

Meeting Thomas Rollus, Ubisoft (28/02/2017)

Dix ans après avoir suivi une formation en arts numériques à l'Ecole Saint-Luc de Bruxelles, Thomas Rollus travaille en tant que directeur artistique pour l'entreprise française Ubisoft, à Montréal. Avec comme ligne directrice sa passion sans faille pour les jeux vidéo, il raconte son parcours et les principaux défis professionnels de sa carrière.

Se revendiquant d'emblée comme un « *gamer* et *geek* », Thomas Rollus débute la conférence par son désir d'évoluer dans l'univers des jeux vidéo depuis ses études à Bruxelles. Cette passion a toujours créé un lien étroit entre les sphères personnelle et professionnelle, provoquant un réel partage entre les deux dimensions. Il s'amuse, par exemple, à concevoir un faire-part en *pixel art* pour la naissance de sa fille.

A Saint-Luc, Thomas Rollus réalise un court-métrage d'animation et le générique de Replay, une émission de jeux vidéo. Différentes expériences le conduisent à construire des menus DVD de films asiatiques, des publicités et des jingles d'émissions en *motion design*. Cela le mène à s'approprier des styles graphiques très distincts. Souhaitant revenir à son domaine de prédilection, il postule chez Ubisoft à Paris. Il entre par la petite porte et devient *marketing artist*, travaillant sur des images de communication pour des salons de jeux vidéo.

Son principal challenge est alors d'œuvrer sur la version d'un jeu qui n'est pas définitive. Entre collègues, ils appellent ces images des *bullshots*, contraction entre *bullshit* et *screenshot*. Le but est évidemment de promouvoir et de vendre le jeu avant la sortie quelques mois plus tard. Durant cette période, Thomas Rollus fait également de la retouche photo. Sur le jeu *Brother in arms*, il doit rendre les personnages plus réalistes, en ajoutant des imperfections, tout en leur donnant plus d'émotions.

En parallèle, il continue à créer des visuels, participant au forum du site Internet « CFSL.net. Café salé – communauté créative » qui permet de demander l'avis d'amateurs et de professionnels. Des concours à thèmes mensuels y sont organisés, le motivant à travailler. Sur le thème des vampires, il souhaite prendre le contre-pied de ce qui est

attendu et invente donc un vampire qui boit du sang dans une main près d'un stand (**figure 1**). D'autres images représentent un ours zombie qui est dirigé par une femme zombie grâce à son cerveau ou encore une pin-up se photographiant devant un miroir.

Les expériences *Just Dance* et *Child of Light*

Après sa promotion au poste de directeur artistique, Thomas Rollus parvient à intégrer l'équipe restreinte du jeu vidéo *Just Dance* dont le but premier est de montrer un univers coloré. Grâce au *programmer art*, tous les éléments nécessaires sont prévus mais sans l'esthétique finale. Le travail de son équipe est d'améliorer les visuels en transformant les couleurs primaires des personnages en des couleurs plus acidulées, plus pop. Ils recentrent le personnage et placent un reflet dans le décor ainsi qu'un contraste avec le fond.

Différentes inspirations influencent leur composition, telles que le film *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) pour le détournement des personnages et les couleurs ainsi qu'un clip du groupe Kasabian. L'équipe travaille également avec une costumière pour réaliser des costumes en feutrine, et renforcer le maquillage des « acteurs » afin d'avoir plus de contraste. Le défi est de créer des styles distincts afin de reconnaître le style musical. Thomas Rollus apprécie d'œuvrer dans le monde très vaste de la musique car il y avait plein de choses à essayer, avec diverses techniques comme le pixel, le cartoon ou le *motion design*.

Par la suite, après avoir collaboré avec le directeur créatif Patrick Clair pour *Ghost Recon* et réalisé une animation (*Mother Allegra*) avec des collègues, le projet du jeu *Child of Light* lui est confié. Il dessine notamment les premières illustrations du personnage, retravaillées ensuite par les illustrateurs. Il s'inspire beaucoup de l'élément de l'eau pour créer le monde du jeu. Au début, la protagoniste, Aurora meurt et renaît dans ce monde féérique. L'eau représente la renaissance. Il utilise alors de l'aquarelle pour avoir une colorimétrie d'eau permanente. Les arbres penchés de la forêt ont le même but de reflet constant (**figure 2**). Il se sert de références diverses, comme un clip de Portishead et des robes d'Alexandre McQueen.

Thomas Rollus veut créer un conte contemporain. Après avoir présenté le *fake game footage*, qui représente l'intention du jeu, à l'éditorial, il faut rendre le personnage plus charismatique. L'équipe travaille alors sur les longs cheveux flottants, la robe et la couronne d'Aurora. L'épée d'adulte portée par une petite fille ajoute également du caractère au personnage. Ils utilisent la profondeur de champ en diluant le décor dans l'aquarelle afin d'augmenter la lisibilité du personnage et de rendre les arrière-plans plus flous. Au niveau de l'architecture présente dans le jeu, Thomas Rollus souhaite ajouter une âme au projet et place de nombreux éléments venant de la Belgique. Le palais est ainsi inspiré du Musée des instruments de musique et de la Tour de Babel tandis que le monastère en ruines rappelle les arcades de l'Abbaye d'Orval (**figure 3**).

La création de sa société Poly Peak et les jeux mobiles

Après *Child of Light*, Thomas Rollus continue à travailler sur des projets, notamment avec Charlie To sur un jeu de fitness amusant *Shape up*, en pixel art. En parallèle, il crée un livre d'illustrations sur le thème des interdits, qui l'a toujours intéressé. Divers personnages tels que des terroristes et des sœurs siamoises prennent vie dans *Can't*.

Ensuite, il décide de créer une société de jeux mobiles, nommée Poly Peak, qui n'entre pas en concurrence avec Ubisoft. Il participe également à des *game jams*, et reste enfermé pendant 48 heures pour concevoir un jeu. *Mother Nature*, sur le thème du printemps, en est le résultat. Il utilise le moteur de jeux Unity, facile pour des petits projets. Inspiré de *Flappy Bird*, *Steamboat Poly*, en partie en noir et blanc, est bientôt terminé (**figure 4**). Il utilise des références comme la ville du film *Porco Rosso* (Hayao Miyazaki, 1992), de vieux dessins animés de Disney et Betty Boop. Il traduit l'idée principale en croquis et utilise ensuite la 3D pour le résultat final.

Thomas Rollus conclut son intervention en évoquant l'importance d'utiliser son *smartphone*, afin de se créer un book photo créatif personnel. Cela permet de retenir des éléments graphiques qui l'intéressent, et de les réutiliser plus tard dans son travail. Il est également passionné de photographie professionnelle et notamment de photos de voyage. Il finit par présenter les jeux vidéo qui le passionnent actuellement, dont *Inside* (Playdead, 2016).

