

GAMES DAY FRANCE 2011

JULIEN CASSES

Quel plaisir de revenir au sein du magnifique Parc Floral ! Eh oui, pour ceux qui n'étaient pas au courant, c'est dimanche 22 mai que Games Workshop organisait pour la seconde fois l'édition du GD à Vincennes. Un plaisir pour les organisateurs, tout comme pour les visiteurs et les participants.



Un sublime Macharius, Argent en véhicule, par Aliaume Chapelle

Débrief général

Que dire de cette édition ? Je dois avouer qu'elle fut des plus paradoxales me concernant. Première édition que je passe majoritairement en extérieur, afin de profiter du cadre idyllique, et pourtant c'est bien un GD que j'ai vécu comme un véritable fan boy, chose que je n'avais pas ressenti depuis bien longtemps.

Parler avec Darren Latham, Jes Goodwin, regarder les magnifiques tables de jeu, admirer l'ingéniosité des participants du Scrap Demon, sans oublier les incontournables Golden Demon et Throne of Skulls... Autant dire que la journée est très vite passée, et ça faisait longtemps qu'un GD ne m'avait pas autant plu ! Je pense sincèrement que pour celui qui s'intéresse à tous les aspects du Hobby, cette édition fut l'une des plus riches depuis l'avènement du GD français.

Autre agréable surprise, il semblerait que les « froggies » que nous sommes ont enfin entrepris quelques efforts de courtoisie et de bonnes manières afin que tous

puissent contempler le concours de peinture. Alors certes, il reste encore un très grand chemin à parcourir quand on compare cela

aux GDs étrangers, mais quand même, il fallait bien souligner cette amorce de changement !

Petite note chagrine, pour une fois que je m'apprêtais à faire des emplettes et profiter du système de promotion « spécial Games Day », GW n'a pu mettre en place aucune offre promotionnelle pour les dépensiers que nous sommes. Cela reste fort dommage, mine de rien, et l'on espère que ces offres feront très vite leur retour sur cette manifestation.

Le Golden Demon

Encore une édition qui passe et qui ne ressemble à aucune autre. Cette année s'est traduite par une baisse générale du concours. Tant en termes de fréquentation que de niveau général, à mon humble avis. Si les pièces primées n'ont pas à rougir, loin de là, il y avait en effet un niveau global bien plus faible que les années



Le stand Mains de Maîtres 2011, qui n'a pas désempilé de la journée

précédentes. Quand on comptait auparavant une bonne vingtaine de « boucheries » dans chaque catégorie individuelle par exemple, bien heureuses étaient les quatre ou cinq pièces qui se arrivaient à se démarquer cette année. Et ce, dans pratiquement toutes les catégories. Comme certains l'avancent sur la toile, sommes-nous revenus dans une période où la plupart des peintres n'osent plus se présenter, du fait de la présence écrasante de certains ténors du pinceau ? Ce serait vraiment dommage et dommageable pour le concours. Tant son intérêt réside dans la présence de tout un chacun.

L'année passée, le niveau médian était ainsi si remarquable que les vitrines débordaient d'ingéniosité et de travail, un plaisir total pour les peintres/spectateurs que nous sommes. J'ose espérer redécouvrir un tel engouement pour 2012.

Cette année fut bien sûr dominée par le travail monstrueux et monstrueusement beau qu'a effectué Rémy Tremblay, sur son diorama « the 13th Hour ». Et les absents de cette édition peuvent se mordre les doigts de n'avoir pas vu cette pièce anthologique.

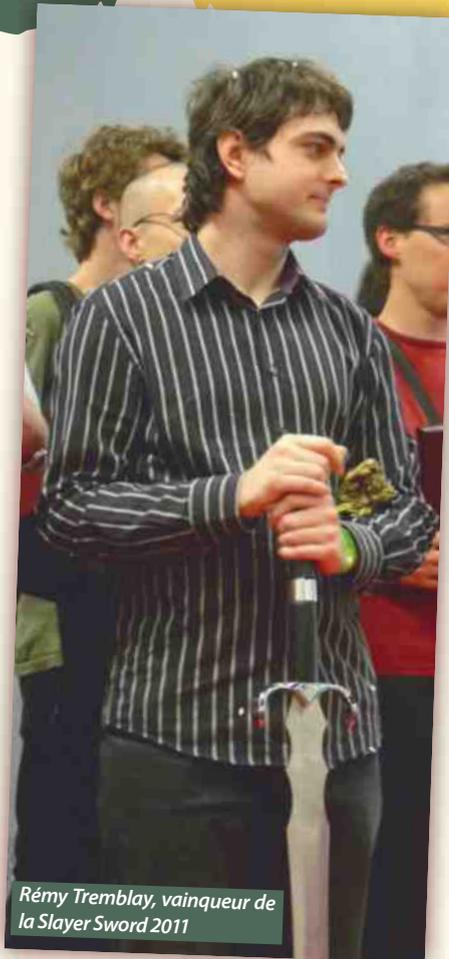
Je vous laisse d'ailleurs en compagnie du Sieur Tremblay, dans le cadre d'une interview réalisée justement sur la création de son diorama.

