscopes des manettes. Du coup, t'as pas besoin de strikers, mais t'as quand-même besoin de [inaudible] ton espace. Typiquement, moi, par exemple, faut que je bouge ma table basse. Donc, euh... c'est contraignant. Faut que je bouge ma table basse, et que je range ma chaise de bureau... que je fais bien en sorte que tout soit rangé pour pas que je me tape contre la bouteille qui est sur la table... tu vois, donc c'est un peu, euh c'est un peu contraignant, et quand tu veux juste travailler peut-être une demi-heure, une heure, si tu dois passer 10min à tout ranger avant, c'est pas forcément le truc qui t'engage le plus, surtout quand tu fais ça en rentrant du travail, quoi. Du coup, c'est aussi ça un peu qui nous a... fin en gros, quand on nous a proposé de faire *Gaze* en taille réelle, on était plus chaud par ça, on était plus chauffés par ça, même si, au final c'est presque plus contraignant, euh..., mais au moins ça, c'était plus motivant, parce qu'on préfère quand-même l'aspect physique des choses. La VR, c'est cool, mais, je sais pas, exposer un objet physique, qui existe vraiment, c'est plus gratifiant encore, quoi. C'est aussi pour ça qu'on, on n'était pas chauds pour faire de l'AR, au début, mais bon du coup, il y a eu le covid, et c'est aussi pour ça que, du coup, on est partis sur ce type d'AR, mais, dans l'espace où on essaye aussi de faire ce... cette espèce de petite chasse au trésor, comme ça, du coup, on exploite un peu plus ce côté physique. Mais du coup c'est pour ça. On a eu le choix entre *Gaze* en taille réelle avec des cartons, qui était un peu un entre deux bâtarde entre ce qu'on voulait faire en tant qu'expo publique, euh mais tout en restant dans un... dans un scope réalisable sans avoir un gros budget, bah on est partis sur ça, en fait, parce qu'en plus le covid est arrivé, donc.... Le choix s'est fait assez vite. Au début, on hésitait un peu, puis dès que le covid est arrivé, bon bah le choix est fait, quoi. Fin le choix était fait tout seul.*

*R.L. : Mais du coup, *Gaze* taille réelle, on n'est plus trop dans le jeu vidéo, finalement.*

F.M. : Non, pas du tout. Non, non, là là, fin, on... en fait on sait pas encore, fin on savait pas encore parce que on, à l'époque on se penchait juste sur la partie physique de la chose, on n'était pas certains qu'on garde une application, qu'on garde ce côté collectionniste..., ou qu'on dit juste aux gens : « baladez-vous et amusez-vous », quoi. On n'était pas certains du tout, donc... peut-être qu'on serait restés dans la partie jeux vidéo, peut-être qu'on aurait fait une petite application, qui aurait été plus une sorte de pokédex, dans lequel on aurait pu récolter les anamorphoses et les lister. Ou alors on aurait peut-être juste dit aux joueurs... : « allez-y, faites ce que vous voulez », quoi. [...]

[La discussion est interrompue momentanément par une intervention externe.]

Ouais, on n'était pas sûrs si on voulait garder une application ou juste rester dans cette optique, ou aller plutôt dans une optique de : « fais ce que tu veux, si t'as envie de te balader et juste de prendre des photos avec ton appareil, tu peux le faire ; si tu as juste envie de trouver les anamorphoses à l'œil nu, bah tu peux t'amuser aussi à le faire ». Au début, on hésitait même à juste mettre le BEMA, en fait et, c'est une grande, comme tu as vu tt' à l'heure, c'est une grande pièce, comme ça, découpée en quatre morceaux, et juste avant t'as un tout petit lobby, dans lequel tu rentres. Et du coup, on hésitait dans ce lobby, à, en fait, foutre, euh, plein d'affiches avec toutes les anamorphoses – mais juste la, juste la forme – comme ça, pour que les gens puissent se dire : « ah bah – en revenant au lobby ils pourront se dire – ah bah j'ai pas trouvé celle-ci, ah j'ai trouvé celle-ci, ah oui celle-ci je l'ai ! ». Ça servait aussi, justement, de petit repère et de petite... de petit moment de gratification, quoi. Et euh, et voilà. Du coup, on n'a pas encore, on n'a pas choisi. On a eu plein de petites pistes, on avait aussi la piste de... proposer l'application, mais encore une fois juste dans cette optique de collectionniste, sans compétition, ni rien. Et ensuite, de récupérer les photos que les gens font, et en faire des collages qu'on mettrait justement dans le lobby. Ou alors, pareil, du coup il y a le lobby et il y a une autre salle qui est à l'autre bout, du coup, de la pièce, qu'on aurait potentiellement pu utiliser comme sortie, et du coup, dans la sortie, on aurait pu mettre les collages qui auraient été un peu « spoilant », entre guillemets, pour que les gens puissent voir après, toutes les photos qu'ils ont prises, etc. Euh... on a pas mal d'options auxquelles on avait réfléchi mais c'était pas statué sur quoi que ce soit, vu que le projet était... ni engagé financièrement encore, ni engagé d'un point de vue dates, parce que c'était vraiment en début d'année dernière, je pense qu'on a du commencé à travailler sur ça en janvier-février, l'année dernière, et du coup on a du arrêter de travailler sur ça en... mmh... peu après le covid, du début du covid, donc je pense avril-mai ? Quand, vraiment, on s'est rendu compte que le covid allait pas juste durer deux semaines, et que la, voilà quoi, novembre numérique était annulé, du coup on a un peu abandonné le plan. Je pense, ça a du être ça, bah de t'façon je peux voir sur les... la date à laquelle j'ai fait les rendus. [...]

R.L. : *Comment il s'appelle, ton collectif, du coup ? J'ai pas le nom.*

F.M. : Alors avant, il s'appelait Bof guys. Et maintenant il s'appelle While True Play. Parce que Bof guys, c'était un peu nul, comme nom. C'était un nom qu'on avait pris à l'ICAN, parce que c'était drôle, quoi. Mais... mais ouais, du coup, on a changé de nom. On a changé de nom très récemment, on n'a rien exposé encore sous le nom While True Play. On a changé de nom, euh..., c'était en été dernier ? Donc on n'a rien exposé encore avec ce nouveau nom là, vraiment... tout ce qu'on a exposé,

c'était eu nom de Bof guys. On n'a pas exposé beaucoup, on a juste exposé, du coup, au Mexique..., au... à AMAZE et à Indiecade. A l'Indie Prize, à Londres. Et vraiment des trucs un peu, un peu YOLO, à Paris, au Jardin d'Alice, par exemple. Des petits trucs un peu, vraiment, pas anecdotiques, mais des évènements très petits, quoi. A part ça, dans les trucs majeurs, on a exposé à l'Indiecade, A MAZE. et notre expo à... à Xalapa et à Querétaro. Après c'est des trucs un peu petits, quoi, même l'Indie Prize, c'est un évènement un peu gros, mais notre présence à l'Indie Prize était vraiment, euh minuscule, quoi.

R.L. : Et l'autre collectif qui était avec vous, c'était ?

F.M. : C'est Funambule. Et je saurais pas dire exactement tout ce qu'ils ont fait, parce que eux, pour le coup, ils ont fait plus de choses que nous... Eux, ils font beaucoup plus de petits évènements que nous. Euh... et en fait, eux, ils sont très orientés..., installations pour enfants. Du coup, ils font beaucoup d'évènements, dans des bibliothèques, par exemple..., ou alors dans des... dans des salons... comment on appelle ça ? D'animation numérique pour enfants... dans les salons du livre... fin c'est un peu divers et varié, ce qu'ils font.

R.L. : Et donc vous, vous avez présenté Gaze... ?

F.M. : On a présenté *Gaze, Parapluie*, fin [orthographe à vérifier : *Litaglio et Particolare*], aussi connu sous le nom de *Parapluie*, parce que c'est un jeu qui se joue avec un parapluie. Attends, j'ai des photos. [cherche des photos sur son téléphone] Le soleil, merde... Hop. Alors, attends, voilà *Parapluie*. Ouais, enfin vraiment il y a... affreux, quoi, le soleil est affreux. Mais en gros, c'est un jeu qui se joue avec un... *tain j'ai que ça, comme photos, non. Impossible.

R.L. : Donc t'as une image projetée sur le parapluie ?

F.M. : Ouais, en fait, en gros, attends, là, c'est... c'est mal fait, fin tu vois mal le truc parce que, du coup, c'est pas dans l'obscurité, mais, en fait, en gros : t'as un projecteur qui est là, en-dessous le PC ; t'as un ordinateur, du coup, qui gère le calcul ; t'as une caméra qui est à peu près au même endroit que le projecteur. Le projecteur projette sur le mur, qui est normalement noir – pour pas que tu puisses voir justement, la projection – projette sur le mur, euh, un tableau. Cette projection est regardée par la caméra et en fait le joueur, lui il a un parapluie, il voit le tableau au travers du parapluie, il voit le tableau dans le parapluie et il peut se déplacer, du coup, en déplaçant le parapluie, il peut se déplacer dans la toile. Et, en fait, suivant là où il est dans la toile, il va entendre des bruits différents, il y a des... là je crois que c'est pas vraiment set-upé donc on n'avait pas, ah non, si, et là, en fait, à gauche et à droite du PC, tu as des haut-parleurs, et du coup, si tu te déplaces à gauche du tableau, vu que la caméra te voit, elle va te, elle va te donner des sons qui sont plus vers la gauche du tableau, c'est-à-dire que, là, tu vas peut-être entendre, euh, un oiseau qui piaille, ici t'entendra peut-être plutôt le sorte de barde qui est dans sa tour en train de faire de... de faire du luth, etc. Et, en fait, t'as des... tu vas avoir des points d'intérêts dans le tableau, qui vont un peu pulser, et quand tu vas, quand tu vas arriver sur ce point d'intérêt et appuyer sur le bouton qui est sur le parapluie, et bah en fait le tableau va commencer à se dézoomer, progressivement. Et en fait, tu vas te rendre compte, à chaque fois que tu découvres un nouveau point d'intérêt, que, en fait, quand t'as commencé dans le tableau, t'étais dans une partie du tableau qui faisait, peut-être 10 cm par 10 cm, alors que le tableau fait 2 m par 2m. Et c'est,

en fait le but, fin la raison pour laquelle on voulait faire ça, c'est qu'on voulait un peu montrer aux gens que, spécialement dans les... dans les tableaux, dans les tableaux des années 1600-1700... des maîtres flamands, t'avais vraiment beaucoup, beaucoup, beaucoup de détails et que, il faut pas juste s'attarder sur la composition générale, que vraiment, tu peux vraiment zoomer jusqu'à très très loin, et avoir encore des détails jusqu'à penser que t'étais dans le tableau entier, quoi.

En gros, on a exposé ça. Et...*Hors affichage*. Alors, à la base, c'était pas une œuvre du collectif, c'était une œuvre de Lothario, du coup le... notre ami mexicain, qui justement, avait fait pour son... sa cinquième année, fin sa dernière année de master en... à, comment ça s'appelle, à... Copenhague. Où, en fait, c'est simple, c'est... t'es dans, tu te mets sur l'estrade, t'as... neuf ficelles qui ont, toutes les neuf, trois cubes dessus. En fait, de manière aléatoire, il va y avoir un ou plusieurs cubes autour de toi qui va s'illuminer en... qui va commencer à briller, euh en blanc. Tu vas devoir aller le toucher. Quand tu le touches, il va arrêter de s'illuminer, il va redevenir normal. Si tu le touches pas en moins de quelques secondes, il devient rouge et quand tu as une ligne entière, comme un puissance 3, entre guillemets, quand tu as une ligne entière qui est rouge, t'as perdu. Et du coup, ça devient un peu un sorte de twister où, plus ça va avancer, plus les cubes vont s'illuminer vite... euh, tu vas commencer à avoir un cube rouge, deux cubes rouges, trois cubes rouges, et du coup, bah t'as perdu, quoi. C'est vraiment juste un genre de twister un peu avancé. C'est super drôle, c'est super drôle à jouer et c'est aussi super drôle à regarder. Parce que, du coup, tu vois vraiment le joueur qui est dans le...

R.L. : *Et c'est pour un joueur, à chaque fois ?*

F.M. : Non, tu peux jouer à deux.

R.L. : *Tu peux jouer à deux, quand-même ?*

F.M. : Mais c'est beaucoup plus simple.

R.L. : *Ouais. Après s'il y en a qui s'allument en même temps... ?*

F.M. : Ouais, c'est ça. Bah, après, non ouais s'il y en a qui s'allument, bah ça dépend, s'il y en a qui s'allument en même temps dans la même, sur la même « face », entre guillemets, c'est pas dur parce que tu peux juste les prendre comme ça, mais si t'en as deux qui s'allument, bah là je crois que c'est un peu [difficilement audible], c'est peut-être le cas. Mais par exemple, tu vois, imaginons que il y en a un qui s'allume, euh, là et là en même temps, bon bah oui là, t'as pas le choix, il va falloir que tu fasse un sprint entre les deux, quoi.

Du coup, on avait exposé ça, qu'on avait un petit peu modifié, un peu modifié pour l'occasion. Pas de grand-chose, mais voilà. Et... du coup... *Lumière noire* donc son travail avec les petits blocs, et le jeu avec la silhouette, que tu devais faire avec les détritrus, ça, c'était deux jeux qui avaient été complètement faits par... Funambule. Et du coup, pour l'occasion, Funambule et nous on a fait des sorte de collaborations où on a pris des petits projets qu'on avait déjà, soit nous, soit eux, qu'on a travaillé à, qu'on a travaillé ensemble pour les... polish un peu pour pouvoir les exposer. Dont... dont ça, là. Ouais, bon ça. Ça s'appelle Caroline, où, en gros, qui se basait sur les radios pirates... anglaises des années 50-70, où en fait le but, c'était simple, c'est que t'avais une petite carte... qui s'affichait... - fin je sais pas si c'est un peu ça, mais, en gros, tu prenais une des petites cartes physiques, qui étaient ici... [il me montre les photos sur le téléphone] En fait, en gros, tu devais prendre une des

petites cartes, la poser, sur le téléphone, t'avais des petits, ça se voit pas très bien mais t'as des petits supports en bois, là, qui sont fait pour encastrent dedans des petites découpes qu'on a fait dans les cartes, pour que tu puisses poser la carte sur le téléphone. En fait, le téléphone, c'était un iPhone... 6, je crois. Et en fait, c'est un iPhone qui était sensible à la pression, donc tu pouvais appuyer plus ou moins fort sur le téléphone, et suivant si t'appuyais plus ou moins fort, en fait t'avais des sons, qui était émis par le téléphone dans ton casque, qui est là, qui étaient plus ou moins nets, et le but, en fait, c'était de trouver les points où le son était net, de les noter avec un crayon et en fait de retracer le passage théorique du bateau qui est... du bateau de la radio Caroline, pour retrouver, en gros, où est-ce que le bateau était. Et du coup, après, bah pareil on prenait les, on prenait les... les meilleures cartes qu'avait faits les joueurs, on les montrait sur le tableau. Ça, ça c'était une fausse, hein, c'était avant qu'on expose, c'est nous qui l'avons fait. C'est trop parfait. Ce jeu était super dur, la plupart des gens y arrivait pas. C'était vraiment très très dur.

R.L. : Pourquoi c'était dur ?

F.M. : Bah parce que on... parce que, du coup, on l'a fait assez rapidement et, en fait, on s'attendait pas à ce que les joueurs aient autant de mal à... comment dire... les joueurs essayaient vraiment de trouver l'endroit par-fait auquel la... le son était parfaitement propre. Euh, et souvent, en fait, ils arrivaient pas eux-mêmes à se dire : « est-ce que c'est là où c'est parfait ? ou est-ce que c'est pas là où c'est parfait ? est-ce que c'est pas un peu mieux là ? ». Fin, je sais pas comment dire ça, mais... en fait, on a fait l'erreur d'aller dans un truc qui est très progressif, où en fait le grésillement, était vraiment, on va dire, commençait à 100% et s'arrêtait à 10%, 0%, alors qu'on aurait sans-doute dû faire quelque chose qu'était plus par paliers, où tu commençais à 100% de grésillements, quand tu rapprochais du bon point, tu passais peut-être à 75, quand tu te rapprochais encore plus, tu passais d'un coup à 40, et quand t'étais vraiment au bon endroit, il y avait 0 grésillements. Là, vu que c'était progressif, bah les joueurs avaient du mal à se rendre compte de l'endroit exact où ils avaient fini, et ça avait tendance un peu à les pétrifier, où ils osaient pas, en fait, poser leur point nulle part. Parce que, du coup, ils étaient un peu dans cette... comment dire...

R.L. : Oui, ils étaient pas sûrs, quoi.

F.M. : C'est ça, ouais. Du coup, ça avait tendance à les... ouais un peu les « pétrifier », entre guillemets, ils faisaient rien, finalement. C'est... ça faisait aussi partie du coup des... fin c'est aussi une problématique qu'on... de l'expo, c'est vu qu'on l'a organisée très rapidement, on a eu assez peu de temps pour se pencher sur ce genre de problématiques.

Et la dernière œuvre, c'était... aussi une œuvre qu'on a fait en collaboration. C'était...

R.L. : Oui, c'est ça, il y en avait 7, tu m'avais dit.

F.M. : C'est ça, oui. J'en ai dit 5, déjà, là, c'est ça ? *Parapluie, Gaze..., Hors affiche...* Oui, c'est ça.

R.L. : Il y a les deux Funambule, les trois vôtres et après les deux en collaboration, quoi.

F.M. : Ouais, c'est ça. Et le dernier, du coup, c'est la harpe, ou... qui s'appelait Gamma, où, en gros... c'est une harpe de ficelles de laine, sur lequel on projette avec un projecteur deux lignes, deux lignes toutes blanches. Et en fait ça se joue avec un leap motion, je sais pas si tu vois ce que c'est, un leap motion ?

R.L. : *Non.*

F.M. : C'est un petit cap, un petit contrô, un petit capteur qui va faire un tout petit peu plus petit que ton téléphone, fin non quand-même vachement plus petit que ton téléphone mais peut-être la moitié de ton téléphone en termes de largeur, et tu le mets sur une table, et en fait ça détecte... les mains. Du coup, tu peux t'en servir pour, justement, savoir dans quelle hauteur sont les mains, quelle orientation sont tes mains, à quelle distance, quelle profondeur sont tes mains. Et en fait, ça se jouait, en mode : t'avais deux barres, du coup, deux barres blanches. Chaque barre blanche représentait ta main, une de tes mains. Et du coup, en fait, si tu montais ta main, et tu montais la barre, tu montais la note... je crois. Du coup, t'avais deux notes, t'avais une note par main. Tu montais la note, en allant dans la profondeur, tu changeais l'octave de la note...

R.L. : *C'est un peu comme un thérémine, en fait ?*

F.M. : Ouais, ça ressemblait beaucoup à un thérémine. Et en bougeant sur la... les côtés, ça bougeait quoi ? Ah, je me rappelle plus ! Euh... je sais plus ce que ça bougeait. Mais... et du coup tu pouvais jouer, alors vraiment tu pouvais jouer, hein ! des petits trucs comme ça, juste en bougeant tes mains, en sortant ta main du truc, en la rentrant au bon endroit, etc. C'était, euh... c'était drôle, c'est surtout cacophonique, la plupart du temps, je t'avoue. Mais ça marchait bien. Et ça pareil, du coup, c'est... c'est quelque chose qui était fait par, euh, moi j'ai pas travaillé dessus, Lothario non plus, mais notre troisième, le troisième membre de Wild Trueplay a travaillé dessus... et avec deux membres de Funambule, justement. Et pareil, Caroline, du coup... Caroline, j'ai rapidement effleuré – Caroline, c'était ça, du coup – j'ai rapidement effleuré le projet, mais c'est surtout un autre des membres de chez nous... et un membre de chez Funambule. Fin, du coup, c'était le quatrième membre de Wild Trueplay, qui maintenant n'existe plus, fin pas n'existe plus, il n'est pas mort, non plus, il n'est plus chez Wild Trueplay, quoi.

R.L. : *Ok vous étiez quatre à un moment....*

F.M. : Ouais, on était quatre, ouais, ouais. On a été quatre pendant longtemps mais le troisième était, s'investissait de moins en moins parce que, le travail. Et du coup, il a décidé finalement d'arrêter.

R.L. : *Parce que vous faites tout ça en plus de votre taf ?*

F.M. : Ouais, ouais. Ouais, ça paye pas, du coup. Ouais, on travaille à côté, ouais. On a tous un travail à côté. Le... Grégoire, c'est-à-dire le dev, il est... il travaille chez Thalès, maintenant, il travaille chez Nintendo, en R&D. Lothario, pendant pas mal de temps, faisait du Freelance, en, au Mexique, en game design ou en UX. Maintenant, il travaille en game design à MWM, à Paris, vers Boulogne. Et moi, du coup, je suis toujours game designer chez Vibe, bah depuis 4 ans. Et Funambule pareil, Funambule, ils font tous quelque chose. Je sais plus exactement ce qu'ils font tous... mais ils ont tous un travail à côté, quoi. En tout cas, s'ils en ont pas, c'est

qu'ils sont au chômage, mais je veux dire, c'est pas leur activité principale, quoi. Et encore moins activité principale économiquement. Economiquement, ça nous rapporte vraiment littéralement zéro.

R.L. : Et dans ta boîte, du coup, c'est du mobile, c'est ça ?

F.M. : Ouais, principalement. [...] Fin, non, pas vraiment. On a fait beaucoup de mobile pendant pas mal de temps... on a fait... on a fait et on fait toujours, beaucoup de serious game pour, euh, principalement pour des grosses boîtes, dans le pharmaceutics... Sanofi, Astrazeneka, etc. Des jeux de Team building, slash des jeux pour des... comment on appelle ça... ? pour des... séminaires. Toujours pour faire un peu Team Building, quoi, mais voilà. Ou pour faire de l'[incompris] Euh... mais c'est toujours relativement simple, hein, c'est toujours des jeux un peu... pseudo ludiques, bah des sortes de quizz, par exemple ou des petits points & click vraiment très simples, qui sont presque plus là pour imaginer que pour vraiment dire quoi que ce soit, en fait. Fin c'est très peu ludique de par le gameplay, quoi. C'est plus ludique parce que, [ironie légère] bah il y a des quizz ! C'est ça, quoi. Du coup, voilà. Et... on fait, on fait un peu d'UX pour des applications web, des applications mobile. J'y touche un peu, mais pas, beaucoup moins que ça, parce que c'est pas mon poste, à la base.

R.L. : Toi, tu es plutôt au niveau du game design ?

F.M. : Ouais, ouais, je suis vraiment game designer, à la base. Et... là on fait du jeu, on est en train de faire un jeu PC/Console, depuis quelques mois, mais on est encore en pré-prod, du coup pour le moment, c'est encore vraiment prototypaire, quoi. Mais oui, oui, l'activité principale, on va dire que c'est mobile. C'est mobile, serious game, on va dire. Principalement.

R.L. : Ok, c'est une grosse boîte ?

F.M. : Non, on est cinq.

R.L. : Ah oui, ok, c'est petit.

F.M. : Euh... six. Ouais, non, c'est tout petit.

R.L. : Ok. Et du coup, oui, en fait, toi, tu étais à l'ICAN, c'est ça ?

F.M. : Ouais. J'ai fait licence et master à l'ICAN, en GD. Les deux. Et voilà. C'est tout. Plutôt...

R.L. : Plutôt classique ?

F.M. : Ouais, ouais, exact. Avant ça, j'ai fait un bac pro en... bâtiment... option assistant architecte, mais je sais plus c'était quoi exactement le... c'était pas bâtiment..., c'était pas, bac pro bâtiment, ça existe pas. C'était quoi, merde ?

R.L. : Oui c'était en lien avec le bâtiment, quoi.

F.M. : Ouais, ouais. Bah... bah c'était vraiment, en fait, en gros, c'était un bac qui était en deux, euh..., en deux... branches, c'est-à-dire que t'avais un tronc commun, technicien, c'est bac pro technicien d'études du bâtiment, et c'était en deux branches, en gros t'avais une branche assistant d'architecte, une branche plus orientée cabinet d'études, je sais plus comment elle s'appelait. Du coup, moi j'ai fait la branche assistant architecte. Et... voilà, j'ai fait mes trois ans de bac pro, c'était bien. J'ai... je sais plus ce que je faisais, je faisais pas grand-chose, à ce moment-là,

j'étais un peu... j'ai un peu fait ça, euh... j'ai un peu fait ce bac pro parce que, dans ma famille, tout le monde travaille dans le bâtiment, mais dans la partie plutôt technique, quoi, fin dans la partie plutôt... réalisation, quoi. Tout le monde est... dans, bah, dans le gros œuvre, quoi. Tout le monde est soit dans la maçonnerie, soit dans la charpenterie, etc. Euh... ou dans la plomberie, bon du coup, c'est plus du gros œuvre mais... Et du coup, j'ai, je suis parti là-dedans parce que je voulais pas faire du... je voulais pas du tout moi, j'étais pas du tout intéressé par un travail manuel, mais en même temps j'aimais bien cette option, bah déjà que, de base, j'aime bien l'architecture, et du coup, ça me plaisait bien et... j'ai commencé à faire ça, en plus je savais que mon père aimait bien, mon père aurait bien voulu faire de l'architecture aussi. Euh... du coup j'ai fait ça. Après mon père est décédé quand j'étais au lycée... assez tôt. Du coup... ça m'a un peu démotivé, j'ai quand-même fini mon bac parce que... parce que j'étais dedans, en fait. Et... j'ai eu ma... j'ai eu ma moyenne, j'ai eu ma mention bien, sans vraiment foutre grand-chose, honnêtement. Et puis bah, ouais, j'ai été à l'ICAN, quoi. J'avais candidaté, je crois, pour des écoles d'archi, et honnêtement, je crois que je sais même pas si j'ai eu des réponses, parce que j'ai jamais regardé APB. Mais... en plus, j'avais des très mauvais retours de la manière dont ils traitaient les gens qui venaient du bac pro architecture, justement, en école d'archi. Fin, je veux dire, pas les, pas les élèves, hein ! Mais vraiment plutôt l'administration. Euh... du coup, ça m'a un peu blasé et... je sais plus, j'ai vu une pub pour l'ICAN à un moment, à la télé, je me suis dit : « P*tain, pourquoi pas ». J'y est été. Ils m'on accepté. J'ai fait : « Bon, bah allons, quoi, allons-y. ».

R.L. : C'est un peu concours de circonstances, l'ICAN ?

F.M. : Ouais, c'est ça, c'est ça. C'était un peu... surtout que je savais pas si j'allais y rester et tout, parce que c'était privé. Et je viens pas du tout d'une famille qui est aisée, du coup euh... ma mère m'a payé la première année, euh, un peu sur un coup de tête, entre guillemets. Euh... Ça s'est passé bien. Au début, c'était, au début j'étais un peu... un peu mitigé sur le, le truc, parce que... parce que je suis pas quelqu'un qui est très, qui est très littéraire, on va dire, et le début de l'ICAN était, [sourire] pour une raison qui m'est inconnue, très littéraire dans le sens où on est arrivés au début sur des questions, rapidement de philosophie de jeu vidéo, quand moi je sortais d'un bac qui était, du coup, dénué quasiment complètement de philosophie, euh du coup le peu de philosophie que je connaissais, c'était de ce que je lisais moi-même, et du peu que mes amis qui n'étaient pas en bac pro me racontaient, du coup, j'étais un peu paumé. J'ai eu des notes qui étaient pas mauvaises mais pas ouf ! J'ai eu des 12, des 11, là où, avant, j'avais toujours des 15, des 16. Du coup, j'étais... sans même travailler ! Alors que quand je suis arrivé à l'ICAN, j'ai travaillé, justement. Du coup j'étais un peu blasé, je me disais : « D'accord, qu'est-ce que je fais ? », quoi. Pis j'ai eu, pis j'ai eu les premières notes de prog où j'avais des 18 et des 20 et du coup, bon, ça m'a un peu remotivé et finalement j'ai fait tout le reste. Mais, ouais, c'était un peu bizarre. Ouais, c'était un peu ça, c'était un peu un concours de circonstances, je suis arrivé là un peu par... par déni de vouloir faire de l'architecture et... et par le fait que, bah le JV ça m'intéressait quand-même depuis un petit moment, quoi. C'est juste que... personne dans ma vie m'a jamais dit : « p*tain, tu devrais faire du jeu vidéo ! ». Ça, ça a l'air bien, quoi.

R.L. : Ok, t'étais joueur, quand-même ?

F.M. : Ouais, bien sûr, ouais, ouais, ouais. En fait, j'ai eu une grosse période, justement, où... J'ai toujours plus ou moins joué, mais jamais vraiment, euh... fin, j'ai toujours, en vrai si, j'ai toujours beaucoup joué. Mais... pas non plus à un point où je sortais pas, quoi. Je sortais beaucoup, justement, quand j'étais petit, j'étais tout le temps dehors. Euh, mais le soir, je rentrais et je jouais, sur ma gameboy ou alors sur ma PS1, et voilà quoi. Euh... mais en gros c'est justement, quand mon père est décédé, où j'ai commencé à me renfermer un peu sur moi et j'ai beaucoup, beaucoup, beaucoup joué, et où ça m'a plus amené vers, justement, vers... vers le... vers la réflexion autour du jeu vidéo, quoi. J'ai commencé à regarder des trucs comme Game Maker. Fin c'était pas Game Maker, mais c'était globalement la même chose. A me poser des questions sur la programmation, etc.

R.L. : *C'est les logiciels gratuits un peu pour faire [superposition F.M. : Ouais, pour faire du jeu sans coder.] du jeu ?*

F.M. : Ouais. J'ai fait des SCHMUPS à la con. Des petits SCHMUPS, euh... vraiment des trucs super simples qui... je, que j'ai même plus, je pense.

R.L. : *Ouais donc t'étais déjà quand-même dans l'idée de production, un peu, à l'époque ?*

F.M. : Ouais, ouais, ouais. Mais c'était vraiment juste pour le fun, même à c't'époque-là, j'ai dû faire ça en première-deuxième année de lycée, mais même à c't'époque-là j'étais encore dans ma tête que j'allais aller en école d'archi après, ou au pire j'aurais fait un BTS, quoi, dans le bâtiment. Mais c'est vraiment mes stages, en fait, qui m'ont fait me réalis... qui m'ont fait me dire que... que si j'arrivais pas à aller en école d'archi, je me retrouverais dans un bureau d'étude un peu naze, où je ferais des maisons en boucle. Parce que c'est ce que j'ai fait dans tous mes stages, en fait, c'est, je faisais des... des plans pour des garages ou des maisons MIKIT, quoi et... fin, c'est pas que c'est inintéressant, mais je me voyais pas faire ça... 10 ans, quoi. Du coup, vu que j'avais un peu peur de l'accueil, justement, des écoles..., et que j'avais pas vraiment envie de faire un BTS... un BTS en ingénierie civile ou un BTS en, en... je sais même plus comment ça s'appelait, fin pour aller dans un bureau d'études. Moi j'étais moyen chauffé, du coup je me suis un peu tourné vers ce que j'avais, et le jeu vidéo s'est un peu montré... propice. Vraiment, sur une pub, je sais même plus, je crois que c'était une pub sur Game One. Alors que j'avais pas Game One à l'époque, c'était vraiment juste une offre, une offre de Game One, pendant un mois c'était gratuit. Euh, donc vraiment c'était vraiment le pif de l'infini, quoi. Si vraiment, j'avais pas proposé cette offre gratuite de Game One pendant un mois, j'aurais même pas vu la pub, et j'aurais jamais été à l'ICAN faire le test. Et en plus de ça, j'ai pu aller à l'ICAN parce que ma sœur, par chance, habite à Paris aussi... Fin vraiment, en vrai j'aurais pas dû vraiment, quoi. [rires] C'aurait pas dû arriver. C'était vraiment, juste, euh, un peu l'aléatoire qui fait ça, quoi. Et ouais, du coup je suis arrivé à l'ICAN. La première année était bizarre au début, et puis après ça s'est bien passé. J'ai repris un peu plus confiance en ce que je faisais, je me suis senti un peu plus à l'aise, parce que, bah, au début, comme je disais, du coup, j'étais pas trop... Ca m'a changé, quoi, j'étais passé de quelque chose de très rationnel et technique, parce que, du coup la partie, le bac pro assistant architecte, c'est vraiment juste la partie purement... purement technique, il y a aucun questionnement sur l'aspect artistique de l'architecture, il y a aucun questionnement sur l'aspect, euh l'aspect...

R.L. : Conception ?

F.M. : Conception, voilà. C'est vraiment juste de la réal pure. Du coup, techniquement, c'était intéressant et on apprenait à se servir d'Autocad, [inaudible] à faire des plans propres et... utilisables mais on n'avait jamais cette question artistique ou conceptualisation, vraiment pas. Du coup, quand je suis arrivé à l'ICAN, même si moi j'avais déjà, justement, c'est aussi pour ça que ça m'avait déplu, le bac dans un certain sens, c'est que j'étais vraiment arrivé en, en architecture parce que, quand j'étais en troisième je faisais des trucs à la con sur Sketchup ou je me, je me projetais vraiment sur juste faire des trucs beaux, mais qui techniquement tiennent, ont l'air de tenir la route, mais si je savais pas du tout... fin voilà, quoi, je savais que ça existait les murs porteurs mais à part ça... Mais, et du coup, quand je suis arrivé là-bas, c'était un peu la désillusion. En première année, ça allait, parce qu'en première année, on faisait principalement du dessin technique mais, euh, sur papier, fin sur calque, et du coup il y avait quand-même ce côté un peu artistique de faire tes traits proprement, de faire tes petites fioritures à la con, du coup ça satisfaisait quand-même un peu mon côté... mon côté artistique, mais dès qu'on est arrivés en deuxième année et que... bah en gros on nous a dit que personne faisait plus ça, en vrai, et que tout le monde utilisait Autocad, bah... bon, j'aime bien Autocad mais au bout d'un moment... c'est des traits, quoi. Du coup, du coup ça m'a un peu calmé, quoi. Et je me suis un peu plus tourné vers Revit et tout, parce que bah, justement t'as un peu plus cet aspect visuel, quoi, sur Revit.

R.L. : Ok, ouais vous aviez une formation Revit ?

F.M. : Bah, non, non. On utilisait Autocad, fin non, on utilisait Autosketch ! Mais tout le monde utilisait Autocad, finalement, parce qu'Autosketch, c'était un peu Autocad, mais en nul. On utilisait Autosketch, Sketchup, et on avait Revit sur les PC, mais on n'avait pas de cours de Revit, c'est juste que, on était deux ou trois dans la classe à, justement, avoir été en stage, à s'être rendus que Sketchup, c'est cool, mais c'est Sketchup, quoi, faut pas déconner. Euh... et du coup on s'est un peu intéressés tous à, en fait en gros on n'a jamais eu non plus de formation d'Autocad, on a eu une formation d'Autosketch, mais dès que tout le monde a fait son premier stage et s'est rendu compte que, personne utilise Autosketch, on a tous appris à utiliser Autocad, et du coup, après c'est arrivé, Revit est arrivé aussi parce que... en vrai Revit est pas non plus... fin c'est quand-même différent d'Autocad, mais quand tu viens d'Autocad, ça va, tu t'y habitues relativement vite. Et du coup, ouais, on a tous un peu fait du Revit. Fin tous, non, on était quelques-uns mais... J'en ai fait un peu. Fin, j'y ai pas touché depuis, hein, donc... pffrt. Mais c'est ça aussi qui fait que, quand je suis arrivé à l'ICAN, techniquement je me sentais à l'aise avec l'échelle Autoca, euh Autodesk, parce que j'avais jamais utilisé 3DS max, par exemple. Mais même si c'est très différent d'Autocad et Revit, c'est la même interface un peu moche, un peu rustre, tu vois, avec les barres avec plein de boutons. Et du coup je me sentais quand-même chez moi, quoi. Je voyais un peu près comment ça marchait, je me disais : « Ah ouais, ah il y a des contraintes aussi, trop bien ». Voilà, je voyais des trucs, quoi.

R.L. : Ok, donc t'as retrouvé un peu ce qui te manquait au bac pro ?

F.M. : C'est ça, ouais. Et du coup, ouais, bah je me suis installé, au final, ça a été. Je me suis, l'aspect un peu plus, on va dire littéraire, un peu moins technique, il s'est amélioré avec le temps. Euh, c'était juste que bah, vu que j'ai passé trois ans dans

un bac où l'aspect littéraire était très très faible, il a fallu que ça revienne quoi. Fin même pas que ça revienne, que ça vienne tout court. Et... après ça a été, quoi. Et puis en plus de ça, bah la première année, je me suis fait complètement carry par le fait que j'étais extrêmement bon en prog, et du coup en... en 3D à cause de Revit, justement.

R.L. : Et du coup, en première année, c'est varié, je veux dire, vous faites à la fois de... ?

F.M. : A l'ICAN, c'est varié dans tous les cas. Toutes les années, c'est super varié. En première année, ce qu'on fait, fin ce qu'on faisait, parce que je pense que ça a changé depuis, c'est on faisait du dev sur... en flash. Maintenant c'est plus le cas, on faisait du dev en flash. On faisait de l'algorithmie, mais on, fin du dev, quoi, on faisait de la 3D... de la 2D, c'est-à-dire du Photoshop ou de l'Illustrator, un peu de flash aussi, du coup, en 2D, en animation flash, euh... du GD, forcément... du s... non pas de son. Ah c'est tout, je crois. Et en deuxième année, pareil, sauf qu'on avait aussi le son. En troisième année, pareil. Ah non, il y avait de l'ergonomie, en plus, en deuxième année, aussi. Et... et du coup... bah du coup ouais je me senti assez, pareil, du coup en architecture, on faisait pas du Photoshop, mais on faisait du Gimp, parce que c'était gratuit. Du coup, bah voilà, aussi pareil, quand je suis arrivé à l'ICAN, je savais pas me servir de Photoshop, mais vu que je savais bien me servir de Gimp, le, le portage de l'un à l'autre a pas été si compliqué. Du coup, en fait, dans toutes les matières qui étaient très techniques, je m'en sortais très très bien, et ça rattrapait un peu mes lacunes en game design, à l'époque ou en... philosophie du jeu vidéo ou en histoire du jeu vidéo.

[Passage non retranscrit]

R.L. : Et du coup, vous avait eu un peu des cours liés à l'archi ou pas du tout, à l'ICAN ?

F.M. : Ah bah du coup on a eu des cours de LD. Et on a eu, on a eu une spé archi, qui était... archi, c'était de l'archi vis, en fait. On faisait vraiment que... on n'avait aucune, il n'y avait aucune considération... physique, on va dire, quoi. Les murs, ils tenaient parce 3DS max, il fait tenir ce que tu veux, quoi. C'est vraiment, il y avait pas vraiment de considérations techniques, véritablement. C'était vraiment juste faire de la vis... faire des rendus 3D avec 3DS max et V-Ray, sans forcément se soucier du fait que les murs doivent tenir bien, etc., quoi. Mais ouais, sinon on a eu des cours de level design, forcément. Mais on n'a pas vraiment eu de cours d'archi, à proprement parler. On a fait, on a eu... des cours d'histoire de l'art et d'art, qui, du coup, eux tendaient des fois vers les questions, des questions... d'archi, architecturales autour de... la gestion de l'espace, par exemple, etc. Mais... on n'a jamais, je crois qu'on n'a jamais eu de considérations techniques sur l'architecture. Mais en même temps, c'est pas forcément le truc le plus intéressant pour du GD. Euh... mais même d'un point de vue artistique, on n'a eu assez peu d'inputs qui venaient de l'architecture. On a eu des cours d'histoire de l'art, mais qui étaient vraiment orientés, euh, histoire de l'art pas contemporaine, justement. C'était très...

R.L. : Classique ?

F.M. : Ouais, classique, qui commençait... je crois que si mes souvenirs sont bons, l'histoire de l'art qu'on avait commençait un petit peu avant... un petit peu avant Baptista... et se terminait, le dernier cursus qu'on avait eu, c'était sur l'invention de

la photo, [nom inconnu] et au-delà, quoi. Donc euh, il y avait très peu de questions architecturales. Le peu qu'on a entendu en architecture, c'était euh, en DA avec... je sais pas si tu connais Rozenn Morizian ?

R.L. : Oui. Oui, je l'ai rencontré, je pense, une fois ou deux.

F.M. : Et du coup Rozenn nous a fait pas mal de cours, fin pas mal de cours, elle a pas mal évoqué l'architecture, parce que... parce qu'elle s'y intéresse un peu, elle, mais pareil, c'était vraiment de l'évocation, on n'a jamais vraiment... on n'a jamais vraiment creusé le sujet, quoi. Moi, je l'ai un peu creusé à quelques moments, parce que... parce que dans une de nos DA, on était partis sur un truc un peu brutalisme, brutaliste. Du coup, on s'est un peu penché sur la question du brutalisme, mais encore une fois, d'un point de vue purement artistique. Euh... mais après, d'autres gens qui ont pu se pencher vers des références artistiques qui venaient de l'architecture, mais en tout cas, ça venait pas de nos cours, quoi. Ça venait de nos recherches persos... peut-être lié à des conseils qu'on a eu des profs, pendant les cours. Par exemple, nous on a commencé à attaquer l'angle brutaliste à cause de Raphaël Kunst, je sais pas si tu vois c'est qui ?

R.L. : Uhm, non je crois pas.

F.M. : C'est un prof de 3D à l'ICAN. Qui justement, nous avait dirigé vers ce côté... Mais ouais du coup, c'est ça, en fait, c'est quand tu fais, quand tu te penches vers l'architecture, à l'ICAN, je pense que ce sera plus souvent parce que t'as une référence qui t'y mène, ou qui soit, qu'elle vienne de toi ou qu'elle vienne d'un des profs, mais en tout cas c'est, tu vas pas, tu vas pas vraiment avoir des cours qui vont révoluer autour de l'architecture. En tout, cas pas à mon époque, de l'ICAN. Faudrait que tu demandes à un élève plus récent, entre guillemets, peut-être.

R.L. : Et c'était quoi, du coup, ce jeu où ils vous ont conseillé... ?

F.M. : C'était un jeu... qui était un jeu dans lequel tu devais sortir d'un puits. Tu vois l'enfer de Dante ? Avec le p... pas le puits, mais avec l'enfer qui devient, fin avec l'entonnoir qui... en fait c'est un principe un peu similaire, où, en fait j'ai pas d'images à montrer. [...] Ouais, en fait c'est un principe un peu à l'enfer de Dante, où, en gros, le LD était... était... [dessine quelque chose] comme ça, hop. Le LD était comme ça, en fait, t'avais, c'était un puits... dans un puits, dans un puits, dans un puits, à l'infini. Et... du coup l'intérêt, pour nous, c'était que, d'un point de vue level design, c'est que, c'était un jeu de parkour, un plateformer, en FPS. Et l'intérêt, pour nous, c'était, de cette structure, c'est que, du coup, c'est une structure qui, de par son essence, est de plus en plus grande, de plus en plus large et du coup nous laisse de plus en plus d'options en termes de level design et surtout, laisse de moins en moins d'options, fin laisse peu d'options au début, au joueur, donc, c'est simple pour lui d'apprendre à jouer.

R.L. : Ah il commence en bas ?

F.M. : Ouais. Parce qu'il a peu d'options. Forcément, vu que l'espace est restreint. Et plus il monte, plus il est censé maîtriser le jeu, donc plus il a d'espace de jeu à exploiter et... à l'infini, quoi. Et du coup, vu qu'on était dans cette, dans ce délire d'un puits qui était très aseptisé, très sombre et, en fait, avec un thème récurrent, c'était que, plus t'étais au bas du puits, plus c'était sombre, et en fait t'avais une très grande lumière en haut, qui était très éblouissante, en gros. Et du coup, voilà, en fait, ton but c'était de remonter jusqu'en haut du puits. Et du coup on était partis

dans ce, dans cette DA un peu brutaliste où tout était bétonné, tout était gris... tout était carré. Fin carré, j'exagère mais il y avait pas d'arrondis, en tout cas, quoi, très peu d'arrondis. Ouais, c'est un peu dur, c'était vraiment une DA très prototypaire, j't'avoue, ça a pas été très loin. C'était un projet de semestre, du coup, donc on n'a pas eu beaucoup de temps pour avancer le... la DA, mais oui, c'était très... on voulait exploiter le côté un peu, euh, linéaire et un peu, un peu cru du brutalisme.

R.L. : Ouais, c'était plus sur le côté DA que sur le côté level design ?

F.M. : Ah oui, oui, clairement. Le... c'est juste que le level design est venu avant, forcément. Et on trouvait que, justement, ça collait, ça pouvait coller pas trop mal avec cet aspect un peu brutaliste. Mais on n'a eu très peu de temps pour le creuser, en plus on n'était que trois dans le projet, dont zéro graph. Du coup, on avait un peu de mal à vraiment, à vraiment faire avancer ça de manière concrète, quoi. Mais c'était bien. Le jeu était bien, marchait bien, donc euh... c'était plutôt cool. Mais ouais.

R.L. : Et il y a d'autres jeux, dans ton cursus [superposition F.M. : tu veux dire dans ma promo ?] non, non, je veux dire sur lequel t'as bossé où tu dirais qu'il y a un lien avec l'archi ?

F.M. : Bah du coup... En licence, non, parce que le jeu que j'ai fait après, c'était un jeu sur des écosystèmes, et du coup, non. En Master... en Master, j'ai fait *Gaze* et *Parapluie*, du coup non.

R.L. : Ah Parapluie, c'était un jeu de ton Master, aussi ?

F.M. : Ouais, projet de Master aussi. C'est pour ça qu'il est plutôt pas trop mal, parce qu'on avait du temps pour le faire. *Gaze* et *Parapluie* c'est des jeux de Master, de première année. En deuxième année... en deuxième année j'avais engagé *Labyrinthe*, le jeu VR, mais... qu'on avait jamais... qu'on pas creusé en Master. Du coup, il y avait ça. Euh... et après ça, je crois pas, hein. J'ai fait un jeu de cartes, donc non. Euh... j'ai fait un jeu avec un canapé. Et des... un canapé qui fait de la musique, donc non, pas de level design non plus. Pas d'architecture, plutôt. Et... non je crois pas, non, non je pense pas. A part *Labyrinthe* et... *Light Above*, du coup le jeu avec les puits, non il y a pas de... pas vraiment d'inspiration architecturale, on va dire. En tout cas, pas suffisamment majeure pour que je m'en souvienne. Ouais, non, je crois pas non.

R.L. : Et sinon tu t'intéresses un peu à l'archi de manière générale ?

F.M. : Bah, en ce moment moins. A une époque, ouais. Euh... vu que le temps passe, un peu moins, parce que j'ai pas beaucoup de temps... fin en vrai, c'est peut-être même pas ça, c'est juste que, je sais pas, mon inspiration doit baisser un peu. Mais... en vrai ça va dépendre des moments, en fait. Je vais avoir des moments un peu aléatoires, où je vais voir un truc qui va m'intéresser dehors, au pif, je sais pas en allant... en allant soit voyager quelque part, soit en voyant un truc à l'arrache à Paris. Et je vais m'y intéresser, et puis je vais regarder ce qu'a fait cet architecte, souvent je vais regarder ce qu'il a fait à côté, et ça va me lancer dans une lancée de... justement, de recherche. Et puis au bout de deux semaines, je vais avoir oublié et puis, le prochain cycle arrivera trois mois, quand je verrais un truc intéressant...

R.L. : Oui, bon quand-même, tu regardes un peu des choses.

F.M. : Bah euh... Je pense que, forcément, vu que j'étais quand-même pas mal dans..., en gros, depuis que j'étais en quatrième, ou cinquième peut-être même, j'avais cette idée de... de faire de l'architecture. Du coup, parce qu'à cause de ma famille, justement. Du coup, ça m'est resté dans la tête pendant longtemps, en fait. Du coup, j'avais toujours, c'est pour ça que je faisais du Sketchup aussi, quand j'étais au collège, et tout, c'est juste par curiosité, quoi. Euh, du coup, j'avais quand-même ce côté un peu curieux de l'architecture, qui m'est resté, quoi. Mais maintenant je m'intéresse beaucoup plus, fin même à l'époque, en vrai, mais je m'intéresse beaucoup plus à l'architecture d'un point de vue purement, euh, conceptuel et artistique maintenant que à l'époque, où je m'intéressais quand-même un peu plus d'un point de vue technique, notamment à cause de ma famille, en fait, qui avait une approche, vu que c'était principalement une approche de chantier.

R.L. : *Oui, la construction ?*

F.M. : Voilà, c'est ça. Du coup, forcément, c'était quelque chose de beaucoup plus technique, quoi. Mon père a fait notre maison, euh... notre maison elle est pas moche, mais notre maison, c'est une maison, quoi. Elle a rien de spécial, quoi. Elle existe. Mais, voilà, tu vois, il y avait rarement cette problématique de... de, comment ça s'appelle, cette problématique artistique. Et en plus, justement après le décès de mon père, le jeu auquel je jouais beaucoup, c'est *Minecraft*. Et j'ai passé beaucoup de temps à faire des recherches... de « DA », entre guillemets, pour des projets que je faisais sur *Minecraft*, parce que justement, là je m'intéressais vraiment à l'architecture d'un point de vue purement, purement visuel, quoi, purement conceptuel, purement artistique, avant même de penser à... un peu quand-même je pensais quand-même aussi à un côté un peu plus urbaniste de l'architecture, de comment aussi est-ce que je peux organiser mes... mes constructions, de manière à ce que ça induise quelque chose, à ce que ça communique quelque chose, autant d'un point de vue technique, fin d'un point de vue utilitaire, entre guillemets, comment est-ce que je peux induire un chemin ou un sens de circulation... au travers du positionnement de ma, de mes bâtiments. Euh... mais ça restait un truc très secondaire, hein, ça reste *Minecraft* ! Globalement, je faisais des maisons, quoi ! Et puis voilà. Mais... ouais, ouais, c'est ça aussi qui fait... c'est aussi ça qui fait que, même si j'ai jamais vraiment, genre, j'ai, du coup j'ai fait, j'ai travaillé sur plusieurs maisons, ou plusieurs extensions de maison, surtout des extensions de maisons, parce que j'étais en stage, du coup on me donnait pas des projets nouveaux. Euh... mais malgré ça, en fait, j'ai développé pas mal un... une sorte de... de pâte artistique mais, dès que je fais une maison, en fait, que ça soit un concept qui devait être exposé, par exemple, ce que je faisais souvent, quand... ce qu'on me donnait souvent à faire, en stage, quand j'avais pas de plans à faire, c'est que quand un client arrivait et voulait une maison, je faisais un... soit sur Revit, soit sur Sketchup, un modèle 3D en proposant plusieurs options, plusieurs maisons et très vite, en fait, je suis parti dans une... dans un style où je faisais des p*tains de toitures partout. J'aime bien les toitures qui s'emboîtent, et qui sont imbittables à construire parce que c'est le cancer.

R.L. : *Des toitures à double-pente ou des toits plats ?*

F.M. : Ouais, double-pente, à ce moment-là. Euh, mais j'aime bien les toitures doubles, fin je sais pas comment expliquer, j'aime bien les toitures doubles-tentes, j'aime, fin, tu vois par contre, j'aime pas... sur les trucs haussmanniens, ce que j'aime pas, c'est les toitures à... c'est le... comment on appelle ça ? Les... m*rde !

Croisements de toitures, entre guillemets. C'est que t'as une toiture qui passe... t'as une toiture qui est en, on va dire Nord-Sud, et t'as une toiture qui est en Est-Ouest qui se croisent, j'aime pas. Moi j'aime bien quand les toitures, ils se... ils sont, genre, soit tous en, sur un bâtiment, soit tous en Nord-Ouest, en Nord-Sud, ou en Ouest-Ouest, en Ouest-Est. Et après j'en fait plusieurs étages, ou alors, où des fois je vais quand-même mettre des toitures qui sont en sens inverse, mais qui vont pas directement être connectées à l'autre parce que j'aime pas ça, je sais pas pourquoi. J'aime pas. Juste, ça me plaît pas trop. Et ça se voit justement, dans Minecraft, où toutes mes... toutes les constructions que j'ai faites, qu'elles soient petites ou grosses, il y a toujours ce thème qui revient, où j'aime bien faire les trucs un peu imbriqués avec les bâtiments. Par exemple, tu vois, ce truc là, il est moche [il me montre un bâtiment à l'extérieur du parc], mais en vrai j'aime bien le fait que la toiture soit... tu vois ce bâtiment-là, avec le, avec les « poutres apparentes », entre guillemets. Ça j'aime bien le fait qu'il y est juste une pente qui remonte et après t'as une autre pente. C'est moche, en vrai, mais c'est ce genre de trucs que j'aime bien creuser, voir ce qu'on peut faire avec ça derrière, comment est-ce que tu pourrais étendre une des deux toitures pour que ça donne un truc intéressant, etc. Je sais pas pourquoi. J'aime bien les toitures. J'aime pas les toits plats. C'est peut-être aussi parce que j'ai grandi pendant pas mal de temps dans un quartier où... il y avait que des bâtiments, bah il y avait que des HLM, du coup les bâtiments étaient plats, quoi. C'est peut-être aussi ça. Mais ouais, je sais pas. Je sais pas d'où ça me vient, mais j'aime bien. Et du coup, en stage, je proposais que ça, et les gens me disaient : « Ouah, c'est cool ! » et tout, puis après on se penchait tout le temps sur la... fin on se penchait même pas dessus, on savait que c'était pas, on savait que c'était super chiant à faire, du coup on le faisait jamais, quoi. Parce que bon... je faisais toujours des trucs super chelous, du coup les gens voulaient pas, quoi. Fin les gens voulaient, mais t'avais le, t'avais l'architecte qui faisait : « Mais, euh, non, en fait. On va pas faire ça ! ». Parce que c'est toujours des budgets super réduits, donc au final on arrivait sur des toitures relativement standards, quoi. Mais ouais, j'aime bien faire des trucs un peu bizarres, comme ça. Je sais pas, c'était un petit kiff que j'avais, que j'ai toujours. Mais je joue beaucoup moins à Minecraft, maintenant, donc je fais beaucoup moins de... concepts comme ça. De temps en temps, quand j'ai un jeu dans lequel j'ai besoin de faire ça, je le fais. Mais même ça, ça doit faire au moins quatre ans que c'est pas arrivé, hein, donc... Oui, bon voilà.

R.L. : Et dans la conception de tes jeux, tu penses que ça t'influence un peu, ce background que t'avais en archi ?

F.M. : Euh... Je, pfrtt. Je saurais pas dire si ça m'influence consciemment, parce que... parce que je sais pas. Je pense ça m'influence forcément, parce que, parce que déjà je sais que le fait que je sache aussi bien me servir de 3DS max, par exemple, ça vient du fait que, pendant 3 ans en bac et un an ou deux avant, je faisais du Sketchup, et du coup du Revit aussi, ce qui fait que j'étais à l', j'étais déjà prédisposé à être à l'aise en 3D. Et du coup la 3D m'aide beaucoup quand je fais des... quand je fais du... prototypage, à prototyper mes idées de manière plus claires, quoi. Et du coup ça m'aide sur ça. Mais... mais je sais pas tant si ça vient de l'architecture plus que de mon cursus, entre guillemets, parce que j'aurais pu faire un cursus en n'importe quoi d'autre qui aurait eu cet aspect, euh, apprendre à utiliser Photoshop et 3DS max, euh Sketchup, ça m'aurait aidé autant.

R.L. : Ouais, tu veux dire, c'est plus au niveau des logiciels ?

F.M. : Ouais, c'est ça. Après je pense que ça a quand-même un impact. Par exemple, on avait quelques cours d'urbanisme, et ces cours d'urbanisme... m'ont un peu plus, je pense, aidé sur la partie level design. Parce que le level design, pour moi en tout cas, c'est souvent plus proche de l'urbanisme que du... que de l'architecture.

R.L. : Ah oui, pourquoi ?

F.M. : Bah parce que, du coup, tu vas surtout, tu vas... [bafouille] tu vas beaucoup t'intéresser sur... aux questions de... de... comment on appelle ça, de passage, juste de sens de circulation... de sens de circulation, de passage, d'arrangement, en fait, simplement, de... de tes chemins. Euh... de blocage, genre si tu veux empêcher les voitures de passer à un certains endroit, tu vas avoir plusieurs options, tu vas avoir l'option de juste foutre des poteaux, ou alors de juste prévoir ton chemin de manière à ce que les voitures puissent pas y rentrer simplement. Et c'est pareil pour un joueur, au final. Si tu veux pas que ton joueur puisse rentrer avec telle ou telle capacité dans un... dans une partie de ton LD, bah tu vas pouvoir mettre ces barrières qui vont être, euh, différentes, c'est pas des simples poteaux, mais, en soi, c'est pareil, que ce soit un poteau ou une mé, ou un portail qui fait que tu peux pas utiliser telle mécanique, ça reste un truc physique que tu places à un endroit et qui sectionne deux parties de ton... de ton environnement. Du coup, l'urbanisme m'a plus aidé, je pense que, enfin en tout cas m'aide plus souvent que l'architecture, parce que je trouve ce rapprochement plus facile à faire, mais après pour en avoir parlé plusieurs fois avec des gens qui, justement... enfin avec deux personnes, principalement, où... qui ont commencé à faire de l'architecture et qui, finalement, ont arrêté, ont fait du JV aussi, euh... j'ai l'impression que l'architecture a cet aspect qui est assez similaire au jeu vidéo où c'est un peu un « art technique », entre guillemets, où t'as quand-même cette notion importante de, bah de l'art pur et dur, mais où la technique est vraiment très importante, parce que, contrairement à de la peinture, bon bah si t'as mis trop d'encre et que ta peinture s'effondre, bon, bah voilà quoi, ta peinture elle s'effondre. Euh... et limite, même, le fait que ta peinture, elle s'effondre, ça peut donner quelque chose d'intéressant. Alors que si tu commences à foutre un mur, que ton mur il casse, bah c'est intéressant peut-être, mais on va pas te le laisser, quoi. Va falloir que tu le remplaces, parce que c'est dangereux. Et dans le jeu vidéo, c'est pareil, entre guillemets, c'est... bon il y a quand-même plus de libertés, s'il y a un bug, tu peux le laisser, peut-être, mais s'il y a un truc qui casse, t'as tendance à avoir envie quand-même de le réparer, parce que tu vas pas vouloir que ton joueur puisse aller faire de la m*rde, ou alors tu vas pas avoir envie que ton joueur puisse rentrer dans un... dans quelque chose où il va perdre le... perdre... perdre, mince... m*rde, euh, perdre le sens de ce qu'il doit faire. Parce qu'il s'est retrouvé par hasard dans le niveau 3 alors qu'il était au niveau 1, bah du coup maintenant il est perdu. Euh... voilà, quoi. Je pense que ça a quand-même eu un impact sur moi à ce niveau-là, sur ma manière de réfléchir aux choses... mais je pense pas pouvoir faire un parallèle parfait 1 à 1 entre l'architecture, entre ce que je fais en archi, ce que je faisais en architecture, et ce que je fais, maintenant, en JV pur. Ça arrive, ça doit arriver, ça arrive peut-être même plus fréquemment que ce que je pense, mais vu que je peux pas me comparer à... la manière dont pensent les autres gens, bah je sais pas, je sais pas exactement. C'est dur à dire.

R.L. : C'est qui les deux personnes, je les connais ?

F.M. : Euh tu connais, je crois que tu en connais une, fin tu la connais peut-être pas, mais tu peux la connaître facilement. Et elle m'a dit qu'elle a fait une ou deux années d'école, je crois, d'archi, mais après elle est partie. Euh... et on avait l'air d'avoir, j'ai parlé avec elle peut-être une demi-heure, une heure, de ça une fois et elle avait l'air d'avoir une vision similaire de moi sur, euh, ce côté un peu, ouais art, art technique où, justement... j'ai l'impression que les gens qui peuvent être inspirés par l'architecture peuvent aussi être inspirés au jeu vidéo pour les mêmes, pour des raisons assez similaires, en fait, d'un point de vue créatif, surtout. Euh, je sais pas si ça peut vraiment se confirmer parce que, en réalité je connais pas tant de gens que ça qui ont ce... double casquette architecture-jeu vidéo. Mais... ça m'étonnerait pas que ça soit pas si rare que ça, quoi. Je sais pas trop.

R.L. : C'est Bérénice [Paquier – ajout ultérieur], non ?

F.M. : Ouais, c'est ça ! Bérénice, exact, ouais, bien vu. Exact. Et ouais, et non l'autre tu connais pas du tout, c'est un ami à moi qui a pas été à l'ICAN, qui a fait... je sais plus quelle école, mais une école de JV aussi et qui avant avait fait, je crois aussi un an ou deux en école d'architecture. Je crois qu'il avait fait un an. Il avait fini sa première année et j'm'en rap..., je crois qu'il était passé mais que il avait... juste perdu la foi. En plus je crois que la première année d'archi est pas forcément la plus fun, du coup, je pense qu'il a perdu la foi et... je crois qu'il a fait l'ISART mais je suis pas sûr. Faudrait que je lui demande. Et du coup, on avait à peu près la même vision sur, pareil, ce côté... ouais, ce côté « art technique », entre guillemets, quoi. Vraiment arriver à... à conjuguer et à balancer, euh, les contraintes techniques et les contraintes, euh, artistiques, quoi. Vraiment réussir à... en fait un truc que j'adore, moi, en architecture, euh... fin en tout cas que j'adorais, c'était, justement arriver avec ce croquis complètement absurde d'une maison trop belle avec des trucs qui font pas sens et d'arriver à, à justement concrétiser ça en perdant le moins possible du dessin original, quoi. Tu vois, quand je faisais des maisons avec quatorze toitures cheloues, et bah le but, c'était que il y en ait, aller 11 sur les 14, tu vois ! Essayer qu'il y en ait le plus des 14, quoi. Et ça, je trouvais ça vraiment intéressant. J'ai pas forcément eu beaucoup d'autres occasions de le faire, parce que... parce que j'ai fait quoi... 8 mois de stage, un truc dans le genre ? Donc, j'ai pas non plus fait, j'ai pas non plus énormément de temps. Et en plus les premières années, euh le premier stage que j'ai fait, c'était vraiment un stage, de première année, j'ai pas fait grand-chose, quoi.

R.L. : Mais du coup, c'était dans une boîte d'archi ?

F.M. : Alors le premier stage que j'ai fait, c'était dans un bureau d'études. Dans un bureau d'études à Beauvais qui s'appelle... Gallois [incompris] je crois. C'est un bureau d'études qui est relativement...

R.L. : Bureau d'études de... structure ?

F.M. : Structure. ... Ouais, du coup, qui est à Beauvais, euh, fin de taille moyenne, on était, du coup il y avait plusieurs antennes, à Beauvais il y avait à peu près 10 personnes. Et je sais qu'ils avaient une antenne à Paris, je sais pas combien ils étaient, là-bas. Fin j'ai peut-être su, mais je m'en rappelle pas, en tout cas. Euh... mais ouais c'était un truc plutôt moyen en termes de taille, c'était intéressant, j'ai surtout visité, j'ai fait pas mal de visites de... de projet, parce qu'ils faisaient beaucoup de suivi de projets, du coup, suivi de chantier. Euh et vu que j'étais stagiaire

de première année, bah forcément ils me donnaient pas beaucoup de trucs. Ce que je faisais surtout, j'ai fait beaucoup de retranscription de plan papier en plan virtuel, en plan Autocad, donc le fun absolu, quoi. Euh... j'ai fait beaucoup ça et, du coup, un peu de, pas mal de visites de chantier, quoi, de suivi de chantier. J'avais pas d'inputs, hein, sur le suivi de chantier, bien sûr, mais j'assistais au, à la chose. Ah j'ai quand-même aidé à... parce du coup, à la fin, ils se sont rendus compte que j'étais pas non plus juste un mec qui était bon à recopier des plans, du coup les deux dernières semaines, j'ai quand-même aidé à..., ils voulaient faire un... ils voulaient restaurer un étage dans une maison, euh dans une maison un peu vieille qui devait avoir 100 ans. Poutres apparentes, ouais les maisons vraiment, euh, fin la charpente très, très old school, quoi. Et du coup j'ai aidé un peu, justement, à, déjà à... refaire le plan, parce que le plan était pourri. Refaire le plan, à me poser des questions de comment agencer les pièces, etc. Pour le coup, c'était un peu plus du travail de conceptualisation, et après... les... les ingénieurs, je sais même plus c'est quoi leur poste, en vrai, euh... ont vraiment aidé à concrétiser ça, quoi. Mais c'était vraiment en fin de stage, hein, j'ai dû faire ça pendant une semaine ou deux, donc j'ai rien fait de concret, quoi. Et après les autres stages, c'était dans un petit cabinet d'architecture, qui est beaucoup plus petit, pour le coup, qui est à Friville-Escarbotin dans la Somme, vers... là où ma famille habite. J'ai fait mes quatre, mes trois autres stages là-bas, j'ai dû faire 6 mois de stage là-bas, en gros, en tout. C'était 3... c'était 3 ou 2 stages ? C'était 3 stages, chacun de 2 mois... Ouais j'ai peut-être fait 8 mois là-bas, quelque chose comme ça... en 3 stages. Et du coup, là, je faisais plus de choses, parce que c'était un petit cabinet et il y avait un architecte..., une assistante-architecte..., la... comment on appelle ça, mince... mince ! Réceptionniste... comment on dit, p*tain. Bon, bref.

R.L. : Une secrétaire ?

F.M. : Secrétaire, voilà. C'est ça ! J'ai trop du mal. C'est une secrétaire, du coup ils étaient 3... ils étaient trois, et du coup ouais, j'ai pas mal, en fait j'étais surtout... j'ai surtout aidé l'assistante, justement, architecte, à... bah à faire les plans qu'elle avait besoin de faire, à faire le travail de recherche, parfois, bah de conceptualisation, mais surtout, entre guillemets visuel, c'est-à-dire que, elle me demandait, bah quand des clients arrivaient en disant : « Bah, on voudrait bien une maison... de telle taille, là », bah je prenais, on allait sur place, on prenait de... du terrain, on faisait de la topo un peu, du terrain. On faisait beaucoup de topo, même, on faisait pas mal de topo du terrain, du coup je retranscrivais ça sur le plan, je prenais les photos, je faisais des petits croquis, fin des croquis, je faisais vite fait des croquis à la main, et je passais très vite sur Sketchup, et ensuite, une fois que j'avais un truc qui me plaisait un peu près, je le foutais sur Photoshop, fin Gimp du coup, à l'époque, et j'essayais de faire un rendu plus ou moins propre. Bon c'est Sketchup, donc c'était pas non plus incroyable, mais du coup, ouais, ça plaisait pas mal, surtout que c'était en genre 2011, du coup à l'époque... En fait, en gros, c'est pas ça, c'est que j'ai fait 2 semaines là-bas, au bout de deux semaines, ils ont vu que je savais me servir de Sketchup, ils ont fait : « Oh, p*tain tu sais te servir de Sketchup ! ». Et du coup, j'ai fait quasiment que ça ! [rires] Parce qu'en fait, eux, ils savaient pas. Et parce que, du coup, eux, c'était un peu des old school, l'architecte, il avait quelque chose comme 40 ans, euh et l'assistante elle avait, je pense, quelque chose, pareil, et du coup ils avaient vraiment un background très... beaucoup plus technique, manuel, entre guillemets. Du coup, quand ils ont vu que je savais faire ça, bah en fait, j'ai

pas fait que ça, mais j'ai fait beaucoup de ça. Déjà, quand un nouveau client arrivait, en fait, je faisais ça, forcément. Parce que ça me plaisait, en plus, donc j'étais content de le faire, et à côté de ça, j'ai fait un peu quand-même de plans, mais c'est surtout de la sous-traitance, entre guillemets, je faisais pas de décisions, c'est juste qu'on me disait : « bah, il y a ce plan-là à faire, t'as les dimensions, fais-les » puis je les faisais, quoi, sans trop me poser de questions. On a fait, par exemple j'ai fait un plan pour un hangar... très grand, mais c'est un hangar, donc... c'est pas le truc le plus palpitant du monde, quoi, je mettais des IPN partout, quoi. Euh... et puis voilà, quoi. Surtout de « l'archi vis », entre guillemets, du coup... beaucoup de topographie, parce que c'est pas très dur à faire, fin parce que les relevés sont pas très durs à faire, t'as juste à tenir une perche, quoi et... puis retranscrire la topographie, c'est pas non plus très compliqué, en soi. Je sais pas si tu en as déjà fait, mais... c'est pas très compliqué en vrai. Bah tu prends tes mesures à des points x, pis voilà quoi. Après tu retranscris ça sur ton plan, et pis voilà. En plus c'était de la topographie un peu... de surface, quoi, on faisait pas de la vraie topographie pour faire une carte, cartographiée, topographiée, quoi, c'était vraiment juste pour pouvoir se dire que, bah là c'est un peu en dénivelé, du coup, faudra faire gaffe avec les fondations, etc. C'est à peu près tout, quoi.

R.L. : Ouais, pour voir le terrain un peu.

F.M. : C'est ça, ouais. Et du coup il y avait rien d'incroyable, on prenait pas non plus une mesure tous les mètres. Mais... ouais c'était intéressant, j'ai fait pas mal de topo, j'ai fait pas mal, du coup de plans, fin de croquis 3D, on va dire, de... pour les clients, pour les nouveaux clients... Je crois avoir fait une ou deux fois, du coup, des plans... des plans... qui suivaient, justement, les modèles que j'avais fait, qui plaisaient aux gens, parce que du coup, ça plaisait, du coup, bah l'archi m'avait demandé de commencer à me pencher un peu sur la question de comment est-ce qu'on pourrait faire ça. Pas forcément tant sur... fin, c'est un peu bizarre, je devais, il me demandait quand-même de me poser sur en quoi faire... quel matériau utiliser pour faire la baraque, etc., ... mais pareil, ça restait de surface, je faisais pas de métrés, par exemple. J'en ai fait... une fois, je crois... mais c'est tout. J'en ai fait une fois parce qu'on m'a donné le plan, on m'a dit : « bah ça c'est en ça, ça c'est en ça, ça c'est en ça, fais-moi le métré » et bon j'ai fait le métré.

Voilà, je faisais un peu de métrés mais c'était très rare. J'en ai fait un une fois, où j'ai fait le métré de A à Z et on m'a... et c'était bon, je crois pas qu'on m'ait corrigé, donc c'était bon. Et une fois où, justement, bah on m'avait demandé de... d'essayer de concrétiser un plan que j'avais fait, fin pas un plan, un croquis que j'avais fait, et du coup bah je me suis posé la question de quel matériau utiliser, pas forcément un métré pur et dur, mais déjà de voir, euh, quel type de parpaing, de brique, de monomur j'allais utiliser, si j'allais mettre ou pas de l'isolant, si c'est de l'isolant intérieur, extérieur, ect., quoi. Et ensuite de faire un plan un peu, un peu un plan d'esquisse, quoi, déjà pour voir à peu près comment ça se goupillerait, et voilà. Globalement c'était à peu près ça. Après ça restait du stage, donc ils allaient pas me donner non plus des trucs incroyablement complexes. Je pense que j'aurais pu faire des trucs plus complexes que ce qu'ils me donnaient...

R.L. : En vrai, c'est déjà pas mal.

F.M. : En vrai, ouais, c'est déjà pas mal. Bah oui, surtout que j'avais 17 ans à l'époque, donc euh, fin j'avais entre 16 et 17 ans.

R.L. : *Oui, parce que tu étais en bac ?*

F.M. : Ouais, ouais, c'est ça. Non, en vrai, j'étais content. C'était pas inintéressant.

[Passage non retranscrit]

Un peu répétitif, quoi. Et j'avais peur que ça soit ça, en gros... c'est une peur infondée, en soi, hein. Et du coup, vu que ça me faisait un peu peur de, d'être sur cet aspect trop technique, fin trop technique, très technique uniquement, quasiment uniquement technique et un peu répétitif, ça m'a un peu fait peur, donc finalement j'ai été en JV. C'est pas beaucoup mieux, en vrai [rires] en termes de répétitivité ! Euh... donc je ne sais pas si je suis vraiment mieux qu'en archi, mais ça ne me gêne pas plus que ça, quoi.

R.L. : *Tu veux dire, dans ton taf ?*

F.M. : Ouais mais en JV de manière générale, en vrai c'est pas... c'est peut-être pas tant répétitif, mais les procédures restent répétitives aussi, en fait, t'appliques quand-même des procédures relativement cycliques, donc au final c'est peut-être pas aussi répétitif que de faire deux fois la même maison, mais c'est pas non plus le truc le plus différent d'un projet à l'autre. Bon après je pense que c'est quand-même un peu mieux en archi, euh en archi, en JV qu'en archi, parce que les... fin c'est dur d'avoir un jeu qui ressemble beaucoup à un autre, alors que c'est, je pense que c'est relativement simple d'avoir deux maisons qui se ressemblent beaucoup, quand-même... en termes de... fin à part limite l'emprise au sol va être différente, forcément, parce que le terrain va pas être le même, mais... mais bon, après quand les murs sont levés, ça peut être les mêmes, quoi. Euh... fin voilà, quoi. Et... ouais. Je sais pas pourquoi je disais ça. Voilà. T'as d'autres questions, du coup ?

R.L. : *Je vérifie, mais je pense qu'on a fait le tour, un peu. [...] Si, est-ce que, spontanément, tu penses à des jeux en particulier quand on parle de archi/jeu vidéo ?*

F.M. : Uhm... Bah pff je vais dire un truc de merde parce que j'y ai joué il y a deux jours et je pense que ça m'a impacté. Du coup, il y a deux jours, j'ai joué à *Control*, et... à cause du brutalisme, justement, et ça m'a vraiment rappelé ça, en fait. Mais je pense, c'est vraiment juste parce que je l'ai en tête... parce que sinon j'y penserai plus dans deux semaines, honnêtement. Euh... Brai..., pas *Braid*, m*rde, comment ça s'appelle... *The Witness*, un peu ? Euh... mais *The Witness*, c'est presque plus à cause de l'aspect... urbanisme.

R.L. : *Ah ouais ?*

F.M. : Ouais.

R.L. : *Dans quel sens ?*

F.M. : Dans le même sens que tout à l'heure, c'est-à-dire vraiment ce côté... ce côté... ah, je saurais pas comment le décrire, mais vraiment la gestion du LD, euh... bah en fait, ouais, fin en fait ouais je pense que la plupart des jeux où je vais penser architecture d'un point de vue LD, ça sera, je penserais plus urbanisme, et la plupart des jeux où je vais penser architecture d'un point de vue DA, ça sera plus architecture pure, entre guillemets, genre... genre *Control*, ça me fait pas du tout penser à de l'urbanisme, parce que c'est vraiment... le LD, il est très rectiligne, presque linéaire, euh... la partie architecture dans *Control*, pour moi, c'est plus purement artistique, quoi, c'est ce côté un peu brutaliste... avec ces blocs chelous qui s'emboîtent, ect.

Euh... alors que Br, euh *The Witness*, c'est plus ce côté urbanisme, avec la manière dont les différents ateliers de LD s'emboîtent, ect. *Antichamber*, peut-être un peu pour le côté... pour le côté un petit peu...

R.L. : *Et The Witness, pour le côté anamorphoses, pas trop ou... ?*

F.M. : Un peu. [...] Pas de ouf, en vrai.

R.L. : *Ça vous a inspiré pour Gaze ?*

F.M. : Non, pas du tout, pas *The Witness*. J'y ai joué après avoir joué à *Gaze*, *The Witness*. Justement, on en a parlé plus tard mais... non, non, pas du tout, euh... je me rappelle plus vraiment des anamorphoses dans *The Witness*, honnêtement, il y en a quelques-unes, je sais, mais... non, non, même pas, non, non, j'avoue, je... j'avais oublié ce côté anamorphoses. Non, pas du tout. Euh... Du coup *Antichamber*, c'est pour ce côté un peu, bah ouais, je te disais, genre le fait de casser un peu... de casser un peu la... les a priori du joueur sur comment un espace peut se présenter, quoi. Hhhhhh... euh, tututututu... architecture, euh *Minecraft* ! Forcément. Euh... ça va peut-être paraître bizarre, mais je pense pas mal à, ça me fait penser quand-même à *Kerbal Space Program*. Tu vois ?

R.L. : *Je connais pas trop, non.*

F.M. : Tu connais pas ? Attends, je vais te montrer.

R.L. : *C'est un truc dans l'espace, j'imagine ?*

F.M. : Oui, exactement. Où tu dois construire tes fusées, et en fait c'est... c'est semi réaliste, en fait, où, en gros, euh, les lois de la physique sont réalistes, mais les variables sont truquées, dans le sens où la Terre a une gravité beaucoup plus faible, pour que ça soit beaucoup moins punitif. Euh les forces nécessaires pour... de déchirement sont quand-même plus fortes pour que, justement, ta fusée se déchire pas à la moindre contrainte. Mais du coup, t'as cette problématique de conception technique, euh presque d'ingénierie, en fait, qui est super important, parce que... je te trouve l'éditeur de mav... fin ouais, en gros, j'ai pas l'éditeur, mais en gros, t'as vraiment cette no, cette question de... tu peux vraiment faire tes fusées comme tu veux, en mettant tes réacteurs...

R.L. : *Donc c'est un jeu de construction de fusée, en fait ?*

F.M. : C'est un jeu, ouais, fin c'est un jeu d'exploration spatiale. T'as un système, qui est en gros c'est une copie du système solaire, mais un peu différent, quoi. Et tu construis ta fusée en y mettant, du coup, tes réacteurs, euh tes... mince, comment on appelle ça, tes... bidons d'essence, pas des bidons d'essence, mais comment ça s'appelle ? Bref tes bidons d'essence, euh... tes petits propulseurs pour te propulser latéralement, tes contrôles de, tes contrôles de navigation, ton cockpit, euh tu dois les stager, c'est-à-dire que, du coup, tu dois pouvoir découpler au fur et à mesure ton... vaisseau pour pouvoir enlever les parties qui sont vides, maintenant... activer, désactiver certains réacteurs à certains moments... pour pouvoir aller le plus loin possible. Et du coup, t'as vraiment ce côté, bah presque ingénierie, de te dire : comment j'optimise mon poids, comment est-ce que je fais pour que mon centre de gravité soit au bon endroit, parce que sinon ma fusée, elle va faire vrouhouhou, ou alors si j'ai un centre de gravité un peu à gauche, peut-être que je surcompense avec un peu de RCS à gauche, fin de propulseurs à gauche pour pouvoir me stabiliser, etc. Et du coup tu as ce côté construction et réflexion technique que t'as pas

dans *Minecraft*, par exemple dans *Minecraft*, tu t'en bas les c*uilles. Dans *Minecraft*, ça tient, en fait. Qui est marrant, où, que je retrouve pas dans un, j'ai pas en tête de jeux de construction dans lesquels t'as des contraintes de... t'as des contraintes physiques, en fait, et techniques qui sont aussi fortes, même si c'est pas une, même si c'est pas de la construction de maisons, ou de bâtiments de manière générale, je retrouve un peu ce côté... réflexion technique de comment tu fais ton, comment tu fais pour que ton truc tienne la route, quoi. Fin tienne la route, tienne l'espace, du coup mais... tu vois ce que je veux dire ? Et c'est intéressant, parce que, voilà. C'est une réponse cheloue, mais... voilà. Et après, je sais pas trop après. Après, tu vois, en termes de DA, il y a des jeux, genre *Dishonored*, où j'aime beaucoup la DA d'un point de vue architectural aussi, quoi. Ce côté victorien un peu... un peu steam-punk, c'est super cool. Un truc qui est très cool dans *Dishonored*, c'est vraiment le fait qu'ils utilisent bien les petites spécificités des architectures victoriennes de l'époque, avec les grosses, comment ça s'appelle, les grosses rambardes où tu pouvais presque marcher dessus, quoi, bah du coup littéralement, là, tu t'en sers pour marcher dessus, quoi. Ce genre de petites features qui...

R.L. : *Tu sais aller un peu partout, quoi.*

F.M. : Ouais, voilà, c'est ça. Ca exploite, beh du coup c'est des features qui existent vraiment, euh, dans ce genre d'architecture et qu'ils utilisent bien dans le LD, quoi. C'est une bonne manière de, justement, bah c'est juste des bonnes recherches de LD, quoi. Fin des bonnes recherches de DA pour que ça matche avec le LD actuel. Euh... mais ouais, à part ça, je... j'ai rien qui me viens en tête. Je suis certain que quand je rentrerai chez moi, je penserai à 14 trucs. Mais euh... j'ai rien qui me vient en tête, là, comme ça. Fin *Minecraft*, tout bêtement. Mais ça je pense que tu t'en doutais. Vu que j'en ai parlé. Non mais c'est pas ça que je voulais dire, c'est que vu que j'en ai parlé. Fin avant, ça je sais pas. Non j'ai pas de... je te redis si j'en ai qui me reviennent, mais là... pft. Ah, bah ! Mais du coup, c'est plus de l'urbanisme, pour le coup. Mais t'as quand même plus ce côté... c'est une réponse débile, en plus, j'allais dire *Roller Tycoon*, euh *Roller Tycoon*, *Roller Coaster Tycoon*, mais en fait *SimCity*, en fait, c'est encore mieux. Pour ce côté, justement, urbanisme pur et dur, quoi.

R.L. : *Plus construction de ville, ouais.*

F.M. : Ouais. Uhm... Je préfère *Roller Coaster Tycoon*, parce que justement t'as ce côté un peu plus micro, que tu vois city, *SimCity* c'est très macro, quoi. Du coup, c'est un peu plus déshumanisé, presque. Alors que *Roller Coaster Tycoon*, vu que t'es un peu plus sur une échelle plus micro, tu dois quand-même gérer un peu mieux tes flux de passagers, etc. C'est plus intéressant, à ce niveau-là. Ou alors, *Mini Metro*, par exemple aussi, tu vois ?

R.L. : *Oui.*

F.M. : Pareil, ça c'est plus urbanisme que architecture.

R.L. : *Ouais.*

F.M. : Mais ouais, en architecture, paradoxalement, je sais pas trop, ouais. Il y avait un jeu qui était intéressant, qui est jamais sorti de bêta et qui est mort, maintenant, qui s'appelait *Landmark*. En fait, c'était un jeu un peu bizarre où c'était un, une sorte de *Minecraft*, sauf qu'à la place d'avoir des blocs qui étaient gros, les blocs, c'était des tout petits blocs qui devaient faire 10 cm, taille... à l'échelle humaine, tu

vois. Et tu pouvais vraiment en mettre plein, et en fait c'était des, c'est un système de voxels, en fait où le bloc s'adapte au bloc d'à côté, c'est-à-dire qu'en fait, si le bloc est tout seul, alors comment dire... Si le bloc... tu peux, en fait tu peux, du coup c'est un bloc, c'est ton bloc a 8 sommets, on est d'accord ? Tu peux bouger les sommets, en fait, par exemple tu peux avoir un bloc qui va être un trapèze... un trapèze... qui va être un trapèze à angle droit, tu vois, et du coup si tu fous ce bloc qui sera un trapèze à angle droit, si tu fous un bloc à côté, bah ce bloc que tu vas mettre à côté va s'adapter, et va lui-aussi, du coup, devenir un trapèze à angle droit pour que les, pour que les... sommets se connectent, je sais pas si tu vois ce que je veux dire ? Et du coup, ça crée un système assez complexe, justement, où, quand tu voulais faire des constructions complexes, tu devais trouver les bons types de blocs, les poser au bon endroit pour que, du coup, ça impacte de la bonne manière les prochains blocs, et c'est super intéressant. Du coup, euh... mais ce jeu est mort de mort, littéralement il y a plus de serveurs, donc tu peux plus y jouer. Il a existé pendant presque deux, trois ans.

R.L. : Et c'était un jeu du type Minecraft, donc en ligne ?

F.M. : Ouais, c'était un jeu, c'était... à la base ça devait être un MMO, en fait à la base leur objectif, c'était pas vraiment de faire un jeu, c'était de faire un outil, que les gens puissent utiliser pour faire des sortes de mods pour un jeu. Ça, finalement, les gens ont tellement aimé qu'ils ont voulu faire un jeu avec. C'était pour un MMO, du coup c'était plus, euh, faire de la construction pour faire du LD pur, quoi, pour faire, bah de l'urbanisme, presque, en fait, encore. Genre pour juste faire ton... ta petite ville, par exemple, foutre tes PNJ dedans et dire, bon bah en fait, ta quête, c'est... aller récupérer quatre peaux de sanglier, ton, toi tu mettais là, il y a un spawn de sanglier, t'étais, ton PNJ était là, il disait à ton joueur : « Va chercher des sangliers ! ». Du coup, t'allais là-bas, tu construisais tes maisons pour que ça, pour que ça soit beau, mais euh... mais non, il y avait pas, il y avait pas vraiment de contraintes...

R.L. : Oui, d'accord, ok, je vois.

F.M. : C'était vraiment un outil qui était pensé pour un jeu, et ce jeu-là, quoi. Et finalement ils ont voulu faire un jeu avec. Qu'était pas mauvais, en plus, c'était plutôt pas mal, les gens aimaient bien mais il y avait pas beaucoup de joueurs dessus. Et à la base c'était Sony qui faisait ça, Sony, euh c'est Sony Interactif... machin et Sony Interactif machin s'est fait vendre, du coup finalement, je sais plus qui a repris ça, et a arrêté le projet. C'était, du coup, si tu cherches, ça s'appelait, c'était *Landmark Everquest*, fin c'est du coup *Everquest Next : Landmark*. Si tu tapes *Landmark Everquest*, tu trouveras, je pense. Du coup, ouais, c'était censé être un outil pour *Everquest Next*. Qui du coup est mort aussi, d'ailleurs. D'ailleurs, c'est peut-être pour ça que *Landmark* est mort. Et ouais sinon... je te redirai si j'en ai qui me revienne en tête, je te ferai peut-être des petits commentaires dessus.

[...]

Entretien 05 - Rosa Carbo-Mascarell

26/11/2021, 12h00 Paris / 11h00 heure locale (Londres)

Entretien réalisé par visioconférence Zoom (caméras allumées)

Durée : 1h00 environ

Langue : anglais

Rosa Carbo-Mascarell est une game designer d'origine espagnole et résidant à Londres. Je découvre son travail par le biais d'un papier présenté à DiGRA sur la marche et les walking simulator. Elle parle également de sa pratique et la vulgarise sur les réseaux sociaux. C'est par cet intermédiaire que j'apprends qu'elle a eu une formation en architecture avant de faire du game design. Je souhaitais au départ la rencontrer à Londres en même temps que les autres entretiens que j'y ai réalisés, mais elle n'était pas disponible à cette période. Nous nous sommes donc rabattues sur un entretien en visio.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet

R.L.: Ok, so maybe to begin, could you introduce yourself in a more general way ?

R. C-M.: Sure. Ok, so I'm Rosa, I'm a game designer, currently at Loveshark. I've been... before Loveshark I was freelancing as a game designer and worked at various studios, like Nexus Studios, Digital Liberties, Milo Creative, making games for change and, uhm, alternate games, that sort of space. And before that, I was studying architecture, so I was an architecture student, graduated from architecture and I did a little bit in, like, installation type work, before then moving in to game, I did a Master in game design and then moved into games from there.

R.L.: Ok. Ok, so how did you come to game design? Why did you choose to do game design after architecture?

R. C-M.: Yes, so it was actually in my second year, uhm at studying architecture, and... I had done a little bit of, like, architecture practice and I realize that, like, I really really enjoyed architecture school, but actually being an architect wasn't what I wanted to do. Uhm, and during that time, I was playing more, more games, and... I, I remember I was playing *Portal 2*, and I thought to myself: "Wait a second, someone had to decide where these walls go." [rires] And then it just clicked! [rires] It just clicked for me that, like, there were people in games that did have, like, an architecture type brain. Uhm... and... it just kind of went from there, I started doing more products in architecture school that were influenced by games, so for example, uhm, used the Unity Engine to, like, showcase games which, you know, this was back in, like, 2011 so people, like, professors were like: "Woww !!!" [rires] and some professors were like: "Wow! This is great, this is amazing, this is innovative!" and then, like, other professors were like: "You'll never get a job in architecture with this portfolio, please stop doing that." So it was a mix bag, but yeah, that's how I first get started to getting interested in that.

R.L.: Ok, and so you learned by yourself to use Unity?

R. C-M.: Uhm... well, yeah I had a friend who was already kind of, like, playing around with Unity. Uhm, he wasn't in ar, he wasn't in architecture, he was... studying pharmacy but then also really interested in Unity and was playing around with it, you know, in his free time. Uhm and I ask him to teach me how to use it, and yeah, so he like taught me the basics of Unity and then, from there, I have... yeah kept playing with it, started pulling the 3D models that we made, you know, in Maya and stuff, started like importing them into Unity and... walking around and like that and, yeah, that's how it started.

R.L.: Ok. Do you think it was easy for you to learn Unity, with all the, I don't know, the 3D software that you use in architecture, maybe, or was it totally different?

R. C-M.: I actually found Unity quite approachable. Uhm, I found it kind of on a similar difficulty level to Maya, which is what we were learning in university at the time. Uhm... and... yeah like it's quite, I found it quite accessible because like there is very li... like, if you want to, especially for arch, like demonstrating architecture works, there is very little coding actually involved. I like to call it, kind of like, the Photoshop, like drawing, like it's the Photoshop of games. Yeah, I mean obviously, there is a little bit of, like, you know, learning, you need to be comfortable with software in general, uhm, but, as, like, in terms of like, learning it, it's not like the most, you know, complicated. I give you sit down for like a week and learning, actually, you can get quite far pretty fast.

R.L.: Ok. So, you said you had mixed reactions with your experimentations from your professor, with Unity and video games: how did they react?

R. C-M.: Uhm... yeah so... yeah I got mixed reactions, so my tutors, in particular, were very, uhm... they really motivated me to keep going down this path, you know, they were like: "Oh, like, no one in architecture is using, things like this software, like this game software to... demonstrate games", and this was before [inaudible] came out, so, but it was about to, so... they were like: "This could be... this is great, this could be, you know, this could really, you know, change how we do architecture" and like, I remember showing them in some design reviews, I would have my laptop with the building in Unity and I would make my professors and my reviewers kind of... play or, like, experience the building! Yeah! And... and yeah, like some of my tutors were very supportive, and I remember, like, under them like I make kind of like a piece I was particularly proud of, this was in my third year now, this is like, second to last project in third year... uhm, you know and I made this design I was really proud of and I got a really good grade for that, it was showcased like one of like the exemplar pieces of the University and then... for the final project, the head of architecture said: "Ok, for this final project, we're not allowing any sort of game or virtual world", like...

R.L.: Oh, really?

R. C-M.: Yeah. They did outright ban, like, any sort of virtual... uhm, influence, in, in the final project. Uhm... and of course, at that point, like, you know, my hole motivation kind of like tanked. From that moment I... I mean, understandably [rises] that was basic full like account to what I was passionate about!

R.L.: Did he said why?

R. C-M.: N... Not really, no. They, they, I mean, his argument was that I would never get hired as an architect, uhm... looking at that kind of stuff. Uhm... I mean, now obviously, you know like, ten years later, we know kind of like were architecture has gone! [rises] That wouldn't have been a problem! Uhm but also, like [inaudible] to anything, it would have been like a very big advantage. But also, I kind of knew at that point, that I didn't really fancy being, like, you know down the architecture route anyway, so I kind of lost a bit of motivation there, like I still finished, uhm, my degree, uhm but I think I was a little, felt a little bit, uhm, lost [rises] at that point.

R.L.: Ok. And so, you then, after that you moved to one, two years of game design? It was a Master?

R. C-M.: So, it was one year, yeah it was a Master's degree, but it was a one-year Master's degree. And it was at Brunel University, uhm... and... actually jumping from architecture into games... it, it was surprising... because, architecture... I mean, you probably know this, architecture feels like such a tough... course, it's such a tough degree! [rises] You always have to be on the ball all the time, and then like going to the Master's, thinking like: "Oh this is a Master's degree, it's gonna be even tougher!" and then it wasn't. [rises] Uhm, I mean, like, I still like learned a lot and it was absolutely fantastic and I, but also, uhm... maybe it's just because I was enjoying it so much, uhm... but it felt, it felt so easy! [rises] In compare to... Maybe it's just because... it was a good match! For me. Yeah, but I basically did that for one year, uhm... and that's where I wrote my paper on psychogeography and video-games, uhm which then published in DIGRA and... yeah, and then from there, started looking for, like, game design jobs and kind of... on it went.

R.L.: Ok, so you hadn't difficulty to do game design even you had no background before that?

R. C-M.: Yeah, so actually what I found is that like, because games, or at least stuff like game design is such a new... kind of industry or a new kind of... job compared to architecture, which has like, you know, long history! A lot of like... it was very... the, like, game design process was very malleable. There is no, like, set structure to it yet, uhm... and so that what I found is that actually the design process for games, or at least the one that I adopted, is very similar to what I learned in architecture. You know, you'd... have a brief, you did your research, you experiment, you... I don't know if you experiment but you, so like you find the best solutions and then test them out, figure them out, which is something that like, I think actually games does better than architecture cause architecture, you just have to build it! [rises] And hope that the drawings and the mock-up scenarios that you've done like, you know, uhm... are the right experience! But in games, you can just play them over and over again yourself and that is a little bit different, but still more or less the same process, you know, you're checking to make sure that the design is right, and then when it's right, you... you know, implement it and put it out there.

R.L.: Ok, so you mean in game you can have more feedbacks and make it better?

