

Six ans de figurines, de communautés et de Gds... déià l Certains se poser

Certains se poseront peutêtre la question du « pourquoi » de cet article ?

Eh bien, disons qu'au bout de six années de compterendus de concours, et cela à travers le monde, il était tout simplement temps.

Et ce d'autant plus que le premier article que j'ai écrit pour Ravage traitait du GD Italien, il y a tout juste six ans. La boucle est bouclée!

Cet article va donc me permettre de revenir sur l'évolution du monde de la

Cet article va donc me permettre de revenir sur l'évolution du monde de la figurine depuis 2004, lorsque j'ai commencé à le découvrir, jusqu'à nos jours.

JULIEN CASSES

Évolution générale

Depuis ces six dernières années maintenant, j'ai eu la chance de pouvoir écumer le monde et participer à l'ensemble des Golden Demon. Et il est impressionnant de voir à quel point ce concours a évolué au fil du temps.

Je ne parle pas seulement de la technique des œuvres présentées, mais surtout de la manière dont les gens appréhendent et vivent cet événement.

En 2003 et 2004 commençait tout juste l'apparition sur internet des communautés de figurinistes. Non pas sous la forme des forums que l'on connaît actuellement, mais sous celle de mailings lists, aujourd'hui pour la plupart disparues ou quasiment inactives.

Ces dernières ont ouvert la voie aux premières rencontres entres peintres de différents horizons, dépassant parfois les frontières. Puis, au fil

du temps, cela a conduit à l'apparition de deux éléments intrinsèquement liés :

Avec l'explosion du net, une multitude de forums ont vu le jour dans de nombreux pays (Europe, Amérique, Russie...) Les échanges locaux en devenaient mondiaux.

Parallèlement, cela donna naissance à un phénomène aujourd'hui banalisé : le déplacement en masse des peintres étrangers au sein des Golden Demon environnants.

Les concours s'ouvrirent les uns aux autres pendant que les communautés en faisaient de même. Et il est désormais logique de voir des concurrents français participer en Allemagne, Angleterre, Espagne ou USA, et réciproquement.

Si cela vous semble commun, dîtes-vous que six ans dans le passé, ce phénomène était naissant. Et les participants ayant participé à des GDs autres que celui de leur pays d'origine se comptaient alors sur les doigts des deux mains. Et cela, sur l'intervalle du début des 90's à 2003!

Autre changement de taille, et pour en revenir à l'évolution de la peinture en elle-même et aux échanges d'informations, l'ouverture des communautés conduisit aussi à l'explosion technique des pièces. Et paradoxalement à une uniformisation des styles.

La facilité d'accès des tutoriaux sur le net, la possibilité de contacter tel ou tel peintre, l'apparition de pas à pas sous format de livres, hors série ou DVD, tout cela changea radicalement la façon dont nous peignons nos petits guerriers. Nous sommes passé par des phases de « tout désaturé », de « tout zénithal », de « tout rouillé avec de la micro peinture », ou encore de « tout Nurgle »...

Aujourd'hui

Après des années de contacts, les communautés « se referment » peu à peu sur elles-mêmes. En partie car ceux ayant vécu et contribué à cette époque arrivent à un stade où la peinture de bonhommes et les GDs étrangers sont une moindre priorité. Chez nous, la disparition du forum « Créafigs » eut un bel impact sur la vie communautaire via Internet.

Cependant, une chose est sûre. Si par le passé les peintres de « haut niveau » étaient « peu nombreux », actuellement le niveau médian est devenu tel que les jeunes pousses tapent fort et de manière constante. Et avec l'ensemble des moyens de communications et des réseaux sociaux, les années à venir risquent forts de nous réserver de nouvelles et nombreuses surprises.

dont les gens apprment.

En 2003 et 2004 cotion sur internet de Non pas sous la fornactuellement, mais aujourd'hui pour l

Géant des forêts par Maxime Penaud. Slayer Sword France 2010... Avec

À bien y réfléchir, les ors des Gds d'antan seraient aujourd'hui probablement de petits bronzes, voire rien du tout. Si les peintres y sont pour beaucoup, l'évolution de la gamme GW depuis 2004 est impressionnante. L'arrivée de la création 3D et la maîtrise de plus en plus affinée de la création de gammes plastiques, apportant plus de finesse, de dynamisme, et un aspect plus modulables aux figurines, y sont pour beaucoup. Forcément, on peint mieux sur de plus belles figurines.