Alors à tous, bonne peinture, bonne sculpture, et à l'année prochaine !



Les spectateurs français, massés devant les vitrines

INTERVIEW RÉMY TREMBLAY



Rémy Tremblay, vainqueur de la Slayer Sword 2011

Ravage : *Félicitations pour cette épée que tu attendais depuis des années. Après ton diorama du Graal ou encore Slick Devlan, te voilà revenu à un style collant beaucoup plus avec les canons de GW. Comment as-tu géré ce retour à ce style de peinture et d'imagerie ?*

Rémy Tremblay : Merci, Julien. En fait j'ai décidé de changer un peu de style suite à de nombreuses discussions, notamment avec M. Ménard sur ce qui ne « collait pas » dans mon travail par rapport aux attentes du concours. Il m'a semblé évident dès le début que peindre une de mes sculptures ne pouvait que m'encourager à suivre mon style habituel, proportions plus réalistes, thèmes pas forcément très représentés dans leurs jeux « classiques ».

J'ai donc choisi dès le départ que mon entrée ne serait composée que de kits plastiques et que les conversions se devaient de respecter les codes visuels de ces figurines. En termes de peinture, j'étais parti sur quelque chose de fidèle aux codes couleurs et au style contrasté de l'équipe Heavy Metal, mais sur ce point, je dois avouer n'y être arrivé qu'à moitié. J'ai toutefois fait attention à garder le dress-code du clan Septik (cf. le livre d'uniformologie skaven) dans un souci de « fluff ». En résumé, c'est avant tout une affaire de choix de départ et de discipline tout au long du projet.

R : *Comment t'es venue l'idée de ce diorama, et quand l'as-tu commencé ? Quelles furent tes inspirations et sources de critiques ?*

RT : J'ai commencé la conversion de la cloche en septembre dernier. L'idée du diorama est arrivée avec la réalisation du socle, tout naturellement. Niveau inspiration, je me suis basé sur les artworks de warhammer online, sur de nombreuses conversions skavens trouvées sur le net. Je pense que les critiques se sont surtout portées sur la lisibilité du diorama. Il est clair qu'il doit être apprécié en main pour en saisir tous les volumes, l'idée était de rendre une invasion skaven aussi chaotique que possible avec le moins d'éléments possible, il fallait que tout semble rempli sous tous les angles. Ce fut un vrai challenge que d'agencer tout ça sans se perdre dans des détails inutiles et surtout chronophages.

R : *Quels ont été les points les plus agréables et les plus pénibles de sa réalisation ?*

RT : Les points les plus agréables : probablement quand j'avais le temps de faire les choses. Au début, tout semblait facile, agencer les premiers volumes du décor, éviter le plastique, remplacer le cordage de la cloche hurlante... Ce qui allait vite était plaisant. Pour les points détestables, le timing ! Gérer le timing a été une horreur. Réfléchir à comment faire la chose le plus vite possible pour un rendu maximum afin de pouvoir terminer à temps.



R : *Comment as-tu géré l'avancement d'un projet si gargantuesque et chronophage avec ton propre travail de sculpteur pro ?*

RT : La gestion du projet a en effet été complexe, je me suis limité à travailler hors de mes horaires de « travail », c'est-à-dire 2 à 3

heures par jour, y compris les week-ends dans la mesure du possible. J'ai la chance d'avoir une compagne patiente et qui travaille beaucoup. Il est évident qu'il a fallu une vraie discipline pour se mettre à la tâche après avoir déjà fait huit



heures de petits bonhommes dans la journée... Je pense toutefois que j'ai eu pas mal de chance de pouvoir finir tout ça à temps. À partir de janvier, il a fallu planifier chaque étape de la construction et de la peinture. J'ai terminé quelques jours seulement avant le concours, je pense m'être bien débrouillé. Encore merci à ma moitié qui a dû et pu supporter tout ça.

R : *2012 sera pour toi l'année où tu seras derrière les vitrines du GD. Comment espères-tu que cela se passe et comment vois-tu le jugement de ce concours par rapport aux différents Opens existants ? Un peu d'appréhension ?*

RT : Je n'ai pas particulièrement d'appréhension quant au jugement. D'après mes quelques expériences passées, la technique permet le plus souvent de hiérarchiser les pièces simplement. Et pour le côté vitrine commerciale du concours, j'aurai avec moi des gens tout à fait compétents. Et il n'y a, je pense, rien qu'une discussion ne puisse régler.

R : *Un petit mot pour les futurs concurrents ?*

RT : Commencez maintenant ! Surtout M. Penaud ! J'ai hâte de voir ce que vont être capables de faire les participants l'année prochaine. Ce devrait être un régal !

Propos recueillis par Julien Casses