R. C-M.: Yeah, so that's what I mean. I mean, like obviously, like architecture has a lot of, like, tools that help us kind of try to imagine what the building would be like once it's already built, uhm... but obviously like it's not the same as, like, actually, you know... walking in the door and like seeing it! [rises] Whereas with games, it's

like, the moment you build it, that's it, you know, you can just play it and that's kind of, like, this exact same experience that someone else would have when they open up their game and play it. So you can just iterate on it a little bit, or at least like there is more focus in games on that sort of iteration. Yeah.

R.L.: Ok. I wanted to ask you: did you do a little bit of level design or was it focused on game design?

R. C-M.: Uhm, so... I did then mainly focus on game design, uhm, I did a little bit of level design at the beginning, uhm... but I found that I was... I gravitated more towards, like, systems design, uhm which is more like... uhm, I guess like the invisible parts [rires] of games. Yeah? It's a hard [incomprehensible] to describe but, yeah.

R.L.: Ok, could you describe it, maybe generally?

R. C-M.: So... system design is kind of like, there are like the rules of the game, so... uhm... yeah in... for example say grab tic-tac-toe. Uhm... game designer, system designer will figure out, ok... uhm, you know how big should the grid be, uhm how many player should it be, do you take turns, do you all write at the same time, uhm... are there only X and O, and zeros or are there, you know, is there also triangle? Uhm... that's kind of like the system design, figuring out like what the rules of, of the game should be.

R.L.: Ok. So, can you tell me, maybe, a little bit more of your job, right now? What are you doing? On what type of games are you working on?

R. C-M.: Sure. So right now, I'm working at Loveshark, so I'm a game designer at Loveshark and we are making a K-pop dancing game, for mobile. [rires] Uhm... yes, so it's a... it's a, yeah it a dancing game for mobile. You can, yeah, we upload dancers pretty regularly, and you can, yeah, dance and learn it and dance it and then also post the video [rires] if you like, if you think you did a good job at the dancing.

R.L.: Ok. Do you think it has something to do with architecture?

R. C-M.: Ah ! [rires] Uhm... I mean, there is no, like, level design traditionally, and there's no, like, game design, but I do think, like, the processes are... actually quite... similar? Uhm... in that..., you know, like we... hum, it's the... it's a good question. Like I do think, like, the game design process is still very similar, uhm, and I do grab like a lot of... uhm... you know, things that, for example, in architecture school had to do a lot of, it really taught me how to pitch. How to concisely explain and effectively communicate a particular design, a particular idea, uhm... and get people excited about that particular idea, and that's something that is still very much used in games, cause so much, as a designer, so much of games is... well first you have to figure out what the problem is in the game, then you have to, like, kind of research it and figure out what poten, what, uhm, particular solution could be, but then you have that solution, you need to kind of pitch it to other people in the team and... also, like, get them on board with it, basically telling like: this is why, you know, we need to design this, this is why this design is the right thing to do, and this is why everyone should be excited about it and this is why we should start building it. Cause, obviously, you know, it... it costs a lot to start building something [petit rire] in a game. So that's something that, like, architecture... taught me... really well how to do. I mean, architecture reviews were really tough! [rires]

Like, you always trying to convince, like, tutors are always like: "Huuuuuum...! Well, I would see a problem." [rires] Yeah, and uhm... that kind of helped... helped a lot... in game design because you also have to, like, communicate why this design is the right thing to do. Uhm and, you know, you can't just say: "Oh, because I like it, because I think people will find it to be fun", you know? You've got actually just [inaudible] [rires]. Yeah.

R.L.: Yeah, ok. I, I'm not sure about it but I think I have seen on your website that you worked for The Chinese Room, for Dear Esther?

R. C-M.: Uhm, yeah! So, I did the map, uhm, for them, so as part of their relaunch, they... they wanted someone to do a map. Of the island. And this was like... early, this was like early on, this is, was when I, like, had just graduated from my Master's and was kind of like trying to figure out what to... what I wanted to do in the game space, uhm, and I met The Chinese Room... and with my background in architecture, I was like: "Oh I can definitely do a map", you know, like, this is something that we've done, uhm yeah, did a fair amount in architecture school. Uhm... yeah so I, like, you know walked *Dear Esther* and, you know, figured out the topography [rires] of the island and because it's kind of, like, done in sections, uhm so it's like, I think it was five different maps, and I had to kind of put them together in a way that made sense as well as this five different levels, I had to kind of like... figure out what would they look like if they were joined. Uhm, so I was doing lots of, like, walking around in *Dear Esther*, figuring out where, cause lighthouse is, like, visible from... any point, any level, uhm... so I had to figure out, ok from this and this... particular level, where is the lighthouse, like what is North, what is S... [rires] I had to, like, figure all this out, how the levels fit together on the map.

R.L.: Because the map is changing from one level to another?

R. C-M.: Uhm... so, basically there're not joined. Uhm, so if you remember, like, in *Dear Esther*, you have, you know, you walk around in one landscape and then enter, you know, a loading screen and then after the loading screen, it drops you in a different map? Uhm, and then you have to, like, walk around that, that level and topography and then there's like another loading, in which at the end of that there is another loading screen, so in those loading screens, it's kind of like assumed that you kind of like skipped, you know, you've moved along to somewhere new, but it's still on the same island. So it's not, like, you know, this is map 1, this level 1 and this level 2 and it's just like this, you know, when you walk and go on to the other, it's just joined like this, no there might be like this, like that. [rires] So figuring out where... [rires] where they got. Yeah.

R.L.: Yeah, it's funny because I had the impression that it was all the time one island, but maybe they did it well.

R. C-M.: Well yeah, I mean, it is meant to like, yeah. It is... it is meant to be one island, but in terms of, like, how they actually build it, it's not one island at all, it's actually... five different islands or five different sections of... potentially five different islands, uhm... that are not actually joining together, yeah.

R.L.: Ok. And so among the different games that you worked on, do you think of one or two games that are, for you, linked to your architectural background? Or maybe not at all?

R. C-M.: Hum. Uhm... I think the game that I did in, when I was doing [incompris] is probably the one that is closest linked with architecture. Uhm, cause I was, that's when I was looking at, you know, walking simulators and how they tell stories in space and environmental storytelling, and all of that. Uhm and so I made a game that used environmental storytelling, uhm... and, yeah it was a bit of an experiment, uhm, the way that you walk around the space isn't the most, uhm, efficient, but it was, I was trying to, like, you move by, uhm, you walk by kind of like... it's meant to be a tablet game, so you move by kind of doing this [geste avec les mains] When you move the tablet up and down, I was hoping with that, you know, this was like... the footsteps, I wanted to get the rhythm! [rires] Footsteps and to, like, make it feel a little bit more... yeah so you could kind of like feel the space a bit better, because, you know, pressing "W" on a keyboard doesn't really give you the sense of... space, you know of like, oh this is one step, this is one of my steps, which has, like, a specific, you know, like... measurement to it. Uhm... so, yeah, so I experimented with that... which was an interesting thing to try, uhm... and, yeah then try to tell a story using, uhm, using the environment. So, I was trying, uhm, yeah, it's kind of set up, like it's a murder mystery, uhm... but... there is more to that. [rires] I won't say anything.

R.L.: What's its name?

R. C-M.: It's called *Bound*. Which, you know, since then a different game came out called also called *Bound*. [rires] Which... yeah which kind of ruined the search but it's on my... it's on my itch.io page, which isn't on my website.

R.L.: It was an alternate controller or does it work with...?

R. C-M.: Yeah, it works with a tablet, using the gyroid, the tablet gyroid. But I adapted also to PC using, I think it was like L and S and you can just... do that... walk. But like I said, it was a bit of an experiment, uhm... I felt like I tried it out, I'm not sure like I would, you know, it kind of worked cause a lot of people were like: "oh, this a kind of annoying way to walk!" [rires] But uhm... yeah, maybe, maybe it's a... statement, I don't know. [rires]

R.L.: Yeah, ok. So, you think, with the L and S, it conveys more the rhythm of walking?

R. C-M.: Yes. Yes, that was... yes, that was what I was trying to, uhm... transfer into games, you know, that rhythm of walking, like how do we... how do we transfer that rhythm of walking into games? Cause yeah, back then, like a lot of these walking sims, it was like hold on W... to walk. And it just feels like you're floating! [rires]

R.L.: Ok. And yeah so you talked a little bit about it but how the people react in general, but did they agree with you, or they were annoyed, or...?

R. C-M.: Uhm... so I actually think most people, like, were actually, not most people... uhm, most people did get like used to it. At first, like, everyone was a bit like: this is an odd way to... to move around. Uhm, I think, once they got used to it, it was... they got into it. And then, of course like the story kind of like took over and they mainly focus on the story. Uhm... but I do remember like, my professor was like: "That is a really annoying way to walk." [rires] Uhm... and I think I would have liked to kind of like experiment a little bit more with, like, different, you know, just figuring out different ways to do so... but, you know, time was limited and I was, had to like, figure out how to do the environmental storytelling bit and figure

out the story, I was, that kind of like... took a lot of my time, uhm... but... yeah, it was, I think it was an... interesting experiment and I learned from that and I think it would be interesting to see other ways of doing him, other ways of experimenting with him, because I think, like, games haven't quite cracked it... yet. I mean it's still mainly, like, pressing W or... you know, pushing your joysticks, uhm... which, yeah, is like gliding! [rires]

R.L.: Ok. And you don't think the mouse is important... to see around, look around?

R. C-M.: Hum, yeah! Yeah, uhm... I feel like the mouse does, like it does, it does, convey the movement quite well, cause, like, you know, you move your head this way [tourne la tête], that way [tourne la tête]. I guess, like, if you try to turn fully [essaye de tourner la tête à 180 et se retourne presque] [rires], it's... it's not the same. Uhm... yeah... but I feel like the biggest... yeah like the biggest disconnect, like physically, is, like, the footsteps. And there a lot of, like, sound designers do a really great job trying to rhythmicalize it and... uhm, it does, like that helps a lot uhm... and like we see experiments where they would try to use the camera, but that's a bad idea cause like... giving motion camera, like camera motion when you're walking is actually motion sickness, yeah. So that, of course, like doesn't... doesn't do it. Uhm but yeah, like... trying to do that rhythm with the body, with the controller is kind of, I think, the biggest disconnect [inaudible, voix plus basse] in this act of walking and walking in games.

R.L.: Are you interested in VR? In testing VR?

R. C-M.: Uhm... yeah! So, I did do a bit of VR when that came out, so... I did do, like, a couple of, like, VR games. It was like two thousand like...13, 14? Uhm... and yeah, the problem was always, like, the walking. [rires] dive, I have since, like, played more games, like recently, like VR games, and it's really cool, cause I... to see how that's evolved... cause like, first people were trying make these rigs, so you can walk in place [rires] and that... just, people just did not want to, like, get this [inaudible] like, you know? Big set, uhm... have another [inaudible] just for the sensation of walking. Uhm... the best, like... experiences I've seen so far are like the ones where like, that like make you so like living room space, or like space around and you can, like, you know, walk up to objects and, like, walk around in like a certain closed space. Uhm... it feels really nice and I, like, I know like a couple of other games have done, like, quite neat tricks, uhm... like for example, there was one game where, like, they... they suddenly put you on top of a barrel, that was moving forward, but because you're on top of a barrel, your instinct is to, like, step back, so it was a way to move the player... backwards in physical space, while still, like, moving them forwards [rires] in the virtual space... uhm which I found was quit, like, a neat, a neat little trick and... that's some VR [inaudible]. Uhm... yeah, little tricks like that to make the player like, move, physically in, like, a different direction to the one that they are moving in a virtual world, and still make it seem, like, yeah like it made sense in their head. Uhm... yeah and then, like... yeah things like, for example, like a lot of, like, what's that game called? *Half-Life Alyx* came out in VR so the way that they move is, like, really [inaudible], like... you point your controller to a spot and clicked a button that automatically, like, transports you to that [rires] spot [rires] Its rhythm is cool but it feels really jarring, it's like: "oh, ok, I'm here now, ok", even if it's only, like, two meters, like, down. I wonder actually if it has a bit... uhm, every time it's like a [incompris] doesn't any space, but it's

still nice what they've done, like spatially, yeah, the... that game, like they've done a really good job with... uhm, yeah the level design, with... you know, the use of space, the vistas, the sense of scale, it's... it's great.

R.L.: Ok. Uhm so I understood that you are really interested in walking and games, and that's also about what you worked on your paper, so I wonder, maybe you could tell me a little bit more about it?

R. C-M.: Yeah. Was it, this was a really long time ago. So... I was... so... I can of started being interested in, like... how... like the history of space? You know, like in, you know in the real world [rires] we... you know, every space has, like, a history to it, you know, like, we can see it, we can see around us, uhm... and I started getting interested in, like, how video games replicate that, cause obviously, like a video game... often like, especially like with walking sims, like it is made from scratch, like... every bit of history that that virtual space has had, has had to be build by one person over the course of a year [rires], versus the real world, which has, like, you know [rires] thousands and thousands and thousands of years of, like... Uhm... so, yeah I was interested in how video games... uhm replicate that, and how they also replicate the sense of, like, feeling like this is an actual lived in space, you know, this is, this isn't just like a spaced place, you know, it's a, it's a, uhm... it's a real world! [rires] Basically. Using that, like, environmental storytelling, that, like, you know, those, like... details. Uhm... which is, yeah, kind of like how I started... you know, getting into the paper. Uhm... yeah so like this is a really long time ago, so if I remember right, like... uhum... yeah kind of like in the paper, I kind of like explored that, you know, like how video games create a sense of place, uhm... you know, I looked at how... these walking sims, particularly, they seems to be kind of like... like a continuation of, like, a long history of kind of using walking as like a practice, you know, as like a... walking has like such a long history, you know, used by philosophers then like the Romanticists made, like, you know, it was a big thing for the Romanticists, uhm... you know and then later, like the surrealists started using like the rhythm of walking as like a way to, like, hypnotise themselves and like... uhm, so like there was this really long history of walking and it felt me that, like, videogames was kind of like, trying to bring that essence into the virtual, uhm so I was... exploring, you know, that link. And trying to fit videogames within that history. [rires]

R.L.: Ok. Do you think it has something to do with your architectural background?

R. C-M.: Oh yeah, for sure. Like, you know, I... I first heard about psychogeography from, you know, from architecture school. I remember Iain Sinclair came to give a talk in my second year of University at, in architecture, so... and that was like the most interesting, like... guest lecture sit, like... yeah guest lecture I ever attended. And I remember, like, I didn't know anything about Iain Sinclair, like, before he arrived, uhm, and then, like, he gave a lecture and I was like [chuchotant:] "This is amazing!" [rires] And I was kind of like over my eyes! And then when I went to, uhm, Brunel University, it turns out that Will Self was a lecturer there, and I asked him if I could audit, uhm, his lessons so I was, uhm, you know, uhm... during the cy, like... unofficially doing a psychogeography module with Will Self and, like we'd go on walks and like... he'd talked about, you know, history and psychogeo-

graphy and geography and... place and all of that, uhm... so I was still kind of like, had my hand in like, architecture in some way, as I was doing this, this... uhm, Master in game design. So, I can of like blended it [rires] together.

R.L.: Ok. So, when was it, at what time did you do this?

R. C-M.: So, I did the architecture degree from 2010 to 2013, and then the Master's was 2014 to 2015. It was September 2014 to September 2015.

R.L.: Yeah, I was wondering if it was the same time as walking simulators came to be... [superposition R. C-M.: Yeah] reknown?

R. C-M.: Yeah, it was! [rires]

R.L.: Yeah ok.

R. C-M.: It was around that time, yeah, like I started playing... uhm, I played, I mean, I played *Dear Esther* when it... uhm, I mean in like 2000... 2011? 12? Whenever it came out at that time. Yeah, and then like, did, started doing the paper around the same time as like, the walking sims... like, you know, people were criticizing these games for being just walking simulators and... uhm, kind of wanted, you know, I still kind of like did that paper as kind of like also a bit of a reaction, like... you know, like... these... games have like, actually come like for a long... history. [rires] A long movement, you know, and this is, you know, another part of this movement.

R.L.: Ok, and so that's what you find appealing in these games?

R. C-M.: Yeah.

R.L.: Are there are more, are there other things that you find appealing in these games?

R. C-M.: Uhm yeah, I think it definitely is, also is... I remember at the time, when it came out, it was like... it was a shock because it was like so different to... what a lot of games were expected to be, uhm, at the time, so games at the time were like: "oh, you know, games are about, you know, action and every player always has to, like, have some sort of influence on the world and, like, there always need to be some like fight or flight response to... in the player", uhm and walking sims were like... the complete opposite of that. It was: "you have... no impact on the world, like you're just observing!" [rires] Uhm, you're just observing and there's no like fight or flight response, like you can just... be. [rires] And uhm... you know, since then, like, there's been a lot more research into that, there's been a lot more games that are, like, for that particular type of audience, you know, people like me, who like... sort of like more... slow [petit rire] aspect of walking sims. Uhm... and... yeah, so, like, you know, there was that strong reaction of, like: "Oh this isn't a video game!" because it was so... you know, in terms of, in terms of like the things that you did in walking sims is so different.

R.L.: And do you think it had an influence on the way you design games today?

R. C-M.: Yeah, yeah for sure. Uhm, like... I, so, I don't know if you know about Brie Code? She...

R.L.: Yeah.

R. C-M.: Yeah, so, you know she did... a bunch of talks around how, you know, tend and befriend... is a different type of experience or reaction or chemical reaction you can have to stress, uhm and... a lot of games or at least games back then were really focused on trying to trigger like the, the... fight or flight kind of like... system [petit rire] in you. And there is a different type that is called tend and befriend, which games can also make you experience and, like, I think, like, games like walking sims **did** [accentuation] actually kind of... give that sort of experience? Uhm... and... I think, like, when I first heard Brie Code talk about that, it... it kind of all clicked into place for me, it kind of explained why I gravitated towards walking sims more than a lot, like, other games, uhm... because I gravitate more towards like this... tend and befriend type, uhm, experience, you know that's the sort of experience I want, I want to... this is the sort of mood I want to be and, you know, it's kind of like... you don't, you know, when you, you're in the mood for a... you know, a chill, wholesome film, you don't put on a horror film, you know? [rises] It's the same for video games, you know, when you want to just have like a nice, chill experience, you don't put on, like a... you know, first person action shooter! [rises] Yeah.

R.L.: Uhm ok, yeah I see. I think you told be about environmental storytelling, is it something that is important in your work or in the way you see games?

R. C-M.: Uhm... yeah, I mean... a lot like, some other games that I do now, have like, less... like there're less, like there're not really narrative, uhm, driven games, so there's less like environmental storytelling, uhm... but I still think about, like... space [rises] like... like in some of the games I've made, for example, uhm, made this game called... *Invisible garden*, once, for a... uhm, for "Now Play This" [note: un festival de game design experimental] and that focused on... you know, we're trying to... put a different world on top of this world, using sound. So, kind of like, augmented reality but using sound, so we had like this headset, uhm, that you put on... and it just, it was basically just, like, headphones with the phone on top [rises] hidden underneath a like... this like helmet that I've made [rises]. And... what the phone was doing, it was, it was tracking your location in GPS and, like, kind of like where you were looking. And, like, playing different sounds, uhm, stuff like that, and so, that was like... trying, we were trying to imagine, using only sound, what that particular location would have sounded like... in the past, before it was build. Uhm, so we, you know, this... this experience was set at the Sommerset House, so we turned the Sommerset House into, like, this like... garden type [rises] landscape and people walked around with using only sound, uhm... so... yeah, so like, I think a lot in, like, my personal, like, you know, games I kind of do [rises] on the side, I still kind of explore that quite of lot, uhm... and then in terms of job, it just kind of like depends on what work it is that I am doing.

R.L.: Uhum, ok. So what are your influences in general, what are your inspiration in general, when you design games? I know it's a very broad question...

R. C-M.: Oh... hum... it is, I mean... [incompris] just really likes... just... see what do I do, so I usually, like... ok, what I do is, like, I usually go to loads of exhibitions [petit rire], especially if they are interactive art exhibitions. I find them quite exp, I find it also really inspiring to see, like, how art's used, have been using a lot of, like, interactive tech, creative tech, that things. Uhm, especially cause I can see the influences from video games and it's like: "Oh, that's like...! This thing from video

games" and, like, they've mixed it with this art, which is... fascinating. Uhm, like, I mean, now cause of covid, less... you know, less possible, but like, I do really love travelling, especially like, travelling like, on my own [rires] like just being in... in, uhm, different spaces, that... you know, yeah, just... things like temples, things like churches, things like, you know, like, these really, like, grand... massive [rires] spatial structures and just, I love them. [rires] Uhm...

R.L.: Do you have examples? Or names... or places?

R. C-M.: Uhm... yeah, so... I think... cause some of my, my most... recent experience, uhm, I went to Thailand, uhm, this is one of my first, like, big international trip and this was, like... and I did it on my own. Uhm, and I went to... two places that kind of stood out, one was, I went to Sukhothai, uhm which is this... it's a UNESCO World heritage site, uhm, because it's like ruins of... uhm, of old Sukhothai, uhm... and so you have, like, these, like, massive, you know, bits of old temples and stuff, which... uhm, you know, it's just... like I love sitting in history that... [rires] I was so, I was so moved, and I went on, on a, I think it was a Saturday evening as well, where they light everything out, during the night, and... I felt like I was in a different... world, it was... it was amazing, uhm... yeah. But also, like... even just, like, in London, I mean, like, I'm quite spoiled cause, like, I'm in London which has actually **so much** [accentuation] history, and sometimes, like, I just like, you know, like, yesterday I just went around, uhm, after an exhibition just like around central London, and like... you can never... go around London and **not** [accentuation] discover something new. [rires] Which is, you know, in terms of environmental storytelling, that like, that is like a treasure trove in environmental storytelling, like there is always something! [rires] Something you discover, so... yeah, that's kind of like, influences.

R.L.: Do you often walk in the streets of London or in other countries?

R. C-M.: Yeah, yeah. Yeah, I do. It's... it's one of the things that just like... the joy of discovering a detail that you haven't discover before is... is amazing. [rires] It just makes me happy. [rires]

R.L.: [rires] yeah I see. Ok, I think I have just a few more questions, if you still have some time.

R. C-M.: Yeah, yeah.

R.L.: So, yeah, just a general question, I wanted to ask what games come to your mind when we talk about architecture and video games?

R. C-M.: Oh, hum... It's actually a game that I played recently, I mean because this is very... very well done architecturally. Uhm it is *Ghost of Tsushima*. One of those games that like, for instance, like... : "oh, I don't know if I want to play it", you know it seems too... [prenant une voix nasillarde] videogaming, you know [rires] Urrrgh! [rires] But then I... but then I played it, and I was... and I'm, I was just fascinated by how all well designed the space is in that. So what's amazing about *Ghost of Tsushima*, is that they... tried... to get the island to navigate you. So they didn't use any sort of, like, UI, no sort of like... you know, no compass, no like landmar, you know, like... things like checkmarks and things like that. Uhm... they just use... landscape to guide you. Uhm, and it is **so** [accentuation] well done. You know, they... they have little things like, you know, the landscape is really well thought out, no matter which direction you look, it always looks like, beautiful in

some way, and that's, like, quite difficult to do, but they've done it, uhm and also, like, you never get lost, paths are always like really... like clear. Uhm, they do little things, like for example... like there is certain birds that, like, will flow over you and kind of like guide you to certain, like, hidden treasures, for example, so you know like if you see a golden bird, try to follow it. Uhm if you ever get lost, you can swipe on, on the, you know, the controller, and, like, the wind will like blow in the direction that you want to... to be going, so, you know, the use of wind is kind of like the compass and, it's just... oh it's just really well done! [rires] Really really well done, and you can just spend hours just like... you know, it's one of a, I really really bel, like, don't like having to fast travel in games, like always trying to walk, like, always from A to B, uhm... but a lot of games, like, are not really that well designed for that, you know, like the traversal is quite... it's just not well designed. Meanwhile, *Ghost of Tsushima*, you just kind of want to... you know, walk, you know, ride slowly on your horse from A to B through the paths cause it's just... it's just beautiful. Yeah, it's really well done.

R.L.: *Ok. I should try then! [rires]*

R. C-M.: [rires] Yeah, I was also first like: "oh, [marmonant, incomprehensible] it's not really..." and then not, it's great. [rires] It's really well done.

R.L.: *At the beginning, you talked about Portal, maybe you want to say a few words about...?*

R. C-M.: Yeah yeah! Yeah, so *Portal*... I mean *Portal* is a spatial puzzle game, right? I mean, like, it is that you, you know, you... you are using this portal gun to, like, make to [incomprehensible] holes, uhm, in walls and stuff, to get from A to B. Uhm... so... yeah, so, yeah like in terms, like it's the most, like, interesting use of architecture, like, you know, definitely like at the time that that came out, because it was using architectures as like... this playful, you know, this playful challenge. Uhm... and then like I remember, yeah then like in *Portal 2*, they kind of like combined the, the... uhm, the levels with environmental storytelling, right? It wasn't just like, you know these are like little, little spatial puzzles that you need to get through, it was, like: "Oh you are in a lab, and you are a test subject, and actually they is something sinister going on and you need to get out, and like there is this... computer that's trying to... you know, has been controlling everyone and, like, actually it was a failed science experiment, so you kind of like also get to see kind of like behind the lab and, you know, as you are trying to escape, you are behind the lab and see the history of how... you know, this place came to be, how was this mad scientist..." you know, like... it goes into... the environmental storytelling as well, so like, you have like, the spatial puzzle layer and you have the environmental storytelling layer, uhm, on top of it. Uhm, yeah, so... it was a good one to... start my [incompris] into games from because it was so, like... perfectly placed, it was interesting from an architectural point of view and like interesting from a game point of view.

R.L.: *Ok. I had also a question about... your work for Heterotopias? So you drew maps about Proteus?*

R. C-M.: Yeah, so I drew maps about *Proteus*. So that was... that was a commission from Heterotopias, uhm, so... I... wanted to have a look at *Proteus*, because *Proteus*, uhm, the island is never the same. So every time you open up *Proteus* and you play

an island, that island is computer generated, so it never... you know, it'll never exist again. Uhm... and so when, you know, for Heterotopias, they were like: "oh, can you map *Proteus*?", and this was like: "well... the islands... never exist the same, so! [rires] Do you want me...? How do you want...?", you know.

R.L.: Oh, that was a commission? Ok.

R. C-M.: Yeah. So... yeah so, and, you know, looking, you know I was looking: "how, like, ok, how do I map this out, using, you know... pen and paper, you know... pencils, you know, stuff that... in physical how do you map that in physical?" Uhm... and so... that's when I looked at like, ok well, I can use watercolours, I can, you know, uhm so what I did was, like, I... uhm, you know, wet the paper, wet uhm, wet the paint brushes and I'd let, like, kind of like the... watercolour fall where I wanted to fall and then try to... generate the islands based of of that, so I can kind like try to: "ok, so... obviously this is... this is what the water, uhm, generated!" [rires] It also fit with the whole theme, with like *Proteus* and water and... all of that... so, uhm, yeah, that's where that came from.

R.L.: Uhm, ok. I think... I'm done with my questions. Uhm maybe just one last more: could you perhaps recommend me someone to interview next, that you know, or people that have the same background as you?

R. C-M.: Yeah, uhm... have you spoken to... Greg... oh my god, his last name is like... uhm he did the videogame *Sable*?

R.L.: Yeah. Not yet, but I hope to talk with him soon.

R. C-M.: Ok, cool ok. Yeah, I mean, that's the main person I can think of, cause he... yeah, he also studied architecture, uhm, as well... and... you know, at the Bartlett for a little bit and I know he definitely has loads of thoughts about... [rires] architecture and video games, like, uhm... I know him well cause we used to hang out in the same... like, you know... before he made *Sable*. [rires] Uhm we would talk about architecture and games a lot, so he's probably a good one to talk to. Also... uhm... I mean, since you already know him, Jai Bunnag, he his... uhm, he study, he also studied arch, he is like me, he studied architecture, uhm... and then, like, for like three years, got his like... BA degree and he did a Master's in game design, and now he's like working as a... working in games. But he's also, like... and he also definitely has loads of thoughts about... everyone who did architecture! [rires] everyone who studied has thoughts about architecture and video games, tough. [rires]

[...]

Entretien 07 - Gregorios Kythreotis 09/12/2021, 14h00

Entretien réalisé dans les locaux où travaille l'enquêté, à Londres (dans l'espace de travail du studio – 1 autre personne travaillait à côté lors de l'entretien)

Durée : 1h45 environ (1h15 puis 30min)

Langue : anglais

Gregorios Kythreotis est le directeur créatif du studio de jeux vidéo Shedworks, qu'il a co-fondé en 2014. Il entame en 2011 des études en architecture mais se dirige vers le développement d'un projet de jeu vidéo personnel après la fin de sa licence. J'ai d'abord connaissance de son jeu, Sable, avant de prendre connaissance de sa formation en architecture. Les bureaux du studio, très sobres, sont situés dans un ancien bâtiment industriel reconverti en espaces de travail fermés et vitrés. L'entretien a dû être effectué en deux parties puisque Gareth Damian Martin, avec qui je devais également réaliser un entretien le même jour et dans les mêmes locaux, devait partir plus tôt. L'entretien avec Gregorios Kythreotis a été terminé juste après l'entretien de Gareth Damian Martin.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet

R.L.: Ok, well just for the start, for the record, can you introduce yourself?

G.K.: Uhm yeah. I'm Gregorios Kythreotis, I'm a... designer at Shedworks, uhm creative director, and yeah studied architecture at the Bartlett at an undergrad level, uhm, so I didn't, I never did architecture as an architect, but my dad's also an architect, so I grew up around it and that was, yeah, it formed up my understanding about architecture, but uhm... yeah I've since, I've been writing some grades and workshops at the Bartlett as well, but uhm, yeah, I guess I use architectural methods in my... in my process, uhm... I wouldn't say I make... games about architecture but I see them as a useful kind of narrative gameplay tool to tell stories and create games, uhm, yeah.

R.L.: So, you have a Bachelor at the Bartlett?

G.K.: I have a bachelor, yes, in architecture and... uhm, yeah obviously just kind of... done a few things since but nothing, nothing uhm full in education, yeah.

R.L.: And did you...?

G.K.: I started this company immediately after.

R.L.: Ok! You didn't study games, or...?

G.K.: No, not at all.

R.L.: So, you learned by yourself?

G.K.: Yeah. Yeah. Uhm... yeah, and I guess, you know, there was some skills that transferred and some that didn't, uhm, but a lot of the kind of base design approach and philosophy I think... can transfer but then you have to think about things in different way and the way you think about function, form, has to change a bit, uhm... but also... I guess the biggest thing that I... that I feel that I've learned from doing architecture is, is the kind of research and method, uhm... so, and so much about, like, concept, functionality, culture, history, uhm... use and... misuse and... uhm, yeah... and then just I guess the process of working in plans and sections is quite useful? In terms of translating across, especially if you work with other people, because... if do a plan or a section of a... structure, of an object, any object, uhm... you, it makes it much easier to 3D model than if you just do like a sketch or a... isometric view, because then you have the kind of projections that you can overlay in the 3D modelling software and so, those methods are useful, but also... I guess thinking about like circulation, thinking about, like, the more... moment-to-moment experiences of architectural design inform a lot of the decisions that get made. Uhm, and I think there's a lot of overlapping with general level design practice, but... uhm... but I think, uhm, yeah, that's, I guess that's just been my approach, has been and the things that I have taken from when I studied architecture, uhm... and of course just looking, not really known, looking at a lot of architectural references and reading how space is used and uhm... you know looking at plans and sections and stuff and being able to deconstruct details and, uhm, yeah. I think that stuff can be used...

But I think in terms of the storytelling that we do, uhm, it's, *Sable*, a lot of it is quite soft, like we don't necessarily explicitly tell the player exactly how a place was used or, uhm... why it was built or... how it's currently being used, but we try to show it through design and architecture, silently, you know, just embedded story into structure and so, I think, you know, if it comes this more subconscious experience, where players, they might not even be able to kind of pull out the exact narrative, but they understand that there is some form of narrative, and I think that gives like, when you do it well, it gives the places a sense of debts, uhm... but it also helps you to create more coherent worlds as you... as you develop. Uhm, so, I think by a lot in those, in those ways, uhm... yeah, so... I guess... one of the harder, the harder aspect is, like when you're starting, right? Uhm, with a game, I feel like the context... is so changeable, you can change it or someone else on the team might change, you know, the size of the player character or the abilities of the player character and, like, in architecture, you might think about those things generally, you think about the general aspect of, of a human... uhm, and then, you know, there are modifiers to that, so, you think about disable access or you think about specific, uhm... yeah, different specifications to the context that you have. But with a video game, the player is, is that aspect, is the human aspect, I guess and... and what their abilities are is really crucial to... the kind of architecture that develops, uhm... but I think, when you're designing real world architecture, there's a lot of establish kind of rules and metrics, those things whereas a game you kind of, you have to establish it per game, almost. Uhm... but also... you can change what it is, if you want, or if your... yeah if you're designing a building for blind people, then you design to accommodate for blind people and you can create interesting accessible design, uhm... and whereas at a game, if your player character... I'm talking specifically about the character, the avatar, rather than the player itself,

I think that's a different kind of conversation, but the... the avatar, if the avatar doesn't have the ability to jump, or does have the ability to jump, you know, that changes a lot of how you design, uhm...

But I think my broader point is that... you can change these contexts, you can change the side context really dramatically without having to, you know, and you don't have a budget, really, you have performance budget, but you don't have a, a... you know, financial budget, and so... and even like weather conditions, you know, you, these things... these constraints, you kind of have to embed them, whereas it feels like, in real, in real world architecture, [inaudible] is a hard constraint, your budget is a hard constraint, the client... you're working with these hard constraints, the... weather conditions, material access, etc. Uhm... and so those for sure certain decisions which, which is where design manifests is when limitations exists. Whereas when you're designing video games, uhm, limitation is kind of... up to you sometime, a lot of the time, uhm... and so you need to find that the functionality comes more about the, you know, the narrative that you are trying to tell, the experience that you are trying to evoke, or... maybe, uhm, the gameplay aspect, like what specific gameplay aspect you have in mind, uhm... But what I mean is that, you know, if you want a gothic cathedral, you want a modernist mansion, you know... then you can, you can have either of those things and, uhm... yeah, I guess, yeah, those are two different, those are different aspects that I feel, I feel like took a bit of adjustment, coming across, uhm... and the other...

I guess the other thing was just thinking about what is architecture in games, I think that's the kind of very broad definition that could... could be almost anything, you know, it could be text on a page, you know, on a virtual page, I guess, or it could be... you know, in our game, you could argue the sand dunes are architecture because they are kind of... made, or is it purely about buildings, uhm, or structure, uhm... and I think those definitions get really worn in video games, because, because as a, you have to think about, they don't just exist, you have to actually make them, uhm, and even with our game we try to take the approach of making the nature feel like nature in the process, so we, we procedurally generated all of the... dunes, all of the natural forms, all of the biomes, they were all made by, uhm, machine, but you still, the creator still has an input into that, you know, what rock is here, you know, you still have to create what... those rock, individual rocks, and we still have to create the kind of patterns of generation, uhm, but the general idea was... for us creating this world... in-world and kind of live with it, almost, like: "ok, that's our context, that's our side" and then that... you know, tides to what I was saying about not having context, that was like commitment we made, and ok, we work with this. Yeah, that was, uhm... something that we try to fold into the process, so that it we would make it a bit more architectural and feel a bit more grounded, uhm... and so when, when I'm starting building, I have to either consider all, or in... in we have the giant ships, which weren't, obviously weren't made on this planet and in those [incompris], you kind of... ignore it, you can purposely ignore the context, whereas with the architecture of the tents, those things are really embedded in the context, and, yeah, I think a lot of [incompris], I think a lot of that... thinking... not just about worldbuilding, but also about process is what I personally took from having studied architecture, uhm... Yeah, I don't know if there's anything specific you want to ask me but...

R.L.: Yeah, so, what would be your definition of architecture in games?

G.K.: Uhm... God, I really don't know, I mean, you could argue as any piece of geometry, almost. Yeah, I think, for me, it depends on the game, and it depends on the process. But I would say, I would say, when we were building the world, we, we tried to kind of, because we were proceduralizing the process, the intention there was to almost replicate natural process and I think... that, to me, took it out of the definition of architecture. Whereas I think, if I was designing a smaller level... and even the nature was crafted... I guess that would almost be like landscape architecture, you know, and... and form, you know, whether it's... whether, you know, a kind of curve here almost made of the... a grassy, you know, is natural looking on itself, it's or it looks like, you know, some stone construction, kind of doesn't matter the underline geometry is... is the kind of what has an effect on the... in terms of the material impact on the player I guess. But then I guess, yeah I don't, I don't know, it's a hard definition, I think you can go back and forth and kind of... think of it as a... almost a case-by-case basis. I do think it might be too simplistic to say that just anything that is, that represents a building in a game, anything that has a symbol of a building is architecture, cause I don't... I don't necessarily agree with that.

R.L.: Ok. You think it's much broader than that?

G.K.: I think it can be. I think it can. I don't think it always is, but I think it can be and I think, for me, it's a kind of case-by-case basis for sure. Uhm... but then I think there are two ways of thinking about that, I think one is from the creator's perspective, and one is from the player's perspective. And maybe from the player's perspective, it's more straightforward, I feel like, whereas I mean from the creator's perspective it's less straightforward, I think. Uhm, when I think about games I haven't made, I think I feel like those definitions are much clearer, whereas I think, when I think about the games I've made, I feel like those definitions change and...

R.L.: Do you have examples in mind?

G.K.: Uhm... Well, I was just thinking in my head about, uhm, I don't know, like Mario for example, *Mario 64*, right? So outside of the... yeah, of the castle and you have the... gardens outside, uhm... and on a technical level, the inside of the castle and the kind of outside of the castle are basically the same, in terms of, if you shrug away the visual aspect... what is lying underneath is just geometry, is just collision, uhm... and is just structure, and all of that structure was hand authored, every tree was placed by hand, you know... and the same is true internally. But for me I would probably not instinctively describe the external aspect as architecture, the hills and the trees, I would probably say that wasn't architecture, uhm, as a player... whereas maybe as creator, if I had made those levels, I would probably be thinking of them in a very architectural way, uhm like the rhythm of the trees, you know, the way, you know, they act almost like a colonnade, right? Like you can see or, or... the curve of the hill or the pathway... that cuts through it, you know, you're designing circulation, and may... yeah, maybe there's a [incompris] between landscape architecture and architecture, and I'm just kind of mud, modelling definitions of it in the process, but I do think... I think there's a bit of wiggle in there, there's a bit of looseness in the definition, for sure...

R.L.: Yeah, that's interesting. And, so how was it for Sable, what was the design process? You told me a little bit about it but what was the start of the project?

G.K.: Yeah, the start of project... I mean, we started with the dunes, uhm, you know, and then the idea was to develop kind of ancient architecture, the spaceships, which I ought to consider architecture more than, always more than machine, uhm and we have the, the kind of modern... the, the city, the tents, tents are, you know, architecture for sure, uhm... and all of the process was research led, so uhm... looking at how people develop cities and architecture in... kind of, in desert environments, in hot environments, uhm... looking at experimental architecture, like Arco Santi in... in Arizona, so I went to visit there and then look there, I went to... Marrakech and looked at the Medina, uhm, I... yeah.

R.L.: You went there, you travelled there?

G.K.: Yes, yeah, yeah, to both. And... yeah like even growing up, uhm, we use to go to Cyprus a lot, cause my parents are, uhm my dad's a Cypriot and uhm... the way that some of the towns are structured and the architecture, I did a bit of research into that, uhm... And I also just, yeah, just generally research desert architecture, desert cities, how, you know, for example with Eccria [note: ville dans le jeu *Sable*], with the town, we designed it, I... uhm gave it this outer wall structure and part of that was just because... I know that real world as cities, they tend to be structured like that, to protect against, like, sandstorms, uhm and to provide also shade from, uhm, direct sunlight. But also, uhm, try to design the city where things interconnected, you had roof... like it would [inaudible] roof culture, I guess, you'd called the way people would sit on roofs and... cook on the roofs, but also try to design around, like, this idea of squares and alleys, which I know is also done in, from my research done in, in... hot cities, in hot places because, uhm, squares... creates like release points for hot air and cold air travels through cit-, narrow alleyways and so it creates these kind of wind tunnels where it keeps those areas cool but also creates shadowed areas, uhm so those were like different aspect of research that went into the city building and city design, uhm, of the game. Uhm as well as more kind of functional, maybe imagined one's, where, you know, I... built the city on an oasis, uhm... and looked at how you could pour water into the city and into the circulation, and even... there's a structure, and you know, these things are never explained in the game, but there's a structure that is this glass dome, and the idea for that was that, uhm, hot air was actually stored up in that glass dome, and at night, because in the desert it gets very cold, at night is taken into the city and used to warm the houses at night because desert obviously get very cold at night, uhm... and I think those are different aspect that I think maybe they do something similar in Arco Santi, maybe not exactly the same, but that was something that, for example, I learned from there. Uhm...

So yeah, that was... those are a few different things that have come in, I guess, through, through research led design. Uhm... and then beyond that, there's just a kind of practical drawing sections, drawing plans, drawing... uhm, making models... not physical models, uhm, kind of wish I did more of that, but actually, just this idea, this process of kind of... zooming in and out, I feel like... you do a lot as an architect, or as an architecture student maybe, not as a real world architect, but uhm, these kind of like switching... mediums to approach different problems and thinking about... how the ways different people lives manifest architecturally, uhm... so... yeah, for example, if you've got an engineer's... we have this engineer in the town and... the bike kind of, the workshop where the bike connects, it is directly out of the town because you'd want to take you bike out to town rather

than into town, for example, and that's like manifest itself by... having this kind of almost hole in the wall type structure, uhm... yeah, just things like that, I guess. Kind of wish I did more of it but... you know, you have to get the game done as well. [sourire] But... yeah I think I have a book on... this was Arco Santi [sort un livre et me le montre] actually, you can have a look.

R.L.: Ah yeah!

G.K.: So, yeah... this is where we went to... and...

R.L.: So, you went also with the team?

G.K.: Uhm... with the sound designer. We, it was after GDC, in 2019 I think, and, uhm, we kind of, we were in San Francisco and then we just went for a road trip, so... yeah, to see the desert, I guess. And we were looking at the desert more generally, cause obviously you don't have many in Europe, uhm... so [petit rire] we thought it was a good opportunity to look at that, but... but, yeah, we also wanted to look at how, you know, these also structures, archaeology and... yeah, the theory behind those things, I guess. But yeah, that's it really.

R.L.: Ok. So, you said you worked with plans and sections?

G.K.: Sometimes. Sometimes I work with... some are just that block out model, like a 3D model and... or some paper, like the city... the town I got drawings, like kind of drawings here... [attrape sa tablette] and they have actually... uhm... [cherche quelque chose]. So, yeah, here's, here's how [me montre des dessins sur sa tablette], so this was one of the plans that I developed for the, but I started it, so you... it actually records... my process [les dessins montrent l'évolution du plan dans le temps]. So, this one, you can see a squared paper first, in the very beginning, like grided paper, and then I'm kind of drawing over it, and layering it up and... making adjustments to the grid in the plan, and the structure, and try to... And this is kind, you know, this is much city planning as it is architecture, but this was almost designed... this was almost like a castle city, so it's almost like part architecture as well. And yeah, I just develop from there, and actually here you can see, so, I've taken this and then what I've done... is I've exported to this, and then I've 3D modelled it, and this is a 3D model, I've screenshotted [montre différentes images] and I've been running around, and now it's kind of layered in 3D, and now I'm kind of drawing over it and developing it from there. And it's just this back and forth... of just like, ok, you can develop stuff quickly in 2D, but it's... has less fidelity in a way, it has, or not fidelity, it just doesn't have that 3D aspect, it's harder to explore that and sometimes it's good to... you know, when you, when you get stuck on an idea or you're just looking at drawing for too long, sometimes it's good to change over and, and take a different approach. Uhm... it was kind of what I... did on this... in this process, and... yeah, this, I think the city was a lot bigger here, oh so it had this kind of agora space, which... ended up kind of gotten rid of in the end, uhm... and these structures out in the oasis, which have, again I got rid of cause... couldn't really think of, or didn't have time to... develop the... narrative, uhm, or gameplay side of it, uhm... and I thought we have enough going on [sourire]. [montre d'autres images] Yeah, I'm just doing like a shadow map, so that...

R.L.: To show the heights?

G.K.: Yeah, exactly, just trying to express... express heights a little bit. Uhm... and then, you know, from there... I have a kind of grid here which then develop into, and again this is just based of... pre-existing model and then trying to [incompris] and develop, like: "ok, oh, you know, they have lots of fabric, uhm, architecture kind of... overhangs and stuffs like that", and that stuff is quite hard to show in... in a top down drawing that... that you're trying to explore circulation, for example, or I found it so I, I, you know, took it over to these sort of things and... here I'm, here I'm kind of developing: "ok, what does the skyline look like, you know? Can we have these kinds of red stones like structures or...? Yeah, like cloth-like architecture, uhm..." Yeah, so, you know, that was kind of part of the process and then you got into the engine and then you kind of...

R.L.: And what software are you...?

G.K.: Uhm, this is Procreate. Yeah, so...

R.L.: And the engine is...?

G.K.: Unity. [en même temps R.L. : Unity ?] Unity, yeah, yeah. Yeah, so here's, here's an example of a building I've designed, so... [cherche d'autres éléments à me montrer sur sa tablette] Wait, this is just... ah, you know what this... I've... develop this but here, so here is another example, so... again I kind of start with very loose pencil drawing, and this one I didn't actually do in plan, I just did, because it was so vertical, uhm, but it also...

R.L.: Ah yeah, I remember.

G.K.: Yeah, I was thinking about... the, uhm... circulation a lot, and how you have to get up there, so I get really loose, like I just wanted to... and then I took it to plan... uhm, and then from there... and then I'm mapping out the circulation, I have the player comes in here, at this... And then I made the 3D block out of it here, and here I'm kind of developing the aesthetic a little bit and refine here the process... uhm... and I want the player to enter up here.

R.L.: So, yeah, the focus is the circulation of the player?

G.K.: Yes. Yeah, very much so, I think a lot about the circulation and flow and... direction of the player, uhm... I think that's probably the most important thing, uhm... and then this one, I try to, so this one had an interior space that the player goes into, because I wanted to make the journey a bit more interesting... show the different part of the structure, and so again I did this kind of cut way, uhm... development, and there I could actually... making interiors of buildings in 3D. In a game like *Sable*, it's actually quite difficult, so, if you have a plan ahead of time, how you want to project and just make sure life a bit easier, uhm... And yeah, here I have like a story in my head about what, you know, who lived here and why, uhm, this is kind of why that exists and it doesn't... it doesn't really express itself in the game so much, but uhm... but, you know, I hope that by having done this work, the player feels it when they're exploring, like: "oh, this isn't just a tower, it's... you know, there's some form of... there's some reason that it's here, or it came" and it just make the whole, the world as a whole... get a bit more depts, uhm... and yeah, I wouldn't say I did every structure like that, some of the structure I kept, did a bit more of [incompris], a bit looser, but... you know. I'm trying to see if there's anything else of interest here... [regarde les documents sur sa tablette]

R.L.: And would you say it's level design or would you say it's something else?

G.K.: Yeah! I'd say a bit of both, a bit of both. Uhm... I think a lot of that depends on, so I think the town, in a way, was not level design, that was more like architectural design, because... I design the town as more of a cultural... and narrative centre piece, and it... it's not so much a level, whereas the second... thing I've showed you was more of a level, I'd say. It was more... it was more about a specific objective, whereas the town itself was just a bit more... it's a heart, it's a place where people live in this, in this.. world and so, to me it feels a bit more architectural maybe, or a bit more... yeah, relevant in that, in that way. Uhm... yeah that, that's the approach really that we took... on this game.

R.L.: And would you talk about environmental storytelling?

G.K.: The what, sorry, storytelling? [incompréhension vis-à-vis de ma prononciation]

R.L.: Sorry, it's hard to say: environmental storytelling?

G.K.: Yeah. Yeah, yeah, yeah. Uhm... I mean, the whole thing is kind of environmental storytelling but... uhm... I guess there are kind of different ways that people think about that stuff, there's the kind of, like, prop play out, like if you leave... like, I don't know, is... kind of like *Gone Home* is obviously a rich example of, you know, the house itself telling a story and, like, ok, uhm, I remember, I think there's an example in that way, there's like a bathtub, and it looks like there's blood in the bathtub, and then it leads somewhere and then you find some, like hair dye or something, or paint, I can't remember. And... you know, it doesn't tell you anything, you just... infer a story from that, or... the classic is just, like, a skeleton in a... whatever, somewhere. Uhm, which we do a few time in *Sable*, but... it's a fun one to do. Uhm... and the other one is just graffiti, like that... people, you know, that's a way of doing that sort of environmental storytelling, uhm... whereas I think, architecture storytelling... is maybe slightly different in that, a story... is not, you're not trying to tell a story with a plot, you're trying to express... an aspect of the game. Sometimes you are! But sometimes you're not, and I think, I think it's more about trying to express a looser aspect of.. world or culture... Uhm, yeah I'm not sure of the right term now which would be, but I think, that's a slight difference. Uhm... yeah.

R.L.: Ok. So, the game is about exploration. Was it there from the beginning, was it something you wanted to do?

G.K.: Yeah, definitely, yeah. Like from... day 1 really, uhm... we, the first proto that we did was just, like this... big cube in the desert, and you could just drive out to it on a Hovercraft, but.. we knew we wanted it to be quite freeform exploration, uhm and I guess, uhm... again I guess the architecture approach helped with that, because when I was designing structures; the game is very loose, you can climb on anything, you can approach any structure from any, any side, so that means that, I guess things have to hold up from... all that, they have to hold up from any approach and... I think normally, or traditionally with games, a lot of games, what you can do is designing like a really speci-, like... when I'm mapping out a circulation in *Sable*, that's a... suggestion, very much. There is no way for me to anticipate really how they're going to approach... Uhm, I try to do, like, psychological... kind of... I don't want to say tricks but suggestions to them? You know, like leaving

props in certain ways, but the tools are very... loose and very gestural, whereas I think traditionally a game, there might be a more specific path, then you see a very... set side of a building and sometimes, in reality, buildings only as a façade, it only exists as a kind of interior or, you know, or the interior is totally separate to the exterior, and if you match them up, they actually wouldn't line up. Whereas, in *Sable*, everything had to, physic-, you know, had to work. When you see, see a wall, the other side of it has to exist somehow. Maybe it's blocked off by rock, uhm which is something that we do a few times but, actually, not always and... so then you have to think of, you know... you have to...

And so, in architecture, that's also true, right? You, you design a building, but, you know, you... you don't anticipate every human's... every person's... experience of that space. You can, you just create moments, you create... you work on function, you work on experience and... uhm, and you work on kind of multi, multi-use, so, you know, when you design a... say you design a shop, you're designing a very... different experience for.. a customer to, uhm, so they stop, right? So, access should be different, and the, the function for space is different, and so, uhm... I guess you're kind of design-, trying to design multi... layered... quite... intricate spaces, that also evoke a particular experience, and that is a tricky balance, and that is something that, I guess you get through... you just have to do playtesting, get feedback, uhm... you're relying a lot on the first impression as well. So, a lot of the time, you're almost not showing people... the work, because you're like: "no, I need... I need your first impression when it's ready, so then... then I can take useful feedback" and... So, yeah, it's tricky, it's, because it's an exploration game, I can't surprise myself, I can't excite myself by playing it, really, and maybe I see a fraction of that when I'm playing it, but it's not... There's nothing exciting for me to find in the game, unless I've just... made it for so long, I've forgotten something. Which did happen, but it [sourire], you know, happened years... years from each other, you know: "Oh, yeah, I forgot I've made this!" So... yeah, it's... So, I think that's another aspect of architecture design that translate quite, quite nicely to this specific type of design. Uhm...

R.L.: So, what are the props that you talked about?

G.K.: Props, when I think about props, I think about stuff like bookshelves, or books, or tables or... uhm, furniture and, uhm, barrels, stuff like that, uhm... Yeah, that's it, really. Uhm, but yeah, they can be useful because... well you use them to create a sense of life in the place, even when there's not a person. Uhm... you can use them for storytelling and you can also use them to try to... suggest kind of direction to players, or block a door that you know... you know the player can't go through or whatever. Uhm... but yeah, but then, I, you know, a lot of the, the game is about kind of... doing a thing where you show someone something, and then we kind of either make it difficult to get there or we hide it from them for a bit and then reveal it again and a lot of the game is about those moments. And then I guess it's just like classic architecture techniques which translate really directly to level design, which is stuff like compression and expansion and, you know, just things that... people have done in architecture for many many, using shadow and light, using, you know, uhm... to create these sorts of different experiences, and I think a lot of level design is using the same techniques, uhm but... they also translate quite nicely, so... you know, if you're about to..., if you want the player to feel like a space is bigger than... uhm bigger than you put them in this hall space, just before, or, or

whatever, you know. But... so, we're using a lot of those techniques. But I think the core of the game, for me, is about... being on the Hoverbike, actually, and seeing something in the distance and... the dunes, dunes are a really important part of this stuff. Say you see a tower in the distance, uhm... you, you marked it on your map and you know roughly where it is and then you go over to it but, as you're going over to it, it goes out of your line of sight because you'd go down into the dunes. And the dunes are kind of formless, so.. you end up going slightly off course, and then maybe when you're, you encounter something else on your journey, and it just becomes something else and just, just getting to that place is a journey in itself, but then when you get there, there's also the kind of narrative that it.. has or, uhm, yeah, and I think that's the kind of core of the game, it's, it's that, that sense of journey and that sense of... setting out to do one thing and maybe encountering something totally different and going with that, and having the player just... go with the flow, I guess. Yeah.

R.L.: So that there's always something to do, something to see in the distance?

G.K.: Yeah, w-, yeah, that's, it's crucial for navigation as well, when you have... We need to design, uhm..., with landmarks a lot of the time, and architecture, the architecture in the game can't purely be generic, it has to... have some sort of distinct element to it, uhm... occasionally you can get again with that not being true, but most of the time, it has to have like a silhouette or a form that is readable as unique because... that's how the player navigates. We do have a map, and we have compass, and we give the player tools, but we chose not to have a mini map and we... we really tried to make it so that the game... you know, we, I think the mini map itself is kind of like a... having your phone out all the time, when you're walking in a, in a city or something and, uhm, I think we wanted the players to look up and experience the place and figure out the space, and get comfortable with it and... uhm, and experience it very directly, and I think that's becomes a form of, like, puzzle solving, as well, like how do I get to this place, what's telling you how you get there, the player is... kind of solving that themselves. Uhm... but an important part of that is how, from certain places you can see other, you can always see something, so there's always some form of connection, because we have a limited draw distance. If we hadn't a limited draw distance, we won't have to worry so much, but because we have a limited draw distance, we have to make sure that within that draw distance... so I think, by default we have it at 2 kilometres, but then I think on some consoles, we have to have it about 1 kilometre. Uhm, and so you kind to have to design around that a little bit. I mean, sometimes the experience of there not being anything is good, is useful but, uhm... generally speaking, because we're so loose with the quests, with the direction, with what we tell players to do, we... thought it was really important to make sure that there were always something on the horizon, that they could connect to. Even if they have already been there, you know, that's still important information and it creates... it creates a world that, that feels more grounded and real if they kind off, if players can start to, kind of like, get their bearings and.... uhm, yeah that was really important actually, uhm to get that right. And, yeah, what that means is that you have to have, uhm... very unique or interesting silhouettes for players to kind of... hang around to, visually. Uhm... and, yeah, I think... yeah that's a really important part. I was about to say something else but I can't remember, blank memory. But yeah.

R.L.: So, yeah, you wanted to have like a feeling of vastness, of big [superposition G.K.: yeah, that was important] but not emptiness?

G.K.: Yes. Trying to find that balance was difficult. We set the game in a desert because it could be empty, and it is important in a way that it felt empty, because it's a desert. But... we wanted, but we gave the players the tools like the Hoverbike to get around quickly, so that... they don't get to bored, uhm, and, I think this is not just about boredom, it's also frustration, because I think frustration develops when there's, kind of, you're hoping for something exciting to find, and you find nothing. Uhm... so, that was, it was important to build that in. Uhm... yeah, so giving the player tool to get around quickly was very important.

R.L.: But you add teleportation also?

G.K.: Yeah, we did, yeah. So that [petit rire], that was partly technical, I think we ideally would have made that more grounded, because... ideally, I would have some form of, like, almost public transports, at hubs. We would go somewhere and get, like... So you know these big beetles, originally I wanted them so that.. they would take you, they would be the fast travel for the player, uhm... but because we're such a small team, and we're making this open world game, there's a lot of potential problems, when that happens, like player going through the floor or getting trapped in something, so we had to give the player something that they could use at any point to get out of trouble. So that was the idea behind fast travel from anywhere, sort of things. It was a bit of a compromise but... uhm, but you know, we, sometimes you have to make your own life a bit easier, I think. But yeah, we discussed a lot how we would add it, and we ended up adding it in a fairly straightforward way. But that's why. Uhm, yeah.

R.L.: So very technical choice?

G.K.: Yeah, pretty much. It wasn't, I wouldn't say we tried to solve that into world-building. We don't kind of advertise it too much in the game, uhm, which maybe we should but, I think the thing that we were worried about was... players just fast travelling from place to place and not... uhm, if you just keep doing that, you don't experience the places in between, and then you lose out on potentially finding new stuff, so we were kind of, like, wary of telling the player too strongly, early, too early that they could fast travel. Uhm... and the thing, the experience we hoped were that one player go to the map and they go to set a... checkpoint at a place where they want to go, when you go to do that, it just says: "oh, so you want to fast travel?" And then its: "oh, ok I can't fast travel!" But... uhm... and we found it a bit more organically, but... uhm, yeah, we were really wary of that. It's a bit like, uhm... and then I've talked about this in that piece I told about, but it' a bit like travelling on the tube? You know, like, you... versus on a bus, even or walking, or... You, you kind of disconnect. Things become noddle and so they start off at the tube and appear around them. And you kind of get this situation is always disconnect of how things are actually made in a city, and the same can be true of a game with fast travel, right? If you encourage it too much. Uhm, you can create disconnect between how things are situated. And it can make a place feel... less, I think. Uhm... you know, I remember growing up, when I was travelling into London from, you know, where I was living and then get the Northern Line and, I would... yeah, always get the tube everywhere. And I remember there was a time, I had to go from, like, Leicester square to Trafalgar square, and they're literally round the corner, walking, five

minutes. But I didn't know, and this was before you had, like, smartphones, so I got the tube, and it took me like fifteen minutes because I had to change lines, [sourire] and then go back. Yeah. Whereas I could have just walked it. Uhm... and I think, that's a kind of functional disconnect, but it's also experience, you know, you lose out all what is in between and you might miss stuff, interesting things, things that you care about. Instead, all you see is this... void, you know, tube is a void, basically, it's a tunnel, there's nothing to see there. Uhm... and, I think, you know, that was one thing that we were all really... wary of the player, kind of...

R.L.: So, you think games can recreate this sense of connection?

G.K.: It can or they can also destroy it as well. It can... I think it can work and it can work for or it can work against, but you have to be, well you want to be conscious of it. I think especially in open world design, uhm... you know, I think of an other game like *Persona 5*, uhm where... they actually have a metro kind of network, but they use that at their advantage, because then they don't have to make the all of Tokyo as a city, but also as a, is a reflection in that circumstance of how... people actually travel in that world. And so, actually my experience I was talking about of taking the tube, if you made a game set in London, and the player character had that experience... well it's not so different to what is actually like travelling on the tube in London. Whereas is... our game, there is not tube, there is no void, so fast travelling kind of... in some ways is antithetical to that experience, because a big part of going from A to B is actually doing it in our game. Uhm... so I think it's conditionally, it, it can depend, I think it depend, but I think in our case, it was true that we, we... we wanted players to... to drive as... we didn't want them to get bored and we know there's a practical, you know, we don't want to waste people's time either, but we also do want them to get into the flow of the game, and sometimes a bit of friction is important to create, to also get people into the mindset of the game, to slow down a bit, into, like, ok, just... enjoy the experience. And I think if you... encourage players to do more fast travelling and travel around only quickly, it creates of different type of game, it creates this high tempo [claque des doigts très vite] rhythm, that... our game doesn't call on to, our game needs... needs you to slow down. It's asking you to slow down. Uhm... so, yeah, I think that's an important aspect.

R.L.: And also the open world aspect, the freedom you... was it an important also aspect of the game?

G.K.: Yeah, it was really important. Uhm... I mean, it was important for a lot of reason, production wise, well it would have been easier to make... a non, non-open world game, but... uhm... some, in other ways, the looseness meant that... one it was a very relaxing game, but two that we could allow players to just... walk away from anything, and it meant we structured all our quests like this, and that's why we have no main quest, cause we really wanted to embrace it, but it's also... a kind of... uhm, you know, it's something that matches up for us with *Sable* herself, as a character. Uhm... but we also felt that that freedom was really important to create that feeling of discovery and exploration in the player. I think a lot of what games do is about making the player feel that the possibility space is bigger than it is in some, a lot of the time, as soon as you... fully understand every... limit of a game, well that's when the magic trick, kind of like, goes away a little bit. And I think, having that... freedom of exploration was really important to that... uhm, yeah.

R.L.: But, yeah, I imagine it was also difficult to do, to design the world?

G.K.: Yeah, it wasn't easy. Yeah, yeah, it wasn't easy to design, but also technically, it was very hard, uhm... Yeah, performance is not easy in our game, open-world game, you can't, you have a lot less control, it's harder to design... specific quests, you're limited in... the way that we wanted to approach quests is that you could complete, almost, a quest in any order, so if the quest is... to solve a puzzle in this... old ruin, if the player accidentally stumbles upon that ruin before they get the quest, and they solve the puzzle by accident, then we wanted the game to say: "oh, that's ok!" You don't have to go back the ruin. That was really important.

But players, when the player knows it, it means that: ok... they're not puni- they're actually rewarded for exploring. It's actually... and it's more exciting, it's like: "no, I found this place without you telling me about it" and I think that's really exci-, it's almost like... it's almost like, you, the player and the game have a, like, secret, and then when the NPC says: "oh, yeah, do you know about this place?", it's almost, almost like... like, uhm: "Yeah, I know about it, don't worry" like it's kind of a fun thing to discover, but... uhm... also... it, yeah, so encouraging that feeling was really really much important, but it also means that the flipside of that is... tell-, if you want to tell really structured... uhm, sequence narrative, it basically, very hard, in our game, like... uhm, and so it limits the kind of quests that we can do, and especially cause we were making non mechanically heavy game, we were making something that was very... like a... yeah, it had no combat, it had no... fail state, it meant that... uhm, yeah we were limited in that aspect. Uhm... but that's something we, we chose... to embrace and we, that was, that's a big part of development, was: ok, our limitations, and how do we... turn them into strengths, how do we, so like masks... that was kind of involved because... I didn't want to animate faces and get that, you know, this can be a lot of work, so ok, let's keep the masks, and then we were like: ok, let's, how do we... make this an important part of our game, and now, and then it became probably the most important part of this narratively, of the game. So, we tried to do that in as many places as possible. Uhm... and yeah, that was an important part of the game.

R.L.: Uhm... yeah, why did you choose the third person, was it... like a non-choice or was it...?

G.K.: Uhm... I think one because we wanted *Sable* to feel like a character. And not just a proxy for the player, but she has her own thoughts and feelings, and I think giving her... a body that you can see goes with that. Two, I think we just prefer it, you know, personal preference. But three, I think it's also about how... she is situated in the world, for me I find that... seeing that her character stood in the world, physically grounds the world. Uhm, but I would say mostly it's because we wanted her to be like a... a character, uhm, herself. And not just... not just a proxy for the player, uhm... yeah.

R.L.: Ok.

G.K.: But you know, that comes with its own problems, I would say. Like your doors always have to be massive, because you have to fly the camera through it. So, if you think about... when you...

R.L.: Ah, ok! Never thought about it...

G.K.: Yeah, when you do a door, it has to be, like... it's like driving a truck through a door. In terms of the camera. Because, yeah, the front is the player, and the back is the camera, and so you're always driving like a truck, cannot articulate it, yeah, it's hard. And doing interiors is hard as well, you have to bring the camera in, or... yeah, your ceilings are always like 6 meters or something, compare to... so, like, that's how metrics work. The lowest ceiling we can have in the game is 3 meters, which is: ok, that's not unrealistic, that's about what this height is, but... but that uncomfortably... short. And... she is about 1.8 meters, I think. But then, like, I'd say standard ceiling size, small, on the small end is 6 meters, which is, in real life, if you have a 6 meters tall ceiling, it's huge! Yeah, huge! So, yeah, that's an important, it does affect the metrics in how you design.

R.L.: *Ah, that's interesting.*

G.K.: Yeah. Whereas I think, so I was having a [incompris] the other day, so I was looking at, old, like *Majora's Mask*, like *Zelda* and uhm... one thing I realised when I'm watching, like yeah ok the doors... there're still massive. But because Links' a kid, they get away with it? And so, they can have the other character be more realistically sized, whereas for us... if you want to do a door, it has to be massive, it has to be about... 4 or 3 meters in height, and maybe like 3 meters wide. If you saw a door that big in real life, it's like a Cathedral door, you know, it's big, so, yeah.

R.L.: *Yeah. So, you can't design a door that is adapted to the size of...?*

G.K.: You can but it's awkward. It's awkward, yeah.

R.L.: *Or a door that you can't open?*

G.K.: Yeah. The transition between spaces is awkward. If, if you have something... yeah, like *Mario* or *Zelda*, for example. When you, in *Mario 64*, when you go in the castle, it fades to black. So, they... they're ok with it. But if you have something... where that doesn't happen, you have to really, yeah it's not an easy design solution and you have to design something specific and... we didn't want to do that, so that we have no doors that, say open themselves, we did, we actually had the animation and we did... start doing it but then we decided not to... partly for, because the original design of the city, I did all of the interiors, every building had an interior...

R.L.: *Oh yeah? But you can't go anywhere...*

G.K.: No because the performance, it was too... Yeah, it wasn't run-, it was running like sh*t, I mean already run, it runs like sh*t anyway, but it was [inaudible], the city specifically. And they're ways better now, but... it was... uhm, yeah. So, we had the doors and we wanted to have it: "ok, when we press a button, she opens the door" but then, what do you do with the camera, you have to..., we had to have like a, a really specific, like the camera would go right behind her and then follow her in almost, and they kind of do that graphic [incompris] for a while, but, uhm... because they do have, they do the same things, in terms of... outdoor and inside spaces, but it's a really hard problem to solve, that transition. Yeah, anyway, sorry, sidenotes, but, yeah.

R.L.: *No, no, it's interesting. What about the stairs?*

G.K.: Stairs?

R.L.: *Yeah.*

G.K.: Yeah, they're similar, you need them quite wide. Yeah, because otherwise players would just fall off.

R.L.: *Ok. [rires]*

G.K.: Yeah. Cause if you have stairs, if you think, in real life you can have stairs that, I don't know, 1m 80cm, whatever, and it's ok. But, in third person at least, if you have that are 3m, in *Sable* at least, that's narrow, very narrow. 6m I'd say is what you want, really. And 6m stairs, again, it's huge!

R.L.: *So, you mean the...?*

G.K.: Width, yeah width. Yeah, yeah, and in diagonals, actually the metrics aren't... that far off real life, I would say. Uhm you... you know, you have standard metrics for stairs in real life and... yeah. It's usually the ones I use. So, I built the game, the architecture in the game mostly on a 6 by 6 grid. So... 6 by 6 by 6, sorry. So, it's like a volume. 3D volume. And then, the stairs... the stairs can't go at 45 degrees, it's too short, so they can't only go at, I guess 22 and a half, so stairs... stairs, standard stairs incline was 3m up, 6m across, so, I guess 22 and a half degrees, half of 45 degrees. So, yeah, so you have these metrics that you establish early one and that's... that's kind of what you work with. It kind of dictates what you can do with those structures because, if you don't establish that stuff, then... it's gonna be a mess, it's gonna be a mess, yeah, it's difficult, uhm... yeah. And, like, [incompris] like it's a height, like if they go below, they maybe should climb up them or pop up them, or whatever, so you have to have them so they block, but maybe you want them so that she jumps over them, yeah, stuff like that, yes.

R.L.: *Also, the fact that you can climb everywhere, uhm, does it have an effect on the way you design the buildings?*

G.K.: So, that was why we chose the 6 by 6 by 6 volume. One, for the camera height. Two, like what is the smallest volume that you can have, that could... fit the camera comfortably and also mean that the player can run around without, like, running into things and two... the climb height, so I think, you can climb two of those, you can climb at 12 units at the base.

R.L.: *With the stamina?*

G.K.: Yes. Yeah, yeah, yeah. At the lowest stamina, you can climb 12 units.

R.L.: *Ok, ok.*

G.K.: I think. I can't remember exactly but it's something like that. And then, that meant that when, when we're designing stuff, if you design... uhm or maybe they can climb 15, and so they can just get over it, basically. Uhm... so, yeah, that's, like, important to inform, uhm, basically every aspect of the game. You have to establish really early on, cause otherwise... otherwise, again it's just, [incompris], you have to change stuff right at the end, yeah, like that.

R.L.: *Do you think it relates to the idea of functionality in architecture?*

G.K.: Yeah, I think so. I think it ties back to what to what I was talking about in the beginning about... the player character, their abilities and... then the architecture manifests from that but also, the kind of... yeah, everything is tied up with that, the... yeah, the gameplay, the functionality of the spaces, the, like mechanics, and... also the experience, so like if you want to do that compression idea, then

what are your metrics for compression and when are your metrics, you know, your expansion can be anything but, what actually is a small space, in this game. Cause in real life, maybe it's not actually a small space, but in this game, it is, and so those things are, are really important. You can't just take the metrics from a real life building and appl-, translate them directly in one work, really. You have to translate it in some... or, well this is where I think first person games change that. In a first-person game, you can actually have a more realistic metrics, I think. So... in a game like *The Witness*, I think... like, I'm not 100% sure but I think those metrics are realistic. Like I think... they're like real architecture, and I mean they had a team of architects working on that game, but... uhm, yeah that's my feeling. And I think, like *Resident Evil*, the new one, uhm or at least... *Resident Evil 7*, I think, I haven't played the 8, but I think they have the similar thing where the, the house in that feel, felt quite realistic in its metrics. So, the door height felt right. Maybe I misremember it, but the door height felt right, I think. And actually, *Resident Evil 8* plays with that when... they're like, uhm, Lady Dimitrescu, she's really big. And so, to get through doors, she has to, like, duck down, and kind of the opposite, I guess? So, in a way they're playing with their own metrics there. Yeah, when you have enemies to design, then yeah, it's even more important, cause... if you have, say, uhm, a player and an NPC walking through the same door at the same time, is there enough space for that to happen, and how does... does the game just completely, like, mess up if you do that, you know, those are important thing to consider. Uhm, yeah.

R.L.: Yeah, of course. I wanted maybe to talk a little bit more about the inspirations of the game? You told me a little bit about Marocco and the desert...

G.K.: Yeah, yeah. And Arco Santi, yeah.

R.L.: But are there others as well?

G.K.: Uhm, architecturally? I mean, there are lots, so many inspirations, I guess. I many, obvious are, like Mobius, Studio Ghibli, Star Wars, uhm... but also, uhm... architecture, I think more like Archigram, Ar-..., like... don't know if you know, like Peter Cook and... got one of his books, here... [cherche un livre dans sa bibliothèque] Where is it? Yeah, I mean, I've just got lots of books I'm constantly looking at... [continue de chercher] This one... Yeah, Archigram and the Metabolists. [prend quelques livres et les pose sur la table pour me le montrer] So, yeah, I've looked a lot at... this book... on Japan, there's some really great Metabolist references, and there was this really cool reference where... [commence à feuilleter le livre] I think it was one of... the Metabolist architect was commissioned to... design some desert architecture for, uhm... I forget who it was for... But they have the plans in this book, and it never got built... for political reasons, but uhm, there were some really interesting stuffs, there were stuff, with like, air bricks design... where is it? [cherche dans le sommaire] There we go! So, this was the Metabolist city, near Mecca, in Saudi Arabia. So, I looked at that. Uhm... [continue de feuilleter l'ouvrage] Here we go. So, this was the city, this was the permanent city, and then this was the... uhm, city that would appear during Mecca, so, this idea of, like, permanence and impermanence was something that we also kind of looked at with the game. Oh Carlo Scarpa! Uhm, a lot of the, like, ruined architecture was really inspired by Scarpa's work, uhm and style, I guess. And just, kind of like... modernists ruined architecture like building that he does quite well. Yeah... [cherche

dans sa bibliothèque] so, Scarpa stuff. [...] Most of my books are at home, because when we started working from home, I took them for research, but, uhm, there's a really good one... just *Anime architecture*, and it's all, that one was on my desk all the time. Uhm... I've looked at books that like...

R.L.: Ok, I think I've heard about this book.

G.K.: Yeah, like *Ghost in the shell*. Yeah like... Archeum, I have...[inaudible] stuff or maybe at home, I can't remember what's here and what's at home, but, yeah, here's the Archigram stuff. [feuillette un autre ouvrage]

R.L.: Ok, what did you took from Archigram?

G.K.: Uhm, so I think more like the ship stuff? Like, the, if you thi-, and the same with the Metabolists, like the idea of the ships and the... modularity, and the... uhm, yeah mostly the idea of modularity and kind of, the, actually the bikes... were kind of inspired by Archigram, in terms of the... the modular aspect of them.

R.L.: The modularity, yeah, ok.

G.K.: Yeah, so, some of those ideas came from there. And then this was a quite useful interesting book... about architecture and ritual.

R.L.: Interesting.

G.K.: Uhm... yeah. [continue de regarder dans sa bibliothèque] I have a lot more, but, ah... [...] Those are the one up here, really. [...] I think... yeah.

R.L.: So, you're keeping informed about architecture in general, or?

G.K.: Uhm... not as well as I should, I feel like, I could be better. But yeah, some, yeah, like my friends, I studied architecture with my friends, and they all became, most of them became architects, so I speak with them and, you know... But not super, not super up to date, actually. Really anymore, but I try to do, like research and look into... what's kind of going on, but I feel like, uhm... the more interesting stuff to what I'm looking at, is actually stuff that maybe happened... uhm, that is more bigger ideas, or like, uhm... And I guess in terms of the architecture that was designing... didn't really think that stuff like... the more modern approaches to those things weren't necessarily super relevant to how... how I went to [inaudible] or the other archi-, I just look at vernacular architecture in general. Just like, you know, lots and lots of vernacular architecture, because... part of this world was that: "ok, they had this planed architecture", but then... uhm, over time it kind of became more vernacular and, uhm... more about dealing with the specific situation and the climb and environment and context that... the people of the world found something.

R.L.: Yeah, because you have different environment and different architectural response to these environments.

G.K.: Yeah... Yeah, a little bit. I wish we did a bit of more of, we, well no, there is, like there's the one on top of the, like, spires, the fingers. Uhm, and actually, I had a... whole town planed on top of there, but I... ran out of time. And you... but, that's what that is, the one that you think that you find up there is like a fragment of that was gonna be. It was actually gonna be really dense and, like, almost like a Venice in the air sort of thing. And the boats were like flying, and you, like, they just fly around and you can take one to one. Anyway, so, yeah, there was... there

were different towns that were gonna be part of that, but they... we ran out of time and that was part of the, like, [inaudible] aspect, but we're just a small team as well, we just have to, at some point say: "Enough's enough".

R.L.: How many were you in the team?

G.K.: Oh, team. Uhm... Between 6 and 10. Depending.

R.L.: Not so small a team.

G.K.: It's quite a small team. It's... For this kind of game, yeah. So, like, when I say 6 and 10, you know, 2 is sound and music, and then programming, we had one other designer, and we had, and then sometimes, we had writers on board, and sometimes we had, uhm... an artist, oh and the animator as well! Yeah, it's... it's not a tiny team, but it's not a big team either, I think. Uhm... yeah, yeah. But it also, it wasn't full time...

[interruption de Gareth Damian Martin]

-- 1 heure plus tard, après l'entretien avec Gareth

R.L.: Ok, yeah. I just had also a question on software and Unity. Do you think it was easy working with Unity with a background in architecture?

G.K.: Uhm... I wouldn't, yeah, it's ok, it was ok. I mean, compared to other architecture software, it... with Unity specifically, it's almost more like you're compiling things in. You can make stuff in Unity, but it's not the best tool for that. Really, you want be making, like, in Maya or Photoshop or, you know, and then you bring it in. So, it's almost like an InDesign style thing, in a way. If you... want to compile, I don't know if that, that's not really an accurate comparison, but uhm, you tend to make the assets outside of Unity and then bring it in and, with Unity, make the game. Uhm, it's kind of a simplified version of how you look at it, but uhm... in terms of my work, that tended to be how it was. But I'd said generally, it was ok, it wasn't so... difficult. I think, I think one of the things that... you have to get used to, maybe, is when you work in architecture, you, when you, you'd have to [incompris] your models, you can like model as much detail as you want, as high detail as you want, uhm... and I, personally, I didn't do much like texture work, like it was all... modelled. Whereas in videogame, you really need to optimize and you have to keep the performance in mind when you're making stuff, so it has to be... lower kind of resolution or you have to find creative solutions to solving that, or technical solutions I guess as well. Uhm... so that, that's a bit of a shift in mentality, like when your work, when you're just rendering stuff, you can... let it render for two days, or whatever, half a day, and just press the button and go away from the computer, whereas, yeah, Unity has to render every, 60 times every second, so it's... it has to be faster, but uhm... but yeah, I think, when you work with a small team anyway, we don't have time to do that much detail in the models, so it's ok, from that ground.

R.L.: But you're still trying to work on details anyway?

G.K.: Yeah, sometimes. It depends, I mean, I'm not, you know, modelling every... bolt on the, you know, our ship, or anything, uhm, yeah you can sort of get more stuff into textures, and use that kind of stylisation, that's a bit a part of why we chose to do those specific kind of... style that we went for, like this kind of flat shaded, low poly, sort of look, because of, because it just takes longer to do...

something of this scale, realistic, I mean... We also just like it, but yeah, that was part of that. Uhm... Yeah, I'm trying to think. I think the style of modelling is different as well, in terms of, but... that's, I think it depends how you model, if you use Rhino or MicroStation, uhm... or any BIM Software, your... uhm, style of modelling is much more technical, you're, you know, you're putting in precise measurements, whereas when you're modelling in games it's a lot looser, like... it doesn't tend to be precise, when you, or... yeah, it doesn't tend to be as precise when you're modelling, unless you're doing stuff that really has to slot together, like gliders. Uhm... yeah.

R.L.: Ok. Yeah, you mentioned the style that you choose, how did you choose this style?

G.K.: Uhm... we, well, we liked that sort of style. It was easier for a small team to produce the assets. Uhm, and I think, you know, when we started sharing, you know, we did like it, but when we started sharing the gifs of it as well, it proved to be kind of popular, so, you know, we pushed on with it and tried to emphasize it, but also, I guess... you know, a part of... the type of story we were telling, you know, we were telling a kind of story set in an other world and it was kind of a bit, it had this kind of... yeah, otherworldly edge to it, for sure, uhm... and I think, I think it being... being in that style less lean into that and think of, think about those things a bit more, yeah it's hard to explain but... yeah, I think, I think it being so stylized was helpful... yeah, just on the production level... and, yeah in terms of catching viewers eyes, I guess, yeah. Uhm... thinking of, in a way, the style is very architectural because the lines, like the line work, and, like, uhm... it... translates quite nicely from, uhm, like a more, like some renders. When I was studying, I did, like, maximisation, wide frame renders and stuff like that, so if you use the modelling or thinking in wide frame, this isn't, so... far from that, I think. Which is, yeah, it's nice to work with, yeah. Like, yeah. Came with its own problems, but, uhm... yeah we really wanted to push it, so that the game look 2D and then you'd kind of turn the camera and then realize it was 3D, and that was... But a big part of that was giving it like a human feeling, like it's made by hand, sort of it, like... but like a soil rather than feeling like it was made by computer. So... things like, hand-, the textures, uhm, I'd draw by hand on an iPad, most of them. Uhm... and also the animations...

R.L.: Ok. So, it was hand drawn, the textures?

G.K.: Yeah, yeah. So, stuff like... bricks were all hand drawn, or... uhm... yeah, leaves and plants and stuff like that, they were hand drawn. But also... like, uhm, animated effects, so we have soundening effects or... like kind of splashing, uhm... yeah, I've got an example. So, uhm... this is like when the player is in water, you have these water splashes and so that was all just, I drew that by hand, uhm, and brought it in. Uhm, but the idea was just to get rid of that kind of perfect lines, perfect, you know, it's very easy with a computer to just copy and paste and you have like fifty of the same objects, looking perfect, it's a very easy thing to do and we wanted to add a bit... I think it makes a very, like, computer world, when you do that, it makes it feel very.. fake, whereas if you add a bit of, kind of, uhm... a bit of a mess to it, in some way, uhm, then it can make it feel more hand made. But the other thing that we did was on the [incompris], like wobble... like if you had a perfect line, if it was like part of like a crumbly ruin or something, I try to like, sag it a bit, so they looks like, uhm... looks a little bit hand drawn, but also like

someone'd drawn it without a ruler, almost, but also, you know, to give it a sense of, like ruination and that, that sort of... I mean, different materials were explored in different ways, like when we had steel, or like metal, trying to keep it straighter, clean edged, whereas [incompris] and all... uhm, fabric, we were trying to sag it a bit and giving that unevenness, uhm, yeah that was kind of just working with the style and... playing with it, and give it... try, I think, that was a challenge, giving a sense of materiality, a lot of... that comes true with the hand, hand drawn textures, the mesh work, but also sound effects were a big part of giving things a sense of materiality, a bit... uhm, it has a crunching sound on the sand, you know, it looks very flat in... in a visual representation, but it, it refer, if you add a crunch, then it feels a lot more like sand, or if you add an echoing effect, stone, cavern, then it feels like a space and, yeah, that was really important, I think, some effects to convey architectural material quality, uhm... yeah.

R.L.: It was important to achieve this sense of materiality in the game?

G.K.: Yeaah, I think so, because it was so abstract, and, like, in its visual representation, like yes there were bricks drawn, say, but there were very flat and they didn't have, like, lots of texture to them, there is still, like on a flat surface, generally speaking, uhm... and I think especially because... because of the style, that was important to have sound effects that could, could do some work for the imagination to fill in those gaps that we're missing there.

R.L.: Do you think that this style leaves more to imagination than other styles?

G.K.: Yeah, I think it can do. Uhm... yeah. And I don't think that's such a problem, I think... people have very good, uhm... very good ability to, like, fill in the gaps, or suspend disbelief on certain things. But I think, you know, it's that, it's kind of like an uncanny valley effect as well, where... if things look really realistic, and then you try to interact with them in a way... that you expect should work, and it doesn't work, then it can disconnect the player from the game experience. So... for example, our climbing system is completely free form and you can climb on basically any surface, no matter how kind of flat it looks. And I think that's, like, that is an abstraction and a suspension of disbelief, because she's not really like Spiderman, she can't just cling on to everything, uhm... but if the game looked more realistic, and you did the same thing... I think you have, you'd have to do more work to fake it, to kind of give every surface that feeling of, like, roughness, to make it look climbable, whereas we didn't, we could get away without... doing that everywhere. And I think that was helpful, so, from a functional aspect, gameplay wise it was, yeah, helpful.

R.L.: So, you... yeah, you paid attention to the coherence of the world. Also structurally, or?

G.K.: Yeah, it's important to ground things, it doesn't have to be a 100%, like, uhm... realistic, but it should feel kind of like, believable, I think, just [incompris]. Uhm... and if it's not, I think you... have to, you have to... be intentional... with it? If you do something in a game, that look, that is... that kind of breaks the laws of physics or whatever, you kind of need to show players that you intended to do that and so... you know, we have some, like, floating architecture or something, uhm... and, I think that's ok in a drawing, but in a videogame, it's very easy to do that and it look like a bug or a problem, so you have to show it's intentional by maybe giving it a

little wobble or something, or like a glow effect or something, and make it communicate to the player, like: "no, we, this was a planned thing". I think that sort of thing is important as well.

R.L.: *Ok. Ok, ok. Uhm...*

G.K.: I think believable ruination is... also important as well, like... making sure that like gravel and things crumbling and stuffs... are believable. But believability is more important than realism, but having realism is... leads to believability, I think. [...]

R.L.: *Yeah, does architecture must also be believable, in your sense?*

G.K.: Yeah, I think so. And I think if it's not, you kind of have to, maybe address that, like why... why are these, I don't know, why is that chair so big, like, you know, like, or whatever, I don't know, why are these doors... you know, built, why is this thing build here? And I think, you know, don't get it right 100% of the time, but I think it f-, you get it right most of the time and then you can kind of... uhm, get by.

R.L.: *That's the kind of question you're asking yourself when you are designing? Why is this... why would someone build this thing?*

G.K.: Yeah. I try to think about, like, who... who is the client of this building, or, you know, who build it, you know, like: "are they the same person? Are they different?" And then also what is, what's happened since this has been built. I think that's one thing, when you're designing architecture, you don't... have to worry so much about, as a design, well you, maybe, you do plan in the next... you know, fifty years into a building or whatever, but if you design an office, or you design a, I don't know, a factory, who knows, maybe in fifty years that factory is an office, or that office is a fact-, I don't know, it can't change with use, but with games, you kind of... anticipate the change in use, and the player, that's, that's the kind of variable. Uhm... but how, you know, thinking about how space started to exist and then became repurposed over time. You know, that's important, the kind of world-building aspect as well, for sure.

R.L.: *Ok. Uhm, I wanted to ask you if you worked on other games before Sable?*

G.K.: Some small project, like mobile... phone projects, but nothing with architecture, really. [rises] Actually, nothing.

R.L.: *Game jam games?*

G.K.: Yeah, we released a game... I guess it's kind of architecture, but there's like a puzzle game called *Swing King and the Temple of Bling*. I'll show you. I don't think it's out anymore, we didn't pay for the... Itunes [cherche sur son ordinateur] licence, but... [...] Yeah, where is it? This one... [très faible car il s'est éloigné du micro] You're just like, it is a monkey and you're trying to solve puzzle and go through. But it was all, it is like, pure level design almost, you know, just set in kind of... random ruins, it wasn't, there was no narrative to that work, I think. Yeah, that's it. And we did another one which was kind of like that but didn't think that would be alike, and then... did a project with San Diego architects, it was like, this... installation about perspective, uhm... but that was led more by him, I just helped a bit on the technical side, aaand... uhm, we started this small project with a Bartlett tutor Luke Caspar Pearson, and it was like *Pokemon Go* but for architec-

ture, where you would go around London and collect piece of architecture and I don't have any... can see if I can find, but then you would, when you collect the piece of architecture, you could build your own, uhm... like uhm, build your own little architecture from it here, so then you collect pieces of architecture, and then you build your own little structures and stuff, like this. Yeah, but uhm... we never finished that.

R.L.: More on an urban side, or?

G.K.: Yeah, just like... uhm, there were just, so if you went like the Lloyds building in London, you'd get like a piece of the stairs, of the Lloyds building, and then you could use that to add to your building, and then, the idea was that people go around London and collect different pieces of building and then build their own buildings, and then it was just a bit of a toy, almost, but uhm... yeah.

R.L.: And was it with the Master, the MA of Luke Caspar Pearson?

G.K.: Luke, he was my undergraduate tutor, and now, and then he... I think he brought in Gareth for the... Master's.

R.L.: Yeah! They told me.

G.K.: He's the same tutor, and then... now he's head of undergrad, maybe? Yeah, he's very interested in architecture and games, that's why I chose him as my tutor when I was there. Uhm, and the other unit, really there's a unit in Master's that... there were my tutors, Penelope and Mike, and they were doing... they do more like video in their units, but they do lots of, like, computer generated graphics, and they do have an interested in, like, using VR and... video game tools, I think, in their stuff. I think it's becoming more of a thing, when I was there, nobody cared about it, but, uhm, and that was only, what 2014, 2013? So, it's changing, but not a lot, I think, but uhm... yeah.

R.L.: Ok. So, the installation about perspective, was it interactive or was it...?

G.K.: No, it was just, it was like these three projections, and then you had this, or four projectors I can't remember, and then you had this kind of like... stream of objects just flying towards you. And it was just, it was purely about the visual aspect, and just looking at perspective, and the whole exhibition was like looking at perspective over time, so looking at, like, it had pieces from, like, Renaissance and you know, pre-... yeah, and just sketches and drawings, yeah.

R.L.: Would you say perspective is related with games?

G.K.: Yeah, I'd say it's kind of inherent, to the me-, like, cause you... most of what... games are doing is playing with a flat surface and creating illusions, so, like, a game like, yeah *Monument Valley* is obviously kind of... or *Fez* is playing with perspective massively, but then, if you look historically, you know, Mario or Zelda, just abstractions of different perspectives, uhm... yeah or *Sim's City*, uhm kind of axonometric perspective, lack of perspective is as important as perspective. I think there's an historical perspective in there with, like, or you can make historical connections with, like, Japanese art and... abstract perspective in Japanese art and Western art, and then more like attempts to... kind of... uhm, yes rationalize perspective. Uhm... but I think there's some interesting, uhm, thing happening there with perspective. Yeah, I'd just say the projection on the screen and now with like VR and AR stuff, that's kind of... changing? And that those're also playing with those

mediums, they're also playing with perspective, in a lot of ways, but... yeah, I think, I think perspective is just inherent in making games, even if it's kind of an after-thought, now because it's kind of, a lot of the time it's trying to simulate a camera, like a cinema camera, you know, just in terms of presentation. Uhm... and so there are specific things that, are being, specific ideas that are being targeted there, but, uhm... when it's playing with it, it's quite interesting, I think.

R.L.: Yeah. Uhm, I had a question but I lost it. Ok. So, yeah, just a few I think extra questions. Are there games that you found really striking in terms of architecture and games? Or... that inspired you?

G.K.: Yes. I don't know. It's on my head. I mean, like, *Dark Souls* I think, the Souls games are like incredible, in terms of... architecture. Uhm... I mean, I think... you can talk about it with any game, but I think they do such a great job, of creating compelling, interesting world designs, worlds... Uhm... yeah, I'm trying to think off the top of my head... [...] Although it came recently, uhm... I like, I find fascinating games that represent real places, like *Yakuza* or *Persona*, a lot of them represent like the same place in Japan, a lot of these games, they represent like Tokyo or Shibuya, specifically, so you got, like *The world ends with you*, *Persona 5 strikers*, *The world ends with you*, *Yakuza*, and... although that was not in Shibuya... and then *Shin Megami Tensei*, they were all set in the same place, in Tokyo almost? Apart from *Yakuza*, but some of the *Yakuza*'s I'm sure in.. Shibuya, but I find it really interesting and the kind of disconnects that you get from that, the same friction between what is being represented and what is really... in those places, and how does accurately representing architecture convey more place than... maybe, trying to pull out the essence of it and represent a limited part of it, I don't know, but that stuff fascinating. I think a lot about *Persona*, and a lot of, but... I don't know if they're architecture or just urban spaces as much. I mean, even recent, like, I've loved one... when we were doing... research for the game, doing the discovery mode in the *Assassin's Creed* game were really cool, especially *Origins* is set in the desert, but you can just, you can go on tours through these virtual environments, as if you were a museum or, you know, I find that stuff fascinating. And the *Assassin's Creed* games generally do a very good job of that stuff. I remember as a kid, you know, I went to Venice after playing *Assassin's Creed II*, I think it was II, or maybe it was *Brotherhood*, but, you're just like, because those cities are being so... retained, you know, because... because of where there are, then, you almost recognise places, you know, you can come right the corner and: "oh! I've been here before but I haven't..." you know, like, I find that friction really interesting.

R.L.: Ok.

G.K.: Uhm... I think *Edith Finch* had, was really interesting.

R.L.: Yeah, I was wondering if you played walking simulators.

G.K.: Some of them, yeah. I'm not... I would say, my instinct for first person games is not, like, to love them, but I think, yeah there are some good ones I've enjoyed, like... I think *Edith Finch* did really, was really interesting from an architecture standpoint, I think it did a lot... and I, so, I noticed in *Resident Evil 7*, where you kind of go into the architecture, you're like under the floor ball, so you're like in a cooled place, so you and it's not just about going into vents, and it's more about... places. Well, I think, *Resident Evil 7*, you like go under underneath, you're like in

between the foundation and the... kind of swamp bellow the building at some point, and then you go beneath like the staircase, and then you're up in the rooftop and it's just, yeah, I think they did really good job.

R.L.: Is it the last one?

G.K.: The one before. So, the one, yeah, I haven't actually finished it, I'd literally just played the beginning but, uhm... and then I think I was playing late at night, and I was going to wake my girlfriend and it was like: "no, I can't, I'm gonna wake her up if I get too scared!" [rises] And then they were back to it. What other games do some interesting stuff? Uhm... I think the towns in the game *Final Fantasy* as well, like the cities and towns are... In *Final Fantasy 7*, I think the..., the latest version, Midgar is really interesting, you know, it conveys this big space but they're only allowed to have access to a small amount. I just find interesting the kind of tricks that... that they use to, to create a sense of place. I think more in JRPG, I felt like in the West it tends to be more of... but this is just a feeling I have, I don't know, maybe I'm totally wrong, but it feels like more like... like West developers is more likely to try to create a whole city, or just gate off a certain section of the city, whereas it feel like, off the top of my head, Japanese developers attempted to do more, like, you can go between places, but you don't maybe see the spaces in between, uhm... and it's more about... I'm not sure why that is, but... I feel like that's true, maybe I'm totally wrong... but I feel like that's a stylistic thing. Uhm... yeah, really trying to... I think *Dragon Quest* had some cool towns recently? You can just see what games I played recently, I'm trying to think. But yeah, anyway, sorry. Yeah. *The world ends with you* was cool. It was interesting. It's a bit flat...