Une chose à mettre en parallèle du Golden Demon est l'évolution du monde des concours de figurines. Il n'y a qu'à regarder la multiplication des « petits » concours locaux, et notamment l'augmentation de leur affluence. Plus de manifestations vivantes, cela signifie plus de contacts, mais aussi plus d'émulation. Quand, en 2004, seuls quelques grands concours se partageaient la vedette dans la peinture fantastique, il y a de nos jours des rencontres bien plus conviviales tout au long de l'année.



Jain Zar, par Benoit Menard, Slayer Sword France 1997.

De plus, l'importance des prix n'est plus du tout la même actuellement. Il y a six ans, il aurait été impensable de voir un concours tel que celui organisé par Coolminiornot, le Crystal Brush, promettre une récompense de 10.000\$ au grand gagnant! Cela démontre bien l'évolution colossale qu'a pris le monde du Hobby en seulement quelques années. Amenant de modeste plateformes à devenir des géants du web.

Et GW dans tout ça?

Beaucoup reprochent à Games-Workshop d'être devenu plus dur dans sa manière de juger son concours. Plus restrictif, plus strict, plus « cocardier » dans ses choix.

Cet avis n'engage bien sûr que moi, mais je vois pourtant tout le contraire dans les choix de GW.



GL et HS7 Ravage, deux des ouvrages français de références en matière de tutoriaux.

mutant suite à l'influence de la nature, en adéquation avec la ligne artistique de GW. Alors, pari impossible ?

Il m'est bien sûr arrivé de ne pas être en accord avec certains jugements, mais seulement sur des critères liées à la peinture pure. Il m'étonne souvent en effet de voir dans les jurys des Gds une majorité de «non-peintres» pour juger un concours désigné comme « concours de peinture ». Il n'empêche que ces variétés d'opinions ne concernent que les critères de réalisation (peinture, lumière, ambiance, composition, idée, couleurs...), ce qui est au final bien subjectif (on sait bien que les goûts et les cou-

Il serait en revanche faux de dire que GW revient en arrière sur son ouverture au hobby et aux nouvelles techniques de peinture.

Je me souviens d'un temps où certains pontes de la marque se refusaient au NMM pour ses versions officielles... Et aujourd'hui?

NMM et même parfois mélange de NMM et TMP, lumière zénithale, effet de matières, effet sur les mats/satinés/brillances, OSL: jamais les versions studios de GW n'ont aussi bien suivi la mouvance figuriniste.

Quant aux palmarès des Gds, jamais nous n'avons vu autant de pièces primées comportant des travaux de sculpture sur les podiums. Et si on pense au nombre de Slayer Sword décernées sur des projets full sculpture depuis 2004, cela donne le vertige.

Enfin, peut-on seulement reprocher à une marque de préférer mettre en avant des pièces collant à ses univers, quitte à ce qu'elles soient un poil moins bien peintes, plutôt que de primer une pièce s'éloignant fortement du « fluff » ou de ses canons artistiques (design/échelles/volumes) mais époustouflante du point de vue technique. ?

N'oublions pas que dans le règlement, ce point est très clair. Le Golden Demon reste et restera le concours de peinture *des figurines GW issues des univers GW*.

Et si l'on revient au Géant de Maxime Penaud du dernier GD français : Parfaite peinture, parfaite sculpture, et pourtant Maxime à su mettre en avant sa vision personnelle d'un simple géant

Conclusion

Au final, on voit bien qu'en peu de temps, le concours que certains ont connu a énormément changé. Certains penseront que c'est en mal, d'autres que c'est en bien, d'autres encore couperont la poire en deux.

Quoiqu'il en soit, il reste que le GD demeure l'un des événements les plus fédérateurs, et surtout l'un dont l'émulation n'a jamais failli. Le GD offrira toujours la possibilité de voir des pièces de plus en plus hallucinantes au fil des années, et continuera à réunir et rapprocher les communautés les unes des autres, et les anciens des nouveaux.



Magmatrax par Vincent Hudon, marqua les esprits de beaucoup d'entre nous par un tutorial complet sur Internet.

Pour ma part, c'est bien les GDs et GW qui m'ont fait découvrir la peinture de figurines, et qui m'on conduit à toujours vouloir me surpasser d'édition en édition. Et c'est bien lors des GDs que j'ai pu rencontrer tant de gens, dont certains sont devenus bien plus que des amis.

Alors, si tout cela a pu se passer en seulement six ans, je n'ose imaginer les changements qui se seront déroulés le jour où je reprendrai la plume pour un nouveau topo!



