

Dans les coulisses de « Spyro le Dragon » avec l'illustratrice Kirsten Van Schreven



Kirsten Van Schreven a travaillé sur le premier épisode de la série Spyro le Dragon. © CS ; INSOMNIAC GAMES

Kirsten Van Schreven, qui vit aujourd'hui dans un village entre Orthez et Navarrenx, faisait partie de la petite équipe à l'origine du premier Spyro sorti en 1998 sur Playstation. Elle raconte.

L'histoire du jeu vidéo ne s'en souvient probablement pas, mais ils n'étaient qu'une petite dizaine à être crédités dans le manuel de jeu qui accompagnait en 1998 la sortie de « Spyro le Dragon », cinq millions de ventes sur la première Playstation et un statut d'œuvre culte. Une équipe resserrée - l'époque voulait ça - où l'on retrouve notamment l'illustratrice anglaise Kirsten Van Schreven, qui vit aujourd'hui dans un petit village entre Orthez et Navarrenx.

Artiste au milieu des programmeurs

Il y a vingt-cinq ans de cela, cette talentueuse dessinatrice a traversé l'Atlantique pour rejoindre Los Angeles et un petit studio d'une petite dizaine de personnes : Insomniac Games. Une expérience dont on lui parle encore aujourd'hui tant ce premier épisode de la série Spyro a marqué au fer rouge quantité de joueurs, elle la première.

« On n'avait aucune idée à l'époque que ce serait aussi gros », sourit à rebours celle pour qui Spyro le dragon est désormais indissociable de sa vie. Nous sommes alors au milieu des années quatre-vingt-dix, et après une maîtrise d'art à la Chelsea school of art de Londres et quelques expériences chez Disney, Kirsten Van Schreven rejoint ce jeune studio de développement créé quatre ans plus tôt dans une chambre d'étudiant par un certain Ted

Price. « Il y avait Ted, moi, Alain (NDLR : Maindron, illustrateur lui aussi, à l'origine du personnage de Spyro), quelques programmeurs, on était vraiment très peu nombreux », rembobine Kirsten Van Schreven.

À l'époque, c'était presque une hérésie de voir un artiste travailler comme dessinateur ou illustrateur dans un jeu vidéo. Ce qui n'empêchera pas celle qui a alors un peu plus de 30 ans de persévérer. « C'étaient les débuts de l'industrie. Tout le monde, mes amis les premiers, me disait qu'il n'y avait pas d'avenir là-dedans, que c'étaient des jeux pour les enfants », poursuit l'illustratrice.

Alors que la 3D n'en est qu'à ses balbutiements, la fièvre créatrice était totale chez Insomniac, alors installé au cœur des studios Universal. « On était voisin avec Naughty Dog, qui travaillait à l'époque sur la série Crash Bandi-

coot. Eux aussi n'imaginaient pas que tout ça deviendrait aussi gros » sourit Kirsten.

De quoi se tirer la bourre et donner envie aux équipes de tenter des choses. « Tout le monde avait des idées », se souvient Kirsten qui met en avant l'ambiance qui régnait alors dans le studio. « Ted (NDLR : Price) me laissait faire ce que je voulais. On avait vraiment une équipe fantastique, on était toujours ensemble. Même pendant nos pauses déjeuners, on jouait à Mario Kart ensemble ».

Le travail n'en est pas moins intense et Kirsten Van Schreven y prend toute sa part. Elle se charge notamment de la création des textures et du level design, et elle fait parler sa fibre cinématographique. « Je voulais ajouter des références aux films », poursuit la dessinatrice qui cite pêle-mêle « Apocalypse Now », « Star Wars », ou encore « Star Trek ». Des inspirations

Une réussite qui ne surprend pas Kirsten Van Schreven. Là encore, elle ne tarit pas d'éloges sur que l'on retrouve manette en main, on pense notamment à la fameuse « Jungle jurassique » inspirée de la saga « Indiana Jones ».

Rare femme dans une industrie qui n'en comptait alors que très peu, Kirsten Van Schreven s'est toujours senti accepté sans aucun problème, que ce soit au sein de son entreprise ou dans les salons professionnels. « Il n'y avait aucune différence, tout le monde était l'égal de tout le monde. Personne ne m'a jamais manqué de respect », souligne l'artiste comme en écho avec l'actualité récente où se multiplient malheureusement les affaires de harcèlement au sein de l'industrie.

Petit studio deviendra grand

L'aventure ne va pourtant durer qu'un épisode pour Kirsten van Shreven, qui retourne en Angleterre pour donner naissance à son premier enfant. C'est la fin de son aventure dans l'industrie des jeux vidéo. De son côté, le petit dragon connaîtra un succès similaire avec ses deux suites puis toute une ribambelle de jeux sortis les années suivantes. La licence va ensuite être rachetée par Activision tandis que de son côté Insomniac Games ne va cesser de grossir. Le studio va se faire racheter des années plus tard par Sony et connaître d'énormes succès critiques et commerciaux.

CITATION SUR 1 LIGNE

2 LIGNES

3 LIGNES

4 LIGNES

son ancien patron. « Ted Price était un très bon boss, il savait dans quoi les gens étaient bons. Aujourd'hui, il est toujours PDG de l'entreprise et je ne suis vraiment pas surprise de voir où ils en sont arrivés ».

Lors du développement de Spyro, la petite équipe va également avoir à faire avec un autre nom qui deviendra lui aussi un grand ponte chez Sony : Marc Cerny. « Il venait souvent nous voir pour s'assurer que l'on respecte bien les deadlines », rappelle la dessinatrice à propos de celui étais alors producteur du jeu et qui est depuis devenu le principal architecte de la Playstation 5.

De Spyro aux palombières

De son côté, Kirsten Van Schreven a poursuivi sa carrière dans le dessin tout en gardant de solides attaches avec ses anciens collègues. « Je ne pourrais jamais oublier ça, je suis toujours en contact avec certains membres de l'équipe. La sortie de Spyro Reckited Trilogy il y a trois ans a ravivé pas mal de souvenirs », poursuit cette dessinatrice qui n'a jamais lâché les crayons.

Son travail lui a même permis d'intégrer la très prestigieuse Royal society of british artists. Elle a ainsi récemment exposé à Londres l'un de ces derniers travaux, qui n'a rien à voir avec le jeu vidéo puisqu'elle s'est intéressée aux... palombières. « On n'a rien de tel au Royaume-Uni. Les gens me demandaient tous 'mais c'est quoi ça ?', je leur disais juste 'c'est français' », sourit cette artiste capable de passer d'un éclair de ce symbole béarnais à l'un des jeux vidéo les plus importants de ces trente dernières années.

KEVIN ESTRADE



Kirsten van Schreven a notamment travaillé sur le level design. © KIRSTEN VAN SCHREVEN