R.L.: I think I don't know this game...

G.K.: The new one. It's like... [cherche sur son ordinateur] It is set in this kind of... it's set in Tokyo, uhm... but it's all like 3d, but they do this really weird thing where they kind of like warp the buildings, so they're really like... distorted, this creates this kind of sense of like vertigo, it's quite strange, uhm... but this is just a binding gif, but there's... uhm, they're just gonna... let's wait so they start walking, here! So, we're like walking around the town, and... You can see, it really warps, and it's quite unusual.

R.L.: It's really twisted.

G.K.: Yeah. Like that. It's so... Yeah, it's so abstract. I like games that just lets you spend time in a place, with like idle... be there. The, the, oh like *Deathloop* does a, does a really good job, and Arcade games in general, but also... uhm, *Hitman* games, the recent ones. Yeah, they've done, they've been really interesting. Uhm... oh *The forgotten city*! Recently, I really loved that. Yeah, that was really interesting. Really interesting. It's like time loop. So, that has a mechanism were that ??? you can see a space over a period of time from a lot of different angles, and I guess, that ties in a bit to what... Fullbright did with *Tacoma* in terms of telling a story of a space from multiple perspectives, it's kind of a ??? sort of thing, but... yeah, in a videogame, but I think, *Forgotten city* was my game of the year, I think, that's been really good. Yeah, I really loved it, and it's like, yeah. Uhm... yeah does a really good job.

[...]

Entretien 07 : Gareth Damian Martin

09/12/2021, 15h30

Entretien réalisé dans les locaux où travaille l'enquêté·e, à Londres (dans l'espace commun des bureaux)

Durée : 45min environ – l'entretien a dû être écourté

Langue : anglais

Gareth Damian Martin est un·e game designer, écrivain·e et artiste au parcours atypique et pluriel, à la fois dans sa formation et dans son expérience professionnelle (doctorat en littérature expérimentale, a étudié le théâtre de marionnette, a travaillé comme journaliste pour le jeu vidéo, etc.). Je le·a contacte car iel dirige la revue Heterotopias, revue non scientifique qui traite de l'architecture et du jeu vidéo, mais également car j'apprends par la suite qu'iel a enseigné en école d'architecture à Londres. Il s'est trouvé qu'iel travaillait dans les mêmes locaux que Gregorios Kythreotis, avec qui je souhaitais également faire un entretien, ce qui m'a permis de réaliser les deux entretiens le même jour.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet

R.L.: For the start, for the record, can you introduce yourself?

G. D.M.: So, I'm Gareth Damian Martin, I'm a game developer, writer and artist and I run the studio Jump Over the Age, which is where, is my kind of name for making games. And by studio, I mean that small glass box over there, with a computer in it. And... I made the game *In Other Waters*, released in 2020, and then before that, I've done... I started, five years ago I started running *Heterotopias*, which is a magazine about games and architecture, and I guess 4 years ago, I did, I worked for 2 years at the Bartlett school of architecture on the... uhm Urbanism MA, running the history and theory portion of the MA program for Video games and Urbanism, basically. Ehm and then yeah before that I come from a background of being a game's critique, uhm... also being a designer, an artist working on exhibitions and theatre and video projections, a lot of different things. [petit rire] I have a phd in experimental literature [rires] and a degree, a bachelor's degree in puppetry, so...

R.L.: Ok! [rires]

G. D.M.: Yeah, it's a slightly random selection of things.

R.L.: So, what did you study?

G. D.M.: So, I studied at the Central School of speech and drama, and I studied puppetry, that's part of the theatre's practice program there, ehm... and then after that, a few years later I studied... I did an MA in modernist and contemporary literature at Royal Holloway, and then I did my phd there – practice based phd – in experimental literature, specifically looking at, uhm, narrative and procedural

literature. Like how, how procedural literature could be narrative or [incompris] narrative. Which doesn't... necessarily have things to do with games and architecture, but it kind of also does in a weird way.

R.L.: Yeah, Ok. So, you didn't study games at all?

G. D.M.: No, not at all. Ehm, I got started in... games, the first job I had in games was working as a, after I left university, worked as a tester for SEGA, for a short while, ehm and then I worked for a TV channel called Ginx TV, which is a... or was at the time like a game, games TV channel and I was a writer there, and then a producer and then an editor, there. So I did lots of games criticism, ehm, but that really... that work really accelerated when I started doing work for *Kill Screen*, back when they were around, and I used to... write for them specifically about kind of.. games and culture I guess, like writing about games from a more wider culture perspective, often talking about things like the art history of.. *Dark Souls* or... and then I started writing about architecture and games, so I started writing about connections between... ehm architecture and games, I started with a piece called... the corridor in the corner, which was about, uhm, *P.T.*? You know?

R.L.: Uhum, yeah. [superposition G. D.M.: And about kind of...] The horror game?

G. D.M.: Yeah. And then I did a series of others about horror game... architecture, so another one's called "The house and the labyrinth", ehm and then another one's called "The basement's basement". I'm pretty sure you can find all of them... on *Kill Screen* still, they're just tucked away somewhere in the archive. Ehm... but yeah. So, I started those and that's, that's how I got into writing more about games and architecture, through that, the series of articles. Ehm... and then I started a column at *Kill Screen* called "Heterotopias", which was kind of... a column where I would photograph a game space, like a very specific game space, and then write about that game space, but also present the images alongside it in a kind of photo essay form. Ehm and when *Kill Screen* kicked everybody out and closed, I.. decided to start *Heterotopias* as its own... Zine, basically. [...] And I was just expecting to do one, but the first one sold really well and it kind of meant that I... kind of had to do a second one. Actually, I was interviewed on the German national radio after doing the first one, which was really weird and I still don't really understand how that happened. Ehm, but somebody was super interested and so, I was like: "ok, well if I... if I've done one issue of the magazine and like I get an interview on the radio, I should go and do another one." Ehm so then I started doing more issues of *Heterotopias* and developing... and developing my games and architecture work. Ehm and that's how the... Luke at the Bartlett saw my work and then wanted to bring me into work on the Bartlett MA program, basically, so that... that's when, the same time when I was like finishing my PhD. And at the end of my PhD, I kickstarted *In Other Waters*, uhm... and then swich into doing game development basically from there.

R.L.: Ok. So, the starting of Heterotopias was photography? In game photography?

G. D.M.: Yeah, so it was this combination of... it was, in a way it was more focused on photography than architecture in some ways, but it was specifically, I specifically wanted to... think about using photography as a critical tool to understand game spaces... ehm and so that was kind of the, the beginning point of that column and that's why... but, yeah, it was called *Heterotopias* because it was specifically...

I really... it's the same thing that I carried forwards with *Heterotopias*, but this idea of game spaces as... uhm, representations but also, like... revisions and contestations of real spaces, this idea that game spaces are inherently kind of critical of real spaces, or at least they exist in a space where they are responsive, uhm... to real space? I think it became really important, and this is kind of the **core**... [accentuation] defining point of the magazine now, really, this idea that... game spaces are this kind of weird reflections of real space and they tell us how we think about space... in real life. Ehm and they carry loads of ideologies and... concepts and... emotions and all kinds of other things that come from real space in terms of, yeah, I'm really interested in that, those... yeah, spaces that exist between the two. Uhm... and I guess the other thing then is my game photography practice, which I also did alongside *Heterotopias*, uhm and...

R.L.: Do you have a book?

G. D.M.: So the book doesn't exist, it never got crowdfunded, but it kind of... it's one of those funny things where it kind of exists, like, because I... because I had to do so much publicity for the crowdfunding. It's like, it does exist. Uhm but those images have actually been exhibited, I showed them at the... hem Photographer's gallery in London, I, they were shown at the architecture... Triennale in Lisbon, and they're gonna be at an exhibition in Austria next year as well, so that's the Continuous city series which are a catalogue of photographs of urban space in games, hem... so yeah, so that book doesn't exist as a book, but has actually existed in lots of other forms, lots of people saw it and thought: "oh, this is an interesting book" that's exhibited, and so actually it's become like a weird nascent thing that exist. Maybe it will be a book one day, again.

R.L.: Ok. So, you told me a little bit about it but maybe you can say more about how are architecture and games related in your sense?

G. D.M.: So, I think the premise that I always begin with, with, especially with my criticism work, is that game spaces are build spaces, and therefore are architectural. Hem, this is kind of, like, really basic starting point, that's kind of what I say to writers that I edit as well, is like: "let's begin with this premise... hem that this is build space, even if it's a landscape", hem and then kind of follow through... one of those implications about... what... all the things that build, we know the build space does, like choreograph movement or represent ideas of... how people should be or behave or... all these other things, I think [incompris] just be kind of drawn into, ehm, game spaces, that's one side of it. But then the other side of it is, I guess... I often... also explore, have... really game architecture is not so much architecture, it is representation of architecture, it isn't physical architecture, it... it's representational, and so it shares... a lot of things with other kind of... architecture that exists in that space of representation, of things, like, ehm there is quite a few of them, in London, panorama buildings, you know, that were built in like the 19th century, where they built like a circular building and then painted the inside of it, and it was like a kind of: you'd go inside and you'd pretend that you were on top of a tower in a middle of Paris, but you're actually in London. I think that these are very similar structures to video games, ehm these kinds of architectures that exists in this gap between real and representative, ehm...

And so I, yeah, I'm interested in... if we forget... or if we try to overlook the digital aspect of games, and just focus on the fact that... digital or not, ehm, when we look at a game space, we never enter it, but that space is formulated in our mind, ehm, through, you know, 60 frames of images that can just like in a film, we... we assemble the space in our minds, and so in a way, you know, game architecture to me occurs in exactly the same space as a lot of real architecture, in the sense that it occurs in the human brain, as opposed to, like, somewhere else. Ehm... and that makes it interest-..., I just think, yeah, this is the same as game photography, I'm not so interested in, like... whether it's digital or not, I'm interested in how it relates almost to memories of architecture, or dreams of architecture, or... places that we've... we think we've been, but we've never visited, ehm... I think those are the kind of, that's the kind of way in which game architecture works on us, you know, in our minds, it kind of get mixed in with those experiences. ...I don't think our brains really tell the difference between digital and non-digital space.

R.L.: Ok, so also for you, digital photography and architecture photography, or, well, in game photography are the same...?

G. D.M.: I guess... what I mean there is, I don't like this thing of... kind of saying screenshots are a fundamentally different kind of image making to... other kind of image making, I think they follow the same lineages and patterns, so that's why I... kind of started doing analogue photography of game spaces, cause I wanted to try and bring attention to this... sense of continuity? I was kind of inspired by people like Hiroshi Sugimoto who... went in to the... Natural Museum in New York... he took a large format camera and he photographed the dioramas of, you know, of... ancient man or the dinosaurs, but he photographed them in such a way that the... the way he let them and the, because of the resolution of the large format camera, they look more real than they do in real life, where they're fake. They look almost real, they're on a kind of uncanny level. And I think that... that, ehm... idea of photography as a kind of fiction, fiction making process is actually... pretty well covered and documented in art and it's like something that is not so strange.

You know, this kind of famous photographs, like the photograph of the Marlboro advert... ehm, where they photograph, like, just the cowboy from the Marlboro advert in a way that it looks... it kind of recontextualizes the image and I think it's, in a way, game photography is, is more like rephotography or I'm more interested in connecting it to the idea of rephotography or staged photography, ehm... rather than thinking about kind of virtual photography or.. whether or not things are digital or not, or screenshots or... cause I think the image that's produced at the end, in a way like... we, we can connect it to a longer history and that means, we can, I think we can get a lot more out of it, rather than pretending that's something new that just happened now, when the advent of photography was people photographing staged sets. You know that the first photographs were... were taken in theatres, so... the idea that game photography is something new to me seems kind of silly because it's essentially the same principle of taking the photograph in a fictional space, ehm, and maybe trying to make it look real, or to muddy what is real and what is fake, ehm... but I think that that comes out of actually my puppetry work, so I did a lot of photography... during my puppetry degree, specifically I was really interested in a phenomenon that if you take a photograph of a person next to a statue, then both seem equally kind of alive or real in a photograph, and so there is a kind of weird life giving property to photography... ehm in terms of how you

treat objects... and so that was something that I experimented with, kind of doing staged photography and exploring kind of rephotographing, copying things out of magazines and then making dioramas, and then photographing them so they appeared to be real scenes. So, in a way, like yeah, they're a kind of weird extension to that practice, ehm, in my work a little bit.

R.L.: Ok, ok thank you.

G. D.M.: Sorry, that was a very wandering answer.

R.L.: No, that's ok! So, ehm, so you told me you have lectured on the history and theory of games at the Bartlett, can you tell me a little bit more about it? Who did you teach, what did you teach?

G. D.M.: Uhm, so... it was specifically an urbanism MA that I lectured on, and it's some really... it was a module, but..., so the urbanism MA at the Bartlett is split into different groups, ehm... and it's a non-professional MA, meaning in architecture terms it's... yeah, it's not about architecture training. And... it's... specifically it was people who were interested in the intersection of urbanism and games, and they've chosen that to be the focus of their MA, they could have chosen to focus more on data and urbanism, or... but games and urbanism was one of their kind of strand. And the history and theory portion, that was basically the dissertation portion of the MA, so they'd produce like a design project over the course of the MA, they'd also produce a theoretical dissertation. Ehm and so basically my job was to teach a kind of short course on... ehm, architecture and urbanisme, ah ehm, video games and urbanism, which is a kind of weird topic in of itself, cause there is not a lot of precedent necessarily, or like there's a very limited precedent. And then to also guide each student in there, ehm, in their writing on that subject. So, it was quite challenging, because it's... a lot of the students were doing quite original scholarship, in a way they were kind of doing PhD type studies, because there's not really... a lot of existing material there. Uhm... and yeah, it... yeah it was challenging, but it was, it was very interesting for me to also try to formulate... - I can send you some material from, from those courses - to try to formulate what kind of things can you teach, how to teach urbanism and video games at the same time, when there's actually... quite, there's points where they connect and there's points where they're very different.

So, yeah, so... I kind of, I also... not coming from an architectural background I had to learn a lot of how urbanism, as in order to teach it, uhm and so, like... like I more came, in the context of the Bartlett, I more came from the game side, of understanding games spaces very well, but not necessarily having a formal education in architecture, so I think that's why they wanted me to come in, ehm... because I have had the knowledge of the game, so in a way it was harder to find at [incompris]. Yeah so, we, yeah, I taught a lot of things, kind of focus, for example on typo, like typologies, urban typologies was like one way which I approached teaching, one of the years I approached games and urbanism through that, so looking at how we could use like typological studies, like *A pattern language*, or... ehm *Shape of the city* is it called? The... those several kind of sixties typological studies of American cities and kind of said: "what if we take those typologies and apply them to games?", how would we use those typologies system in games, is that useful, is that interesting, does that lead to... to us understanding urban spaces in games? Ehm... yeah and the kind of subjects that the students ended up picking would be often these kind

of connections where, they would look at something like the picturesque in video game spaces, and you know, ended up kind of pulling theory from the picturesque in kind of garden and architecture design and then pulling that into games and see how that applied so, yeah, that was a lot of... original studies in that sense, because those things have kind of been covered in games journalism sometimes, in a kind of, yeah, by people like me, but there's not pretty much academic work, uhm, on that side of things, in my experience.

R.L.: Ok, and which games did you took as examples in the course?

G. D.M.: Uhm... loads, really. I mean, the obvious one that is very... for when looking at typologies of American cities was like *GTA*, just because it's, it's a kind of comprehensive study in else of... of a typology of an American city, and then trying to think about, yeah, how does that work but, yeah... I mean games with cities but varying... it's a bit of a weird thing to kind of dig into urbanism and games, because in a way... you know urban space is not really delineated from non-urban space in games, in a meaningful way, but... I think representation of urban space are important in games. So, in some cases, we'd look at things like *Dishonored* and representations of kind of Victorian urbanism in something like *Dishonored* where... you have these, it's, you know, you don't have like a complete city, you have just these stage set levels, set within a city, but the city is implied and so you can kind of look at what the... what kind of typologies or structures of the, the developers have chosen to represent a Victorian city, you know, having like a Tower bridge equivalent and how that, that kind of is, is... a specific, hem... typology pulled from a few different Victorian cities and kind of combined in order to try and represent what's happening within their, their fictional world and, yeah, things like that sometimes, but sometimes it was more focused on looking at ideological... implications of... of urban spaces in games. Uhm, yeah, I'll, I can send you the materials, this was a while now, so I don't remember all the games, but I have little, I have at least presentations from the courses that I can give you, that have the games, that have at least the references of which games and which architectural texts I used to kind of, try to open them up. But yeah, lot of it was really just trying to... encourage ways of thinking, as opposed to promote a kind of single way of doing it, it's just kind of, yeah, just saying like: "what happens if we look at this form of urbanism and these urban spaces in games, what can we get out of it?". Cause I've, yeah, to me that feels like the most productive... thing to be done is to like have those, use architectural ways of approaching game spaces to kind of ask different questions than what are usually asked of games spaces which is kind of: are they functional? Are they enjoyable? Do they direct the player well? And often a lot of architectural... architecture in games stuff really just comes down to have pathfinding, really, a lot of it is about, you know, people will follow light sources and... and that's, I found a lot of that existing work quite dull, because it didn't really get into... it felt really antiquated from an architectural perspective to be focused entirely on just this very formalistic idea and so I was much more interested in, yeah, how... I think especially, like, yeah, how ideologies or ideas of... what a city is can be represented in a game, ehm, and what that tells us about who the city is for and, ehm... yeah like one thing, you know, we also looked at things like *Pokemon Go* and, ehm, kind of urban, how games might affect the fabric in reverse so how can... how can a game actually change the way we use a city...

R.L.: Ok. Was it well received?

G. D.M.: Yeah, I think so! I mean... [rires] Yeah, it was, I only did it for three years and, yeah, it was, it was definitely a difficult course, ehm... because it's an MA and so it was like a very large variety of students with different experience levels, some people had kind of barely played games, some people had barely done architecture, so it was like... you know, being an MA, because it's not a degree level, it's like people were coming from design schools, people were coming from architecture schools, people were coming from other places and so, yeah, that was, that made it kind of a, a tricky thing to do within one year, to just kind of try to... ehm, somehow catch everybody up and then get them to write a dissertation on a subject that really doesn't have a huge amount of scholarship, you know, in comparison to if you were studying architecture and literature, for example, where you just have an infinite amount of articles you can read! Yeah, there's only really, like, there were only really kind of ten books that you can look at, and then anything like that you'd have to make the connections yourself, so I think because of that, I think we did really cool and interesting work in the course, actually, I was really proud of what the students put together, but it was, yeah, it's an uphill struggle for them as well, because it's just... yeah, it's not many precedents.

R.L.: *But they were interested, generally, or?*

G. D.M.: Yeah, I think so! But don't know, I mean, yeah, I think the students were interested, it's tricky because also I was running the theory part of the practice, or like a split practice, so there was a lot of attention put on the practical project and... yeah, so it depends, some students obviously feel that what I was doing is less important than the other side, and other students felt the reverse, so... it's kind of hard to know. But yeah, no, I felt that it was well received.

R.L.: Ok. And also, from, I don't know, other teachers?

G. D.M.: Yeah, they were, the Bartlett were very happy. Yeah, I just left because I didn't have the time to do it anymore, basically, and it wasn't, it wasn't a priority for me anymore, but, ehm, yeah, I'd still love to do more work in that space, really, but it's just kind of finding the right context for it.

R.L.: *So, do you often read architecture theory, or are you interested in general in that kind of theory?*

G. D.M.: I guess less now than... when I was having to teach it. [rires] Ehm... yeah, I mean bits, some pieces, yeah, I do, ehm... I be, a lot of stuff I read during that period, ehm, was very interested, I'm very interested in it, in my games, I think like, well just theory generally. My newest game was very influenced by *Mushroom at the end of the world*, Anna Tsing's book and it's very much about... this idea of, ehm... kind of capitalist ruins, meaning spaces which are left when capitalism moves on, and so, yeah, actually the... the tagline for the game is "roleplaying in the ruins of interplanetary capitalism" which is like a reference to two books in a way, cause it's a reference to *Mushroom at the end of the world* but it's also a reference to, ehm... ah what is it called? [très bas, difficilement compréhensible] book, something in the age of interplanetary capitalism. Anyway. Ehm... yeah, but yeah so, I'm still super interested in those things and... *Infrastructure space*? Do you know this book? The kind of, a lot of the ideas around... where the game is set, because it's set in the far future, but it's set in a kind of space station that exists in this kind of... world where, or universe where there's kind of eco-systems, where everybody, where like

kind of, all of the resources end up going, and then all of these surrogate systems because, ehm, because in that fiction you can't send people or machines by faster than light travel, but you can send resources, so you can send tons of materials from kind of loads of different systems straight back into the eco-systems, and so that means you have these structures, which is like replicating how infrastructure work for, on Earth, ehm, which is the idea that, yeah, you have... isolated groups, who are feeding in to, feeding or like a van, take up much more space than the kind of imperial capital, but they feed, infrastructurally they feed huge amount of resources in those kind of, like, actually diverting the focus to the people who live in those kind of like spaces, which really, ehm make up, you know, they're the things that, just like with Anna Tsing, they're the things that make up capitalism, they're the things that make up, ehm, that make up the... the empire, the global structure, but they're also hidden, because they're like Disneyland's carpark, you know, which is the carpark of Disneyland is bigger than Disneyland right? Cheers, [difficilement comprehensible] So it's like: what is Disneyland? Is it the carpark or is it the building? So, you know, it's that same kind of relation, I guess. And so, yeah, I guess I'm still interested in those things, but I guess, I'm not like... yeah, I don't know how up to date I am on architectural theory [rires] but definitely like to draw ideas from theory.

R.L.: So that's for your next game?

G. D.M.: Yeah, *Citizen sleeper*, yeah.

R.L.: And what about In Other Waters, what were your inspirations?

G. D.M.: Uhm... yeah. So, uhm, a big inspiration for... I mean, there's kind of two elements, the kind of form, you know, of the map and the... uhm, signals, and just dealing with texts signals in a map, uhm, I guess... was inspired by a lot of kind of... yeah, I don't know, a lot of work around maps and diagrams and how those can be narrative objects, I was really interested in this idea of maps and plans as narrative objects, and try to narrativize a map, uhm and... leaving a lot of gaps for the player to, uhm, to fill in themselves. Uhm, so this kind of that structure, but then also a lot of the content of the game was inspired by reading Lynn Margulis, and uhm... it's a biologist who discovered kind of, or she proposed that the basis of life is symbiosis and not competition, so she's kind of an anti-Darwinist, uhm and actually her... kind of formulation of symbiosis is the one that is now the accepted theory of how plants developed, for example, on bacterial, on a like a mycelium level. Uhm, so the hole, the hole game is focused on symbiosis as a theme and the idea of the symbiosis between the... the scientist and the AI, which the player plays, uhm... the kind of, and then various symbiosis systematic structure within the game and then the potential of symbiosis between humans and other life forms, and kind of human-non-human relations as well, uhm... so yeah, a lot of it is inspired by symbiosis as a concept, as a wider concept. I just had a post-it note which had symbiosis tucked to the top of my screen for two years while I was making the game [rire] so anytime I had a question, I just looked up and there was the answer, the answer was symbiosis.

R.L.: What was the name of the biologist?

G. D.M.: Lynn Margulis. Lynn with a Y. She was married to Carl Sagan, if you know... he's like a physicist and astronomer. He was the one who said: "We're all stardust" or whatever. He was very, like, he is very well known, he's like a Steven Hawking type character, and she was kind of eclipsed in a way, by being married to him, I think. She was kind of, like, yeah slightly overlooked in some, in some senses.

R.L.: *I wanted to ask how did you design the world for In Other Waters, where did you start?*

G. D.M.: So... a lot of the work for *In Other Waters* began with... thinking about the conditions, the potential conditions for life, and different types of conditions for life that I wanted to explore, ehm... because so much of the game is about building this picture of an alien ecosystem, but I really didn't want to just kind of make a fanciful alien ecosystem... because that's, in a way it's harder to kind of just come up with... things out of nowhere, so instead I looked very much at different ecosystems on earth, and try to understand how... how the condition shaped the life that exists there, uhm, and then try to follow those implications in designing the creatures for the game, so a lot of the world was designed around this idea of... of choosing, you know, it's the one of the reasons the game is based on algae blooms, so it's like a kind of a... a perpetual algae bloom is happening in the ocean. And then I kind of looked at things that I, you know, what happens in an algae bloom on earth and then, what would be the extremity of that, what kinds of life could survive, what kind of processes would it use, ehm, and then trying to just kind of carry those in slightly different routes. I kind of set myself some rules, like *In Other Waters* is set in the water, but it doesn't have any fish in it? There's no, technically there's no fish in the game [rire]

R.L.: [rire] *Yeah, that's true.*

G. D.M.: Uhm, because fish are kind of the dominant [incompris], fish are like the dominant species of Earth, uhm, of waters, so it's was like: "what happens if you remove the kind of dominant, our dominant idea of what lives in the water. What do we, what other kind of species would emerge?" And then just a lot of it came out of just reading a lot of biology and trying to explore some of the ideas, things like, uhm... fungal networks, kind of trying to... put those in the game and just trying to take kind of the most alien aspects of... of Earth life, because in a way, the point of *In Other Waters* was not to be like: "Hey look, there's this really cool alien planet and, isn't it great?" but is instead trying... maybe encourage to use real biological terms and from real biology to try to encourage people to see what's in the game and kind of think, like: "oh, where does that come from?" and then kind of find their way back to Earth in a way that I like that... the planet is kind of a strange reflection of Earth.

R.L.: *Yeah. So, you really started with the ecosystems, with the creatures and then you build a space attached to it?*

G. D.M.: Yeah, I think... I worked, because I work on my own, I work very conditionally a lot of the time, I'm really interested in, from my PhD with generative processes, but not just generative processes like algorithmic processes, but instead generative processes where you begin with some conditions and then you use those conditions to generate material, basically. And so, ehm, in *In Other Waters*,

it was, yeah, it was just a lot easier for me to work with thinking like: "ok, if I set these ecosystems in this way, then that implies a certain kind of things about the life and then that, you know, kinds of leads me down a certain path". And it's the same, like with *Citizen Sleeper*, kind of thinking about: "oh, what, you know... what would this situation, where raw materials can be transported easily but not people or machines, then how would, you know, ehm, a kind of future society react to these conditions?". So, I'm, yeah, I'm always interested in that, in like building my world out from, from some kind of logic, somewhere.

R.L.: Uhm, and do you think it has something to do with architecture or?

G. D.M.: Yeah, I mean... theoretically yes. [rires] I mean, architecture is definitely a thing that has to respond to conditions. Ehm... I guess... I'm interested, I'm very interested in game spaces, but I think more as like imagined, you know, like I was saying, these kind of spaces that can colonize our dreams, often kind of, like, be part of our, ehm, part of our lives... and so I quite like making spaces that are not total, just like the space in *In Other Waters*, which is just a map and *Citizen Sleeper*, it's kind of a diorama... Ehm, it's, it doesn't... it's not about being in the space so much as creating a space that only really exists in this, in the person's mind, when they're playing it... So I think that's where, that's the kind of architectural element, it's a kind of slightly weird way looking at architecture, but I'm, yeah, that's what I find interesting about game spaces is I think they do have... there is something very powerful about the way in which they are able to... feel like real spaces, because we can move within them, because we can chose a path, it imprints something in our head about... having been there or... ehm, yeah or formulating it and so, yeah, *In Other Waters*, it was very interesting to kind of do that with a topographic map, and to really kind of stretch that, that gap between the, what the player is kind of imagining and what the player is experiencing, ehm, and then yeah I'm really interested in those gaps. And trying to, like, stretch them without breaking, the joy, you know? To try and see how far you can, you can stretch it.

R.L.: And the text is really important in these...?

G. D.M.: Yeah, so the text is very spatialized as well in... in *In Other Waters*, I guess, like it's, you know, text occurs in places, so you, the way you navigate *In Other Waters* is you go to a place, and that place has a little bit of text about it and each place has a little bit of text about it. So, text plays a, yeah, a very important role. But the text itself is quite kind of spatialized in terms of it, it has a position, ehm, and that was a lot of my... my work for my PhD was about, ehm, this idea of the... I have this idea called the storm of connectives, ehm, which is the idea of a text which, rather than being something which you follow a linear path through, is a series of connectives points, and you can connect those points freely. There is no kind of correct way, and there is no way to decode it back into... points. Yeah, so I don't know the architectural thing in my mind is that I think about everything quite spatially anyway. So, when I was formulated the text for my PhD, I was kind of... the text for my PhD is a, is like a series of sentences that, that are reconfigured every time you... press a button, basically, it creates a new text out of this series of sentences. And the way I kind of thought of this was, it's like if you had a statue and you plotted series of points on the surface of the statue, like a hundred points. Ehm, you could take the statue away, and just have the points in space and you would have a suggestion of the statue's form. But you could put the statue over

here, and then plot another hundred points but a hundred different points, and then take the statue away and you would have a different form, but it would still have the same core, kind of like structure. And that was kind of, in my head, like the only way that I could imagine what I was doing with text, is that, in a sense there is an original, there is a structure at the centre of it, it's not about just randomly generating things, taking any word from anyway, using the entire [incompris] of human language or whatever. It's instead about having this kind of like core set of sentences that are then reconfigured and reconfigured and reconfigured. And so, ultimately, they have a kind of limit, they can't go off and start talking about things, but they... they are fuzzy in a sense that they can be in a few places at once. Ehm... and so what my game work, my games are not as experimental as that, it's much more narrative, I still try to bring some of that sense, of like having many connected elements, that are potentially, that have potential connections that the player can draw together, but they don't necessarily explicitly goes within a series or one total group, that kind of like around for the player to, to... chose their proximity to different ones.

R.L.: Yeah, ok. So, you said: "Game space are built space, even if it's a landscape". So, you don't see games as landscapes?

G. D.M.: Uhm... no, representation of landscape. So, we can learn lots of things about representations of landscapes from looking at games, but they are not actual landscapes, they're landscapes as much as a painting of a landscape, or... uhm, even when you look at something like *No Man Sky*, I... I have written about previously where... it's not, it's built space in a sense that it is generated by series of rules written by a person, ehm but just like generative processes in architecture, that still produces built space. Ehm, but it's interesting because it gets into this kind of space where it's like: well land, what is landscape if not a space created by a series of conditions, right? That's kind of literally what we're looking at, we're looking at erosion and, you know, geographic processes, human processes, all these things that don't go with each other, so there's something kind of interesting about that muddy space where you can write series of rules to generate a... uhm, you know, a procedural desert, like in *Sable*, right? All of the desert is procedural. Because a set word is a sand dune, if not a, a thing which has just followed a series of rules, ehm... and so, yeah, I think there's a fuzziness there again, where it's like... landscape is... landscape we could even, you know, [inaudible] to say, like, landscape is built space, it's just built by... forces beyond humanity, that's the, that's the kind of difference. We're involved, but we're not the primary architect, ehm.

So, I, yeah, I don't know, that's where I find game spaces interesting, I guess, it's because they open up for me those kind of... slightly weird ways of rethinking what, how we, how we relate to space. Ehm, because that space is we can never enter, but we feel we've, we've been inside and we talk about them, we use the words... that suggest that we were inside those spaces. But we're... we're very marginal, ehm... So, yeah, I don't, yeah, I think... most, and most games with landscapes are really more about representations of landscapes anyway. The way they treat landscape is... is kind of almost like... actualizing ideas of landscape that come from, like, garden design and, and, you know, yeah the picturesque and the... you know, gothic romantic, ehm, ideas of... landscape, I've written a lot before about, ehm, Friedrich, Caspar David Friedrich and kind of game spaces, cause there's that obvious... connection between the looking and the game space, you know, the idea

of... I'm looking at someone's back, kind of seeing the world through their eyes, ehm, and then how the landscape relates to that, as a kind of... yeah, as a space. It's like a surrogate space, you know, we're like one step removed, so... we're not, you know, we're not viewing it, we're looking at the viewer and then... imagining viewing the landscape [rires] which is, yeah, again, doesn't feel much like landscape to me! Because landscape is a very.. felt space and, yeah...

I mean, in a way, it kinds of feels like, often the way people talk about games is a... is because we have this incredibly aestheticize relationship to... space, and landscape and things, and so we, we discount spatial and physical experience and so all this idea that VR could somehow create a, you know, a believable... ehm space, seems absurd to me, because it's missing so many aspects of what a space actually is, it's not like a space. The difference between a space and a video game, being a space, ehm, false spaces and real spaces is not just when I move my head, it doesn't move also, you know, it's, it's like, we're so, there's so many more things we're missing from the picture than that! So, actually, while there's all of this... yeah, that's what I often find with people, people often... and from architecture, people always want to kind of... say to me, like: "oh, we're getting closer, like, how videogame spaces, like virtual spaces, what if they, you know... is it becoming real or?" and it's like: "well no, it's so far away!". Just because we put the screen here doesn't make it any less of a screen, you know. So, I think it's more... I'm much more interested in connecting it to history of images of spaces than I am in saying, like: "oh, it's... it's like I'm there or... it's like spatial experience for real."

[...]

Entretien 08 - Jai Bunnag

10/12/2021, 12h30

Entretien réalisé dans l'appartement de l'enquêté, qui est aussi le lieu où il travaille, à Londres

Durée : 1h environ

Langue : anglais

Jai Bunnag a un parcours similaire à Rosa Carbo-Mascarell et Gregorios Kythreotis : il s'oriente vers le développement de jeux vidéo après une formation en architecture. Néanmoins, il travaille surtout sur des jeux vidéo sur mobile. C'est Rosa Carbo-Mascarell qui me propose son nom. Après avoir hésité car son travail semble très éloigné de ce que je recherche, je décide de le contacter. Son appartement à Londres est très grand et meublé de manière recherchée bien que minimaliste. Il est à un étage haut d'une tour, ce qui lui octroie une vue imprenable sur Londres. Son petit balcon de forme triangulaire est recouvert de gazon synthétique et de fauteuils colorés.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet et des entretiens que je mène

R.L.: So, for the start, can you shortly introduce yourself?

J.B.: Sure. I'm, my name is Jai Bunnag, I'm originally from Thailand but I went to, uhm, America to study architecture at the Rhode Island school of design, which is much more of like an art, slash, I mean it's an art univer-, art college, with a strong architectural degree there. And, uhm, my parents are also architects, so I really like grew up... and we do, as a family, like resort based architecture, so I mean, I very much grew up, like in... in the field I knew what I was getting into. If I was gonna talk about, like, and at University, you know, I really had a full fledge, like art, art education, but as I was doing my five year degree there, my architecture kind of like progressed past the point of being, uhm... for practice, for practical purposes, and it started becoming much more narrative, and much more conceptual, and by the time I finished my thesis, I kind of like realised that, uhm, practicing architecture is no longer a direction of interest for me, and I decided to go somewhere else. In fact, my thesis was a completely, like, virtual... uhm, was a very virtual, very conceptual project, uhm, exploration of space. So, I was like: "ok, let's try video games!" like let's, you know, try virtual space. But after coming to... to games, which is, a really, as a side note, is a really fun field for an architect to come into, just because it's like, architecture is like the oldest profession, one of the oldest professions, whereas, like, videogame design is like one of the youngest. It means that, if you're young and inexperienced, you can disrupt the field, in a way that you can't in a much more established profession. But uhm... yeah, so I came into ar-, games and I did start making projects that were a little bit more architectural in theme, in the sense where it's like, it's about sp-, it's about context, it's about space, it's about, like, you know, things that you would find in, like, [incompris] conceived architecture, but... right now, I work as, I only do commercial mobile games now,

and that was a really big jump for me, but since going into games, I specifically... wanted to, like, only explore mobile experiences. I think I was very, and that was a reaction to... architecture where we were making stuff that is static and is huge and is forever, right? But... now I wanted to, and I, I didn't really want to make, like high art, in the sense where it's like, it's difficult for the average person to understand, uhm, and so, like, when I moved to games, I did the most commercial thing, the most accessible thing possible, something like, so that my work... can reach the largest number of people. And, so like me doing mobile games right now, for me is like a direct response to doing architecture previously. Yeah.

R.L.: Ok. So, after your training in architecture, did you study game design?

J.B.: I... so, aft-, during and shortly after architectural, I finished my degree, I did do internships in... with different firms, uhm, I did a lot of internships with installation artists, in like New York, and like in Thailand. Uhm... and I, I thought that, you know, if practicing architecture wasn't right, maybe it was more spatial, maybe it's more artistic and so I did try installation art, but it wasn't that either. Uhm, and so, you know, then I, then I was like: "Ok, maybe it's like games, maybe it's something really fast, maybe I just need something really commercial, something really really different". Uhm, so yeah... [très bas, inaudible]

R.L.: Uhm, yeah, I was wondering if you learned by yourself...?

J.B.: Oh games! Oh no, sorry, I came to London to do the games course. There're, like, the courses here in London are very very short, so actually went to the University just like next door, uhm, London College of Communications, I was in their first Master's degree course for game design, and uhm... yeah, there were four people on the course. Uhm, they didn't really know what they were doing, uhm, I didn't really know what I was doing, but of-... but because, you know, when you go through an architectural training, you have cet-, you have a really high level of rigor, right? And, just coming off of that, it was, like... you know, move to new country, no family, no friends, no idea what the profession is doing, but, like, really hard work ethics and, you know, when you put yourself in that situation, you basically can learn anything. Like a fresh start was actually incredibly rewarding for me, to be like: "oh! I can take the rigor that I got from arch-, an architectural training", and like, to be honest, everything else is easy after that, so it's like, whatever, I can learn anything at this point, uhm... And it was a glow up, it was really rewarding, and like I said, because the industry is so young, and because, like, I'm... and because I chose to come to the UK instead of America, competition is less fierce, there's less people, and also, uhm... the, there's more possibility to disrupt, and there's more poten-, there's more potential to disrupt and actually make something, you know. One of the great things about mobile games and games especially is like, you can have like a two-person, one person team, you know, you don't need, you know, when architecture also [inaudible], it takes... years! And it takes so many hands before like the first brick is actually put down, or whatever it is that you're building with. And it's really satisfying to sit down and actually make something and be able to put it on market, for everyone to see, like immediately, right? There's something really cool about that. Uhm, and so, when you remove, I think the restrictions that come with like the practice of architecture, you realize that it's like, it's so much fun in like the really new fresh fields, and I think, that's, I'm more interested in that than I am in, like, yeah. [très bas, inaudible]

R.L.: *Ok, yeah, so you told me a little about your thesis, your Master thesis, can you...?*

J.B.: Yeah, so my thesis was like a... if I was to re-, it was about like storytelling through virtual space. And it was about, like, you know, uhm, we don't really have to, like, it was, it was about creating, like, images where you visually navigated through the spaces, rather than, uhm, physically navigating through the spaces, and this is like apparent in games, like you know *Monument Valley*, or like games where you see space, and you try to interpret it, but you, so you inhabit it mentally, but you don't inhabit it like physically, right? And that was kind of what I was interested and it combined in kind of like this, uhm, virtual maze, and it's like a retelling of like Theseus and the Minotaur, uhm, but basically I took a lot of, like, I did these, like strange, like isometric, like... environments, and then I printed them all out and then I started to kind of like collage them on top of each other and, you know creating like a narrative space, essentially. But, uhm, I, I did feel like I never finished my thesis, uhm in architecture. I never got to the conclusion. But when I came to games, and I came to the games course, my final project for that one, was, felt like that, was like a combination of my architectural thesis, and that was, uhm, a mobile game, a very small mobile game, where you sat on this train going nowhere, and you listen to these stories of, like, people's lives, and stuff like that, and then you kind of like released them into the afterlife. And the stories ranged from like super super heavy, to super, like, light, and they're all, like... recordings taken from BBC, uhm, interviews. So, like the voice really had, like, this like, weight to it. But uhm, for me, it was always like, you know, I, I started storytelling in space, in architecture school, and then when I came to games, I was finally able to finish that thesis, mentally, and then, since then I've been able to move on and do more commercial work, cause I feel like I finish that chapter of my, of my architecture exploration basically. Yeah. But yeah, basically, storytelling in virtual space, ultimately being literally combined in a mobile... train, like vehicle on the tube where you listen to people stories.

R.L.: *Ok, and was it like isometric view, or...?*

J.B.: Uhm no, it was...

R.L.: *Third person view?*

J.B.: It's like, it was a third person view. Third person view with a lot of, like, camera movement and stuff that you wouldn't be able to achieve, uhm, in a... in a standard, you know, like, I'm moving around a map kind of thing, I wanted to, you know, access the more abstract ways of, like, moving around, like a, a field. So, I used a lot of like stencil shaders and stuff like that, where it's kind of like, you might look in one window, and, like, the view is like this, but you turn around and, like, there is like an impossibility of space that's like fun to play around with in, in games, which you can achieve, uhm and that, that's really fun, I think. Uhm, yeah. I mean, I was always more interested in, like, abstract spaces anyway, so... Uhm, it gave me a chance to really do that. And it also kind of drew upon all of the references and books I've read in ar-, like in architecture, like *Invisible cities*, uhm... like a lot of like the media and anime that I was watching, like all the narratives and concepts finally combined in, in, in my final for, uhm, games course. And then, I was able to let go and be, like: "ok, now time to do something totally different." Yeah.

R.L.: *Ok. So, you felt that storytelling in space was more easier to do in virtual space?*

J.B.: Yeah, the thing is like, when you storytell in architecture, like when you try to storytell in spaces, you run into a couple of problems, like sometimes the storytelling exist in plan, sometimes the storytelling exist in section, sometimes the storytelling exist in presentation to the client, and sometimes it exist three-dimensionally in space, but the problem is that majority of people aren't literate enough in architecture to read the story that you're telling them, right? They can feel it-ish, but like they don't really, you're not having a direct bind of communication with them. And so when you're working with, something like games where the art-, artist or architect, or the artist is much more involve with every part of the experience, and there's no like third party, there's not, uhm, you know, there's no builder, there's no nothing in between you and your audience. It means you really are able to communicate with them a lot more, and I... one of the thing I really thought about when I was making the switch to mobile, which is a, uhm... I don't know if you know but, like, for a while now, and I think it's been getting better, like people looked down on mobile games, amongst the gamers and game designers, we'd looked down on mobile games, because it's, kind of like it's kind of like off the common folk, it's like the cheap stuff, you know what I mean? It's like the money ma-, money grabbing chep stuff. And so, we really looked down on it. But like, part of like what I was gravitating towards was, again, like it's this high art thing. I felt that I was doing high art at architecture, and I wanted to switch to something for the everyday person. Right, and so, for me it was like a way of, like, humbling my work down and making sure that everyone needs to be able to understand it. I would no longer accept "I don't get it". It needs to be for the absolute base level, it needs to be for the family, friends, everything, I want everyone to be able to participate in my work, basically, yeah.

R.L.: Ok. And you think with architecture you can't reach...

J.B.: [en me coupant] It's hard!! [avec véhémence – à partir de cette question, il semble très agité, il coupe très vite les questions et répond avec beaucoup d'ardeur] With storytelling, architecture, it's incredibly high! You either need to be literate in it, or you need to be viewing it in a very abstract way, like, you don't go to building and see it in section, you know what I mean? And like, but sometimes the story is in the section, right? You don't, you know, you don't... it was just too difficult to communicate to my audience, I should either be a fine artist, or, and I, I considered going to fine arts, but then again, I get into this issue of, like, it's... it's not for the every person, it's, for me it was so much excit-, it's such a exciting prompt to create thing for the everyday person, uhm... And in some ways, it was, yeah, it was, it was, sometimes it wou-, in some way with buildings, that's what we're doing anyway, but uhm... I mean, you know, with a building, I want to say, like... It's such a big project, but like... when you put a ga-, a game out there, especially a mobile game, it reaches way more people than a building won't... kind of ever reach. You know what I mean, it can go like a million or two million in like a day or two, and it exists online for ever, for everyone in the world. Like, I think that's kind of cool, yeah.

R.L.: Ok.

J.B.: Yeah. I know. [rires] I don't know if these are the answers to the questions you're looking for.

R.L.: No, I'm not looking for anything, I just want to hear what you have to say!

J.B.: Ok! I do feel, sorry, I do feel though... I do feel though that I'm using my full skill set from architecture school.

R.L.: Yeah, ok.

J.B.: Because I run a company now, and, like, I do use the art side, I pitch the clients, I know how to, like, set a presentation up, I... you know, it's a really good use of, like a generalist skill set that you require sometimes in architecture, uhm, in architecture school rather than in practice. Uhm, but I, I feel fully engaged in, you know sometimes, like you're going to a job, and you're like: "oh, I'm only using this part of my training", right? But I've, when I moved into games, I really felt like I had to do... I knew I was doing everything. I was using my full skills. And I think there were only basically two professions which I ever thought that would [incompris], that's like films and games, basically. Because, you know, they jumble both money, client, site like context, visuals, uhm you know, dealing with like staff, and like dealing with both two-dimensional, three-dimensional space and aesthetics, I think it was only those two which really fully use everything. Yeah. So, I feel fully engaged and it's quite nice.

R.L.: And that's one of the reasons you moved to games?

J.B.: I didn't know! No, I, I didn't know that it would fully be like, like that, holistic, like it's just like once I was in it, I was like: "oh, actually, I'm using everything". You know. Everything, every bit that I know, I'm using it. Uhm... and that's kind of satisfying. Yeah.

R.L.: Ok, can you give examples of skills you're using?

J.B.: So, so, I mean, like, I think for, uhm, an illustrator or a painter, like they're not always thinking about super super long term, sometimes. Like, sometimes, their scope of vision is limited. They, because their, their pieces are so immediate, like sometimes [claque des doigts en même temps] it's like, you know, between a month and something like that, you don't have the full sight of a project that might take a year, or two years, or three years, and you don't really think about, like, how I'm gonna get five or six different people to collaborate with each other to make a thing, like how do I com-, how do I conduct, how do I compose the team, you know what I mean? That's something that I think that you learn in architecture school. Uhm... I think that, uhm, being able to deal with a client, and pitch for money, and being like, you know, this is a story of something, and I'm th-, I'm gonna demand as much money, it needs this much time, like this is how we're gonna do it. That ability of pitch, I think that's, you know, arch-, you learned how to balance that business and aesthetic, and time. In, in architecture school, and that's not something like a regular artist is gonna be able to do. Uhm... yeah, you learn to compromise, right? For the reality of actually making a thing, uhm. I think, the other thing I really learn to do is like I treat... the media or like, I treat, like, the, the market is kind of like site now, I've always seen it as site, you know what I mean? Like, here there's like a physical site, but I, I learned to kind of like see, like, you know, we're gonna make this thing, and it reacts to these pieces in the market. Uhm, and it's occupying the slot or something like that, and that's really how I start most of my projects nowadays. So, it, you know, again it's like, you know, the business site, the siting, the contextualness of it, like those are the bits that I feel like I'm using. And obviously, I've an eye for aesthetics, uhm... a stronger eye for

aesthetics, like I'm a, might not be a great artist myself, but I can direct, like I, if my team is like: "this one or this one?", I'd be able to direct. Or if they're stuck, I'd be able to be like: "you're stuck because... you're incredibly stuck right now, because of X" and I can help them with that. And I think that, that kind of, like, person managing, is something that I learned in, through architectural practice. Uhm... yeah.

R.L.: Yeah, what about the...?

J.B.: Programming side?

R.L.: No, I mean, knowing how to design a space, if that something you use?

J.B.: [assez fort] I, don't, I, I don't actually, the thing is like none of my work is spatial anymore. You know what I mean? I... I think I, the parts that I do use are about, like, are user experience, you know what I mean, like treating, knowing how to really, like, lead a person through, like an experience, which they are satisfy with, and how to, you know [claque des doigts] entertain them and to find moments to, like, make this experience special. But the space part is no longer... a thing that I... really interact with, I think the space part is probably like the bit that I interact with the least. I think... It, the space is just a vehicle, right? Like I can lead somebody through something, through interface, through virtual rooms, through screens, and that is still kind of like a direction. Uhm, and for me, I find them quite similar, actually. It's just like, it's just like space, it's, you know, especially when you play games where they're, like either first person or third person or stuff like that, we just don't interact with space the same way, anymore. Uhm... as we do in like, uhm, when we construct an actual building, or actual room. So, a lot of that just kind of like sinks away by the wayside, I feel like the new answers of that kind of space is, like, you don't really, you don't really end up using that skillset, I think. But when you remove the space from the equation, and you think about what you're doing with the space, that is still useable. Right? I think.

R.L.: What do you mean by that?

J.B.: Like, for example... like, if I'm gonna create, like we came through the bottom of the, uhm... of the, of the building, right? You've got the entry experience, you've got like the large door, you're going through the garden, you know, you talk with the concierge, you come up the stairs, you know creating, crafting that experience, that's spatial. But if you remove the space from that, I can do something similar, but in like... through user interface, for example, like I'm gonna hit somebody with like a grand opening, I'm gonna hint at, like, something more to come in the corner, maybe that's gonna, like, slide in and then, you know, what, like this colour scheme that was introduced in the... first three, first thirty seconds of the experience, some, maybe comes like a major element, like later. You can do that kind of stuff, because when you experience like an interactive med- piece, it's more... it's over time, it's not just like one static thing, right? Which is why, it's, I guess, it's quite similar to film. Uhm... and also, and obviously there's an interactive element as well. You have to cue, you have to cue somebody in to how to use your product, or how to use your, your thing, uhm... which I think an architect would, that's not something I learned in school, but I think that a practicing architect would be, have learned that skillset, just because like... It depends what scale you're working at, if you're more urban, or if you're more like top down, like a whole building, then you

may not actually have to deal with like that very nuance, like "how do I know what to do, how do I feel comfortable in this place?". But if you work with more interiors or stuff like that, then you'd be pretty acute into like that how to, how to guide an experience, uhm... yeah.

R.L.: Yeah. Uhm, how would you describe your job now? On what type of games are you working on right now?

J.B.: Uhm... I would describe my job as like directorial. So, I primarily managed, project managed, I, like after creating the project now, I kind of like oversee manage like a couple of different people make sure that the projects are on track. And I basically have, like, my... I inhabit one of the projects and make sure that I know fully where it's going, what it's gonna be, uhm, at all time. So, while I'm not going in a programming or doing art work anymore, I direct the team and I'm always the person who responds, basically. But our, our company does like two, three projects at one time, so my partner would do the same thing but for a different project. Right. Uhm, and the type of stuff we do right now, it's like completely different, like we have *Otter Ocean*, which is, like... an idle kind of like 2D top-down game where you have these little otters, that dive into the water and they pick up stuff from the ocean, and they kind of like just decorate the environment. Very cuty. Very like female driven, uhm... very, yeah. [petit rire] We have *Too many cooks*, which is our first game that we ever made, and that one is much more site specific, I would say, that was like a 2-to-6-person local coop game that you played on mobile, that you sit together, and you shout together. And that was kind of creating a response to the fact that, like, at that time, there wasn't many experiences that you could play at an airport or on a road trip, or something like that, something that you could work together to do. So that was site specific. Uhm, ri-, now we're doing like a game which is called *Life of King*, which is like, again, like an idle kind of experience that you play over a period of time, uhm, where you play as a king, you... like crash-, landed on this island, on this land, kind of à la *Pikmin*, and you're kind of like ordering these, uhm, people around and you're building up a city and it's about accumulation, uhm, and you're just like building up your pre-historical, like, city, finding like relics and stuff like that. Uhm... as a side note for... it's interest-, like, I know it, yeah. Uuuuuhm... it is interesting to design games with other requirements in mind, I guess that's part of like what I was talking about side, right? For example, like games that do well and each earned money right now have a level of retention. It can't just be a good product, we need, it needs to be a good product, but like we need them to come back every day or every three days, right? And how you bake that into the design is like part of the site and the requirements, like it is... I don't know, there's a lot of marks that you need to hit. But I think, like, when you work with site, and building requirements and, like, all of that, it needs to have this, it needs to have this, it needs to have this, that's something that I, actually, think that an architect would do better than an artist there. Because we know how to, we know how to take all these restrictions, put it together and still kind of fine some kind of self-expression in it, right? Uhm, I think an artist would be much more, hard pressed to find expression amongst all of the requirements that you have to, like, rock in. Yeah.

R.L.: Ok, but you would say that your actual project doesn't have much to do with architecture?

J.B.: No, not at all, not in the mo-, like the more we, the more I go down this rabbit hole, like the less architectural it becomes. Right? And I think, you talked to Shed-works guys and their project, their project is very, I think spatial, like aesthetic architectural, but for me, uhm... for me it's not anymore. I think I still keep the sensibilities of what my practice is, as like a generalist artist who has, like, you know, a rigorous background training, uhm... but I don't really, I don't interact with space anymore. Uhm, but I do think that what you learn is more than just spatial. Yeah.

R.L.: Yeah, but it was a choice to...?

J.B.: Yeah! What do you mean, it was a choice to do less and less?

R.L.: Yeah.

J.B.: Not really. It's just like, it's just a type of projects, uhm, that pop up, that are like: "oh, this would be so cool", or "oh, this would work". Like they just don't have to do with space anymore. It also didn't help that we don't have like a very strong, like 3D modeler on the team, like most are artists or like 2D artists and that kind of limits the kind of work that we do. Uhm, but it's just the ideas that... the ideas that I'm getting now don't need, don't require, like, what you imagine as like space, right? I mean, *Too many cooks* was an example... where, you know, you're cooking together and you each share four slots, and you kind of like pass item virtually between each other in order to cook something. It's, like that's, and and, like, the spatial, like, you know, you have limitation of board and you're shouting each other: "Wait, there's too much! There's like..." you know, that, for me is a little spatial? I don't know, the idea of like coming together and having these, like, interaction with each other, that was kind of what I was interested, but, yeah, not, not in the way that you think, not in the way that you think. With, like, space space, uhm... But, but I mean, like I'm, I'm, part of it is like, I felt like when I was starting off, I was sure [incompris] in this exploration of space, even though it wasn't necessary for the project. But now, uhm I'm much more fined tune in the sense where, like, if I have a concept... I would pick the resolution that is most adequate for the concept. And it just so happens that, like, when I... when I have the concept now, sometimes I'm like: "oh, this doesn't have to be 3D, it can be 2D, and I can sell it better to you [claque des doigts en ponctuant chaque partie de phrase] and I can make it faster, I can make it cheaper and I can get it to more people". Uhm, it's just like, sometimes like you, for some concepts, it's absolutely necessary, and when that's the time is then, like if I have one of those concepts, I'll guaranty I'll come back to it. But it's just like right now, the concepts that I feel would work with the audience that we have, it's not necessary, I don't need to go in that direction, where it's like, su-, it doesn't need to interact with space too much, and I think that's why, it's gone down an easier and simpler and more like strip down direction, which is why we don't interact with anymore. Cause like I still get at the stories and the concepts I want to get at, I just don't need to do it the hard way anymore, I feel like. [rires] Yeah.

R.L.: Ok, ok. Yes, I had another question: what are your inspirations when you design games, in general? Uhm, are they places, architecture, or films, or...?

J.B.: Uhm... I use to, arf, the stuff that I do now is very different from where I was like two, three years ago. Two to three years ago, I, it was very, like: it was like media, it was like films, it was like, uhm, I mean, it was definitely like the tube, it was being in London for the first time, meeting like new people, hearing stories. It was, uhm, taking, you know, my architecture references of like, you know Greek mythology, or like study of ceramics, and stuff like that and putting those into a game, right? But now my games are very much in response to other games that exist in the market. I haven't really had the opportunity to make something which is... art, not art, do I wanna say artistic? Like I haven't really had the chance to make, like, something, a statement piece, in a while. Like, right now, I think I, when I was in artist mode, I felt that, uhm, you know, my work would be much more about these statement pieces. But, like, right now, my, I feel like my work is maintaining the studio, uhm, making sure that everyone on the team is happy, making projects that both make money and that I find like a cool, but not necessarily like our statement pieces out in the world. And that, the practice is, now... over a period of time, it's no longer kind of like, piece A, piece B, piece C, like my project or my work now is the company, we're just producing work over several years now. It's more of like a trajectory thing, I don't know if that makes sense, like I think when you, when you're creating like pieces, like you know, for example Shedworks, like they spend so long on that game, that is like a piece for them, it's like piece of work. But we make lots of little games, and as a result, like my work isn't any one of them in particular, my work is, like, the trajectory of the company, and as a result, uhm, my references aren't that... I don't really, like... look at that many references now, like now, to be honest... most of my inspirations, as I was going into mobile games comes from much more mundane things now. It sounds like, somebody on the tube, like, sitting there bored, or somebody who is like waiting for the laundry to finish, and needs something to do for like 10 minutes or like... you know, like just walking around town and seeing, like, where people are idling or not doing stuff, that becomes more my inspiration now rather than... art, rather than media. It's like, it's just like what are people doing on a regular basis, basically. I now watch a tons of cooking videos, on YouTube. [rires] I watch, like, I consume a lot of, like, I consume a lot of, like... educational content on YouTube. I guess that's where one of my, I mean, like, I'm watching a lot of, like, content on YouTube, and I don't think people, I look a lot of stuff on Pinterest, I look a lot of YouTube content, and I don't think people realize how good... of ideas things are sometimes, they just made them to describe something, but then I just switch and be like: "That can be a game! That can be a game. That can be a game." I have more projects than I could ever have the time to do currently, which kind of sucks. I wish I had more hands, so that I could do more projects. But yeah.

R.L.: *Don't we all?*

J.B.: I know! [rires]

R.L.: *Ok, but two years ago, it was... different?*

J.B.: Two years ago, it was like, uhm, yeah, I was like, I was, uhm... watching like a, like specifically anime that really challenges like this idea of, like, existence, and like uhm, I was reading... I don't read that much, I suppose, basically the only three books that I will ever read are, like, Tanizaki's *In praise of shadows*, there is, uhm, what's it called? Uhm... *Invisible cities*. There is anything by Borghese, because like

that is, like, you know, that kind of like conceptual abstract, like space, and then, uhm... Books like *Chronicle of a Death foretold*, which... I think that one was cool just because it was a book where it was an investigator trying to interview all these people about the death of this person, and then everyone gave like a fragment of version of reality, I think I really liked those kinds of stories and create, and as a result, I made stuff that was, you know more abstract, more fragmented, uhm... What else was there? Uhm... I didn't, I never really went to museums, so I did think I think about that. I mean, I looked in a lot of, going, having been in an art school, I think I didn't make a lot of work that was reactive to what my friends were making, uhm, but each usually, for me, my bubble of inspiration is very much, like, what's around me at this time, and I think that as, uhm... as I've gotten more in my practice, it's even less. Which is kind of like weird to say, like the more basic and more mundane it is now, the more... the more it is, like, part of my inspirations, now. But yeah, before it was much more high level, I think. And that's like, as, as my work is gotten more commercial and as, like, it's gotten more of the every man, I, maybe it's kind of cool that the inspirations are more of, like, every day. If you know what I mean. I don't know.

R.L.: Yeah ok. So, yeah so you told me there were quite a few of ex-architects in games?

J.B.: Yeah, so, yeah there are, I think the three main ones, you already know of. From my perspective, you know, there's Greg, there's myself, there's Rosa, uhm but then there is also, like... I don't know, do I know any more off the top of my head? I f-, I've been to game shows and I talked to, like, often in like MA or PhD or something like that, were people junction from like architecture and they, they're like: "ok, I want to do something completely different", uhm, but in fact it's not really that different. Uhm, but I don't know any more off the top of my head, but I, I have talked to other people before and been like, I've met a [incompris] where I've been like: "oh, you too? You're also one of the like ex-architects?". Uhm, I mean you've talked to the few of them now, I... Can you? Do you think the reason is always the same? Like, the reason for like moving?

R.L.: Yeah, I'm not sure. But that's why I'm researching anyway.

J.B.: Oh, yeah. But for me, like I said it was, what I think, said at the beginning, which is like, there's just more space for us in a newer, in a newer, in a younger space, there's just more... space for young people to do something disruptive. And I'm much more interested in doing something disruptive than I am, like, the specific craft, right? I think it could have been anything. Uhm, once I was done with architecture, I think I was ready to, like, anything, just anything that have space for me right now, and then I would have gone there, you know?

R.L.: Ok, ok. But yeah, do you think it's something you can do after architecture, it's easy to do games?

J.B.: I mean, like, if you've worked hard, that if you haven't like a really strong work ethic, I mean everyone who has made it through architecture school has a really strong work ethic, and they have, like, a variety of different skillsets, which need to be used in some way. Uhm, the problem is that the games field is becoming more and more sat-, with like with every other field, like it gradually becomes more and more and more saturated, so the later you jump in to anything, like the... the harder, it's gonna be. Uhm, but I think, I think it's really rewarding, like... you

know... there's no, arf... there's no many other industries with so many awards and like such a tight community for people to professionally present their, maybe not professionally level created work, and find an audience and be able to talk to like people high up in the industry and, like, be able to build a career so quickly. Do you know what I mean? Like... I, like I don't really know that many other industries that have like the, the, that kind of structure there. I mean I was able to come here, uhm... and, like have no experience and when, the course is only a year, so within one year, I made one project, and then like what, I raged up like twenty awards, and with the twenty awards, I went to a publisher and was like: "I'm gonna pitch to you a more commercial game, I know what I'm doing, even though I don't have any experience". They looked at the awards, they looked at the projects and they're like: "oh, sure! Here's your money." And then like, and then I got everything started from there. I wouldn't have been able to do that in, in architecture. I wouldn't have been able to do that in interior, I wouldn't have been able to do that in, like... like, I don't know, even in the public sector, like you can't, you don't just jump in and like do something, right? That's why tech is fun, like if you have a great idea, you can go as far as you can quickly. [claque des doigts] Uhm, yeah. And I think for anyone who is tired of how long something takes, in like the older profession, I think it's a good call. Not just games, but like, uhm, any kind of like tech thing, I think. But games are particularly fun because it combines aesthetic and experiences and stuff like that. It definitely the idea one.

R.L.: Because you have quick feedback?

J.B.: Yeah, you can make a thing and you just put it out there [claque des doigts] and there's like, uhm, you're really interacting with your audience directly, do you know what I mean? Can you imagine like you build something and you wait for like feedbacks? It's like, it's gonna be like decades, like... also, like, if I started up a company and it made a thing and I failed on the first one, and it wasn't that good, chances are my company's gonna die right there, right? But because, uhm, the risks on games are like smaller, and you can do them with just a couple of people, you can learn so much faster. And I think that's really really exciting, and so... Yeah, I think, if people are do-, are ok like moving on from architecture into a new field, I think the thing to go for is that, like, it's a fresh field, you can use most of your skillset, uhm... and there's more, there's room for you, there, in a way that... and there's speed, you know, like for me like my model, and my business partner's model has always been like we want to make as many thing as we can, so we can fail, faster, and we can learn more. Uhm, if we took like three years on doing a project, we have to be incredibly talented to execute and stick the landing. Like I don't think I can do what Greg does. You know, like to fully commit to one thing, and be like... How do you know it's gonna end well? Like what if you get to the end of the three years, and people don't like it? Like I, I don't, I don't have enough experience to land at all, so I much rather make two-to-three-month projects and fail and fail and fail and gradually get better. And that's something you can only in something like games, so that's the exciting thing. And, you know, anyone is looking for that, I think it's like, yeah, this is the, this is the place. Not, yeah.

R.L.: But apart from that, do you think there is a connection between architecture and games?

J.B.: Oh absolutely! I mean like, I mean like, uhm... first of all, as we were talking, more abstract skills, yes definitely a match, there's like a layover, but, like, especially with uhm... The breadth of like skills that you learn and engages, yes. Uhm... but in terms of like a spatial... arf, maybe for some of the bigger games, games that, you know, are, I mean, obviously the more realistic games are gonna have, like real places for architects and stuff like that, but uhm... I think that there's more... I don't know what the other are saying, but I think there's more of a match in, in rigor and in skillset than there is, kind of like in material. Like, like I said, there is very few professions that engage kind of like your whole like aesthetic, uhm business, people managing like the, the full wheel as in the, the original Bauhaus wheel where you can, you know leverage your knowledge or like art, dance, physicality, structure, whatever together, it's like films, it's like games, it's architecture, and, like, I'm not sure what else it is. But like, you know, it's one of the ones that engages on the same senses, but I don't if there's necessarily a connection, uhm a direct connection in like what you're making, right? Cause if you go into games and you just want to explore space, you're kind of like... there's so much other stuff you could do, it's such a broad thing, you don't have to engage with space. Like now that you, once you know how to program and once that you know how to make something, you can make anything. So, like, it really depends on the concept, but... I don't know. Does that answer? [petit rire]

R.L.: Yeah... yeah, at the beginning, you told me about a more conceptual approach to architecture, can you tell me a little bit more about that?

J.B.: Yeah, so, I mean, like, uhm... I was trying to storytell through plans, through sections, right? I was trying, like, show these plans and have these presentations and be like: "oh you move through this large space, but then the small one, you know, relates, like, relates in terms of, like positioning to like these other spaces". There are, it might talk about a mother-child relationship, or it might talk about, you know, having a religious or like spiritual experience, like how do you describe that in vertical section, how do you describe, I mean, some of my projects were really, like, random, like I had a theatre that, uhm, a theatre in providence that had multiple ways of like opening up so it had three stages of kind of like consuming the city. So, the idea for that was like a greedy theatre, where it's like, maybe in one way, it's just like internal theatre, in the second way, it like opens up to the river and [incompris], is open up, it's supposed to engage with the entire city in like a theatrical performance, so it kind of eats the city. I had projects where it was, like... uhm, there was like a digital media lab full brand that we had to design, and I was like: "ok, we're gonna shove it like eight stories into the ground of a mountain", basically, and there was this, you know, this fear of, like, a digital space being... it was cool because like the top was kind of like this loan, it was just completely flat, but then, the depth of it, was like, it was like an entire cube, like in the ground with a giant mob around it, and I think that, that was storytelling in the sense where it's like, you know, what is like a digital development space, but like, something that's completely invisible on top, and like, you know being suspended in the air, like eight stories underground, this kind of like, uhm, the kind of like, I think that's kind of what I was doing with my practical base, and then obviously my thesis was completely virtual or visual, in like having a trail that you navigate with your eyes, uhm, as it, like, raps and tangles around each other. Uhm...

R.L.: Was it interactive?

J.B.: No, it wasn't. Those were static, those were static. Uhm, I think they, what I wanted to do, uhm, similar to *Monument Valley*, is that you, I want people to look at it, and I wanted them to imagine, I would add like chairs, I would add like ladders so that they mentally, you know the, the key was for human body, like in, in virtual, in a visual setting, right? Like a window, a chair, a desk or something like that, you give that sense of scale, and, some of them like stairs and stuff cause people to kind of like, you know, imagine how it is like to like move throughout the space, and that's kind of what the pieces were. So, you would look at it and then you would kind of like allow yourself to navigate from like world to world and jump through portals and stuff like that. So, it wasn't interactive... like with a character, but I, it was interact-, the purpose of it was, like, suppose to have a person interacting with it. I mean, that's how you, I read like plans and sections too, right? I put myself in there and I kind of walk around, I inhabit the space and sections in a way that you... don't do in a... in a, in like an actual space, you know? Uhm, yeah.

R.L.: *Yeah, so you think you can inhabit a section or a plan, just visually?*

J.B.: Yeah, and I, I... Yeah, absolut-, I mean that's what I do, right? And I think that if you look at Greg, illustrators and stuff like that, uhm, they... cau-, they force you to inhabit a space. And it's through human cues and humans scale, like you know, either there's a footmark or footprints, or, like, like a chair, that's suggesting: "oh, maybe you come here and then you're sitting down." But then, like, there's a path that goes on with. And so, your story can keep, like, going, even though the space is static, right? Uhm, but also now that I can program, and I have like, moving stuff, I don't have to rely on like a static image anymore, so now I can actually just like **actually** make the move throughout the space. Uhm, which is fun. Which is fun as well, uhm... Yeah, I don't know.

R.L.: *So, yeah, you would say that that's something you can do with games, like moving and inhabiting a space?*

J.B.: Well, I mean, like, think about like a three-dimensional character, inhabiting a space, right? When you, when you walk around a building, you're like: "I'm here". But let's think of something like *Overcooked*, where you're like: "Oh my god, I just bumped into thing! Oh, I felt down a hole!". Like you, you put yourself... you put your ego in that three-dimensional character you see from a distance, and you kind of experience it the way they did, and that's really interesting, that people do that. You know, they, they feel for the character, they bumped into something and they feel like the impact, right? Or, they're like: "oh my god, this is so tight! Like, I can't believe I can't get through, cause this is so tight." But like physically, but you're watching them from third person! Right, like how is it... how is it tied? Like I... you can definitely inhabit. And I think when you, if you see people play with, you know, avatar and stuff like that, you can see how they inhabit it, mentally, right? I think that's kind of what I was trying to tap into with my static images, without the avatar. But now that you have that control of avatar, you can just get to the concept way faster. [claque des doigts] Uhm... it's like so why even do it the way that I was doing it before? [très fort:] It's cool! [redescend au ton normal] I mean it created cool work, but like, but if I want to get to concept, [claque des doigts] I'm just gonna go to the shortest route, now. But, yeah, definitely. In some ways, though, inhabiting three-dimensionally is much more cool than inhabiting it, like, you know first person games, I'm still kind of on the fence about, uhm, in terms on

inhabiting space, cause... there's no sense of, like, height or body. You know what I mean? Like when you walk up next to a wall, there's no sense of, like: "this is tight", right? But, and you still, I think that you're actually getting more, more interaction with like a third person character than you are with a first person, I don't think first person is there yet, uhm, in terms of like inhabiting like a space. Uhm, I don't know, I just feel like people really engage with the third person thing, in a way that you can't be... it's like, it's not imitating, uhm, reality at all, it's just like people put themselves into another character, and then they feel through that person.

R.L.: And you feel the same for VR?

J.B.: I don't know how I feel about VR and stuff like that right now. VR is cool, like I, I do really live, I've seen some great experiments with VR, where you can have, like, you know, a limited walking space, and you can have a huge building, that exists in this tiny little space, because of the way that you wind and then they use like thick walls and stuff like that, they move things around, but it, it causes someone to feel like the space is infinite, but actually they're just like kind of winding up through like a very small space. **That's** really really cool. Uhm, but as a designer of, like, you know, mundane and everyday things, I'm much more exciting for AR. Uhm, like, it's, what's its, whatever his name's, Project Hyperreality, I'm much more excited to see how, like, interactive-ness, like how we activate physical space through, like an augmentation, on that. I think that's gonna be way cooler and it... oh yeah, that was another part of the thesis! It, I was talking about how reality and, uhm, reality and uhm fiction kind of like went together. So, so, AR is kind of like the exact thing, right? I'm not so interested in space, but I'm interested in functionality being imposed on, like, space. And designers having, like, that ability where I'm kind of like, go to like icons and distances meters and all of the buildings over there, randomly, or like a name on each of the clouds, which everyone is gonna, like, see. Or like a quest that pops up in the middle of the town and, like: "oh, I'm gonna go, like, interact with that." Like that's... that reactivate space, it creates like a second layer of, like, of like reacting through reality, which is way cooler than VR. VR is like a movie, you have to step away from reality, right? I'm much more interested in how it, same as mobile! You know... you don't go to play a mobile game, you play a mobile game during your everyday life, that's the cool thing about it. You don't step away from your reality, you're very much on the tube, doing a thing, like you're in both places at the same, that's what I, that's kind of what I'm interested in. Yeah.

R.L.: Ok. You mentioned functionality?

J.B.: Uhm? Wait, which one?

R.L.: No?

J.B.: Yeah, I probably did, but remind me, like, where, remind me where I mentioned it.

R.L.: Uhm, no I'm not sure, maybe that's a...

J.B.: Oh! I said I was interested in how, like, for AR, I'm interested in how new functionalities are imposed on an existing space. And in some ways, like that recontextualizes the space, without the physical reality having to be altered at all, right? You can create a relationship between like these two buildings now, like maybe that is a... a thing between these two buildings, maybe, you know, there are lines traveling between them and maybe we're sending messages physically between them.

But like, that doesn't exist in physical space, so that's really really cool. Uhm, VR is like a complete construction of like a new space, but... uhm, arf, but the bit that I don't like about it is that you have to step away, you have to, like, you know, it's limited by device, you have to, like, it's like a movie you go into like another world to experience it. Uhm, and so it's not as, it doesn't follow my... artist, artist statement, which is like: it's for everyday people. It's supposed to interact with everyday people, and everyday life.

R.L.: Ok. When talking about architecture and games, what games come to your mind?

J.B.: Definitely *Monument Valley*. Like *Monument Valley* was the one that I saw that, when I looked at it, I was like: "oh, yes you can have architecture in games!" [rires] Uhm, you know, there was definitely like a moment when I was playing the game where, uhm, there's the base, there's the core functionality of *Monument Valley* where it's like you need to solve the puzzle, right? But then... I remember there was a moment that they put, they put an extra block and then they just put like a mirror there, there were no function, it's just like the character was able to... go to that block and look in this mirror and, like, reflect. And I was like: "oh, that's really powerful!" [rires] Like, I can see how, I can see where an architectural moment on, imposed on a three-dimensional character can exist, like, in the midst of this puzzle and have it be, like, a really emotional like moment. You know I was like: "oh, that's really cool!". And then it, when I saw that, that was during the thesis year in architecture school and I really considered games as a [incompris], after that. So of course, *Monument Valley*.

R.L.: When did you play it, was it during your thesis?

J.B.: It was during the thesis, it was during the, it was during like the beginning of the thesis and I was like very very, like, uhm, very taken with it, I think.

R.L.: Why did you call it "an architectural moment"?

J.B.: I, it, it, like... Because, I, I felt like I was inhabiting, like, the character, and then this, this thing, this extra block and, like a mirror, uhm I wasn't looking at the mirror, my character [was looking through the mirror, and it didn't really function as like part of the puzzle, it didn't, it didn't do anything for the puzzle, it was just, like, you know, the character had been travelling through, this kind of like labyrinth looking for something, and she gets to a point where she looks into a mirror and she reflects and she's like: "oh this is who I am, this is what I'm doing." Oh, I remember now! She walks into the mirror and she sees a reflection of, like, not her. She sees a reflection of, like, her as something else, and that's when she realizes that she is one of... these black crows thing. I think that's how it went. And, like, anyway that's the memory of it, and like that felt impactful, as like a plot. You know, like, there was no text, it was just like uhm, she turned the corner, looked into the mirror and she realized what she was. At the bottom of the labyrinth. And that is like, that's is so, that's so cool. Like that section moment, you know what I mean? Uhm... yeah definitely *Monument Valley*. Uhm, I don't think... I'm always interested in games that play around with, like... reality and space, it, like... I don't... Like *Monument Valley* is like a very obvious example, because it works with isometric and you can slide the isometric things and like reality starts to break. I think those kinds of stuff are really cool. I can't really name for you any other on the top of my head that I really like. I like, I love *Mini Metro*, I don't

know if that's an architectural project, but that's definitely a project that an architect would design. Uhm... there's this simplicity, the legibility, the references to... to great design and great, like, you know, spatial design. And also tapping into that, I think it really taps into like a core... *Monument Valley* is more of an art piece. *Mini Metro* taps into a core desire for everyone who travels upon transportation and would think: "I could do this better." And I think that's really really fun and cool. You know, like, if your art work is provocative to someone and they're coming to it because, like, they're like: "I'm so frustrated with how long miles can you take. I bet I can do it better!" Like that's really fun, I think that's a really engaging thing. So, but I don't know if that's architectural! [rises]

R.L.: I don't know. Uhm, what do you like to play?

J.B.: Oh, I've been playing a ton of, I play a lot of *Hearthstone*. Uhm... I think just... sin- cause I've played a lot of card games when I was younger, physical card games, and seeing it involve into like a digital format and seeing the changes they make, it's just like really exiting. But, one thing that I will say is that I don't play any game solo. I, like, I do not play any, I rarely play like a solo game experience. Uhm, because for me, my personal gaming life is that, it's a way of interacting with other people? And so like, I will only, even *Hearthstone* which is single player, I'll always have a friend on Discord, watching me and we'll talk about our [incompris] and we'll interact with each other, like for me... and so I almost never plays single player roleplaying experiences, I don't really play like those experience- oh, sorry *Journey*! Is obviously a great, like, example, but uhm... I don't, I don't really play games for myself, I play games to interact with other people personally. And so, that's, I think that's why games like *Two many cooks* and, uhm... *Colour city*, which is another one of my other, is a geolocation drawing project that I started like a while ago early on. That's why those are so much about people, like coming together. Right?

R.L.: Ok. Yeah, I think I have asked all my questions. I don't know if you want to add something?

J.B.: Uhm, I just talk, I just talk a lot. [rises] I just talk a lot! I'm not sure if... I'm, I'm a little bit, like... I'm not sure if I really, like, answered the questions in the way that I think would be helpful to you, because like I feel, like, listening back to myself, I feel that my responses relate to games and architecture as much more of an abstract and conceptual one rather than, rather than something I can really draw direct physical relationship to it. And it might because, like, right now, I'm at a point where I'm so far removed from it, uhm that it no longer is... that it's no longer... it almost becomes irrelevant now, like it's almost irrelevant now, like now that, now that my practice is going, like all those things don't matter now, it's just about the practice, do you know what I mean. It's just about exiting in the moment and, like doing the practice, so I don't know if I've given the right responses, but I hope, what I hope...

R.L.: There is no wrong answers.

J.B.: What I do hope comes across, in like the way that I'm talking, is like still the same way of speaking, in still the same, like... academic rigor? that you talk about when you talk about art and design at that level, right? Cause I don't think I'd be having this kind of conversation with the people in my field, like this is something I reserve for, like, you know, if you've had that design training and design back-

ground, then this kind of discussion becomes enjoyable. Uhm, in games and stuff like that, people aren't thinking about it at that level of depth, but uhm, yeah, that's the thing that I want... I hope comes across, in the way that I'm talking about it. Like, that I'm doing a very basic, commercial, silly thing for, like, people who are really not thinking about it, but I think that there is a rigor and an artistic choice there that I'm making to do that. Yeah.

R.L.: Yeah, how do you think would the architects react at what you're doing now?

J.B.: I, I think, after I talked about it, I think it's much more, I think it sounds much more inspiring, but I think if you're not really thinking about it, if, it would definitely feel kind of like a step down, because it feels like you've lost, you kind of like [claque des doigts], you're doing what is general, you're like designing for the masses, you're like, you're not really imbuing it with like an artistic vision or, uhm... like a striking artistic vision and you, you might not, it might even seem like you're not really bringing anything new into the world, right? But uhm, but I think it is hard, it's the same as can be [incompris], it's like, you know, there is a good taste and bad taste, right? There is a skill on having bad taste, and, uhm, it's really fun, to... I think it's so fun to react to all of the different restrictions and to make something. And it may not seem that impressive, but like, the self-expression is there, for me, like, but it's there not per piece, the self-expression is there as a whole trajectory. Like, I definitely think people, I'd rather people look at, like, my body of work than my individual projects. Cause like, the thing, individually they don't say very much, I think you only really start to see me in it when you look at the whole thing. Uhm... I forgot the question again. [rires]

R.L.: Yeah, you talk a lot about fun, is that something important to you when you're designing games?

J.B.: I want to feel... when I was an artist, I wanted there to be no restrictions, when I wanted to make something. Now, I have a lot of fun dancing around the restrictions, where it's like: "we want something that can be played in 30 seconds, but also need to go on for two hours", "I need something that hits the cooking theme", "I need something that is female centric", "I need something that is gonna do well in Taiwan specifically, because, like, the market is going well". And I like having all those restrictions, like the si-, I treat them as the restrictions and then I put them all together and then I'm like: "what am I gonna propose which can do all of these?", right? **That's** a lot of fun. Uhm, as a designer to be challenged in that way.

R.L.: Working with constraints?

J.B.: Yeah, I mean, isn't it the same thing as working a site? Right? You're like: "this is a budget, these are the building restrictions, and I want them to respond to this, I want it to respond to this", and you pull in more references and stuff like that, and then you're like: "ok, this is the ultimate proposal", uhm that's, yeah, that's kind of fun. [rires]

R.L.: Yeah, yesterday, one of the people I interviewed talked about creating around constraints, creating around site, do you...?

J.B.: I... So, when you, when you do something like, uhm, so some of the other designers that you might have talked to, uhm, they're making something, I think, in a little more of like a bubble, right? They're making something they think it's an incredible product, and then they think that the world is gonna love it, right and

they just put it out there. That's not the way I design. In the mobile market, it needs to be a lot more... metric driven, you know what I mean? Like you need to test it, you need to have references, you need to, like the risk, cause the scale... cause the scale of people that it reaches is so much larger, so like, it... everything needs like a reference, or like a reason, everything needs to respond to something else, everything needs to be, like this, we know this works, I'm gonna do this or we know this one work, I'm gonna copy this one. Like in Taiwan, I know that this, this, this, this is popular right now, this, this, this art style is popular right now, but this is an outlier, therefore I'm gonna propose like this. It needs, it's a lot more calculated. Uhm, so like the way that I'm working now is not so much as an artist, in my individual projects, it's much more as like a designer responding to like the different needs, of like the world. Uhm, I think the other person that you talked to... must have... like they're very different ways that game designers as artists produce their work. I'm definitely a game designer as, uhm, as a designer slash like business owner, do you know what I mean? Uhm, and I find that quite satisfying, actually. I didn't think that I would, but uhm, it is kind of fun, yeah, in his own way.

R.L.: Yeah, and that's all of the reasons that you're working with mobile and not, I don't know, computer?

J.B.: Yeah. I, because, like I said, for the people, right? That's my, that's my, that's my, like that's my thing. And, it's been nice to, sometimes like architects here might be a bit too high in my idea, it's nice to humble and, like, come down to like the basics and like, be with everybody else, I think. [laughs]

R.L.: Ok, well that's a nice conclusion.

J.B.: Yay! [petit applaudissement]

[...]

Entretien 09 - Oswald Pfeiffer

15/03/2022, 10h30

Entretien réalisé dans un café à Paris
Durée : 1h20 environ
Langue : français

Je fais la rencontre d'Oswald Pfeiffer en 2017 lors du Design Modelling Symposium Paris 2017, qui se déroule à l'Ecole d'Architecture de Versailles. Le DMSP regroupe des conférences et des workshops sur le thème de la conception numérique appliquée aux domaines de l'architecture, de l'ingénierie et de la construction. Je participe notamment au workshop intitulé « VIRTUAL IMMERSIVE ARCHITECTURE », organisé par Oswald Pfeiffer et Mathieu Venot, qui consiste à créer sur le logiciel Unreal Engine 4 une œuvre collective qui sera ensuite rendue accessible en ligne dans la galerie Virtual Dream Center. L'œuvre collective est pensée pour être parcourue avec un casque de réalité virtuelle. Plus tard, au cours de ma thèse, je m'interroge sur la place du Virtual Dream Center au sein du corpus, sachant que je suis intéressée par le travail du duo d'artistes fleuryfontaine qui a participé à l'une des éditions. Je décide de contacter Oswald Pfeiffer en ce sens, mais aussi car il est lui-même architecte impliqué dans le projet du Virtual Dream Center.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet

R.L. : Pour commencer, est-ce que tu peux juste de représenter un peu et, voilà, parler de ton parcours ?

O.P. : Ok. Bah moi, du coup, j'ai fait un Master à Malaquais. Tu connais certainement. Euh... et à Malaquais, il y a, il y avait en tout cas à l'époque, un département qui s'appelait *Digital Knowledge*, qui était spécialisé dans la recherche un peu à la croisée de l'architecture et du numérique. Donc on abordait des questions comme, euh bah, la simulation, la réalité virtuelle, l'impression 3D, la robotique, toutes ces choses-là, quoi. Euh... et donc moi j'ai fait donc mon Master dans ce département, euh où j'ai travaillé très vite sur la programmation, euh... d'abord avec Processing, je sais pas si tu connais ce logiciel...

R.L. : Non.

O.P. : C'est super, qui est assez utilisé pour faire du design génératif.

R.L. : Ok.

O.P. : Et après je me suis plus orienté sur des moteurs de jeu, comme Unity et Unreal. [raclement de gorge] Et mon diplôme que j'ai fait du coup, en deuxième année, sur toute la deuxième année de Master, c'était euh... avec un ancien camarade qui s'appelait Mathieu Venot, et on a développé, euh... en fait l'objectif du diplôme, c'était de développer une application qui permettait de concevoir l'architecture, euh... en temps réel, en réalité virtuelle et de façon collaborative, donc

en réseau quoi. Donc en gros on avait un certain nombre de personnes avec des casques de VR qui pouvaient dessiner dans un espace virtuel de l'architecture de façon assez schématique mais pour pouvoir créer des espaces, etc. Donc après ce diplôme, moi j'ai travaillé un petit peu encore avec Mathieu, on essayait de... de vendre un peu des visites virtuelles à des boîtes d'archi, etc., quoi. En VR. Mais on n'a pas passé beaucoup de temps dessus au final, lui il a repris les études et moi j'ai trouvé un poste... donc après moi j'ai, j'étais en CDI pendant 4 ans et demie dans une boîte qui s'appelait Bweez, c'est B. W. E. E. Z., si tu veux écrire. C'est un peu... bizarre à écrire. Et c'était, du coup, à la base c'était une boîte de design qui travaillait pour le luxe, et ils ont ouvert euh, on va dire une deuxième entreprise un peu jumelle mais qui est spécialisée dans tout ce qui est digital, toujours pour les mêmes clients, les gros groupes genre L'Oréal, LVMH et compagnie, quoi. Et du coup là-bas j'ai développé pas mal d'applis, euh, qui étaient basées soit sur de la réalité virtuelle, soit des applications plus pour téléphone, tablette, euh... PC, des trucs très orientés visites virtuelles, de magasins, euh des fois des trucs un peu euh... de type jeux, serious game, quoi. Euh... des petites expériences pour de l'évènementiel, des choses comme ça, quoi. Et euh, du coup je travaillais beaucoup avec Unity au début, donc avec des moteurs de jeu, et après j'ai aussi appris sur le tas à faire du web et ça a prolongé un peu mon... mon expérience dans ce domaine. Et du coup j'ai quitté cette boîte à la fin de l'année dernière, et là je suis en freelance depuis le début de l'année... Pour l'instant j'ai travaillé avec... XtreeE, qui est une entreprise qui a été fondée par des anciens de Malaquais, qui est une boîte d'impression 3D béton grande échelle, donc j'ai fait, on va dire, une maquette pour une plateforme numérique pour, pour leur boîte, et je travaille aussi sur du jeu vidéo, euh... un peu sur des jeux basés sur du NFT, ou alors des jeux mobiles. Et puis à côté de ça, j'ai toujours l'activité, bah comme on en parlait, avec Virtual Dream Center, plus sur mon temps libre, on va dire, mais ça continue.

R.L. : Ok, donc dans tes missions de freelance, en fait, tu travailles sur quoi exactement ?

O.P. : Euh... bah du coup, soit, là, ce que je faisais pour XtreeE, c'était vraiment du web, mais euh... c'était une plateforme web qui, euh, qui travaillait en réseau avec Rhino, en fait. Donc ça permettait en gros d'éditer des modèles 3D Rhino sur un site web, quoi, directement. Euh... et après les jeux, alors c'est soit des jeux web aussi, donc euh WebGL, je sais pas si tu connais un peu cette techno...

R.L. : Euh non pas trop, je connais pas très bien le jeu mobile.

O.P. : En gros, tu sais, c'est tous les sites web interactifs, ou de la 3D, etc. quoi, c'est basé sur ça. Donc soit des jeux come ça, web, soit des jeux vraiment, que je fais dans Unity aussi, euh, des jeux plus mobile, euh. Et voilà, bon après c'est le début, là, j'ai que quelques clients, mais euh...

R.L. : Ok. Et du coup en fait Unity et Unreal, tu les as appris... ?

O.P. : En autonomie. Pendant mes études.

R.L. : Et c'est toi qui t'es tourné vers ces logiciels là... ?

O.P. : Ouais c'est ça, bah à la base j'avais un prof, chez qui j'ai travaillé en stage, qui était un peu... aussi dans le Digital Knowledge et tous ces trucs un peu archi numérique qui m'en avait parlé, au début et du coup je voulais commencer à rentrer...

R.L. : C'était qui le... ?

O.P. : C'était Minh Man Nguyen. C'est un prof de Malaquais, euh, je sais pas s'il y est encore, mais il avait fait pas mal de cours, pas mal d'intensifs numériques, etc. Il a ouvert, lui il a ouvert un... bah il a une agence d'archi depuis très longtemps, et il a ouvert aussi un fablab, euh, qui est un peu couplé à son agence, quoi.

R.L. : Ok. Et est-ce que tu as trouvé que c'était facile à apprendre, Unreal, Unity, par rapport à ta formation d'archi ?

O.P. : Uhm... Ouais. Bah après chais pas, c'est, par rapport à la formation d'archi, je pense ça dépend vraiment du... profil. Moi t'façon j'étais toujours euh très... j'ai toujours adoré les jeux vidéo, tous ces trucs. J'étais assez à l'aise sur les ordi, donc ça m'a pas semblé très difficile. Après je pense qu'aujourd'hui t'a beaucoup de ressources en ligne et tout qui te permettent d'apprendre facilement à peu près n'importe quoi, donc euh... C'est à la portée de tout le monde.

R.L. : Ok. Je veux bien qu'on parle de Virtual Dream Center. C'est quoi ton boulot, tes liens avec le centre d'art ? Enfin, qu'est-ce que tu fais, quoi ?

O.P. : Ben... déjà moi, bah c'est un bon ami à moi qui a le projet, là. Jean-Baptiste. Bah d'ailleurs sa femme qui travaille aussi un peu, fin qu'est aussi artiste et qui travaille avec lui aussi sur ce projet, c'est une ancienne camarade de Malaquais, on était dans la même classe. C'est comme ça que je l'ai connu, d'ailleurs. Et euh, bah du coup ouais depuis le début du projet, moi, euh, je suis assez proche de lui et euh, j'avais particip-, ils avaient fait une première levée de fonds au tout début, là, j'avais participé du coup, et c'est comme ça que j'étais rentré un peu dans la boucle, parce que j'étais du coup devenu *beta tester* sur les premières versions. Donc on avait pas mal discuté, tout ça, euh... j'avais fait des tests et tout ça. Et du coup après, bah par rapport à moi, mon activité, euh, bah on a vu des parallèles et puis euh, là ça m'arrive maintenant de travailler sur des pièces, euh, pour l'exposition, pour des expositions virtuelles. Il y a aussi des fois où il y a des artistes qui ont des œuvres... qui ont été numérisées et qui doivent intégrer le musée, mais par contre il fait appel à moi pour concevoir l'architecture, bah virtuelle de cet espace qui va accueillir les œuvres, quoi. C'est déjà arrivé deux trois fois, je pense. Euh... je fais de la musique aussi pour lui, parce que j'ai une activité de production musicale. Euh... et puis, bah là ça fait un moment, mais bah avec le workshop à Versailles, il y en avait eu un autre aussi, où on essaye d'intégrer des, des productions d'étudiants dans une pièce pour le musée, quoi. Parce que lui il y a quand-même un... ben en tout cas il essaye de le faire, euh, il y a quand-même une dimension un peu éducative à son projet, il essaye de... faire des groupes de travail avec des jeunes, etc.

R.L. : D'accord.

O.P. : Dans la mesure du possible, quoi.

R.L. : Est-ce que tu pourrais me représenter de manière un peu plus globale le projet, comment ça fonctionne ?

O.P. : Ouais, ok. Bah du coup alors, lui, je crois qu'il a travaillé dessus pour sa thèse aussi. Parce que lui il vient des Beaux-Arts, c'est un artiste, il a travaillé là-dessus.

R.L. : Tu m'as dit, c'est Jean-Baptiste... ?

O.P. : Jean-Baptiste Lenglet, L. E. N. G. L. E. T. Voilà. Et du coup, bah l'idée c'est, souvent tu vois les musées virtuels, c'est juste, ils refont un peu l'espace du Louvre, et tout ça, et qu'on peut visiter virtuellement. Lui, l'idée c'est de complètement dépasser, dépasser euh... dépasser ce miroir, on va dire, du physique, et vraiment d'exploiter, euh, toutes les possibilités des moteurs de jeu pour créer des œuvres virtuelles qui, qui bah qui sortent un peu de ce qu'on peut voir habituellement, euh, c'est-à-dire vraiment d'exploiter les possibilités du moteur de jeu pour créer des choses artistiques, quoi. Et du coup, il travaille souvent, bah alors lui il expose certaines de ses productions dans le musée, il travaille aussi avec beaucoup d'artistes différents, soit qui connaissent un peu la techno, ou un peu la 3D, et qui, et qui vont concevoir une exposition en entier, avec un peu d'aide de Jean-Baptiste, qui connaît bien Unreal. Ou soit des artistes plus traditionnels, qui vont lui envoyer, euh, un certain nombre d'œuvres qu'ont été scannées ou numérisées, et après lui va recréer un espace pour exposer ces œuvres, quoi. Et du coup, l'idée, c'est qui sort... bon là il ralentit un peu parce qu'il a d'autres, d'autres trucs à côté, mais... l'idée c'est qu'il sortait une application tout les 6 mois, 1 an, qui comprenait, on va dire, euh, 5-6 expositions à chaque fois, en moyenne, quoi.

R.L. : Et c'est lui qui va chercher les artistes ? Ou il a des propositions aussi ?

O.P. : Euh... ouais c'est ça, c'est lui qui va chercher dans ses connaissances, des fois il a des partenariats avec des galeries, tout ça.

R.L. : Ok. Et quand tu disais, il y avait une dimension un peu éducative, donc en fait il fait aussi des workshops un peu comme t'avais fait ?

O.P. : Ouais alors je sais pas à quelle fréquence, je sais qu'il en a fait un il y a pas longtemps là, avec des, mais des plus jeunes quoi. Genre... peut-être avec des collégiens, tu vois, pour un peu les éveiller à ce truc-là, quoi. Mais du coup bah ça donne pas forcément lieu à une production euh, qui va être dans le musée, etc., mais c'est un peu l'idée de, ouais c'est de la médiation culturelle.

R.L. : Ok. Et donc toi, tu dis, t'as fait des productions pour le musée aussi ?

O.P. : Ouais, ouais, j'ai travaillé... Bah déjà j'ai fait, ouais, deux trois espaces d'expositions pour des artistes. Je pourrais t'envoyer, hein, tout ça, si tu veux. J'ai fait... bah du coup les workshops, là, que j'ai animés avec les étudiants... euh, et j'ai fait une expo, fin on va dire c'était le hall d'accueil de l'exposition quoi. Et là je suis en train de travailler sur un espace, fin une pièce artistique on va dire pour la prochaine édition. Voilà.

R.L. : Ok. Et tu me disais à un moment, t'avais dû concevoir l'archi, c'est ça ? D'un lieu qui va recevoir des œuvres ?

O.P. : Ouais, ouais.

R.L. : Donc ça se passe comment en fait dans ces cas-là ?

O.P. : Bah alors la première fois, Jean-Baptiste il avait une idée un peu, euh... un peu précise de ce qu'il voulait, donc je l'ai réalisé euh, en mettant un peu mes idées dans le truc, mais c'était assez, euh, assez cadré quoi. Et la deuxième fois c'était, bah pour un ami euh, un ami à moi là qui a une activité artistique et qui fait beaucoup de choses en 3D, en scan 3D, ect. Et qui avait aucune idée de comment... comment travailler, comment exposer ses œuvres, au début il avait un peu tout mis dans une grosse boîte, sans trop y réfléchir et du coup, là, moi j'ai... j'ai un peu imaginé un

parcours bah de l'exposition, pour mettre en valeur toutes ces œuvres, en jouant beaucoup sur les échelles, bah comme on n'est pas limité dans le virtuel par des échelles, on pouvait avoir des espaces très, très vastes qui mettaient vraiment en valeur les œuvres. Je peux te montrer ça tout de suite, ça te parlera plus peut-être. Ou tu préfères que je t'envoie des trucs après ?

R.L. : Non, si, si, vas-y montre-moi, c'est très bien, ouais.

O.P. : Ok, ok, je vais chercher ça. [cherche sur son téléphone] Bon la vidéo elle dure 25 minutes, c'est très long, mais je vais la passer un peu. [...] Voilà, je vais mettre... Je te montre quelques moments, voilà en gros... il était sur des trucs très noirs et blancs on va dire [petit rire]. Du coup c'était des espaces assez sombres et un peu oppressants. [...]

R.L. : Donc t'as échangé avec lui un peu sur ce qu'il voulait ?

O.P. : Ouais c'est ça, bah on s'est vus. Bah lui il avait vraiment aucune idée, donc c'est moi qui ai un peu pris le lead sur... sur ce parcours-là. En gros il m'a envoyé tous ses assets, toutes ses œuvres quoi et puis j'ai fait, moi j'ai travaillé dans Unreal pour euh... pour essayer de créer un espace qui lui plairait.

R.L. : Ok.

O.P. : Là tu vois pas, attend je vais essayer de monter un peu la luminosité parce que... là tu vois c'est un espace très grand... avec l'œuvre qui suit le joueur en fait. Cette espèce de gros, grosse vidéo là. [... on regarde la vidéo] Ça, c'est un scan 3D d'une façade d'église qu'il avait faite. En gros t'avais tout un parcours un peu, euh, dans la pénombre avec juste des néons qui t'éclairait, et tu tombais un peu nez à nez, en passant par les angles surtout, tu tombais nez à nez sur les œuvres qui avaient un peu un côté euh... prenant, quoi, et puis à la fin t'arrivais dans un... plutôt un genre de white cube où t'avais ses œuvres un peu plus, euh, un peu plus détaillées quoi. Les autres c'était surtout de la vidéo au début.

R.L. : Donc est-ce que tu décrirais ça comme un travail de scénographe ou... ?

O.P. : Ouais, ouais on peut dire ça. Bah... c'est vrai que depuis mon diplôme il y a toujours eu... on va dire une difficulté à trouver le point de raccord un peu entre l'architecture... construite, quoi, et tous ces trucs virtuels là. Même quand je travaillais du coup bah sur mon diplôme, on concevait... en virtuel des espaces d'archi, quoi, c'était dur de faire un peu le lien avec quelque chose qui sera construit, euh, nous le discours c'était un peu que ça servait à prototyper, euh, rapidement et de façon immersive, tu pouvais vraiment ressentir l'espace virtuellement, quoi. Mais euh, après de là passer à quelque chose de construit, c'est difficile. [raclement de gorge] Du coup moi j'en suis un peu venu à la conclusion que tu pouvais aussi avoir de l'archi purement numérique et ressentir un espace à travers le jeu vidéo ou la réalité virtuelle et que ça avait pas forcément besoin de... d'être lié à quelque chose de construit pour que ça ait de la valeur quoi. [...] C'est un peu ce qu'on retrouve du coup dans les expositions, quelque chose de purement virtuel.

R.L. : C'est ça qui t'a intéressé dans la démarche générale de... ?

O.P. : Virtual Dream Center ? Entre autres, ouais. Bah après il y a toute la dimension artistique parce que... aussi les expos, elles sont hyper bien et tout ça mais... Mais ouais, ouais, carrément. C'est dans la lignée, de toutes façons, de ce que je faisais.

R.L. : Et tu dis entre autres, mais qu'est-ce qui t'a intéressé aussi d'autres ?

O.P. : Euh... sur le côté artistique plutôt ?

R.L. : Ouais, fin de manière générale [superposition O.P. : sur le projet en général ?] Sur le projet, ouais.

O.P. : Euh... Bah je trouve que c'est assez unique, au final, parce qu'il n'y a pas beaucoup de... pas beaucoup de productions artistiques vraiment orientées là-dessus. Et puis là ça a vraiment, euh... fin il essaye de regrouper et de créer un peu une « scène » on va dire, pour toutes ces choses-là, quoi. [...] Et ce qui est bien, c'est que c'est assez varié aussi. Des fois, t'as des choses très euh... quasi photoréalistes, d'autres moments tu te retrouves avec des choses plus de type Visual novel... ou même des petites expériences de jeux en 2D, etc. Donc euh, ouais c'est assez varié.

R.L. : D'ailleurs c'est international, j'imagine, les artistes ?

O.P. : Ouais, ouais, je crois qu'il a travaillé avec une galerie new yorkaise à un moment ? Après je sais pas à quel point il communique à l'international, mais ouais je sais qu'il a quelques partenariats comme ça.

R.L. : D'accord. Et après c'est... donc c'est disponible sur le site, mais il y a aussi un lieu ou une exposition itinérante ?

O.P. : Oui, oui complètement. Des fois, des fois il fait des événements, bah lui de t'façons il a son activité artistique avec sa femme, euh, ils font pas mal de céramiques, céramiques imprimées en 3D, etc. Je vais te monter aussi pour que t'ai c't'idée. [Cherche sur son téléphone]. Uhm... hop. Mais si ils font de la céramique. Ce qu'est marrant aussi, c'est que récemment ils ont commencé à travailler avec du numérique aussi... Ils ont des petits, des petits marqueurs imprimés en céramique, et puis après avec la réalité augmentée, ça vient générer une plante. Donc c'est assez intéressant. Et euh, du coup je disais, oui bah du coup il y a ces expositions qu'ils font assez régulièrement. Ou des fois, ils font des expos en partenariat avec d'autres artistes, dans le cadre du Virtual Dream Center. Et souvent, ça recoupe un peu avec l'application, t'as des... genre bah t'as un écran pour tester l'application, euh... des casques de VR, des choses comme ça, quoi. Ils ont fait aussi un lancement, euh... à la grande halle de la Villette, ils avaient un espace, je sais plus c'était quoi l'évènement exactement, mais ils avaient un espace, où ils présentaient la nouvelle application, il y avait eu des concerts, moi j'avais joué de la musique, et d'autres gens aussi. Voilà, c'est toujours un peu comme ça, à la croisée de plusieurs choses, quoi.

R.L. : Ok. J'avais une question, est-ce que la VR, pour toi, c'est important, par rapport à ce projet, ou de manière générale ?

O.P. : Alors au début, moi, ouais, quand je faisais mon diplôme, j'étais pas mal à fond là-dedans. Euh... après ça m'a un peu... ça m'a un peu passé. Mais en fait le truc avec cette techno, c'est que elle est un peu... fin elle est très difficile à aborder je trouve. Je sais pas si tu connais un petit peu l'histoire de la VR, en gros c'est une techno qui date de... des années 50, en fait, tu vois les premières expériences, ça date des années 50. Et ça a toujours fait des montagnes russes, quoi. C'était entre super, fin un énorme enthousiasme, tout le monde, et juste après on voit que c'est pas... c'est pas satisfaisant donc la hype elle retombe, après il y a à nouveau une nouvelle percée technologique et ça retombe, etc., etc. Et ça fait que ça depuis que ça existe en fait. Donc là on commence à avoir beaucoup de... ça commence à

tenir la route dans le jeu vidéo, etc., mais... et puis après t'as toutes les histoires de Metaverse, de facebook, et tout, qui relancent un peu la hype mais... c'est très difficile. Très difficile comme techno. Puis c'est toujours difficile de, de faire mettre un casque aux gens, en fait. Tu vois, c'est assez invasif de se mettre un truc sur la tête et tout ça, c'est pas, c'est pas comme sortir un smartphone de sa poche, quoi, il y a toujours un... un effort à faire, je trouve, qu'est difficile pour que t'aies envie d'en faire tout le temps et que ça devienne vraiment quelque chose de courant, quoi. Voilà. Mais après, fin en fait c'est un... c'est un genre d'idéal, je trouve cette techno, et on s'en rapproche petit à petit, mais c'est, c'est toujours les avancées techniques qui, qui bloquent un peu et... ça se développe, tu vois, mais... mais ça prend du temps.

R.L. : Donc c'est difficile pour toi, du fait que ce soit pas assez accessible ?

O.P. : Bah moi, je vois pas mal de limitations. Euh, que ce soit... que ce soit pour que les gens le fasse, fin en gros quand je travaillais dessus, dans ma boîte, là, au début il y avait pas mal de projets là-dessus et tout ça, et on voyait que les clients ils avaient du mal à... à rentrer dedans et à vouloir poursuivre sur cette techno parce que c'était trop difficile, quoi. Après ça dépend des domaines, je pense que dans le jeu vidéo, ouais, il y a plus de, plus de public, mais... Puis t'as aussi toutes les limitations qui sont vraiment liées, euh, bah au média quoi, en fait... le fait de devoir tout le temps euh, travailler avec les mouvements de caméras, fin mouvements de tête, comment t'interagit, est-ce que c'est avec tes mains ? est-ce que c'est avec une souris, etc. Ce... ça contraint en fait beaucoup les expériences numériques que tu veux proposer, quoi. Au final je pense que moi je trouve plus de libertés, euh, sur des applications euh... traditionnelles sur écran.

R.L. : Et t'en fait aussi alors, tu fais de la création de jeux ?

O.P. : Ouais, ouais, ouais, tout à fait, bah je fais du jeu mobile en m-, fin en indépendant on va dire. Puis là je commence à avoir des missions aussi dans le jeu vidéo. Bah comme je te disais jeux mobile aussi, euh... ou jeux basés sur du NFT...

R.L. : Et à terme tu aurais envie de plus t'orienter vers ça ?

O.P. : Ouais, ouais, ouais, carrément. Bah je suis parti aussi de ma boîte pour ça, c'est que j'en ai un peu marre de faire des trucs pour le luxe, et que ça soit trop, euh... trop bien, trop... trop sérieux on va dire. J'avais envie d'aller vraiment dans le jeu vidéo pour faire des projets plus stimulants, des trucs un peu plus fun en tout cas.

R.L. : Ok. Et tu retrouves de l'archi dans ce que tu fais aujourd'hui ?

O.P. : Euh... c'est difficile. Un peu. Un peu mais c'est, c'est pas vraiment de l'archi. J'avais un projet là, de, de galerie virtuelle pour exposer des NFT. On peut dire que c'est de l'archi parce que c'est pareil, c'est un peu, c'est des espaces virtuels qui existent pas et qui permettent quand-même de, qui sont assez réalistes et qui permettent de mettre en valeur, bah des productions euh... productions visuelles quoi. Donc ça on va dire que c'est de l'archi, mais bon moi je sais pas si je dois considérer ça vraiment comme de l'archi. Après de t'façons moi je vois pas mal de parallèles euh... entre l'archi et la programmation, mais plus dans le process, tu vois de... de création un peu quoi. Je trouve que c'est assez, assez similaire, euh,

dans la façon dont tu développes un projet, quoi. Fin en tout cas moi c'est mon approche de, de, je fais des projets de jeux vidéo comme je ferais des projets archi, un peu, tu vois ?

R.L. : Ok. Tu peux m'en dire plus ?

O.P. : Ouais euh... Euh... mais bon là c'est plus dans la façon de structurer un peu la, ma pensée euh, dans le processus créatif on va dire, quoi. Tu vois, fin au final moi j'ai... j'ai été modelé par l'école d'archi, donc c'est un peu ma seule façon de... de, de faire, quoi, et... après je sais pas dans le détail comment ça se traduit vraiment mais euh, mais en tout cas j'ai l'impression d'appliquer un peu les mêmes automatismes que quand on fait du projet d'archi, sur la façon de faire des allers-retours entre les, les clients et le projets, etc. Après ça reste abstrait et ça n'engage que moi, hein, mais...

R.L. : Donc vraiment dans le processus en fait ?

O.P. : Ouais, c'est ça, dans le processus de développement du projet, ouais.

R.L. : Et dans la conception, dans la manière de réfléchir ?

O.P. : Ouais carrément. Bah de t'façons même moi quand je commence un projet de jeu ou quoi, je commence toujours par faire du croquis, des trucs comme ça. Bah comme on ferait avec un projet d'archi. [...] Puis aussi le fait de pas verrouiller l'idée dès le début, tu vois, c'est... t'as une idée puis au fur et à mesure que tu développes le truc, tu vois qu'il y a des choses à changer, machin...

R.L. : Ok, du coup un processus itératif ?

O.P. : Ouais, ouais, complètement ouais. Puis aussi je pense un peu une approche plus globale du truc. Parce que je sais que dans le jeu vidéo, en général, souvent t'as, c'est très segmenté les métiers, tu vois. T'as des gens qui s'occupent de la 3D, des gens qui s'occupent du son, des gens qui s'occupent du game design, du développement, etc., moi j'essaye d'avoir une... une approche assez globale dans le sens où je touche un peu à tout, quoi. Bah comme un archi, t'sais, si tu prends que les archis ils connaissent un peu, euh, un petit peu de tout quoi, et qu'ils amènent ça dans les projets, donc c'est, c'est aussi des parallèles avec ça.

R.L. : Ok. Et ensuite au niveau vraiment conception des espaces, des parcours virtuels, est-ce que tu penses que t'amène ta formation d'archi ?

O.P. : Ah ouais, ouais, là, là, carrément. C'est vrai que j'en ai pas parlé mais oui, oui. Bah dans, bah là ouais t'façons ce que je t'ai montré, là, pour l'espace d'expo, c'était purement de l'archi, euh... Fin c'était une promenade architecturale, donc ouais, ouais c'est quelque chose que j'aurais pu faire de façon assez similaire pour un espace physique, je pense. Avec évidemment la question de la, de la construction en moins. Mais que du coup, la question de la construction, tu la retrouves dans la façon de programmer l'espace et de développer ça, quoi. Je pense que tu trouves aussi forcément des contraintes, euh, d'optimisation euh... de façons de... de façons de créer l'espace purement technique. Ouais toute cette technique qui est liée vraiment à la technique du moteur de jeu, c'est un peu ce qui pourrait, euh, remplacer la technique que t'as pas, que t'aurais sur un espace physique pour la construction.

R.L. : Ça représente vraiment une contrainte quand tu conçois ?

O.P. : Euh ouais, ouais, ouais, carrément. Bah en fait, ça dépend des projets mais sur des projets qui sont censés, qui sont faits pour être joués sur téléphone, des trucs comme ça, il faut quand-même que t'aies une grosse partie d'optimisation, pour que ça tourne bien sur tous les appareils, etc., donc c'est, ouais, des choses à prendre en compte.

R.L. : *Huum, ok. Il y a d'autres choses que tu dirais sur la différence entre concevoir un bâtiment et concevoir une architecture virtuelle ?*

O.P. : Hum... des différences ou des points communs quoi ?

R.L. : *Ou des points communs aussi, ouais, bien sûr.*

O.P. : Hum... [...] Bah après c'est... Si on veut aller plus loin, on pourra aussi dire que... la conception architecturale aujourd'hui elle s'inspire aussi de la programmation dans certains trucs, comme tous les projets sur Re, Revit là où t'as des... fin les projets collaboratifs où t'as des systèmes de... push-pull, je sais pas si tu connais un peu... en mode, tu sais, les gens en mod-, en modification, tout le monde récupère les modifications sur leur version locale, etc., du coup pour pouvoir tous travailler sur le même projet. Ça c'est des trucs qui viennent vraiment de la programmation et qui sont utilisés tout le temps depuis des années, quoi. Fin là je vois pas d'autres forcément de points communs ou quoi, mais si je, si ça me vient, je te dirais.

R.L. : *Ok. Et, je sais pas si tu voulais rajouter des choses sur peut-être la manière dont t'utiliserais ta formation en archi dans ton travail aujourd'hui ou dans la production des... ?*

O.P. : Hum... Bah après, c'est particulier, parce que moi, quand-même, j'ai fait la moitié de mes études dans un truc très digital. Au final c'est juste deux ans et demi au début de mes études que j'ai passé sur de l'archi, et je me suis très vite intéressé à toutes ces questions, on va dire que je suis sorti de l'archi traditionnelle le plus vite possible, quoi. Donc euh... je suis pas forcément le mieux placé, on va dire, pour tirer des conclusions là-dessus... Hum, je réfléchis, hein. Ouais, non, pour l'instant... Ouais pour l'instant, pas grand-chose à rajouter là-dessus, je pense.

R.L. : *Ok, et qu'est-ce que je disais, oui donc en fait le Master dont tu parlais, c'est vraiment focus sur le numérique, c'est ça ?*

O.P. : Oui, mais pas seulement, c'était quand-même très large. En fait dans notre Master, il y avait des gens qui travaillaient bah sur euh, vraiment de l'archi, juste ils concevaient par exemple un module de construction, euh, avec une forme particulière pour créer des assemblages particuliers, tout ça, donc côté plus constructif. Nous on était au final un peu les seuls à vraiment aller à fond dans le numérique, dans le virtuel pur, quoi, et même pas se poser de questions par rapport à la construction, quoi. Euh... Sinon ouais c'était euh, un peu... sur des processus constructifs un peu innovant, avec de, l'aide de la robotique, l'impression 3D, les choses dans ce genre-là, quoi. D'ailleurs ils existent plus, fin ce Master existe plus, je crois. Maintenant c'est devenu quelque chose, toujours avec un peu de numérique mais beaucoup plus orienté, euh, construction. De t'façon, en gros, c'est plus des profs ingé qui ont pris le lead...

R.L. : *D'accord. Donc en fait il y avait pas tant de focus que ça sur la VR ou... ?*

O.P. : [raclement de gorge] Alors la VR, non, on était vraiment les seuls à vouloir taffer là-dessus, et à avoir apporté le sujet, tout ça, quoi. Par contre sur ce qui était plus simulation, ouais. Mais euh... toujours orienté un peu construction, quoi. En gros tu simules, tu simules numériquement des trucs, euh, que tu souhaites construire et ça doit t'aider à mieux concevoir le, le projet, quoi.

R.L. : En fait tu dirais qu'il y a une forme de simulation ?

O.P. : Une autre forme de simulation ? Par rapport à quoi ?

R.L. : Par rapport à la VR, est-ce que t'opposerais... ?

O.P. : Ouais, ouais, bah après... bah la VR, il y a un côté purement euh... esthétique, on va dire, quoi. Où, vraiment, le but c'est de, de faire vivre à l'utilisateur une expérience. Lui donner, fin jouer sur ses sens, en fait, hein. Nous, c'est ce qu'on faisait, c'était le... toute la recherche, ça concernait le sens un peu inné que les gens ont de, de ressentir l'espace, etc. Et après bah moi je parlais plus de simulation, euh... de type... simulation physique pour avoir des contraintes dans un élément et... pouvoir optimiser la forme de l'élément par rapport aux contraintes qu'il va recevoir, fin tu sais toutes ces choses qui sont vraiment plus liées à l'ingénierie, quoi. Après t'as des choses aussi un peu comme, attends je vais te donner un exemple. [recherche quelque chose sur son téléphone] C'est un studio qui existe plus mais, euh, ça s'appelle Biothing, bon après il y en a plein qui font des trucs comme ça, mais c'est... un peu de la simulation de particules, ect., et... ils génèrent des architectures qu'après ils arrivent à construire plus ou moins, des fois juste en maquette, des fois vraiment... J'essaye de trouver une image. [...] Ca, ils l'ont construit. Tu vois, à partir d'une simulation, ils ont défini, euh, une idée de forme de module unique, qui permet de faire des assemblages très spécifiques. Et euh... ils ont fait de l'injection plastique, pour ces trucs, ils en ont produit énormément, et après c'était utilisé, bah, c'était pas de l'architecture en dur, évidemment, c'était plus une expérience ludique, quoi, mais euh, ça permettait de construire des formes pour des événements, etc., les enfants, ils pouvaient participer... donc ça c'est encore un autre type de simulation, je dirais, qu'est utilisé en archi, ouais. Je sais pas si tu conn-, si t'es un peu familière avec ces trucs.

R.L. : Un petit peu, mais de loin.

O.P. : C'est des trucs que tu retrouves pas mal au Frac Centre, à Orléans. Bon toutes ces choses, là, ça avait une grosse influence, hein, sur le, le département digital numérique.

R.L. : Uhm, est-ce que tu veux me parler peut-être un peu plus de ton projet du coup, c'était le projet de fin d'études, c'est ça, Dixie VR ?

O.P. : Ouais. Ouais, ouais. Bah carrément, ouais. T'avais d'jà regardé un peu des trucs ?

R.L. : Un petit peu. J'ai regardé sur le site internet...

O.P. : Le site du projet ?

R.L. : Ouais.

O.P. : Ah ouais, on y a pas touché depuis 6 ans, je crois. [rires] Mais en même temps, on n'a pas retravaillé dessus depuis, mais... Bah sur mon site perso, il y a quelques trucs aussi, je sais pas si t'avais vu toutes ces images-là... [regarde les images sur

son site] Bah, en gros, on avait modélisé un environnement qui était basé sur la ville de Porto, on avait récupéré des données, euh, d'urbanisme mais alors, en vrai ça ressemblait pas du tout à Porto. [rises] C'était vraiment histoire d'avoir un peu un environnement autour, quoi, pour donner un peu de, d'assise à ce qu'on construisait. Et... du coup, l'idée, c'était que, fin on avait cherché comment construire un truc, fin le plus rapidement possible mais de façon au minimum réaliste... des espaces architecturaux, quoi. Du coup on en était venus à définir juste trois types d'éléments, en fait, c'était les points, les barres et les... et les faces. Donc en gros ça nous permettait de faire du... [son téléphone sonne] attends celui-là je vais le prendre, parce que... [répond au téléphone]

[...]

Donc ce système qui nous permettait d'avoir des nœuds, des barres et des faces, des surfaces, euh avec... quelques matériaux pour chaque, mais c'était plus du visuel, quoi. Et... du coup, l'idée c'était qu'il y avait, on pouvait créer ces éléments, en fait c'était là où tu regardais avec ton casque, ça positionnait l'élément dans l'espace quoi. A l'époque, il y avait pas encore de manettes et tout, fin c'était difficile à trouver, du coup on était à la souris. Avec la molette, t'éloignais ou tu rapprochais le nœud, quoi, tu le positionnais dans l'espace où tu voulais. Après entre plusieurs nœuds, tu pouvais créer des barres ou des faces, c'était très simple quoi. Après on avait commencé à travailler l'édition, pour déplacer un point existant, pour les supprimer, pour euh... carrément copier-coller une partie, fin un élément où des points sont, étaient connectés, tu pouvais copier-coller l'élément ailleurs, le transformer en échelle, en... en rotation, etc. Euh et puis on avait aussi tout un form-, on avait créé un format d'échange avec Grasshopper, on pouvait importer, exporter des choses de Grasshopper, ce qui nous permettait de générer des éléments un peu paramétriques. Euh... d'ailleurs on avait une bibliothèque aussi d'éléments préfabriqués, dans l'appli. Genre des marches, des trucs comme ça, quoi. Et du coup pour le diplôme, on avait... on avait f... fabriqué trois espaces, donc il y avait cette espèce de dôme, là... A chaque fois, l'argument, c'était un peu, euh, la rapidité d'exécution, quoi. Genre, ça on avait mis... 40 minutes à dessiner, sans se concerter au préalable, tu vois, juste en... en impro on va dire. Celui-là aussi, c'était un truc fait en 10 minutes et bon ça peut-être 25 minutes, je crois, un truc comme ça, donc un truc... mais après, tu vois, quand tu regardes en détails, c'est très sommaire, l'idée c'était vraiment de prototyper du... des espaces comme tu le ferais en dessin, en fait, mais en passant par un outil immersif, quoi. [...] Voilà, et après bah le jour du diplôme on avait mis à disposition des ordi en réseaux pour que les gens puissent tester. Voilà, voilà. Après je sais pas trop si, ce que tu veux que je te dise de plus.

R.L. : Ouais après, est-ce qu'après on pouvait se balader dedans, c'était ça l'idée ou c'était plus vraiment l'idée d'une construction à plusieurs dans l'espace ?

O.P. : Bah les deux, en fait. On avait aussi fait une version téléphone, parce que tu sais, t'as les cardboard, là, les trucs en carton que tu mets dans ton téléphone, tout cheap, là, euh on avait fait une application qui permettait de visualiser juste visualiser un espace qui était construit dans l'appli quoi. Donc nous on disait, là tu peux prototyper un truc, après quand tu vas voir tes clients, tu leur fais essayer, ils peuvent voir vraiment en détails les dimensions des espaces, etc. Et pour nous de toutes façons, bah après tu pouvais récupérer le truc dans Grasshopper et Rhino pour commencer à construire un modèle plus, euh, plus précis et plus...

plus réaliste et tout ça. Donc ça c'était un peu, l'idée c'est que c-, c'est que notre programme, il venait un peu en début de chaîne, vraiment, au moment où tu commences à discuter d'un projet, définir les espaces, etc.

R.L. : Donc plus pour les archis ? Ou en lien avec le client ?

O.P. : Pour les archis, mais pas seulement, justement, l'idée c'était que les clients, ils savent pas forcément utiliser des logiciels de DAO et tout, CAO et que, du coup, là, c'était quelque chose de très facile à prendre en main, et t'as aussi le côté intuitif un peu de la VR qui te permet de... de rapidement comprendre comment ça marche et tout ça, quoi. C'était un peu un outil de... en fait c'était un outil de communication quoi.

R.L. : D'accord, ok. Donc vous avez pu le tester en... ?

O.P. : Sur des vrais projets d'archis ?

R.L. : Ouais, sur un vrai projet, ou...

O.P. : Non, euh je crois qu'il y a quelques personnes ailleurs dans le monde qui ont utilisé le truc pour des workshops, des trucs comme ça, mais j'ai pas vu forcément de... fin je sais pas trop ce que ça a donné, quoi. Après, voilà. Non, on n'a pas, bah c'est qu'après le diplôme, on a un peu pris des directions différentes, donc on n'a pas forcément poussé le truc... C'était plus une genre de preuve de concept, quoi. On voulait pas forcément que ça devienne un truc industriel, on n'avait pas cette ambition, quoi.

R.L. : Vous aviez pas forcément envie de pousser plus loin, en fait ce que vous aviez fait ?

O.P. : Non, ouais, voilà, on n'avait pas envie d'en faire un logiciel, vraiment euh, qu'on pourrait déployer, tout ça, quoi. Moi j'avais écrit aussi en même temps, pour mon Master un, un mémoire un peu sur, sur les questions de réalité virtuelle et d'architecture. Je pourrais te l'envoyer si ça peut t'intéresser. Ça recoupait un peu, ça recoupait un peu le projet, en fait, c'est-à-dire que ça vient un peu en complément sur tout le côté plus théorique sur la VR.

R.L. : Ouais. Et tu saurais me dire un petit peu, rapidement les grandes idées que tu disais ?

O.P. : Ouais, bah déjà, j'avais fait un bon, une bonne analyse de la techno, euh, en elle-même quoi, donc l'historique, comment ça s'est développé au fil des années, les différents termes qu'on retrouve, euh... les différents concepts. Après je parlais plus, euh... qu'est-ce que c'était la partie 2, c'était... chais plus, c'était sur l'architecture... Attends je vais voir si je l'ai encore, celui-là, dans... [cherche sur son téléphone] [...] Je crois que je l'avais foutu quelque part... Je suis pas sûr, je suis pas sûr, non. Je crois que je l'ai plus, je l'ai sur mon ordi mais je l'ai pas sur mon Drive, là. Mais... ouais, oui c'est ça, alors il y avait toute une partie sur ça, sur vraiment la technologie, il y avait une partie plus philosophique, on va dire, euh... sur un peu les tenants et aboutissants de cette techno, comment ça change nos rapports au réel, au virtuel, ect. Qu'est-ce que c'est une simulation de façon, fin le concept de simulation, etc. Et après, la partie 3 du mémoire, ça concernait vraiment l'architecture et la réalité virtuelle, donc tout ce qui avait été déjà fait à la croisée de ces

deux, de ces deux mondes. Euh... et je crois que je commençais un peu à théoriser le projet du diplôme, en lien avec tout ça, quoi. Voilà. Je t'enverrais, tu jetteras un œil, ça sera plus simple.

R.L. : Ok, ça marche. Donc, oui il y avait quelque chose que tu avais dit qui m'avait intéressée, que j'aimerais bien que tu puisses un peu développer. Tu parlais notamment du fait que tu pouvais en fait concevoir un espace dans le virtuel et ressentir aussi un espace dans le virtuel, et que finalement ça avait autant de valeur que de construire un espace dans le réel. Est-ce que tu pourrais un peu plus développer par rapport à ça ?

O.P. : Ouais. Bah après autant de valeur, à la hauteur de la technologie qu'on a sous la main, quoi. Parce que en fonction de, fin de toutes façons ça sera, c'est pas pour tout de suite que le virtuel sera aussi immersif que le réel, mais... c'est un peu ce que je te disais sur l'idéal de cette techno, c'est que, c'est qu'on vise, en fait, mais on n'y est pas encore. Mais du coup, ouais s'en rapprocher le plus possible et... en tout cas, ça peut être plus parlant que... qu'une maquette ou que un dessin ou quelque chose que, pour certaines qui ont plus de mal à se projeter. Après ça fait... la réalité virtuelle, ça fait appel un peu à des sens, euh, sens de là, je sais plus comment ça s'appelle, la proprioception ? De la façon dont tu... ressens, fin tu, t'arrives à sentir où sont placés tes membres sans les voir, quoi, c'est la façon dont t'expérimentes euh, fin dont tu ressens ton corps un peu, quoi, c'est un peu le sens qui essaye d'être mis en valeur avec la VR, quoi. Et bon par ce biais, tu peux avoir un peu une meilleure appréhension de l'espace. Même s'il est virtuel. Après... c'est tout ce que je vois pour l'instant.

R.L. : Ok. Ok, merci. Ça marche. Donc comment, en fait, comment tu peux faire ressentir l'espace, d'après toi ? [superposition O.P. : avec la VR ?] avec la technologie VR ?

O.P. : Comment ça marche, quoi ?

R.L. : Ouais.

F.D. : Bah ce qu'on vise, avec la VR, quand on fait une expérience, ça s'appelle la présence, fin c'est un concept qui s'appelle la présence, c'est en mode, quand t'es tellement dans le truc, t'es tellement absorbé par la simulation, que... tu... tu vois plus de différences avec le réel, un peu. C'est ce qu'on vise, euh, et c'est ce qui peut être vécu, bah pas seulement en VR, en fait, je pense aussi quand tu joues un jeu vidéo de simulation de voiture, ou des trucs comme ça, et que tu t'es vraiment pris dedans, et au bout d'un moment, tu... tes réflexes marchent tout seul et t'y penses plus, quoi, que t'es en train de regarder un écran, c'est un peu ce processus-là qui est visé avec la VR et qui, du coup, rentre en compte pour cette appréhension de l'espace, quoi.

R.L. : Donc tu penses que ça fonctionne aussi avec le jeu vidéo ?

O.P. : Pour moi, ouais, c'est un peu la même chose. Après la VR, c'est vraiment spécifique, parce que c'est vraiment accru, quoi, dans le sens où tous, beaucoup de sens sont mobilisés, quoi. Mais euh... ouais, après je veux pas dire de bêtises mais c'est un peu... je pense que c'est un peu l'état un peu hypnotique dans lequel

tu rentres, euh, quand t'es absorbé dans une tâche et que tout se déroule un peu automatiquement. Où au final tu, tu accroches moins à ta réflexion mais plus à tes sens, quoi.

R.L. : Ok.

O.P. : Je crois que ouais, on parlait pas mal du fait que ce soit quelque chose d'assez instinctif, fin c'est lié à quelque chose d'instinctif, quoi.

R.L. : Donc qui serait pas par la pensée mais vraiment par...

O.P. : Ouais, voilà, moins par le concept et plus par l'expérience directe et l'expérience des sens, quoi.

R.L. : Ok. Et donc tu parlais de jeux de voiture ou de jeux comme ça, mais est-ce que tu penses qu'il y a d'autres types de jeux qui peuvent permettre ça ?

O.P. : Ouais bah même... si on prend le truc vraiment de façon très large, même pas forcément des choses virtuelles, hein. Juste des tâches, bah quand tu conduis vraiment... une voiture et que t'es absorbé dans le truc et que tu, tu réfléchis plus à ce que tu fais, juste c'est le, tes sens qui prennent le dessus. Tout, hein, même quand tu fais la vaisselle ou des trucs comme ça. [rires] Un peu l'état de veille active quoi, du cerveau. [...] Mais d'ailleurs ouais, c'est assez... fin je crois que dans l'histoire de la VR, t'as pas mal de parallèles qu'ont été faits avec le LSD, etc., des expériences, ce genre de trucs, parce que c'est quand-même très lié, euh, à des questions plus... psychologiques et euh... des fois même à la frontière de, du spirituel, quoi. Du coup, si tu veux une référence, t'as Jaron Lanier, J. A. R. O. N., Jaron et Lanier, L. A. N. I. E. R., qui est un peu un pionnier de la VR et qui avait, euh, fin tu vois c'est un énorme rasta blanc euh [rires] qui a expérimenté beaucoup de choses sur les possibilités que ça offre pour les sens et ect. C'est, bon, si tu veux aller plus loin dans ces trucs-là, c'est une porte d'entrée.

R.L. : Donc ouais, donc vraiment le fait de faire une activité qui occupe tes mains, ton cerveau... ?

O.P. : C'est ça, tout ce qui mobilise un peu tes sens, quoi.

R.L. : Donc dans la VR, c'est... ?

O.P. : C'est ce qui est recherché, je pense. Complètement, ouais.

R.L. : Et quels sens sont mobilisés du coup justement ?

O.P. : Bah, forcément la vue, c'est le premier sens auquel on pense. Après nous, euh, bah on était un peu limités à l'époque par la technologie, mais euh, aujourd'hui, ça passe aussi beaucoup par le son stéréo, euh, par les sens haptiques avec les [inaudible] de vibrations, etc. Euh... puis bah après il y a plein de choses qui ont été faites avec plus ou moins de succès pour le goût, l'odorat, le toucher, tout ça, mais bon après ça devient vite une espèce de... d'armure encore plus contraignante que juste un casque, quoi, forcément. Mais bon bah nous, à l'époque, c'était surtout la vision, ouais. Et puis évidemment la proprioception, là, que je te disais, qui découle un peu du truc.

R.L. : D'accord. Donc toi sinon tu joues pas mal aux jeux vidéo ?

O.P. : Ouais, ouais, bah ouais, carrément. Ça vient pas de nulle part, tout ça, mais ouais, ouais.

R.L. : Et est-ce que tu trouves qu'il y a un rapport à l'architecture, dans le jeu vidéo ?

O.P. : Ouais, ouais, bah... de t'façons l'architecture elle est un peu, elle se retrouve un peu partout, hein mais... t'as plein de, fin... dans le jeu vidéo, bah déjà, t'as la façon la plus littérale d'avoir de l'architecture, c'est les décors et tout ça, quoi, qui sont plus ou moins réalistes. Après t'as certains jeux qui... bah qui te font vraiment, euh... explorer l'espace de façon différente. Là j'ai pas forcément d'exemples en tête, mais je peux en trouver.

R.L. : Oui, si t'as des exemples...

O.P. : Je crois que j'ai certainement quelques trucs, là... [regarde sur son téléphone] Uhum... Bah après on peut en discuter, fin c'est très vaste, je pense, il y a beaucoup de choses à dire là-dessus, mais... on peut resserrer un peu... on peut essayer de resserrer un peu la, le sujet, quoi ? Si t'as des trucs en tête, non ?

R.L. : En fait je te pose vraiment de manière ouverte, donc si tu veux resserrer le sujet, fin fait-le comme tu veux, quoi.

O.P. : D'accord. Bah tiens voilà, pff, un exemple tout bête... Je sais pas trop, je vais essayer de... Ca, c'est un jeu... [montre les images] qui joue beaucoup sur les notions de... perspective. Tu vois, en fait, tu prends, tu peux attraper un objet, genre cette tasse, quoi, et si tu regardes comme ça et que tu redéposes l'objet, en fait ça va... ça va générer, fin ça va r'poser la tasse mais elle fera deux mètres de haut et elle sera posée sur le trottoir, tu vois. C'est ce genre de transformation un peu de notre rapport à l'espace qui est parfois intéressant dans le jeu vidéo, parce que ça permet, bah de jouer vraiment, manipuler l'espace comme si c'était du chewing-gum, tu vois. Et pareil, t'as... dans le jeu, parfois, tu te retrouves avec une petite maison de poupée, tu la pose un peu plus loin et ça devient une énorme maison dans laquelle tu peux rentrer et il y a un peu une exploration fractale de l'environnement qui se fait comme ça. Après c'est très spécifique, ce truc, mais c'est un bon exemple je trouve. [...] Et là, pour le coup, ouais, c'est plus le jeu qui est influencé par l'architecture. Dans l'autre sens, c'est plus... rare, je crois. C'est vrai que j'ai pas vraiment d'exemples de... d'architectures qui ont été conçues, euh, en s'appuyant sur le jeu vidéo d'une façon ou d'une autre. Bah c'est un peu ce qu'on essayait de faire avec notre diplôme, au final. Je pense. Mais je pense qu'il y a eu des trucs... comment elle s'appelait ? Non, bah dans mon mémoire, il y aura certainement des références, je m'en rappelle plus là, ça fait trop longtemps, mais je pense que si tu regardes un peu, il y aura des références intéressantes dans ce domaine.

R.L. : Sinon est-ce qu'il y a un jeu où ça t'a marqué, l'architecture, l'expérience de l'architecture dans ce jeu ?

O.P. : Uhm... faut que je réfléchisse un peu, mais... Bah il y en a plein, en fait... faut que je retrouve...

R.L. : Non mais le premier qui te vient en tête, hein, tu vois ?

O.P. : Uhm... j'dirais, euh... de tous, bah *Journey* ? Je sais pas si tu connais...

R.L. : Umhum.

O.P. : Ce jeu, là. En fait ce qui est, bah ce qui est intéressant dans le jeu vidéo, c'est que tu peux vivre l'architecture différemment que dans le monde réel, quoi. Tu peux sauter de bâtiments en bâtiments, tu peux avoir des espaces de taille absurde, voire infinie, c'est ça qui est intéressant pour l'architecture, aussi, je pense, c'est que

c'est un peu un laboratoire de... d'expérimentations, quoi. [...] C'est d'ailleurs ce que je... c'est peut-être ce que je reprochais, moi, à l'architecture, au début de mes études. On nous demandait de concevoir des trucs, en maquette et tout, tu vois. Moi, ça me saoulait, en fait, et je me disais, euh, fin moi si je veux que ce bout de carton, il vole, ça me, je peux le faire avec un ordi, tu vois, pourquoi je me ferais chier avec des bouts de carton, quoi ? C'est un peu... [rire] C'est un peu la puissance du virtuel que je trouve intéressante, quoi. Et puis fin, et ça c'est, évidemment, c'est pour la phase de concept, tu vois ? Si tu veux que ton bout de carton, il vole, au moment où tu réfléchis au projet, tu sais très bien qu'au final, il volera pas quand tu construiras le truc, mais ça, si ça peut pousser la réflexion et tout, pourquoi on s'en priverait, c'est... c'est un peu ma position.

R.L. : Donc c'est ça qui t'a aussi... orienté ?

O.P. : Ouais, je pense. Bah aussi, c'était ouais, bah l'attrait pour tout ça, et puis aussi un peu... l'esprit de contradiction avec ce qui était en place, quoi.

R.L. : Ouais, ok. Donc le côté maquette ? Fin faire des maquettes, ça te, t'aimais pas, quoi ?

O.P. : Bah j'avais rien contre, pour... c'est cool comme moyen de représentation aussi, tu vois, ça a plein d'avantages. Mais euh, pour moi c'était pas forcément le meilleur medium, euh... pour concevoir une idée. Après ça dépend de chacun, tu vois, il y en a qui sont très à l'aise avec ça et qui arrive à... à l'utiliser comme un moyen de conception. Moi, je, moi je trouvais ça trop limitant par rapport à moi ce que je faisais, quoi. Mais c'est tout, quoi, c'est un peu une question de point de vue, je pense, hein.

R.L. : Donc ce qui t'intéressais, c'est d'avoir moins de limites, en fait ?

O.P. : Ouais on peut dire ça, ouais.

R.L. : Tu trouvais que t'avais plus de libertés ?

O.P. : Ouais, peut-être. Peut-être, ou en tout cas... ce qui est cool avec le virtuel, c'est que les contraintes, c'est toi qui peut un peu les choisir, quoi. Alors que quand t'es... quand tu fais de la maquette, t'es contraint par, euh, bah par le matériau, t'es contraint par le carton... et c'est con, parce qu'au final, quand tu vas... ton bâtiment il va pas être en carton, tu vois ? Donc euh... tu te retrouves avec des contraintes de prototypage, qui ont pas forcément... qui sont pas forcément importantes, quoi. Mais bon après, bah tous les mediums, ils ont, ils ont des contraintes, hein, le virtuel aussi. [...]

R.L. : Ça marche. Bah je pense qu'on commence à avoir fait déjà un bon tour, des différentes choses. Est-ce que, voilà, il y a quelque chose que tu voudrais rajouter ?

[...]

O.P. : Du coup, uhm ce que je voulais dire... c'est qu'il y a pas mal, bah comme en fait on vient d'en discuter, c'est que t'as pas mal de... fin le jeu vidéo s'inspire énormément de l'architecture... et l'inverse, euh, l'inverse n'est pas forcément vrai et je pense que... ça gagnerait. En fait, c'est ce qu'on essaye de faire quand on fait le workshop, là, sur les moteurs de jeu et tout, on essaye d'éveiller un peu les gens qui connaissent pas forcément à toutes les possibilités que ça offre, et tout ce qui peut être pris pour enrichir la conception en architecture, ou plein d'autres expé-

riences liées à l'architecture... et effectivement, il y a pas mal de parallèles, comme je te disais au tout début, sur la façon de, de produire un projet, que ce soit dans le jeu vidéo numérique et dans l'architecture, parce que les deux, c'est un peu des domaines qui... qui ont tendance à agréger plein d'autres choses extérieures, dans des, dans des projets, quoi, donc je pense qu'il y a pas de similarités et que l'architecture devrait, elle devrait un peu plus s'ouvrir à ces technos, et à ces productions, en fait, parce que... parce que certains jeux peuvent être vraiment des sources d'inspirations pour du projet architectural, je pense. [...] Voilà [rires].

R.L. : Et dans quel sens ? Qu'est-ce que ça apporterait d'après toi ?

O.P. : Bah... bah moi je vois ça dans le sens, fin il y a plein de choses, mais si, dans le sens le plus direct, ce serait vraiment, bah une référence, comme quand t'as une référence, quand tu fais un projet d'archi, q'tu, tu produis une œuvre artistique ou quelque chose comme ça, pour, tu peux très bien prendre un jeu vidéo, euh, un gameplay particulier que t'as envie de retranscrire de façon architecturale. [...] Et puis après pour le reste, pour des choses vraiment en collaboration, on va dire, avec.... avec le jeu vidéo, c'est dur à, c'est dur à définir, mais je pense qu'il y a plein de choses possibles à faire.

R.L. : Et ouais t'aurais des exemples de jeux vidéo qui te sembleraient intéressants à avoir comme références ?

O.P. : Franchement ça c'est tout, tout et n'importe quoi. Ouais, franchement, ouais. Après, comme je te disais, c'est pas forcément... l'aspect esthétique du jeu qui est, qui serait forcément intéressante, ça peut être vraiment le gameplay, tu vois, fin là je spéculer complètement, hein, mais... tu peux voir le gameplay et les interactions dans un jeu et... et prendre ça comme, euh, comme inspiration pour générer des interactions entre les gens qui se promènent dans le bâtiment, ou... ou les parcours qu'ils font dans un bâtiment, ce genre de choses, quoi. Mais bon, là franchement, j'ai pas d'exemples concrets, hein, j'imagine un peu le truc, quoi.

R.L. : Donc en fait le workshop, c'est ça aussi un petit peu, ce que vous essayez d'apporter aussi ?

O.P. : Uhm... Bah c'est plus la culture sur le jeu vidéo, et... et la programmation et tout ça, quoi. Et puis, et puis c'est tout, en fait. Fin... moi, en tout cas, quand je fais un workshop, j'essaie de... de faire en sorte que le sujet soit stimulant et cool et que tout le monde passe un moment agréable et après s'ils apprennent pas... énormément de choses en programmation ou quoi, c'est pas, c'est pas grave, l'essentiel, c'est que ça leur ouvre un peu une fenêtre sur tout cet univers et s'ils veulent pousser après derrière, ils savent où aller regarder. [...]

R.L. : Ouais... ma dernière question, c'était est-ce que t'aurais des gens à me conseiller à interroger ensuite ?

O.P. : Des gens ?

R.L. : Ouais des personnes.

O.P. : Ouais, ouais. Bah Jean-Baptiste du VDC, je pense que ça serait clairement intéressant pour toi de discuter avec lui. Il pourra t'apporter un autre point de vue.

[...]

Entretien 10 - Luke Whittaker 24/03/2022, 15h00 Paris / 14h00 heure locale (Londres)

Entretien réalisé à distance, via le logiciel Zoom (caméras allumées)

Durée : 1h30 environ

Langue : anglais

Luke Whittaker est game designer et dirige le studio State of Play. Je le contacte notamment pour discuter avec lui du processus de création du jeu Lumino City (2014), auquel a participé une architecte, Catrina Stewart. Je rencontrerai Luke Whittaker un an plus tard, à l'A MAZE. Berlin 2023, alors qu'il y présente le dernier jeu de son studio, South of the Circle.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet et des entretiens que je mène

R.L.: Ok, so, for the record, maybe can introduce yourself, again?

L.W.: Ok. Yeah, no worries. I am Luke Whittaker and I am creative director and co-founder of State of Play Games. Uhm, we are best known for *Lumino City*, which is a puzzle adventure game inspired by architecture and, yeah, all made out of paper and cardboard.

R.L.: Ok. Great, thanks. Can you tell me about your training? What did you study, how did you come to game design?

L.W.: Of course. I came from Art college, so I did painting and films at Art college and at university moved into new media production, it was at the time, so that was art but mixed with technology, and at the time, nobody quite knew what that was, so it could have been interactive television, it could have been, you know, it was experimenting with lots of different things, and I found that video games was the most exciting thing to me, because I was doing animation, I was doing animated paintings and things like that, and then I realized: "wait a minute, I can make these move and I can actually allow other people to make them move and..." after I discovered the, like the fact that I could do coding, I realised that everything else just seemed flat, it was: "well, I could do animation, but it's not quite as good as... [rires] video games", cause you could do that and somebody else, or just film making didn't seem quite as exciting as this, yeah, new era to explore. And I always believed in... what it could be, I knew, like I'd love games when I was growing up, but actually like trying to board with them in my teens and they were all kind of the same thing, again and again. Uhm, and yeah, I was really interested in telling stories through them. Uhm, so yeah, I managed getting a job making flash games, straight after university and there was a big flash games' boom around, yeah, early 2000, 2005, so you could do artistic experiments with it and still make a living, uhm, you had to put adverts down the side, for example, but it was a compromise that a lot of people made, uhm to be able to make interesting flash games for the web, uhm and af-, as that got bigger and bigger, actually, flash games started to seem not that exciting anymore, they, you know, the adverts actually ruined it for

me, uhm I co-founded a company with my wife, and I distinctly remember a point [rires] which we decided not to make flash games anymore! And it was when we just made right an artistic musical experience where you could make any kind of music you liked, uhm and... it, there was just a horrible advert, you'd played a 30 second advert before it, so the latest Disney, I think it was *Puss in boots* or something like that, but it was full [incompris], like totally it was so weird, I was like: "this is not the headspace I want people to be in". So... that was, that was when I actually moved from, from being freelance to, uhm, setting up *State of play*, so, and we then got employees, and the iPad was what made a big difference really, like suddenly there was a place where we could make these experiences in a... kind of closed environment, also yeah, I would want them to be seen, uhm... and, yeah I would still make things by hands, that's how, uhm, the first instalment of *Lumino City* came about. We experimented with this game called *Lume*, which is the prequel, uhm and... it was very small scale, very low budget, like I've got images of us making it, if you want to see them.

R.L.: Yeah!

L.W.: Yeah? I can share my screen if you want.

R.L.: Yeah, of course.

L.W.: Cool, oh yeah so that's like, that was very early, that was what *Lume* was gonna be, but it was quite an epic thing to try and make, so this is why we [inaudible] about doing something smaller, uhm and I started making little... little drawings, like this, inspired by, you know, Bauhaus architecture and Modernism, things like that, like it was about, I'm, I love, ehm... the kind of design that whittle everything down to just what it needs to be, so if you look at these drawings, there're actually a bit fussy, for my like, and you can see they get more geometric towards the bottom, and then inspired by these things, they start to... be more, uhm, yeah more geometric and more modernist, I guess, they express what, uhm, what they are. This is a house with solar panels on it, and so it made sense to have the entire roof solar panels and for it to be triangles facing the sun, uhm, and that's how we got whittle down to this...

R.L.: These are your drawings?

L.W.: Yeah. Yeah and... it also meant that we could make something quite simple, it's quite easy to like a triangle [rires] rather than that straight of, you know? So, uhm, so this is what we did, we set about making that, uhm and that was the scale of it, and... total, yeah, made out of paper and cardboard and little printed material, all put together with glue, little lights are in it, uhm, and then it was filmed in my friend's mom's dining room, so [rires] it's like super low budget, but no one can see what's behind it, you know, like he's a BBC camera man, so despite the fact it's a very low budget, around that, like, he could do an amazing job of lighting it, no matter what. Uhm... and, so yeah that was the scale of it, you can it was about like a meter long, but that is what *Lumino City* could get, which is thin. So, this is where it links in with the architects, I could go, I could talk about how... to discovering the architect and then how we got working together, if you want?

R.L.: Yeah of course. I just had one question... [superposition L.W.: sure!] Just when did you start the project and so, was the start of the project this idea of making it all by hand, hand drawn environment?

L.W.: Yeah, well, in fact the pictures might help with that, because... like I said I'd always, uhm, done paintings and things like that and done work by hand, and this goes right back to university, so this was a piece of work I did at university, which was a game, but it, I directed actors and I wrote scopes to the characters and then, so I drew every frame of that. I also make, made animation for Oxfam and Christian Aid, this was whilst I was freelance, making flash games as well. Uhm and you can see they have this hand drawn element to them, always. That's always been something that I feel quite strongly about, uhm I feel like it, you can see like the mark of the artist in the work, and you can then get the point of the work a lot more clearly, uhm I think people respond to it, more easily that something that's created purely digitally. And so, all my work has had a hand drawn element to it. Uhm, and this was one of the flash games that, in the end, crossed over that boundary between our flash games and our iPad games, so we made it for flash and then we turned it into an iPad game. Uhm, you can see, all elements are hand drawn, this is like a clockwork pop-up book and... yet, it was... I started to feel that I was cheating a little bit. I'll go to a few more slides. So that's how it looked, but what I was doing was drawing and scanning then colouring it on computer, uhm and I wanted to tell a much bigger story with *Lume* and I started to do the same kind of things, so again this was drawn, scanned, coloured in on computer. And then I just thought: "oh, wait a minute, what... why am I doing these digital steps? Which is making it worse, when I could print it out? Why am I doing fake lighting?" you know, that kind of thing, like... I could get that for free by printing it out and so that's what I did, I printed out... those illustrations you see there and then took photographs of them, and suddenly... you got all these extra beautiful depths of field and it is a real space that you can move through. It became an architectural piece of work, rather than... just an illustration. And it helped me, as a designer and storyteller, to move through the space as well, something that I'll probably talk about with our architect as well, right when I mention our architect, that... yeah, they're, they're storytellers but they're also great at imagining themselves in space, what it's gonna be like, moving through a space. Uhm, and that's why making models is incredible, it's why they make their little architecture models, right? Uhm, and doing that enable me imagine what it was gonna like moving through this... space, what it felt like to look up at something, look down at something, what depths of field would add to it, what's a sense of mystery, you know, all that kind of things ended up being in *Lumino City*, where we would use depths of field to create a sense of mystery in the background, and you could even click on it, and then bring that into focus and back, that kind of thing. Uhm... so yeah, I don't know, ah... if this is worth showing, I guess I could show this as well... this was a little test I did, just to see if it would work, so that took about 20 minutes, and that's all done in flash, so it was really easy, uhm but there was a little bit of magic, in that, that made me think: "ok, we can do something with it". Uhm, did that answer your question? [petit rire]

R.L.: *Yeah, yeah, of course. Do, the environments are hand drawn and hand made, but the little character is made with computer?*

L.W.: Digitally, yes. Oh wow, although she is real in the first place, she isn't there, that was a very basic one in that on that you just saw... where, this one, that was done very very roughly in the end, what I did was build a little model of her, took photographs of her, uhm, and then I would have a little dummy one as well, that I would use in the scenes, so I knew what lighting needed to be applied to the

character, so yeah, I used a cut-out version of her, moved her around, animated her in flash. Uhm, yeah, so there was a lot of digital right there. Uhm... some people think it's stop motion, but it's not.

R.L.: Yeah, yeah, I was wondering.

L.W.: I can show you, if you're interested, uhm...

R.L.: You had some elements that are stop-motion in the game?

L.W.: Yeah, definitely, yeah, we definitely did. Uhm... yeah like there was, uhm, there's a city that moves in and out, like... uhm, when you jump on to the roof, that was all stop-motion, uhm but this is how it was animated, uhm so, you can see, like, character is made up with different elements, hands and feet and all those were photographs and then when you place them together, [incompris] like a jump and do, uhm... yeah, here we go. So... I'm jumping around a bit here, but yeah, I could talk now if you like about how we met the architect.

R.L.: Yeah, of course.

L.W.: Uhm, well... you've seen that, what she is, that was... what the big idea was, uhm, for *Lume*, but in the end *Lume* was just this empty, this house at the bottom, in the bottom left, the one that says "warehouse", uhm and... I still had this design in mind, this is what we wanted to created and I was working on it in a café and working on my ideas, and on the wall of the café, I saw that image, which, it was in a frame and it was along with another few images around, uhm and I was looking down at my drawing and looking up, and looking down [rires] and thought: "Wait a minute! Whoever that is, we're doing exactly the same thing". It... uhm it is like an eco-skyscraper, basically, and it has things in exactly the same place, it has a cable car on the side, it has, even has like a solar, uhm, it's like a solar generator here in exactly the same place that I put a solar generator here, it was just... a really weird coincidence. And... I thought: "Whoever that is, I have to get in touch with them". And... it turned out to be Catrina Stewart.

Uhm and it was all her final year project at the Bartlett, uhm, school of architecture. And these were some models that she made based on that big drawing. But I just fell in love with them, straight away, and I could imagine moving through them and up, and I wanted to climb into that, you know. And, uhm, I could see what incredible stories that would be there. Uhm, I got some other images of hers, here, as well... that's a little solar generator on the side. In fact, **this** made it into the game, almost like, that is a puzzle, I looked at it and that was: How would I make it into a puzzle? An you end up remaking that to power up an American Diner with, uhm, solar power. Uhm so, that was another amazing thing about her work, she had really focused on... all the different ways you could generate electricity without fossil fuels and... she'd just gone completely fantastic along it, but in the same way that we had, so... You know, *Lume* experimented with, with this exact building your own [incompris] in the back garden and... fixing up all sorts of machinery to get the power going, but if she has, like, cows that produce methane but then they trap the methane and then they have, like, an entire wall full of lemons, I think. Is one of these a lemons wall? That might be it, yeah, this is it, so plug lemons that get... And if you played *Lumino City*, you know that we actually took that idea, like you carry, uhm, well one of the puzzles is putting lemons into batteries like this, uhm and...

So, we, yeah, it was just a perfect kind of meeting of mind at the right time, uhm and she'd graduated and I think she was working on some architecture, uhm, work at the same time, but we decided to work together. And she was fascinated about how she could get these... out into the world, I think. Because the danger is, perhaps, that these... crazy ideas never see the light of day beyond... an architecture course because in the real world, you know, you get all the... the planning [rires] and you get all the difficulties of actually building something and all the bureaucracy. Uhm, but we gave her the opportunity, really, to get... some of those ideas out there, which were crazy, like: "let's have a garden in the sky!" Like we don't have to believe and obey the laws of gravity, if we don't want to, you know. Uhm, but still, like, we made sure that they were... grounded in some sort of reality, like these things would be possible, if we wanted to make them possible, we just wanted to make them look incredible and fantastical and like something, uhm, you want to get involved in.

So... we spend a long time, maybe three to four months? Just sending images... between each other, uhm, I think this was at... what was this? This was... me going to Bauhaus, uhm, exhibition, making some sketches. That's a textile factory, uhm, from the nineteen thirties and that turned into the factory that is at the end of the game, uhm... Often I would do a drawing like this, like oh I feel windmill was... that lighthouse was powered by wind at the top, and then she would take it and add to it, uhm, so that was a really good fun part of the process. Again, some of my drawings for... a garden in the sky and then her drawing is like this, uhm... yeah little market place, this is... what's this? This is like a light way, yeah everything is powered by directing light down into the, uhm, the tunnel. Yeah, so... I bet this was her, yeah that was her version of *Lumino City*. I think there's a similar version that I've done, but what she did was cut them all out and then place them around so we had the freedom to work out... you know, what this journey was going to be.

Uhm, and yeah, we, this was one of her processes that we... took on as well, that doesn't look very beautiful, but it's a like a cardboard sketch, basically, so... it's, she brought a lot of the techniques that she learned on her architecture course, to our game. Uhm... and then we'd moved on and make a little colour version, and... so and then it would become the real thing. Uhm... one of the things that we... learned from her is how to do laser cutting. Uhm, so all her architecture models used laser cutting and because we were making a city, this, like, with so many buildings, we couldn't do it on the same scale as *Lume*, we needed to make everything smaller, uhm, and there was no way that we cut everything out by hands, so, using laser cutting became a really useful technique, and it also retained that look of hand made because it burns the edges of everything, you know, and you transfer that dirt even around the model as you're making it. It just all fitted together really nicely. Uhm... there you can see how it ended up. I'm wondering if any of this is worth showing. Oh yes, so this is the laser cutting. Uhm... yeah and it's the big spine cut out, uhm... ended up like a huge jigsaw. We didn't plan everything, you know, sometimes we're just saying: "oh, let's make, uhm, ten ladders, and then we will find a place for the ladder". Uhm, so it wasn't meticulously planned, like an architect mind do it, I think that was why it was quite enjoyable, this... very enjoyable! [rires] I think that that image there shows the photographer's house being built,

but we didn't know exactly how we were gonna built it, we didn't know our walls, we didn't know, uhm, yeah what structure we were gonna use and so it was almost like sketching and making the model, improvising as we went along.

R.L.: Ok, so you had drawings but not like plans or architectural drawings?

L.W.: Yeah. Yeah, so the closest... we got to a plan is something like that. So that is, that's the same thing as in this picture here, so that's the photographer's house, this is the photographer's house being built. We knew we needed four walls of roughly the same size, and I think I'd gone: "ok, well, this is gonna need a door there, let's make sure it's that size". Uhm... and yeah, I think we d-, we made some logical decisions but without making firm plans. I supposed this, this is were that work happened, we were, we would plan it actually on the cutting map itself, we would be: "ok, we have... let's say a window that is this size", we would physically have a piece of plastic that size in the studio, we would measure it, and then that would make it into the cutting sheet, there. And then it would come back, you know, get cut, come back like that, and our plastic would fit. Here we go.

R.L.: Uhm, ok. So that was the process of...?

L.W.: Yeah. Uhm... some things we didn't know how we were gonna make, uhm, yeah well most things we didn't, but like... it's what kept us fascinated all throughout the whole... project, that we didn't know how we were gonna make that turn, [rires] and then we drew it. Uhm, we were like: "how on earth are we gonna get a motor into a small model?", and the model had to be that size, and everyone we spoke to said: "oh, you'll never get a model, sorry, a motor small enough that turns slowly", like... you can get little, like, car models, you know, motors for model car, which spins very fast, but we got, quoted, like, 400 pounds for a small slow turning motor. And then I realised that a microwave is a small motor that turns very slowly [rires] and for 2 pounds, I bought a microwave motor and put that inside. And so there were all those little kind of magical moments, I guess, where we were problems solving all the way through. And... you know, it...

R.L.: So, it was very organic?

L.W.: Yeah, yeah, definitely. Uhm... we involve other people, so that's the huge wheel, it's at the back, this is, uhm, this is a company who worked beneath our studio, and they would do interior design for, you know, for shop windows and things like that, and so they were able to actually use a much larger motor there, which could have rotated the thing all the way around, uhm... in the end we didn't need to do that, uhm, but still it was, again it was fun working with... a company like that who had a whole another set of skills, that could do things on a different scale.

R.L.: So, how many you working on the project?

L.W.: Like, a lot of the time, it was only about three... two, three, sometimes it was two, sometimes it was three, sometimes it was four, sometimes five [rires]. It went all way up to twelve, I think, on one day, we had... But in our little studio that we worked, it only fit six people maximum, so they were people working in the corridor, uhm... yeah, it was very cozy, but we like a small team, because you can do this stuff organically, uhm... It would have been very difficult, you know, if you had to plan everything in advance to do that, you know, I think, we just relished that opportunity to be free and enjoy the process without the pressure of: "are we

wasting people's time?" you know, and paying all the money out for that. Uhm... so, yeah, we tend to bring people on freelance as much as possible. We have had full, you know, full time staff up until recently we had, like five full time... staff, uhm, because our projects have got bigger and bigger and bigger and we could commit to doing that. Uhm with *Lumino City*, it was, far more: "Right, we need an architect. Now we need, you know, we need this company for a week to make this, uhm..." Having said, Catrina was part of the process, almost, all the way through, making models, uhm, along with us. Uhm... I can show you that stop motion thing, it does, it applies to, like architecture in the, we were inspired by the crazy architecture of Kowloon City. Have you heard of that place?

R.L.: Not sure.

L.W.: Well, it doesn't exist anymore, but it was on the borders between Hongkong and China, and no... but no one ever took any responsibility for it, so they could do anything they wanted there. They didn't have much space, and so what they did, they just build on top of each other, like this, and so you ended up with these crazy, like skyscrapers, but, like, probably very unsafe [rires] but they look incredible, they're like, yeah, they're like vertical cities and they're always roots through it, and just fascinating organic architecture. Uhm... and I think appeals to... me and Catrina, because it's very human and, you know, that is necess-, that is built due to people's necessity, it's not designed on a computer program by someone creating a beautiful glass skyscraper, it is organic and it, it reflects the people living there. So, there are a hundred stories in that one image, uhm, about how people live their lives, uhm and... it makes them fascinating places, I think, to move through and understand as well. Uhm, which I felt was really good for a game. I was, I felt like: "If I want to move through that space, I would like to give people the opportunity to do that and sharing that experience and we could do that with a game." Right? And so that's [raclement de gorge] how we ended up building our own little miniature version, like this [montre une autre photo].

R.L.: Oh yeah, I remember.

L.W.: Yeah... that was a lot of fun, I had never done any stop motion before, so it was jumping in at the depend, really [rires], just trying to work out how on earth... to make all these things, uhm, move. I wonder if the design move, I'm not sure, maybe not. No, never mind, I had animated a version, but this is, I just did these things on the back, which were the frames, I animated it in flash first and then worked out the positions, and... yeah, they do [rires] to translate that into the real world's measurements and then put that on, put it on the back and yeah, that's the result. In fact, that the rough form here, it's not quite finished like I've... I accidentally knocked stuff and... fixed that in post-production. Uhm... [bruit de la video] oh! See, that's my dad! So, that was us doing, he's a silversmith, so this is how we made... [des personnes parlent dans la vidéo, inaudible] this is how we made our little, uhm, airstream caravan, like that. Uhm... which ends up in the game like that. If you want, you can see these, which is... how it was filmed [petite musique dans la vidéo] Uhm, I can send you this video, if you want, that's just, that's... the timelapse of the... of the filming day. But yeah that's... [rires] I probably talked for a long time without answering any actual questions. So [rires], so is there anything that I can actually answer for you?

R.L.: Yeah, well I had a lot of questions but you answered actually quite a lot of them. Uhm, yeah [en reparcourant mes questions], so: what was the development process, you told me about it; what was the role of the architect, you told me a little bit about it; uhm how did her training influence the making of the game, so you told me it was the modelling process, was there something else that she brought to the development process of the game?

L.W.: Good questions. Uhm... I don't think so, I think I've covered everything that she brought to it. Uhm, it's difficult for me to know what else, only she would probably know the kind of influences that she'd had in the past that she brought to it. Uhm... but we, she brought her style and then all her kind of sensibility in sort of optimism of the future and what it could be. That's all expressed in her work, uhm, and that sort of joy of life, she brought that, you know, I think, w-, it's wha-, we wanted to show, we wanted... you know, like, *Lume* to have that, we wanted *Lumino City* to have that and, uhm, you know, you can see in her current work she's gone on in, she's started the... practice called S and M... architects, I think? Office S and M? Perhaps. And... they do work, which is, it looks... a bit like *Lumino City*, do you know what I mean? It looks like her other work, it's very colourful, it's like kitchens that are... like fascinating spaces with lots of little nooks and... great colours, that kind of things. So, yeah, she has a kind of optimism that we liked as well.

R.L.: Ok, so you would make a link between the work she did for Lumino City and the work that she is doing now, you think that there is a continuity?

L.W.: Yeah, I think so. She... I, we can't take credit for the work that she is doing now, but I can definitely see the... similarities, you know, that she's stayed true to herself, uhm... and managed to get a lot of the fascinating ideas that she has, you know, into the real world, so it, like, this image here is the rotating house, she hasn't made a rotating house yet, but I have seen a house that she's designed which has all these colours and these an-, you know, interesting angles, that kind of thing. Uhm, so you feel like you're in a fantastical space, even though it might just be a normal residential house. Uhm, but yeah, it's worth checking out her work and seeing if you can see any links as well. Uhm... yeah...

I'm still sharing my screen, I don't know, I can stop that if you like. There you go.

R.L.: That's ok. If you can send me some images, that would be really great, if you're ok with that?

L.W.: Yeah, of anything in particular? Of *Lumino City* making?

R.L.: Yeah, of the process, the different drawings or... something you wish to share also.

L.W.: Yeah, yeah of course. I've got a lot of material, uhm, you're welcome to have a look at. Cause we did an exhibition on how it was made. So, we printed out a lot of this stuff and I have the original images for that. I can give you those folders and you're welcome to go through and, you know, look at those.

R.L.: Where was it, where was the exhibition?

L.W.: Uhm, it was in Nottingham, at *GameCity*, it was called. Yeah. Uhm... it was also recently in China, bizarrely [rires]. Yeah, although I couldn't visit it in person, uhm, they did at, it's called, I think it was in a University in Beijing, did a whole

exhibition on video games and, uhm, yeah, we sent of course everything we had. So... yeah, I'll send you that. There is also, you know, text that goes with it, as well, if that helps, I'll send you that. I don't want to give you too much, but... [rires] you know, just don't look at it! [rires] Just...

R.L.: Ok, yeah so you told me a little bit about the inspirations for the game, were there any other in terms of places, architecture, or many other games?

L.W.: Yeah, well it's a good question. In terms of games, uhm, yeah, there were a few. So... we, I was inspired by old puzzle adventure games, there were games like *Blade Runner*? And... uhm, *Secret of Monkey Island*, games like that, uhm... and... yeah, they, like, I'm not sure if architecturally, like *Secret of Monkey Island* had much... that interested me. I think, I do remember one bit, though, that I liked, which was... occasionally a character would go small and you could move it around town or something like that and I remember loving that little, miniaturisation of the character something and feeling, like, you could see the big area that you could explore. And so... yes, there's some thread between that and... a city like *Lumino City* that I could imagine you running around and... so, I wanted to give that sort of some sense of exploring a fantastic space and seeing it all. And... but yeah, there were other like, there were iPad games that were coming out, and games on Steam like *Machinarium* is an interesting one as well. Uhm, Jakub who created it is a good friend, actually, and, like, I really love what he was doing with *Machinarium* and *Samorost*. They have a very quirky architecture, *Machinarium* especially, cause it's set in the city has... this fantastical city in the background, and you just want to get into and explore. So... yeah, that was quite inspirational.

R.L.: And it's also hand drawn, I think?

L.W.: Yeah, yeah. I think that's why... I liked it so much. Uhm... so yeah, those kinds of games were a real inspiration.

R.L.: Ok, my next question may be a little bit complex, I don't know. So, you described the game as a puzzle adventure, uhm, was it something that influenced the way you were making the environment, yeah, did it have an influence on how you were conceiving those spaces? I don't know if that makes sense.

L.W.: Uhm... are there anything that is in the real world that inspired the spaces? Or, is that the kind of thing, you mean?

R.L.: No, I meant: did you think the spaces and the puzzles together or was it something that you thought separately?

L.W.: Got it. Uhm... well, no they all came together, I think, I... the best one, actually, I think, I... I think each scene works like this, I hope it does, that the puzzles are inextricable from the environment, so... I'll share my sc-, can I share my screen again? Uhm, I'll see if... just so you can see that image again. Uhm, because that is perfect example where the puzzle is the environment, you know, that sort, that's like everything, where the house is the puzzle, which is: "how do I move through this space" and you play with things and you climb ladders and it, the house rotates, uhm... Yeah, why not, I can play that as well. So, uhm... yeah, like, it, each scene, I wanted to make sense, I don't really like those games where the puzzles are kind of arbitrary, they could be anything, like... like, like a locked door puzzle or something like that. I know, like, *Lume* had s-, had more puzzles like that, but I wanted, like, even the meaning of the game to be in the puzzles.

So, uhm, there's one way you have to, like dig for potatoes and the potatoes are on a roof garden, and the puzzle is how you get potatoes but while you're doing that, you're realising: "I could grow potatoes in a roof garden and be self-sufficient!" and that kind of thing. It's, you know, it's not just a number puzzle tucked on or something like that. Uhm... and... so, yeah, as far as possible, I would conceive of the same, of the puzzle at the same time. Uhm, I'm wondering if there's any other example in here where I can... show you, I think, yeah I mean this was always conceived to have the solar capture, that's the puzzle, right, that's... solar power generator on the back of this, that, I knew that was... going to be how this was powered, right from the beginning, it seems to work so the metal connection seem to work, uhm... so yeah, they, unlike... all these, uhm, again the puzzle is the environment, how do you get through it? Uhm... yeah, so I think, you know, on this one as well, like this has a puzzle about the lemons, but the lem-, everything is designed to make sense, so the lemons grow on trees, but the t-, this guy's failed to take notice of the tree for so long that it started to grow through the house, uhm... yeah, so it was, there were always conceived at the same time. And then we didn't start making something without knowing what the puzzle was going to be.

R.L.: Did you had the impression that it was a constraint for Catrina Stewart or... or not at all?

L.W.: Good question. I don't think so. It's, I think it's one of those cases where... the constraint allows you to be more creative. It's much harder to say: "just design a building, I don't know what puzzles are gonna be there, I'll, we'll sort that out later" because you have nothing to d-, to latch on to, but when... you go: "ok, we want to say something about the fact you can actually use lemons to make electricity", or "how many lemons would you need to make enough electricity? You need a lot of lemons, ok, so they have to grow all over the house", so... this is her drawing, which is... you know, that, I think these are lem-, these are the little lemons, that's how the idea of it, of that tree taking over came about, and how it grew through the house, and it gave us all this... opportunity to... be creat-, be creative and design the architecture. So, that little garden there came about because we knew we had the tree that could grow there and through it. So, the actual space always comes from those limitations.

R.L.: Uhum, ok. I have another... it's a very open question, I think you already answered it in a way, but if you want to add something. So, my question is: how would you describe the connection the game has to architecture and/or landscape?

L.W.: In a... real world landscape, do you mean? Like... do you mean... does it have relevance to the real world, or... or what?

R.L.: Uhm, no, it's more like: do you feel like it has architecture in it? Yeah, that's a very open question, so...?

L.W.: Do I feel like the game has architecture? Uhm... yeah. I mean, I feel like we w-, uhm... we wanted to take the best... Uhm idealized version of what architecture was, and not be limited by: where did the drains go? Where... How does this, how is this gonna match with the town's, uhm, bureaucracy, I suppose [rires], we wanted to be, you know, fantastical. I haven't lead the..., we wanted it to be still realistic, I said that and though: wait a minute, we did integrate a transport system into the, you know, into the game with the wheel at the back, like it, you have these

little hooks on it, and they were originally, like, little, like cable cars that would take you from one end of the city to the other, so we thought through all those things, uhm... but we kept it joyful, rather than: oh, ok, [petit rire] we have to now negotiate it with 14 different [incompris], you know, we didn't get tight up with probably a lot of the things that, uhm, stand for these things happening in the real world, uhm... So, it has the kind of architecture of possibility, there. Uhm... which I, I imagined, although I'm not an architect, I imagined it would be wonderful to be an architect, and be able to make these things happen. Uhm... I think that Catrina went on and did a pitch for a project, a year later, which was skyscrapers in London, which had a bicycle track that went around the skyscraper and across to another skyscraper and it had gardens down it, so it was quite like *Lumino City*, it w-, like that bike track in the sky, and I thought: that is incredible! Wouldn't it be amazing if that happened? And that was it, it hasn't happened. And [rires] it's a real, it's a shame, but it would have been expensive, and you would have paid for it, and maybe it's too experimental, anyway, so yeah, we were able to do that kind of thing, uhm and here and say: look what is possible without some of the limitations that we have, uhm, on the real world, and, but... they don't always have to be limitations, we wanted to inspire people and go: oh, I could do some of this stuff, this might possible, if only we had the imagination.

R.L.: Ok, yeah, so maybe we can move on to other things. So, are you working on similar projects, or did you make similar projects in the past?

L.W.: We have always... done hand made stuff, ever since. So, although we haven't made another model like project, every game that we've made since has, uhm, had some hand made elements, so... the game that came out soon afterwards was called *Inks*, which is a pinball game, uhm, but it's a pinball game where you splat inks onto paper, and so a lot of our work was splatting ink onto paper and studying how it flows, and... So, that had a very hand made beginning. Uhm, there's another game that we've created called *Kami*, and *Kami 2*, which is like an origami folding game, where the design is actually made out of paper and we photograph that, and turn it into the game. Uhm, and recently, most recently we released a game called *South of the circle*, which is a big narrative adventure game, uhm and that was all inspired by screen prints, and... it always starts with handmade. So, although in the end, it was built in 3D, I mean, I might be able to show you some examples of how it looks, uhm, I can show you it... it's test piece anyway, so... since I have Photoshop open, uhm... I can share my screen.

Yeah, the... you can see that it's inspired by... printing techniques and things like that, so a lot of the original work was done with printing and lots of drawing, uhm, yeah, so I think with all our works, we'd always... have that hand made element. Here you go.

R.L.: Ok. It's a big shift to 3D...?

L.W.: Yeah. [rires] It's a **big** shift! Uhm, yeah, in the end, it, I... I had to do it cause I couldn't tell the kind of story I wanted to tell, with little bits of cardboard, you know, like this... you know, when you'll play it, you'll probably see that it's on a much grander scale and, uhm, yeah, it had to be, it had to have far more realism to it as well. Uhm, so that's why we used real actors, and... uhm, all that grounds it in reality, actually, like, uhm... although you wouldn't say that, you know, that the acting is handmade, it is very human, it's, you know, we're always about trying

to get as much humanity into the screen as possible, uhm... I often find computer screen quite impersonal and very difficult to work on... if it's blank [rires] and... so, I think this is why I start all my work by hand, on paper first, uhm, but it's why it feels natural to have actors there, and like trying to get the most naturalistic kind of acting and the most naturalistic look and feel, uhm, into the screen with *South of the circle*. It's, in a way... some kind of extension of our handmade ethos.

R.L.: *Ok.*

L.W.: I think. [rires]

R.L.: *So yeah, so you choose the third person view because you wanted to tell this specific story?*

L.W.: Yeah. Yeah, it, uhm... that's one of our other things, we'd uhm... perhaps we're different to other companies in that way, that some companies, they w-, they have, they would stick with a style or the, you know, if something works, they would stick to that idea and maybe improve it. Uhm, but we... I think, you know, we are happy to experiment until we found the right thing for the story, or the puzzle, you know, like when techniques change and we follow our interest and that kind of thing. And that's why staying relatively small helps us.

R.L.: *How many are you?*

L.W.: Right now, it's just two of us, full time. But, you know, w-, so there's, there's three, we have a freelance working for us as well, we also have someone in Canada who was, used to be full time, who work for us sometimes, so at the moment, because we're coming up with the next thing, working on, like, pre-production, we don't need or want a team of 20 people, uhm, otherwise we would have been forced into making the next game without it being quite ready, so, that's why.

R.L.: *Ok, yeah so, the number of people changes with the phases of the projects?*

L.W.: Exactly, yeah.

R.L.: *Yeah, I can understand. So, yeah, so how would you describe the studio, now, in terms of project, in terms of work, of process?*

L.W.: Uhm, I would describe us as a... uhm... I guess... a small studio that likes to be flexible and ambitious at the same time [rires]. It's quite, I don't know, it, we don't... you know, it's not always easy, uhm... like, you have, sorry [incompris], but yeah, like bigger and small is great, but it also means that you're not always up to speed with what exactly you want to do, and it takes a bit of time, uhm so yeah, we... we're small and ambitious is what I would say, small, ambitious and handmade. [rires]

R.L.: *Ok, and did you have the chance to work with architects on other projects? Or was it only for Lumino City?*

L.W.: No! Just on *Lumino City*. Also, I would love to do it again!

R.L.: *Ok.*

L.W.: I feel like I've always had an interest myself, I wouldn't call myself in any kind of way but I enjoyed that process of designing space, so... for *South of the Circle*, I was designing all the... spaces there, so not I mean, the exterior spaces, but I mean, what the huts look like, what all the buildings look like in Antarctica,

and I think you have to think like an architect, and you have to think, like : how does a human move through this space, what is needed, just stupid stuff like where would the kitchen be? Like all these decisions you have to make when you're designing a game, you have to design, yeah, when I design a hut, I have to... understand the needs of who's gonna live there and all the things that an architect thinks when they're designing a space. Uhm to make these things realistic. And when I'm thinking about designing exterior space, uhm... I think I'm thinking like an architect as well, I'm thinking: how do you move people through the space? Like, someone who designs an airport is thinking: how do-, what does someone see when they come in, what to- and where to go, did they, do you put a sign above that tunnel, which shows that that's a point of interest, and we can't be that blatant in games, so it's fascinating, really, you have to do the same thing, but without a big sign saying: go this way! Uhm... you'll see in *South of the Circle* and you can probably see in the trailer that we have, you know, a red flashing light that you're moving towards at first, uhm, but it's harder than that when it comes to... moving through a British space, for example, you have to.. sculpt terrain to move you elegantly through it, and you see.. something interesting in the, in the distance, uhm, it, you know, you colour it in a slightly different colour to make it, to make it a point of interest. All those things! Like, and that all comes from *Lumino City*, I think. Uhm... I had to go through the same process with Catrina, to lead your eye through this crazy city in the sky.

R.L.: So, in the end you had a similar process for South of the Circle?

L.W.: Yeah, except it was 3D! So it was, like, whereas in *Lumino City* I could literally move things around in front of me, I couldn't do that, I would LOVE to have done that with *South of the Circle*, but in the end, I had to learn how to use the 3D software and do that digitally instead. Uhm, but in some ways, it was better because... you can experiment with... uhm, changing field of view and things like that that you can't so easily, uhm, when you, it's just your eyes, uhm, with *Lumino City*. But yeah, there is advantages and disadvantages. One thing is it's just really enjoyable working with your hands, so that's one thing where I like, I liked working on *Lumino City*.

R.L.: Do you think you could do a 3D game with handmade...

L.W.: Yeah! I mean... that's the dream! [rires] I mean, you can use tiltbrush, can you, in VR? And, you know, sculpt in space, like that, uhm... I'm sure you can use VR now to create a 3D world, maybe they do in some videogame companies. Uhm, we haven't yet, we haven't had the need, but, it would be nice, I think, even if it is VR, it would be nice to have... something tactile, so that you're getting feedback from whatever you're doing and, yeah, when they have haptic gloves and... all that, that could be fascinating.

R.L.: Ok, that's something you would like to try?

L.W.: Yeah, definitely! Yeah.

R.L.: Ok. Great [vérifie mes notes]. Yeah, so, obviously architecture is something you are interested in?

L.W.: Yeah, yeah.

R.L.: So, you would say that you are inspired by architecture?

L.W.: Yeah. Yeah, I'm... whenever I go on holidays, I'm always looking at buildings and doing little drawings of them, and yeah... imagining what it would be like moving through those spaces, sometimes, so. Like, *Lumino City*, for example, was inspired by travels to Spain and things like that, where you would look up and see... like little routes through between buildings and [incompris] have all sort of things like that, uhm, so. Yeah, again, that's similar to Carolin city, that sort of organic architecture I really like. Uhm that's funny, though, I say I like... that but it's not to the exclusion of other things. I really love Modernism as well, which is very, and... some Brutalist designs are incredible. But that's really a design saying: "THIS is how you should live; you live in square box and I'm telling you everything about how you need to live." Uhm, I find it fascinating, I find it often very beautiful things, uhm... but I don't live in a house like that. [rires] And I don't... yeah, and you hear stories of, you know, Le Corbusier designing a beautiful house but it leaks cause it's got a flat roof and it's cold, and it doesn't, it's not really appreciated what it's like to actually live. Uhm, so yeah, I'm fascinated by both sides. I wonder if there's ever a happy medium.

R.L.: It's a good question.

L.W.: [rires] One place I think IS, actually, is the Royal Festival Hall, in London. Have you ever visited? It's in Southbank. Oh, not the Royal Festival Hall, not uhm... Is it on the...? Yeah, the Royal Festival Hall is a part of the Southbank, by the river Thames. And... it is a 1950th building, so it's all concrete, it's very square, uhm... you know it could be horrible, but inside it's open and it has lovely wooden floors, and... just, it's softened inside in all the right places. So...

R.L.: You're not talking about the Barbican? It's something else.

L.W.: Yeah, that's part... Oh, no, not the Barbican. But the Barbican is similar. I like the Barbican as well. It has that mix of... soft human like spaces and rough material and graphic, imposing strong ones. So... yeah. I like those places.

And... the other one is, I think... [écrit dans le chat] Theatre. Yeah, you know the Barbican. [...] BFI. Uhm... yeah [écrit dans le chat] I love the interior of the British Film Institut. I like... but I'm not, can't remember the exterior. But yeah, those places are all along... the river Thames. Oh, Barbican isn't, sorry, but yeah. It was a period of time in the UK, where... there was a lot of bomb damage in London, uhm and there were, a lot of new buildings, they come with a sort of modernist... idea of what London could be, uhm and, so there is, yeah! These public buildings around London were built to the [incompris] style. Uhm, there was a lot of bad architecture that was done in that style, just because it was cheap, and they look horrible, like, they look like car parks and... but these ones, these ones remain good.

R.L.: Ok. So, would you make a game with that style?

L.W.: Yeah! Yeah, do you what, it just reminded me, uhm... one of the... which one was it? I think it was the National Film Theatre, it... it's this, uhm, yeah, concrete block, [rires] basically, of a building, but it had a boat on the roof, that you could actually stay in. They had it there for about a year, I think it was an Airbnb place, and they rent it if you wanted to. But it was an incredible image, you know, like... going through London and then seeing this boat, this little fishing boat on top of a

building, uhm I think that was at the time when I was writing *Lumino City*, so, in a funny sort of way, I have created a game based around it, because there is a boat in the sky, in *Lumino City*, probably inspired by that.

R.L.: So, yeah sometimes you just walk around and you got inspiration from the city?

L.W.: Yeah! Yeah, I've mist it, really, a bit, because, yeah, lockdown, of course, like, just feels like... the, yeah, I've been seeing less in the real world, it's, you know, I've, I feel like I want to be doing that more now.

R.L.: Alright. So, would you say that you pay attention to materials, textures, in term of architecture and in the game, do you work particularly on it, on the details?

L.W.: Uhm. Yeah, definitely. Uhm, I... had to make decisions with *Lumino City* about what materials would kind of feel like and look like and... so a lot of thought went into... what does grass look like, how, like how warm do you want it to go, how fuzzy, how, you know... gelatinous could something be. Uhm, so, it was developing a style and then a kind of material style as well. Uhm, in terms of visuals, I like that kind of design where you could look at something in silhouette and immediately recognise what it is. So, I wanted every scene to be iconic in that way, like if you just saw it black and white, you would know what it looks. Uhm, and I wanted it to be geometric as well, so I didn't want, for example, if there was a balloon in the game, it's, I didn't want it balloon-shaped, I wanted it to be an exact circle. I, like, if there was a hill, I didn't want it to be completely organic and gelatinous, I don't know the... I didn't want it to be any kind of shape, it would have to be made about of semi-circles, of something like that. So, that and get things about, ok, how does an object feel. And for example, fuzziness never really comes into it, it's, like grass, we ended up making with paper that is slightly rough, and then using water and green paint and get some of the... you get a little hint of texture, which is enough, but it's basically a flat thing. Uhm... yeah, so there were all those decisions to be made about materials, uhm all throughout the whole thing, uhm and we created, like a mood board of material, so we had, uhm, something stuck to the wall, which said: "ok, this is what brick looks like", "this is what stone looks like" and each time there would be a different type of paper which a different type of paint on it, uhm... and it also gave us, like, the colours that we were gonna use as well. So, yeah, very important to the feel of the game to me.

R.L.: And same question for structure: did you feel like it needed to be, to have some coherence or was it like: no, we can do whatever we want?

L.W.: Yeah, no it definitely had to have coherence. Uhm... yeah, every little environment had to have coherence, but I wanted it to make sense, you know, in terms of the whole structures, so... Uhm, yeah, everything was there for a reason, like the houses down bellow were on stilts to keep them above the river, you know, the thing that is powered, the huge waterwheel all... uses, uhm... everything was designed to make sense like that. Well, it was like, well if you got a huge waterwheel, you would use that for transport to get from one side to the other, uhm, who would be living up there, you'd kind of like: oh! The boat is actually up there because it's been picked up for the [rires] the water and just, you know, got stuck up of the top. So... yeah, we never, a thing makes... some sort of sense where it is, uhm and I think that gives the structure its... [raclement de gorge] what do I want me to say? It's what gives it its coherence. Uhm... although you never quite know what you're gonna come up, again, in *Lumino City*, sometimes, you know, you go up

and it's designed to promote wonder. Uhm, like seeing gardens in the sky is quite a wonderful thing, for the first time. Once you're there, I wanted you to be like: "this make total sense!" [rires] Even though it, you know, it's a crazy thing when you first it. Uhm, does that answer the question?

R.L.: Yeah, I think so. Yeah, I had, well, the same two last questions for South of the Circle. Yeah, did you...

L.W.: With material and...?

R.L.: Yeah, with material and structure.

L.W.: Uhm, good question. Yeah, we did. Uhm... materials were, like, I was always thinking from a hand-made point of view, with how we decide to make the materials, so I was always thinking: how would you screen-print a cloud, how would you screen-print grass, again, how would... how would you screen-print brick. And all that kind of stuff: how does lighting work with screen-printing, will you like let it fade off towards one side, you know, that kind of things, and so that's, you can see in the image. I'll just share the screen again, you can see how that is manifested in... an image like this, where I'm thinking: ok, well to create this with the screen-printing, I would use a flat colour first, for his top, like this. And then I would think: ok, but... I wanted to have a bit of foam to it, and the lighting would come from the top so I would, uhm, get a lighter colour, and I would just, I would just, I would bring it through on a half-tone pattern, just over the top of the shoulder, for example. And so, I would then be asking... uhm, the artist, the technical artist to replicate that digitally in the game. So... that's how we, that's how I thought about materials, and, you know, I'm not just thinking about lighting, I think if, for example, like it seems to match... the quality of what he is wearing, for example, it's a jacket, it, you know, the grain on it feels right, all that kind of thing. If it was something shinier, we probably wouldn't have used that same... effect, so that kind thing, like you get, you're making these decisions based on a few different factors. Uhm, was the other one about form, like structure?

R.L.: Yeah.

L.W.: So, the structure in this were always designed to feel as realistic as possible, so, uhm... it's a tricky thing to do when [fait claquer sa langue] we're not going photorealism. So, a lot of people would say: "we were trying this look as realistic as possible" and in videogames, you, I mean, we've been aiming for it, not we, the industry has been aiming photorealism for a long time. Uhm, so let's take an example of the... hut in, tch, tch, tch, in the British base. There are... I'm sure, like if you look at the trailers, you'll be able to see it. Uhm, it's very simple, it's like the simplest model you could possibly... find, really, so it's a house with, you know, a hut with four sides, very low poly model, very low detailed model. Uhm, a lot of other videogames companies would have a very high poly model, in where they're having to do all the little bits of dirt and mass and all the flacking paint and have to model all that, and, uhm, and that takes a lot of time. We were aiming for that feel, but without any of that, and that end. So... yeah, that's how, what we... I think that's how the screen-printing effect worked well, it kind of, it adds texture and solidity to an object, uhm... and makes it feel somehow real without, and you just don't worry about the fact that you don't see all the detail. I think imagination does a lot of the work for you. Uhm... and so, yeah, that's what we aim for, that

kind of right feel where it's like: that just feels like a real space, even though, you know, we don't have to do all the details. Uhm, yeah. And, again, we wanted iconic things, uhm, spaces. So, if you look at things like, the Russian base, the British base, they're all instantly recognisable from side on, they all have a very kind of graphic look to them. Like an architectural coherence.

R.L.: Yeah, did you have a direct reference for the spaces?

L.W.: [raclement de gorge] Yeah, yeah, so... uhm, I had a lot of original photographs from Antarctica. So, a family friend, he's head of the British Antarctic's, and he... he was out there in the 1960th and he gave me all his photographs from when he was there. He'd even crashed in an airplane, which is the exact airplane you see [rires] in this image, here. So, a lot was inspired by him. I also travelled to Antarctica in 2018.

Yeah. Like, well I didn't want to design it by Google, you know, I didn't want to... uhm, yeah do get all my inspiration from just looking at pictures of icebergs on the Internet. I knew it would feel fake, so [raclement de gorge], yeah I travelled there, along with another artist from State of Play. Uhm, and he was on board to the ship that we went on as well, he was there giving talks to people about... his time there. And he was our scientific adviser, so... he would be pointing out the, you know, all the places, bases that he'd worked there. And we went, we were on a boat for... some of the time, travelling around, and then we would land and we would go off walking and go up to some of these disused huts ourselves, so got a real feeling for what felt right, and once we had them modelled in the game, and it felt right, it felt like how I felt when I was standing there, I knew that we had found the right model design and the right... right general feeling for our game.

R.L.: Ok. But you had the feeling that you had to go there to really experience the place, then after to be able to tell the story?

L.W.: Yes. Yeah, definitely. Definitely. Again, so that is... I suppose, come from the same impulse to get the human into the game, you know, like, uhm... to get as much of us into the project as possible, and... I, it's more than that, in *South of the Circle*, it's about... much is of the actors and the other people and all, you know, as much of... the reality of what that space is, like, coming through the screen. So, that's what we aim for.

R.L.: Ok. Well, thank you. Maybe I have some last questions. Uhm, yeah... I have a lot of broad questions, very open questions. I wanted to ask: what games come to your mind when talking about architecture and games?

L.W.: Uhm... good question! Good question. *Mirror's edge* is one. Uhm... what else? Bizarrely, and it may just be because I've just played it again, but *Super Mario Land*? [rires] Just because, it's just 2D and it's simple, it's just the architecture of a really simple game, I just... I build an arcade machine at home, that's why I revisited a lot of old games, and this is, so this is Gameboy game but, big, and I think that makes me look at the design of it in a very, I don't know, very different way. So, yeah, this is the, I, I've been appreciating them, the design as architecture of the space, uhm... in just a tunnel, like how do you make that challenge. Uhm, yeah... and that also makes me think of *Super Mario Odyssey*, bizarrely. Because that is, that thread, now they've gone 3D, and now it's about designing an incredible similar experience but in 3D, uhm, so they're constantly thinking: wouldn't it

be incredible if you could do that in this space? And I love those moments in *Super Mario Odyssey*, when... you're in 3D, for example, but you can go into a tunnel and you go two-dimensional and then you're starting to, you can climb around a building sideways, you can just see the design is there: wouldn't that be incredible if you could jump into old Mario at that point, and just, everything is so rich, I think, in that game. These are all games that I suppose are quite different, or, maybe that's why I've been playing them. I don't always play exactly the kind of thing that we're making. But, yeah, *Mirror's edge*, actually, felt like one where it really was about... exploring architecture. And that's making me think about *Assassin's Creed* now and everything. So, *Assassin's Creed* was the first time I really felt like I was part of a really living city and had to work my way through it. And I, I loved that.

[...]

Entretien 11 - Gaël Bourhis

31/03/2022, 16:00

Entretien réalisé dans un café à Paris
 Durée : 2h30 environ
 Langue : français

Gaël Bourhis est un artiste et game designer. Je prends connaissance de son travail via la plateforme itch.io et car son dernier jeu est sélectionné pour le festival A MAZE. Berlin 2022. Il me semble que son travail fait écho à d'autres jeux du corpus ou au travail d'autres créateurs avec lesquels je souhaite discuter. De plus, je suis intriguée par le choix de nommer un de ses jeux « Genius Loci ». Gaël Bourhis a par ailleurs participé au Zium Garden, et fait également parti du collectif Le chant du cygne, avec Simon Chauvin et Romain Enselme.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet/de ma démarche.

R.L. : Donc, bah pour commencer, est-ce que tout simplement tu peux te présenter et parler aussi un peu de ta formation, comment tu en es arrivé à faire du jeu vidéo... ?

G.B. : De ? Ok, comment... ? Alors, moi, à la base, j'ai fait une école de Beaux-Arts, des Beaux-Arts, l'ENSAPC, à Paris, fin à Cergy-Pontoise, et euh, je faisais plutôt de la peinture, au départ, et donc je suis rentré dans l'école, j'ai commencé à faire, à m'intéresser plutôt à de l'installation, à de la mise en espace, euh ce genre de choses, et euh, en fait c'est une école qui a un pôle, un peu euh... pluridisciplinaire et qui pousse vraiment à tester un peu les nouvelles technologies, et il y a notamment à l'intérieur de c't'école, il y avait un cours qui était, de pratiques algorithmiques, ça s'appelait comme ça, on faisait de la programmation. Et dans un premier temps, on a commencé à utiliser Max/MSP, des logiciels comme Processing, je sais pas si ça te dit quelque chose ?

R.L. : Non.

G.B. : C'est, fin c'est vraiment de la programmation un peu simplifiée, euh généralement réservée pour les artistes pour faire de l'art procédural, de l'art génératif. Et en fait j'ai commencé à coder un peu à ce moment-là, et euh... j'ai un peu orienté ma pratique de la peinture qui, déjà, s'basait un peu sur la représentation d'espaces, justement, de, d'espaces un peu architecturaux, ce genre de choses, vers des formes interactives qui me permettait, en tout cas à l'époque, euh, disons que pour moi, ça correspondait plus à ce que je voulais.. faire, ce médium-là, quoi. Et euh, désolé, hein, je bafouille un peu. Je suis pas un grand communicant. [rires]

R.L. : Ouais, non, non mais il n'y a pas de soucis !

G.B. : Et je sais que... fin du coup, à la fin de cette formation...

[Interruption momentanée]

Et euh... et oui, j'ai des amis qui ont fait, eux, par contre, l'ENJMIN, je pense que tu dois connaître.

R.L. : Ok, ouais, ouais.

G.B. : Euh... avec qui on discutait, justement, de toutes ces choses-là, à ce moment-là. C'est qu'eux, leur expérience de l'ENJMIN, c'était un peu, bah, c'était très jeux vidéo... Ils pensaient que ce soit, que ça allait être plus expérimental, plus euh... plus à faire des choses un peu, euh... je sais pas, des, des choses dans l'espace, de l'art un peu interactif, ce genre de trucs. Et que moi, de mon côté, je rev'nais un peu des Beaux-arts où, en fait le travail sur, dans les nouvelles technologies est un peu... euh, mal vu par pas mal de profs, c'était un peu difficile pour moi sur la fin. Euh, fin certains professeurs soutenaient ce genre de boulots, mais d'autres pas du tout, vraiment pas du tout. Et en fait, ouais, c'est ça, de fil en aiguille, par la discussion, ces amis-là m'ont fait découvrir un... pan du jeu vidéo que je connaissais pas du tout, parce que moi, ça faisait déjà des années que j'avais arrêté de jouer, hein. J'avais arrêté avec des titres comme GTA, etc., l'adolescence, on va dire. Et ils m'ont fait découvrir des... euh, des titres, hein, en fait le... ça, ça doit être dans les années 2012, hein, euh... le début, l'explosion du jeu indé avait déjà commencé avec *Minecraft*, euh 3-4 ans avant, je crois, et je sais que j'ai joué, un des premiers trucs que j'ai testés, c'était un prototype d'un jeu qui s'appelle *Antichamber*.

R.L. : Ouais, je vois très bien, oui.

G.B. : Ça te dit quelque chose ? Ouais. Et pour lequel je suis tombé, tout de suite tombé amoureux, en fait, je me suis dit : il y a quelque chose là-dedans, qui m'intéresse, justement, dans la façon de représenter des espaces, euh... déjà de façon très minimaliste, mais surtout qui se... qui s' replie sur eux-mêmes, enfin, une utilisation de l'architecture dans le jeu vidéo mais comme un monde vrai-, radicalement différent du monde qu'on, qu'on connaît, quoi. Fin... énormément de jeux avec, tu sens le point de vue, on regarde un endroit, on r'tourne la tête, on n'est plus dans le même espace, ce genre de choses, quoi. Mais là, je me suis dit, il y a quelque chose vraiment là-dedans qui m'intéresse, que j'aimerais expérimenter et me lancer là-dedans, quoi. Ça a été un peu, voilà, ça a été la transition, euh... peinture-jeu vidéo, quoi. Ça fait bizarre de... [rires] de faire, de parler de tout ça.

R.L. : Ok, ok bah parfait. Et donc, oui, est-ce que tu pourrais me résumer ta pratique aujourd'hui ? Sur quoi tu travailles de manière générale en ce moment ?

G.B. : Dans... dans les jeux ?

R.L. : Ouais.

G.B. : Ouais. Bah de toutes façons c'est quasiment, euh, c'est quasiment que ça.

R.L. : Ou si tu fais d'autres choses à côté, hein ?

G.B. : Non, à côté, je donne des cours, dans des écoles de jeux vidéo, justement.

R.L. : D'accord, ok.

G.B. : Pour, pour manger, on va dire. Et euh, sinon, non je fais essentiellement ça. Et... je sais qu'il y a un truc, bah c'est ça, toi, t'as testé... *Genius Loci* ? Et en fait, à ce moment-là, *Genius Loci*, ce qui m'intéressait là-dedans, c'était euh... de travailler avec la caméra, dans le jeu vidéo, et d'essayer d'utiliser des processus, euh, fin plutôt des techniques qui viennent du cinéma, d'essayer de les adapter, mais non pas en

tant que cutscenes, ou ce genre de choses, vraiment, d'essayer de les utiliser en tant que mécaniques, quoi. Pour moi, *Genius Loci*, donc c'était le fondu, c'est comment je peux utiliser le fondu de caméra comme notamment un moyen de se déplacer dans l'espace, euh, découvrir un espace. Donc tu jouais en plus avec cet environnement, et juste en faisant un petit prototype, j'ai tout de suite été assez intéressé par c't'idée de pouvoir me dire : ok, je peux être dans deux es-, deux environnements en même temps, et non plus d'avoir un fondu qui se veut comme une transition, euh, temporelle mais plus comme une transition spatiale, quoi. Le déplacement dans l'espace fait que le fondu avance, le point de vue, la façon de regarder, euh, regarder l'espace, d'orienter son regard, euh fait évoluer le point de vue, fait évoluer, pardon, la transition et donc le joueur a un contrôle direct, en fait, sur cette transition-là, quoi. Là, où, dans le cinéma... fin, dans le cinéma, forcément, c'est passif, et euh, je pense pas que... fin, ouais, voilà, disons que c'est, c'est un processus qui... est essentiellement cinématographique et c'est, fin, là j'ai trouvé vraiment une façon différente de l'utiliser, en changeant radicalement son, son mode de fonctionnement, son mode opératoire, et je pense, de fait, les émotions aussi, qui en sortent. Et donc à partir de là, je me suis dit : c'est marrant, il y a plein d'autres trucs qui m'intéressent, fin le fondu c'est une transition, est-ce que je peux jouer avec les cuts aussi ? Qu'est-ce que je peux faire en fait avec toutes ces techniques ? Jouer avec la caméra, avec des... des choses qui viennent vraiment du cinéma, les adapter au jeu vidéo pour avoir des choses qui sont, que je pourrais pas avoir dans une installation, que je pourrais pas mettre en place dans une installation, et que je pourrais pas mettre en place dans le cinéma, quoi. Et euh... et voilà, disons que, grosso-modo, ma démarche, toutes mes recherches aujourd'hui se tournent autour de... de ça, de l'utilisation de la caméra d'une façon différente dans un espace virtuel.

R.L. : Donc oui, ça venait vraiment de là, au départ, l'idée de Genius Loci, cette utilisation de la caméra ?

G.B. : Ouais, alors comment est-ce que c'est venu, vraiment, au départ... parce que je pense, cette idée, vraiment de... cet axe de recherche global est venu de *Genius Loci*, en fait. A la base, le prototype, il a été fait pour une game jam, et euh tout est venu vraiment de c't'idée initiale... Je pense que je devais l'avoir dans la tête, d'une façon ou d'une autre, mais... Je sais que ma peinture, euh, ce que j'essayais de faire en peinture, c'était toujours des espaces superposés, en fait, cette façon de mélanger des espaces, ou alors plutôt des lignes de fuite, de, cette espèce de dessin en lignes de fuites avec des espaces superposés. Ouais, j'avais une espèce d'attrait, comme ça, par des, par des espaces, euh, soit des réalités, soit des [incompris] superposés, j'ai envie d'utiliser ce mot, ou des espaces qui pourraient se fondre les uns dans les autres, c'est vrai que j'ai des boulots déjà comme ça, en école d'art, où j'avais des plans qui... c'était très graphique, cette espèce de plan architectural vu de dessus mais qui bougeait, en fait, dans le temps, c'était pas fixe. Et je pense... de là avoir une espèce d'attrait comme ça par les, par des espaces en morphing, par des... voilà des... on sait pas vraiment où on est, des superpositions... et je, donc voilà j' imagine que *Genius Loci*, à la base, donc euh, je me rappelle plus quel était le thème, en fait, de cette game jam, c'était la *Ludum Dare*...

R.L. : C'était la Ludum Dare ? D'accord, ouais.

G.B. : Il y a toujours un thème, et le thème de c't'année devait être... Je pourrais le retrouver. Mais c'est peut-être pas forcément très important. [petit rire]

R.L. : C'était il y a longtemps ? C'était en... ?

G.B. : Ça, c'était en 2015, je pense. 2015 ou 2016.

R.L. : Et oui donc c'est le moment où t'avais envie d'expérimenter avec le jeu vidéo ?

G.B. : Ouais, ouais, ça faisait déjà, je pense, un an ou deux, bah même plus que ça, j'avais commencé justement à développer sous Unity [inaudible]. A côté, j'ai un gros projet qui a jamais vu le jour, mais c'était un peu un fantasme de débutant, je dirais, qui était, bah qui était un peu dans, fin qui était dans les, d'ailleurs ça devait peut-être venir de ça, qui était dans des thématiques similaires à ce que j'essayais de, fin plutôt dans des espaces complètement blancs, j'ai, déjà on a fait un puzzle game et puis, tu vois, jouer sur des anamorphoses, sur des projections, très inspiré des boulots de Varini, ou de... de photographes français aussi, forcément je vais pas retrouver son nom, euh... Georges Rousse, je sais pas si tu vois son travail ? Photographe qui fait, justement, qui réalise des anamorphoses in situ mais dont il fait uniquement des photos, dans des espaces qui vont être détruits après. Et donc t'as, c'est ça donc qu'il photographie dans l'espace et par exemple un gros cercle rouge au milieu, qui a été peint dans l'espace, et donc il y a tout un travail là-dessus. Et donc cette espèce de prototype de puzzle game, j'imaginai un jeu où on est dans un espace complètement blanc où on devait projeter des formes en les dessinant à l'écran et qui vont révéler l'espace, en étant projetées dedans, de la même façon que, vraiment comme le travail de Varini, quoi. Ça te donne une idée de ce que ça peut donner, quoi.

R.L. : Donc en fait, tu travailles plutôt tout seul dans ton travail ?

G.B. : J'ai bossé avec deux autres personnes pendant, euh, pendant 4 ans, sur un projet qui a jamais vu le jour, et sur une euh, sur une install-, fin sur une espèce de projet de contrôleur alternatif, qui lui a été exposé plusieurs fois. Et j'ai arrêté de bosser avec eux, en tout cas dans le cadre de ce collectif-là, par contre sur certains projets, des fois, je sais que sur le dernier projet, j'ai travaillé avec un ami qui a fait le sound design, par contre généralement j'aime bien avoir le contrôle total sur, euh, sur déjà l'idée, sur la, sur la mise en scène, sur la direction artistique, euh sur... fin un peu tous les choix les plus importants, en fait.

R.L. : Ouais, d'avoir la vision un peu globale, vraiment.

G.B. : Ouais. Et éventuellement, je sais que pour le prochain projet sur lequel je vais bosser si j'ai des partenariats, ça va être plutôt sur de la réalisation, mais vraiment avec le, c'est ça le projet donc c'est complètement voulu et pensé à l'avance, c'est éventuellement de l'aide mais pour, pour la partie production, ce genre de choses.

R.L. : Quand tu dis réalisation, c'est... ?

G.B. : Bah, en fait, j'ai un petit côté, ouais, totalitaire [rires], je pense que si j'ai de l'aide, ce serait soit de la part de quelqu'un en qui j'ai totalement confiance et dont j'apprécie déjà le travail, et à qui je vais déléguer, par exemple, une partie, que ce soit une partie graphique ou une partie sonore, soit vraiment sur de la technique. C'est-à-dire, j'ai besoin de produire des assets et je sais de quel asset dont je vais avoir besoin, et je sais que je vais avoir besoin d'un technicien pour réaliser ça à ma place, quoi. Et sinon, ouais c'est, vraiment, ouais si tu veux, tant que j'ai une idée

en tête, je vais généralement gérer, en fait, de façon complète, quoi, et... j'ai besoin de gérer ces choses-là, fin en tout cas, de penser les choses dans sa forme, euh, complète.

R.L. : D'accord. Oui, qui est pas toujours facile à avoir dans le jeu vidéo, enfin je sais pas ton point de vue là-dessus ?

G.B. : Au niveau technique ?

R.L. : Bah le fait que ça mobilise aussi beaucoup de compétences différentes pour faire du jeu vidéo...

G.B. : Bah je sais que, dès le départ, je me suis lancé là-dedans justement en essayant de, d'obtenir justement tous ces savoirs techniques, quoi. Et c'est un peu un aspect de ma personnalité, aussi un peu... j'adore apprendre des choses, particulièrement des choses techniques et je sais que dès que je me suis lancé là-dedans, ça a été un apprentissage assez long, justement pour être capable de faire de la 3D, après de programmer, faire du son, maîtriser les logiciels, etc., qui font que maintenant aussi que j'ai développé ce savoir, j'ai, je me sens d'autant plus à l'aise de développer des projets, euh, seul, fin d'être capable, de me sentir capable de les finir seul.

R.L. : Ok. Donc ouais j'aimerais bien qu'on rentre un peu plus dans Genius Loci, dans le jeu. Donc tu m'as dit un petit peu déjà le point de départ, je voulais savoir comment est-ce que tu avais vraiment choisi, en fait, chacun des lieux qui sont représentés ? Est-ce que c'est des lieux qui sont des lieux existants ou est-ce que c'est totalement inventé ? Voilà.

G.B. : Alors ce sont pas des lieux existants, euh... c'est des, j'ai utilisé des assets, euh, une partie d'assets que j'avais déjà trouvés sur internet, sur les plateformes gratuites, vraiment en termes de penser les espaces, alors faut que je me remette dans l'état d'esprit, mais c'est qu'il y a un côté aussi un peu particulier dans les game jams, c'est qu'on a 48 heures pour finir le projet, et je sais que généralement, c'est des phases un peu intenses de cristallisation ou il y a pas... fin je sais que les idées, particulièrement sur ce jeu-là, les idées avaient plutôt tendance à... à arriver spontanément, sans passer par des réflexions, et qui, pour moi, je me disais : c'est un peu l'aboutissement de réflexions préalables, en fait, qui se cristallisent à ce moment-là, quoi. Donc il y a pas forcément eu un travail gigantesque de réflexion sur la..., sur la mise en... espace, etc., c'est plutôt des choses qui se sont un peu imposées, euh, en buvant... des bières, certainement, fin [rires] c'est des moments un peu où on dort très peu, pendant 48 heures, c'est... c'est assez intéressant en même temps justement ce qu'il peut se passer dans ces temps-là, quoi.

Euh ce qui m'intéressait par rapport, euh... alors déjà je me rappelle de, de cette idée de slices, il y a quatre espaces qui sont donc superposés potentiellement, qui sont quatre, quatre cubes et que je voyais un peu comme des, comme des strates d'espaces qui pourraient être soit des espaces dif-, fin non voilà, c'est ça maintenant ça me revient : je voyais comme des strates du même espace à des temps différents. Et justement, cette idée de fondu allait me faire passer, euh, aller permettre au joueur de passer d'une strate à l'autre, d'un temps à un autre par le biais d'objets, qui justement coexisteraient dans ce temps, dans différentes temporalités. Ah oui donc je vais peut-être me contredire parce qu'en fait il y a plein de choses qui reviennent, le fait d'en parler ça me remet dedans. Et donc par rapport à ta question, donc des espaces, effectivement il y a des choses un peu personnelles dedans,

c'est que j'ai réutilisé notamment un plan de mon appartement que j'occupe encore aujourd'hui, que j'ai réalisé en 3D pour faire des travaux dedans, bon c'est un peu... c'est un peu une histoire bête, j'ai fait un plan en 3D pour pouvoir négocier le droit de faire des travaux dans c't'appartement, et donc je me r'trouvais avec un, et c'était aussi pour moi l'occasion d'apprendre, justement, le logiciel, et je me suis retrouvé avec ce plan-là, et je me suis dit : je vais pouvoir le réutiliser dans ce jeu-là, c'est parfait, ça va me faire gagner du temps, en plus je réinjecte un aspect personnel, un aspect, un élément du réel aussi c'est quelque chose qui... qui me tient aussi à cœur.

R.L. : C'est celui qu'on voit à la fin, c'est ça ? Enfin au milieu-fin ?

G.B. : C'est au, à un moment on apparaît, ouais, dans... on arrive dans un appartement, on passe par un escalier, on arrive dans un second appartement, où il y a un... un tableau... au mur, de Zao Wou-Ki et qui nous fait passer, euh, fin qu'est au-dessus d'une cheminée et qui te fait passer sur des échafaudages, voilà c'est toute cette partie-là.

R.L. : C'était quel logiciel, d'ailleurs ?

G.B. : 3DS Max. [...] Et donc, je pense, c'est ça, j'avais quelques éléments, je pense que j'avais quelques idées qui venaient de... ce qui s'est passé, c'est qu'au départ, j'ai testé d'abord donc cette idée de fondu, est-ce que c'est, est-ce que c'est réalisable, est-ce que ça marche ou est-ce qu'il y a des problèmes techniques, vraiment deux caméras en même temps, est-ce que c'est pas trop coûteux, est-ce que c'est [inaudible], donc j'avais fait déjà des tests un peu avec ce qu'on appelle des primitives, dans les logiciels, fin dans les... logiciels Unity, on peut placer des sphères, des cylindres, des cubes et tester immédiatement, justement, est-ce que le code fonctionne ? Donc j'avais un système qui était fonctionnel au niveau du fondu, je me disais : c'est intéressant, ça rend à peu près ce que j'avais en tête et je pense l'idée derrière, c'était, quel objet emblématique je vais pouvoir trouver pour justement pouvoir passer dans l'espace. Du coup, forcément, donc là peut-être que, je pense, c'est la mémoire qui doit se réinventer, je suis peut-être en train de réinventer des souvenirs, mais j'imagine que d'utiliser des statues, des éléments architecturaux antiques, ça me permettait de faire forcément un lien avec le passé, passé-présent, de pouvoir le, justement les réutiliser dans différentes configurations, donc je sais qu'à un moment donné, il y a un... il y a une arche qui est intégrée dans une façade, ça c'est une chose que... qui m'arrive de voir dans, justement dans... dans l'espace, tu vois dans... dans les formes architecturales, [inaudible], il y a quelque chose aussi, euh...

C'est marrant parce que j'ai pensé, j'ai pas fait mais j'ai pensé à faire de ce prototype, fin de ce petit jeu, *Genius Loci*, d'essayer d'en faire un jeu de plus grande envergure, donc j'ai un peu poussé mes recherches après, après *Genius Loci*, mais notamment des, des espaces qui m'intéressent beaucoup sont quand, quand des... pardon, quand des immeubles sont détruits en ville, on voit, en fait, sur les façades les restes de l'aménagement intérieur, notamment les carreaux, parfois même les... je sais pas, des traces de baignoires, fin des... des traces de peinture, des traces de... d'escalier, c'est des, c'est des choses qui me, qui m'attirent beaucoup, ces espaces-là, donc forcément je pense c'est aussi un, quelque chose qui est très présent dans *Genius Loci*, c'est peut-être c't'attrance pour ce genre d'espaces, quoi, où on voit, justement, ces strates du passé, avec en même temps une mise à nue, et en même

temps le f-, l'idée de s-, de l'espace un peu en suspend qui va être recouvert, détruit par un nouvel espace, quoi. Et donc je cherchais un peu à... je pense glob-, d'ailleurs c'est ce qu'on voit justement à la fin, quand on sort de l'appartement on arrive sur cette façade où il ne reste justement que [inaudible]. Donc je pense toutes, un peu toutes ces émotions, tous ces... tous ces attraits architecturaux, citadins, liés au temps, j'essaye de les réinjecter, en fait, ces émotions-là, justement dans, dans ces espaces. Et donc c'est... c'est ça, c'est la statue qui... existe à la fois dans le musée et en même temps dans un environnement extérieur, quasiment en situation. [...] Ah je sais pas, pour moi c'est une image ici qu'est intéressante en termes de déplacement qui est à la fois un déplacement, là qui est dans le temps mais qui peut aussi être dans l'espace, quoi, c'est... d'être sur le site où la statue a été enlevée et s'est retrouvée dans un musée, quoi. Euh pour revenir... on prenait une première fois une façade avec aussi justement cette arche qui nous amène à un lieu de fouilles, archéologiques, donc qui pareil, fin après tout marche un peu par mise en abîme, par une image et par mise en abîme. T'arrives donc sur le lieu de fouilles, qui est aussi du coup le même lieu, il me semble, que celui où il y a la stat... non, qui est pas le même lieu où il y a la statue, euh... dans lequel on sort pour arriver au lieu, donc là un lieu qui a un peu rien à voir, d'ailleurs, qui était un peu le plus faible des quatre, parce qu'on se retrouve sur une grande étendue, on sait pas si c'est du sable ou de la neige, avant de rentrer dans un... dans un tunnel. Alors ce... fin je sais pas si je continue à parler, comme ça ? [rires] J'essaye de me remémorer.

R.L. : Si, si, vas-y, vas-y.

G.B. : Euh celui-ci... celui-ci, euh en fait, celui-ci il était plus là pour remplir, je pense [rires] quand je revois les autres espaces, qui sont au contraire beaucoup plus chargés, je trouve. Ou en lien, parce là il y a un tunnel, le truc qui m'intéressait, c'était justement d'avoir cette strate qui est bloquée, qui nous empêche d'aller plus loin dans le tunnel, mais finalement cet espace entretient pas grand-chose avec les deux autres... avec les trois autres, pardon, alors que les trois autres sont vraiment, sont vraiment liés, euh, particulièrement, il y a plus un lien temporel ou spatial entre les autres, alors que celui-ci, c'est plus une espèce de désert qui fait un, qui fait un lien entre les autres espaces. Euh...

R.L. : Oui, en fait, c'est ça, ce que tu dis, c'est qu'il y a quatre, tu l'as pensé en quatre zones, comme ça, en quatre espaces et en fait on circule à la fois dans ces espaces, mais à la fois on change à chaque fois de temporalité d'un espace à l'autre, c'est ça ?

G.B. : Bah disons que c'était, ouais, voilà. Après ça se joue dans la tête de la personne qui explore, mais de mon côté, en temps que designer, j'ai les quatre espaces qui préexistent, hein, c'est quatre cubes qui sont superposés en réalité, alors que moi je peux bien les séparer. Euh... et finalement cette idée de temporalité, ça reste un jeu aussi, euh... parce qu'en réalité, les espaces en eux-mêmes, ils ont été pensés après que, vraiment comme un parcours pour créer un... je suis vraiment en train de livrer tout le truc, ça rend peut-être le truc complètement inintéressant, mais... vraiment je pensais après le truc comme vraiment un parcours linéaire, et donc certains espaces, en réalité, sont un mélange de différentes temporalités. Donc euh... bah c'est ça, en réalité, quand on arrive et qu'on voit la statue en extérieur, on se déplace, on est aussi à côté d'une espèce de... de maison, loft, d'architecte, qui est placée à c't'endroit-là, dans laquelle on va se retrouver plus tard. Donc en réalité, voilà, c'est qu'à la fois ça nous évoque, euh, la mise en situation de la statue,

et en même temps on n'est pas du tout dans une strate qui est liée à la temporalité de la statue. C'est plus des... c'est plus des évocations, en fait, pour moi, que... que quelque chose de... de vraiment figé, quoi. Même les espaces en eux-mêmes sont pas r-, pas véritablement des strates, en fait, ils ont aucune autre fonctions, en vrai ça a pas vraiment beaucoup d'intérêt, juste de mise en scène. Par exemple dans... quand on arrive dans cette salle de musée, on est dans l'espace de mon appartement après, mais sauf qu'on le voit pas parce qu'on est enfermé, mais euh de, des fenêtres, en fait on voit un bâtiment qui est superposé, il y a aucun indices pour le voir, pour savoir que c'est le même, quoi. Donc ça me permet aussi, gratuitement, de... rajouter, en fait, des espaces supplémentaires, parce qu'en fait c'est que les strates ont pas, ont pas une vue ou peut-être dans l'expression, fin je pense que le voir ne... on ne le ressent pas forcément, au final, c'est juste une problématique de... design, fin de... de création plus qu'autre chose.

R.L. : Oui non mais c'est intéressant justement parce que j'avais... j'avais pas forcément pensé au fait qu'il y ait quatre zones mais du coup, quand tu le dis, en fait c'est vrai que c'est évident [rires].

G.B. : Pourquoi évident ?

R.L. : Non, mais parce qu'en fait, quand je repense à mon parcours, oui je me rends compte...

G.B. : Tu revois des espaces ?

R.L. : Je revois d'une certaine manière, mais c'est vrai que dans l'expérience, c'est très linéaire, comme ce que tu disais. C'était ce que tu voulais aussi ?

G.B. : Pour ça, ouais, complètement. Et puis étant... restreint par le temps aussi, je pense c'est... le fait que ce soit une game jam a beaucoup eu, a eu une grosse grosse incidence sur le... sur la forme finale.

R.L. : Mais il n'a pas été retravaillé après la game jam ?

G.B. : Euh... non, en fait, tout ce que j'ai retravaillé, c'est que j'ai peaufiné deux trois trucs qui marchaient pas en fait, c'était... un peu de polish, de...

R.L. : Oui c'est déjà un gros morceau, quand même, pour une game jam.

G.B. : C'est... Ouais. C'était en fait, je pense que je l'ai, je l'ai fait en trois jours, parce qu'il y avait la possibilité de faire... du coup il y a la « compo » et il y a la « jam », il y a deux versions donc il y a une version 48 heures, c'est pas les mêmes règles pour les deux versions, et dès qu'on utilise des assets, etc., de toutes façons on peut postuler uniquement pour la règle « jam », donc j'avais dû avoir 72 heures assez intenses, euh... pour faire grosso modo tout le parcours, quasiment tout était là et tout ce que j'ai fait après, bah dans la semaine qui a suivi, c'est que j'ai dû peaufiner les bugs, peut-être peaufiner deux trois problèmes au niveau du son, peut-être changer un asset ou deux et euh... grosso modo c'est ça, quoi. Si, j'ai dû rajouter un écran, euh un écran de menu. Mais par contre le gros de l'expérience était là à la base.

Et donc qui a été, c'est ça je disais, qui a été vraiment un premier jet, et je pense un parcours, vraiment cette idée de penser le parcours, c'est dans ma tête j'avais des situations, des scénettes, qui étaient donc simplement liées à des émotions et des souvenirs, et je me suis dit : faut que je crée un parcours qui puisse les lier

entre elles. Et donc même les espaces, la façon dont les espaces sont pensés, c'est aussi pour mettre en avant ces scènes-là, quoi. Donc l'idée la statue, l'espace de musée, l'espace au milieu des, euh, au milieu des colonnes, c'était une idée, c'était une image que j'avais et donc après il fallait que je le mette quelque part, que je trouve une façon de le mettre. Euh... la forme même des espaces après sont pensés pour mettre en avant, mettre en scène aussi ces choses-là. Par exemple, le premier escalier... qui amène à la statue est là pour qu'elle soit pas complètement visible, qu'on sache pas exactement dans quel endroit on se situe, euh, que ce soit aussi un premier rapport aussi avec le contrôleur : où est-ce qu'on est, on peut monter, fin... déjà jouer avec le regard, la façon aussi dont, qui fait que la statue, on arrive, les colonnes commencent à apparaître, mais de façon vraiment très ténue, il faut commencer à tourner autour pour les voir plus, et en fait, du coup donc le système, la façon dont ça fonctionne c'est : il faut être à une position et regarder l'objet avec un certain nombre de... pour que ça se débloque, et ça prend un certain temps, quoi. Fin non le temps est impliqué par le fait qu'il faut chercher le point de vue, quoi. Et donc ça oblige, en fait, l'utilisateur finalement à faire le tour de la f-, le tour de la statue et regarder autour de lui, et donc d'avoir le temps de voir ce fondu opérer, et donc de voir les deux espaces se superposer. Et l'espace neutre de la galerie, très sombre – tous les murs apparaissent de façon grise, il me semble – immédiatement, en fait, en sur-, fin en fondu... en superposition apparaissent ces colonnes et... beaucoup de place dans une espèce d'espace entre-deux assez étrange. Voilà, c'est... l'effet se mélange en fait à l'espace pour, euh, les deux sont là pour... mettre ce truc là en scène, de façon le plus efficace possible, proche de l'idée que j'avais en tête. Le son aussi est super important dans ces phases-là, parce que...

R.L. : Oui je voulais te poser la question, justement, la manière dont t'as travaillé la question du son, l'ambiance sonore du jeu ?

G.B. : Bah l'idée du son était aussi, justement, de mélanger ces, euh, ces espaces-là, quoi, la plupart du temps. Et euh... et quand on arrive dans un espace où le son est pas là, justement particulièrement avec la statue, il me semble qu'il y a un son de vent qui paraît... venir d'un espace extérieur alors qu'on est dans un espace fermé, complètement calme au départ, et le son commence à apparaître, ça devient de plus en plus fort, justement, quand on se rapproche de ce point de jonction entre les espaces. [difficilement audible] Souvent ça construit le point de vue, une espèce de singularité, en fait, qui pour moi aussi qui m'intéressait... quand tu prends un [inaudible], que tu prends position dans l'espace, le point de vue nous fait arriver dans un autre espace. Et donc à ce moment-là, le son est plus important et c'est le moment où on passe de l'autre côté, quoi. Et quasiment à chaque transition, il va y avoir ça, en fait, il va y avoir un son d'un autre espace, euh qui va... nous amener, soit nous amener dans cet autre espace – ça marche pour la statue – mais dans d'autres cas, c'est aussi des, des sons qui sont d'environnements complètement qui ont absolument rien à voir, il y a des sons de, il y a des sons d'orage à certains moments, il y a des sons de pluie alors qu'on est sur la... sur le toit, à ce moment-là, on se rapproche de la fin, c'est aussi un son d'extérieur mais il y a absolument pas d'orage, donc c'est aussi quelque chose pour moi qui voulait se rapprocher justement d'une idée de souvenirs, de... parce qu'on arpente un espace, on sait pas si c'est un espace réel, si on est en train d'arpenter un rêve, un souvenir, une mémoire, euh... fin voilà, tout ça moi j'ai pas, fin j'ai pas de... j'ai pas de...

R.L. : Tu prends pas parti là-dessus ?

G.B. : Ouais. Je veux que ça reste ouvert parce que même pour moi, ça reste ouvert, tu peux y mettre plein de choses différentes... c'est quand-même plus facile aussi de ma part, bon.

R.L. : Après il y a une question que j'avais et qui m'a marqué quand j'ai fait le jeu, c'est : pourquoi tu l'as placé dans un cube et qu'il n'y a pas de ciel ?

G.B. : Alors... bonne question. [rires] Ah soit je réponds bêtement en disant que justement cette espèce d'association un peu facile, euh... Je pense, je pense il y a pas de raison claire, euh j'y réfléchis... Heureusement, heureusement que je suis pas dans une galerie en train de présenter mon boulot ! Mais... en fait, alors il y a une idée de la strate qui m'intéresse, la strate spatiale, il y avait un, il y avait un truc qui me disait : ok je coupe un, je coupe littéralement une tranche d'espace et je la mets dans un cube et je m'embête pas à le faire euh, à la faire voler, c'est j'enferme tout dans un cube, donc forcément il y a une référence à *Cube*, un peu facile... Mais je pense il y avait... alors, ce cube me permet de faire plein plein de trucs, en même temps, donc déjà justement de me créer une strate spatiale, de l'enfermer, d'en créer une espèce de vignette, uhm... l'idée de découper un espace, ça m'intéresse... ça m'intéresse beaucoup. Pour moi c'est un cadre un peu, fin peut-être le fait que ce soit, que j'essayais de faire ça avec de la peinture avant, ça me permettait de faire, déjà un cadre spatial, en fait, et qui me... et qu'est pas, si c'était juste une île ou un espace qui était, tu sais, j'ai vu d'autres jeux où on a une strate, euh... on peut avoir une strate d'espace mais qui vole, en fait, où justement il y a un ciel. Là, justement, je voulais pas ça, je voulais vraiment une strate où même le ciel est coupé, en fait l'espace est complètement, complètement confiné. Je pense c'est vraiment, ouais, j'ai vraiment une idée de cadre, en fait de peinture, fatalement, ou aussi de bulle de mémoire qui ne s'étend pas au-delà de ces limites-là, en sachant que si c'était vraiment une bulle de mémoire, je l'aurais plutôt représentée par un, par un flou plutôt que par des limites claires. Et euh voilà, c'est pas... encore une fois je pense, c'est une espèce d'image qui est liée à plein plein de choses pour moi, et euh, mais en même temps qui est pas une décision forcément claire et forcément justifiable.

R.L. : Non mais c'est clair. Pardon tu voulais rajouter quelque chose ?

G.B. : Bah, j'étais en train de me dire s'il y avait pas un autre truc... mais non, je crois pas, je crois que c'est parti.

R.L. : Ok, désolée. J'ai coupé l'idée, non ! Alors oui j'avais une autre question, donc tu parles pas mal de la mémoire, est-ce que pour toi c'est une mémoire personnelle, ou c'est une mémoire collective, ou une mémoire... historique ? Voilà.

G.B. : Uhm... Collective et historique, je dirais. Je pense il y a un... il y a un aspect un peu, euh... fin [inaudible] un peu mystique, métaphysique dans ce que j'essaye de faire et que cette mémoire-là, je la vois plus... peut-être que, c'est marrant, peut-être que le fait d'en parler, ça va répondre aux questions précédentes. Euh... je vois pas forcé-, fin non je vois pas comme quelque chose de personnel bien que j'injecte des choses personnelles dedans, mais je vois plus comme une espèce de... voyage impersonnel, presque mystique, euh là je vais m'embrouiller complètement. Mais c'est pour ça aussi que, finalement c'est, à la fois ces espaces et les éléments qui sont euh, évoqués, c'est quelque chose qui, pour le coup, sont, euh... sont complètement... fin font partie pratiquement de... global, fin tout le monde peut, tout le monde peut avoir un rapport avec une statue, une colonne, fin pas forcément

tout le monde, en tout cas en Europe, avec une, une colonne romaine ou un... mes espaces, généralement, sont un peu, c'est ça, des espaces citadins, des espaces un peu génériques, du coup euh... [...] C'est ça pour moi qui... il faut que ce soit interprétable, fin, voilà... c'est pas du tout, c'est pas du tout une histoire personnelle, genre je vais évacuer ce truc-là, ça a pas, forcément moi ça peut m'évoquer des choses, ça vient forcément de choses personnelles, mais à la fin, la forme finale, le but, c'est pas de raconter une histoire personnelle, c'est plutôt de proposer une expérience sensorielle qui vise plutôt à réactiver des expériences de, chez l'utilisateur, des souvenirs chez l'utilisateur, donc plutôt à évoquer des choses qu'ils ont, par-, permettre à d'autres de... de générer des associations, d'avoir des évocations pour eux-mêmes aussi. Et donc c'est peut-être là, euh... j'étais en train de m'embrouiller, mais c'est peut-être là aussi justement où l'utilisation d'espaces, euh qui sont... connus, habituels, de formes qui sont connues, habituelles, qui sont liées à... culturelles, qui sont liées à une culture, ce que je disais avant, collective, en tout cas du point de vue des occidentaux, euh... me permettent de, justement peut-être de générer ces associations chez plus de gens. Fin, peut-être c'est... d'utiliser un lieu commun que de permettre [inaudible], permettre au public de générer des associations, je sais pas si... je suis vraiment pas très clair, mais...

R.L. : Si, si c'est clair. Si, c'est très clair, merci. Alors je me demandais, tu as peut-être un peu déjà parlé mais quelles avaient été les inspirations pour le jeu ? Est-ce que c'est d'autres jeux, est-ce que... de l'architecture, est-ce que... de cinéma, je ne sais pas ?

G.B. : Alors pour tous les aspects ou juste pour l'idée de base, fin pour l'idée de fondu ?

R.L. : Pour tous les aspects, oui.

G.B. : Parce qu'il y a plein, fin je pense il y a plein de..., il y a plein de choses différentes. C'est que pour... pour vraiment la mécanique de base, le fondu, c'était vraiment un... je pense c'est le cinéma dans, dans son ensemble, hein, c'est pas... le fondu, l'effet que ça fait. Alors est-ce qu'il aurait eu un... fondu en particulier qui m'aurait... marqué ? [...] Non, je dirais, ouais dans son ensemble, aussi de ce qui va être fait, justement, de cette... à la fois ce mélange d'espaces et, euh, dans, dans un... dans un temps qui s'écoule. Il y a quelque chose de très... très mélancolique, en fait, dans le fondu : une image s'efface pendant qu'une image apparaisse, les images se superposent pendant un temps et en plus de ça dure, ça évoque le temps qui passe, le renouvellement, le [inaudible], la mort, enfin toutes ces choses, quoi. Euh... et puis d'autres certainement qui nous ramènent encore, justement, à ces... à ces espèces de... à ces façades détruites, en attente, d'une transition, quoi. Donc ça... disons qu'avec toutes ces émotions, c'est le truc qui amène donc à ces idées de fondu. Après... dans les espaces... je pense... en fait je réinjecte, je réinjecte tout [rires]. Je suis inspiré par énormément de choses, mais je pense que je réinjecte des parties de plein plein de trucs, forcément. Pour moi, c'est ça, créer, de toutes façons, c'est... on réinjecte, on modifie, fin... pour moi, c'est plutôt des assemblages, quand je fais des choses, je... j'assemble des trucs plus que... Donc j'imagine là c'est un assemblage de plein... plein d'émotions, de plein de... d'expériences préalables, de plein de formes préalables... [inaudible] le rapport à la peinture, aussi, je réinjecte dans le cadre et... le fait d'avoir modélisé un appartement m'incite à la réinjecter... Euh, l'expérience du fondu dans le cinéma me donne envie de faire des fondus... Et

j'imagine les expériences citadines, de voyage, m'ont fait, euh, les expériences dans les musées m'ont fait recréer, en fait, des espaces qui... ressemblent, qui évoquent ces choses-là. [...]

R.L. : Mais il n'y a pas forcément un titre ou une œuvre en particulier qui t'a inspiré ? S'il n'y en pas, c'est pas grave !

G.B. : Ouais, mais j'essaye de... j'essaye de réfléchir, de me remettre là-dedans, mais je pense qu'il y est une chose en particulier. [...] Même dans le jeu, finalement, il y a un peu d'*Antichamber* dedans, c'est un lien avec le regard, des choses que j'ai beaucoup utilisées après, en plus justement, c'est plus sur le point de vue mais c'est déjà quelque chose sur lequel je travaillais dans un de mes précédents, et pareil, l'inspiration, c'était *Antichamber*, à ce moment-là, dans le style graphique et puis le jeu qui sont dans ce style-là, c'est...

R.L. : Moi, ça m'a fait penser à The Night Journey, de Bill Viola.

G.B. : Bah c'est marrant, je connaissais pas ce titre, à ce moment-là.

R.L. : Oui, d'accord.

G.B. : Mais oui, effectivement, c'est... ouais. J'y ai joué après et, effect-, oui... c'est une exp-, une inspiration a posteriori sur les, sur les travaux plus actuels, ouais. Effectivement, particulièrement, oui. Particulièrement un passage... passage où on est au bord d'une... d'un bassin et juste en regardant le bassin, un immeuble apparaît, dans différentes formes, qui laisse place à une porte, qui s'ouvre, et la fameuse porte dans laquelle on rentre et on est sur un espace noir avec une porte devant qui fond, ouais.

R.L. : Aussi par rapport à la dimension temporelle, quelque chose de rapport à la mémoire. Il y a quelque chose.

G.B. : Ouais. Ouais, ouais. Oui, j'ai beaucoup beaucoup apprécié. Parce que, quand je l'ai découvert, effectivement... Je connaissais, d'ailleurs, ouais je connaissais déjà le travail de Bill Viola avant, et je pense... il doit certainement être à l'origine aussi de beaucoup de choses que je fais, beaucoup de choses que j'essaye de réinjecter. Notamment son, son travail sur, je me rappelle plus de... sur le bassin, justement, dans la forêt, je me rappelle plus du nom de la vidéo, euh *The Pond* je crois, c'est ça ?

En tout cas, il a placé une vidéo à côté d'un bassin, au milieu de la forêt et tout se passe en fait, dans les reflets : il commence, il se déplace, il plonge dans l'eau, et l'instant où il plonge dans l'eau, il commence à se passer des choses bizarres, les personnages apparaissent uniquement dans les reflets, l'eau des fois s'agite, des fois s'agite pas, des fois... une espèce de membrane comme ça, de... de miroir qui alimente une autre réalité, je pense qui... ouais. J'ai vu beaucoup de vidéos de Bill Viola, je pense qui sont restées bien dans ma tête, je les ai pas vues à ce moment-là mais c'est clairement des choses que j'ai réinjectées dedans. Je pense, pareil, beaucoup le travail de Lynch aussi, hein, en cinéma, qui est à la base, maintenant je le sais, complètement à la base de beaucoup beaucoup d'idées que j'ai, beaucoup d'inspirations que j'ai. Des fois, c'est des choses où je me rends compte a posteriori, hein. « Ah oui j'ai fait ça ! », « Ah mais oui j'avais vu ça avant, donc forcément je l'ai réinjecté. » Euh... oui et puis si, ouais, de manière aussi, dans les travaux, euh... Tatiana Trouvé a été une grande inspiration aussi, une artiste plasticienne.

Qui joue sur des... qui travaille, fin donc c'est des installations que j'avais vues qui travaillaient sur des espaces qu'elle fait... Je m'en rappelle en même temps, justement avec des traces, des choses qui ont eu lieu, qui... qui ne sont plus là. Elle fait à la fois des installations et en même temps des dessins, et des dessins de ses installations. Il y a tout un travail, justement, de... sur des espaces superposés, des jeux de miroir, un espèce de couloir où il y a un miroir au bout et on a l'impression que le couloir va loin alors qu'en fait c'est pas du tout ça, c'est un endroit qui n'existe pas, des dioramas dans lesquels on ne peut pas rentrer, un espèce de jeu de superposition, comme ça, et de mise en abîme avec ses dessins, notamment, je pense qui sont... je sais pas à quel point, mais peut-être aussi dans le style graphique, en fait, qui sont de grandes grandes inspirations des choses que je porte.

Mais pour ce jeu, *Genius Loci*, en particulier... J'aurais dû ramener mon, j'aurais dû réviser un peu avant. J'avais des dossiers avec... que j'ai pas là-dessus. Avec justement des inspirations, des choses qui... me serait peut-être venues à ce moment-là.

R.L. : Bon on peut passer à autre chose, si jamais ça te revient, tu me diras. Je me demandais, en fait j'avais une question par rapport à vraiment le choix du noir et blanc, est-ce que c'était quelque chose que tu voulais, il y a un sens... ou alors c'est venu comme ça ?

G.B. : Euh je pense que c'était assez basique, l'idée de choses passées... il y a un petit grain, aussi, fin j'aimais bien dans le jeu la confusion entre des esp-, fin quand les espaces sont naturels, entre guillemets, ils sont complètement lisses. Et avec le grain, pour moi il y a une confusion entre à la fois le sable et la neige, qui sont deux, deux choses qui recouvrent et... voilà il y a cette idée de temps, de temps qui passe, fin à la fois qui recouvre et en même temps qui peuvent, les choses peuvent se déliter, devenir poussière et recouvrir. Particulièrement le recouvrement, ouais, ça m'intéressait aussi, bah justement dans les mêmes thématiques, hein aussi des images, justement, qui me... qui me fascinent et qui peuvent rester... bah peut-être, justement une référence, quel artiste fait ça ? Euh remplit des galeries de sable ? Je me rappelle plus du nom...

R.L. : Oui, ça me dit quelque chose, je crois.

G.B. : Mais, donc là je suis complètement en train de dériver, mais... ça va revenir au noir et blanc, qui permet justement aussi d'avoir c't'effet-là, justement cette confusion avec le blanc... Autojustification mais le blanc permet de ne pas savoir est-ce que c'est de la terre, est-ce que c'est de la neige, est-ce que c'est du sable ? Euh... il y a un lien, bien sûr après, le noir et blanc, c'est le passé, c'est la photographie aussi, aussi un lien, je pense avec l'image photographique qui... appuie, justement, cette idée de fondu, d'impression, euh... l'image photographique peut aussi être en couleurs aussi mais je pense que le lien est beaucoup plus direct en noir et blanc avec justement cette idée d'impression solaire... en restant, en regardant quelque chose, une image s'imprime, même si c'est pas une image en 2D. Je pense, d'ailleurs, au départ, je... je pense, au moment de la... peut-être même après dans mes réflexions, je me disais : si j'en fais quelque chose d'autre, euh... qu'est-ce que je vais trouver comme moyen pour... raconter une histoire, si... au-delà de, je sais pas, rajouter une voix off, je me disais justement qu'il y avait forcément un lien avec cette idée d'impression et qu'il fallait peut-être jouer avec des... aussi des choses avec peut-être des photos qui disparaissent, qui apparaissent, des choses

qui s'impriment quand on les regarde, donc avec une... un rapport, c'est-à-dire le temps fige les choses à la fois dans l'image et en même temps les détruit, euh, dans le temps finit par les abimer, les faire se [inaudible] donc un sous-texte temporel, fin lié au temps, au temps qui passe dans ce travail-là.

Mais je pense le noir et blanc, donc c'est ça, donc c'est à la fois un outil, c'est facile à faire... fin c'est [inaudible], d'ailleurs c'est pas forcément facile à faire, c'est outil qui permet d'avoir des espaces, fin en fait si, bien sûr, il y a plein de raisons, aussi c'est, pour moi, le fait d'être en noir et blanc, ça me permet aussi de suggérer des choses plus facilement, mais dans les choses minimalistes, d'ailleurs c'est pas que noir et blanc, c'est... c'est en dessin, c'est dessiné. Et on a toutes les formes qui sont dessinées. Donc ça, pour moi, ça aussi, c'est de la suggestion, j'ai des formes simplifiées qui me permettent de... de plus facilement projeter des choses dessus. [...] Qui viennent de... bien évidemment, de réflexions avant, justement sur la... sur le minimalisme, sur la simplification des traits, comme souvent. On crée des surfaces de projection, et ça, je pense, ça vient... déjà de mes travaux, justement, de peinture et de dessin avant où, qui était aussi, justement, des dessins juste noir et blanc, juste à représenter les espaces sous la forme de plans, de lignes... Vraiment, tout revient, je travaillais justement sur le plan aussi avant, en école d'art où, ce qui m'intéressait, c'était des surfaces de projection. C'était le trait noir, euh, la silhouette, la forme en perspective ultra simplifiée qui permet de se projeter dans l'espace, fin pour moi... et donc d'habiter l'espace, d'une certaine façon, là où... s'il est... déjà habité avec plein de, plein de couleurs, des traces de vie, etc., paradoxalement les gens vont penser, particulièrement dans le jeu vidéo, que ça augmente l'immersion, pour moi, c'est... au contraire, c'est quelque chose qui la casse. Parce que ça transforme les choses en décors et ça empêche, au contraire, l'utilisateur de, d'habiter virtuellement ces espaces. Et donc, ouais, donc je pense, ça... et ça vient peut-être, ça revient justement avec une question que tu posais au début : pourquoi ces espaces-là ? Fin il y a aussi une idée de minimaliste et de, justement de... capacité à... se rentrer, à, pour l'utilisateur à rentrer dedans et à projeter ses propres souvenirs, ses propres émotions sur les espaces. Ses propres idées, quoi. S'imaginer ce qu'il en est. Et donc je pense, voilà, c'est ça, le noir et blanc... le trait... les espaces... la confusion... neige/sable... en fait, tout ça sert, sert à ce... Et en plus, donc c'est aussi ces formes, ces formes un peu connues, génériques, la statue...

R.L. : Ok. Oui bah ça répond bien à ma question, alors merci beaucoup. En fait, c'était un peu en lien avec l'idée de matériaux. En fait, quand on s'intéresse à l'architecture, voilà il y a la question de matériaux, la texture, etc. et donc voilà par rapport au noir et blanc, ça va peut-être avoir tendance à uniformiser aussi les différents matériaux. Enfin je sais pas si la question du matériau te parle ou pas du tout ?

G.B. : Bah à part... alors... ça m'int-, c'est une question qui m'intéresse [rires], fin là juste ça m'intéresse mais je pense pas que ce soit quelque chose qui est, euh, à part justement le côté neige/sable, et après le côté simplement béton, pour moi, et qu'est complètement uniforme, je pense dans le reste du jeu, sur toutes les surfaces, que ce soit des surfaces d'appartement, des surfaces de musées, des surfaces de tunnel. Alors peut-être que ça... je pense, c'était pensé justement, d'avoir exactement cette même surface partout, et c'est aussi quelque chose que je fais, je pense dans des travaux plus récents, et je... je reste sur des surfaces uniformes et je pense... pour moi... je reste justement dans cette idée de projection et de minimalisme. Et en fait, le brutalisme que j'utilise, il est uniquement là pour ça, en fait. Et à la fois,

c'est une économie de moyen, ça évite de texturer, et je réalise qu'aussi, ces espaces sont beaucoup, fin pour moi ils sont beaucoup plus ouverts quand ils sont pas texturés, ou très peu texturés. Parce que... fin, c'est ça, j'imagine que n'importe qui va pouvoir le transformer en espace... va pouvoir, en gros, projeter l'espace qu'il souhaite, euh dessus, et donc transformer cette expérience, ce rêve, ce voyage en... en le sien. C'est pas très français, ce que je dis, mais...

R.L. : Ouais. Alors ensuite la question que j'avais, fin je pense que tu en as déjà un peu parlé, mais sur vraiment l'utilisation de la vue à la première personne, c'est quelque chose, j'ai l'impression, que tu utilises beaucoup dans ton travail et, voilà, si tu veux dire quelque chose là-dessus ?

G.B. : Euh...alors oui, effectivement, c'est une chose que j'utilise beaucoup, et d'ailleurs je me suis dit que j'allais bosser essentiellement là-dessus pendant un petit moment. Euh... d'ailleurs, donc ça, c'est marrant, c'est... tu parlais de... *The Night Journey*, c'est aussi, j'ai lu ce qu'en disait Bill Viola et j'ai trouvé ça très intéressant, et donc forcément c'est des... éléments de discours, des éléments de langage que je réutilise maintenant, mais il parlait d'une, notamment d'une caméra, euh... laissée à la libre... attends, c'était quoi ? Au contrôle libre de l'utilisateur. Et donc lui qui vient, donc de... forcément de la vidéo, d'art, expérimental, utiliser ça dans un jeu vidéo, c'est parti-, fin son utilisation, c'est : je fais de la vidéo d'art, mais c'est pas moi qui contrôle l'emplacement de la caméra. Euh... donc ça c'est un aspect qui m'intéresse, effectivement, le... first, le jeu vidéo à la première personne, c'est avant tout... fin, forcément il y a plein de choses, hein, déjà c'est un point de vue, c'est le point de vue, le côté immersif, forcément... intéressant. Euh... donc je pense, déjà, ça c'est le premier aspect, c'est... vu que je mets en scène des choses un peu, une espèce de... d'espace onirique... d'espace impossible, etc., le fait d'être à la première personne dedans, ça nous, ça nous renvoie, justement, à cette idée-là, en fait, à cette idée de rêve, à cette idée de... d'espace mental, d'espace... d'espace virtuel, d'espace possible, fin une espèce de, de mémoire, fin, toutes ces choses-là. [inaudible] où d'un point de vue... je pense, c'est le premier truc, vraiment qui m'intéresse. Vraiment pas... fin troisième personne, jeu, jeu en 2D, fin vraiment ça m'appelle pas, de base, j'ai l'impression que j'ai pas grand-chose à dire là-dedans, en tout cas, si je faisais quelque chose là-dedans, ce serait radicalement différent de ce que je fais maintenant. Euh je pense après, toute la réflexion sur la caméra, c'est quelque chose qui se rajoute par-dessus cette envie initiale, d'être vraiment dans quelque chose qu'est le point de vue humain, euh mais aussi cette caméra, c'est justement tous les effets, qu'on n'est pas juste d'un point de vue humain, on est aussi dans un... [inaudible] quelque chose, on est face à un écran, quand on joue, donc on est aussi dans un... dans un rapport à... l'image cinématographique, fin l'image vidéoludique, ça passe aussi par des caméras, donc... [inaudible] caméras, et donc ça permet aussi tous les autres effets, donc le fondu, le cut, potentiellement des... fin plein d'autres idées en tête de, d'expérimentation forcément avec ces choses-là. Euh... et donc c'est aussi pour ça et... après donc c'est pas que pour ça, forcément, parce que une caméra... 2D permettrait aussi de faire des fondus mais, forcément, faire des fondus du point de vue d'un personnage, fin d'un point de vue à la première personne, c'est... c'est radicalement opposé que juste faire un fondu sur un, sur une surface 2D, auquel cas ce serait, forcément du coup, c'est juste un, une animation. Euh... ça, c'est ça qui m'int-, ouais je pense, de la même façon, faire les cuts, ça m'intéresse d'arriver à le voir, et puis de l'avoir du point de vue du joueur,

qui puisse se... ça se réfère à des émotions qui doivent, fin des effets qu'il peut voir généralement au cinéma, où il a pas du tout le contrôle sur la caméra, et là d'avoir le contrôle sur la caméra, et en même temps de subir des effets qui sont cinématographiques. [inaudible] Je sais pas si j'ai répondu à ta question. [rires]

R.L. : Mais si, tout à fait. Tu voulais continuer, non ?

G.B. : Ouais mais je sais plus si, du coup... je paraphrase beaucoup, mais... fin, ouais je sais pas si j'ai bien répondu...

R.L. : Si, si, bah c'était très bien. Oui, alors une question un peu plus ouverte : pour toi, est-ce qu'il y a un rapport de Genius Loci à l'architecture et qu'est-ce que serait ce rapport, selon toi ?

G.B. : [rires] Bah l'architecture... euh... l'architecture, en fait, c'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir un rapport à l'architecture, et en même temps, j'y connais rien. Mon rapport, il est essentiellement intuitif et... de l'ordre de mes expériences. En fait, je pense plus avoir un rapport à l'espace, et pour moi, l'architecture, c'est de l'espace. Mais finalement, ça peut aussi se mêler à... un espace pseudo naturel qui serait... une grotte, j'en sais rien... une montagne, le lit d'une rivière... Donc, je pense, voilà, quand je vois l'architecture, je la vois comme un espace, alors forcément ça m'intéresse, moi, quand je crée des choses, en level design, c'est : je mets en place des espaces, je design des espaces moi-même, donc je pense qu'il y a forcément un lien avec l'architecture, finalement le design d'espaces. La grosse différence dans le jeu, c'est que c'est pas fonctionnel au même titre, que, j'imagine, dans l'architecture, mais en même temps, ça reste fonctionnel au titre de l'expérience, qu'on essaye de mettre en place. Chaque fois, quand je design de l'espace, en tout particulièrement quand je fais des expériences éphémères, je vais faire en sorte de cadrer le regard, de cadrer des mouvements pour que ça paraisse le plus naturel possible pour le joueur, l'utilisateur, et que ça serve aussi, justement, le... l'état émotionnel, l'expérience que j'essaie de mettre en place. Donc soit ça va être évident qu'on est sur un rail, soit je vais essayer de le cacher, finalement dans *Genius Loci*, je pense c'est plutôt évident tout le temps, il y a des moments où c'est un petit peu ouvert, où le regard est ouvert mais on est toujours sur un rail, donc c'est pour moi une façon d'essayer de sortir du couloir tout en gardant le contrôle sur, ouais sur l'utilisateur donc... je suis en train de dévier un peu.

R.L. : Non, pas du tout.

G.B. : Mais du coup, mon rapport à l'architecture, il, je pense qu'il est là, euh... et que, voilà, après moi quand j'utilise l'architecture dans mes jeux, c'est soit pour de l'évocation, soit pour des briques de level design, c'est-à-dire, je vais utiliser un escalier, c'est une évocation, certes, mais c'est aussi un moyen de passer à un étage supérieur, c'est un moyen de cadrer l'angle de vue, donc certainement des considérations architecturales, aussi, hein. Le... le seuil d'une porte, fin l'encadrement d'une porte, c'est aussi pour moi une façon de cadrer le regard et en fonction de l'endroit où je le mets, ça va me permettre de mettre en scène quelque chose. Je pense, ça, c'est quelque chose que j'utilise beaucoup, justement, fin comme je disais au départ, je monte un escalier, je vois la tête de la statue, je monte l'escalier, la statue apparaît, j'arrive, j'ai juste la statue, je suis dans la pièce. Cette architecture... virtuelle, je pense entretient beaucoup de liens avec l'architecture qui est mise en place par les architectes, il y a certains espaces pour... pour, je sais pas pour cadrer

l'expérience de l'arpenteur dans son espace. Après c'est tout... du coup, c'est plus un lien à l'architecture mais de... de hall, de... de musée, plus dans l'architecture créative que dans l'architecture fonctionnelle.

R.L. : Oui alors vas-y, développe.

G.B. : Non, mais fin je pense, fin par rapport à... créer un espace de vie, euh... et des espaces que je mets en scène dans le jeu vidéo n'entretient absolument aucun lien avec ça, parce qu'il y a aucune fonctionnalités au quotidien et aucune habitation, alors ouais si on doit parler d'architecture, de un espace de vie, les gens vont habiter [inaudible]... dans certains jeux, l'architecture, fin le level design va être modifiable par l'utilisateur, par le joueur, ce qui fait qu'il entretient peut-être plus un lien avec ça, alors que chez moi, généralement, c'est quand-même, vraiment grosso modo un gros cadre, quelque chose qui me permet de créer des rails, quoi. On est peut-être plus dans un truc brutaliste totalitaire que dans des espaces, euh... fin quelque chose de très figé, que dans des choses qui sont... des architectures qui visent à être... habitées, à les transformer.

R.L. : Tu trouves qu'il y a un aspect brutaliste dans ton travail ?

G.B. : Peut-être juste dans la façon d'envi-, d'envisager, euh... justement la création des espaces. Fin peut-être moins dans *Genius Loci*, je sais que dans le suivant, l'un des derniers que j'ai sorti, *Kristallijn*, qui se passe dans des espaces – fin celui qui travaille plus sur les cuts, avec les stroboscopes – lui on est vraiment enfermé tout le temps, du début à la fin, et après c'est vrai que brutaliste, tout le monde en parle mais je sais jamais trop ce que c'est non plus, particulièrement dans les jeux vidéo, beaucoup de gens se, se réfèrent au brutalisme, j'ai l'impression qu'il suffit de mettre des textures de béton [rires]. En ça, j'ai l'impression que mon jeu est brutaliste parce qu'en fait, il est un peu, genre dans une texture de béton mais... le brutalisme, c'est quoi, en fait, c'est l'utilisation de formes simples, le côté monumental, et de béton... dans l'architecture, c'est ça ?

R.L. : Je te laisse faire ta définition ! [rires]

G.B. : Et austère. [rires] Euh, du coup, non, en fait je pense pas être brutaliste. Non, non, je pense avoir, non vraiment un rapport très fonctionnel à... et très mise en scène, justement, à la création des espaces, mais je pense pas que ce soit l'espace, l'objet. Au final, l'objet reste l'expérience de l'utilisateur dans cet espace, et que l'espace est un moyen pour l'amener à cette expérience. Et donc dans *Genius Loci*, l'espace est un moyen... non seulement pour cadrer son déplacement mais pour l'amener, en fait, au seul point important, pour moi, qui est l'émotion liée à cette sensation de temps, justement, de ne pas savoir, euh... cette notion de temps passé, de temps à venir, de... voilà. Qui n'est pas une expérience architecturale en soi, bien qu'en fait... parce que les espaces permettent justement de raconter ce temps qui passe. Mais qui sont plus... [inaudible] c'est un peu aussi un acteur mais... plus outil qu'acteur, en fait. [...] Ce qui est un peu paradoxal parce que *Genius Loci*, on dirait que c'est un jeu, où l'architecture serait l'acteur, mais pour moi, le... pour moi, l'acteur, ça reste le joueur, je pense. Et que, du coup, tout ça, c'est... tout ça qui situe les outils pour le mettre dans un état d'esprit particulier. Et voilà. Et ouais, voilà, que c'est pas forcément, finalement c'est pas tant que ça une grande réflexion sur l'architecture, plus une espèce de... réutilisation de lieux communs et... ouais, pour créer une émotion.

R.L. : *Ok. Est-ce que tu ferais des liens avec la scénographie ?*

G.B. : Ouais, je pense. Alors c'est vrai que j'y connais pas non p-, j'ai pas fait beaucoup de recherches sur la scénographie mais je pense que je suis clairement dans un travail de scénographe, dans tout ce que je fais. Justement avec... c'est, ouais et puis c'est ça, c'est des, c'est du travail de mise en scène en permanence.

R.L. : *Et si je te pose la question du paysage, est-ce que tu dirais qu'il y a un rapport au paysage ?*

G.B. : Au paysage ? Bah, de la même... comme un outil encore.

R.L. : *Pareil, comme l'architecture ?*

G.B. : Ouais, ouais. Je... Non mais vraiment, je pense que je dirais que je l'utilise comme un outil, comme... comme dans un film, quelqu'un filmerait un espace en particulier, pour l'utiliser juste à un moment, à un moment donné. Mais... ouais, c'est ça, toutes ces choses-là, en fait je les utilise comme des éléments de mise en scène, pour... pour organiser l'espace.

R.L. : *Et dernière question sur Genius Loci, est-ce que t'es allé voir un peu la définition ?*

G.B. : Euh le... ouais. [rires]

R.L. : *T'as travaillé avec ça ou pas du tout ?*

G.B. : Euh... bah en fait, c'était un peu contradictoire parce que j'aimais bien *genius loci*, alors attends c'est le..., c'est le génie des lieux, c'est... la sensation, attends, c'est quoi ? C'est le fait qu'un endroit aurait sa, aurait sa... patte et qu'on pourrait la ressentir en étant dans c't'espace, ressentir la patte du lieu, c'est ça ? Et qu'un architecte pourrait travailler avec ce truc-là pour, justement, le garder ou... le transformer. Je vais vérifier, parce que... [rires]

R.L. : *Je suis intéressée par ta définition.*

G.B. : En plus, c'est ma définition actuelle, mais j'ai un peu oublié. Et je me disais un peu bêtement, euh attends faut que je me remette dedans, je suis vraiment un très mauvais communicant. [...] Mais ouais, du coup ben disons que c'était peut-être la définition que j'avais, vu que c'est ce que je ressors. Et qu'est-ce que... Ouais, je pense le titre est arrivé après... C'est ça que je me disais, avec ces espaces, euh, le rapport architectural, *Genius Loci*, l'idée du génie des lieux qui... fin, du coup qui soit peut-être délié de... de justement, du terme architectural, qu'il y est un esprit qui vie, en fait, quelque part [inaudible] donc il y a cette idée d'espace qui perdure, euh... fin non pas qui perdure mais nous qui perdurons à travers ces espaces et à travers le temps. Je pense le titre vient de ça... de c't'idée un peu, ouais, de... voyage fantomatique, de rapport au temps qui passe, la mort... et donc quelque chose qui... qui apparaît, qui disparaît, une strate de temps et d'espace, si tu veux. C'est cette idée de strate de temps qui m'intéressait. Avec notamment à la fin, on n'en parlait pas avant mais à la toute fin... quand on voit le petit... le petit origami, euh, qui d'un coup nous ramène sur un nouvel espace, en fait, qui n'existait pas sur les espaces précédents, et en fait on est juste sur un désert, au-dessus des autres espaces qui se mettent à apparaître en... aussi en surimpression et qu'étaient, donc, voilà le temps a passé, est-ce que c'est avant, est-ce que c'est après mais tout est enfoui, tout est à la fois disparu et en même temps tout est enfoui parce que tout

est en-dessous, et on se retrouve au-dessus de tout le reste, et qu'était, donc, c'est ça, peut-être pour moi, *Genius Loci*, et qui pourrait donc être mon interprétation un peu personnelle, c'est ce qui perdure après que... après que tout ait disparu. C'est quelque chose qui perdure, [inaudible] perdure, et nous en tant que joueur, on devient un peu le témoin de... de cette disparition, ce qui est peu contradictoire, euh mais en même temps c'est une expérience que je propose. C'est peut-être illusoire, [inaudible] peut-être... [rires]

R.L. : Ok, très bien, merci ! Alors je voulais parler un petit peu de *Kristallijn*, c'est ça, c'est comme ça que ça se prononce ?

G.B. : *Kristallijn*.

R.L. : *Kristallijn*, ok. Donc j'imagine qu'il y a des...

G.B. : Tu a test-... tu y a joué ?

R.L. : Oui j'y ai joué aussi. Donc j'imagine qu'il y a des choses qui se recoupent aussi, dans ta démarche, dans *Genius Loci* et dans *Kristallijn*, mais voilà bah déjà si tu voulais me parler un peu de : qu'est-ce que tu voulais exprimer avec ce jeu, quel était le, voilà fin qu'est-ce que tu voulais faire avec ce jeu ?

G.B. : Bah ce jeu-là, justement, c'est la... suite complètement logique, pour moi, de... de *Genius Loci*, c'était, bah *Genius Loci*, euh donc la question : que se passe-t-il si j'utilise un fondu avec une caméra à la première personne ? Donc laisser... l'utilisation au joueur, l'utilisateur. Et donc là, je me disais, fin je... je vais essayer d'utiliser le *cut*, comment, comment je vais pouvoir utiliser le *cut*... dans un jeu avec le même parti pris. J'avais été voir d'autres jeux qui utilisaient ça, il y a un jeu qui s'appelle *Thirty Flights of Loving*, voilà, qui utilise des *cuts* à l'intérieur, euh que je trouve extrêmement décevant, parce que... qu'arrive, ils font pas... En gros, le *cut* en cinéma, c'est l'ellipse instantanée [claque des doigts], tu peux... jouer avec le cadre, fin récupérer des éléments à l'écran pour faire des choses mais c'est la transition dans le temps ultra rapide, là où le fondu est une transition dans le temps absolument lente. Et... alors je vais essayer de réfléchir à ce que je dis. En cinéma, voilà, ça crée une ellipse, instantanée, ça fonctionne. L'ellipse, elle marche, en plus c'est ultra permissif, fin tout le cinéma est basé là-dessus. Et je trouvais que dans le jeu vidéo, ça peut créer de l'imm-, fin ça rompt absolument pas la narration ni l'immersion, au cinéma, au contraire, ça peut l'intensifier, ça peut faire plein de choses. Dans le jeu vidéo, notamment ce jeu, quand ils utilisent le *cut*, ça... ça annule instantanément l'immersion, et, pour moi, c'était, du coup, complètement contraire à l'effet que ça pouvait générer. Et donc, particulièrement dans ce jeu, là où ils faisaient... fin je pense que le choix des... des designers, c'était de créer un effet cinématographique avec ça, ils faisaient, en fait ils troquaient un effet cinématographique pour un effet qui rompait littéralement tout, fin c'est ça, toute l'immersion du jeu, et qui pour moi, du coup ne fonctionnait pas.

R.L. : Et pourquoi tu trouves que ça casse l'immersion ?

G.B. : Euh juste en le testant, en fait, pour moi ça cassait l'immersion, c'est... alors, c'est pas ça casse l'immers-..., bah en fait je trouvais que ça cassait l'immersion, c'était... mon impression, et je pense que ça casse l'immersion parce qu'on est... fin, ouais, peut-être ça va revenir, justement, parce que, pour moi il y a une idée de continuité, en fait, dans le jeu, qui peut être rompue, alors ça dépend, ça peut être rompu de plein de façons différentes, mais dans les jeux 2D, on charge un niveau et

cette continuité est rompue. Mais, justement, c'est de la télé-, c'est de la télétransportation, c'est un moment particulier, on change un nouveau niveau, en fait c'est normal que la continuité soit interrompue à ce moment-là. Par contre, dans un moment où je suis en train de me déplacer dans un espace, particulièrement à la première personne, le fait de... que ma caméra se coupe, et qu'une autre caméra, fin que je me retrouve immédiatement à un autre endroit et que le son s'arrête, etc., pour moi ça rompt la continuité, dans la mesure où, je sais pas, j'ai l'impression que c'est un truc un peu intuitif, d'expérience, c'est pas quelque chose que je vis en temps normal, et donc j'ai juste l'impression, en fait, qu'on a arrêté le jeu, qu'on m'a placé à un autre endroit et qu'on a recommencé. Ce qui fait que la jonction entre ces deux moments, pour moi elle se fait pas. C'est-à-dire que... bah, c'est ça, le nouvel espace dans lequel je suis, et le nouveau temps dans lequel je suis, en fait il y a eu un... il y a eu un trou entre les deux et mon cerveau arrive pas à faire le lien. Fin, disons que c'est un peu mon expérience personnelle, c'est comme ça que je l'envisageais. J'ai l'impression que ça rompait cette continuité. Et c'est marrant, en fait ce... je pense même cette idée de *cut*, dans lequel on serait à la première personne, c'est presque un rêve d'enfant, c'est je ferme les paupières, je les ouvre, je suis dans un nouvel espace. Et ça, il y a, il peut y avoir quelque chose de potentiellement très fort avec ça à la première personne, et là qui, du coup, qui se décale complètement de... des films, ce que les films font et en fait c'est un outil de... c'est un outil de langage cinématographique qui... nous fait... qui déconnecte complètement de cette idée : « je ferme les yeux, je suis dans un nouvel espace ». Mais que là, je me disais : utiliser le *cut*, ça pourrait faire à la fois, euh... maintenir la continuité du cinéma, en même temps revenir à cette expérience « je ferme les yeux, je suis dans un nouvel espace » et je trouvais que ce jeu-là n'arrivait pas à le faire. C'était trop frontal, en fait ça créait une rupture.

[Passage non retranscrit]

En tout cas voilà, en tout cas, pour moi, il y avait une rupture de continuité à cause du *cut*, et c'est, dans le jeu dont je voulais parler, normalement il aurait dû revenir, mais... non. Euh... l'utilisait aussi mais l'utilisait d'une façon différente, c'était plus en effet, c'était plus rapide, en fait c'était des *cuts* en arrière, et là ça marchait mieux parce que le but est justement de rompre la continuité. On avance et ça nous remet 5 secondes avant, et donc ça fait une espèce de balbu-, de bégaiement, de balbutiement, mais là du coup, l'effet est de couper et de nous ramener en arrière, et du coup, ça marche. Alors que là, en fait, vu que c'est des fuites en avant, en f-, j'ai, en fait j'avais un problème et je me disais : ça marchait pas, et j'avais envie d'utiliser ça et ça tombait bien, certains l'avaient utilisé, ça marchait pas, fin je trouvais que ça marchait pas, donc fallait que je trouve d'autres solutions. Et en fait j'ai pensé au stroboscope pour réaliser ce truc-là, parce que, je pense, d'ailleurs je faisais des, ça faisait un moment que je faisais des petites expérimentations avec la lumière, justement de voir ce que ça pouvait donner, je me disais : qu'est-ce qui ? Est-ce que je peux faire des choses avec un stroboscope ? Et dans un premier temps, je me disais : je peux allumer la lumière, l'éteindre, la rallumer, un objet apparaît, au départ c'était juste sur un objet. Ok, mais je vais utiliser ça pour faire un *cut*, en fait, c'est la même chose qu'un objet apparaisse ou que ce soit moi qui me déplace dans un environnement, en fait c'est exactement la même chose. Et donc, en fait, voilà l'idée est partie de ça, tout simplement. Et après donc, bien évidemment, j'ai réintégré plein de choses personnelles qui viennent de mes expériences... à la fois

dans... forcément je vais pas avoir d'exemples d'œuvre d'art qui utilisent ça, mais en tout cas de... potentiellement des espaces de monstration, de... si, remarque Gregor Schneider, ça peut être un bon exemple, tu vois ?

R.L. : Non.

G.B. : Qui... a un lien avec l'architecture, j'imagine, mais qui fait des installations où... où, en fait, c'est l'espace en lui-même qui est le, qui est la chose intéressante, mais c'est surtout des parcours, en fait, j'ai été voir une installation de lui à la maison rouge et c'était un parcours, fin c'est un peu... c'est un peu... quasiment une attraction, hein. Mais on attend, en fait dans un couloir, on peut rentrer qu'une personne à la fois. On attend dans un couloir pendant 5 minutes, euh... tout seul aussi, après avoir signé une décharge de responsabilité, qu'un vigile nous autorise à rentrer, dans un petit couloir, où on est isolé, du coup, des personnes avec qui on est, sous un néon qui est en train de clignoter un peu. Et au bout d'un moment, il nous dit : « c'est bon, allez-y ». J'y vais, je vois il y a une porte, [inaudible] porte, donc il y a une porte, il faut ouvrir la porte... – c'est marrant, c'est complètement des choses que j'ai réinjectées dans *Kristallijn* après – on ouvre la porte, la porte claque derrière nous [rires] et on se retrouve derrière des cimaises. En fait, on se retrouve dans une espèce de local technique, avec des... avec des fusibles, et une autre porte fermée, un balai qui traîne là, et on est derrière les cimaises de l'exposition. Ok, fin et on s'attend pas, on s'attend absolument pas à ça, et en fait le, l'exposition est un ench-... un amalgame, un enchaînement, une suite de petits espaces dont on va pousser la porte à chaque fois.

Et en fait l'artiste joue, non seulement, évidemment, sur l'espace qu'il représente, mais aussi sur la température qu'il fait à l'intérieur, et ça, on s'en rend pas forcément compte au moment où on le vit, mais on le vit après ou alors on y pense, euh, en en parlant avec les personnes avec qui ont fait l'exposition aussi, mais il joue sur les odeurs, sur les sons, sur les visuels évidemment, mais aussi donc sur la températures des pièces pour, euh... créer, en fait des émotions. Ce qui est... très bizarre, c'est que, fin c'est pas forcément bizarre, mais je pense même un côté claustro qui émerge tout de suite, on est isolé, mais il met l'accent là-dessus sur tous ses, dans sa suite de pièces, et donc on commence derrière les cimaises... un espace intéressant dans une, dans une exp-, dans une galerie, parce que c'est des endroits qu'on voit jamais, pourtant ils existent tout le temps, et on a toujours l'impression d'être dans un espace carré et blanc alors qu'en fait, les espaces ressemblent absolument pas à ça et sont toujours construits par des [inaudible] et donc là, déjà on voit ça, c'est très intéressant. Après on rentre dans une pièce métallique, qui au contraire est toute petite, très très sombre avec une lumière rouge, où il y a une espèce de ventilateur, puis je pense il y a même un taux d'humidité différent.

Et en fait, c'est ça, de pièce, en pièce, il y a une espèce de sensation un peu d'angoisse très très forte qui se met en place dans son installation, et qu'était en même temps très intéressante. Très forte. J'ai ramené, je sais que j'ai vu ça, j'ai ramené des personnes, j'y suis allé une semaine après, ça marchait plus du tout. Ça marche que la première fois. Et... l'anticipation des pièces à venir, de pas savoir ce qu'il se passe joue aussi beaucoup dans... dans l'émotion. Et aussi on sait pas... si on va rattraper les gens qui sont devant nous ou si les gens derrière nous vont nous rattraper. Le côté un peu attraction mais qui crée aussi une espèce de... de rapport au temps : est-ce que je suis trop rapide, est-ce que je suis trop lent ? Je me rappelle, là-dedans,

j'ai eu des émotions très très fortes. J'ai... adoré certains moments, je sais qu'à un moment donné, je pousse une porte et je suis juste là, dans un espace de galerie où il y a rien d'autres que les murs blancs, les fameuses simaises qu'on voyait avant, et là, je pense qu'il y a une odeur de citron et une ventilation, il fait plus froid et en fait c'est une sensation corporelle très intense, très, très particulière et je sais plus pourquoi je parlais de ça... Gregor Schneider. Mais en tout cas, je pense, c'est aussi à la base de... fin, du coup, qui lui a un travail qui pourrait être un travail que je recherche à faire dans le jeu vidéo, mais qui lui utilise les 5 sens. Là où moi j'en ai plus que deux derrière. Pourquoi je parlais de Gregor Schneider ? Parce qu'on...

R.L. : Ce que tu voulais faire avec Kristallijn, donc...

G.B. : Ouais, mais juste avant... juste avant... Ah oui c'était le stroboscope, l'expérimentation avec le stroboscope. Et... ah oui je disais que j'avais déjà vu des trucs comme ça dans des galeries, et après je suis un peu parti... [rires] Euh... je suis parti un peu loin, ouais, ok. Et oui, donc dans des galeries, et aussi dans, forcément dans des festivals, un espace... boîte de nuit, fin... boîte de nuit, plutôt des espaces industriels, musiques électroniques, stroboscope. Euh... que j'ai forcément réinjecté... sur ces stroboscopes à la base. Je me rappelle plus du tout pourquoi je parlais de ça et je réalise que j'ai parlé très longtemps de Gregor Schneider [rires].

R.L. : Non mais [rires] c'est pas grave, je trouve que ça... Non, ça parle assez bien, en fait, du jeu, on voit les liens qui se forment aussi.

G.B. : Ouais, c'est une grosse inspiration. Et donc le stroboscope pour le *cut*, voilà c'est ça. Tout de suite donc, voilà, j'utilisais... première situation : je fais apparaître/disparaître un objet, ap-... donc après, je me suis dit, je vais essayer d'intégrer ça avec la caméra, euh d'utilis-, je réalise que je peux utiliser ça pour faire un *cut* cinématographique qui est caché, et donc qui me permet de maintenir la continuité là où elle était, pour moi, hein, là où elle était pas maintenue avec un *cut* immédiat. Et euh, donc à partir de ça, je... donc voilà, ça, c'est la base du projet, à partir de ça je décline après des expérimentations, des effets différents qui vont soit toucher sur ce *cut*-là, soit jouer avec l'effet stroboscopique. Et dans un premier temps, et je pense, euh, c'est super important, dans un premier temps, je... quelque chose qui paraît familier et reconnaissable par l'utilisateur, c'est dans un espace industriel avec un stroboscope, avec de la musique techno, rien d'anormal donc je me familiarise avec l'effet, donc j'accepte la réalité virtuelle comme une situation normale qui va permettre après de pouvoir jouer avec ces effets, de pouvoir justement, en tout cas pour moi, pour maintenir la continuité, parce que le joueur a accepté les stroboscopes comme étant, euh... « normaux » entre guillemets, comme l'espace s'étend en continu, comme le temps étant, euh... [inaudible], étant normal aussi [rires] et pour pouvoir justement intégrer petit à petit des phénomènes complètement, euh... surnaturels, tout en maintenant, en fait, justement cet effet d'immersion et de continuité, comme ça.

En tout cas, pour moi, après je sais pas ce que les gens ressentent, en tout cas c'est dans c't'idée-là que j'ai essayé de le faire, et donc... cette, cette continuité étant conservée pour le joueur avec ses artifices, je peux maintenant la briser, le téléporter d'un espace à un autre, sans qu'il s'en rende compte, euh, créer des espaces récursifs, littéralement avec juste un seul couloir, euh... faire le temps se dilater, le faire se déplacer plus lentement, où il peut se demander : « est-ce le temps qui se dilate ou est-ce que... ou est-ce que les stroboscopes me donnent cette impres-

sion ? » et évidemment, jouer avec le personnage danseur pour, euh, soit euh illustrer ces effets-là, soit créer d'autres effets aussi. C'est que quand le... quand le personnage de la danseuse se désarticule littéralement à un moment... pour moi, c'est justement à quel point le... le stroboscope peut maintenir cette illusion de continuité, là où elle est de plus en plus, c'est évident qu'elle est absolument plus là.

Et pour moi, en tout cas je trouvais ça intéressant, cette continuité est conservée simplement grâce au passage au noir. Alors que si on, en fait si on allume les lumières dans *Kristallijn*, hein je vais pouvoir modifier le jeu pour tester en allumant des lumières de debug, où, littéralement, là on voit les artifices. Sauf que ça, c'est très étrange ce qu'il se passe, c'est que là on a vraiment l'impression que, bah oui, il y a un pantin désarticulé. C'est ça qui, comme les cuts qui se manifestent devant moi, alors qu'en fait, le seul fait d'avoir un passage au noir, donc un « faux fondu », entre guillemets... clairement il peut y avoir un lieu aussi avec *Genius Loci* là-dessus, fait que notre cerveau va, va tout faire une jon-, une, un lien entre les deux images. Et ça c'est l'effet stroboscopique, si tu veux, fin c'est intéressant, c'est pour ça qu'on utilise ça au cinéma, dans les... dans les boîtes de nuit, c'est ce qui donne l'impression d'un temps, d'un temps suspendu, il y a une image, une deuxième image, on crée la jonction entre les deux, sauf que la jonction entre les deux, elle est un peu bizarre, parce que les gens dansent... et donc ça crée une jonction étrange, quoi. Mais... du coup c'est ça, l'espace virtuel, le jeu vidéo me permettait de jouer avec c't'effet-là dans des situations qui sont, bien évidemment, impossibles. Un danseur qui se téléporte d'une position à une autre en une fraction de seconde, c'est impossible, mais l'effet stroboscopique, fin l'utilisation des stroboscopes permet une jonction cérébrale qui cr-..., d'une certaine façon, crée ce mouvement, rend ce mouvement possible alors qu'en fait, il est impossible. Et donc jusqu'à, jusqu'à la fin, après... même après le mouvement sur le corps d'autrui, sur le corps du joueur, qui finit, lui-aussi par se téléporter, notamment dans le couloir, la lumière s'éteint, la lumière se rallume, en fait le personnage à chaque fois se décale de plus en plus vite, en fait parcourt des distances complètement impossibles, et puis après, ou plutôt au stade qui potentiellement pour moi ne marche pas forcément, mais [petit rires], j'ai essayé de pousser le truc à son paroxysme où sur, dans un, dans une espèce d'espace intérieur, on se retrouve sur le toit d'un immeuble, justement avec l'utilisation, là des flashes pour téléporter d'un espace à l'autre, voir est-ce que la continuité opère encore, alors que là, littéralement les espaces ont plus rien à voir. Voilà, c'était la réflexion à la base de cette expérience.

R.L. : Je me demandais si tu faisais un rapport avec la danse et le jeu vidéo ou si la danse, pour toi, c'était l'outil, comme tu en parles ?

G.B. : Euh... certainement un outil aussi, euh... après la... non, la danse, la danse comme un... fin il y a un lien comme des corps dans un espace, je pense que, effectivement, ici aussi c'est une mise en abîme, bien évidemment, ce qui définit le joueur, c'est une mise en abîme, pas particulièrement... de façon grossière, mais euh... je, dans le premier rapport avec justement, ce personnage-là, c'est... notre caméra dans l'espace n'a pas de corps, mais on est face à un corps dans l'espace, euh... Cette danseuse est notre reflet et... donc, ouais, je répond pas du tout à ta question non plus, c'est pas la danse qui m'intéresse, c'est plus le corps dans l'espace, et après la danse contemporaine réfléchit aussi à cette question-là en mettant des corps dans les espaces de danse, en sortant, en sortant des espaces de, justement, de spectacle, de danser dans l'espace public, euh ce genre de choses, quoi.

R.L. : Le corps dans l'espace et le corps en mouvement ?

G.B. : Le corps en mouvem-... ouais ? Oui, forcément, bah après la danse contemporaine, ça passe aussi au corps immobile, je pense, dans l'espace, euh mais forcément vu que notre joueur se déplace aussi dans l'espace, fin... disons que ma réflexion et mon utilisation de la danseuse, ici, effectivement, c'est peut-être aussi un outil, encore une fois, de mise en abîme, mais aussi un outil d'activation des lieux dans lequel il se trouve, et c'est aussi un outil, euh, de projection des stroboscopes. Euh qui vont, fin... du coup encore un fois, c'est un outil, pour moi, c'est que... ouais, je pense c'est plus un outil. C'est qu'au départ, ce qui m'intéresse, c'est le cut, donc c'est, encore une fois, c'est téléporter le joueur dans un espace et qu'il est l'impression qu'il s'est rien passé. Et en fait je réalise que ces stroboscopes me permettent plein d'autres effets, et qu'en fait le corps de la danseuse devient un outil au même titre que la position du joueur, que l'espace architectural pour aussi mettre en scène ces effets-là. Et du coup aussi de les mettre en abîme. Et je pense que... c'est ça, il a plein d'outils aussi, ça permet de donner une... ça permet de donner une échelle à l'espace, ça permet de donner euh... une échelle de temps, aussi, forcément le mouvement, c'est... c'est le temps, si le mouvement est plus rapide, le temps est dilaté, le mouvement est moins rapide, euh... plein plein de choses. Et ça me rajoutait aussi un, quelque chose que... un aspect dont j'avais envie, c'est aussi un côté inquiétant, au départ, euh... une espèce de tension, je pense, permanente pendant tout le jeu, où justement cette antagoniste, on ne sait pas véritablement qui est cette personne, ce qu'elle fait là et ce qu'elle représente, et crée aussi une tension de l'espace... dans nos propres déplacements... et du rapport à l'espace, enfin, je pense qui fait que... le joueur arpente plus difficilement, peut-être plus à tâtons et plus dans l'observation, à cause de cette tension. S'il y avait pas de... s'il y avait pas de personnage, en fait, les choses seraient plus brutes. Fin, ouais, il y a plein, il y a plein plein de raisons... qui m'amènent là mais j'ai pas une réflex-, fin ça vient pas d'une réflexion sur la danse à la base ou d'une... d'une envie de faire un travail sur la danse ou même d'un rapport à la danse particulier.

R.L. : Ok. Et plus vraiment sur la question de l'espace et des bâtiments, est-ce que le... enfin ces bâtiments un peu vide, industriels dont tu parlais, c'était un choix ou c'était un peu par défaut ?

G.B. : Bah, je pense que c'est la même chose que précédemment, c'est des espaces de projection, pour moi. Après, évidemment, il y a toujours des contraintes techniques, c'est très pratique de voir des espaces de projection comme ça, c'est facile à réaliser, c'est facile à texturer [rires]. Ça fait gagner du temps. Euh mais il y a aussi toujours cet aspect de minimalisme qui, pour moi, je le trouve plus... évocateur, plus... immersif, et c'est peut-être un... c'est peut-être un point de vue très personnel et en même temps pas forcément, si on voit des jeux comme *Inside*... euh, qui utilise des espaces similaires, vraiment... vraiment très simples, très peu texturés avec essentiellement un rapport à la lumière et un rapport aux formes, plus en tant que blocs et pas en tant que textures, en tant que... que traces du temps passé, en tant qu'objets qui traînent. Et il y a, il y a un côté qui marche, moi, fin... vraiment ces surfaces de projection m'intéressent. Et du coup, là, ces espaces-là, c'est ça, c'est des surfaces de projection activées par la danseuse, des surfaces de projection pour les stroboscopes, euh...

Donc voilà, pourquoi industriel... ? Je sais pas exact-, un peu pour les mêmes, alors pour deux aspects : le côté industriel, déjà, dans un premier temps, comme je disais, je voulais qu'on ait une... on a l'impression de rentrer dans quelque chose de « familier », entre guillemets, en tout cas de normal, réaliste. C'est : on commence, on rentre dans une boîte de nuit, on est dans un, voilà donc pour moi c'est un espace industriel, le hangar avec de la [inaudible] techno par-dessus, avec des stroboscopes, c'est un peu le, l'endroit naturel, on va retrouver ces éléments-là. Et donc on rentre dans, c'est ça, on rentre, notre première confrontation à ces éléments, c'est dans leur environnement naturel, et... donc voilà, le départ, c'est ça, le point de départ, c'est le hangar, en fait, il vient juste, fin... ce côté un peu réaliste. Et ensuite ces espaces se déclinent un peu, pour moi, c'est ça, des espaces de musées, des espaces un peu impersonnels, où ils ont plus... Ils sont, ouais, ils sont à la fois, à la fois là pour... pour mettre en scène... à la fois pour être activés par la danseuse, pour mettre en scène la danseuse, mais en même temps pour nous mettre en scène aussi, je pense c'est vraiment des espaces de musées, au final. On est un peu dans une galerie, du début à la fin. Fin pas au début, au début dans une, dans une salle de... dans un club, dans un club... un club underground, et on rentre progressivement dans des espaces de galerie pour revenir dans des espèces d'espaces industriels, qui pourrait être aussi des espaces de galerie, qui sont en fait, ouais, à chaque fois des lieux de mise en scène, des lieux mis en scène. Toujours dans des trucs comme ça, où, ouais, ça met en scène ce qu'il se passe mais en même temps c'est mis en scène aussi, c'est, ça met en scène la danseuse mais la danseuse active les espaces, ça nous réfère à nous-même, qui sommes mis en scène là-dedans, et en fait qui crée encore une fois, je pense, cet espace un peu suspendu de... de, voilà, qui suspend la position du joueur.

Et, je pense, en fait, c'est là où les deux jeux ont un lien et je pense très très fort, et qui, ça, pas forcément, je pense, dans la forme, c'est... j'imagine ça met le joueur dans un espace similaire. Dans un espace et une temporalité similaire... de perte de repères, de sens, de... de perte de temporalité, de perte d'espace. On est à nouveau dans un espace onirique, cauchemardesque, ou hors du temps... post-mortem. Ou sous substances, fin je sais pas, je crée un li-... des espaces altérés, en fait, des perceptions altérées. [...] Mais bien sûr, pour euh..., pour *Kristallijn*, on est aussi dans des... dans des espaces intérieurs, parce que je veux, toujours, que l'utilisation des stroboscopes soient justifiés, en tout cas dans une certaine mesure, jusqu'à... jusqu'à l'orage à la fin. Et évidemment, le fait d'être en intérieur, fin le seul moment où on passe à l'extérieur, le stroboscope, c'est un projecteur de chantier, fin c'est un stroboscope placé sur le socle, mais il est là, il est physiquement là, et euh... je me voyais pas aller dans la forêt, mettre des stroboscopes dans la forêt. Mais pour moi, ça... pour moi, ça a aucun sens... fin, c'est ça, j'ai pas vraiment répondu à ta question, mais... C'est que le stroboscope a lieu d'être dans ces espaces-là, et donc ça, notre expérience mystique, bizarre doit avoir lieu dans ces espaces-là, en fait c'est, ces espaces deviennent le support de c't'expérience. Et si c'était dans un autre espace, euh, peut-être que l'espace n'arriverait pas à créer cette expérience. Parce que la... la base n'est pas assez solide, enfin je sais pas, ça serait pas assez ancré. C'est peut-être un peu bizarre, ce que je dis, mais je pense c'est le plus simple que je le conçoive.

R.L. : Ok, moi c'était surtout ces deux jeux là que je voulais évoquer, mais je sais pas s'il y a un autre jeu que t'as fait dont tu voudrais parler, ou d'autres choses que tu voudrais rajouter par rapport à ta démarche ?

G.B. : Euh... bah je pourrais parler d'un truc, bah dont, que j'ai vite fait évoqué mais justement qu'était complètement inspiré là de, de Bill Viola, c'est... et justement je parlais des, des friches avec, je trouve pas le nom, est-ce qu'il y a un nom, d'ailleurs, pour ces choses-là ? Quand les immeubles sont détruits et qu'on laisse juste une façade avec les restes ?

R.L. : Oui, peut-être. Je l'ai pas non plus.

*G.B. : Cette espèce de palimpseste, palimpseste architectural. Je sais pas si c'est... Et c'est un projet que j'ai commencé avec un ami, qui, justement, l'idée c'était de reprendre, complètement le... truc de... de la surface de l'eau miroir, disons dans la vidéo de Bill Viola que j'évoquais tout à l'heure. Et donc qui se passait dans une friche, euh, à Paris. Pendant un temps, il y avait un immeuble qui avait été détruit juste à proximité de chez moi, je passais souvent à côté des... des rambardes en bois, fin qui mettent à c't'endroit-là, et on voyait, justement, encore une fois, cette façade et, euh j'ai pas regardé, si je crois j'avais regardé au travers, en plus, c'est ça, il y avait un espèce de flaque au milieu de ça, dans tous ces gravas. Et donc j'avais parlé à mon ami, et on s'était dit, on avait essayé de faire un projet en très très peu de temps, et l'idée était de se dire : on va décaler, on va décaler cette idée de Bill Viola dans cette friche qu'on a modélisée, et on va reprendre cette idée de... de point de vue, que je devais avoir eu sur *Genius Loci*, où, en regardant la surface d'une certaine façon, sous un certain angle, etc., des choses allaient être, se faire voir dedans, qui pourraient être, donc c'était là le projet a plus, a pas émergé parce qu'on n'était pas forcément d'accord sur les formes que ça allait prendre. Euh... et puis on n'a pas eu le temps de le finir aussi. Mais justement, qu'est-ce qu'on allait voir dans cette flaque et comment ça allait activer le [inaudible], en sachant que tout autour de nous, on s'était dit ces façades allaient être détruites. Donc moi, je m'imaginai qu'il y avait, donc c'est ça, différents plans de, différents temps de ce lieu. Donc vraiment un décalage de *Genius Loci* sur, avec une autre [inaudible] d'interaction, et qu'aurait pu, euh... se faire voir donc essentiellement par le sound design, par... parce que dans les réflexions, on voit quelque chose, juste en regardant des choses, l'eau, l'eau se mettrait à se troubler pendant que les choses se mettraient à être vues uniquement dans les réflexions. Potentiellement aussi le soleil qui change, fin le changement vraiment de temporalité, de façon spectaculaire et d'imaginer peut-être se retrouver dans un des immeubles avant qu'il soit détruit, se retrouver bien bien avant notre ère, se retrouver à un autre moment où il y a rien, fin justement [inaudible] avec ces strates de temps qui passent, uniquement visibles dans... dans ce miroir.*

R.L. : Donc ça c'est un Work In Progress ?

G.B. : C'est un Work In Progress complètement arrêté, euh... ouais. Arrêté et qui pourrait être fini très rapidement et... [rires] Mais qu'est un peu bloqué, voilà [rires] pour ces raisons-là. Que j'ai pas trop envie de relancer. Fin que j'aurais bien aimé finir seul, finalement, mais que... je sais pas. Et sinon... sinon en ce moment, ouais en ce moment je travaille sur un autre projet, que j'ai reçu l'aide à l'écriture CNC [inaudible] et je suis en train justement, d'écrire un GDD, de commencer à

écrire un GDD. Qu'est un peu... je pense dans lequel j'injecte beaucoup de choses similaires mais qu'est quand-même différent, qui va être plus jeu vidéo. Selon moi. [rires]

R.L. : Alors dans quel sens ?

G.B. : Un peu plus narratif, un peu plus long, fin... avec plus... avec un peu plus de codes de jeu vidéo, mais qui va peut-être plus les casser. Et c'est un jeu qui va, par contre, va pas, il va pas y avoir de gameplay non plus [rires], fin ou très peu. Parfois peut-être quelques éléments puzzle mais vraiment... vraiment cachés dans l'environnement, mais c'est un jeu où... où ça va, encore un jeu d'exploration un peu similaire et où, en gros le joueur commence dans un espace, euh... dans un appartement, grosso modo. Un appartement moderne voire futuriste, artificiel, voire où il y a beaucoup d'écrans, en fait, d'ailleurs. Sauf que tous ces écrans sont brouillés, et... on va pouvoir interagir avec mais ces écrans sont brouillés, le joueur va sortir, en fait va explorer son environnement, grosso modo le pitch, c'est : il va réaliser qu'en fait, il y a un brouillage global à l'échelle de la ville et que c'est un environnement où tout passe par les écrans, donc il n'y a rien d'autre, il n'y a pas d'interrupteur, il n'y a pas de source lumineuse, et en fait, petit à petit dans son exploration de l'espace, euh... quelque chose va commencer à prendre vie dans les écrans. Et donc une espèce d'entité va prendre vie avec les écrans et je raconte très très mal parce je suis mauvais communicant, mais grosso modo ça va intégrer des éléments de *Kristallijn*, forcément avec les flashes lumineux, et tout le travail, ça va être : à la fois ces écrans illuminent l'espace, mais en même temps, représentent des choses, et donc l'histoire du jeu narratif, c'est que le joueur va suivre un peu les écrans, essayer de comprendre ce qu'il se passe, les liens, la perturbation, et que, tout ça, c'est un prétexte pour moi, pour faire une espèce de, à nouveau d'un jeu immersif avec un travail sur la lumière et sur les espaces. Des écrans qui peuvent s'allumer, euh montrer des espaces, illuminer certaines choses ou ne pas les illuminer, mettre en scène des choses, etc. Du coup beaucoup moins, peut-être moins plastique que dans la forme de..., mes pièces précédentes étaient peut-être plus plastiques que jeu vidéo, quoi. [Inaudible] Plus du domaine de l'expérience, en tout cas plus partir sur... des trucs genre 45 min, 1h, très narratif, exploratif.

R.L. : Et d'ailleurs, ça me fait penser : tu te définis comme game designer ou comme artiste ou... ?

G.B. : Je sais pas.

R.L. : Tu ne sais pas ?

G.B. : [rires] Plus comme artiste, mais... je ne dirais pas à des artistes ce que...

R.L. : Ah oui ?

G.B. : Disons qu'à des artistes, je dis que je fais des jeux vidéo et que je suis game designer. Euh à des game designers, je dirais peut-être plus que je suis artiste. [rires] Parce que, je pense, je suis un peu à la frange entre les deux et... et que les deux considèrent pas que je fais forcément la même chose qu'eux. [...] Puis aussi il y a un truc dans le format, des [inaudible] que ça prend, c'est que je pense que, alors après peut-être que je me considère plus game designer, en fait, c'est que... je préfère que la forme soit téléchargeable sur internet et se présente sous la forme d'un projet de jeu vidéo. Ca m'est arrivé d'exposer des choses, enfin d'ailleurs mes deux jeux précédents, ils ont été exposés dans des expos, de jeux vidéo, par contre,

mais pour moi, ils, leurs exposition... fin c'est pas mal, ça permet à des gens de tester, de faire connaître la pièce, mais c'est pas un plus, c'est pas fait pour. C'est fait pour être joué chez soi, sur un écran. Et donc c'est pas fait pour être exposé, c'est pas fait pour être mis en espace, et en soi, de fait, bah c'est pas des installations, donc ça reste des produits, et si c'est des produits, bah... voilà les artistes, ils travaillent pas forcément... fin, si, ils travaillent avec des produits, en plus, mais il y a un petit biais, un petit biais, on peut être un artiste qui fait des jeux vidéo. Ça peut être une bonne définition. De... mon activité des créer des produits, mon activité artistique. [...] Dur à assumer. Dans l'art contemporain, c'est pas une position assumable.

R.L. : Ouais, même aujourd'hui, c'est difficile ?

G.B. : La façon dont je travaille, ouais, non je pense qu'elle ne l'est pas pour, pour la plupart des artistes contemporains et des galeristes, c'est pas, pour eux, un positionnement artistique acceptable. Et d'une certaine façon, ça me va bien que ça le soit pas, parce que c'est aussi un, un milieu dans lequel je me suis dissocié volontairement. Et... au contraire, je pense que ça me plaît d'être justement dans un espace où je crée des produits et je fais du « mass media », entre guillemets. Ça touche peu de gens, mais par contre la forme est... accessible à beaucoup de personnes. Tout le monde peut jouer à mon jeu, en l'achetant sur internet ou, je sais pas, en téléchargeant la version gratos. Ce qui serait pas le cas pour une peinture, une installation... Je pense, en fait, peut-être, moi, peut-être que j'ai pas encore trop réfléchi à cette question et que je préfère me situer ailleurs, là-dedans. Au fond, ce que je fais, c'est pas, effectivement c'est pas, ça relève pas des arts plastiques, mais plutôt du jeu vidéo, expérimental peut-être mais... du jeu vidéo d'abord.

R.L. : Et par contre, du côté game designer, ou même du côté des joueurs et joueuses, ce que tu disais un peu : des fois tu dis pas que t'es artiste, parce que... ou l'inverse, je ne sais pas ?

G.B. : Alors ça pose plus de problèmes, je pense, dans le milieu du jeu vidéo, c'est qu'il y a pas vraiment de gameplay dans mes jeux.

R.L. : Oui, non, pardon, c'est l'inverse tu dis, justement, que t'es artiste parce que... oui.

G.B. : Bah c'est vrai que... si quelqu'un joue à mes jeux en s'attendant à avoir une expérience de jeu d'1h30 et d'avoir un challenge et ce genre de choses, ils risquent d'être déçus. Généralement je me démerde pour qu'ils soient au courant avant, [petit rire] de toutes façons, s'ils tombent dessus, c'est que peut-être, fin déjà qu'ils sont dans une espèce de niche... qu'ils ont été attirés par ce genre de choses, mais après je sais que c'est aussi des choses qui intéressent même les profils gamers, et... donc au final, si, je reste un game designer, mais peut-être que en ayant cette discussion avec toi, je fais mon coming out sur la question, sur être game designer. Euh c'est juste que le game design sur lequel je travaille, en fait, est... est simplifié ou, ou minimaliste, fin j'en sais rien, mais... ça reste des jeux vidéo, et il reste... il reste un gameplay d'interaction, un gameplay de déplacement, et ça reste justement aussi un problème pour les pers-, pour les non-joueurs, les personnes qui jouent pas, euh tester une de mes créations est difficile ! Parce que jouer à la manette, c'est... jouer à la manette à un first person controler, c'est extrêmement difficile pour beaucoup de personnes, et pour des gens qui ont jamais joué de leur vie, c'est

quasiment impossible, ça demande une habitude, un apprentissage, qu'on oublie quand on a un peu joué, qu'est en fait monstrueux. Qu'est vraiment monstrueux. En fait on n'est pas du tout dans du casual game, ni *Genius Loci*, ni *Kristallijn*, alors que pourtant c'est, c'est pensé pour en être, c'est pensé pour s'adresser à des gens qui n'ont jamais joué, mais il y a un gros problème, c'est que vu que je fais du first person, en fait je m'adresse à des gamers. Et... je pense que c'est tout le problème de cette tranche de jeux un peu de niche, parce qu'il y a d'autres... d'autres game designers, notamment Moshe Linke, je sais pas si tu connais ?

R.L. : Oui.

G.B. : C'est des jeux à la première personne qui sont aussi à la frange installation interactive... espace architectural... Et... lui aussi qui, du coup, s'adresse, ses jeux... ouais, s'adressent à tout le monde, devraient s'adresser à tout le monde, mais qui, vu qu'il y a la première personne, s'adressent à une niche. Et donc, en fait, c'est ça aussi, on réalise aussi que dans le, finalement, dans le public de gamers, il y a aussi une niche de gens, alors déjà il y a une niche de gens qui viennent du jeu indé, qui s'intéressent qu'à des jeux comme ça, mais après il y a des gens qui sont, et donc c'est des choses dont on commence à se rendre compte maintenant, des gens qui sont profondément gamers à la base, mais qui s'intéressent à ce genre de choses aussi, et des gens qui ont été gamers avant et qui s'intéressent à ce genre de choses, donc plus à des choses artistiques et qu'ont aussi la possibilité, du coup le bagage de... le bagage de contrôle manette pour pouvoir jouer à ça, quoi. Et pourquoi je parlais de tout ça ? Bah, du fait qu'il y a forcément un gameplay et que du coup ça reste... à la base. Mais c'est ça que, par contre, en même temps ça change, en fait... c'est peut-être plus un des trucs qui faudrait, ce sera à nous de l'assumer, qu'on est des game designers et pas des artistes, et qu'on assume auprès des puristes du game design, juste que ce qu'on fait reste du jeu vidéo, quoi. Et que, qu'on trouve pas en fait l'excuse classique de : non, on est des artistes, on fait un format hybride, non en fait, c'est, en fait non, on fait du jeu vidéo. Et que le jeu vidéo est aussi diversifié que ça. Et que... oui, on peut faire des puzzle games, on peut faire des shooters, mais on peut aussi faire des jeux immersifs, des jeux... qui juste qui racontent des histoires, des jeux qui juste... permettent de mettre en scène une expérience, en fait. Mais c'est dur, il y a pas le mot clé, en fait. C'est souvent, je peine à décrire mes trucs, mais justement dans... dans le marché ou même sur les plateformes, comment décrire ce... parce que dès qu'on parle d'expérience, les gens s'attendent à avoir de la VR, bah non c'est pas de la VR, je suis très attaché à pas faire de la VR. Euh c'est pas une aventure, si on parle de jeu d'aventure, on s'attend à un gameplay d'aventure, euh c'est pas... les gens ont inventé walking sim mais c'est un peu naze, walking sim, mais même c'est pas que, c'est pas que marcher, en tout cas je parle de ce que je fais, on fait pas que marcher, je suis désolé, on fait pas que découvrir un espace, il y a autre chose, il y a une interaction avec la caméra, il se passe quelque chose, mais moi j'ai pas de mots. A part expérience.

R.L. : Tu rejettes totalement ce terme de walking sim, c'est du tout quelque chose qui... ?

G.B. : Bah oui, c'est pas ce que je fais. C'est, fin si je faisais qu'arpenter un espace où il y avait... alors peut-être que mon prochain jeu sera plus un walking sim. Parce qu'on va faire que marcher, mais en fait non parce qu'il va pas y avoir que ça. Mais si je faisais que marcher dans un espace qu'est designé, et que je contemple, alors

je pense que le travail de Moshe Linke est plus de l'ordre du walking sim, parce que lui on se déplace dans des espaces, alors pas tout le temps, des fois il y a des choses justement un peu différentes, mais il y a certains jeux qu'il a fait qu'était vraiment du walking sim. On se déplace et on observe des choses qui sont là, qui... des œuvres d'art interactives ou pas interactives, en tout cas numériques et... pourquoi pas, ouais, le terme est, si lui l'accepte, c'est bien parce qu'on se déplace et... dans un espace virtuel, et ou en tout cas dans les trucs que j'ai fait jusqu'à présent, c'est, pour moi c'est pas le déplacement qui est important, c'est tout ce qu'il se passe justement avec la caméra et avec l'espace. Et du coup, c'est pas un simulateur de marche, c'est pas un jeu dans lequel on découvre un espace, c'est vraiment un jeu dans lequel on va... on va vivre un truc qui est mis en scène par une caméra et un espace. Et en fait j'ai pas de mot pour ça, à part, fin faire des... j'ai pas encore trouvé de mot pour ça.

R.L. : Oui, et tu dis expérience c'est connoté aussi, il évoque des choses, quoi ?

G.B. : C'est un peu, bah ouais je pense expérience, c'est connoté vers, on va parler d'expérience interactive, donc j'avais utilisé expérience pour *Kristallijn*, j'avais dit expérience... audiovisuelle, slash... qu'est-ce que j'ai dit ? Expérience audiovisuelle / jeu immersif, fin je sais plus, un truc de ce genre. Pour faire comprendre que c'était un jeu, c'était pas juste une expérience, mais qu'en même temps c'était pas juste un jeu, c'était aussi une expérience. Et beaucoup de gens disaient : ah mais du coup c'est en VR ? Non, c'est pas en VR. En fait, dès qu'on parle d'expérience immersive, fin d'expérience audiovisuelle, on s'attend à de la VR. Et après on a la question : pourquoi tu le fais pas en VR ? Et... [rires].

R.L. : Et qu'est-ce que tu répons ?

G.B. : Je... je dis, alors ça dépend, de, ça dépend de quoi, mais je dis que mes jeux sont pas faits pour la VR, la VR, c'est un medium à part entière, et si je voulais faire des choses en VR, bah je ferais un truc pour la VR. Et... et si, est-ce que ces jeux-là seraient traduisibles en VR ? Je pense que non. Euh... alors *Kristallijn* n'est clairement pas traduisible en VR... [rires] euh... en tout cas ils sont pas faits pour la VR. Si je faisais avec la VR, j'essayerais déjà de repenser le medium, déjà, avant de me lancer dessus. Là, c'est vraiment fait pour jouer sur un écran. Sans que ça soit avec un...

R.L. : Oui c'est vrai que c'est un rapport à l'œuvre de manière générale qui est spécifique au jeu vidéo, le fait de jouer seul chez soi, avec le produit, qui est assez unique en fait.

G.B. : Ouais, parce que, bah le cinéma, sinon, qui fait... Et la musique. Et la littérature. [rires] Et... mais oui, c'est sûr que, c'est ça, dans les arts plastiques, même quand... même quand ils s'intéressent au cinéma, ils font de la vidéo, c'est de la vidéo d'art et c'est toujours mis en espace, même si c'est sur un écran, c'est installé. Après on peut acheter le DVD, le regarder chez soi, mais... il y a comme une ambiguïté, justement, vidéo, vidéo d'art et cinéma, il y a une ambiguïté. On peut quand-même acheter le DVD et regarder la vidéo d'art chez soi, d'ailleurs ça se vend comme ça, dans le marché de l'art.

R.L. : Et j'avais entendu le terme de game art, je sais pas si c'est quelque chose qui te parle ?

G.B. : Euh game art, ouais c'est vrai qu'il y a plein de trucs qui se réfère à... bah là, du coup, dans le game art, il y a des gens qui sont plus dans les arts plastiques, pour moi, aussi. Euh... bon après je sais pas si c'est la peine de faire des catégories, mais c'est quelques chose... en même temps c'est des endroits où les catégories se font, mais game art, c'est beaucoup utilisé par des gens qui vont peut-être exposer leurs jeux ou faire des choses qui sont vraiment en train d'éclater, euh d'éclater même l'immersion, en train d'éclater même les contrôles, euh... qui sont, du coup, pour moi sont peut-être plus dans une position, dans un positionnement d'artistes par rapport, je crois que quand les artistes plasticiens s'intéressent au cinéma, c'est pour l'éclater, quand ils s'intéressent à la bande dessinée, c'est pour l'éclater, quand ils s'intéressent à la littérature, c'est pour l'éclater. Il y a souvent un aspect, c'est mon point de vue, un aspect destructeur, euh, de la part des artistes plasticiens quand ils s'intéressent au medium, au media culturels de masse, ou populaires. Et, particulièrement le jeu vidéo aussi, d'ailleurs les arts plastiques s'intéressent au jeu vidéo maintenant, on en voit, j'en vois dans des expos d'arts plastiques, et on voit que c'est : j'éclate le jeu. Et d'ailleurs, souvent, ce sont des... des personnes qui, d'ailleurs, retombent sur des choses qui ont été faites par des artistes du jeu vidéo [rires] et pour l'éclater, justement en le réintégrant dans leur milieu artistique.

Parce qu'il y a un gros aspect, enfin j'ai beaucoup vu ça... fin dans les arts plastiques, le white cube, l'espace de monstration permet littéralement d'incorporer n'importe quel élément de n'importe quel autre endroit et d'en faire quelque chose à part entière, et notamment en l'utilisant sous forme de citation ou ce genre de choses. Et je pense, je suis peut-être en train de m'embrouiller un peu, de toute façon, tu parlais de game art aussi avant, mais en tout cas, je pense les différences entre être un... un réalisateur, un vidéaste, un game designer, un auteur, un... un musicien, ou être un artiste plasticien, la grande différence, c'est que... le format devrait être, fin je sais pas, il y a un rapport au format dans, dans les premiers medium dont je parlais, qui est un peu assumé et il y a un rapport à la technicité aussi, qu'est assumée, et un rapport à un public qui est un peu assumé aussi, dans la mesure où on travaille avec des instruments techniques pour faire des formes qui sont pré-attendues, euh, mais en même temps qui nous permettent de délivrer un message, une émotion, selon un schéma un peu classique, il y a un peu un... je trouve pas de mot, il y a des ficelles, il y a un classicisme, il y a un... il y a une technique, dans ces medium-là, techniques, littéraires, il y a des façons de faire ressortir des émotions. Qu'on peut éclater, après on peut être expérimental dans ces mediums-là, mais même en étant expérimental, il y a une façon, généralement on peut rester là-dedans.

On peut voir, effectivement, Lynch, il est expérimental dans ses films, euh... [inaudible] il est expérimental dans ses films, mais ça reste du cinéma ! C'est pas de la vidéo d'art. Et pour moi, il y a vraiment une jonction, euh, il y a plein de choses que j'adore dans les arts plastiques, on dirait pas forcément quand j'en parle, mais il y a aussi une, généralement, quand les arts plastiques vont faire du cinéma, ça va toujours être sous la forme de la citation, et toujours sous la forme de l'explosion, de la destruction et de la récupération. Et donc c'est aussi pour ça qu'à un moment donné, je me suis dit : non – fin peut-être pas aussi... – non, je veux faire du jeu vidéo, je veux le distribuer sur les plateformes, parce qu'en fait c'est impossible de faire du jeu vidéo en étant dans la sphère des arts plastiques et d'être accepté dans cette sphère sans, en fait, simplement le citer ou le détruire, alors que moi,

en fait, non j'ai envie d'utiliser son langage. Et j'ai pas envie de le citer, j'ai envie de... d'expérimenter avec ce langage et de voir où il me mène. Et donc c'est ça, le game art, une nouvelle fois, ça... ça regroupe plein de choses, tant des choses qui vont juste détruire le langage et l'utiliser comme citation, c'est : je fais un jeu vidéo mais qu'est en réalité une pièce qui n'a rien à voir avec le jeu vidéo mais qui le cite pour d'autres fins, qui peuvent être intéressantes ou pas, et d'autres qui vont être, au contraire : je suis, en fait, dans la frange ultra expérimentale du jeu vidéo mais je reste du jeu vidéo. Et encore une fois, bah... c'est pas en fait un terme qui définit véritablement ce qu'on va faire. Peut-être en fait, c'est juste, encore une fois, c'est juste qu'on fait du jeu vidéo. Et peut-être que, comme dans le cinéma, les... [rires] les réalisateurs, à un moment donné, accepte qu'ils sont réalisateurs, vidéastes... il suffit de... oui, même quand ils sont ultra expérimentaux, ils font... [inaudible]

R.L. : Ok, bah merci pour toutes ces réflexions. Peut-être changer un tout petit peu de sujet, je voulais juste revenir à ce que tu m'avais dit au tout début que tu donnais des cours. Alors : dans quelle école, de quoi tu parles... ?

G.B. : Alors moi je donne des cours techniques uniquement, ce qui me va très bien. En même temps, ça m'allait très bien jusqu'à présent, mais... Ouais, je donnais des cours de Unity, de programmation sur Unity. Et je donne ça dans une école privée, mais aussi à la fac, dans une unité, à Paris Bobigny, et l'autre c'est l'ICAN.

[Passage non retranscrit]

Mais c'est vrai que... je pense, dans un premier temps, c'est... ça m'arrangeait, fin déjà ça m'arrangeait, j'ai un aspect technique dans tout ce que je fais, fin comme je t'ai dit au début, j'aime bien faire des trucs seul, c'est... c'est intéressant aussi de retransmettre ces choses-là, donc donner des cours purement techniques, c'est quelque chose avec lequel je me sentais à l'aise, [inaudible] mais je pense aussi, bêtement, dans un premier temps, au début, j'avais du mal à assumer, euh, bon surtout, non, surtout c'était la seule qu'ils me proposaient. [rires] Bêtement. Mais aussi, je me disais, ça me va très bien, parce que c'est peut-être la seule chose que j'assumais, euh... donner des cours de game design, de level design, je me disais : « je suis pas légitime parce que je suis pas un game designer ». Et en fait, de plus en plus, je me sens légitime en la matière, et en fait ça me plairait, à un moment donné, parce que je comprends le game design classique, et je serais complètement capable de l'enseigner, et surtout ça m'intéresserait aussi de pouvoir l'enseigner de façon plus large, justement d'insérer des choses moins systémiques, moins habituelles dans nos enseignements. Pour apprendre, justement, aux game designers de demain, que il y a pas, justement, que les boucles de gameplay, les 3 C et... fin, le cahier des charges habituel du jeu vidéo, et je pense particulièrement la création contemporaine des jeux vidéo actuelle montre qu'il y a plein de jeux narratifs aujourd'hui qui cassent justement tous les codes et qui font, qui sont des jeux à la fois ultra intéressants, qui touchent à un public très très grand, et en plus sont des jeux qui marchent financièrement, qui montrent que, littéralement, sortir des trucs complètement, euh, classique gameplay, c'est... c'est même pas quelque chose de viable, c'est quelque chose qui est déjà là. [...]

R.L. : Apporter aussi ton point de vue, ta formation... ?

G.B. : Ouais, aussi, justement. Bah peut-être aussi à pousser à expérimenter, donner des pistes. Tu design quelque chose qui [inaudible]

R.L. : Ok, je regarde. Bon on a déjà pas mal parlé, je regarde si j'ai encore d'autres questions. Après j'ai des questions un peu plus larges, voilà, ouvrir un peu. Je me demandais si tu avais... Enfin, je pose souvent la question aux gens mais si je dis architecture et jeu vidéo, est-ce que tu penses à un jeu en particulier ? Et voilà, est-ce que tu as des jeux que tu me conseillerais ?

*G.B. : Bah Moshe Linke. [rires] Je t'aurais forcément parlé de Moshe Linke. Faudrait que je retrouve des listes, j'ai tendance à oublier ces trucs, euh... *Anti-chamber*, évidemment. *Antichamber*, évidemment. En fait, ce qui est marrant, c'est que je joue assez peu. De moins en moins, en plus. Je peine à trouver des jeux qui me donnent envie, et même quand ils me donnent envie, je suis souvent déçu. [rires] Mais du coup, fin, c'est ça, ça fait quelques années que j'ai peu de recommandations, de ce fait. Qu'est-ce qui... ? Sinon, j'ai testé plein de petits jeux indés, à l'époque, je pense qu'il y en avait plein qui devaient m'intéresser pour... pour poser des questions sur ces trucs-là, euh alors le jeu que je cherchais tout à l'heure, comment il s'appelle ? [...] Il parle pas tant d'architecture que ça. Euh... il me revient pas. [...] Après, c'est ça, est-ce que c'est en architecture, en général, ou est-ce que c'est des espaces qui se créent et se défont ? [rires]*

R.L. : C'est pour ça que je dis que c'est ouvert, alors tu peux l'interpréter comme tu veux.

G.B. : Parce que j'ai pas joué à ce jeu-là, mais quand-même, il y a un jeu, il y a un jeu, comment il s'appelle ? Un jeu de loop infini, en 2D, je sais plus comment il s'appelle... Mais où, je crois il y a un aspect intéressant, fin... c'est vraiment très très large en termes d'architecture, mais c'est, en fait on est dans une boucle et en fait il y a juste un chemin et le joueur donc fait que tourner sur le chemin et à chaque boucle, il y a des éléments nouveaux qui se rajoutent. Et je crois qu'en débloquent certaines choses, il y a des éléments de décors qui deviennent visibles alors qu'au départ ils étaient dans le noir. Ça fait une espèce d'écriture, comme ça, de l'espace, au fur et à mesure, alors qu'on est littéralement sur le même espace. Chose qui, fin je sais pas, qui fait un peu penser au jeu Labyrinthe, qui a un peu rien à voir, un labyrinthe de cartes, ça te dit quelque chose ? On a des cartes avec des formes de labyrinthe dessus, ouvertes, fermées, et qu'on pousse...

R.L. : Ah oui je vois, oui le jeu de société ! Oui, je vois, d'accord.

G.B. : Qui fait que l'espace se refait en permanence. Non, c'est trop, c'est trop loin, je vais chercher trop loin pour l'architecture ?

R.L. : Euh non, non, c'est... Personne n'avait mentionné ça avant, donc du coup c'est intéressant. Bon après c'était vraiment juste comme ça, si jamais t'avais déjà... Et puis, je pense qu'on pense qu'on va arrêter ici. J'avais juste une dernière question, c'était : est-ce que tu me conseillerais quelqu'un à interroger pour la suite ?

*G.B. : Euh... [rires] Un game designer qui pourrait bosser sur des questions comme ça ? Alors, que je connaisse personnellement, non. Euh... dans des gens que je suis sur... ah bah, en même temps, tu dois déjà connaître, c'est... En fait, faudrait que je rouvre twitter, ça m'aiderait beaucoup. Euh... le designer de *Promesa*, ça te dit quelque chose ? Oui, il est déjà sur ta liste ?*

R.L. : Oui, je l'ai interrogé, déjà. Mais c'est très bien que tu en parles, parce que je trouve qu'il y a beaucoup de liens entre sa démarche et ce que tu fais.

G.B. : Ouais, complètement.

R.L. : *Et même dans le discours aussi.*

G.B. : Ouais, complètement. On avait vite fait échangé, échangé très rapidement parce que il était, il était dans deux festivals en même temps, c'était à distance mais... je sais qu'on a échangé quelques mails, justement pour parler de ça, je lui avais fait tester *Kristallijn*, il m'avait fait testé *Promesa*, et effectivement, dans *Promesa*, particulièrement *Promesa-Genius Loci*, il y avait un lien, justement de... rapport à la mémoire, un peu mélancolique, des espaces... assez similaire. C'est intéressant.

[... arrêt de l'enregistrement puis reprise par la suite – il s'agit plus d'une discussion libre par la suite]

...et qui dit comment étudier un peu l'architecture, ça te met des outils pour le level designer pour faire des meilleurs niveaux, ou pour le game designer pour faire des meilleures règles. Et c'est vrai que... l'idée de penser un espace en termes de fonctionnalités, ce genre de choses, fin je sais pas du tout si c'est ça l'architecture mais en tout cas c'est le lien qu'il faisait, le level designer, en fait, c'est ce qu'il fait. C'est... il y a plein d'aspects derrière tout ça, il y a un aspect mise en scène, c'est sûr, il y a un aspect fonctionnel, un aspect pour mettre en s-, mettre en jeu les mécaniques, mais finalement, c'est un peu la même chose que... je sais pas, designer un espace ou faire en sorte que des gens, ils s'amoncellent pas à tel endroit et qu'ils prennent le chemin le plus court, fin que, qu'il y ait des accès pour les sorties ou c'est vraiment des points de vue... L'architecture, c'est ça, fin c'est la limite, c'est designer des espaces fonctionnels ou pas fonctionnels, mais en tout cas qu'ont une fonction, fin [rires] c'est le design des espaces, et le level design, c'est ça, et donc le level design c'est un pan ultra important du game design, dans le jeu vidéo. En fait, le lien, il est là, dans quasiment tous les jeux. Je pense même un jeu de cartes, d'une certaine façon, fin ça commence à être plus du level design que de l'architecture à un moment mais juste le positionnement entre... plus du design qu'autre chose mais c'est que dès qu'il y a des personnages, un espace en 3D ou même en 2D, en fait c'est... des compétences similaires parce que, fin... peut-être pas des compétences similaires mais... des désirs similaires qui sont inclus en tout cas. Non ? [rires] C'est pour ça que ça pourrait être intéressant de voir des... des gens de l'industrie.

[Passage non retranscrit]

Maintenant ça me fait penser, alors je sais pas si ça serait intéressant, il y avait un jeu... c'est un puzzle game, euh c'était sorti pour une jam, si je le retrouve pas. Mais limite, ces trucs, je pourrais te les envoyer après, à tête reposée, en retrouvant des liens. Je vais pas tomber sur son nom mais tu pourras tester, après c'est pas quelqu'un qui fait beaucoup de choses, c'est un programmeur qui bosse, d'ailleurs, chez Ubisoft. Mais il a fait un... ah d'ailleurs, je pourrais te parler d'un... mais tu dois aussi connaître, Léon Denise ? Alors... lui il fait plus des shaders qu'autre chose, mais il avait fait un jeu de jam où il... où il avait récupéré des captations de l'espace avec une caméra 360 et il faisait une espèce de *Myst*, fin même pas un *Myst*, mais une espèce de *Myst*, 360. Tu vois *Myst* 3 où tu te déplaces de points de vue en points de vue ? Sauf que là, c'était des points de vue qu'il avait capté dans un espace et... et donc qu'est pas vraiment un jeu, qu'est pas vraiment un truc, mais qu'est assez intéressant, ce rapport de virtuel/réel, de représentation et de récupé-

ration, fin... ça ressemble un peu à Google maps, un point de vue Google maps et en plus il a intégré des objets en 3D dedans. Et l'autre personne dont je te parlais, c'est... le mec, c'est pas vraiment sa pratique, je crois il a juste fait un jeu de jam qui s'est trouvé être pas trop mal, euh... et qu'avait un rapport à l'espace un peu particulier mais c'est plus du jeu LD, qui joue avec des portails mais ses portail sont mis en biais, ce qui fait que, quand tu rentres dans un portail sur des escaliers, bah en fait tu te mets sur le mur de l'autre côté, quoi. Et en fait ça crée un rapport à l'espace assez étrange, c'est que t'es pas en train d'être téléporté, mais que t'es en train, ça pète complètement ton rapport à l'environnement, là où... je pense, tu vois *Manifold Garden* ?

R.L. : *Oui. Je pensais à ça justement.*

G.B. : Lui tu peux te déplacer sur les perspectives, sauf qu'à chaque fois tu te tournes, et lui dans son truc, c'était un peu ça, mais c'était très intéressant que ça se passe au milieu des escaliers, sur un portail qui est mis à 45 degrés, fin juste je trouvais ça intéressant. [rires] Parce que, justement encore une fois dans ce... dans ce truc de continuité, c'est que toi, t'as juste pris un escalier, t'as pas fait un... truc bizarre sur le mur, et en même temps, en ayant l'impression de passer un espace complètement normal, de passer ton escalier, et en fait t'as inversé complètement l'espace. On va faire un schéma, mais... en fait vu que tu passes sur un escalier comme ça, que tu montes, t'arrives sur un truc à 45 degrés, mais ça te fait apparaître sur un autre escalier à 45 degrés, mais en le prenant dans l'autre sens. Et en fait tu te retrouves, du coup, sur le mur, en gros, ça vient de s'inverser, tu viens de passer sur le mur, mais en ayant l'impression juste de marcher tout droit. Faut le voir pour... Du coup, ça pète assez le cerveau, c'est assez proche de... de trucs genre *Antichamber*, en fait justement dans le rapport à l'espace, mais juste pour c't'effet-là et le côté, en fait c'est ça, du coup, tout devient portail, mais le puzzle, maintenant, c'est de savoir par quel escalier, par quel angle il faut prendre ton portail pour arriver sur la bonne face.

[Passage non retranscrits]

R.L. : *Et est-ce que tu vois ce que c'est NaissanceE ?*

G.B. : *NaissanceE* ? Ah... Ah, tu vois, j'ai pas la tête, je dois être perturbé, mais effectivement, oui, bien sûr. *NaissanceE*, avec deux E, *NaissanceE*, Mavros.

C'est marrant, j'ai entendu qu'il avait fait les Beaux Arts de la Maison... comment ça s'appelle, à Nice ? La Maison... Villa Arson, pardon. Je sais pas comment j'ai entendu ça, mais j'ai entendu qu'il avait fait la Villa Arson, puis après il était parti sur ce prototype de jeu, tout seul, qu'il avait développé pendant 3 ou 5 ans. Ce qui est quand-même assez dingue, pour un développeur seul, surtout pour le moment où il est sorti. Et d'ailleurs, c'est... ouais, ce jeu est sorti complètement, le mec a fait aucune com, il est nul pour faire de la com, et c'est juste le bouche à oreille au fur et à mesure qu'en fait ce jeu est devenu quand-même une référence. [rires] Et ouais, qui est quand-même vraiment intéressant. Du coup, je pense lui, il parle de ça. Façon brutaliste, façon cyberpunk... Ouais, il y a plein de faces très intéressantes. Et qui est bien sûr une référence dont je parlais pas avant, mais qui est évidemment une référence dans ce que je fais, avec *Antichamber*. C'était l'utilisation, justement, de... du temps qui passe.

Il y a une phase, c'est une phase abstraite, qui commence à un moment donné, c'est comme ça que je la nomme, une phase abstraite où, en fait, c'est vraiment une inspiration, pour moi, pour plein de trucs, mais c'est comment... comment à partir d'un jeu « classique », entre guillemets, c'est-à-dire un jeu où on a un gameplay, etc., euh qui part sur un truc à peu près... normal, parce que je vois... tu vois, fin [inaudible], quoi, t'as ce que tu vois, comment j'amène les gens à être capables de passer 20 minutes dans le noir complet – parce que moi, c'est ce qui m'est arrivé – et qu'ils ne quittent pas la partie, et au contraire qu'il se disent : c'est génial ! Et je, fin, pour ça, c'est une référence, c'est justement, pour moi, c'est c't'idée, justement, que j'essaye de réintégrer maintenant, de me dire, il faut... il faut tendre la main, et je pense dans tous les mediums, c'est un peu le cas, il faut tendre la main pour arriver à un état particulier. Et à partir du moment où t'as tendue la main et que les gens sont arrivés à, à être assez engagés avec ce que tu leur proposes, tu peux tout te permettre. Et là, tu peux faire des choses expérimentales, tu peux faire des choses, euh, tu peux casser ton jeu, tu peux faire des trucs bizarres. Et donc, leur donner, ce que, ouais, leur donner en faisant un truc expérimental mais qu'ils auraient pas en faisant le truc expérimental parce qu'ils seraient bloqués, quoi. Et ce jeu-là, il excelle pour ça, parce qu'à la fois il... c'est ça, il dépeint des espaces, fin l'univers, l'ambiance est... est super intéressant, le gameplay, bon... et en même temps, quand-même ça prend aux tripes, justement ce gameplay de... ce gameplay de plateformer qui prend aux tripes et fait qu'on a tellement peur de mourir que juste marcher sur un petit espace vient créer une tension. En fait il a réussi ça ! Son jeu est dur, c'est horrible, mais en même temps, à cause de ça, ça fait que marcher, pourtant sur un truc, c'est bon, c'est large ! Je peux marcher, je vais pas tomber ! Mais, en fait, j'ai l'impression d'être au bord d'un précipice et que je vais tomber, quoi ! Et c'est ça, et puis après les phases abstraites du milieu avec les jeux de caméras, les flous... ouais, c'est... c'est grandiose. C'est grandiose.

R.L. : Il y a des choses dans Kristallijn qui m'ont fait penser à NaissanceE. Le passage justement où t'es dans le noir et tu dois trouver ton chemin avec juste ces petits néons qui s'allument.

G.B. : Ouais, peut-être, ouais.

R.L. : Mais il y a un petit peu d'Antichamber aussi dedans.

G.B. : Ouais... je pense ça, c'est le..., c'est le puzzle classique du labyrinthe qui emmerde tout le monde, généralement. Et là, je me dis, bon, avec mon système, je peux rendre ce truc classique pas emmerdant puisqu'il suffit juste d'avancer 3 fois et la sortie est face à toi, quoi. Parce que, justement, le téléport permet d'avoir l'espace que je veux et puis... [inaudible] Ouais, c'est un truc ultra classique, ce labyrinthe, l'espace récursif, Zelda... qu'est tout le temps là, on respawn au même endroit et il faut comprendre qu'il faut faire une combinaison de deux fois gauche, une fois droite. Le seul contrepoint, c'est que là, il n'y a pas de combinaisons. Quoi que tu fasses, la sortie apparaît. Et tu t'en es pas rendu compte. Et... qu'est-ce que je voulais dire ? Oui, c'est vrai qu'il y a une phase, comme ça, aussi, il y a un labyrinthe... oui, dans *Antichamber* aussi, à la fois dans *Antichamber* et dans *NaissanceE*. Dans *Antichamber*, faut... justement, faut comprendre la combinaison pour sortir. Et dans *NaissanceE* aussi, faut avancer à peu près tout droit, faut voir la sortie, c'est bon, on peut l'emprunter.

[...]

Entretien 12 - fleuryfontaine

07/04/2022, 16:30

Entretien réalisé dans un café à Paris
Durée : 1h45 environ
Langue : français

fleuryfontaine est un duo d'artistes composé de Galdric Fleury et Antoine Fontaine, tous deux diplômés de l'École d'Architecture de Paris Malaquais en 2008. Je prends connaissance de leur travail par le biais de François Damville, fondateur et co-animateur du podcast La Playade. Le travail de fleuryfontaine a également figuré dans l'une des éditions du Virtual Dream Center. Ils se décrivent ainsi sur leur site internet : « fleuryfontaine forme un duo d'artistes travaillant sur la place que chacun et chacune occupe dans les environnements néo-libéraux, artificiels et sécurisés qui conditionnent nos comportements, nos corps, notre rapport au monde et aux autres. Leur travail se décline sous la forme d'installations, de sculptures, de performances, de jouets-vidéos, de films et d'images générées numériquement. » Ainsi, même si leur travail intègre des œuvres jouables se rapprochant du jeu vidéo (qu'ils appellent jouets-vidéos), cela ne constitue pas l'essentiel de leur travail, qui navigue entre plusieurs formes d'images numériques.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet/de ma démarche.

R.L. : Donc, bah pour commencer, est-ce que vous pouvez tout simplement vous présenter, parler un peu de votre parcours ? Voilà. Comment vous en êtes arrivés à... ?

FF (Antoine) : Comment on en est arrivés dans ce café. Euh, et bah, nous avec Galdric, on s'est rencontrés en école d'architecture, on a fait l'école d'architecture de Paris Malaquais, à Paris. A chaque fois je me sens, à Paris, mais oui Paris Malaquais, ça pourrait être Paris Malaquais, à Reims, tu vois. Nan, c'était bien à Paris et... du coup, on a fait nos études d'archi, euh et puis on a bossé comme architectes, un temps. Euh... Galdric en Chine et moi à Paris, euh... et puis, en fait, en parallèle, on avait, à l'école, on a rencontré un de nos profs qui faisait des installations sonores. Et on est rentrés dans son collectif, pour bosser avec lui, et tout, donc on se retrouvait un peu à faire des expos, euh... voilà, autour de la thématique de l'architecture, mais lié à du son, etc. Et, ça nous a plus, du coup en bossant en cabinet d'archi, au bout d'un moment, on s'est rendus compte qu'on n'était pas très intéressés, pas plus intéressés que ça par le métier d'architecte, en soi. Tu vois, c'était un peu... un peu frustrant [superposition Galdric : oui], si je résume. C'était un peu frustrant, de, de ouais, de toucher à plein de trucs quand t'es en études, et que après tu sors et, voilà, c'était pas hyper enrichissant.

R.L. : C'était dans quelle agence ?

FF (Antoine) : Euh, moi j'étais chez Fabre Speller, à Paris, qui fait des... spécialisé dans la scénographie, de théâtre. Et Galdric, il était dans une agence chinoise...

FF (Galdric) : Qui s'appelle Setsuka, c'est un des architectes d'état chinois, euh le plus puissant, pour pas dire le plus connu, parce qu'il est inconnu, en dehors de la Chine, mais qui dirige ce qu'ils appellent là-bas des instituts, qui sont des énormes machines à construire. Et voilà, je travaillais là-bas.

FF (Antoine) : Il a sa carte au parti.

FF (Galdric) : Et il a sa, plus que sa carte au parti, et il a failli être, il l'a été, d'ailleurs, je sais plus, ministre, ministre de l'aménagement urbain un moment dans sa vie. C'est un gros ponton du parti communiste chinois, et, euh, qui a beaucoup fait... la Chine telle qu'elle est aujourd'hui, en bien et en mal, hein, il fait des projets qui sont très cools, mais évidemment pas que des projets qui sont très cools. Et euh, donc c'était intéressant, et après je suis revenu en France, et je travaillais chez, euh, Roy, euh Hubert et Roy qui est une agence, euh... parisienne, euh, qui fait des projets, beaucoup de projets de rénovation de tours, j'ai travaillé sur la rénovation d'une tour à la Défense, des trucs comme ça.

FF (Antoine) : Tu les connais, tous ces archis, là, ça te parle ?

FF (Galdric) : C'est des sortes d'agences moyennes, un peu, qui ont des publications, tu vois ? Mais euh...

FF (Antoine) : T'as fait tes études, où, toi ?

R.L. : Moi, Versailles.

FF (Antoine) : A Versailles.

FF (Galdric) : Ouais, fin qui sont... des agences plutôt euh... assez petites, fin un truc 10-15 personnes, quoi, c'était, ouais 10 personnes, Fabre ?

FF (Antoine) : Fabre ?

FF (Galdric) : Si tu comptais un peu tout le monde, ça fait un peu après 10 personnes ?

FF (Antoine) : Ouais, moins, même. Oui, fin, non mais euh aussi les gens à Clermont, mais peut-être c'était en tout 20 personnes.

FF (Galdric) : Et qui accède à des commandes quand-même assez importantes, euh... que ce soit Antoine, de théâtre ou de choses comme ça, de rénovation de théâtre, euh... que ce soit Hubert et Roy de, voilà, rénovation de tours à la Défense, de bureaux, euh... de Paris ou d'autres régions.

FF (Antoine) : Bon, après, c'était bien comme... [superposition Galdric : Oui, c'était intéressant mais...] c'était des bonnes boîtes, hein, mais c'est juste que... c'est, voilà, on s'est rendu compte qu'on n'était pas, euh, c'était pas ce qu'on voulait faire, en fait.

FF (Galdric) : Pour plein de raisons, à cause de la temporalité des projets, parce que c'est des choses qui s'étalent dans le temps, évidemment, hein. A cause du rapport au politique aussi... ce genre de questions. A cause de, tout simplement, comme disait Antoine, c'était un peu la mor... morosité du travail au jour le jour peut-être.

FF (Antoine) : Ouais, déjà il y a clairement une morosité, et puis c'est vrai qu'en plus il y a un côté frustrant parce que, ouais, tu mets... les projets sont hyper longs à sortir de terre, des fois ça s'arrête, euh, hyper brutalement. [superposition Galdric : (rires) Je pense que c'est pas... on n'est pas les seuls.] Mais disons que, tout ça, ouais là où, justement, on va... le collectif dans lequel on bossait, on faisait des installations sonores, on pouvait bosser sur des projets chouettes, avec du budget et tout, qui s'étalaient sur quelques mois, mais il y avait un moment où c'était fini et puis tu pouvais... contempler, voilà, te féliciter de ce que tu avais fait, du travail achevé et passer à autre chose et... ça c'était peut-être plus quelque chose qui nous attirait. Et du coup on a commencé des, on a recommencé des études à l'école d'art de Paris-Cergy. Euh... voilà, on a recommencé des études là-bas, euh et là on est vite rentrés dans le cours d'un, d'un prof qui s'appelle Jeff Guess, qui avait un cours de... programmation. Voilà. C'était un atelier de programmation, et tout, et puis nous on est allés voir ce qu'il se passait, on a appris à programmer sur Processing. Et puis on a eu un workshop, euh, Unity 3D. C'est là que la petite histoire rejoint la grande [rires]. Un workshop Unity 3D, oui tu vois ce que c'est ?

R.L. : Oui, oui, je vois.

FF (Antoine) : Et euh... Et donc, nous, bah on s'est dit : « Super ! ». Et après on a vite réalisé que, euh, en fait avec les compétences qu'on avait appris en école d'archi, notamment sur la 3D, euh...

FF (Galdric) : Et de dessin de l'espace, aussi.

FF (Antoine) : Et de dessin, ouais, voilà, de tout ça, c'est vrai que il y avait une base qui était cool pour, euh, bah pouvoir imaginer des environnements, les mettre dans Unity et, euh, se promener dedans direct.

FF (Galdric) : Ouais, tout de suite faire quelque chose, quoi, plus rapidement.

FF (Antoine) : Et avec ce truc, bah, génial du jeu vidéo, qui est que tu, même si ça reste dans l'écran, comme tu joues dedans, tu habites l'espace, l'environnement, tu te... tu te projettes vachement dedans et t'as cette sensation qui est assez incroyable, et du coup, euh... on s'est vite qu'on pouvait faire des trucs avec. Et euh c'est un peu comme ça que ça a commencé. A faire des jeux vidéo, parce nous on fait aussi autre chose. On fait aussi, comme tu as vu, sûrement, on a de la sculpture, de la performance, de la, on touche un petit peu à tout. Et puis là, même, depuis, ça fait un moment qu'on fait plus de jeux vidéo. Euh... parce que là, euh, on... Tu nous as, tu as entendu parler de nous comment, du coup ?

R.L. : Alors j'ai entendu parler de vous grâce au podcast La Playade.

FF (Galdric) : Uhm ! Ok.

FF (Antoine) : Ok, ok, d'accord. Super. Je pensais que c'était, comme tu parlais de l'Université, et tout, je pensais que c'était... via le Fresnoy ?

R.L. : Bah j'avais entendu parler du Fresnoy, mais... du coup c'était pas par là.

FF (Antoine) : Nous on a commencé le Fresnoy en 2018. Et le Fresnoy, tu vois comment ça marche ? C'est genre une école...

R.L. : Vas-y, réexplique.

FF (Antoine) : ...post-master, qui en gros, c'est en deux ans. T'as pas vraiment des cours, c'est juste que, tu rentres au Fresnoy en disant : « la première année, je vais faire tel truc, la deuxième année, je vais faire tel truc, une œuvre, installation, film », euh, un peu ce que tu veux, tant que c'est des arts visuels. Et, euh, et ils te financent, en fait. Donc c'est, c'est entre l'école et la prod, tu vois, ils... ils produisent ce que tu vas faire, chaque année. Donc t'as une enveloppe, t'as un budget, t'as des gens qui t'aident, t'as plein de matos sur place pour faire tout ce que tu veux. Tu veux faire de la photo, tu veux faire du film, si tu veux faire... ouais [incompris]. Et, du coup... nous, on est rentrés là-dedans, et on est arrivés, euh, avec plutôt des projets de... [superposition Galdric : projets hybrides en tout cas] plutôt des projets de court métrage. Ouais, le premier, c'était un peu hybride, euh, donc, c'est le film *Ange*, je sais pas si tu as jeté un œil, qui était entre le, fallait faire une installation, c'est un film installé, vidéo, tu vois.

FF (Galdric) : Il y a quand-même un jeu vidéo aussi, derrière.

FF (Antoine) : Parce que... nous, on arrivait, du coup, on était vraiment... comme on a fait l'école de Paris-Cergy, on était vraiment dans le milieu art contemporain, tu vois, galerie, centre d'art, résidence d'artistes, je sais pas, etc., installations, machin. On est arrivés au Fresnoy, qui est quand-même plus... quand-même plus audiovisuel, film, euh... quand-même, tu vois. Et... et les ressources qu'ils mettent à ta disposition, c'est, du coup, c'est vachement, uhm, axé là-dessus, quoi, plus que le reste, on va dire. Et donc, euh...

R.L. : C'était ce que vous alliez chercher, aussi, j'imagine ?

FF (Antoine) : Ouais ! Ouais, ouais.

FF (Galdric) : Euh, oui.

FF (Antoine) : C'était ce qu'on allait, ce qu'on était allés chercher, mais je pense, quand on est arrivés, on avait quand-même encore l'idée d'une hybridité des trucs. Avec, justement, le fait de faire un film installé, en se disant, euh, on va, on reste dans le réseau d'art contemporain, parce que notre film il va être présenté en... en exposition. En fait euh... donc on a fait ça, et finalement euh, on s'est rendu compte que le film, il fonctionnait tout seul, déjà, tu vois, qu'il y avait un peu une autonomie du film en dehors de l'installation qui marchait. Et, du coup, quand on est arrivés en deuxième année, le court métrage qu'on a fait après, on a dit : non, mais, on va être film, film, et là, du coup, on chang-, on a changé un peu de... de réseau, je dirais, quoi. Parce qu'on est, du coup on est passé dans un canal plus festival, de films, tu vois, court métrage, etc. Donc il y a eu un peu ce cheminement là, comme ça. Euh...

FF (Galdric) : Qui empêche pas de faire quand-même de la 3D, et quand-même de l'architecture, et avec de la narration environnementale, mais cette fois-ci dans un format linéaire et pas interactif.

FF (Antoine) : C'est-à-dire que, là, le dernier court métrage qu'on a produit, effectivement, on est vraiment sur, il y a vraiment une narration, etc. Donc, des images en 3D pré-calculées, euh voilà, avec aussi un questionnement autour, à la fois dans les images et dans le texte autour de l'architecture. Euh... mais celui d'avant, *Ange*, il y avait quand-même encore aussi dans le, même dans le film, une hybridité des techniques, euh, un peu un côté plus expérimental, aussi, je pense, quand-même. Parce que, la démarche, si tu veux, consistait à, discuter avec un... un hikikomori, un

jeune qui se dit hikikomori, fin un jeune, le gars qu'on a rencontré, lui ça faisait 13 ans qu'il était reclus dans sa cabane de jardin, donc il était plus très jeune non plus. Mais, voilà, on a rencontré ce mec-là, on a discuté avec lui autour de, du, qu'est-ce que c'est d'être hikikomori, c'est-à-dire quelqu'un qui sort pas de sa chambre. C'est un terme japonais qui veut dire ça. Et... voilà, en discutant avec lui, en fait on s'est dit, euh, tient – on parlait via internet, parce que, lui, il sort pas de sa chambre et que c'est compliqué de lui demander, donc c'est pas nous qui allons venir dans sa chambre, parce que c'est intrusif, et qu'en général... il va dire non. Euh... donc on dialoguait avec lui en échangeant des petits jeux vidéo, des sortes de mini jeux qu'on, voilà, qu'on faisait pour lui. Avec des tout petits environnements, on essayait de reconstituer des chambres, euh, qu'on imaginait, dans lesquelles on croisait aussi des trucs qu'il nous avait racontés, pour le faire parler. Donc, en fait, là, le jeu vidéo, c'était vraiment un support de discussion avec lui, donc on lui envoyait le truc, on se retrouvait sur Discord, et il partageait son écran, il faisait un partage d'écran. Nous on enregistrait le partage d'écran. Et en gros, on le voit en première personne... je sais plus si je t'ai envoyé le lien du film, ou pas ?

R.L. : Euh, non, je crois pas.

FF (Antoine) : Je te l'enverrai. Et euh... donc voilà, on le voit en gros, tu vois, on entend sa voix et on le voit piloter la caméra, il est en *first person*, donc euh... Et il découvre les environnements qu'on a fait, et nous on parle avec lui, et lui il nous répond, et on essaye de, voilà, que ça discute. Et, du coup, là, voilà, c'est vraiment le, le jeu vidéo servait vraiment à ça. Donc, c'est, ce film-là, c'est un film mais on utilise le médium du jeu vidéo pour, euh, comme, ouais un...

FF (Galdric) : Pour produire les images aussi.

FF (Antoine) : Pour produire des images, produire, et produire, euh, des... des trames documentaires, quoi, où, finalement, t'entend le type qui parle. Et en plus, c'est lui qui pilote la caméra, donc c'est presque lui qui réalise, tu vois. En un sens. Voilà. Et euh... et après, bon ça, c'est les... voilà, c'est un peu là où on en est. Et après il y a tous les travaux qu'on a fait avant, voilà, peut-être tu as des questions dessus, aussi.

R.L. : Ouais, on va peut-être rentrer plus dans le détail. Vous avez déjà pas mal répondu... J'avais juste une petite question : vous travaillez vraiment tous les deux ou alors vous faites appel à d'autres personnes, par exemple pour le son, la musique ?

FF (Galdric) : Jusqu'à très récemment, on travaillait que tous les deux. Pour les, bah pour les courts métrages, c'est un peu une industrie différente, ou alors c'est une manière de produire différente, donc là on va avoir besoin, et en plus on a envie, hein, de travailler avec des gens. Donc ça va être pour le mixage son, pour le montage, pour des choses comme ça, dans la catégorie... court métrage, donc dans les deux derniers. Pour tout ce qui est avant, on a fait quasiment toujours tout tout seul, que ce soit, euh, les images, la programmation, le son. Des fois on a demandé à des copains, des copines, [superposition Antoine : ouais, enfin...] de faire la musique ou des choses comme ça, de collaborer, mais euh...

FF (Antoine) : Ouais, parce que... en études d'archi, t'as quand-même très vite l'habitude de collaborer avec d'autres gens, sur des projets ou des trucs que tu fais dans tes études, donc si, avec Galdric, on a fait des projets, euh des projets tout les deux, quoi, hein, voilà, différents trucs, tu te mets en groupe, hein. Tu te mets en groupe

et tu fais des trucs, et puis truc, il fait truc, et ninin, ninin, voilà, parce que le métier d'archi, c'est ça, aussi. C'est vrai qu'on a quand-même un petit peu gardé ça, c'est-à-dire, on est tous les deux, donc c'est sûr que ça reste le noyau dur, mais c'est vrai que ça peut arriver sur certains projets, qu'on demandait de l'aide à des amis, mais c'était vraiment, d'ami à ami, quoi je dirais. Des potes qui font de la programmation, on va avoir besoin d'aide sur un truc. Ou des potes qui font de l'électronique, un petit peu, tu vois. Ou, euh...

FF (Galdric) : Mais sur les projets qu'il y a sur notre site, quasiment plus aujourd'hui. Il y a que sur, euh, que *Contouring*, *Contouring*, il y a le site Internet qui a été fait par des...

FF (Antoine) : Voilà, *Contouring*, c'était... voilà. Il y a un texte, [superposition Galdric : le texte, la musique] il y a toute une partition, euh... toute une partition procédurale, euh... Pour *Index*, je sais pas si tu vois cette œuvre, tu sais, c'est un travelling dans un couloir. Euh, ça tu vois, c'est, uhm, réalisé dans Unity. Mais c'est pas un jeu vidéo, dans le sens où c'est pas interactif, mais par contre, quand on le présente en expo, euh, le couloir, en fait, il est infini, donc en fait, euh, le, c'est quand-même Unity, c'est une caméra dans Unity qui avance. Donc tu la pilotes pas, mais juste elle avance, et en fait, Unity, le programme qu'on a écrit, génère des tronçons de couloir, à chaque fois au bout, des nouveaux, tu vois ? [superposition Galdric : procéduralement] Procéduralement. Et une fois que la caméra, que la caméra a passé, euh... un tronçon, et que le tronçon il est derrière elle, il fait disparaître le tronçon de derrière et apparaît un nouveau devant, ce qu'il fait que c'est, tu peux faire tourner à l'infini le truc et il recompose, tu vois, selon des règles qu'on lui a données, on lui dit : tu peux mettre le plafond à telle hauteur, des lampes comme ci, comme ça. Ça, qui est vraiment un truc hyper archi, archi, parce que... il y a, voilà, on avait, c'était un peu le, l'idée de parler du couloir comme un lieu, qui est un non-lieu, tu vois, qui est pas juste un lieu de passage, euh, qui sert à indexer, aussi, bah du coup, les activités, les gens, euh. T'as ton numéro d'appartement, t'as ton, tu as les chambres d'hôtel, la prison, l'école, tu vois, les trucs de, les... c'est des trucs de Foucault, aussi, tu vois, de... Fin, ça, pour ça, pour moi, c'est hyper archi, euh, **architecture**, tu vois, c'est les trucs qu'on nous apprend à l'école d'archi, et tout, mais que... que peut-être nous on avait à ce moment-là aussi envie d'exprimer à notre manière. Euh... et ça, c'est Unity.

FF (Galdric) : Et ça c'est, là il y a une collaboration pour le coup.

FF (Antoine) : Et là, il y a une collaboration, puisque, voilà, on a bossé avec Vincent Dautefort, qui est un ami, qui, avec qui on avait bossé sur des trucs avant, puisqu'il programme, machin, et il bosse sur SuperCollider, qui est un outil de programmation, qui sert à faire de la musique, mais en écrivant. Génial. T'sais, il y a aucun, [superposition Galdric : tu vois pas ce que c'est ?] c'est genre, il y a pas de boutons, t'sais, il y a, t'as pas. [superposition Galdric : c'est des codes] C'est que du code, c'est genre, tu veux un truc qui, un oscillateur qui fait « Ui, ui », il faut que tu l'écrives. Tu fais ton oscillateur, si tu veux un bouton, tu fais toi-même ton bouton. C'est hyper cool, mais, voilà, tu fabriques tout de A à Z. Et du coup, par contre, ce qu'il y a de bien, c'est que ça te laisse, euh, bah si tu veux générer des choses procéduralement... tu peux tout de suite réfléchir à ton, ton code en pensant à ça, et créer la machine que tu veux, quoi.

FF (Galdric) : Et après, nous on a fait le code qui permet de communiquer entre les deux, et donc euh... selon les couleurs et les éléments qui apparaissent dans le couloir, le son réagit et change d'harmonique, de... d'accord, de texture.

FF (Antoine) : Donc, ça, ouais, bon, c'est une des, voilà, oui. Mais c'est vrai que c'est souvent...

FF (Galdric) : Mais bon, généralement, on fait quand-même la plupart des choses. On fait la modé, on fait la programmation, on fait les images. [superposition Antoine : c'est vrai que c'est aussi souvent...] Et on fait le son, aussi, pas mal, sur *Les éléments tombent du ciel*, c'est le son qu'on a fait. [superposition Antoine : ouais. Ouais, ça arrive. C'est un peu schlag...] Après c'est des travaux, c'est pas de la composition musicale, c'est plus des...

FF (Antoine) : C'est vrai que, du coup, c'est vrai qu'on va, c'est sur le son qu'on va plus faire appel à des gens parce que c'est moins notre, euh... c'est peut-être moins notre truc, tu vois, même sur *Ange*... Comme nous, on produit nous-même nos images, tu vois, on faisait, pour le précédent court métrage avec le hikikomori, on a tout produit nous-même, machin, donc c'est vrai qu'il y avait, il nous restait beaucoup de budget pour, parce qu'on n'avait pas à louer une caméra méga chère où, pas payer un chef op, et tout, parce que... C'est toute la post-production, qui, là il n'y a pas beaucoup plus de gens qui sont intervenus, mais quand-même une monteuse, un monteur là, c'était, monteur image mais aussi un gros rôle du monteur son, mixeur son, euh... Là, c'est vrai qu'il y a une grosse valeur ajoutée au niveau du son, que nous, pour l'instant, en tout cas, on maîtrise pas du tout.

FF (Galdric) : Mais dès que t'entres dans l'économie des courts métrages et tout ça, de toutes façons, tu te fais aider par quelqu'un d'autre. [superposition Antoine : tu vas pas tout faire tout seul] Mais avant, avant ça...

FF (Antoine) : Mais après, oui, pour ce qui est des jeux vidéo, pour ce qui est des *Éléments tombent du ciel*, pour ce qui est de... Si, *Les éléments tombent du ciel*, on a quand-même collaboré avec... Data Rhei [superposition : Oui, pour le texte, oui] Il y avait des... ça, c'est dans le jeu vidéo un peu nouvelle ville, euh. On peut t'envoyer aussi les .exe, aussi, hein, si tu veux. Fin le... si tu veux juste y jouer. C'est quand-même mieux. Il marche toujours, hein, je pense. Fin, il marche, s'il marche pas sur ton ordi...

R.L. : Les éléments tombent du ciel, j'ai pu y jouer puisqu'il est sur *Virtual*...

FF (Antoine) : Exact ! Bah, voilà, parfait. Et donc il y a des inscriptions, tu vois, écrites, et ça c'était, euh, mais c'était vraiment pour, euh, le *Virtual Dream Center*, où ils font des collaborations entre artistes et commissaires. Où, non, là c'était plus critique, commissaire-critique. Du coup, on s'est dit : tiens, ça pou-, au lieu de faire, euh, juste le truc de, ils écrivant un texte au début, t'sais t'as un texte que tu lis, et puis après il y a le jeu. Ils ont fait ça, mais on s'est dit : on peut aussi inclure un... ce qui, ce qu'ils avaient écrit, etc., nous, on s'est dit, ça va être comme des tags dans la ville, et les phrases qui sont écrites, ça, c'est Data Rhei, c'est le gars de Data Rhei qui, qui les avaient écrites, on les a prises de leur texte derrière. Voilà. Mais c'est vrai que, là, voilà, pour le reste, euh... voilà, et puis il y a le truc d'avant, qui était *You can't stay up on the roof forever*, là on l'a aussi pour... on l'avait fait. On a tout fait tous les deux. Il n'y a pas de son, d'ailleurs.

FF (Galdric) : Ouais, mais c'est pas grave.

FF (Antoine) : Et tout ça, ouais, c'est du Unity.

FF (Galdric) : Du Unreal.

FF (Antoine) : Et, ouais, et *Les éléments tombent du ciel*, c'est du Unreal parce que, *Virtual Dream Center*, ça tourne sur Unreal. Donc, on s'est dit : bon, bah c'est l'occasion de se mettre à Unreal. Et, depuis, on n'est pas revenus sur Unity, en fait.

FF (Galdric) : Non, on est restés sur...

FF (Antoine) : On n'est pas, voilà on est restés sur Unreal, parce que... euh, je sais pas si tu vois le modèle économique de Unreal ? Euh si tu veux, Unity 3D, tu peux bosser gratuitement sur, euh, une version « light », on va dire, mais la version pro est payante, tu vois ? Donc t'as pas toutes les features, en fait. Sachant que la version light, elle est bien, hein, mais... c'est vrai qu'Unreal, ce qui a de cool, c'est que, eux, ils donnent tout, tout de suite, et en fait, c'est, si tu rentres dans une économie de, de jeu vidéo, qui fait que ton jeu, tu commences à le vendre, dépassé un certain seuil de bénéfices, eux, ils te... ils te demandent des royalties. Mais si tu veux, je sais plus à partir de combien c'est, mettons 40 000 dollars, tu vois, si tu fais plus de 40 000 dollars de bénéf, ils commencent à croquer dessus, tu vois. Et ça, nous, ça nous concerne pas, parce qu'on n'est absolument pas dans ce, cette industrie-là, tu vois, voilà... On est justement un peu entre deux trucs, un peu art contemporain, un peu installation. Tu vois, on vend pas nos jeux vidéo sur Steam et personne les achèteraient, parce que c'est... tu vois ? Donc, euh, donc du coup, Unreal est bien pour ça, aussi. De toutes façons, quoi qu'on fasse, avec Unreal...

FF (Galdric) : Ce sera gratuit.

FF (Antoine) : Ce sera gratuit. Pour nous.

FF (Galdric) : Pour nous !

R.L. : Bah, justement, oui je voulais venir un petit peu sur cette différence-là, et comment vous qualifiez, en fait, parce que vous parlez de « jouets vidéo » sur votre site. Enfin, même s'il y a écrit « catégorie jeu vidéo ». Donc, oui, je voulais savoir un petit peu comment vous le définissez, est-ce que, voilà, est-ce que vous les qualifiez de jeux vidéo ou non ?

FF (Antoine) : Bah, là, par rapport à ce que je te disais juste avant, c'est tout le... problème, c'est que ce qu'y était intéressant, qu'est super intéressant quand tu, t'es dans l'art et que tu bosses dans les jeux vidéo, c'est qu'il y a tout un questionnement sur le médium, sur... comment tu le présentes en expo, sachant que les gens qui vont en expo d'art, ils jouent pas aux jeux vidéo, ils ont absolument pas envie de toucher, euh, ni une manette, ni un clavier, ni quoi que ce soit. Ils préfèrent rester dans un rapport passif aux choses, tu vois ? Ce qui me va très bien, moi j'adore aussi, hein, je...

FF (Galdric) : Dans ce cadre-là, en tout cas.

FF (Antoine) : Dans ce cadre-là.

R.L. : C'est ce que vous avez remarqué, en tout cas ?

FF (Galdric) : Oui, voilà, en tout cas, la majorité, hein, c'est toujours pareil, il y a toujours des gens...

FF (Antoine) : On a remarqué douloureusement même ! Alors vraiment... des fois, les gens, ils sont tellement, t'as envie de les biffer tellement ils sont... euh, fin voilà, complètement... je sais pas, ils savent vraiment pas jouer aux jeux, vraiment pas jouer aux jeux. Mais des jeunes, hein ! Des gens jeunes, plus jeunes que nous, quand même... Alors après c'est vrai que, nous, en plus, on n'est pas manette, hein ? On est souris-clavier, beaucoup. Donc les walking simulators, vraiment, tu vois le... qui vient du first person shooter, sauf que nous, il y a pas de flingues et donc voilà. Et euh... ouais, ce public-là, les gens ils savent pas jouer aux jeux vidéo. Faut vraiment que ce soit des enfants, c'est les enfants qui jouent. Mais euh les gens, ils savent pas, ils savent pas jouer. Ils jouent pas ! C'est pas ce public-là. Donc ça, très vite, voilà, tu te rends compte que t'es là : « ah bon, il y a un problème, et tout ». Pareil, ça rentre pas du tout dans une économie de marché de... d'art. Parce que, pareil, les gens, ils... [superposition Galdric : ils achètent pas ça.] Ils achètent pas ça. [superposition Galdric : ils collectionnent pas ça] Tu vas pas acheter un jeu vidéo à 5000 balles, machin. Un exemplaire de ça. Et en même temps, on va pas non plus aller sur Steam, parce que, pareil c'est... Tu vois, si t'es sur Steam, tu, bah du coup tu vends ton jeu 5 €, euh, tu vois, 10 €, mais bon. Peut-être que quelques personnes l'achèteront, mais...

FF (Galdric) : Mais nous, ça nous rémunère pas, et il va falloir en plus le maintenir à coup d'upgrade qu'on n'est pas capable de... gérer, en fait. On se tire une balle dans le pied, en fait.

FF (Antoine) : Donc... ouais, ça aussi, c'était compliqué. Parce qu'au début, on faisait des web players, tu vois ? Et « Ouah, trop bien, trop cool ! » Sauf que dès qu'il y avait une mise à jour sur n'importe lequel des navigateurs, parce que tous les navigateurs ne marchent pas pareil, bien sûr, euh... ton web player tombe en rade. Quand bien même aussi, d'ailleurs, tu fais un .exe, tu l'envoies à des gens, si des gens ils ont un mac, ça va pas marcher, il faut faire une manip spéciale, c'est l'enfer. Donc euh, donc tu rentres dans des trucs [superposition Galdric : de conservation, en fait] où là tu te dis, ça veut dire qu'il faut qu'on fasse de la maintenance pour chaque petit truc qu'on, tu vois, où c'est pas non plus, tu vois, des, on n'a pas bossé 7 ans dessus, tu vois, comme on est quand-même sur des temps de production relativement courts, ce qu'on sort, c'est pas... Voilà donc on sort un truc, deux trucs, trois trucs, quatre trucs, t'es là, on va pas passer notre vie à essayer de...

FF (Galdric) : Bah on préfère faire le prochain que retravailler sur la maintenance d'anciens, en fait.

FF (Antoine) : Dans un sens, ça nous allait bien, de, le côté aussi, bon, à la fin, on s'est dit : « on les présentera qu'en expo, on a une tour d'ordi où il y a le truc dessus, ça marche, on prend cette tour, on la met ninin et ça fonctionne. » Et euh, tant pis, effectivement, les gens ils sont là : « Ouais, ninin, on peut pas y jouer sur internet. » Ben nan, parce que... Et donc il y avait tout ça, tous ces trucs-là. Et puis après, aussi, le terme de jouet vidéo, parce que, bah, pareil, quand tu dis que t'es artiste, que tu fais des jeux vidéo, bah, il sont là : « ah... ! » Donc voilà, tout de suite, t'es... tu, t'invoques tout un univers de, du jeu vidéo, ce qui est normal, parce que c'est comme ça que ça s'appelle, où, euh, bah voilà, c'est interactif, c'est une, c'est aussi une industrie, et c'est des jeux avec un gameplay, avec euh... avec un objectif, tu vois, un but à atteindre, euh je sais pas...

FF (Galdric) : Des mécaniques, des règles, fin voilà, tout ça, en tout cas, les gens, ils ont intégré ça. [superposition Antoine : c'est un jeu.] Et du coup, ils se retrouvent un petit perplexe devant ce qu'on produit, puisque tout d'un coup, ben nan... Alors, évidemment, pour les gens qui pratiquent les jeux indépendants, hein, ils sont pas perplexes, fin... le walking simulator, ça existe, bien sûr, on l'a pas inventé, hein ! Mais, c'est 3% de la population, et alors en plus, dans le monde de l'art contemporain, c'est 0.02% de la population. Parce qu'en fait, comme disait Antoine, en tout cas, on rencontre rarement des gens qui ont l'habitude de... de jouer, parce que c'est pas une chance que... c'est pas la bonne habitude, quoi. On n'est pas au bon endroit, c'est une culture qui reste malgré tout marqué d'un sceau de la culture populaire et donc en fait...

FF (Antoine) : Après, moi je vis ça aussi vachement, le... milieu dans lequel tu..., le public à qui tu adresses et, tu vois, l'industrie, je dirais dans laquelle tu opères, parce que... Bah, voilà, tu vois, on voit, il y a eu aussi ce moment avec tous les jeux indés trop bien, tu vois, qui sont sortis dans les années 2000, avec des gens qui, tout seul, faisait des trucs de fou. Euh... et notamment aussi, bon des, des trucs qui commençait à... [superposition Galdric : sortir] sortir, ouais à questionner le médium lui-même, à... voilà, les walking simulator, je pense à un jeu comme Stanley Parable, par exemple, qui est, euh, qui était vraiment... Pourtant, voilà, c'est, il est quand-même dans l'industrie du jeu vidéo, c'est vendu sur Steam, c'est, voilà le gars qui fait ça, c'est un type qui connaît le jeu vidéo, qui connaît les gameplays de jeux vidéo, qui, tu vois qui... Mais, il commence à, voilà, dans Stanley Parable, il joue avec tous ces codes, il questionne le médium, euh il n'y a pas vraiment d'objectif, euh, très, voilà, déterminé, etc. Donc ça, ça nous parle forcément, tu vois, en art, parce que, en art, on a l'habitude de beaucoup questionner les médiums, etc. Euh... mais ça reste quand-même un jeu vidéo, tu vois ? Tu te dis bien : c'est un jeu vidéo, même si, parce que... [superposition Galdric : ça s'adresse à des joueurs, aussi.] ça s'inscrit... [superposition Galdric : qui connaissent les codes, et qui...] Et que, voilà, dire « jeu vidéo », c'était compliqué, donc euh, on est avec l'idée de « jouet vidéo », au sens où c'est un objet, finalement, avec lequel tu peux interagir. Tu peux t'inventer tes propres histoires, limite, tu vois. Euh...

FF (Galdric) : Je crois que c'est Caillois qui dit ça, où c'est, je crois que c'est Caillois, hein, je sais plus lequel c'est, des deux. [superposition Antoine : ou Huizinga...] Ou Huizinga, je sais plus, mais tu sais, qui dit que, bah en gros, il y a une catégorie de jeux qui est, euh, de l'ordre de l'imaginaire, et où tu peux... prendre un caillou par terre et te dire, les enfants sont très forts à ça, ça après les adultes le font moins, mais que tu vas prendre un caillou et décider que ça va être une île et que tu dois rester dessus, ou je sais pas. Et qu'en fait, du coup, justement, on est plus de l'ordre du jouet que de l'ordre du jeu avec des règles extrêmement claires, et... et nous, ça nous plaisait bien, c'est-à-dire, c'est un bâton avec lequel t'interagit et qui devient ce que tu veux qu'il devienne. Et... ce qui permettait d'avoir une sorte de définition du coup plus souple et de faire rentrer beaucoup plus de choses. Et... comme une poupée, euh... une poupée, tu peux lui faire faire un jour la cuisine, le lendemain un saut en parachute, c'est pas, c'est pas un problème, quoi, il y a une liberté d'action qui est plus grande.

FF (Antoine) : Après, il y avait ce truc-là... ça marchait beaucoup pour... comme on avait du sable pour faire un château, c'était une espèce de gros rubic's cube, je sais pas si tu vois, avec plein de cubes, là on avait fait, on avait curaté une sorte

d'expo dans un truc, en 3D, et tout. Et il y avait un côté, quand-même, c'était un peu un objet, tu vois ? Une espèce d'objet un peu délire, avec des, des sens, et tout. Et qu'en plus, c'est vrai que ça ressemblait à un rubic's cube, dont il y avait le côté... côté jouet, tu vois ? Comme ça, euh... et après c'est vrai que quand on arrive dans, voilà, les trucs plus architecturaux avec les toits, les... les villes infinies, procédurales, parce que, oui, ces jeux là aussi, fin t'as capté, c'est... c'est procédural, c'est-à-dire que, tu peux avancer [superposition Galdric : c'est comme le couloir, quoi.] aussi loin que tu veux, comme le couloir, le programme, il génère à chaque fois des trucs nouveaux. Euh, donc voilà, il y avait aussi un côté jouet, mais il y avait aussi un côté, ouais, c'est un environnement, t'sais des fois j'aime, moi j'aime bien voir ça aussi juste comme un tableau dans lequel tu peux rentrer, tu vois ? Vraiment. C'est aussi, on avait quand-même envie de ça, quoi, de créer des environnements dans lequel tu peux, avec lesquels tu peux interagir mais de manière [superposition Galdric : des sculptures, quoi] relativement simple.

FF (Galdric) : On pensait à un truc qui était aussi un peu de l'ordre de la sculpture.

FF (Antoine) : Ouais. Voilà, tu peux rentrer là-dedans, en fait. Du coup, ça c'est dur à... à nommer parce que...

FF (Galdric) : Et après, ouais, sur la catégorie dans le site, c'est aussi parce que c'est sur des moteurs de jeux vidéo, c'est que là, c'est en termes de médium, en fait. C'est comme tu dirais « encre sur papier », et là le médium... c'est quand-même le moteur de jeux vidéo. Le jeu vidéo, on savait pas trop comment le dire, peut-être [inaudible]. C'est que c'est pas ce qu'on fait, c'est le médium sur lequel on le fait, dans ce cas-là. C'est... Parce qu'en fait, c'est ce qui marcherait le mieux, c'est juste de dire : en fait, on fait des choses à l'intérieur de moteur de jeux finis. Et un moteur de jeu, mais sauf que non, c'est pas...

FF (Antoine) : Ouais. Et ouais, mais c'est, mais les gens...

FF (Galdric) : C'est-à-dire, dans le sens où, bah voilà, dans un moteur, t'as un cadre, tu peux faire de la musique, tu peux faire de la perspective...

FF (Antoine) : « Mais du coup, vous faites de la mécanique ? Vous faites de la moto ? » [petit rire de Galdric] « Mais de la moto de jeu vidéo, c'est ça ? » Je déconne, mais... vraiment, tu vois ?

R.L. : C'est vrai, il y a vraiment des gens qui réagissent comme ça ?

FF (Antoine) : Les gens, en fait, les gens ne savent vraiment pas ce que c'est. Fin, les gens. Nous, dans le milieu où on est, les gens ne savent vraiment pas, ils jouent pas aux jeux vidéo. C'est pas grave, hein ? Mais si tu veux, donc tu leur dis un moteur de jeu vidéo... il n'y a pas de raison que ça leur, « ouais, bien sûr, Unity ? Ouais, super. » Nan. Ils ont aucune idée de ce que c'est.

FF (Galdric) : C'est pour ça qu'il t'a demandé tout le truc, si tu savais ce que c'était. Parce qu'on prend des pincettes.

FF (Antoine) : Ouais, voilà. Mais oui, dans le doute, je, voilà. Mieux vaut être sûr qu'on sache de quoi on parle, parce que... mais voilà, ouais, tu peux pas dire : « c'est un moteur de jeux vidéo », tu vois, si le gars il sait pas ce que c'est. Alors ils peuvent se dire : « j'imagine que ça sert à faire des jeux ? » Mais en fait, voilà... « dis m'en plus ? comment ça marche ? » Tu vois, c'est lointain, quoi. C'est ça qui

est compliqué, c'est que nous, euh... voilà, c'est un peu dans un truc... et en même temps, nous, qui est super intéressant, parce que, du coup, ça te force à t'intéresser à ce médium-là, qui est le jeu vidéo, et puis à le questionner, à trouver des trucs...

FF (Galdric) : Et puis à savoir qu'est-ce que nous, on peut apporter, parce que, comme disait Antoine, bon bah il y a des gens qui produisent dans le monde, dans le milieu du jeu indépendant des objets qui sont quasiment similaires à ce qu'on fait aussi, hein. Donc, nous, est-ce que ça va être différent ? Peut-être dans la manière de l'exposer aussi, fin du rapport, quand tu le vois, peut-être sur le, au discours. Peut-être... peut-être sur le minimalisme vraiment, extrêmement cru, des choses comme ça, quoi.

R.L. : *Vous avez pas essayé de vous rapprocher de cette scène indépendante du jeu vidéo ? Pas plus que ça ?*

FF (Galdric) : Non, pas vraiment, non. Non, parce que bon, après, euh... [superposition Antoine : On y a pensé, hein.] On y a pensé, mais...

FF (Antoine) : Bah en fait c'était, c'était... je pense ça aurait été trop artificiel. Puisqu'on connaissait vraiment rien. On connaissait personne. Si tu veux, nous, déjà, on a, quand on a décidé qu'on allait faire de l'art, euh... On est rentrés en école d'art parce qu'on s'est dit que on connaissait personne, on n'avait aucun réseau, euh, en art, tu vois ? Bah on s'est dit, au moins, à l'école, euh, bon bah, en toute humilité, on va reprendre, voilà on est rentrés en équivalence, pas en troisième année mais en deuxième année. On a fait nos années... voilà. Qui étaient supers. Et aussi, c'était pour prendre le temps de rencontrer des gens... On a bien fait, hein, parce qu'on a rencontré plein de gens avec qui on travaille même en ce moment et tout, pas de soucis. Mais euh, que tu vois, le jeu vidéo, c'est encore un autre...

FF (Galdric) : On a même pensé à aller dans des hackathons, des trucs comme ça, mais...

FF (Antoine) : Donc finalement... et puis même on s'est jamais trop vus, on s'est jamais trop vus *game designers*, non plus, tu vois ?

FF (Galdric) : Bah c'est pas ce qu'on fait, on n'a pas de connaissance de la production d'un gameplay, tu vois ? [superposition Antoine : Peut-être ça viendra un jour, hein, parce que...] C'est pas facile quand-même de... [superposition Antoine : c'est intéressant.] de produire des mécaniques et de produire un gameplay. Et nous on vient pas de là, nous on produit peut-être des espaces, on produit des concepts, mais pas vraiment des...

FF (Antoine) : C'est ça aussi le truc des jouets vidéo, ouais. C'est qu'on se débarrasse du gameplay, tu vois. On n'a pas ce... on se débarrasse de la notion de game design, parce que, sinon c'est encore un autre problème à adresser, qu'on sait pas faire et que...

FF (Galdric) : D'ailleurs, non le seul, fin, dans *Les éléments tombent du ciel*, il y a un micro game design et on était un peu : « Ooooh ! Attention ! » Parce que, quand tu sautes, les bâtiments, au fur et à mesure, ils disparaissent. Mais tu vois, tu le sais pas, en fait. Tu peux savoir que si tu restes tellement longtemps dans le truc, que... tous les trucs se...

FF (Antoine) : Il y a une réflexion de level design aussi, parce que... tous, tous les modèles de bâtiments, même si c'est évidemment l'ordi qui les positionne, bon bah voilà, on a géré nos règles implicites pour que... qu'il y est plein de cheminements possibles, tu peux descendre dans un souterrain, tu peux monter, tu peux... tu peux à peu près un peu toujours t'en sortir, euh... Voilà, il y avait tout le jeu des escaliers, qui se croisent et tout ça, et c'est de montrer des, des moments ludiques, quand-même, tu vois ? C'est-à-dire même si tu... c'est à toi de trouver un peu... ton but dedans.

FF (Galdric) : Bah justement, c'est plus le spectateur, voilà, qui trace son truc. [superposition Antoine : presque dédale mais euh...] S'il a envie de s'amuser, il peut, mais s'il a pas envie de s'amuser, on va pas le forcer. [petit rire]

FF (Antoine) : Si t'as pas envie d'être curieux et ennuyeux, tu peux. Juste rien faire et ensuite tu peux partir.

FF (Galdric) : Non mais dans le sens où, comme t'as pas d'objectifs, bah justement le, après il y a rien qui va te tirer vers...

FF (Antoine) : Mais comme beaucoup de, de jeux, hein, maintenant, en effet tu commences, tu sais pas ce que tu dois faire. Mais là, voilà, le fait est qu'effectivement, il y a quand-même une dramaturgie, c'est-à-dire que, dès le départ, on avait mis des, quand tu commences, t'as des tags sur un mur, qui reprenait un peu Portal, d'ailleurs. Tu sais, tu vois, je sais pas si tu vois ce moment dans Portal, où il a des, qui est super beau, où il y a une cachette, comme ça, où, genre, tu crois que t'as trouvé un truc, alors que c'est juste ultra bien designé pour que tu crois que t'es pas de-, mais c'est fait exprès, fin c'est, tout était prévu pour que t'ailles à cet endroit, mais t'as l'impression que tu l'as trouvé de manière hasardeuse, et tu, tu, voilà, tu vois l'envers du décor avec des, quelqu'un qui a dessiné, qui te dit des messages, comme si t'étais, voilà donc on a repris un peu ce truc-là. Pour faire comprendre de manière implicite que, quand tu sautes, euh, dans le jeu, et bah tu, tu actives un truc qui fait qu'à chaque nouvelle occurrence de ville, il y a de moins en moins de bâtiments. En fait, plus t'avances, plus t'avances... [superposition Galdric : plus tu détruis le jeu, en fait] plus, finalement, il y a de moins en moins d'éléments, et à la fin, c'est, c'est le néant. Il y a plus de ville, il y a plus de... tu te retrouves juste sur une trame, une grille vide, et puis quand tu tombes dans le vide, et bah le jeu est fini. Donc il y a quand-même un début et une fin.

R.L. : Il y a une fin.

FF (Galdric) : Mais personne le sait.

FF (Antoine) : Mais personne le sait. [rires]

FF (Galdric) : Après il y a un mec qui... qui est un enfant, qui a joué tellement longtemps qu'il a capté le truc. Mais en fait, la plupart des gens, ils captent pas. Après c'est pas grave, hein, notre but c'était pas forcément de... C'était le tout début d'un truc où on se disait, on cache un peu une sorte d'*Easter egg* dans le truc... Si quelqu'un joue très longtemps, il pourra voir.

FF (Antoine) : Mais peut-être qu'on y viendra un jour, hein ? Moi... là c'est vrai qu'on est plus partis... Là on prend une direction un peu court métrage, aussi. Parce que, la vie a fait que. Et que notre dernier film aussi a rencontré, notre dernier court métrage a quand-même rencontré du succès. Donc ça nous encourage à aller dans

cette direction, on va dire. Et puisqu'on est aussi quelque part dans un truc que, même si ce qu'on produit, on est encore dans des formes hybrides, on va dire, mais t'es aussi dans un truc plus cadré, plus... Voilà, t'es là, ok, ça fonctionne comme ça, on va par là, c'est comme-ci, comme ça, [s'adressant à Galdric] des fois c'est un peu aussi reposant, quand-même, non ? Il y a ce côté aussi un peu...

FF (Galdric) : Par rapport à... ?

FF (Antoine) : Bah tu vois, les festivals, les trucs, c'est quand-même vachement bien, tu vois ? [superposition Galdric : c'est cadré, ouais.] C'est cadré, c'est carré, c'est... Tu vois, t'es pris, t'es pas pris, mais après, voilà, c'est reposant, tu vois. Donc voilà, là, jusqu'à présent on était quand-même dans des trucs qui étaient un peu, genre, un peu [inaudible] et...

R.L. : Moi j'avais une question aussi par rapport à justement l'exposition de vos productions ? Vous en avez déjà un petit peu parlé sur le fait que les gens avaient du mal à, voilà, à toucher le dispositif, mais quand vous créez, comment vous pensez à comment ça va être exposé, quelle expérience les gens vont avoir... ?

FF (Galdric) : Ouais, ouais, bah ouais, bah on a exploré plusieurs choses. A la fin... on s'est un peu orienté, je dirais, vers deux trucs, qui sont... le « démo mode », c'est-à-dire, en gros, personne peut jouer, soit tu peux pas jouer du tout, comme pour *Index*, et donc le truc se fait devant toi sans que t'aies besoin de jouer, qui ressemble à des « démo mode » de jeux vidéo, de à l'ancienne, dès que tu lâches la souris... le jeu joue tout seul. Soit, justement, t'as quand-même un clavier, une souris, mais comme personne joue, il y a la caméra qui fait quand-même quelque chose, qui du coup [inaudible] un peu au jeu, ou en tout cas qui explore le, l'univers d'une autre manière, ça on l'a aussi testé. Et après nous, aussi ce qu'on a fait, c'est de la performance, c'est-à-dire que c'est nous qui faisons, euh, c'est : « bah écoutez, c'est nous qui allons jouer et puis dans ce cas-là on joue devant vous et... » et dans ce cas-là on a pensé, bah *Les éléments tombent du ciel*, on l'a fait une fois en performance, et après ben dans celui-là, il y avait vraiment le truc, qui, comme il était intégré à d'autres, d'autres œuvres, on savait qu'il allait être distribué et qu'il allait y avoir un public qui jouerait sur leur ordinateur, donc on a pris ça en compte aussi, c'est pour ça que, finalement, dans ce cas-là, c'est quand-même aux gens de jouer. Mais on l'a quand-même fait aussi en performance dans une expo avec un gars qui faisait de la musique par-dessus et... et après on a fait entre autres un autre jeu, qui s'appelle *Disappear*, qui est... tu vois ? Qui est une performance seulement. Voilà. Nous, on joue au jeu... Je sais pas si tu vois un peu la gueule que ça a, ce truc-là ? C'est une chambre à coucher, et il y a des textures qui sont balancées sur... [superposition Antoine : C'était avant de...] des textures vidéo.

FF (Antoine) : ...avant de travailler, de faire notre court-métrage sur les hikimoris, on a fait une résidence à Lisbonne où on a commencé, on réfléchissait déjà là-dessus, on avait lu des trucs. Donc voilà... du coup, on réfléchissait sur la chambre, tu vois la chambre à coucher ? Avant le covid, hein ! C'était avant le covid, tout ça ! [...] Je me permets de le noter. Précurseurs ! Mais euh...

R.L. : C'est vrai que ça évoque plein de choses.

FF (Antoine) : Et du coup, voilà, on avait reproduit cette chambre sur laquelle on avait mis des textures animées, qu'on activait en live avec un pote qui performait avec nous, qu'on avait rencontré à la résidence... Donc, en fait il racontait des

textes, il lisait des textes qu'on avait écrit, euh... de manière aléatoire, c'est-à-dire il prenait chaque paragraphe, il les faisait dans le désordre, et nous, selon le morceau de texte qu'il, qu'il interprétait, on... on mettait des textures animées différentes et puis on se baladait aussi en live dans la chambre et on regardait... C'est vrai qu'il y avait ça aussi. Mais tu vois... le Virtual Dream Center, c'était quand-même le bon plan, parce que c'est vrai que le jeu vidéo, pour jouer aux jeux vidéo, euh c'est quand-même le... le mieux que tu puisses faire, c'est y jouer chez toi. Nous les premiers, hein, quand tu veux te mettre dans un jeu...

FF (Galdric) : Oui, moi non plus j'ai pas envie de jouer en exposition, hein.

FF (Antoine) : Tu joues chez toi, tu vois, c'est...

FF (Galdric) : J'ai pas envie de m'afficher devant tout le monde, et ça me permet d'avoir mon truc. C'est compréhensible, fin il y a pas de...

FF (Antoine) : Sauf que, comme on t'avait dit, comme on t'a dit, c'est ça le problème, c'est que nous, on n'a pas les ressources pour... faire de la maintenance de jeu pour machin, et tout, parce que, bah, Jean-Baptiste il prend... il prend en charge avec le Virtual Dream Center, c'est pas à nous de nous en occuper. Nous, on lui a livré notre jeu, il l'intègre dans sa structure à lui, et tu vois, tu peux encore aller sur le site, le télécharger et ça marchera sur à peu près chaque truc, tu vois, ça fonctionne, et il fait gaffe à ce que le truc fonctionne. Sauf à, peut-être qu'un jour, il lâchera l'affaire, et puis voilà, mais jusque-là [superposition Galdric : oui, il y a une date de péremption, c'est sur] mais, tu vois, depuis le temps qu'on l'a produit, voilà, on s'occupe pas du truc. Et bah, du coup, voilà, quelqu'un comme toi va dire : « bah, moi j'y ai joué ». J'ai pas eu besoin de t'envoyer, [prend une voix nasillarde] « je t'envoie le truc, si ça marche pas, on s'appelle et je t'explique. » Non, ça, ça c'est, voilà, c'est sûr que c'était un super bon plan. Ça, pour, il me semble que c'est quand même le... un peu le mieux.

R.L. : *Il y a des plateformes comme itch.io aussi ?*

FF (Galdric) : Ouais, mais...

FF (Antoine) : Mais ouais, mais pareil quoi.

FF (Galdric) : Bah après une fois que tu t'es engagé à te mettre dessus, si ça marche plus...

FF (Antoine) : Bon après, pareil, si tu le donnes gratos, personne va venir t'embêter. Mais le problème, c'est que, on peut pas non plus les, tu vois, c'est ça le truc, c'est qu'on peut pas non plus les donner gratos... Si, bon sur Virtual Dream Center, c'est le cas, mais on va dire qu'on était dans le cadre d'un truc particulier, tu peux pas donner tes productions parce que, on sait jamais, sur un malentendu, un collectionneur achète un truc, achète notre jeu. Si à côté de ça, tu l'as donné gratos à plein de gens. En plus, tu te coupes les possibilités de le vendre en galerie, qui est encore une autre économie, hein, tu vois ? De le vendre à un collectionneur, tu le vends pas 5€, tu le vends, euh, 1000€, 2000€, je sais pas. Et il y a plusieurs exemplaires, tu vas dire : « euh, il y aura que... tu vois, il y a que 5 personnes qui ont... le, l'« .exe du jeu », tu vois ?

FF (Galdric) : Et ça fait partie, c'est pas qu'une question, parce qu'en vrai, on n'en a pas vendu, hein ? Donc c'est pas qu'une question de se dire : « ouais, comme ça, on se va se faire plein [inaudible] » C'est une question que, déjà, nous on était

dans cette économie, et dans ce monde-là, et sur le reste de notre production, c'est comme ça que ça fonctionnait. Et c'est aussi que, malgré tout, quelque part, je sais pas si à ce moment-là, en tout cas, on trouvait ça intéressant d'essayer de questionner ce truc-là en se disant, bah : « est-ce que vous achèteriez des jeux vidéo ? Est-ce que vous collectionn-... ? » Mais, malgré... [superposition Antoine : la réponse est non, pour l'instant] La réponse est non, mais pour l', fin ce qui compte, c'est de faire le geste, comme au début... comme quand il y a des gens qui au début, disait, bah : « moi, je mets ma vidéo en galerie, même si c'est une vidéo que j'ai fait avec... avec un caméscope, euh, pas du tout un truc, à l'époque, cinéma, qui était de l'ordre du cinéma, justement. Je la mets en galerie, et j'en, et je décrète que c'est une œuvre d'art qui peut être achetée et qui a un pr-, qui a un coût, qui va au-delà de son coût de production, en fait. » [superposition Antoine : Mais peu importe que ce soit...] Je suis pas amateur. Tu vois, il y a un côté, c'est aussi de l'amateurisme.

FF (Antoine) : Non, non, mais en fait, je pense, c'est même pas la question de l'amateurisme, tu vois ? C'est juste le fait de le mettre en galerie. Tu pourrais le faire avec le, une caméra ultra channée, ou quoi, hein ? C'est le fait que ce soit en galerie, tu t'inscris pas, justement dans l'industrie du cinéma, tu vas pas là-dedans, où il y a tout un process, machin, machin. Tu vas dans une indu-, une industrie... un marché, une sorte de marché aux puces, euh [rire de Galdric] tout pété de l'art contemporain, euh, tu vois ? Qui est que, là du coup, tu, voilà, c'est, tu vas pas te faire de l'argent sur les places, sur les ventes de places au cinéma, tu vas te faire de l'argent parce que tu vends un exemplaire de ta vidéo. Et ça marche pas non plus, d'ailleurs, hein.

FF (Galdric) : Non, mais ça marche non plus mais c'est pas la question, [superposition Antoine : ça se vend pas non plus] c'est, en gros, c'est juste, euh, tous ces... comme tu dis, comme tu travailles sur le jeu vidéo comme objet culturel, c'est aussi une manière de le faire accepter, de pousser l'acceptation de ce médium là dans une sphère, dans un champ, en fait, qui est pas celui pour lequel il est produit au départ, dans lequel il a émergé, et qui est un, qui est un champ de la culture populaire, de l'industrie, aussi, ludique, de l'industrie, euh... de, de la fête foraine, je sais pas comment dire, au départ, t'sais c'est des, voilà quoi, c'est des salles d'arcades, quoi, entre guillemets. Je sais pas si c'est, mais et que là, nous on dit : « bah, non, en fait, le mettre en galerie et le vendre en nombre d'exemplaires limités, même si personne l'achète, c'est un geste qui dit : tout d'un coup, cet objet – peut-être pas notre objet – mais l'objet en général, le médium en général peut être considéré comme une œuvre d'art, tout simplement. » Alors pas forcément le nôtre, ça peut être d'autre, mais le fait que, par exemple, le MOMA ait acheté des jeux vidéo, bah voilà, par exemple, ça marque fortement, euh, l'acceptation dans des sphères, euh, de... de la haute culture, comme, alors c'est, après c'est questionnable, hein ! De jouer cette carte-là, donc on peut se dire on en a rien à foutre, peu importe qu'il le valide ou qu'il le valide pas, en plus c'est pas la peine de chercher la validation, mais... Je sais pas à ce moment-là...

FF (Antoine) : Ouais, et puis cette porosité-là, elle nous plaisait bien, je pense. [superposition Galdric : à ce moment-là, ouais, ça nous intéressait.] Ça nous plaisait bien, mais bon, ça reste, tu vois, avec du recul, le, les histoires du MOMA qui achète Mario, tout ça, au final c'est resté beaucoup de la posture, je pense. A un moment, pour faire, c'est une sorte de geste d'un monde qui dit : « Regardez, on s'intéresse quand-même aux jeux vidéo, on a capté des trucs. » Peut-être plus aux

Etats-Unis, ils sont quand-même plus... Mais euh, bon, tu vois, 15 ans plus tard... le fait est que... [prenant un ton sarcastique] une bonne peinture, c'est quand-même, c'est quand-même ce qu'on fait de mieux, tu vois ? Et euh... et oui, une bonne peinture, c'est cool. Mais, mais un bon jeu vidéo, c'est cool aussi. Donc voilà, ouais. Nous, ça, ça nous amuse. Ça nous intéressait d'aller... d'aller, ouais, créer ces, ces ponts-là, on va dire, entre...

R.L. : C'est difficile aujourd'hui à faire valoir.

FF (Antoine) : Tu peux pas vivre de ça, en fait. Tu vois ? C'est-à-dire que si, s'il y avait une vraie compréhension de ce truc-là, je pense... Euh, bah t'arriverais à vendre ce que tu fais, à être payé quand tu fais une exposition, à... mais ça, c'est pareil pour tout le monde, hein ? Le marché de l'art, il est super dur, super petit, super élitiste.

FF (Galdric) : Après c'est la même question que la performance. La performance avait la même question dans les années 60, bah qu'est-ce que je vends ? Comment je gagne ma vie à travers ça, et pas seulement comment je gagne ma vie, évidemment il y a des questions très concrètes de comment je gagne ma vie, mais c'est aussi comment, voilà, comme je disais tout à l'heure, comment, euh... cette nouvelle pratique est acceptée à l'intérieur de sphères qui, au départ, ne l'acceptent pas. Et, en fait, comme on est dans un monde capitaliste, l'acceptation, elle passe... par la marchandisation. Ça pourrait ne pas être le cas, hein ? Mais, tu vois, par exemple, aujourd'hui, si tu prends, euh, l'image digitale, qu'est-ce qui a fait qu'aujourd'hui elle est acceptée dans les sphères de... des, les galeries du monde de l'art contemporain, c'est les NFTs. C'est que, quand ils se sont rendus compte qu'en fait, tu pouvais faire de la thune avec, tout d'un compte, t'es là : mais, en fait, c'est vachement bien !

FF (Antoine) : Non, mais non, c'était avant les NFTs...

FF (Galdric) : Ça a vraiment joué, hein ! Genre, moi je connais plein de gens de galeries qui n'en parlent que depuis que... que depuis que la NFT.

FF (Antoine) : Ça fait longtemps qu'en galerie, tu vendais, les gens ils vendent des prints, des trucs sur d'images en 3D, fin tu sais John Rafmann, le gars il, t'sais il se remplis les poches...

FF (Galdric) : Des prints, oui, mais pas de l'image digitale, quoi. Pas de l'image qui est pas... qui est pas imprimée, je dirais. Mais, bon, bref, fin je pense que ça a vraiment sur le... sur l'acceptation de ce genre de productions. Après, je dis pas que c'est bien ! Justement, ce que je veux dire, c'est que, justement, c'est vicieux, parce que, du coup ce n'est que quand il y a marchandisation et...

FF (Antoine) : Je pense qu'au fond, c'est même pas accepté, c'est juste de la... Moi, je dirais, c'est ma lecture des NFTs, c'est juste de la pure spéculation, il y a aucun intérêt pour le médium.

FF (Galdric) : Ah non !

FF (Antoine) : Oui mais du coup...

FF (Galdric) : Oui mais comme le reste ! Comme la peinture.

FF (Antoine) : Non, non, je pense qu'il y a des gens qui s'intéressent vraiment au médium de la peinture, tu vois il y a plein de galeries qui, honnêtement, tu vois font le... Là, que les NFTs, euh non, je pense vraiment c'est du boursicotage de gens qui connaissent rien à l'art, que ça les intéresse même pas.

FF (Galdric) : Oui, mais moi c'est juste que je pense que...

R.L. : C'est un débat, je pense qu'on pourra avoir un autre jour. Mais oui, parce qu'on pourrait parler longtemps, je pense, des NFTs.

FF (Galdric) : Oui, oui, c'est pas le sujet.

*R.L. : J'aimerais bien qu'on rentre un peu plus vraiment dans vos productions, notamment celles que vous définissez comme des jouets vidéo. Moi, j'avais... vous en avez déjà un petit peu parlé, mais sur *You can't stay up on the roof forever*, quel était un peu le point de départ de la proposition ? Si vous voulez raconter...*

FF (Galdric) : Euh, bah c'est une œuvre qu'on a fait lors d'une résidence en Angleterre, [Antoine s'absente un instant] à Londres, lors du bicentenaire, si je dis pas de conneries, euh bref de l'anniversaire de... la mort de Thomas Moore. Et donc, du coup, c'était... pas mal d'institutions londonniennes qui réfléchissaient à la question de l'utopie, et lors de cette résidence, donc on a proposé deux trucs, dont *You can't stay up on the roof forever*, qui était, pour nous, une sorte de... vision d'une utopie qui se propageait mondialement. En fait, dans les deux cas, dans les deux jeux, on se demandait qu'est-ce, qu'est-ce qui, aujourd'hui, est... quelles sont les utopies contemporaines, et, par là, on entend les... les récits, les images et leur réalisation concrète dans, sur les territoires, fin dans les... qui se propage mondialement. Et donc, du coup, euh... bah on a pris la, en gros on prend la *gated community* de la, ou en tout cas la *suburb lifestyle*, tu vois ? Donc, qui serait la maison de banlieue en crépi rose. Et parce qu'elle existe aussi aux Etats-Unis, elle existe aussi en Chine, elle existe aussi un peu partout, finalement. Evidemment avec des petites variations, hein ? Mais... mais comme quelque chose qui est complètement globalisé et une esthétique, du coup, qui... qui est complètement globalisée. Et euh... et donc, du coup, voilà, on a voulu en faire, en faire un... un paysage qui serait infini, puisque, justement, c'est le premier, je crois, où on a fait du procédural, justement, par ce besoin de montrer le, le fait que ce soit une dissémination qui ne s'arrête plus, quoi, en fait. Qui va... va remplir la Terre entière, et parce que, du coup, à petite échelle, c'est aussi une utopie de la classe moyenne, c'est l'utopie de la classe moyenne d'avoir un jardin, une piscine, alors l'utopie, c'est un mot qu'évidemment, on ne définit pas comme le rêve, euh, fin personnel ou tout ça, je veux dire, mais... mais en tout cas, justement comme la *gated community*, ça marchait bien, c'est une sorte d'île, finalement, fin c'est une sorte d'endroit clos dans laquelle les règles sont différentes du reste de la société, et où tout est parfait, sauf, en tout cas soi-disant, et... et dans lequel les éléments architecturaux les plus reconnaissables sont, donc la maison en crépi rose, le jardin, la pelouse et la piscine, quoi. Qui représenterait une sorte d'hédonisme parfait, d'idéal et... et là où, je sais pas, Thomas Moore, il voyait des pavés en or, parce que, l'or, c'est plus important, et une architecture, donc qui a peuplée aussi la question architecturale depuis plusieurs siècles, l'architecture fait partie de la manière dont l'utopie est représentée, en fait, bah nous, on se disait comment elle serait représentée architecturalement aujourd'hui ? Pas du tout par... des grands bâtiments publics ou, ou des stades du troisième Reich, mais par des, des maisons, euh des maisons standardisées brutes, quoi. Donc, voilà. Et

donc, après le but, c'est juste de se balader dedans comme dans une sorte de... on prend souvent l'exemple du glacier, en fait, parce que tu peux tomber, comme dans des crevasses, et alors le but, c'est de pas, il y a certains trous où, si tu tombes, tu peux plus jamais remonter, mais... C'est pour ça que ça s'appelle *You can't stay up on the roof forever*, c'est aussi une citation de... de Hakim Bey, tu vois ? Qui a écrit... la Zone à défendre, enfin, tu vois c'est une zone à défendre en fait. Je pense, en français, c'est zone à défendre. Je sais plus, parce qu'on l'a lu en anglais.

R.L. : *La ZAD ?*

FF (Galdric) : Oui, c'est ça, mais... je sais plus si en anglais, c'est le même truc, bon bref. C'est la TAZ, non ? Un truc comme ça. *Temporary Autonomy Zone*, voilà. Et... et du coup dans son livre, il dit "you cannot stay up on the roof forever if the house is burning", quelque chose comme ça. Et donc là, on l'a repris, euh... pour nous, il y a, bah forcément il y a un moment où tu vas tomber, quoi. Il y a un moment où... où tu pourras plus continuer parce qu'il y a des petits endroits ou des anfractuosités où tu peux plus remonter sur le, sur le truc. Voilà, donc on peut dire qu'il y a un gameplay, mais bon il y a pas vraiment de gameplay. Il y a personne, pareil, personne le sait non plus, mais... c'est juste [inaudible] Et voilà.

[Retour d'Antoine]

FF (Antoine) : Tu as parlé de l'utopie, tout ça ?

R.L. : *Oui.* // FF (Galdric) : *Oui.*

FF (Antoine) : *Super.*

R.L. : *Et donc pourquoi justement avoir choisi ce médium du jeu vidéo ? Ou en tout cas les outils du jeu vidéo pour cette production ?*

FF (Galdric) : Pour cette pièce-là particulièrement ? Mais parce que il y avait besoin de procédural, justement, pour parler de, du fait que ça se déploie partout et à l'infini, et encore et encore, etc. Comme quelque chose qu'est à la fois cauchemardesque alors que les images sont très colorées, très... je sais pas, acidulées, quoi. Et... et que donc, du coup, oui, le form-, la vidéo ne suffisait pas, en fait. Le fait que ce soit linéaire, qu'il y ait un début et une fin, ça, ça marchait pas dans notre idée de, qu'on voulait donner à faire ressentir... l'infini. Même si, évidemment, même un jeu procédural, je pense que, sûrement, ça doit être fini parce qu'il y a un moment où la RAM est, mais normalement, mais bon voilà. Normalement elle se [inaudible] au fur et à mesure, mais bon. [...] En tout cas, c'est pour faire ressentir ça, et physiquement puisque c'est les gens qui jouent, bon « physiquement » entre guillemets, mais en tout cas avec ce que t'as vu, et que le... et parce que, euh, dans tout ça il y avait l'idée d'empilement aussi, de le fait que la maison, elle se... Elles se rentrent les unes dans les autres, elles se... et que ça, nous, ce qui nous plaisait, c'est que on définissait des règles très simples au départ, et qu'après on avait aussi cette notion de surprise, tu vois ? Que... que t'as pas quelque chose qu'est... donc là, c'est, c'est plutôt de l'ordre de... Bah, il y a des travaux comme ça en art, dès les années 60, qui travaillent sur, voilà, sur comment faire rentrer l'aléatoire à l'intérieur de la pratique de dessin, ou des choses comme ça. Et là nous, même si c'est fait dans des cas beaucoup moins abstraits et beaucoup plus... ouais, de représentation, c'est quand-même le même travail, c'est-à-dire : comment des règles très simples vont pouvoir générer des choses, qui sont à la fois tout le temps la même chose et à chaque fois jamais vraiment la même chose. Et... donc, voilà, ouais c'est ça, et

avec un sentiment de perte, aussi, parce que comme t'as une portion de ville qui se crée devant toi, t'en as une qui se détruit derrière toi, donc là où tu viens de passer, même si tu te retournes et que tu reviens en arrière, tu reviendras pas, tu retrouveras pas. Si tu trouves une « clairière », entre guillemets, au milieu, tu sais : « ah, j'avais bien aimé, il y avait une grande piscine. J'ai envie d'y retourner pour me jeter dedans. » Bah, en fait, tu peux pas y retourner. Fin, si t'avances jusqu'à un certain point, la portion sera détruite et si tu reviens, tu pourras pas y retourner. Donc, il y a aussi cette question de... de perte de repères, quoi. Ouais, voilà. Donc, oui le jeu vidéo était nécessaire dans ce cas. On pensait pas pouvoir le résumer autrement, avec un autre médium. Sûrement que si, d'autres gens l'aurait fait, mais...

R.L. : Et le fait que ce soit en vue à la première personne, c'est lié aussi à ça ?

FF (Galdric) : Euh... je sais pas, bonne question. Je crois que c'est aussi parce que nous, on est des joueurs beaucoup de jeux à la première personne, donc ça nous a paru naturel. Euh... c'est qu'aussi on voulait évacuer la question de la représentation de, d'un sujet. Déjà parce qu'on est deux, donc on sait jamais qui est-ce qu'on va mettre dedans, et puis parce qu'on voulait que le spectateur, euh, ne soit pas représenté, c'est-à-dire que, quand t'as un avatar, on va se projeter dans cet avatar un petit peu, hein, fin c'est pas vrai, complètement et tout ça, mais en tout cas, ça évacuait cette question-là. On n'avait pas envie de poser cette question-là.

FF (Antoine) : C'est-à-dire qu'en fait on l'a quand-même rajouté, c'est pour ce jeu-là, notamment on a fait un, une sorte de pilote automatique, tu vois ? Parce qu'en fait, effectivement, on s'est rendu compte que quand tu le présentes en expo, personne le manipule, c'est genre... genre un truc mort, comme ça, avec l'écran qui regarde à un endroit nul de, là où la dernière personne l'a laissé, ou alors... Et en général les gens passent devant et puis bon...

FF (Galdric) : « Qu'est-ce que c'est ? »

FF (Antoine) : « C'est moche. » Et ils partent. Tu vois ? Donc, du coup, on s'est dit : « bon, c'est un peu con. » Parce que, pareil, il y a beau avoir un clavier, un truc, ils se disent pas : « Peut-être qu'il faudrait toucher le truc pour que ça fasse quelque chose ? » [superposition Galdric : Après ils ont pas envie.] Non mais des f... ouais, c'est moche. Et du coup, en fait ce qu'on a fait, c'est que si la caméra reste fixe pendant 30 secondes, euh elle va en l'air, se lève, elle regarde le, le paysage d'en haut, *god eyes* et elle avance. Si quelqu'un reprend le contrôle, [superposition Galdric : elle tombe. **on entend le bruit d'une main qui tombe sur la table**] elle retombe et machin. Donc, du coup, ça change la perception, c'est-à-dire qu'on passe d'une vue *first person* à, bah comme je disais, la fameuse vue *god eye*, qui est l'œil de Dieu, donc qui est utilisé plus dans les jeux de gestion, euh les jeux de ville aussi, tu vois, les *Sim's city* ? [...]

[Coupure de l'enregistrement quelques instants – Galdric doit quitter l'entretien]

*R.L. : Je vais relancer. Oui, alors on a déjà parlé de pas mal de choses, hein. Bah j'aimerais bien qu'on parle un peu plus des *Éléments tombent du ciel*, même si on en a déjà pas mal parlé. Bah est-ce que tu peux re-présenter un petit peu l'intention ?*

FF (Antoine) : Et beh euh... Bah *Les éléments tombent du ciel*, c'est un peu la suite, hein, de *You can't stay up on the roof*, tu vois ? Moi, j'aurais bien aimé faire un triptyque, tu vois ? Peut-être un jour, on le fera, il y en aura un troisième jeu, tu vois ? Mais, c'était un peu l'idée de, ça reprend un peu la même idée, sauf qu'on avait

envie de... reprendre cette idée de ville procédurale, euh... avec une idée d'exploration infinie, comme ça, de... un peu médiée par l'entremise du programme qui, du coup, va agencer les trucs selon son bon vouloir et créer des... des situations inédites à chaque fois et voir comment tu peux te... [interruption Galdric sur un autre sujet] Ouais, et du coup, euh, et du coup on s'est dit, bah on va prendre un autre modèle de ville utopique, finalement, d'une époque qu'était la, ouais les villes nouvelles, tu vois ? Bah d'ailleurs, nous, tu vois, on a fait nos études à Cergy-Pontoise, je sais pas comment c'est, Cergy-Pontoise, où elle est l'école d'art ? C'est vraiment, c'est-à-dire, au milieu d'un peu nulle part, où il y a toute cette ville nouvelle, euh, dans les films de Rohmer, tu la vois, il a fait un film à Cergy, qui est très chouette, d'ailleurs. Tout était, tout est neuf, tu vois, tout est nouveau, tout est, c'est, tu vois, c'est un peu au milieu de la campagne, loin de Paris, t'as la dalle, euh, tu vois, bah tu connais, quoi, l'architecture de dalle, euh, à la française, hein ? Qu'était... qu'était pas forcément une mauvaise idée à la base, hein, d'ailleurs, aujourd'hui on en est revenu, mais voilà l'idée de séparer le, les voitures, tu vois genre sous la dalle il y a les voitures et les parkings, et puis comme ça au-dessus de la dalle, il y a que des trucs piétons, tu peux avoir des villes plus, un peu sinueuses, tu vois, t'es pas obligé de faire des grands axes, tu peux, tu vas retrouver la ville... la ville du Moyen-âge, quelque part, tu vois, genre... Et voilà, et de créer des grands ensembles, des grands bouts de ville entier, *from scratch*, tu vois ? Et ça c'était une utopie d'une autre époque, quoi, et on s'est dit : « bah comme on est des bons petits soldats architectes, et que... » Voilà, on s'est dit... on avait envie, quoi, d'explorer ce truc-là. Ces formes-là, aussi, tu vois, ce... Et puis aussi, comme disait Galdric, il y avait aussi l'idée d'inclure un mini gameplay, parce que, en termes d'exploration et tout, on se dit : « bah, voilà, il y a l'espace du parking, on peut avoir un espace souterrain, un espace ninin... » Il y a tous les jeux avec les escaliers, c'est, ça crée du... ouais, du level design auquel faut un peu réfléchir. Voilà, il peut y avoir des passages dans des portes, tu montes un escalier et puis t'arrives sur une plateforme, c'est pour ça que, je sais pas si tu te souviens mais il y a des... tu vois, les escaliers se terminent souvent avec un autre qui, t'as une sorte de prolongement, mais... tu vois, l'idée c'est que, tu vois bah d'un prolongement à l'autre, tu peux sauter un autre truc, et puis... c'était un peu ça aussi le truc, donc euh, donc voilà reprendre un peu ces catalogues de formes, euh jouer avec, inventer des nouveaux trucs. Et puis voilà, c'était juste, c'était ça, en fait. Et donc, ouais, et souvent on s'est dit : faudrait en faire un troisième, tu vois ? Et après oui, c'était dans le cadre du Virtual Dream Center, parce que aussi, ça tombait bien. Jean-Baptiste Langlois, il nous a proposé de... de participer. Langlais. Et euh, on a dit ok. [...] Et en plus, du coup, on est passés à Unreal, aussi.

R.L. : J'avais noté notamment que le texte parlait d'architecture comme « pure abstraction ». Est-ce que... ?

FF (Antoine) : Ça, c'est le texte de Data Rhei. Il y a longtemps que je l'ai pas lu, je vais te mentir. Tu me prends au dépourvu. Mais oui, dis-moi ?

R.L. : Non, mais c'était si tu voulais réagir par rapport à ça ?

FF (Antoine) : Par rapport à l'abstraction ?

R.L. : Ouais.

FF (Antoine) : Euh... oui. Oui, j'imagine que ce qui, fin comme moi je le lis, c'est encore une fois, c'est l'effet... que nous, on... un peu comme on a fait avant avec les petites maisons. Euh, on a fait un catalogue de formes. Donc elles sont modélisées, sur Rhino d'ailleurs... On utilise toujours beaucoup Rhino, hein, ça reste pour l'architecture... je trouve, le best. Donc on a des formes, tu vois ? Qu'on a établi, comme ça, voilà. On n'a jamais sorti d'images, d'ailleurs, mais... Donc voilà, donc t'as, je sais pas, 10 à 15... modules, qui sont des petits immeubles, ou de la fois d'avant des petites maisons. Et après c'est ça qu'on dit à l'ordinateur, au programme, on lui dit : va chercher, t'as le choix entre tel module, tel module, tel module, t'as un sac, tu vois, un sac en, de Monopoly, tu touilles dedans, tu nous en sort, voilà, sachant que, tu vois, sachant qu'on lui dit : ce module-là, tu vas le sortir, t'as moins de chance de le sortir, parce que, je sais pas, il est tellement gros que sur un morceau de truc, il nous sort tant de fois le même module, euh, ça va être... Donc celui un peu moins souvent, celui-là un petit peu plus souvent, tu lui mets des pourcentages, et à chaque fois, l'ordinateur, il fouille dans son sac, il vient, il fait : « voilà, il y a ça, et tout. » Donc, effectivement, au bout d'un moment, alors que t'as quelque chose de relativement figuratif, c'est-à-dire des petits immeubles, machin, euh le, l'ordinateur, lui, le truc c'est qu'il le sort, il te les met un peu pêle-mêle dans... selon une logique qu'on lui a donné, mais aussi on lui a laissé assez de liberté pour que ça devienne absurde, tu vois ? Du coup, je prends, c'est là où l'abstraction, elle arrive, c'est que : ça ressemble plus à rien, fin ça ressemble plus à, ça ressemble plus à des immeubles, ça ressemble à des trucs avec des bouts de choses qui dépassent, tu vois ? Ça devient même de la sculpture. Des formes de sculptures, parce que, voilà, ça fonctionne pas, les escaliers ils amènent nulle part, tu te retrouves sur un mur, enfin voilà, t'as expérimenté le truc. Donc... ouais c'est après, trouver, nous, justement, on règle un peu le curseur entre ce, tu vois à quel point on veut que ce soit n'importe quoi, et à quel point il faut quand-même que ça ressemble un tout petit peu à quelque chose, pour que t'ais quand-même encore un peu l'impression d'être dans une ville. Et surtout que tu puisses faire des trucs, que tu puisses évoluer dans cette ville. Parce que sinon, t'es juste québlo tout le temps, et t'es là : « bon, bah je peux rien faire. » C'était pas le but, faut quand-même laisser un peu de liberté aussi. Donc, ouais, c'est, en fait, le truc, c'est à quelle, jusqu'où tu peux aller dans... pour avoir des, obtenir des formes délires. Et que t'as toi-même pas prévues. Tout en... tout en laissant une jouabilité possible, tu vois. Entre une jouabilité possible et une circulation.

R.L. : J'avais une question un peu ouverte, qui est : comment vous définiriez la dimension architecturale de vos créations ? Notamment les deux que j'ai mentionnés. Ou si t'en as d'autres aussi ?

FF (Antoine) : Donc définir la dimension architecturale ?

R.L. : Quel rapport à l'architecture il y a dans ce que vous faites ? S'il y en a.

FF (Antoine) : Bah il y en a un, de toutes façons, t'as capté, hein. Parce que, nous, après, c'est dur de... Parce que ça remonte à... Tu vois, on a fait des études d'architecture, donc... tu, t'es, forcément, t'es imprégné d'un truc, tu vois ? On a eu notre bac, on a fait archi, donc... Et on n'a pas fait archi pour rien non plus, donc t'es imprégné de... de ce truc-là, de... de l'espace, des conjonctions de la ville, on a toujours grandi en ville, donc tu vois, donc c'est... C'est, déjà il y a ça. Qui fait que, forcément, ça te fait vibrer, fin tu vois, nous, ça nous fait... Et même, d'ailleurs, les

jeux vidéo, moi je te pourrais citer plein de références de jeux vidéo que j'aime beaucoup, qui sont des jeux vidéo de, ouais, pour, moi je dis des jeux vidéo pour architectes, tu vois ? Où t'as vraiment des délires autour de l'espace, euh... C'est aussi des jeux, il y en a beaucoup qui sont dits non euclidiens, parce que c'est des jeux qui vont jouer sur des absurdités, euh... par rapport à la gravité, par rapport à la perspective et tout... Je pense à *Superliminal*, je pense à... *Manifold Garden*, tu vois mais qui sont vraiment des trucs un peu de niche, je pense *Manifold Garden*, c'est vraiment du puzzle game pour architectes, tu vois ? C'est vraiment, pour aller au bout, faut vraiment aimer ça, c'est... Moi, je trouve ça génial, hein ? C'est vraiment un truc... voilà, quoi, tu sais que, beaucoup de jeux indépendants, tu sais que pour at-, passé les premiers trucs, t'es là : « ah, c'est cool, c'est sympa. » Tu sais que ceux ou celles qui sont allé.e.s au bout du truc, c'est les vrais, tu vois, c'est les vrais qui ai-, faut vraiment aimer ce jeu-là, quoi, c'est... ce genre de jeux, quoi. C'est le truc super... Moi je kiffe, mais voilà. Parce que... après, voilà, genre pourquoi je kiffe l'espace ou pourquoi je kiffe l'architecture... dur ! Voilà c'est juste que c'est notre environnement, c'est l'environnement dans lequel on vit, tu vois, je vais pas parler de, je vais pas parler de la nature, moi je... Moi j'admire pas la, je sais pas ce que c'est. Il y a des gens, ils le font parce qu'ils savent. Moi, je, avec Galdric, je, voilà on a grandi en banlieue, parisienne, euh, quasiment toute notre vie... Voilà, donc il y a aussi ce truc, c'est vrai que, nous on essaye de parler de ce qu'on connaît. De pas être, tu vois, des artistes hors sol, tu vois ? Ou je sais pas... On essaye de parler des trucs qu'on connaît, des trucs qui nous posent question. Et donc, du coup, quand tu fais des trucs d'archi, bah du coup, tu te rends compte qu'il y a plein de... l'architecture, c'est... On en parle dans notre dernier film, aussi, on parle de la notion de théâtre d'opération, tu vois, dans le champ militaire, tu vois, de, la police. Mais, c'est vachement, l'urbain, tu vois, comment tu contrains les gens urbainement, tu vois, comment tu, comment tu rappelles, comment la présence de l'Homme, elle est, euh, elle est, tu vois, comment notre environnement est entièrement taillé sur mesure pour nous, pour les humains, tu vois ? Tu peux t'asseoir, tu peux grimper, tu peux, un escalier, c'est... là, tout est, euh, tout notre environnement, il est vraiment... Oui, il est dessiné, il est designé pour que l'humain puisse être le, tu vois pour... Et euh, et ça, bah c'est ça qu'on aborde aussi, tu vois ? Dans, ça c'est des questions qui nous intéressent, ouais, clairement. Alors l'idée, c'est pas de dire : « c'est bien » ou « c'est pas bien », mais, en tout cas, voilà, tout ce que je disais sur les utopies, euh, tu vois, travailler sur des villes infinies, tu vois, tu retrouves un peu tout ça, quoi. Genre... tu vois ce... ce rêve de la petite maison, avec le petit jardin, et on veut tous ça, donc c'est ça, *forever*, tu vois. Ou inversement, on veut des grandes dalles avec des, tu vois, des idées de vivre ensemble dans des grandes tours modernes, voilà, il y aurait pas de voitures, les voitures elles seront dans les souterrains, et ce sera génial, tu vois, et on veut tous ça, donc pareil, c'est... Mais, voilà c'est aussi : qu'est-ce que ça dit des sociétés dans laquelle on vit, tu vois ? C'est quoi le nouveau paradigme aujourd'hui, je sais pas tu vois. Mais tu vois, nous c'est ça, voilà. Et avec *Index*, aussi, c'est... le, *Index*, c'est un truc qui était important pour nous, c'est qu'il y avait aussi l'idée de... d'infinité, de parler du couloir, de parler de, de, bah tous ces trucs auxquels Foucault il a réfléchi, quoi, comment... comment nous-même on s'auto, tu vois on commence à classifier les trucs dans, au 18^{ème}, 19^{ème} siècle. Finalement on commence à organiser la vie, la ville et les humains eux-mêmes, en se disant : ce serait mieux si on est tous à des numéros, on a des... tu vois, on vit dans des appartements, c'est, c'est plus... c'est mieux rangé, et puis il

y a des... les appartements ils sont divisés en pièces, et puis il y a des couloirs qui distribuent les pièces, comme ça les circulations c'est plus fluide, et c'est, tu vois et là tu rentres dans des trucs, où, bah, t'apprends, ça dit beaucoup, quoi, de ta société, en fait. Et euh... et que, tu vois, finalement une prison, ce soit gaulé de la même manière qu'une école et que, dès l'enfance, finalement, l'école, c'est, voilà, il y a le couloir, il y a le portemanteau, tu mets ton manteau... voilà, quoi. Ça, c'est, tu vois, je te disais, le triptyque qu'on voulait faire, moi je pousse depuis longtemps, mais bon, on est partis sur d'autres choses, mais genre faire un truc dans un cimetière, tu vois ? Parce que, le cimetière, c'est hyper intéressant aussi, tu vois, c'est vraiment pareil, tu, c'est les hétérotopies de Foucault, tu vois où il parle de non-lieu, tu vois, de trucs où, les règles, tu rentres à cet endroit, il y a un côté sanctuaire, les règles sont pas les mêmes... Tu vois, même la rue, ce que ça devient, c'est intéressant, tu vois ? La rue, c'est pas un endroit pour s'arrêter, quand tu t'arrêtes dans la rue, t'es un clochard ou t'es un... ou t'es quelqu'un qui veut faire un larcin. Tu vois, tu vas avoir la police sur le dos, tu restes, vraiment, à Paris tu restes, là je reste debout 10 minutes, je vais avoir la police ou un autre clochard qui, quelqu'un qui va me demander de l'argent. Tu vois, il y a vraiment un truc, la rue, il faut circuler, il y a r-, c'est fait pour circuler. Comme un couloir, comme, tu vois ? T'es pas là pour te poser et passer du bon temps dedans, tu vois ? Alors, évidemment, ça se fait, bien sûr, j'exagère, tu vois. C'est très bien. Mais tu vois, vers ce truc, vers lequel on va, quand-même, et qui a quand-même un truc sécuritaire, tu vois, un truc euh, tu vois que... à terme, l'idée c'est que, non, chacun rentre chez soi, tu vas d'un point A à un point B, et tu t'arrêtes pas en court de chemin pour taper la discute, ou te poser sur un banc... Tu vois, il y a de moins en moins de bancs, parce que les bancs, c'est pour les clodos, c'est pour machin, il y a de moins en moins de... Donc, tu vois, voilà, le couloir, c'est un peu ce lieu, qui est pas un lieu, du coup. Les cimetières, ça rentre aussi dans ce truc-là, sachant que le cimetière, il est aussi distribué par des allées, des trucs, tu vois ? Et puis tout le monde est rangé dans un, voilà, c'est une sorte de petite ville, la petite ville de mort où tout le monde est rangé dans sa petite case, euh, tu vois, finalement, c'est un peu déprimant, hein, mais euh... voilà, que ça commence à l'école et jusqu'à la fin, tu vois, tout est bien, comme ça. Donc c'est pareil, moi le cimetière, tu vois, on aura pu, voilà, juste refaire un cimetière qui soit infini, tu vois, et tu te balades dans un truc infini, c'est tout. Ça va pas chercher plus loin que ça, mais c'est juste, par rapport à ta question, c'est des trucs qui peuvent nous intéresser dans le fait de parler d'architecture. Mais ce sera à chaque fois différent, un peu, tu vois, ce sera jamais exactement le même discours. Si je fais un truc sur le couloir, ou si je fais un truc sur les villes nouvelles, c'est pas la même chose. Et... voilà, ouais. C'est en gros, mais ce que je pense, on irait chercher, c'est, nous ce qu'on essaye toujours de faire dans ce qu'on dit, c'est quand-même d'avoir un discours, un regard sur aujourd'hui. Quand-même, tu vois ? Avoir un peu un regard, même si, bon, tu vois, *Les éléments tombent du ciel*, l'architecture de dalle, c'est un peu à l'ancienne. Là, on est quand-même un peu sur un truc histoire de l'architecture, presque, tu vois, je dirais. C'est... que, à la limite, les lotissements, et tout, ouais, tu vois, c'est quand-même encore un truc, c'est un peu passé, mais quand-même. Les gens, ils veulent une petite maison. Donc, voilà, ouais. L'architecture, ouais, c'est... c'est vraiment super intéressant, quoi. Et aussi, c'est tout ce que ça raconte, tout ce que tu peux raconter après dans un... dans un décor, fin dans un... dans un environnement, ça c'est cool aussi. C'est Galdric qui parlait de narration environnementale, qui est un truc qui vient du jeu vidéo, quoi. C'est vrai-

ment, bah tu vois on parlait de *Portal*. *Portal*, c'est un jeu génial, pourquoi ? Parce que, il y a, tu évolues dans un univers où il y a une voix off qui te parle, euh... mais, si tu veux, tu as pas une cinématique, par exemple, tu vois la cinématique du jeu, genre maintenant on va vous raconter l'histoire, ensuite ça reprend, tu vois il y a ce moment où l'histoire, elle se raconte *in game*, tu vois ? Donc t'as une voix off qui te parle en même temps que tu fais les trucs, mais il y a aussi ce que tu vois, ce que le décor te raconte, et donc ce moment où t'arrives derrière le décor, et où tu trouves un truc, et il y a des choses écrites sur les murs, et là c'est vraiment l'environnement qui te parle, tu vois, c'est l'architecture qui te parle, et c'est ton bon sens et ton observation aussi. Si tu fais pas l'effort d'observer et d'essayer de lire ce que l'environnement il te raconte, bah t'apprendra rien, tu vois. Mais... et ça, ça nous intéresse aussi. Tu vois, c'est-à-dire comment, avec des petits détails, ça va raconter un peu des trucs. Ça va raconter des choses, ouais. Et ça, on essaye de voilà, on joue un peu avec ces trucs-là, pas forcément énormément. Donc là, c'est voilà, de jouer sur certains détails, certains trucs où, où tu peux t'imaginer des, voilà tu peux t'imaginer des histoires, ou en tout cas voir ce qu'on essaye de dire. Ça, il y a des jeux qui sont... ça, c'est vraiment chouette, tu vois ? Raconter un truc sans rien dire, juste avec le décor. Tu vois, *What Remains of Edith Finch*, tu vois ? Par exemple. Un jeu qui nous a inspiré quand on a bossé sur les hikikomoris et sur *Ange*, tu vois ? Parce que... lieu intime, espace intime, tu vois, t'arrives dans cette maison, dans le, comment, *What Remains of Edith Finch*, où, les gens ils sont partis, donc il y a quelqu'un qui raconte aussi, mais il y a aussi le fait que tout soit laissé en plan, t'arrives dans l'espace des gens, il y a plein plein de détails, de choses, et du coup, tu regardes les trucs et, même instinct-, inconsciemment, t'es là : « ok, on est chez ce type de personne, ils sont comme ça, c'est une famille, euh... ils lisent, ils sont aussi... », tu vois ? Tu... et en explorant leur... leur environnement, tu... t'apprends des choses d'eux, d'elle. Et ça, c'est... ça, c'est très chouette aussi. [...] C'est très chouette. Parce que tu peux... mais on s'est, on s'est, parce que tu peux raconter des trucs de façon non linéaire, en fait. En fonction de où t'orientes ta caméra en premier, et où tu regardes. Alors après tu peux timer ça, tu vois, les très bons game designers, ils savent... où te faire regarder le joueur ou la joueuse au bon moment, même si le joueur ou la joueuse a l'impression que : « Ouah... Je suis tombé.e là-dessus... Je suis drôlement malin, j'ai eu le coup d'œil. » Alors qu'en fait pas du tout, les, c'est les game designers qui ont, tchkk, qui ont réussi à orienter ton regard sur ce qu'ils voulaient que tu regardes, mais il y a aussi, quand-même une part de : « bon, bah je suis allé à gauche plutôt qu'à aller à droite, donc j'ai vu ça avant ça. » Et du coup, l'histoire elle se raconte pas dans le même sens, quoi. Je sais pas, dans *What Remains of Edith Finch*, si tu vas à la cave avant d'aller dans la salle à manger, bah t'auras pas le... même, euh, le même déroulé du truc. Donc, ça, c'est super intéressant aussi. Même si maintenant, on est revenu sur des trucs plus linéaires, vu qu'on est sur du court-métrage. Quand-même. Ça, ouais, l'architecture, bah ouais l'architecture permet tout ça, en fait, tout en parlant... des humains, ouais. Ça raconte, ça raconte beaucoup de choses de... de la société des humains. En faisant pas grand-chose, quoi. Juste tu fais une table, une chaise, en fait t'as déjà dit énormément de trucs.

R.L. : Tu dirais que tu conçois de l'architecture avec ce que tu fais ou pas ?

FF (Antoine) : Euh... bah ça, ça dépend, ça dépend vraiment des... ça dépend. Ça dépend ce qu'on a envie de dire, en fait. Souvent on adapte, nous, notre... le medium qu'on utilise à notre discours. Et c'est vrai que, dernièrement on est plus dans des questions de violences policières et de... de violence d'état. Et... là, c'est vrai que... quand t'arrives sur des sujets comme ça, il y a un moment, faut, comment dire, faut utiliser des moyens plus directs, tu vois. Des moyens de raconter, hein ? Des moyens plus directs de... voilà, bah... Donc c'est vrai que, bah, ouais, le court-métrage, il s'est aussi imposé comme ça, je crois. Parce que je pense qu'on aurait... on n'aurait pas, fin là, comme ça, tu vois, hein c'est ce qui nous paraissait le plus... le meilleur moyen d'en parler. Et de dire ce qu'on veut dire et d'amener où on veut amener aussi, quoi. Parce que, quand tu laisses les gens libres dans un jeu et tout, tu prends le risque qu'ils arrêtent en cours de route, ou qu'ils aillent pas là où t'as envie d'aller ou que... comme ils prennent le truc dans le mauvais sens, du coup il y a un truc qui est compris de travers et que, et ça quand t'es sur des sujets une peu... grave, tu vois ? Même parler des hikikomoris, tu vois, les hikikomoris c'est des gens qui souffrent, quand-même, c'est... Quand t'es sur des sujets comme ça, c'est compliqué de... prendre le risque d'être pris de travers, de, ou de pas aller au bout de ce que tu veux dire vraiment, de, c'est un peu... c'est un peu risqué, quoi. Mieux vaut... fin voilà. Mais... mais bon il y a des gens qui arrivent avec le jeu vidéo, et des narrations pas forcément linéaires à parler de sujets hypers graves. C'est clair. Mais...

R.L. : Toi, il y a des jeux qui t'ont marqué ?

FF (Antoine) : Sur des sujets graves, euh... Bah *What Remains of Edith Finch*, hein, c'est, c'est pas marrant. Mais... ouais, *What Remains of Edith Finch* c'est l'exemple qui me vient. Mais non il y en a pas tellement d'autres qui m'ont marqué, tu vois, au final. Euh... ouais. Parce que, ouais. Les jeux, faut quand-même y jouer, tu vois, c'est ça qui est compliqué, faut quand-même que tu... Si t'arrives à titiller assez les gens pour qu'ils aient envie de continuer, quoi. Que le film, finalement, c'est quand-même vachement plus simple de regarder passivement un truc, tu vois, et de le prendre comme il vient. Tu peux toujours sortir de la salle, mais bon. Tu vois, il y a ce côté, c'est un médium qui te prend en otage un peu quand-même, tu vois ? Le, la vidéo ! C'est... t'as pas d'effort à faire, t'es absorbé dedans... Et ça, du coup, t'as plus l'assurance que les gens, au moins ça aura été vu de A à Z, quoi. Et après, libre aux gens de juger, mais... voilà, ouais. Le jeu vidéo, voilà, ouais, quand tu veux aborder des thématiques complexes, euh, et que c'est important que les gens aillent jusqu'au bout... ça peut être, ouais, difficile.

R.L. : Et qu'est-ce que tu penses que vous ramenez de votre formation en architecture dans ce que vous faites aujourd'hui ?

FF (Antoine) : Ben c'est... ouais, là, tout ce que je t'ai raconté, hein ? Tout ce qui a attiré à ta question d'avant, tu vois, c'est vraiment, effectivement. Bah, déjà c'est tout un... savoir-faire et des compétences, tu vois, de capter les choses spatialement, savoir dessiner en plan, en élévation, savoir faire de la 3D. On a beaucoup bossé en tant que « persman ». Ouais, quand on a commencé l'école d'archi, euh l'école d'art ! Euh... il fallait qu'on gagne des sous d'une manière ou d'une autre, et bosser en agence, c'était pas possible parce que ça prend trop de temps, même à mi-temps, t'sais tu te fais bouffer par les agences d'architecture. Et en fait, on s'est mis à faire des images, on était 4, on faisait des images pour les agences d'archi, t'sais ? Plus

un peu graphiste. Mais quand-même en faisant des images réalistes, tu vois super réalistes, tu vois, quoi, les perspectives pour les concours. Et ça, c'était hyper bien payé, t'es 4, on pouvait un peu se répartir les trucs, c'était plutôt souple. Parce que on était vraiment embauché comme... sous-traitant, tu vois, comme graphiste. Et... et donc ouais, en tout cas, voilà, il y a, et du coup, bah voilà imagerie 3D, modélisation 3D, Rhino, C4D, je sais pas si... ? Donc ça, c'était, il y a tout ça, quoi. Et puis après il y a aussi bah tout le background théorique, qui est, qui est quand-même super bien aussi, super intéressant, euh voilà quoi, de Mike Davis, tu vois, en passant par Foucault, en passant par, je sais pas, euh, bah récemment, bah Eyal Weizman, tu vois, de, qui a fondé *Forensic architecture*, même encore un nouveau truc sur le... Voilà l'architecture, c'est, c'est... c'est hyper riche, quoi. Ouais Mike Davis, c'est une super référence, tu vois ? Euh et du coup, bah ouais, tout ça, tout ça, ça fait que, bah... quand tu manipules un outil bien, relativement bien quand-même, parce que, t'es là : bon, la modé, j'en ai tapé, tu vois ? Et que j'aime ça ! Mais, je préfère, tu vois faire des trucs, des projets moches de promoteurs, ça me, ça m'excite moins que de parler d'un truc qui me tient à cœur. Donc, tu vois, c'est vrai que... si on avait appris à peindre, tu vois, pour faire des, gagner des sous, faire des portraits des gens, bah peut-être j'aurais peint des trucs, tu vois, des trucs qui me font envie et tout, mais là il se trouve que c'est aussi des outils qu'on a appris, genre, tu vois il y a ce côté-là aussi. C'est des médiums qu'on a appris pour, par nécessité, parce que c'est des médiums qui... qui nous permettait de gagner notre vie et... mais il se trouve que, on a, même en travaillant des fois sur [inaudible], tu te dis : « ah tiens, ça serait intéressant de l'exploiter comme ça ! » Ou de faire ça avec, tu vois ? Du coup, bah ouais... comme on est tombés dans l'architecture tôt, bah c'est tout de suite... Après petit à petit, on en sort un peu, tu vois ? On touche plus à l'animation... Mais c'est vrai qu'au début, c'est aussi des contraintes comme ça, quoi, où tu te dis : « Bon ben, moi je sais manipuler ça, je le manipule très bien, je pense qu'on peut faire des trucs mieux que, euh, des pers hyper ennuyeuses, tu vois, de projets moches pour des agences d'archi nulles. Euh... Donc, faisons autre chose avec ! » Voilà. Ouais, voilà.

R.L. : Super, bah merci beaucoup.

FF (Antoine) : T'as ce qu'il te faut ?

R.L. : Il y a juste une question que je pose à la fin, c'est : est-ce que tu as une personne à me conseiller à interroger ?

FF (Antoine) : Bah si t'as écouté *La Playade*, tu as dû déjà... Alors après, c'est vrai que, j'allais dire Alix Desaubliaux, mais euh, elle est moins branchée archi. Euh, ouais parce que, toi, t'es sur un truc particulier quand-même. [...] Bah Jean-Baptiste Lenglet, j' imagine que t'es allé le voir. Parce que lui, il est architecte aussi, hein. Le gars qui fait le *Virtual Dream Center*. Regarde parce qu'il est... il me semble qu'il est architecte.

R.L. : Ouais j'ai interrogé un autre, qui est architecte et qui a travaillé, qui a fait des productions pour le Virtual Dream Center, mais pas Jean-Baptiste.

FF (Antoine) : Après il y a les jeux dont je t'ai parlé, hein ? Bah le gars qui a fait *Manifold Garden*... est-ce qu'il est architecte ? Il était artiste avant, ce gars-là.

R.L. : Il est artiste, ouais.

FF (Antoine) : William Chyr, ouais, c'est ça. Il y a plein de petits jeux, hein, comme ça, qui sont hyper bien. Il y a... il y avait *Fragments of Euclid* aussi, je sais pas si tu vois ce jeu ?

R.L. : *Ouais.*

FF (Antoine) : Bah si, après... Si tu connais pas le boulot de, je sais pas si tu connais *Forensic architecture* ?

R.L. : Oui, un peu.

FF (Antoine) : Voilà, si ouais, et regarde, et il a Weizman et *Forensic architecture*, donc c'est une grosse agence, hein, maintenant, mais... Nous, on bosse pour une agence qui s'appelle Index maintenant qui, qui s'appelle Index comme... qui fait un peu, qui fait la même chose que ce que fait *Forensic architecture*, c'est-à-dire qu'on fait des reconstitutions de scènes de crimes policiers en 3D, et on mène des enquêtes autour de ça. Donc là, c'est pas jeux vidéo, mais disons... il y a quand-même un lien fort entre l'architecture et la reconstitution 3D, avec des caméras qui se baladent dedans, pouvoir reprendre les points de vue, tu vois, en first person, de par exemple un policier qui tire. Là on a fait une enquête où vraiment la caméra, elle vient se mettre du point de vue du policier pour voir ce qu'il voit au moment où il tire sur sa victime. Tu vois, on va retrouver, on va retrouver des choses du jeu vidéo. Jette un œil. Je sais pas si ça peut t'intéresser, mais... dans tous les cas, ça t'intéressera.

[...]

Entretien 13 - David Fletcher

07/05/2022, 16h30

Entretien réalisé dans les locaux de l'agence Fletcher Studio,
à San Francisco, USA (dans une salle de réunion avec rétroprojecteur)
Durée : 1h15 environ
Langue : anglais

David Fletcher est paysagiste et a fondé son agence de paysage (Fletcher Studio) en 2004. En 2008, son agence est contactée par l'architecte Deanna Van Buren et Jonathan Blow pour travailler sur les environnements du jeu vidéo The Witness (Thekla Inc., 2016). Dans un article en ligne, Deanna Van Buren raconte son expérience sur la conception du jeu et nomme les différents membres de l'équipe d'architectes et paysagistes ayant participé au développement. J'ai tenté de retrouver et de contacter ces différentes personnes. Deux m'ont répondu, dont David Fletcher et Nicolaus Wright. À l'occasion d'un voyage aux USA, je lui propose de faire un entretien sur place et il m'invite dans les locaux de son agence. Il s'agit d'une agence comprenant une dizaine de postes. L'entrée et les parties communes sont décorées de manière presque extravagante, avec beaucoup de couleurs vives et de matériaux différents, n'hésitant pas à utiliser des matières textiles et moquettes pour les murs. Certaines pièces se rapprochent même du « cabinet de curiosité » avec l'exposition et l'accrochage d'objets et de tableaux divers.

Durant l'entretien, David Fletcher projette les images et dessins réalisés par le studio pour The Witness et me fait une présentation détaillée de leur travail sur le jeu. Il est assez généreux dans les précisions qu'il donne et je remarque que faire à ce moment la présentation de ce travail (qu'il considère d'ailleurs comme un projet) revient pour lui à se plonger dans des souvenirs heureux. À un moment, il reste fasciné par les images que lui et son équipe ont produit, les faisant simplement défiler à l'écran sans savoir quoi rajouter de plus. J'accepte au départ sa proposition de montrer des illustrations car je trouve intéressant que les enquêté·e·s puissent appuyer leurs propos sur des images. Néanmoins, dans le cas de David Fletcher, cela se transforme en un discours de présentation sortant parfois du format de dialogue de l'entretien. Si cela a permis de recueillir des informations riches sur le processus de projet, les motivations de l'enquêté ont été moins approfondies. Le discours de David reste celui d'un communicant et d'un chef d'agence durant l'entretien.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet et des entretiens que je mène

R.L.: *Ok, so, for the record, could you start by introducing yourself?*

D.F.: *Yeah, of course. My name is David Fletcher, I'm a landscape architect in San Francisco, and I work for Fletcher Studio.*

R.L.: *Ok. Yeah, could you describe what type of project you're doing with the Fletcher Studio?*

D.F.: Uhm we do... We design public space and, uhm, more commercial and public parks and streets. And housing projects for... you know, families. Waterfronts and rivers we worked on a little bit. And so, mostly just public space. It is what we've always worked on.

R.L.: *Ok. And so that project was with your studio?*

D.F.: Yeah, so *The Witness* project?

R.L.: *Yeah, The Witness project.*

D.F.: It was a project that we were approached by an architect, who was designing buildings, and that was basically to... design an entire island. And... there is also a video I can find, that's really helpful. [commence à chercher dans sa base de données] But I can find that some other time.

R.L.: *So, it was Deanna Van Buren?*

D.F.: Yeah, yeah. Did you meet with her?

R.L.: *Oh no, not yet.*

D.F.: Ok. There... [continue de chercher dans sa base de données] This is [inaudible] so long! But part of it... Do you want me to just start to talk about it?

R.L.: *Yeah.*

D.F.: So, part of it is that we had... also as an office done a lot of speculative work. Competition work. Who was more theoretical. And some of them, like this is Los Angeles in the future, another future kind of lost in project Los Angeles River, future infrastructure in L.A. And so... doing a lot of competition exhibition work. [raclement de gorge] We were actually, one of our competitions was shown at La Cité? In an exhibition in Paris. And so, part of that enables us to conceive, you know, a lot of time, like, competitions are looking at Los Angeles in... a 100 year, or a 100 and 50 years. And so, the ability to, and I have also taught a lot of, I taught a lot before, in, mostly in architecture. So, I thought at SCI-Arc. You know what that is, SCI-Arc?

R.L.: *Huumm?*

D.F.: It's... [commence à chercher sur l'ordinateur] And I taught at the GSD, and other schools. Uhm, but always, pretty much always in architecture. [tape quelque chose sur son ordinateur] So the Southern California Institut of Architecture? And, it's a very... you know, progressive art... school. You know. And so, a lot of our studios that we did over and over again were about the future of something. And... also doing analytical work about the world or, for this example: this is Los Angeles, so we're looking at Los Angeles over 25 years, 50 years, 75 years, and looking at how it might adapt in the future based on resources and agriculture and urbanism, and... [continue de chercher des images] And so, that... you know, that kind of thinking, I think lead to how we approached, uhm... *The Witness*. I've also been playing video games since I was a little kid, and so that world, three-dimensional, we also use video games engine, here, to visualize landscape.

R.L.: *Ok, which one are you using?*

D.F.: We would use, we used to use... now, it's not, it is a video game engine, it's called, uhm, what is it called? *Lumion*. So, *Lumion* has adapted a video game engine by architects to visualize. But we have used... *Real? Real Engine* and... I forgot what the other one is, that's free. But I can show examples. But so before... before video game engines for, like, doing our work, you couldn't visualize complex worlds at all, and plant material. And... time, it's all very speculative, you know and so it enables us to do much more immersive things, but to me... And I think when I was doing a lecture on this, I was looking at the, how many video games were dealing with post-apocalyptic worlds... and how they are kind of projecting human society into the future that they envision. And so, *The Witness*... this is an island that we essentially designed, and designed all of the geology, plant material, we modelled the majority of the island. Also came up with concepts for how you would organize. And so, Jonathan Blow hired us. And, uhm, when we came to the island, it was this. [montre une image de l'île avant leur intervention, il s'agit d'une étendue principalement vide, avec quelques éléments dispersés] So he had no conception of geography, geology, ecology, culture in terms of layers of human culture, layers of history. And what they were interested in is just puzzles. So, there's a puzzle, windmill, there are these little puzzles that they're working on. This is, when we started, this was the layout. They had an idea of a little mountain, the idea of the castle. And they're testing these different pieces separate from each other. But otherwise, you know, this, this is a barrier they're creating cause they want to contain people so that when you, experientially, when you emerge, you're alone, and you're inside and you have to solve the puzzle to get outside. So, these are earlier ideas of how they are doing that. Even, like, that's a building. Right? And so, for that... And I think the articles help-, have you played *The Witness*?

R.L.: Yes.

D.F.: Ok, so you know that there being increasingly complex puzzles. But also, you know that the environment is puzzle. And, you know, and I wrote/read about that in the article, about more, cause we designed a lot of those, like the ship, and other that will become a part... [passe les slides du powerpoint, souffle] And so, this, this is a slide which is – I can send you all this stuff – but "a horrifying lack of constraints".

R.L.: Aha! That's interesting, yeah.

D.F.: So, in other, it was just like: "we need you to design an island." And we were like: "Huh?" You know: "What?". So, what we needed to do was overlay the physical constraints that would say: "Here!" One of the first thing we did was we took a bunch of islands that were similar sizes on Google Earth [souffle] on Google Earth, we were like zooming and: "Oh my god, that island!" Ok. We did a whole catalogue of different islands that were similar. And what we found was, in the Azores, in Portugal, we found islands that were very similar, temperate climate, and had light human habitation. And had... topography, you know it had a, so we can present to them the rules of what an island is. [il passe à chaque fois les slides et les commente] And so, these were very simple sections through a simple massing. And this was an idea about mysticism or sublime, the sublime. And the idea of the Wunderkammer, which is a German-Austrian cabinet of things, this thing is a place full of things. And... this is just showing the process, so here we are actually presenting to him. We're presenting the images that are showing experience, how

you go through, when you walk, you see this and then you go to this point. And I'll show you. But very much, he wanted things to be very connected. So, like, when you, in *The Witness*, you come up in a hallway, and you see the circle. The shape. And you do the simple, like, solution, that gets you out of that space. And then you figure out the puzzles with all the things and then the gate opens. You walk out the gate and you see the mountain, and the mountain represents this, so you can-. And it's very heavy-handed philosophy. So, it's like [prend une voix très grave et imposante] **philosophy**. Right? It's like: I'm born. You're born and you walk through this and come into the light, literally. You walk out the gate and you see that. Very intentional. And even there are cues in the landscape, like a little red bush. You see, once you see the red bush, and you see that. There's tons of that throughout the whole thing. So, when you need it, I can show you these but these are at the whole, first you come out, this is what you see, then you come out and this is what you see, this is what you see, this is what you see, it's very processional. It's really cool.

Uhm, I forget what these are, these are the process, Fletcher Studio [incompris] who is the... and us working on all these human projects, coming back together to present. And I forget what this is, but we were trying to demonstrate the process. And this was like all these projects then, becoming more concentrated. And this was some representation we did to understand. And I'm sorry that the slides are so crappy, I think I reduced the quality at some point, we had... But it's ok. So, what we did was, cause they were like: "Design an island!" and we were like...: "What's an island?". You know? So this, what you're seeing here, is when we went into Google Earth, we took the rough outline of his island, and in photoshop, we just literally put in pieces of other islands, but it divided by simple rules, like there is a wind that comes from here, there is a wet side, right? And a dry side. So, overlaying simple gradients... and this was just for a simple silly diagram print, so he would understand. Cause this is all new to him. You see what he was... cause like: [prenant une voix un peu solennelle] "Here is my island!". We were like: "Oh, ok." So, in that, we introduced and it... None of these geologies would occur in a small space like this. Ever.

R.L.: That's true, yeah. Right.

D.F.: Sedimentary rock, volcanic rock would never be really in... within a thousand feet of each other [petit rire]. But we had to then create these spaces for these different things. And then also, to create different biomes or ecologies, and then... So, this was, understand that... What we realise is, physically if you design an island, we have to show him what it was without any people. We have to show him this island before... anybody was there before, any puzzles, anything, any windmills. So, this is the first meeting we had. We've grown out of this research; we've designed an ecology and showing this image. And then this is the important image, cause this is the importance of depth. We knew at that time there was this connection to the mountain. And so, he said: this is this moment before... anything was here. And so, that was a really cool way to... these are diagrams that are dealing with different biomes, ecologies. And I'm sorry that you can't read it, but you can, these are studies of looking at geology. This is crazy. [souffle en souriant] But like, these are different zones, ecologies and major geology. So, these are mediterranean coast, mediterranean grassland, temperature meadow, temperate forest, coastal forest, wet lands, volcano, rain forest, bamboo. All those crazy things that you see in the project.

And then this was the very first time that we thought about culture. We thought about: "Oh, there's been people who lived here before!" And so, that was the breakthrough, it was civilizations. So, if you think about the future, of a city or something. And say: "Ok, well let's design San Fransisco in 2005, 2050, 20... 3000 here", you know? You can then look into the future and organise it by epoch, so like, every 50 years, and run out some assumptions. Maybe San Fransisco has two earthquakes. Maybe San Fransisco runs out of water. Maybe San Fransisco runs out of oil. Maybe, whatever you can play out and commit to some assumptions that you know are gonna affect it. Then be able to project: "Oh! There'll be flying cars!" And there will... You know what I mean?

R.L.: Yeah, like scenarios?

D.F.: Yeah. And then you can go back, and see how that evolves to that point. So, when we were good at doing that, in the speculative future city, we had to use that same projection to look in the back. To say: "Oh, well... how this evolved to where it is now?" And so, these are very early drawings that are looking at the map of the island. And by now... we know that there's a mountain, we know that there's a wet land puzzle, we know that there is a windmill. You know what I mean? Kind of distributed. It's like, well how did it get there, and what... how does it evolve? So, it a super quick drawing to say: Civilization I, II and III. And say: "Ok, there's been three civilizations", you know that it... Uhm... So, you're missing one. But these are just simple stupid drawings that's too... it's out of... that started, say: Where did it come from? What are the connections? What is the point of entry, is it a defensive space? Why is it a castle? And if it's a castle back in Civilisation II, then isn't it also a defensive in Civil-, or it's more like a bunker in Normandie that the German's made, right? So, it's just kind of silly. So... our office and speculative things, have been thinking about time. A lot. On many scales. So there's T1, T2, T3, T4 time [inaudible]. And how something might evolve.

And so, to, I don't to make more of it, but it's, to me it's the most interesting part. Is... [en chuchotant et en faisant passer les slides/dessins] uhm yeah I don't remember this one, where it was... Here you go. [reprenant une voix normale] Hum. The most interesting part is thinking about the evolution. And then, when we presented the ideas... They came from this kind of scratch... to more clear understanding of how thing would evolve. And this is a simple example: so, the space where you... start the game and you're in this tunnel, and come outside and then there's walls. You look behind, and it's a German bunker, right? Uhm, and this a shit-, really horrible drawings, but it's just, these is the kind of things we were doing cause it was happening so quickly. I'll show you the drawings, they're amazing.

Uhm, so he said, well he said: "design an island." Right? And we were like: "what's an island?" And he said: "Oh, you need to design a garden in front of this thing. We need walls, because we want to contain you, you have to get through. Lasers, right?" For him, it was, so, what's really interesting for you to understand is you have somebody who's pretty much a genius, Jonathan, who's solely focused on the game. Does not want anything that distracts from the game, or is unnecessary. Or is distracting. Everything has to be linked, and everything has to have a purpose. And so, [dans un soupir] to him... None of this matter. Like, I'm trying to place this into a certain logic, oh geologic, geographic, biological, ecological, cultural. I'm

trying to place all this stuff, and he was like: "oh, we need a, we need a windmill." And like: "oh, windmill infrastructure." Windmill makes grain. Or maybe it makes energy, later. You know what I mean?

R.L.: Yeah.

D.F.: So trying to place all of these objects into a matrix. And then also show how they've evolved. So maybe the windmill that today is doing this, was a windmill here doing that. Maybe it wasn't even a windmill at all, it was something... You know what I mean?

R.L.: Yeah, I see.

D.F.: So, you can layer up history. So, this, so we said: "Well I'm not, were're not gonna design a garden. In *The Witness*. We'll design the castle that was there." And then allow the castle to disappear, and the remains of the castle. This is a horrible drawing; I'll show you a better one. So, this is the bunker. And that wall right there is, like, that wall. It's the old castle. And that was a beautiful logic because we didn't have to design anything, and that's why when you go out there, you see like little pieces of walls, and there's just Civilisation II...

R.L.: Yeah, you designed a ruin.

D.F.: Yes. Exactly. So, this was where we said: "Ok." And I'll find better images, I'm sorry. Civilisation I. Civilisation II. Civilisation III. And how those evolved. And then, this is an early drawing. Then... we talked about landscape architecture infrastructure. I think it was infrastructure landscape architecture. And these symbols are all of the components. And it says: "Oh..." And I forget, I can't read it anymore, cause it does, it's a mess [petit rire]. It says: "Oh, you have a windmill. It starts here, becomes this. And then becomes that." So, you have a temporal matrix that we... This is actually pretty good. Yeah. And it's been years, a few years. So, I have to look back through. These are different landscape types. Coastal dune, and I can't even read, wetland, valley. Or is it the wetland becomes the wetland platforms, and it does it a long time ago. So, it's placed in time, it's not something, even though it looks like something that was here, meant to start here. And so, that was the same for infrastructure, it was really important. Water. It's pretty obvious but it starts as open ditches and channels to channel water, but become covered or become basins or become engineered cistern. Water underground. Water on the surface. Right? A well, a water tower. Plumbing. Energy. How has energy evolved and used. And so... Part of this was, let me try to explain as well... [soupon/rire] Is it like, imagine you're Jonathan, and you kind of mean, you're like: "oh, we need a... we need a... a windmill. We need a lake. We need a lake!" And so that we say: "Oh, there's a lake now. We'll put a lake in here somewhere." Then if, if you need a lake, then we need a dam. Cause we want to hold the water. If you have a dam... You know what I mean? And then we can just say: "oh, ok! Alright, alright." So, we could all still place that in time and expand [inaudible] conducted to other things. And because we're getting so many things from them all the time. On Wednesday, we need a... water tower. We need a bunch of... tree houses. We need... a reflector thing, beam. Right? We can then place it: "Oh! Ok, that belongs in this thing, it's infrastructure, it's whatever." Is it helpful?

R.L.: Yeah, yeah, a lot!

D.F.: Ok. So, this is an example of how do you design an entry. This is like: "Design a garden." Right now. We don't... So, you say: "Oh, here what it was, before anything. Here: Civilisation I. I don't know." This is the quarry, actually. This is the quarry? Civilisation I. I don't even... What they would have done gotten rocks. Maybe they're building a dwelling and they're making things out of it. Here... much more a fine making glass, making... whatever. So, everything that we did, we designed... the mountain. And I can explain. These are drawings that we did at the ruins. And they're really, I don't wanna say ba-, they're beautiful drawings but they're done very quick, like super super super quick. And to respond... I think this is the wetland... This is the first... approach, it's some... dam, I don't even, I don't remember. [...] The first approach of the tree house. And so, the tree house also came up, you had to put that in the time. And, it's hard for you to see but they're three different ones that are from older and younger and different techniques of... pollarding. It's a French term. It is... pollard? And so... there's also an aspect of with this project, we were putting in things that we loved. In landscape. Is it helpful to you?

R.L.: Yeah, yeah, of course.

D.F.: So, we were like looking on Instagram, like: "Oh, my god, that's so cool! Like, let's put it in *The Witness*." Or some images were just... In some cases, this... basalt column relates to so many different things.... Or these moments of chaos, that become a part of the project. Or we designed this puzzle. Right? Based on, so it was a logic, and I'm gonna jump all, I mean I'm sorry, but so much information, I have to jump around. There's metal, you're building something out of metal. Where did the metal come from? There's no metal refiner here. So, and it's silly but we want things to be logical. So, yeah there was a ship... that came and... was abandoned. For... A ship appeared one day! And people gone through and cut in Civilisation II or late Civilisation II, cut pieces out of it and used it for... So, it came from over there. But then when you look at that in the boat, it forms a puzzle. Right? And so... I don't know.

R.L.: So, you wanted everything to have sense, to make sense and be coherent?

D.F.: Or a little bit. You know, it's just all be related, not just a random object. And so, this is, we have a, I did a matrix of evolution, which you can see... this may have been 6 months in to... We are starting to see the island take form. And here we're actually modelling ourselves... in Rhino, we were modelling sand, and modelling the beaches and providing portions. I'll show you an image. Is this helpful?

R.L.: Yeah, yeah.

D.F.: Ok, good. We wanted to use this basalt, volcanic stone, and it was funny because the guys were modelling for him. We were like really embarrassed because to the world, or to their people, it expresses that they're not very good at modelling. You know what I mean, because we were pulling on? Uhm... So, they were nervous that other people would judge that, because it looks like they're bad modellers. You see what I mean?

R.L.: Yeah, I see.

D.F.: This was... and there're a lot of things that we... came up with the whole feeling of the interior, of the [incompris], we showed images to Jonathan, and be like: it needs to feel like a nuclear plant for the glow, you know, it has to feel... we

came up with the... He would say to us: "I want to use glass, different colour of glass to express different... patterns." And we would say: "Ok, why would you use glass?" And we came up with an idea, there's millions of other things like this. But this genius was, like, obsessed with orchids. And we you look on the island, there are little orchids here and there, that have gone wild. That, if you remember, there's those roots coming down, from the ceiling. Right? And we said: "Oh, it's the glass, it's making these orchids grow in a weird way." So, it's like a [incompris], that space is his exp-, it's the man's experiment with weird orchids. And so there are a lot of things that are in the game that come from... conversations that have to do with: "Ok, well you want green glass. Why?" You know? And they don't care. That's the cool thing. They're a little bit like: "Ok, orchids?" And then we showed them images and they're like, they'd modelled all the roots and they do everything. So, these, we were actually working... We had two people working for... full time for three years. Two people full time for three years, here in the office.

R.L.: Ok, two people, ok.

D.F.: And we were actually working in their models. So, this is their game engine. That they wrote from scratch. So, we were doing vote, we were working in Rhino, working and 3D modelling in Rhinoceros. And then we were also working in their engine, and able to then figure things out. These are, you know, collision mapping? Collision mapping is a wall. [tape sur le mur] Right? And also, sightline. So, this sightline... is the sightline between birth and death. So, the same, this is important. This sightline is important. So, you can turn on a layer and you could see what the connections needed to be. That's the collision mapping. So here... those are the barriers. [...] I don't what that actually is. What is that? I forgot. I think it was just a mistake. [continue à passer les images] This is good for you to see. We were designing... the pavilion. And these are three options for them that we've made. We're putting them to see, and then, what they'll do is they'll take it and move it in and work with it and try it out and then move it back. So, you're seeing, there's three different fountain designs, three different stairs, and three different landscapes. What you're also seeing is: this is an option for the... the sand, the dunes. So, that's, for them, we would upload to their model, they're like: "Oh, yeah, we finished the thing." And they would go often...

R.L.: So, you made it in Rhino, then uploaded to the game engine and they would...? Ok.

D.F.: Uhum. Yeah. This is where, because before... and I'm not saying that Deanna was, she was doing a good job and very energetic, but very much about architecture. And buildings. And so, this is her design and their design for the building, which is very, like, modern. Like somebody who has a big screen TV on the wall, and a copy of [incompris] magazine. You know what I mean? And so, these are like early... Or swimming pool. Right? And where this evolved after we thought about the time and month and month, all that stuff went away. Cause it was, like, more default modern thinking. So, something like this, which is... And I know that's a... crappy drawing, but... the bunker. Paul Virilio? You know Paul Virilio? Bunker archaeology? And so, a lot of architectural thinking coming into the project. You know Paul, Virilio, no?

R.L.: Yeah.

D.F.: Ok. Just wanna make sure... [continue à passer les images] There's so many... easter eggs, in the project.

R.L.: Yeah, that's very interesting.

D.F.: There's zillion of easter eggs. So, when I say that Paul Virilio... [tape quelque chose sur le clavier et fait une recherche internet] You know this book, right? Typology of bunker in Normandy and... that... a hundred percent [sourir] is what that's there. You know what I mean? So, that's [incompris] for me is embedding pieces of my history and things that inspired me, I saw through over there is a bunker archeology, I'm like... [en chuchotant] "That's so cool!" [reprenant une voix normale] Nobody ever has done that before! To go and catalogue these ruins. And so...

R.L.: So, that is how you were working with the architect on this project?

D.F.: Well, we... This is our idea! It's my idea, not their idea. If the architects did it, you'd have a swimming pool and a modern little bungalow. Right? And we came in, and said: "No, this is... You're saying that you have a castle walls, ok let's design a castle. And make the castle go away." But it's still a defensive purpose. Why not? I mean. I don't know why. So, it's a bunker. Makes sense. It doesn't mean... Sure that could be cool, but I don't know... I think... So, for, these are like a list of notes that have to do with each one of these points and how they're connected. The origin is here. So, we needed to diagram and understand every other puzzle, and how their experience worked. And understand, this is really early! And there're very schematic connections. Very visible. And you know that when you come out here, you kind of like see a piece of something, and, you know, the bush. Very subtle. You can't make out the network. So, this is literally, like, origin, one, two, three, etc. And you go blablabla, and then at this point, you go through a gate, which... at that point doesn't even have a wall. All of this stuff is like old, really cool. Is this helpful?

R.L.: Yeah, yeah.

D.F.: Ok. And then that gets more refined. More spatial. So, this is what I... Is this helping you, like is this understand that we were thinking like this?

R.L.: Yeah, yeah, of course, yeah.

D.F.: And in the article, I wouldn't say it's theoretical, but there're more theoretical things about the psychology, the connections... So, this is where, for example, we're taking... their image. Screenshot. And then we're making it what it should be. And we're listing the landscape types. And we're showing where you were. So, this is the moment, at this point the mountain isn't big. There's a moment where you're on the rise, you come out and you're seeing the windmill. And this is what you're seeing. So, in this case, we would have said: "Oh, it needs to be bigger." Or this... this is actually when you come out, and you see a pieces of windmill, and it's this. This is when you're going up here, and you kind of walk around and discover things. Or you go up on top, right? And so, it, I don't know what to tell you but these are... the kinds of landscapes that we wanted to create and kind of screening and... thinking about the planting as walls and revealing bits and pieces along the way, that are very deliberate. So, this was an example of one of their images, where

they have: "Oh, they have a puzzle here that they want you to see." And... and I forget, but it's a landscape type that's very... [en français] *une garrigue*? Is that the name, *garrigue*?

R.L.: Yeah.

D.F.: Uhm... and all of the trees are very old antiquity. And this one, we didn't even... didn't have an idea of what it would be... [continue de passer les images] These are all the projects. So, over the time, every single one of these was a design, and had it's own little timeline. So, maybe like a space, and in that space working on all of these things. And I forget, this is... maybe three years. I'm not sure, I think these might be months, I don't, I don't remember. Two months? I don't what the time... [marmonant, incompréhensible] More specific! Check list of all the projects we worked on, whether it's completed or still being worked on, or we need information. It's crazy. So, here the original island. And we start to see...

R.L.: The evolution.

D.F.: Building the interior of the mountain, and the mountain is built around it. Cause they don't care about the mountain; they want to create the interior space that makes sense. And then they start to grow rough out the mountain, and they start to... build it out. [...] He wanted things though to be very cartoon. You know? Feeling very... But we designed everything [soupir]. All of the trees, everything that is really the park, and created... books of, like... these trees for this area, these trees for this area, so the thing... Cause the engineers don't care, and they're like: "Which tree I am supposed to use?" Like they're not gonna compose. Something when you would into, and it's like you feel like you're **in a space**. And that was so important. It's that you can create, like, in a small space, twenty different landscapes. And if you're going from one, and then the transition, or it's called echotone, between one and the other, the fringe. It doesn't, it's not like you're walking up to one and it's like a wall. Where there's a transition point. And you get into that space, to a point... and you look around, and you're in that space. You're not still in a part of that other space. Or maybe there's a windmill. You know what I mean, it feels immersive. As opposed to come into a space and you're kind of seeing through it, it's transparent, you're seeing all these other spaces; you need to come into and be like: "I'm in that space." Even though, on the island, like, all the island it is... this table. That space is this big.

[...] So that's an example of the town. Same ideas, that... and I forgot why, but I think there was an old town there. I forgot why we needed to do this; we designed a whole city. And then... made it, got rid of it. Same here. But different stone. This is beautiful. So, they said we need a lake. Like: "oh, ok, we need a lake." So, we made this really engineered structure system that has a moment of bridge. And... designed trees and logging and added industry. And experiments. So... this is because I, I live in L.A. Los Angeles, our rivers are like this. And this idea of heroic kind of... nature. Very symbolic of a landscape. Logging. Evidence of people collecting materials. We have wood. Right? So, you walk over and you're like: "Oh, there's a wood roof, I'm in a videogame, of course there's a wood roof. Who cares?!" But then you walk into this forest and you see: "Oh, people are collecting logs." And to me, that connection of... industry and collection, lands legitimacy... to the other materials. And create really really cool spaces. You know? In a very simple way. Autumn forest. [pause un peu dramatique] Beautiful space. [continue de passer

les images] This is weeds! So, this is what I read about. If you look at this and you are a horticulturist, botanist, or landscape architect, it's like... horri-, you know, it's scary. But to you, it's just: "Oh, it's really pretty!" So, if you, if you look, this is pampas grass, one of the most horribly invasive species in the world! This is... these are... scotch, or it's a moss, that's actually invasive. There's mistletoe. So, these is a complete... There's phragmites, which are... invasive species. That when you walk into like a wetland, and you see these species, you're very concerned. Because it's been taken over by something destructive.

[...] So, these, I have a fascination with... structure and trees. And this came from... a project... [en chuchotant et en soufflant] yeah, these species are so cool, though. [reprenant une voix normale] We designed a system and the tree houses. The actual tree houses-, so this is the pollard. Right? [fait un bruit de fracas] where they take the [incompris]. And there're actually three different techniques that they use to create these platforms.

[...] This is from parametric. Para-, parabolic. Really, to be honest. Comes from Gaudi. Very specific architecture. We were like: "we want to make this... this Gaudi." So, there's a lot of cut and paste. Of easter eggs of architecture. Easter eggs of landscape. This space, we conceived though. You're in this completely and you come out of the [sea] and, like: "what is happening here?" Why it needs to feel...? We told Jonathan, like: "it should feel like a nuclear cooling tower, to feel like you're in this glowing blue space." Cause it's water. And it's glowing and you don't know why. And it's powerful. It's sublime. That... that is, there's... I would say... And this is not being egotistical or anything, probably 80 percent of the ideas and spaces, of the ideas behind the spaces are things that we came up with. Totally. In part they don't really care. As long as it serves the engine, serves the game, serves the user experience. They don't care if it's a black... temple, or... you know. So, entropy, these are mangroves.

R.L.: So, they didn't gave feedbacks, or...?

D.F.: Not really. I mean... I think, like Rodrigo and Deanna. Like these are the bunkers, someone said: "let's do bunkers, that'd be awesome, let's do... there're bunkers everywhere!" And then Rodrigo and those guys are starting to work and put in shipping containers, you know and everything. I gotta check the files. Oh! [parle en chuchotant] Is that it? There's more. [parle en chuchotant, inaudible]

[...] [continue à regarder les images] This is just tons of...

R.L.: So, they didn't come with references or things that they wanted, or images...?

D.F.: No.

R.L.: Not at all.

D.F.: They... I promise you, never. They never said: "Should we do a...?" We came with everything.

R.L.: Ok. They really were focused on the puzzles?

D.F.: Yes.

R.L.: So, you, and did you had to design the places with the puzzles? You had to include them?

D.F.: Yes. Yeah.

R.L.: Like, because the island is a puzzle in itself? [superposition D.F.: Yeah.] So, you modelled it with all the puzzles?

D.F.: Yes.

R.L.: Yeah, ok.

D.F.: There's a really good... [souffle] a really good lecture by the main designer. Oh! So, there were also, they had their own designers too. So, we would come up with a basic kind of concept, and we would be working to help them, but we were gonna move to another idea and then... once they had an idea direction, then they would use, like Luis was amazing. I'll explain who he is. And they were other people that were specifically dedicated to, like, the puzzles. Or... But we... were moving too fast to... Wow! What I'm gonna try to find for you, there's a lecture by Luis, that explains all of this. And it's really beautiful, cause it just... Let's see where that note is... [...] There's a new? [plus bas, inaudible] *The Witness*, that's crazy. Uhm... I'm just seeing if there's anything new. Oh! This is! Oh, Luis, he is the... So, he is... Antonio. He is really the art director. But he was brought on, after we've done this everything. I don't know why he is trying to [plus bas, inaudible]. This is it! Ouf... So, here, GDC 14 if you can find it. Uhm... [en lisant] read more about this here and see the whole talk here. [continue de naviguer sur la page internet] This is it. Ok, this is it! So, if you listen to this, everything I said to you, He tells you. He talks really beautifully about the architects and what they did, and about us and what we did. And he is, he is awesome.

R.L.: So, he was the art director?

D.F.: He... Well, he'll explain but... he c-, say if we worked on it for maybe a year and a half, he came in and it was a five year or six-year project? I don't remember. He came at maybe halfway. So, he didn't really contribute a lot, and he was trying to, I think, work with the modellers and... helped pull all the things together. The aesthetic had been set, the spaces, the civilisations, all that had been put in place.

R.L.: So, you were working at the beginning of the project? Or, you would say, it was already...?

D.F.: We worked throughout the whole thing.

R.L.: Ok. But you started...?

D.F.: At the very beginning.

R.L.: At the very beginning. Yeah.

D.F.: And then we worked... And it's hard to say what the timeline was? Cause, at some point, they went into production. And... they didn't need any help anymore.

R.L.: Ok.

D.F.: And there are things that... that are really special to the game that we had nothing to do with. Like the record player, things like this. But there are other things that we designed the temple? That had, connects to a competition that we did with a tree that's living structure. It's destroying the temple, but it's also holding the temps together. Just really beautiful ideas like that are connected to archaeology. And Angkor Wat, and... I think I have... I don't think, the server for this is humongous, so it's on our server. This is just our... [en chuchotant] the sketches, that file. Like the sketches are beautiful, they're really really nice.

R.L.: So, was it Jonathan Blow's idea to work with a landscape architect?

D.F.: No, I think that Deanna... said that it's a good idea to... hire...

R.L.: So, he contacted first Deanna?

D.F.: Well, she contacted us.

R.L.: And then she contacted, ok.

D.F.: And she was a friend of his ex-girlfriend.

R.L.: Ok.

D.F.: That's how she got hired.

R.L.: Ok.

D.F.: And she's really cool. I mean, Deanna is great. So, somewhere... this is all kind of cleaned out. [en chuchotant] Yeah, that's what [inaudible] But I don't have, [reprenant une voix normale] the folder is not here. We have hun-, literally hundreds of sketches. All hand drawn. And I like this one. And I thought I had a folder in here for the publication. But I can think that I can find it in another place. But they are like the ones that you've already seen. Oh, you haven't seen this! Like, that's our drawing. And... [baissant la voix] I don't have actually, [reprenant une voix normale] this is great! To watch. If you want to understand.

[...] [continue de parcourir les images et les dossiers] Oh yeah. It was in the wrong place. So, I'm just going to show you really quick. And then I have to go pretty soon.

R.L.: Ah, ok.

D.F.: And we can always talk more. Like, that Civilisation I. And I forgot. I don't even know what these sketches were doing or... The ziggurat. These are awesome sketches. [continue à passer les images] You have a clear [inaudible] about... geology, this is designing the temple. And thinking about the temple really early. They're... [continue à passer les images] Oh, this is beautiful! So, this is thinking about, it's taking the architect's design, and then overlaying on top of that, breaking it apart and showing time, entropy, and in this case supporting the roof, with a living tree, like a beautiful... drawing. So, architecture... so the tree, I'm sorry to make such a point, and I thought it's such an important thing to the project, the trees tearing it apart. It really tries to think about the garden and... time. [souffle en esquissant un sourire] Like that's something we've worked on a lot. Designing that whole mountain and what its experience is. These are such beautiful drawings. I haven't seen these in forever.

R.L.: So, would you say that your process was really different from what you're doing with other project?

D.F.: I think for sure... [continue à passer les images] [en chuchotant, inaudible] [reprenant une voix normale] It's hard when you're actually doing the work, you know, it's painful. You know what I mean, where it's just like: "Oh my god, we have to figure out this thing." And you go back, and look it... [continue de passer les images] Like this goes... on and on and on.

R.L.: Yeah, like you said, it's two or three years of work. So, it's a lot.

D.F.: Like, this, I don't even show you, these are just... I'm sorry, but you're making me look at this now. [rires] Like these are, things that were never even built. This is the temple's stairs to the beach. Here were things about the geology under... the landscape on top. These are things that... nobody will ever see.

R.L.: But you went really far in designing all this.

D.F.: [en soupirant] Yeah. Really, really far. How does everything work, how does it work with water? What's the logic behind material. Wood. It's just so beautiful, I haven't seen this forever. I think I'm gonna start crying. What is the... Yeah, and that's, this is the first thing we ever did. To Photoshop that. Even joinery. My God. That isn't us, this is something from the web. I don't think that's us. At all. But the... these are comparative sections. [continue de regarder les images] Yeah, and that is true, we did get into level up like masonry and symbolism.

R.L.: Into details, ok.

D.F.: Into to the details. Of course. [continue de passer les images] Sometimes, it was also that, I remember that... They weren't making any sense sometimes. Like: "Oh, we need this." And we were like: "They don't need that." But we gonna have to prove that they don't need that. [petit rire] You know what I mean? So, part of this is: "Oh, we'll have to cut a section in the mountain to show them what they're asking for and show that it doesn't make any sense." From a... I don't think that I think for them, they're able to... create the game puzzles and how it's all connected and the narrative and the audio, and all of that stuff, and in his brain, connect all that. And I think, of course he cares about what he looks like or it fills like. But... I think in the same sense that he was the guardian of the game, guardian of the puzzles, guardian of... symbolism. That he trusted us as the guardian of the environment, to be able to say: "Oh, we shouldn't do that because of this."

[continue de passer les images] [...] Man, so much work. Look at this. Like I'm remembering. And so much of this, I really haven't seen, like a lot of this meetings I didn't even go to. Cause they were so many. And... people were... Yeah, this is where, sometimes they weren't far enough along. So, we had to design some of the mechanics behind... how things were working. So, it's true, maybe that join we saw really had to do with... the puzzle itself. So, I'm not saying that we, he didn't come to us and say: "design our puzzles." But they were moments where... they hadn't figure it out. So, we had to figure out something, so that then... we were like: "oh, we wanna do this. In order to do this, the puzzles we're gonna have to do is this." Or this may have had to do with the wetland. And that those panels were opening up. Or they couldn't. Nobody could figure something out, and we were like: "ok? Well, then let's do this." You know. [en chuchotant] I gotta go. I gotta take my son to the... [souffle, inaudible] [reprenant une voix normale] You got it. It goes on and on. Like the drawings just don't stop. But you haven't even seen... [chuchotant] Yeah, craziness. [reprenant une voix normale] It's really cool. It's really exciting now to see it again.

[pause de quelques minutes]

D.F.: I'm sorry it was such a... chaotic meeting, but...

R.L.: It was clear, it was clear for me. Yeah, already have a lot of materials, but maybe some general questions. Like, you said you played videogames? Maybe can you name some that were important to you, or that you find interesting?

D.F.: I think... Let me... The ones that had been the most important for me, are like there's the, the recent ones are *The Witcher*. And *Red Dead Redemption*. That are very environment and... lot of culture in them. The one that I really love, but it's not really, it's..., it's *Rainbow Siege*. It is my favourite game. Now. Right now. Traditionally... I mean, I played so many different games, I don't usually like the combat games, so that's why... They're all combat in some way but... So, *Elden Ring*? It's good.

R.L.: *Yeah, ok you played it?*

D.F.: Yeah.

R.L.: *Ok. Ok. So, that's... [superposition D.F.: immersive] part of the reason that... why you accepted to work on this project?*

D.F.: Yeah, I mean I would work on any videogame, and I think it's a very unique opportunity. You know, that *rare* opportunity to... design a history, as opposed to designing a physical... thing. But also, of course, designing physical things. I'm obsessed with these drawings. We really, I mean, I don't even know how... Like I, like I said, I've... [continue de regarder les images] Like all of this was trying to figure out how something evolved. There's really designing time. [...] You know what I mean? And typology... Masonry... Correcting what they're doing, like they modelled this, you're like: "No, it needs to have a lintel. It needs to be steel." You know? Making notes over their models. Figuring out [incompris] and structures, so that's the whole th-... these are our diagrams, that are showing the whole town. I don't even know. I mean, I'm not gonna start...

R.L.: *So, yeah, so for you, landscape is an important part of games? You would say?*

D.F.: Yeah. [Continue de passer les images]

R.L.: *How...?*

D.F.: Well, I would say the space, it's... you know and the history behind the spaces are really, for this, it was very influent. So, you're not designing the space, you're designing the history behind the space.

R.L.: *Ok. And did you find it on other games yet that you played, or do you think [superposition D.F.: I don't know.] The Witness is really specific?*

D.F.: I think it's unique.

R.L.: *Yeah. Ok. Do you think videogames can bring to landscape architecture practice? Did the experience brought something to your practice?*

D.F.: Uhm... I think... I don't know. I mean, I think that... having confidence in a digital environment and experiencing a... is something that it has helped me do, to trust... the digital world, because, I think... that in practice, people have gone from doing drawings, paper, to being in an inner environment, and then... So, I think that... You know, that... I think that... Yeah. [...] How it's contributed to...? Uhm... I have no ideas. [continue de regarder les images] Amazing drawings, actually. [passe les images de plus en plus vite] Anyhow. [Arrête de passer les images] [...] Uhm... Yeah, I don't know. I think that... as an experience... To be designing really fast and being very... loose, you know, and when I'm looking at the work that I'm seeing here, I remember [continue de passer quelques images] we were just trying to figure out something really quick. And we... and then you continue

to kind of iterate on it and work on it. Like these images are of the... the dunes and the spaces below. Where they may have s-, they may say: "Oh, I think there's a space below the dunes" And we were like: "Ok?" And so, it's... kind of working through what that is... Where the sun [incompris] or the things that early... And then just quickly working through getting the ideas to good places, and then it goes somewhere else and starts to be worked on, and that's kind of what happened here. A little bit, where we start with ideas. And then those... people working for a few weeks and come back. And so, I think it's part of actually trusting in the process... is, comes from videogame experience.

R.L.: Ok. And yeah, you said that you use also videogame engine, now, in your office? [superposition D.F.: yeah.] So, it's really part of the process?

D.F.: Yeah, I mean what we use, I would say it's an adapted videogame engine. What we use... Uhm... There's *Infinity*, and then there's, uhm... [cherche quelque chose sur l'ordinateur] And I don't know, so *Lumion*, it's architectural visualisation. But it's really a game engine. It started as a game engine, so... And that's being used a lot now. Before that, we used...

R.L.: Twinmotion? Do you use it?

D.F.: No. It's not *Twinmotion*, I can show you what it was. [continue de chercher sur l'ordinateur] Yeah, this one. So, that was... *Infinity*? And, there was early... This was videogames before anything. We were using this. So, we could go in there and move around, and look, and this... Before *Lumion*, that was amazing. So, this would have been in... [inaudible] And it's probably the last time I opened it. I don't know why this says 1961. [rires] But that's fine. But yeah. So, we were able to create early on these kinds of images.

[...]

Entretien 14 - Nicolaus Wright 07/05/2022, 09h00

Entretien réalisé dans un café-jardin à l'est de San Francisco, USA
Durée : 1h00 environ
Langue : anglais

Nicolaus Wright est paysagiste et a fait partie de l'équipe de paysagistes du Fletcher Studio ayant travaillé sur les environnements du jeu vidéo The Witness (Thekla Inc., 2016). Dans un article en ligne, l'architecte Deanna Van Buren raconte son expérience sur la conception du jeu et nomme les différents membres de l'équipe d'architectes et paysagistes ayant participé au développement. J'ai tenté de retrouver et de contacter ces différentes personnes. Deux m'ont répondu, dont David Fletcher, dirigeant du studio et Nicolaus Wright. A l'occasion d'un voyage aux USA, je propose à ce dernier de faire un entretien sur place et nous parvenons à organiser une rencontre dans un café-jardin à l'est de San Francisco. Nicolaus Wright est très accueillant et accepte avec joie de se replonger dans cette expérience.

> A la demande de l'enquêté, la retranscription intégrale de cet entretien n'est pas intégrée dans la version publique de la thèse.

Entretien 15 - Dhruv Jani 14/04/2023, 11h30 Paris / 15h00 heure locale (Inde)

Entretien réalisé à distance, via le logiciel Zoom (caméras allumées)

Durée : 1h30 environ

Langue : anglais

Dhruv Jani est artiste et concepteur de jeux vidéo. Il est le cofondateur du studio de jeux vidéo indépendant Oleomingus, dont les jeux m'intéressent particulièrement pour leur approche de l'architecture. À l'époque de l'entretien, le studio se présente notamment de cette manière : « We practice at the intersection of Post Colonial Literature, Speculative Architecture and Games. Creating stories that seek to understand how spaces, histories and languages respond when expressed within interactive mediums. » Il mène également le projet Somewhere, un projet mêlant récits et représentation architecturale prenant la forme d'un ensemble de courts jeux vidéo.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet et des entretiens que je mène

R.L.: So, yes, for the start, can you also introduce yourself?

D.J.: Yeah, so I'm Dhruv, I'm the founder of a small videogame art practice studio called Oleomingus, uhm and I work with a programmer and we typically explore the consequence of colonial authority on vernacular narratives, using videogames or analogue games or theatre games as our medium of expression. So, that is, but a short introduction to our practice.

R.L.: Ok, and what is your training? Did you study game design, or...? What is your background?

D.J.: No, I studied, well I studied architecture, of sorts, I studied exhibition design. Yeah [rires] I've never practice as such, but I studied at the National Institute of Design in Ahmedabad. And I studied exhibition design after the, you know, foundation, of course, that is the [incompris], students. Uhm, but very early on, even during my, my sort of course work, I started veering towards, uhm, virtual forms of, of architectural expression. Or looking at systems and representation of places rather than places themselves. So, eventually, I just veered into full blown videogames, you know, and compiling them.

R.L.: Ok. So, how long did you study architecture?

D.J.: Uhm, so five years.

R.L.: Oh, you did the full...?

D.J.: Yeah.

R.L.: Ok, and then right after that you choose to do videogames?

D.J.: Uhm, so my final year project was, uhm... I, I was working in, in, uhm, I was working on my final year project in [nom incompris] with a research project that was in, in a region called [nom incompris] which is kind of the area that surrounds

Taj Mahal in Agra. It was a survey project, to try and understand the building typology of the [nom incompris], the sort of [incompris] of historical residents who have always taken care of that region and of the [nom incompris], uhm I found that process particularly interesting, trying to understand sort of architectural space through, uhm, the lived experiences of people, of narratives, of histories, and, uhm, and I u-, I tried to use that to sort of construct a series of, uhm... well, narrative experiments at a place called Khoj, uhm which is an art residency program in Delhi. This is where I ended up after college, uhm, and that is when I started building videogame-like spaces, or videogame-like experiments. They were sort of largely architectural experiments, you know, with bits of narrative to them, so they felt like a videogame, so that you can interact with them. And eventually it just became easier to do that in videogame making tools. Uhm this is how I sort of stumbled into videogames.

R.L.: Ok, and so you learned all by yourself how to use the videogame tools?

D.J.: Yeah, yeah. Mostly. So, I'm not very good at them. [rises]

R.L.: What do you use, do you use Unity?

D.J.: Unity. Yeah.

R.L.: Yes, ok.

D.J.: So, it's... I started out with Unity, it was significantly more open, back when I started using it, about 6 or 7 years ago. And the community was... incredible, it was just, you know, made it very easy to land the software. Uhm, it was a combination of Unity and Sketchup, Sketchup cause I was using it as the default sort of tool to craft everything. And it was free, at that time. And Unity again because it was free.

R.L.: So, was it easy to use Unity?

D.J.: For the most part, yes. I mean the tools, uhm, typically going to have... sort of whims of their own, they wanted to do stuff, uhm they added the bugs [rises] it's always a negotiation with these tools. Uhm, they'd also not, sort of, uhm, vernacularly orient their tool. There's a language to the tool, and the tool said that they don't have to get accustomed to, but it wasn't, it wasn't difficult as such. Uhm... certainly intriguing, but not of process that I would sort of... want to engage in constantly, just to be able to build something or create something, or manifest something. It did take a, take up a while to be able to sort of grab my head on and after get, get a functional, you know, sort of game, game out of the engine.

R.L.: And, uhm, did you felt that you could use the skills that you learned in architecture in the process of designing the games using Unity?

D.J.: Uhm, not exactly. There are some, uhm, some basic amount of, you know, uhm... understanding of space and understanding of form and composition that... just intrinsically translate into the work that you do, you know something who can't go away. Uhm... but a broad amount of, you know, architectural theory, custom and... and sort of understanding is something I definitely did not want to translate into my sort of game making work, because I was sceptical of how architecture was communally understood, shared and critiqued within the spaces that I learned them. Especially in a city like Ahmedabad, which is where I studied, you have... I mean it is littered with modernist architecture, and iconic modernist architecture, so Corbusier has three or four buildings in, in that single city, Louis Kahn

has, uhm, you know, IIM campus, and then there is a series of Indian modernists who have a lot of buildings there, uhm, very very brutal way of, a lot of exposed concrete, exposed brick, uhm there're interesting buildings, fascinating spaces, but a large amount of the heritage of architecture you end up learning is surrounded by a deep rootage of veneration for these structures, but without any acknowledgment of cost, uhm and the implication of, you know of sort of blindly following the mandate. So, I wanted to re-elevate from that kind of approach to architecture to a certain extent. Uhm, so I constantly tried not to carry over a large amount of sort of theoretical background from what I had studied, uhm, you know... into my videogame work. But a large amount of the colours and the aesthetics and our approach to sort of silent composition bleeds in, you know, sort of that formalist training cannot go away, using it.

R.L.: Thank you, that's very interesting. So, did you search maybe other theories that could rely more to how you are viewing architecture or space?

D.J.: So, uhm... Yeah, I was trying, at least when I started, you know, veering into video games, to ignore architecture altogether and to allow game spaces to be built almost by accident, as a vestige of whatever else it was I was working on, so I became keenly interest in and that is now the focus of our work on postcolonial narratives and postcolonial literature. And the role of authority in, you know, in the telling of stories and the recollection of histories. And eventually in the manifestation of built and unbuilt spaces and, so I imagine architecture as well, but the architectural component of it, you know, how we would think about the spaces became an, a sort of almost an after-image for the narrative reasons why those spaces really exist. You know, we would engage with the stories first, and then think about how to stage them. Uhm, and architecture therefore became more of a theatre making, set making process than, uhm, a simulation of some specific location or set-up locations. It gave me a little bit of distance from, I mean, to think about the built space first and let me sort of think of narratives, histories, conversations, or arguments, before I had to sort of delve into architectural space. Eventually, yes, we did sort of stumble into other forms of thinking about spaces, uhm... something that we continued to sort of trample with but very few of our work even now are deeply interested in architecture or architectural manifestation alone, as an act. So, we are keenly interested in buildings of different kinds, or motives of different kinds.

R.L.: Alright. So, you are working with a studio, in a studio? How many are you in the team?

D.J.: [petit rire] So, it's a... It's mostly two people. [rires]

R.L.: Two people, ok.

D.J.: Sometimes it's just me, depends on the game. [rires] Otherwise it is two people. Occasionally, I mean if you put it up an installation or something, uhm, we, we have sort of work specific, uhm, help, so, you know, we'll have collaborators will join in to specific project. So, like a composer might sort of plug in or another author might plug in. Uhm, but it's, like 80% of the time, it's sort of two people, so there's a programmer I work with, Sushant, he's based in Bengal. Uhm... and that's me, again.

R.L.: Ok. Since when the studio exists, did you create it with Sushant?

D.J.: Yeah, so when I was working at Khoj, when I started veering into videogames, I realised that there was a whole, whole aspect to sort of programming that I would need help with, and I'd met Sushant online and started working, uhm, working cross through Unity forums. Uhm and the studio was sort of loosely manifest around that time, so, you know, that's around 2015, 2016, something like that.

R.L.: So, Sushant is working more on the programming part and you're doing more...? What does your role...?

D.J.: So, most of my work is concentrated around writing. Uhm, so writing our games and then building them. Sort of building the visuals of it and...

R.L.: Yeah? You can go on.

D.J.: So, uhm... So, some of our work centres around responding to other games, other games like [incompris] So, often a lot of the work that we do is solely writing, you know, it's not necessarily building, uhm, something interactive. And then the other half is sort of building gallery specific work or... art installations for, you know, whatever sort of grant organisation we might be working with. And then some of it, I'll make a videogame, sort of... if it can be played on a computer and can draw outside these installations of space that we subvert into a videogame. Uhm, so yeah, I mean mostly I'll, I'll write the game or the interaction we're working with. Usually, I have a set of tools that we have built overtime, which had a... you know, interactive fiction tools that just lets me write it in a sort of graph like manners, I can see how the things are sort of connected, the logic of it. And Sushant starts working on the, on the backbone, you know, on the engine and all the interactions that we need, and all the game systems that we might need. Which are, usually very very simple, we're trying to keep interaction down to a minimum in our work. And while he's doing that, I'm sort of building the spaces of the game, typically the places within. And we rarely, if ever have, characters that you interact with. So, you're usually only interacting with objects, or spaces or objects turned into spaces, uhm, then negotiating.

R.L.: Yes, I've seen that your games are featured in different art exhibitions, does it mean that you have to think different from a game design process?

D.J.: Uhm, I think so. Uhm, so I'm not very familiar with what traditional game design process in a traditional studio might look like and, aside from, apart a couple sort of tales and stories, uhm but I'm pretty sure that our process is significantly less organised, [petit rire] and far more whimsical, uhm, than, you know, a typically game design process would be. Uhm we're also not very keen on things like optimisation, I mean, we do a little bit of it, uhm, when we absolutely have to, or, you know, this cleaning up the gameplay, making sure that everything is smooth in every single system that the game run on, as long as it runs on a [incompris] systems, we're sort of happy with it, and we release the project there. Uhm, largely because we don't have the manpower or the time to sort of spend refining the work, uhm, and we're more than happy to have the work be functional and communicate what it is that we are trying to get to. And then move on to other aspects of the work or, another project altogether. So, I think that tends to shift the normal pint mind of production a little bit. We also don't have a large amount of, uhm, processes that add complexity to game design, so we rarely deal with animation, uhm, if we do, it is all procedural. Uhm, we rarely deal with voiceovers, uhm,

most of our games are text-heavy, so we spend a lot of time thinking about what the text is going to look like on screen, so this... Uhm, so there's an element that's sort of flattening of the game space that is quite deliberate, uhm, and we spend very little time building, particularly large game spaces, we are very happy with sort of iconic bits, uhm, or spaces as, almost as sort of theatre backdrops, uhm, to the stories that we are telling. Uhm, and then moving on from there, partly in the interest of time and effort, it takes a while to build these spaces. But also, because it prevents us from having to resolve the consequence of, yeah, of creating a good gameworld, uhm, and then to inevitably have to demand a tremendous amount of sort of time and effort in the labour on the part of the player to make sense of our work.

R.L.: Ok. Ok, I see. So, why did you choose the game medium? I know that's a broad question but, on your website, you say that you use "videogame spaces as a site of discourse, resistance and record". So, in what sense do you think that the game or game spaces can be a good medium for that?

D.J.: So, there's like a long answer to that [petit rire], to this, and, but I think it is best said if I sort of give you an example of one of our games, where I think it works decently well. So, in 2019, the leading government proposed, uhm, a registry of citizens, and alongside it a series of laws that would govern how refugees to this country would be allowed in or not, uhm, and for the first time in the history from these laws were created to demarcate what religion you follow, so that Muslim refugees to the country would not be welcome, at least not welcome through the sort of fast track pipeline that the government was creating to post refugees [incompris] with this, and so on. And India's surrounded by Muslim majority countries and there have been Rohingya refugees coming in, you know, through, uhm, through sort of Bangladesh, through Bengal, and there have been refugees from Pakistan, and there have been refugees from Afghanistan, travelling through Pakistan into India, and a majority of them have been Muslim. Not to mention Muslims in India are under threat of losing their citizenship, that started happening in Assam where the project was first implemented. And this created a wave of protest against the government actions, uhm, largely student protest, often quite organic protests spread throughout the cities to begin with and then spreading into the rest of the country. And it created a retaliation on the part of the government, who want that continuous still state. All of this was sort of happening alongside, uhm, other actions by the government that very clearly demarcated that they consider a portion of the Indian population, predominantly the Muslim population and some part of the Dalit population as second-class citizens. A series of actions that they have continued indulge in, and even dictate. One of the iconic actions was called the Ayodhya judgment where, uhm, the Babri Masjid, which is a mosque in Ayodhya, which was demolished in 92, uhm, by, by vigilantes (Vishva Hindu Parishad), who was Hindu activists, because they believe that Ayodhya is the birthplace of Rama, so there's no right for the mosque to be built there. So, they, they manually sort of de-, demolished in a day a mosque with a 500 years structure. So, the court case lingered on until, til 2019, and the Supreme Court in its judgment agreed that the mosque had been illegally demolished, but then gave the land that the mosque was standing on to the vigilantes who had demolished it, which was bizarre. Uhm, so we, we built a game in respond to that, while we were engaged in the CAA protests, and while we were, you know, printing pamphlets,

translating them as part of the, part of the local marches and so on. And the game is called *The indifferent Wonder of an Edible Place*, where you are a municipal building eater, consuming a building, you know, that the government has decreed has to be removed from history. And you are, as you are eating this building, you know the last vestige of the town that you could work, and you're wondering who might have eaten, in his desperation, your brother's gravestone, because that also has disappeared. It's a, it's a small, a tiny work, but I thought it, uhm... I thought it was one of, one of the bases we could make sense of, uhm, the kind of loss of place and loss of identity under the burden of an autocratic government that was happening at that time. And unfortunately, but sort of presciently, once we finished building the game and, and when we were showing it, a very similar series of events played out in Daman, which is where I am from, uhm... A [nom incompris] community, a series of houses of local fishermen, uhm, were demolished to make way for a promenade, for a purification project. And when people protested the action, and by now people have gotten quite used to protesting the colonial action of the government, everybody was jailed, you know? All, all, nearly all the protesters, and Daman has no jail. It has one jail with two cells, which tourists was in, because it has been there since the Portuguese were here. So, they converted two schools into jails, just to keep them there for three days. It was very a violent response to what was otherwise a very peaceful and meaningful protest. And then it just ballooned from there, so we have all the last two, one and a half-two years seen, uhm, it, well it takes an invocation of what is now called "Bulldozer raj", you know, where, if you committed crime, your house will be bulldozed, even before you are processed or, or the crime or proven guilty for the crime, whatever the crime might be. And if you fall foul of the government, if you happen to, you know, speak in a news program, or you happen to commit some hideous crime, it doesn't matter what, you know, your house, or the house of your relatives are bulldozed. And that has become a kind of bizarre, you know, extrajudicial legal act, on the part of the ruling dispensation. And often, unsurprisingly, the houses that were to be bulldozed are those that belong to the minorities, and the ones who have the least amount of political aides and power. Uhm, so... so within the space to try and think about ideas of individual grief, of communal loss, of lost history, uhm, of a sense of not belonging, uhm, I found the layered structure of hypertext very very convenient, uhm, where you could take fractured narratives, and if not put them together entirely, at least assembled them in layers of different meaning, so that if you are not inadvertently appropriating somebody else's story or somebody else's horror but creating enough room within the reenactment of a game to, uhm, to experience a portion of that loss. If that make sense. Sorry, that was a little long winded.

R.L.: Yeah, no problem. That make sense, thank you. So, have you been able to show your work in India and people could play it?

D.J.: Edible Places, we would have a hard time showing it in India. Uhm, we, we build it originally as a commission for a gallery in Leister, and we have been able to show that game in multiple places since then. Uhm, several exhibitions, but none of those exhibitions have been in India. Uhm, partly because it is hard to get this kind of work funded in India, and even if you do get it funded, to publicly, uhm, display it is... very risky. It will almost certainly entwine counterprotests and violent re-battles, or if nothing else, pretty ugly sort of trolling [rire jaune] from the right-wing community. Uhm, but there are variations of the work that we have

been able to display, sort of diluted or versions of the work, or simply the work in... different context, right? Within the, uhm, relatively safe space of a group exhibition, things like that.

R.L.: Ok, you have been able to have feedbacks on your works?

D.J.: Yeah. Generates some amount of conversation from it. And also have it end up becoming other works, sort of going forwards, uhm, so it quite directly led to another work on a series of, uhm, imprisonments of, of... of political actives and poets and lawyers, that, in the aftermath we would have call the Bhima Koregaon protests, which happened, you know, 5 years ago, and the protracted imprisonment of a series of very old professors, largely, for believing in Marxists thoughts, uhm, and for propagating workers' rights. So, that ended up becoming a different game, but a game from a set of conversations that began with the end of this work.

R.L.: Ok, thank you. Yes, you're also mentioning "bodies and territories, and movement across borders", I'm guessing that also it is part of what you were telling me?

D.J.: Yeah, so, so part of our work, a small part of it, like Edible Places, or Folds of a Separation responds to authoritarian, or draconian impulses of our times, largely in and around the places that I live in, so the South Malwa region, the southern coast of Gujarat, and the way lands are being appropriated from [nom incompris] residents or [nom incompris] residents, or the way languages are evolving or disappearing altogether, and so on. And that tends to mirror activists sort of work or legal rights work or land rights movement, in and around the region. But that's a small part of our work, and we usually delve into it because it happens to repeat the kind of colonial authority we're typically studying. So, most of our usual work is an examination of how colonial authority actually function, uhm and how it bleeds into the telling of histories, you know, from that period. So, we usually work within 1830 to 1870, you know the, that sort of a time period, and the carving out of Sindh, you know, the conquest of Sindh, the conquest of Rajasthan, of parts of Punjab, uhm, those conflicts and the hard protests and counterprotests sort of, uhm, again land right movements but back in colonial times, and how they bleed into nationalist narratives. The cost of constructing a nation and giving it a sort of sacrosanct boundaries, uhm, the cost of a mythical but communal identity that you would go less against or around for that matter, uhm, you know, and the eventual post-independence aftermath that followed this, you know, whether it'd be in the horrific partition, and my own family migrated across, uhm, the India Pakistan border, what is now being a Pakistan border, they travelled, they left their house in Karachi, travelled through a refugee camp, outside Ahmedabad, stayed there for many many years before eventually migrating to other part of Gujarat, so... trying to... make sense of that matter, which to me... because I did not physically lived through that history tends to be a little bit abstract but also fascinating in how it is differently recounted by different people, and different political histories of, of our kind. Uhm, so, so starting the movement of bodies and the possibility of transgression across borders, or thresholds of different kind, like sort of personal private borders, or communal borders, or even national borders, uhm, tends to be very, very particular interest of ours.

R.L.: Uhm, and you think the videogame medium can be used to tell those stories?

D.J.: Uhm... to a certain extent yes. So, at least in some ways, I found videogames very useful when thinking about these ideas, and some ways the medium has resisted our sense thinking about them. I mean the, the games typically, especially sort of first-person videogames, you know this is a medium which is a sort of point of view that we prefer when we think about videogames but it's not the only one that we have explored. They tend to be colonial in their aspect, you know, in their structure and in their tradition, they are typically colonial, so they are, the player is at the centre of the videogame, the world literally appears and disappears around the fulcrum of the player, uhm, and your act, uhm and your actions within the game are typically possessive, even the act of looking is, is somehow hedonistic in a videogame, right? You are sort of appropriating spaces, uhm, cataloguing them as you move along maps, uhm often committing violence. And you are the *Übermensch* of the world, you know, you are the central, exceptional player of the world, and that is a piece that we typically reject, you know, I find great violence in the, in that premise. But I also recognise that videogames customs control systems technologies who would not exist without the popularity of that colonial mandate. Uhm, so there lies our discomfort with the medium [petit rire]. But at the same time, you also recognise that videogames are almost entirely built out of sort of, uhm... corridor spaces, for the lack of a better word, right? Spaces that cannot be inhabited, but are under perpetual negotiation with a sort of in-between, as of the entire world is built of in-between spaces, only meant to be traversed, and only meaningful when traversed. So that, so the idea of sort of traversing almost like a ghost across these spaces that hold no traditional barriers, or where you can wishfully concoct a series of mythical and imaginary barriers and then transgress them, or allow the player to transgress them, is a very interesting act. And if you have a suborder agent, uhm, as your protagonist, it suddenly becomes a very interesting post-colonial act, uhm, and perhaps one that starts to allow you to piece together the fractures of all the histories that you are otherwise playing with. We have not really been able to do so very successfully, [léger rire] so far, but I think that the medium might follow this promise if you are able to withdraw from its power-hungry individualist and colonial mandate.

R.L.: [...] Thank you. Yeah, so, I wanted maybe to talk a little bit more about your different games. So, yeah you told me already you start a project with maybe a story that you hear, or, yes, are there other way to start a project?

D.J.: Uhm, so it's... you know what I mean, I mean I usually start with a story that we want to tell, but it's not necessarily a story that might, uhm, exist. Uhm, so it's usually history that we are playing with, uhm, but it's a series of other histories that we try to untangle into the original history, partly to withdraw from the original history in sense of absolutism, right, in sense of completion, that this is THE only history, that, that suddenly becomes untenable. Uhm, but also to try and find a tension to unwrap your understanding, the thesis of whatever narrative we have begun with. Uhm, so for example, uhm, there's a game that we've worked on for... an organisation called Serendipity, uhm, an arts festival and sort of grant giving organisation. And it's called *The Uncertain Repetitions of Truth*, and it's a series of small vignette-like collage, like sort of circular games, where all you're doing is rotating the handle of a clock, uhm, and it tells you the story of a series of pocket watches, uhm but the cumulative effect of all those stories is to try and think about the partition a little bit differently, and think about the cost of marking precise time,

or cost of marking precise boundaries. Uhm but the stories themselves individually are rather macabre little poems about how watches that are made from the bones of those who died, uhm, in the violence around the partition, right so they... from their fingerbones are sort of repurposed as little sprockets inside these watches, this is what makes these watches exceptional. [petit rire] Uhm, so there are these, I mean we try and introduce these mischievous buttons sometimes to how it needs to reset the whole, repurposing the idea of cost, of retrieval, of reusing physical remains as motives throughout the narratives, both to try and reflect on, on the idea of a colonial restaging, like, you know, the works of the Beato brothers, you know the two Italian photographers who re-, uhm, disinterred actual corpses in the aftermath of the rebellion of 1857, so they were there to photograph the aftermath of the rebellion, but they arrive at a month or two later than they were expected to, so they arrive in August of 1857 I believe, in Lucknow, and they saw a palace courtyard with a sort of cannon, uhm, you know, cannonballs and... splinters, but there were no bodies there, because the bodies have been buried or cleared away, so they disinterred the bodies of the dead [nom incompris] soldiers and posed them alongside the ruins, so that they could have dramatic photographs. And it's such an audacious... insensitive bizarre and macabre act! And there are so many of these, throughout colonial history, that we, you know, we try and do the same but in sort of a reverse, right, sort of a reverse reappropriate mythical body parts back into different narratives. Uhm, so, you know, so there are these sorts of processes of entangling, you know, that we try and engage with.

R.L.: Ok, and in terms of designing the spaces, what are your inspiration? Is it based on existing places or other places, films, or... I don't know?

D.J.: So, uhm, it does change from project to project a little bit, uhm, but there are a couple of mandates that I, sort of common rules, that I try to work with, they're almost intuitive, so, you know, we don't really set out to... lock them into place, but uhm... So, yeah, one is to try and reappropriate motives, right, so it's just going from vernacular motives to simplified geometric forms as the British typically did to ornament their buildings and to orientalise their architecture. Uhm, we go the other way around, so we still use the language of orientalism, the bright colours, the fusion of motives, but we use Victorian forms, and then we decorate sort of vernacular architecture with it. We also use industrial forms, uhm, so you'll find [nom de marque incompris] and Colgate tubes and toothbrushes, uhm, manifestations of sort of what was typically considered imported industrial language, and, and the sort of [incompris] scale of these objects as physical objects that you have to negotiate. Uhm, especially when we are trying to fill in gaps of colonial landscapes that we have no capacity to imagine, and we do not want to inadvertently appropriate the stories, the languages, the architectures or the forms of the people, uhm, whose tales we are sort of playing with. This is already, to a certain extent, working across the gradient of privilege or the gradient of cost we don't want to, you know, verse in that, that gradient by, uhm... making sort of simulated copies of vernacular forms and then celebrating them. So, we replace those with sort of facsimile industrial objects, uhm or reappropriated sort of Victorian forms. And that is, that tends to be one of the mandates. Uhm, some of it is, of course, informed by the narratives itself, you know, what the story's trying to do or trying to say, that tend to be a large amount of local... sort of Muslim architectural envelopes that bleed into, into our game and into the stories that we are telling, because they tend to

be wonderful examples of very odd vestiges, so, uhm, the place that I live in was liberated a few years after the independence, so Daman got its independence in 51, instead of 47, because the Portuguese stuck around for a while and, the Indian army invaded Daman, so there were no, no real casual place, three people sort of died to because of accidently discharged of their guns, uhm and then it just scared the local army into giving up and the Portuguese finally left and Daman has been liberated. And Daman is surrounded by a series of small principalities which are more or less independent, there is a small [nom incompris] kingdom that was a British protectorate that was a part of the, of the British [nom incompris], you know, from which they would ship opium to the port of Daman. Uhm, and so you had the Bombay presidency, which was a British, uhm, stronghold, followed by a series of tiny Portuguese holdings, followed by tiny [nom incompris] holdings, followed by British protectorates, all of it in concentrated in about a hundred square kilometres, uhm, or less than that. So, you have a very strange series of architecture, uhm, sort of manifestation on this region, so you have a temple which looks like a bastion, almost a byzantine bastion with portholes for windows, so to think that they thought portholes were fashionable, right? You're gonna have Laterite stone houses, just because the Portuguese ended up dragging so much of Laterite stone to build their port with, that they ended up with a surplus. You have beautiful cathedrals and churches, one of them incidentally have been demolished by the local government as part of their purification project. Uhm, some of them still in use by the Portuguese residents, but they have very odd architectural iconography surrounding them, sort of façade and use of colours or just how their vaults and their buttress sort of fold into weird ships, uhm... compared to what you would typically, you know, expect. So, just to try and capture a little bit of, a little bit of that historic confusion, uhm, in the vestige that we play in our works, in our games.

R.L.: Yes, I was thinking especially about the tower in The Indifferent Wonder of an Edible Place, which is, yes, very in the centre of this game, so I guess you spend a lot of time thinking about the design of this tower?

D.J.: Yeah. So, it has that, it has a hint of... minarets, that sort of almost of [nom incompris] sort of went their way and then spiralled around the main tower. But they don't complete as minarets, you don't read them as minarets but they are, there is an onion dome hint to the, you know, to this tiny bowl-like forms that decorate the main half of the minaret, which itself is covered with almost tile-like, uhm, star, star pattern, one you would typically find on the shells of tortoises, or on... ceramic tiles, you know, but made, made... audaciously [petit rire, mot étouffé]. And the use of such tiles in exteriors, which is very odd, uhm, is something that I've really really loved to do. Course inside the games, but I generally sort of like that idea because it is the result of a very peculiar history, uhm, houses in and around Dharampur, which is the forested region predominantly found in the area about three kilometres north of where I'm currently staying. Uhm, and, and the predominant prevalence sort of ethnographic mark above the region that I live in, even though that has over a period of time now become a little bit more gentrified and urban. Uhm, so there, the construction typologies: you build one layer of your house every season. So, every time it is august and you have enough money, you build one, one floor of your house or one room. And every time you complete one room, you decorate it with the tiles, usually on the exterior, tiles that would typically go inside, just to make the house seem colourful, and just to demonstrate your

work. Uhm, and because you don't get the same tile from season to season, your house becomes a band of colourful tiles over a period of time. This is magnificent to look at, but also in its own peculiar way very ugly. [rires] Uhm, so I was trying to patch a little bit of that with *Edible Places*.

R.L.: Ok. I was also thinking about the idea of dream, dream places, is it something that you think about when you're designing the games?

D.J.: Uhm... So, a lot of our work has been interpreted through the lens of surrealism, or dream logic, uhm, but I personally do not, uhm, read the work as such. Uhm, I find that our work is quite concretely embedded in magical realism, rather than full blown surrealism. Uhm, even the authors that we respond to, you know like Borges or Calvino, uhm, or Sukumar, uhm, they all fall somewhere between magical realism writing and nonsense literature. So, nonsense tends to be a more comfortable frame through which to look at even the visual language of our work, rather than dream logic, or... sort of subconscious, superconscious constructions. Uhm, then that is not a space, uhm, that we narratively delve into at all, so, no, not so much.

R.L.: Ok. Yes, so, in The Museum of Dubious Splendours, so you kind of choose your own way, you can choose which door to open next, so: is it entirely randomized or... how did you...?

D.J.: So, it's a, it's an older game, so we were not very good at randomizing. There's an installation version of that game that we built, which is actually on display right now at a place in L.A., uhm, at an exhibition by Killscreen, which is a little bit more... playful in how it arranges its spaces. Uhm, so it has a door number and then a door, but you can swap out the door number in the guaranteed direction, so you, if you swap out the third door with the fourth door, then you suddenly end up in the fourth room, but you can also swap out what number each room corresponds to, so the fourth room can then become the six room, so you, as player plays through the game, the rooms can get confuse, nobody can keep track of what number corresponds to which room, and you're perpetually lost. Which is... a slightly more sophisticated version of the original, I think the one that is still on Steam, in *The Museum of Dubious Splendours*, which, because we didn't know how to that back then, it's, it's more of a branching set of, uhm, doors, and a lot of doors that don't lead anywhere, or that just settle back, uhm, and there're several rooms that are just simply boarded up, just to create the illusion of a, of a varied structure, you know, of a series of corridors that you're, perhaps walking through but you can't really see. Uhm, but the idea was to get to a point where choice or the act of engaging in choice confuses the way that space is traditionally catalogued. So that, you know, the first player gets the most coherent understanding of the space, as it was intended, and then the last player gets the most incoherent version, but it's very hard for either of them to tell which the true version of the space, or how was it supposed to be organized, or is there any logic to the organization of the space at all.

R.L.: And what did you want to express with this idea of being lost?

D.J.: So, the Museum attempt, so the harder the way, simple... the trick, right? So, you read or listen to a story, uhm, which is usually a fantastical, often a mythological account for s-, or a young prayer for an object, and then the object is revealed

that is something very mundane. Yeah, so you know, you might have monkey gods, you know, demanding uhm something from a giant, and it eventually ends up becoming a knife, you know, very fine and amusing, something like that. Uhm, so they, so the game actually takes place outside the, all the interactions and the civilizations of the game itself, so, you know, when you finish the story and you're trying to guess what the object is, is the actual game, and nothing about the game that we have built, uhm, creates that. So, it all happens in the head of the player. And then you see the object, and the game actually defeats the, you know, it signals an end to the game that you're actually playing. Uhm, and that is an idea that we wholesale adapted from this suborned respond to museums, actual museums. So, the, so the way museums work in India – especially the traditional colonial ones, they still exist – uhm, is most of the people go there to be amused, uhm, amused by the bizarre sculptures, amused by the scale of the museum, simply amused by never having the privilege of establishing a hold like this of their own. And the idiosyncrasy repels the British here, who wanted to do this, right? And I think that that is a wonderful way of to look at museums, and to deflate the authority that they're otherwise playing to possess, right? And to deflate the action of the violence, uhm, that has resulted in their grandness. So, often you'll find emblems of your own culture, of your own history, of, uhm, and misappropriated bits of your own... you know, remnants of your own population, uhm, celebrated within the museum, and the museum telling you that this is your history, this is your culture, this is how you're supposed to look at it, and then you go in there and laughing at all of it, uhm and laughing at somebody's, you know, incomplete project, trying to put all of this together. Uhm, I think that that is a beautiful way of responding to museum. So, we're trying to do a little bit of that, right, by polluting and populating museums with ordinary industrial objects, and having people laugh at the idea of, uhm, celebrating the idea of a museum itself. Also because the game was originally meant to be displayed in a museum, as [léger rire], as a piece. Uhm, so the idea of, uhm... so, with the broken architecture of the museum, we were trying to... dislodge the idea of a catalogue, right. That the catalogue has a purpose outside of demonstrating grains of power, that the catalogue has an inherent meaning to it was something we were trying to confuse or deflate or challenge to a certain extent by allowing the player to be lost within a museum. And not having the fundamental functions of the museum to celebrate its idiosyncrasy, be lost along with it. So... you know, which is why we were trying to, not very successfully, I admit, bifurcate the doors of the museum and confuse your movement through it.

R.L.: Ok. And, so in your last game, Folds of a Separation, so it's a labyrinth, [superposition D.J.: Yeah.] but you changed your point of view, you went from first person view to third person view, maybe you can say something about this?

D.J.: Uhm, so... Folds has been, I mean, we have iterated on that game several times, so, over. And we have been working on labyrinths for a while now, so there are two or three games that we are working on even now that all deal with labyrinths. So, there's one which is a completely analogue game, called The Titan of Leaving, where you play with, by literally folding bits of paper together, and that was the original version of Folds of a Separation. And there's a first-person jaunt through a labyrinth that we are working on right now, which simply looks at the history of labyrinths, of fictitious labyrinths, but it combines into that the story of... a wooden organ in the shape of a tiger that has bullied a British soldier, that

was built during Tipu sultan's reign and sort of confuses that history with the history of Ludwig Boltzmann's grandfather, and the effect that it had on Boltzmann's construction of the theory of thermodynamics, which we eventually sort of wind into the, into the first writings of the Satyagraha by Gandhi, which appear a few days after Boltzmann, you know, dies, hangs himself to death. So, this is a sort of combining this very hard and somewhat cumulated arc of history into physical labyrinths and the idea of clock making, so, just because of the pleasure of winding so many stories together in a topology that is also manifold and one, you know, that is there sort of... a basic layer of various topic outfit, but with the Folds of a Separation, it became a very... a much smaller and a much more pointy and made very quickly, uhm, because [nom incompris] was written as an open verse poem, but also because it was, uhm, it was trying to respond to the grief of... of having somebody that you know being imprisoned, and what does it cost to withdraw a body like this, you know, from public space and also from memory and from public imagination. Uhm, and it became a... became a game about wondering what it would be like to find the grace of companionship amidst this loss, right? Is there, is there some bulwark of a shared idea of society, of laugh, of companionship that can momentarily help resist the overwhelming pessimism or nihilism of an untethered state villainy, you know, shunting people into prison, as it seemed that it was doing. Uhm, so... broadening the... your idea of the space that you're nominally trapped within while promising you an incomplete exit, you know, became sort of key to depicting how we could think about the game world. So, you, you can see how insignificant you are in the architecture of the game, you're tiny, and the companion that you have who walks alongside you is also tiny, so that only by walking can you make sense of the space, because only by movement can you actually see yourself, in static frames you can barely find yourself, it becomes "Where's Waldo?", like you're trying to figure out where you are in that confusion of architecture. Uhm, and the labyrinths are meant to promise you an exit, you're supposed to solve the labyrinth, even if it is, you know, a temporal relief of this, you're gonna, you have to fold space, literally, to be able to solve it, because they are all impossible lands and you're supposed to exit, but you don't really, you know the last bit simply sends you back, uhm, and all you are left with is the promise of the walk, anytime you want to be liberated, all you're going to be able to do, but all you have to rely on, is the promise of a walk, or a the memory of being able to walk, of, you know, tracing the same threads in yourself, over and over and over again, until they abort to nothing. So, uhm, so that is why we sort of pulled the camera back and, you know, pulled, and so for grounded so much of, of, almost garbage architecture, right? You have all these things littering the landscape, if you see the Latin manifestation of the same exact game, uhm, this, again one that we're showing right now, and one we're showing at a festival in [nom incompris] until last year, the entire frame is completely full of, uhm, of buildings or objects, and it's very very violently colourful, uhm, and you become even tinier in response to that. So that you have, sort of movement becomes even more, more foundational to... to recognise that yes, you exist! At least for the brief moment that you are walking.

R.L.: So, this idea of movement and walking is important to you, when you design games?

D.J.: Yeah, so... I... so, even though I'm sceptical of... placing the player in the centre of a game, especially in first person games, and having the game only make sense when the player is moving, I also think it can be very powerful to make meaning through movement, right? Simply the movement of your eyes, movement of your camera and then physically moving through space. And I... I don't really know how but I believe, uhm, that we haven't investigated critique or explored the consequence of movement in virtual space enough. So, I don't know how to do it yet, how to manifest a sort of poetics of movement, uhm, you know, or a lingual framework on videogames movement yet. Uhm, but I believe that there is a need for one, especially when you can, over a period of time, infect the certitude of the player with other conditions, or other narratives, where you can, you know, create a polluted or a suborned player of some kind, or allow a greater amount of roleplay or pretends as you engage with a videogame world, so... yes, definitely, the idea of movement is, is very crucial to our investigations but also very nascent, you know, little understood.

R.L.: *Ok. Yes, so the project you're working on is called Somewhere, so I guess the question of space is important in this project?*

D.J.: Yeah. So, *Somewhere* is like a loose... frame that we use to categorize a large amount of our works that all deal with a specific kind of colonial history. And then all the works that tend to fall outside it, which are usually collaborative works, they don't belong to this project *Somewhere*. It just makes it easier for us to curate any writing set we might do over the work, or, you know, exhibitions and how we preface them, uhm, thinks like that. Uhm, but the idea of *Somewhere* as a space, uhm, is... is more mythical or mythological, uhm, it, so... I mean, *Somewhere*, the term itself, it started with a small passage that we wrote, and then we've re-elaborated it over a period of time, but it's, it essentially talks about a city called Kayamgadh, you know, with essentially means forever for a piece a [incompris]. Uhm, a city that... where the people do not speak, uhm, because the city itself does not exist and they are not allowed to, they're not allowed to look upon the wonders of Kayamgadh and explain what those wonders are, because they are afraid that their words might affect how other people see Kayamgadh and they don't want that. So, people are left to peacefully iterate upon whatever it is that they are building, without the infection of whatever people think or what they themselves think about it, without language having to, you know, describe whatever it is that is being built. And then over a period of time, Kayamgadh became central to how we start to write the... the superstructure around our games, so, you know, Kayamgadh and the city of [nom incompris] and the histories surrounding this small region in and around the south of Gujarat, uhm... all happens to be recorded by... or within the works of this Gujarat diarist and poet called Mir UmarHassan, whose works we've been appropriating to game form. Of course, none of these places exist, nor does Mir UmarHassan as a character that we, by now, we've written quite a few bits of his writings and translation, pretending to be him [petit rire]. And he himself is an amalgam of a series of poets that we are responding to, like [noms incompris] and so on. Uhm, so all these sorts of nested layered fictions, you know, end up becoming *Somewhere*, you have this sort of mythical *Somewhere* that brackets all the games within it.

[Petit problème technique]

R.L.: Sorry about that. Well, I still have some questions, do you still have time?

D.J.: Yeah. Yeah, yeah. No problems, it's relatively free.

R.L.: Ok. Great, so where were we? Yeah, I wanted to hear you a little bit more on this idea of the first-person view. You told me a little bit about it, but maybe you can say more?

D.J.: So, uhm, to be entirely honest, the first time we started using the first-person view was... by sheer accident, it was... it was very very hard, it would have been hard to animate somebody in third person, and... I always am a bit uncomfortable to staring, to sort of stare at a character over their shoulder, as if you're a puppeteer, and to control them like that. Uhm, especially for the kind of story that we wanted to tell, that just seemed bizarrely explained [inaudible] as a point of view, to start the game with. And we certainly did not want to play in sort of God mode, isometry, you know, the kind of archetypical simulation game prototype, you know. I mean, with *Folds of a Separation*, we have, we have reverted to that kind of a pulled back camera but I've argued it looks very different from what a simulation game typically looks like. Uhm, so, at least when we were starting our work to, delving to any of those spaces, so even though we understood intuitively that there's something uncomfortable about the first-person point of view, and we weren't able to articulate it, we just started using it, just to have something up and running in the game world. And also because of the freedom that it gives you to explore... the spaces in a somewhat convincing manner without distorting the proportions too much of the kind of spaces that you are sort of negotiating, navigating, uhm, which allowed to spray the scale of objects and things like that. But very quickly, we realised that there's a fundamental problem with, uhm, understanding the game world solely through the perspective of the player, who's supposed to navigate it, like to... to sort of, by... at least, originally by path tracing, you know the way *Wolfenstein* was created, where the game literally disappears as you cease looking at it, and it reappears as you start looking at it, and that's the heart of first-person video games, you know, a genre of [incompris] invention which allows them to function, and they does. And that language has bleed into modern day first-person games as well, and to the very read of the performance of a first-person game is still in frames per second, as if the... making continuous of discrete frames by the act of looking is the only way you can gage whether a game is successful or not, or smooth enough or not, or, you know, convincing enough in its simulation or not. And all that language, I think, is wholesale problematic, uhm, it reminds me of what, what Robert Clive said, uhm... when he walked into, uhm, when he walked into Calcutta, I mean, no, not Calcutta, what was the city at that time, uhm, but he walked into Bengal after his conquest, and he said: "I was surprised at my own moderation for not having looted more than I did, because there was so much gold present around me." You know. And the player's experience of a videogame seems to me often to be like that, you know, I'm surprised that I did not kill more people, or loot more artefacts, uhm, or I'm surprised that I abided by the game rules to this extent, because there was so much of a possibility space around me, and so convincing and so easy for me to do so, you know, so trivial was my labour navigating it. So, that whole language of a videogame as a supermarket aisle, where you can pick and choose what you want from it, uhm, has always seemed to me to be problematic. So, we have since then tried to withdraw what a player can do in

a videogame, like how little can you interact with a videogame, how much, uhm, of, I mean how aloof you get from its world seems to us to be a very interesting approach to, you know, to... creating first person spaces.

R.L.: Ok. And also, you already told me a little bit about it also, but you pay attention to materials, textures and details? So, is it something that is important in your work, and would you link it to your architecture background?

D.J.: It is definitely important, but I would not link it to my architectural background in a linear sort of way – so, I mean, architectural practice teases you to pay attention to materials, especially when you are constructing – partly because I have never worked on a project that has resulted in building something physically, I'm not very keen on things like joinery on texture of, or materiality of, you know, of products, or the, you know, sympathies and construction typology and so on. Uhm, I've never been particularly fascinated by that aspect of it, outside of its theoretical consequences, and far more interested in, in sort of visual texture, and the flattening of materials. So, you know, videogame spaces have to, to a certain extent, mimic spaces that you are traditionally familiar with, and spaces that you're familiar with, as you move through them, give you a re-simulation of the labour that has gone into construct them, constructing them. Of course, movement is a trivial kind of labour, whereas constructing the space is a profound labour, but you do get, so if, if you have, you know, say you have the works of insane staircases going to nowhere, uhm [petit rire], it is... a profoundly silly object, which is making fun of the labour that it took to build them, and the labour that it would take somebody who had no choice but to climb staircases, as part of their livelihood, uhm, and yeah, you can do it for pleasure, right, which is the very capitalist kind of pleasure that I, you know, that I take offense to. So, videogame spaces, even though if they are not bound by the same rules, the same logics of real-world spaces, nonetheless re-simulate the sensation of labour that might have gone into building them. And I try to see if I can, often not successfully, but at least attempt to re-simulate in the pastiche and colours and the textures that is on display, sensitivity of, of craft that might have gone into the creation of that space, rather than Capital-fuelled labour. So it is, so I'm not very interested in very large spaces, brutalist corridors, or simply the sensation of scale for the sake of scale, or for the sake of offending the player, or keeping them in awe, or... or even creating spaces that might be the consequence of religious mandate, or political doctrine, but rather the by-products of a craft, or a craft practice, you know, that results in very intimate relatively small spaces that you are not supposed to perhaps inhabit, but can still learn to engage with or appreciate, for a while.

R.L.: So, what do you mean by "engage with a space" instead of "inhabiting it"?

D.J.: So, uhm, so for example, if you're looking at a... like there might be a wall that you, or a corridor, that you're walking to, something, like, in a, in *The Museum of Dubious Splendour*, right, or just the backwall of the room that the object is displayed, uhm, but if there's a lot of intricate sort of lot of detail, it'll be in the wallpaper, which sort of bleeds into geometric forms that are not quite supposed to be there, uhm, you know, it looks like a Victorian wallpaper, but it seems to have little bits of Colgate tubes, you know, in parts of the motive, and then there is an old boudoir, you know, below it, that, you know, flattens out into, uhm, into a neatly drawn archetype and then bits of tiles that might sort of granting running

through them. Uhm, all of that, you might just, you know, view it for a few seconds, but it, we're trying to make it so that it makes you a little bit uncomfortable, you're wondering what is wrong with it, if not wrong what is odd about this, and why I'm looking at it for a little bit longer than I'm supposed to. And it, of course, you know, also gives character to the... to the room that you're in, uhm, making you wonder just for a little while, why you might be in that room, who might have built it, uhm, or giving freedom to the completely mythical story, who might have told you already about why the room exist, so who built it, or why you might be there. Or perhaps adding a degree of points to your actions, so if you're asked then: "withdraw the room from the game, destroy it", "eat it" in some cases, uhm, you feel a little bit sadder than you otherwise would have, eating just a mass of concrete.

R.L.: Ok. Would you say that you are thinking about level design, or not all?

D.J.: Uhm, no. Not so much, largely because our games rarely tend to be level scale, right, they are very large, the spaces are tiny, and our first approach to thinking about spaces is not as a network sort of corridors, or even labyrinths, but rather as theatre stages, so they are always open ended to some extent, and they are always flattened, uhm, in, you know, in their background, you know, so... so there is always a sense of... violating a proscenium with our game spaces, where you can see some elements of its construction, but you pretend that you cannot, right? You can sort of step out of that space for a little while, but that's a step back in very easily. And each is pretty much self-contained, so that's not, uhm, required all that much thinking about level design and movement and navigation and, you know, prospect spaces and so on, that typically characterizes that discourse. I mean, I'm fascinated by the, by the discourse of level design, but we don't physically engage with it.

R.L.: *Ok. What do you find fascinating in the discourse?*

D.J.: So, uhm, I like how it has... how it has wholesale appropriated the language of labyrinths, even though labyrinths, as meaningful built spaces, have all but disappeared from the... typology of architecture that we find around ourselves, right? So, for a building to be labyrinthian, uhm, is usually typically a bad thing, you know, these days, it's usually a government, series of government building work or something that you can't find your way through, for a building to be labyrinthine or labyrinthian, is not considered good in the real world, but it's considered excellent inside a videogame. And [petit rire] that I find to be endlessly delightful, as of we have taken bureaucracies and have sort of made them physically manifest, and then found pleasure within them. Videogames are very good at finding pleasure in, uhm, in typically Capital-ruled acts, that would otherwise be considered exploitative. And I think that that is, the fact that we can find pleasure there, is... a sign of hope, right? It could be hedonistic pleasure, and exploitative in and off itself, but it could also be [incompris] pleasure, where you [incompris] the thesis of what you find, you know, uhm, so engaging. So, I think it could be an interesting possible lens of criticism.

R.L.: *Right, thank you. Ok. Yes, so you told you think about those places more like theatre set, maybe you can develop a little bit more?*

D.J.: Uhm, so this partly stands from the fact that a large amount of our practice, we are trying to locate it, uhm, at the... at the precise point where colonial vernacular theatre ended, right. So, a series of protest movements in India starting in the late 1800 and continuing all the way to the independence, and beyond that in fact, were animated by, uhm, sort of stateless actors, who could move across territorial boundaries and political boundaries very easily, and these would usually be vernacular theatre groups of some kind or the other. They would not be basically considered theatre, but they would, they were called Nukkad Natak, right, so "street theatre performers", uhm "street corner theatre" to be, you know, precise. Uhm, and they usually, they have a very interesting structure to them, so they usually start off with a story that you're already familiar with, and each region, uhm, not even each state, but each lingual region, has a variety of these theatre practices, like [nom incompris] or [nom incompris] performances in Bengal, Nukkad Natak in [nom incompris]. And so many others besides. Uhm, they are even practice where you have sole, uhm, performers, who simply pretend to be other people and don't even narrate stories. They're called [nom incompris], you know, "those of many guises", who would then, because they are considered trivial pursuits, you know, would be allowed to move through colonial borders. And they would start out with familiar mythologies, reenacting them, but the result of that was the narrator of the piece typically would start to inveigle small local political flavour, or small social flavour into the telling of the tale, and challenge the audiences to participate in the theatre, right? It'll sort of remind you of, uhm, Augusto Boal's work a little bit, but this predates any formal experimentation with, uhm, *The theatre of the oppressor's* work. And it became a very successful conduit of political commentary and social commentary. Uhm, it disappeared under the burden of [nom incompris] theatre and formalizing theatre spaces, uhm, but the idea of setting up impromptu spaces, that pretend to be loosely connected to histories and other stories, but also to your lived reality, and then dismantling that whole structure once you are done with it, is an idea that we are fascinated by, and to a certain extent, we are trying to respond to or recreate with video games. And we believe at least this kind, at least a kind of video games, wholesale inherit the mandate left behind by these theatre practices, where they can be participative, uhm, somewhat familiar re-narrations of... of tales that we would otherwise be told to a very different vantage or perspective. So, uhm, so, you know, that is one of the reasons why we find theatre as a useful motive, but also the idea of, uhm, of creating a sort of staging, right, of creating a pretend space for an enactment, which dissolve once the enactment is done, and where you can momentarily, in the poses between the enactment, wonder about the degree to which the staging is valid, right? Does the stage correspond to reality or what does it represent, how much of a representation is it, and what are its boundaries, are very interesting questions to ask while you are within the video game, right? Where you can see the edges of the video game fogbound, once in a while, and you start to wonder at the simulation itself, uhm, thereby de-legitimizing the convincing role that the player might brutally play in the centre of the videogame, right. You suddenly become just a... ordinary random actor who has wandered out onto the stage and maybe the stage was not built necessarily for you, you're simply the one making sense of it at the moment, uhm, and that you will exit the stage very quickly. Besides it also gives a sense of impermanence to the spaces, which I quite like, you know, so you, we don't... end up making very concrete any floors and

walls that we have built into the, uhm, into the structure inadvertently, because of, you know, our own biases and goes around of our own cultural appropriations and interactions with local tales that we are trying to adapt into the work.

R.L.: *Ok. So, I think some last few questions. So, what games comes to your mind when talking about architecture and video games, do you have...?*

D.J.: Uhm. [rire] So, a lot of my... favourite work, especially of late – and there is just tremendous kinds of games being built these days – uhm, have very little to do with architecture. At least not explicitly. But there are a lot of sorts of architects or architecture adjacent people involved in the work, so, you know, I love *Citizen Sleeper*, for example, there a very solid sense of by power hierarchy, uhm, and class hierarchy that build into all the game as you sink through a very abstract sense of space, right? Or *Sable*, for that matter, I love how, how intimate the opening of *Sable* is. It's a landscape but it feels like you live there, uhm, just by the conversations that you have of people, whereas I've rarely felt that rooted in community, you know, in games that I've played before. Or *Genesis Noir*, right? I mean, I love Calvino's works, the fact that it draws upon his texts in *Cosmicomics* in particular with, in very literal ways, uhm automatically reminds me of his other works, which are a little bit more traditionally, uhm, architectural in the focus, *Invisible Cities* in particular. Uhm, so while not directly related to works of architecture and the representation, I think there's a, there's a fair amount of interesting commentary that these works sort of, uhm, engage in that reflect upon how we think about architectural spaces, or spaces, or build spaces at large. Uhm, there are some visually spectacular works, definitely, but at least as visuals seem intriguing, uhm, but I have never really enjoyed delving into them so much, like, uhm... the spaces of *Control* or *Dishonored*, it's just a... I mean, technologically, there are fantastic and visually, there are exceptional achievements and I'm fascinated by, perhaps, how they did... did it, right, the technique of it, how the texture layers and meshes layers and something else and all of that, as a clue. But I've never found those spaces or those games particularly interesting, uhm, I've also not been able to sort of sit through, sort of play through them much, you know, sort of rely on let's play videos more than my own [rires] actual exploration of those spaces, just to be, just to be able to get a sense of, you know, what they look like, how they work and so on. A very interesting technical experiments, but very uncomfortable for many other reasons, uhm reasons besides. Uhm and *Kentucky Route Zero* is one of my favourite games, I think, uhm... it's, it's sort of playing around with the idea of a proscenium, of a theatre-like space, which keeps, you know, bending and shifting a little bit as you, as you move into the [incompris] of a cave, or onto a literal stage in the middle of a performance, or into somebody's house and there's a camera that zooms in and zooms out, I think... I think there are very few games that have done what *Kentucky Route Zero* managed to do with the movement of the player's eye in how the space that you're about to negotiate is framed. Uhm, and how artificial a lot of that space is, and how unnervingly broken [rire] it often is.

[...]

Entretien 16 - Moshe Linke

13/05/2023, ~15h00

Entretien réalisé dans un jardin public, à Berlin, dans le quartier de Wedding, à l'occasion du festival A.MAZE 2023 (festival de jeux vidéo indépendants)

Durée : 1h00 environ

Langue : anglais

Moshe Linke est un développeur de jeux vidéo indépendant, se définissant comme « atmosphere architect » sur son site internet. Je connais son travail depuis 2017 et on me cite régulièrement ses œuvres depuis le début de ma thèse. Par ailleurs, en 2020, du fait de la pandémie de COVID-19, le festival A MAZE. n'ayant pu se tenir sur les lieux à Berlin et s'étant déroulé entièrement en ligne, il a été choisi de transformer « l'espace » d'un des jeux vidéo de Moshe Linke pour accueillir l'exposition du festival. La circulation de cet espace au travers de différentes formes numériques m'interroge autant que la récurrence de la citation de son travail, et c'est à l'occasion du premier festival A.MAZE de nouveau entièrement « en présentiel » depuis la pandémie que je mène cet entretien.

Au début : Présentation de ma thèse/de mon sujet et des entretiens que je mène

R.L.: So, yeah, for the record, could you introduce yourself?

M.L.: Yeah, I'm Moshe Linke, I'm based in Hamburg, 24 years old and I'm a free-lance videogame artist/atmosphere architect, that's what I call it. Uhm, I'm doing games since 6 years now, everything self-taught, I don't have a degree in anything. Everything that I do is self-taught and based on what I love and what topics interest me. And my games are mainly a very short atmospheric experiences in which not a lot of stuff happens, so it's not a lot a conventional game in the sense of gameplay and narrative that you would usually find. Most of the games are... called like a walking simulator in, in the bubble, so... the most of the time, you just walk around and explore a space, and, uhm, a big interest of mine is brutalism and megastructures, uhm, that's what you find in my games a lot of times. Uhm I just find it very interesting to explore and play with the interaction of people walking through brutalist spaces and megastructures.

R.L.: Ok. So, what did you study?

M.L.: I didn't study anything.

R.L.: Ok!

M.L.: I actually dropped out of school when, uhm, when I was about to finish school, but I was not able to finish school because my mind was focused at doing games and creating art. Uhm, so, yeah this, somehow, distracted me so much that I was not able to finish school, uhm, but fortunately I was able to... find a home with creating games and also make a living in creating games. So... yeah, I was...

starting to self-educate me on all these topics and, uhm, I was starting to... doing games non-stop, and learn in the process making games. And also, I... learned of lot of architecture, like architectures, how do you say, study, uhm, in this process, because it's, in my opinion, a fundamental part of creating virtual spaces, and, yeah, I listened to a lot of talks online, I read a lot of material about it, and love to just inspire myself, looking at images and art books and... visiting spaces in real life and just inspire myself with all of this stuff.

R.L.: Alright. So, you learned everything by yourself, how to do games?

M.L.: Yeah. Yeah, it's all self-taught. And I use Unity as a game engine, and fortunately, there's a lot a material you can find online, uhm, that help you to... to create games and start as a bloody beginner, like no knowledge before, uhm you can also see that my games, how every game got a bit more sophisticated and, uhm, big part of this is also, like, the twitter bubble that is surrounded by it, so I know a lot of developers that do the same thing that I do and you talk with them, you meet with them, for example at A MAZE., talk about the things that you do, you learn things, you get inspired, and it's just like you are in this boat together in, uhm, the things that you do, and that helps a lot the process.

R.L.: Ok. So, I have a quite difficult question but do you know why did you choose to make games, what brought you to games?

M.L.: So, yeah I'm a huge... like I love games since a long time, like before I got interested in making games, I was playing the usual, like, on hand-held console like Nintendo or, when I got a PC, I started to play games like *Half-Life* or *Dishonored*, or different games that... I always got drawn to the games that are very atmospheric and that immerse you into a space and, uhm, that really... that really immerse you into an environment and make you forget everything that's around you, maybe also as part of escapism, right? Like life gets a bit difficult, you just escape into virtual worlds and get immersed and, uhm, one day I was playing this game called *NaissanceE*, it's a game made by a French solo developer called Mavros Sedeño, and he's like a... solo game developer who came up with this incredible walking simulator where you explore an abandoned megastructure and it's basically only walking around in a very abstract environment and, uhm, there's not of a story, there's not of, there are not even textures or anything, it's a very simplistic minimal, uhm, game. But somehow it really, really did something to me, I really got immersed in his world, what he built and the architecture that he built. And when I found out that it was only made by one single person, this was when it somehow snapped and when I thought to myself: "Maybe I could this as well". And he said that there's likely not going to be a.. sequel to the game, and that made me very sad because I wanted to play more like this, right? And then I decided to try it myself and maybe develop some similar spaces. And the first project that I was doing was actually somehow like a fan made sequel to what was, what he was doing. And, uhm, this was my first time I got into game engine and just tried around building environments and tinkering, coming up with environments that looked very similar, so the first thing was maybe a bit of a copy of what he was doing. Uhm and... this was very important for me, because it showed me that it is not that difficult to create virtual spaces. It's just, on the surface very intimidating to create a game, uhm, but actually I was learning at this stage that there is, that there are the resources that you need, are all online. You can educate yourself

online, if you're very motivated and you have a vision, uhm, then you can slowly but surely make your way to create a game. And I think, yeah, the most important part is to have a vision, to... to have something in your mind and your imaginary image that you want to realize virtually and after that it's only a very simple process of, of getting there and getting better at it every time. And, yeah, that's how I got into making games.

R.L.: Ok!

M.L.: So, getting inspired by a person, who was doing somehow similar things.

R.L.: I see. And so now, you called yourself a game designer?

M.L.: Yeah, it's a bit difficult because, uhm, there's not really a category in that I can place myself. I, I'm a game designer now, because I'm doing a more commercial game, but I'm also seeing myself as an artist, because all my experiences are very inspired by art and, uhm, I love to play with expectations and, uhm, I love to experiment and try to push the boundaries of the medium in a new way, trying to think about how to... use the medium of games and new imaginary ways and how to, maybe also find new... new ways of using this medium to, to blend art and games together.

R.L.: Ok. And so, you're working on your own, mostly?

M.L.: At the moment, uhm, I'm working on a project that started 3 years ago, uhm, which I tried to find funding for. And, fortunately, I was able to find funding for it, and I was in contact with a game studio, and they thought that my idea is very interesting, and they supported me financially and also, not only financially, but the interesting part is, it is not a conventional publishing agreement, it's more like a, uhm, mentoring almost. So, the guy who, the director who was interested in my game, uhm, was really interested not only in the game, but also in me as a person, and we spend a lot of time together, talking about a lot of things, and for him, it was important that he not only gives me money and leaves me alone with the money and let me do my thing, but he also wanted to somehow mentor me in this process. And, uhm, the deal was about that I was getting a bit more out of my comfort zone, trying to get a bit more into a conventional game's sort of scenario and doing a bit more gameplay and doing a bit more narrative than I usually would do, uhm, because, of course, when there's money involved, you also want it to be in the way, at least you get even out of it, in the end. Uhm, so at the moment, I'm working with seven people on this project.

R.L.: Oh, ok!

M.L.: And I'm now officially, like, not acquired, it's maybe the wrong word, but the company bought this project and, uhm, now I'm art director of the project, and there are different roles that involve, like, narrative design and, uhm, audio engineers that work with me on this project. But I still have the creative control that I really desire, and it's not like a... how do you say, hostage situation. It's completely different, there's a lot of conversations going on about ideas and I have an incredible amount of freedom that are brought in this project. And, yeah, it's supposed to come out sometime this year, maybe next year, but there's not a lot I can tell you about, the company or the project, because it's a bit secretive.

R.L.: Yeah, ok, no problem.

M.L.: But, yeah, I shifted from working only solo on my games, doing creative experimental ideas, to a more commercialize, but still experimental, uhm, category. But I mean, that's the conflict you have: you can do solo project as much as you like, but in the end, you can't really live from it, so for me, I wanted to find a way to still do what I love, but also being able to make a living and have a bit of financial freedom as well.

R.L.: *Ok, ok. So, it's your next project, the one you're talking about?*

M.L.: Yes, my next project is also like an exploration game, narrative exploration game, in which you explore an abandoned brutalist megastructure and, uhm, yeah, it's very hard to explain sometimes, what it is about, it's still very experimental, so... often I just say it's "Sci-fi fable" in which you explore an abandoned megastructure and try to investigate somehow what happened to this place. Or will happen to the place.

R.L.: *Ok. So, yeah, I had questions also on your different games. So, would you talk about them as walking simulator or...?*

M.L.: I mean, yeah, sure, it's just the term that somehow happened, right? I think it's important that we have a term, because then people would directly know what they like, right? And also put this onto a category, uhm, people can find more about this category, and... I think, I'm not offended by the term walking simulator, if that's what you're asking. Uhm, I see that it's maybe a bit offensive, because it somehow portrays this as like a boring simple experience, uhm, because of course it's not a simulator, right? But I'm ok with that, because it gives people an idea of what this game is, and the people who like this sort of games, they directly know what they're getting into. So, their expectations are set in the right way, uhm, and they are not expecting too much of it.

R.L.: *Ok. But do you use other terms?*

M.L.: Yeah, I like to use "art game" or "arthouse game", "non-game", I just learned that term today, it's also a game term that I like. Uhm... "alt games" floated around a while ago, like "alternative games", uhm, these are all of the names that I somehow see in my bubble.

R.L.: *Ok, I see. So, yeah, I wanted to talk about Brutalism: Prelude on Stone. It's the first work I, well it's the work through which I learned about your work.*

M.L.: Which one, *Brutalism of Tomorrow* or the...?

R.L.: *No, the first one, Prelude on Stone?*

M.L.: Ok, yeah sure.

R.L.: *So, how did it begin, this project?*

M.L.: Hum. It's interesting because I almost forget how it's started. Uhm, for me, I'm a huge fan of exhibitions in general, like I love to go the museum and I love to get surprised by art. And, uhm, I was introduced into museums at a very early age, I remember my mother was taking me into museums, like, even if I didn't really know what is going on, I just was dragged along into museums as a young person and I think, this is where my deep connection with it started, like... And I realized a lot that, for me, a museum is not only about the art that is inside the museum, but also the space in which the art is located in, so the museum as an architecture,

the museum as a space that you walk through is, for me, almost like an own experience. For me, to walk through a museum is so exciting, because you're not familiar, most of the time, with the space, and... you explore the space, there's not much of guidance, often times, and you just freely explore the space. And most of the time, also the museum is empty, right? So... not always, but I like it the most when there are not a lot of visitors, so the whole space becomes a bit of an ominous atmosphere, these empty... exhibition halls and spaces and corridors that you walk through. And it's very quiet and... it's kind of transporting you onto this... mood, and this mood is what is something that I wanted to create virtually, this... this feeling of exploring a virtual museum space and there is no guidance, no arrows that point you the direction that you should walk. I mean, there are arrows in my game, but it's very abstract still, there is not a big signage that points you to the direction, there's no guidance on which path you should take, and which path you should not take. Uhm, this was something that I really wanted to do in a virtual space, uhm, to make the space itself the experience, to give the player this freedom of exploring a space and having this wonderous mood where you never know what is around the next corner. And then surprise them with what the find around the next corner. Uhm, and this first title, *Prelude on Stone* was heavily inspired by an ambient track that I was listening to. I forgot the name at the moment, but in this ambient track, you have a lot of nature sounds, of rain and you have, uhm, you feel like you're inside a building where it rains, almost. You know this feeling when you're laying in bed and the rain is like falling onto the windows, it's a very comforting feeling for me. And I wanted to combine, like, these brutalist harsh environments with the theme of elements and nature forces, like fire, rain, uhm, wind, storm, like earthy sense, like the texture of the soil. And I thought it was a very nice contrast to be and to have these very harsh, almost alienating spaces, uhm, and then you find yourself in a more natural space. And when you close your eyes, you can even dream about being inside the nature, uhm, and it somehow very nice juxtaposition of being between these nature elements and the harsh architecture elements. Yeah. And, yeah, you have, in the game, you have this rain chamber where you're standing and the rain is falling down, or you have these wind tunnels where you can listen to the wind, going through the architecture. I feel like this adds to the, like to the realism of the space, uhm, to use wind in architectural virtual spaces is very realistic, because, somehow buildings almost act like a flute, right? You have this, uhm, these corridors that somehow create a certain whistling sound of wind and this is something that makes it really believable, because... when you're standing inside the space, uhm, and you hear all those things going on around you, it adds these layers of atmosphere, and this helps to immerse the player in it, and it's not something that you can, sometimes you can't really explain why you feel so immersed into the space, or why it feels so... comforting? Interesting? Some people might find it even eery or scary to walk through it. I really heard everything. But some more players get very drawn to it, and really... having a connection with it, spending a lot of time in it. And this really prove my theory of, like, why spaces get immersive virtually and what makes them interesting.

R.L.: Ok, thank you. So, yeah you describe it like a "virtual gallery where the space itself becomes the experience"?

M.L.: Yes, yeah. Again, this somehow relates to what I was saying, when I was visiting museum spaces or monuments, or whatever, uhm, I often found the tour exploration of the space more interesting than the actual artwork that are inside. Uhm, of course the artworks are also important, but for me, it was always interesting to see how space get repurposed to be an exhibition space, or, uhm, newly built to be an exhibition space. And I feel like, this is, like, almost like human, like... almost like a *core* instinct, uhm, like an ancient core instinct of humans, that they somehow get tingled [petit rire], when they explore spaces, uhm it's almost maybe like a very ancient human explores like a cave or something, right? I feel like it's just utilizing this reptilian brain that all of us still have, which makes it so, uhm... which makes it so relatable to every one of us.

R.L.: Yeah, and later this space became the A.MAZE, became another kind of exhibition. How did you feel about that?

M.L.: Good question, I think it's definitely something that was happening very naturally. I was talking to Thorsten, like the festival director, uhm, when the pandemic started, we were having a chat about what you can do to substitute the festival, because you weren't allowed to host real life festivals anymore. And we were talking about virtual spaces, and Thorsten is a big fan of VR and, uhm, VR chat, and I never really... was experiencing virtual reality, so I'm not that familiar with it. Uhm, so what I was doing is I was talking to him about what I was trying to do in my game, and he was very interested in that, and then we started talking, and somehow naturally, the idea was born that we could just utilize the space for the virtual festival. And, of course, on the core, is, the space is meant to be for, like, a solo experience, because part of my idea was that you're alone there and, uhm, it's almost like a meditative experience, if you're alone and not distracted by, uhm, by any other person. And, for me, also, one of the most important things is, if you're alone in the exhibition, it's, I'm, I feel like you're at the best state of taking it all in, and then afterwards you can talk to other people and talk about it. Uhm, I feel like it's very distracting to be inside a museum with another person and walking together, because that way, you become this unit of 2 people or more, and you can't really let go and, and, yeah let yourself fall into the space. Uhm, so it was, I was sceptical maybe a bit, how this would change the way people experience the space, but I was open for seeing how, what would happen to the space, and what would happen to the experience if multiple people interact in it. And, I mean I'm a big fan of multiplayer games, so... I was very very interested to see, like, people interacting inside my space, uhm, I was very allured by the idea of many many people experiencing my space together, so this was also of why I was accepting this idea. And then I was starting to, yeah, export it, and, uhm, we made the first test, and I really though, like instead of black and white, we were going to a more colourful palette, and so it was suddenly not that atmospheric moody place and it's becoming more of a welcoming colourful place. Uhm, but I was happy that I could provide the space for the festival, because I love the festival, and, uhm, somehow, this way, I could give back to the festival, because I was participating in the festival for such a long time that I was happy that I finally could be part of it in this way, and give back of, in this way, uhm yeah.

R.L.: Ok. Did you have to make a lot of changes between the original space and the space for A.MAZE?

M.L.: Yeah, I mean, the first year, it's almost the same space, uhm, like on the architecture side, it's somehow the same space. The most changes happened inside, of course, like there are no exhibition, like no art installations anymore in there, solidly swiped empty, only remains an empty shell for the A. MAZE to fill with their exhibition. Outside, we were adding like a garden, I didn't have a garden in my exhibition. The garden, of course, it's a more... like, everything that is, like, vegetation, I don't do it much in my games, uhm it's... it adds more... comfort to it and more, uhm... how do you, relaxing atmosphere maybe. Uhm, yeah, but this was like mandatory for Thorsten to have a garden, and I was happy to add this to the space. Because A MAZE. needs a garden, of course [petit rire].

R.L.: Yeah. So, in general, what are your inspirations for the games? Art, architecture, games?

M.L.: Uhm. Yeah, it's really endless inspiration, really. I'm a big fan of everything that is atmospheric. I think atmosphere, for me, is the most important thing in any medium that you would find, whether the music, or games, or movies, or art, everything that somehow immerses me in an atmosphere, uhm, that's something that really draws me. For example, when you look at movies, I really like movies like *Blade Runner* or, uhm, *Stalker*, like from Tarkovsky. These are the gam-, the movies that really... draw me in and immerse me into an atmosphere that I very much enjoy. When it comes to music, I love ambient music, uhm, slow spherical music that creates texture, that creates layers, that you can dream to, that you have mental images, that your mind fills the blanks, almost. I love shoegaze music a lot, uhm, it's very, very atmospheric. And... of course architecture is a big inspiration for my games, I really love brutalist architecture, and I always keep learning about, uhm, architecture. Like I, I think it's one of the most difficult topics for me to... to talk about, because I'm not, I never, like, I don't have a degree in architecture, so I, I don't want to... say that I've much knowledge about architecture, I can't really... It's hard for me to pinpoint the architecture style, when I look at a building, uhm, it's hard for me to... to know really what I like about architecture, I just have this feeling that I like it, so... But brutalism, modernism in general, post-modernism is something that I feel like has a big influence on me, uhm... Recent years, what very got trendy is like the whole topic about liminal spaces, uhm, that's something that I find interesting because liminal space, it's so much about atmosphere, right? People can't really describe what they find interesting about it, besides, yeah, it's somehow atmospheric, it's somehow... interesting and it's all about the space, right? It's all about how the space looks and sometimes, the way the space is photographed or filmed in a very old nineties cam coder or something. Uhm, what you hear, whether it'd be the lamp buzzing of the neon lamps or some, like cam coder white noise that you hear with it. Uhm, it's very inspirational for me. And, yeah, I could get more specific about which artists I find interesting or which movies and games, uhm...

R.L.: Yeah, go on.

M.L.: Ok. I think, when it comes to architecture, a big fan of Frank Lloyd Wright, I... it's a kind of a classical, uhm, architect but what I really like about Frank Lloyd Wright work is, it's... it's so different and so personal in a way, really, really like the way he... experiment it, even though in his time when he was working, it wasn't really conventional. And... also the wide range of architecture, what he was doing,

is so interesting to me, really. Uhm, of course Frank Lloyd Wright's *Ennis House* was used in *Blade Runner* as the apartment, you know, you can find the tiles of the Frank Lloyd Wright house, in so many movies and so many games, even, which is very interesting for me when I find them. And I just recently discover that in David Lynch's *Mullholland Drive*, the *Club Silencio* entrance, it's like a club that appears in the movie, has the *Ennis House* tiles in the entrance and I was like struck by it, because it again, the circle closes for me. Because I love David Lynch as a film maker a lot, again atmospheric, don't really make sense the movies, but it's atmospheric, it's all I need from it, and... when I saw the *Ennis House* tiles in the movie, I was feeling so, uhm, confirmed, in a way? Because, I was, again, seeing that it's all connected for me, and I can't really explain it, but the more you look at it, the more you find the similarities between the different art works and between the different movies, and audio that you hear. Uhm, yeah.

R.L.: Ok. So, did you had the chance to visit some of the Frank Lloyd Wright's houses?

M.L.: No, sadly not. I mean, actually yes. I was in San Fransisco a couple of weeks ago and... there is one building in San Fransisco that was not built by Frank Lloyd Wright, but it was somehow, consulted also? I don't remember exactly what the connection is there, it's a very small store, that is located in downtown San Fransisco somewhere. And at the moment, it's like a clothing store, so you have to get an appointment to get inside, actually it's a very very, like, fancy place. And I heard that it's somehow related to the Guggenheim, like it was a first attempt, or like a first, uhm... first draft of what he was having in mind with the Guggenheim. Uhm, yeah, I though it from the outside and looked through the window, but I was not inside there. And, yeah, unfortunately, most of his work is located in America, and I'm Europe based, so I can't really jump over and... I don't even have, like, a driver's licence, and I think it's somehow mandatory if you want to really explore them, because lot of them are like located somewhere outside of a big city or, yeah. Maybe one day. I definitely want to visit them. Somehow.

R.L.: Right. And so, yeah, you mention a lot brutalism, so can you say what appeals to you in brutalism?

M.L.: Oh yeah, I mean brutalism, for me, started with the game *NaissanceE*, that I talked about earlier. Uhm, after *NaissanceE*, I was trying to find out what I really liked about it, I wasn't sure myself what I liked about it, uhm, so I was, like, researching and talking to the developer, well, like: "what are your inspirations?" and looking at their Twitter and their Tumblr – at this time, he had a Tumblr, where he had shared tons of images that he got inspired by. And... this is how I found out that brutalism, at its core, is a big inspiration for the work that he did and this why I was getting into it as well. And I... there's like this big range of brutalism, there was like modernist brutalism, soviet brutalism, neo-brutalism that is like re-living of brutalism, this, this time, at this... era. Uhm, there are a lot of churches that are in a brutalist style, but that is not really brutalism, just made of concrete. Uhm, there is afro-brutalism, uhm, that is like in a colonial context, very interesting to me, uhm and... yeah you find it, and there is like eco-brutalism, that is somewhere in the Philippines or, like, in the... like Asian room, where you have lot of nature combination with brutalism. You have a lot of brutalism in Tokyo, like in Japan, which is also somehow different from the stuff that you find elsewhere, and I think it's just this niche of, of buildings that I got very much into, that interested me and

to distinguish differences between different, like, styles and eras. And, uhm, I don't, I mean one of the really, lovely brutalist structure, that is not brutalism, it's called, it's more of metabolism, it's the *Capsule tower* in, in Japan, that got torn down, sadly, recently. And it's all this modernist, brutalist, Metabolist somehow, uhm, but this was very interesting to me, also as a game designer, to have this concept of the w-, the living unit and to expend and to move around the living unit, gave me a lot of inspiration, uhm, to think about how this could appear in a game context, uhm, how players could own a living a living space or customize the built space that they could around, uhm, yeah.

R.L.: I see. So, you made a lot of research?

M.L.: Oh yeah! I mean, it's, I have al of books that deal with brutalism. I have this one book called *100 things I learn in architecture school*, it's, it's kind of, a lot of level designer recommend it to me, because it's, somehow the... the architecture school stuff that you learn in architecture school, it's so closely related to, uhm, to what you learn in level design. How light is used to guide a player through a space, or how different shapes move a player through a space, or a person, how different contrasts, openings, windows, vistas are important to give the player like an idea where they are, so they don't lose themselves, uhm, the way... corridors and plazas work, how this is used to bundle players or, uhm, crowds people, these are all like concepts that you can just use, and use in a game when you design level, or like, uhm, it's very, yeah, it's very similar, in a way. A lot of similarities. And that's why I also try to educate myself about it.

R.L.: Ok, so you are using all these level design ideas? You would say that you do level design, in your games?

M.L.: Yes, yeah, I'm doing level design a lot, because, uhm, our team is not that big and when I work alone, it's... you have to do everything at once. So, that's the first thing you do, right? You start with, start with level design, start with white boxing and just getting a feel for the space itself, doesn't have to be detailed, you just have to find out the basic shapes, the basic flow, the basic vistas, the basic light. And then that's the way you get more detailed and you go to environmental space and start to detail and texturize and, but it all starts with architecture, uhm, like principles, it's, not principles, how do you say, uhm, concepts and uhm, level design, right? Uhm, before you start with anything else, you should know what you want, roughly, the experience to be like.

R.L.: But you think also about, you design also details and textures? Is it something that is important to you?

M.L.: Not really, actually. I mean... my older games, they only use a handful of textures and details. I often feel like a lot of games use details and textures to kind of brush over the lazy ways of doing level design, so... It's easy to create a beautiful looking space, not easy but it's, it's... more easy beautiful looking space compare to create a very good feeling space. So, what I see a lot is that there is not a good level design, but you have big details and all that, and it's distracting you from what you should not see, uhm. So, what I like to do is keeping it simple as possible and to... because, for me, it's important that the player has a good experience while they are inside the level and flowing through the level, walking through the level. And I don't need to add a lot of details, because, in the end, details, of course, are

important to give it like a bit of variation, I, I appreciate variation, uhm, to not have the same thing over and over again, but I feel like level design and lighting are way more important to... to give a, like variation experience, where you have a good experience as the player, yeah.

R.L.: So, would you say movement, the movement of the player is the most important thing in your games?

M.L.: Hum. Yeah? In a way, yes. I feel like... every person is different, right? So, every single player will move through your place in a different way and a different speed, they will focus on different things, and you have to cut-, somehow find a way to combine most of these play styles into like a language, uhm, that all people understand. Uhm, so yeah movement is important because you never know where they go and if they try to break the boundaries, try to escape your levels, uhm, so what the goal is, is to account for as many play styles and movements as possible. And if you, like, combine all movements together into one, like, combined graph or, you have almost like a heat map of, of movement, right? So, you see where most of the players are, like you maybe see the main mass of players are moving the same way, but there may be a bit of outliers, that are moving to different parts of the structure, some are more like nitpicky, trying to get into every corner, trying to look into every detail, and there are some that just rush through it straight-line. Uhm, in the end, yeah, it's a heat map where you have the overall movement of the human brain, almost. Uhm, and this is, yeah, it's the core. It's, the movement of the player is the core of the game. I mean, there are games that don't require movement, for example text-based adventures or... I don't know, *Candy crush* something, but for the games that I do, the movement is definitely the core, core foundation of the game, therefore the most important thing, yeah.

R.L.: And about narratives, is it something that is important in your process of game design?

M.L.: I would say, couple of years ago, I wouldn't, I would disagree with, cause I feel like that subjective experiences are the most amazing things that could happen to player. The best experiences I have with the game are the games from my childhood, where I couldn't read, or couldn't understand what is happening, or watching movie with my parents and I didn't understand what's happening, but I still loved the experience, because my mind was filling the blanks, so I was doing the narrative in my head. And, uhm, I feel like these days, games really hold you by the hand too much, they, they somehow decide what you need to think, and what you should think and what the story should be. So, it gets almost like a brain dead, almost gets to be a brain-dead experience, where the players don't have to think about themselves a lot. And, uhm, that's what happens when, uhm, yeah, they don't have to think about a lot...

I'm getting distracted by a friend of mine coming up. Hey! I'm doing an interview right now!

[Interruption ponctuelle]

M.L.: Perfect. Uhm, yeah, I was talking about brain-dead players [rire]. These days, a lot of things gets pre-digested, almost. So, the story is getting you spoon-fed, you don't have to think a lot while playing the game, because everybody is afraid that players might quit the game too early, because they are dis-, frustrated or anything.

So, what I was doing in my games is doing the opposite: I was not including any gameplay, any narrative at all. And almost no gameplay, but I wanted the players to have all subjective experiencing and making sense of what they see themselves. I know, it feels like, this is, for some players, working very well, because some players enjoy it a lot to come up with their own ideas and narratives and concepts and ideas, and then there are some other players that just hate it to be in this pretentious space, and, yeah, there's no way this all mean something. Uhm, so, I think this is why it's not very popular in games, because a lot of people, they just, uhm, or like a lot of big publishers and game creat-, game developers, they don't want to take the risk that players might quit the game too early and don't talk about it, and... uhm, condemn it for being pretentious or anything. Uhm, but this is not what I was about, when I made games, I wanted to have as much subjective experience as is possible. And I wanted player to use the brain, I wanted them to... to get inspired and to get ideas about what is happening and I think this works with a small amount of people very well. I get a lot of positive feedback from players that say: "This was so crazy and it stuck with me, like weeks after, and this is unusual because other games, they don't stick with me so long. Other games, I play and then after a couple of days, I don't think about them anymore." But then I hear people saying that: "I thought about it weeks after and I still, it somehow had this impact on me, and I can't explain why." And this is when I get very happy, because I have the feeling that I succeeded in what I was trying to do. Uhm, it's the best thing, yeah. [...]

R.L.: You want to add something?

M.L.: I mean, I said "back then". Now I'm doing a game that is more conventional in a narrative way, where even though we are struggling with that, because the game itself is very abstract and weird, so we are at the point of the game development where we even think about: "Does it even need to have a narrative? Does it even need to have a voice? Does it even need to have narrative?" And this is some big big conflict for me and for the team and, we're trying around what works, how, how explicit we should get, and how much by the hand we should take the player, how much we should explain, uhm, how much mystery should be left with the player, yeah. Big conflict.

R.L.: Yeah. Yeah, no I wanted to ask if this subjective experience you want to reach is also the reason why you chose first person view?

M.L.: Hum, definitely, yes. Uhm, I mean, I'm not against third person games and I think also third person games or other perspectives can be immersive, even text-based games, books are immersive and you just read, you don't... But I think, for, for the most immersive experiences that I've had in games, I prefer to be in a first-person view, because, that's the point when everything blurs and I get into this virtual world and suddenly I became the, I am the character, right? Uhm, to be really inside the character, it is... very well, it's working very well to be in first-person, and, uhm, to, for example, *Half-Life*, or, or *Dishonored*, it's called "Immersive Sim", because everything they do is to immerse the players in their world even more. And, in first-person games, you're closer to everything, because the camera is located at your head and not above the player, and by bringing everything closer to the player, you can watch and view everything closer, you can see the details way closer and, uhm, you can creep into the nooks and crannies of the architecture and

you become this, almost like childlike, wanderer that you had when you, I don't where, in an IKEA as a child, when you just wandered around and tried out everything. I think, it's different from what you have in a third-person game. Uhm, yeah. Hard to explain, really, why first-person games are so much more immersive for me than third-person games or other perspectives.

R.L.: Yeah, but it's related to the exploration that you...

M.L.: Yes. Definitely, yeah. It's like steering a camera through the space.

[Interruption ponctuelle]

R.L.: Uhm, yeah, I had a question about proportions and dimensions: do you think about that when you design your games and would you talk about monumentality?

M.L.: Ok, yeah, that's an interesting topic. Uhm... I think, what int-, I mean megastructures are very interesting to me, because, uhm, you are at a point where you look at empty windows and you start to imagine life taking place behind these windows. Uhm, there is a term for that, it's called *sonder*, it's a feeling that a human can feel when they are like in a city and they look at all the windows and, suddenly they realize there's a complex life behind everyone, every single of these windows. And in this big big city, this feeling can overwhelm you sometimes, because there are a lot of windows, and lot of lights, and... I feel like, this is what monumentality also makes with me, as this... You, you confront the player or the experiencing person with the fact that you are very small as this individual and, uhm, it's, somehow, for some people, maybe a bit overwhelming in a negative sense, but for me, it's a very wonderful calming feeling. Because I don't like to be in the centre of attention, uhm, somehow. I'm not a very extroverted person, so I love to enjoy to blend in and to... to just be a small fraction of a big thing. Uhm, and I just know there's life happening around in the end. This is a very comforting feeling. There's also this feeling when you, I don't know, when you're small and you're inside your flat, and then you hear someone using the shower or bathing in the flat next to you. Or you hear the television from your parents' next room. This is also a feeling that's very comforting, because, yeah, there is life happening around you and, in monumentality, this has gone to the extreme, right? Because, suddenly, it's, it's this huge big architecture monuments that are built by, you can't even mention how many... individuals helped with creating these things.

And, it's also a matter of layers. When you have a big building, that you're in front of, but there's even a bigger building behind, and then there's this parallax effect when you move around, and the buildings are moving in relation to each other. Uhm, it's almost like you're comparing the dimensions with each other. Uhm, if you have a lamp that you're sitting next to, and then there's a lamp a hundred meters away, and then there's another lamp a kilometre away, then you have a feeling for the space, because you have like a... like a dimension comparison? Uhm, or windows and doorways, they act like a reality check in a way that you know: "Ok, this window is so small from here, this place must be massive!" Uhm, if you don't have, if it's just a cube, you wouldn't know how big it is, like can't get a feeling, because it's far away. It could be a thousand meter high, could be a hundred meter high, but it's hard to pinpoint. But as long as you have like a comparison, like a window or doorway or lamp, or... something that gives an idea about the scale, this is when it really gets interesting to me, because, uhm, this is how you sell to the

player, like monumentive, uhm, scale. You need to have the details, uhm, different details than what we've talked before, but, still you need like these... architectural details that give an idea about how big, how big an architecture building is.

And, in a way, it, it's moving through a very very big space, it's almost like a sacred experience, and I feel like it's, it's this feeling of that there's something bigger, that you can't really grasp. And I'm a big fan of archaeology as well, and for me, the things like Stonehenge and the Pyramids of Gyzeh, it's something that I see as so interesting, cause for the longest time, people are drawn to creating monuments that last for longer than ever human soul could live. And monuments that people will experience for so many years, maybe even aliens will come thousand million years in the future, and they will find these monuments, and they will wonder who built these monuments. Uhm, so, it's all about building something that last, like, outlives us humans and creating like this... almost, yeah, sacred space that, that, uhm, that just has this... infinite feeling to them. It's hard to explain, but, uhm, yeah, you suddenly realize how insignificant you are, as an individual. I think, it's all about that.

R.L.: Ok. Yeah. So, you talked about yourself as an "atmosphere architect", so we already talked about a lot of things that are related to that, but maybe you can say something more?

M.L.: Yeah, again, I think, for me, personally, every medium, it's the most important thing for me, personally, is that they, it has atmosphere. Atmosphere is something that is also very subjective, I feel like people... that think something is atmospheric, I would say it's not atmospheric for me. Uhm, which makes it a very difficult thing to design. Uhm, but designing atmosphere is something that is very interesting to me, because it, it is so much linked to our reptile brain, in a way, it's so much linked to our very core child-like experiences, senses, that we can't really put into words, but we somehow, like, feel comfortable with. And, uhm, I, over the years, I tried to... to distil, uhm, the different aspects of atmosphere. Uhm, I feel like one core aspect of atmosphere is *layers*, like something that is flat is not atmospheric, because it doesn't have a lot a depth. And you can apply this to a lot of things. You can say, if it's only one background sound displaying, a repetitive background sound, it's getting very unimaginative very soon, because players will think: "Oh, I've heard that sound before, and it's looping after every ten seconds, so... it's reaping me out of the experience." So, adding a lot of layers, a lot of sounds, a lot of things that makes sounds, lamp buzzing, vents that are in the wall, that are like humming and wind in the architecture, and water dripping atmosphere, I don't know, there are a lot of things that could make sound! And while you move through the space, uhm, all these layers add to the experience and manage to create this atmosphere. Visual atmosphere is something different. Uhm, if something is very flat, then it will look not atmospheric, if you don't account light in a realistic way, it will look fake, right? If you only have light that has no bounces, I don't know if you're familiar with global illumination?

R.L.: Uhm... I don't think so?

M.L.: Global illumination is when a light sores, is hitting in a surface, and then the light is bouncing off and illuminating something else. And this is happening a million times in real life. That's why a dark room that you, uhm, there's a window

in a dark room, the whole room gets lit because all the walls in the room adds, like, diffusion, uhm, reflecting surfaces. And in games, sometimes, people are just having these light methods of one-time bounce, or like no time bounces, where it's just flat shadows and the shadows are completely dark and pitch black, and, uhm, but if you have realistic lighting, you have all these bouncing reflecting surfaces, and this is making it more realistic, it doesn't have to be photorealistic, but it makes you, it makes it more believable. Uhm, there is also a stylized way of creating smooth, for example comics, or, I don't know, cartoon shaders or something that... still gives you a good atmosphere, but I think then you have to have a very good art style to be atmospheric. Uhm, volumetrics, also a very important topic. Like fog and dust and everything that scatters the light, everything that obscures the distance. Fog is very important because it also acts as a scale indicator. Something that is undiscerned, is fogged, you can't see really, you know it's far away and it's big, right? So, having a fog is really important for me as well. So, yeah, it's maybe part of it. Could talk hours about this stuff. But it's maybe... getting outside of the scope.

R.L.: No, no, no, not at all. Really, if you want to go on, you can.

M.L.: Yeah, I can't think of something else right know, but... I will let you know when I find something.

R.L.: Ok. Alright. So, yeah, would you say that... I have now more general questions, like: would you say that architecture and games are related?

M.L.: Yeah, I think so. I feel like, uhm, everybody who is making a game should, somehow, get into architecture theory. Of course, there are some games that don't include architecture, but even if your game takes place in nature, you can design a natural environment in a natural way, right? You can make a landscaping architect-, uhm, but I feel like it's very important that people learn more about it, because there are very very simple core aspects that would make every game better if you understand them. And it makes the experience easier, better for players to find the way around, to have a more, uhm, interesting experience and, uhm, yeah, a lot of games just miss that fact and then they ask themselves: "Oh, why don't people like this? Oh, why do people, like, get lost in our environment?" or "Why are our environment so boring?" Yeah, maybe just looking at a bit of architecture theory would help to make a better...

R.L.: So, do you know any games that do it well?

M.L.: Of course, yeah! I mean, one of the earliest, not earliest but one of the big best examples I have, is *Half-Life 2*, it's... it is art directed partly by Viktor Antonov. Viktor Antonov is this product, uhm, designer, not product, he's an industrial designer. Uhm, and he took part in designing a lot of the props, and a lot of the, uhm, technology and vehicles. But he was also taking part in bit of the architecture concept, I think? He is a very all-rounder, who was doing a lot of great things. And you can see that in *Half-Life*. *Half-Life* has great variation in the spaces you walk through, has very good interiors, it has very good outside environment. And it's very vertical, as well. You have a lot of staircases, you have a lot of, that's what is missing in these spaces a lot. I think, verticality is something that is so important to give a great feeling inside a level. One of the best examples is *Dishonored*, *Dishonored* has one of the best verticality in games. Where you, not only have to

think about a flat surface, where you move, but suddenly the up and down gets important as well. I hate it when games have flat levels, where it's only having, like, flat surface and then every architecture is built on top of it, just as a floor plan. That's extremely boring, it makes your mind... so fixed on a plane. And the point where you break this and make space vertical, you suddenly are forced to think in more dimensions than you are used to. And in *Dishonored*, you have, you have... so much verticality and you start to think about the space in a different way than you're used to. And, uhm, what else, I mean, yeah, there are lot of indie games that do it very well, I mean Juliàn is probably a good example for that. Uhm, what else? Now I can't think of anything. *NaissanceE*, of course, prime example. Uhm... Even the new *Cyberpunk 202-*, *30-*, eh forgot the number, *2077* I think? Is doing a very good job in architecture, and doing a very good level design. Yeah. Not much come to my mind right now. But there are more! I'm sure.

R.L.: Well, thank you very much. Yeah. So, I think I'm done with my questions. Maybe, if you had to recommend me somebody next to interview, who would it be?

M.L.: Hum! Ok... Ah, I feel like I should maybe give this question a bit of time, and then I contact you again. Uhm... Who comes to my mind right now? I mean, have you talked to Jonhathan already? *Player*, *Non Player*, the one who won the most amazing game award?

R.L.: A little bit, but...

M.L.: His game is very similar to what I'm doing. He is very great at that stuff. And he's also doing a lot of it alone, and he comes also from an academic background in art school, so this might be interesting as well. But I will think about someone, architecture and games. I will think about someone. And, yeah, if I have someone in mind, I will contact you. I will send you the contact. I mean, it does, definitely, a lot of people that I just can't think about right now, but once I leave the conversation, I'm like: "Of course!"

R.L.: Yeah. Do you want to add something?

M.L.: I think, really, you covered everything almost.

[...]

