

Bienvenue sur le premier dossier exclusivement consacré aux illustrateurs de jeux vidéo. A travers ce dossier, je vais évoquer ceux dont on ne parle pas et qui, pour autant, sont des éléments essentiels dans le succès d'un jeu, voir primordiaux. Qui n'a jamais acheté un jeu sur sa jaquette pour finalement se retrouver avec un titre bateau ? Tout le monde je pense. Bien entendu, une belle illustration n'est pas toujours synonyme de piège à pigeon mais les exemples sont nombreux. Pour autant, je voulais saluer le travail de ces personnes qui se sont toujours investies à 200% dans leur travail, ces personnes bien trop souvent oubliées dans les crédits d'un jeu et dont leur signature se voyait la plupart du temps "effacée" lors du montage final de la jaquette via un bandeau ou un logo qui prenait place, justement, en plein sur leur nom, seul moyen pour le consommateur d'identifier leur travail.

Il y a en gros deux type d'illustrateurs, ceux ayant réalisés des jaquettes explicites pour des jeux vidéos et ceux dont les travaux ont servis pour illustrer un jeu vidéo. Pour réaliser ce dossier, je me suis appuyé sur des preuves, autrement dit, une signature, un crédit dans la notice, une comparaison avec un artwork officiel ou encore, en contactant directement son auteur présumé. Enfin, TOUS les illustrateurs de jeux vidéo ne sont pas présents dans ce dossier pour la simple et bonne raison qu'il s'agit d'un dossier et non d'une base de donnée et qu'il me fallait statuer à un moment donné auquel cas j'aurais encore pu peaufiner mon travail durant des semaines, des mois, des années...

La liste des personnes abordées dans ce dossier n'a pas pour but d'être exhaustive, il s'agit principalement des illustrateurs dont j'ai réussi à identifier leur travail. Il reste des dizaines d'illustrateurs que je n'ai pas réussis à identifier, des dizaines d'illustrateurs qui ne sont pas joignables ou qui ne répondent pas aux mails, j'ai donc fait au mieux tout en évitant de lister des jeux non "certifiés" dans la biographie de chaque illustrateur.

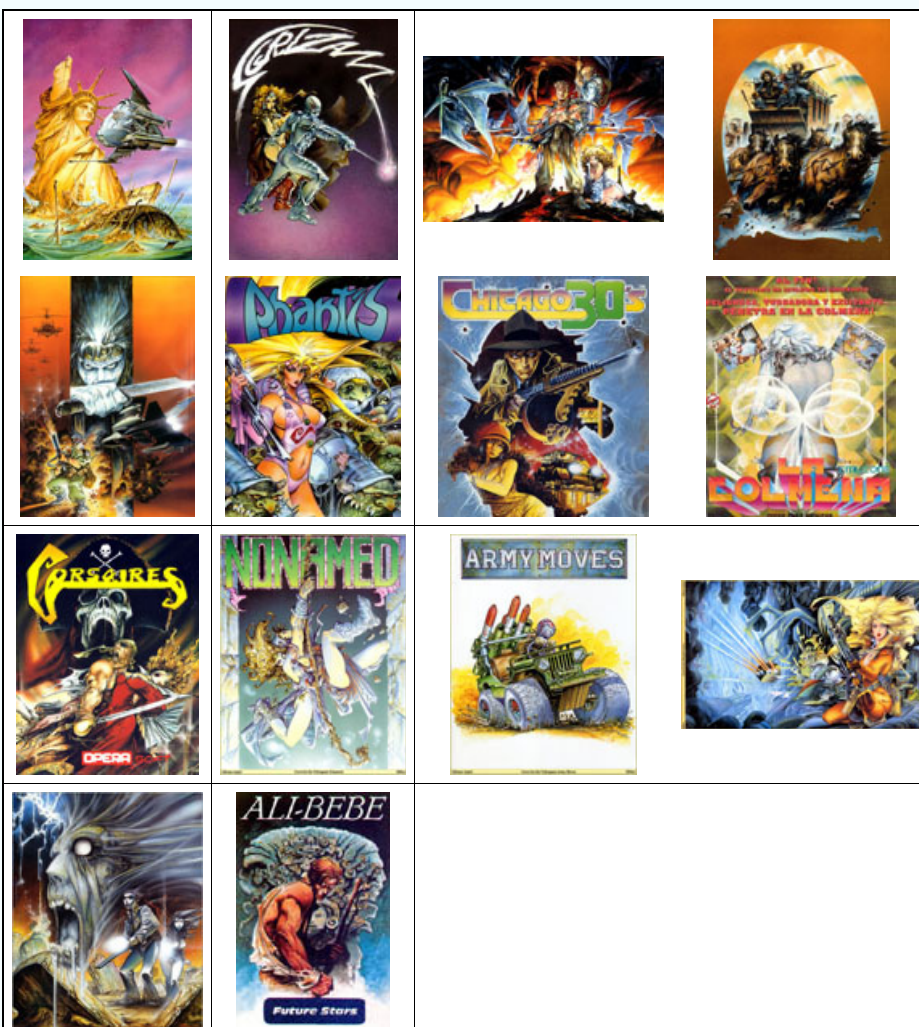
Ce dossier se présente sous la forme de quatre pages où, pour chaque personne, une biographie succincte vous présentera l'auteur au travers de quelques lignes ainsi qu'une série de travaux triés sur le volet. La page Staff vous donnera une liste complète de leur production ludique ainsi que les adresses pour vous rendre sur leur site officiel.

Bonne lecture.

Alfonso Azpiri

Né en 1947 à Madrid, Alfonso Azpiri commença sa carrière d'illustrateur et d'auteur de BD dans les années 70, se forgeant un style tout de suite reconnaissable avec des monstres mythiques de la **Hammer**, des vaisseaux spatiaux, le tout baignant dans une ambiance érotique bonne enfant. La décennie suivante le verra travailler avec les plus gros studios de jeux vidéo Espagnol, ainsi, il réalisera plus d'une quarantaine d'illustrations pour **Dinamic**, **Topo Soft** et **Opera Soft**. En parallèle, il trouvera également le temps de mettre sur pieds deux BD qui se vendront bien, icompris à l'étranger. La première est **Lorna**, sorte de version latino de **Barbarella** avec un érotisme totalement assumé, la seconde qui donnera lieu à un dessin animé est **Mot**. Alfonso n'a jamais été attiré par la représentation de la guerre dans son travail, préférant selon ces dires, les courbes féminines à celles des blindés.

Bien entendu, il s'est occupé lui-même d'illustrer les adaptations de ces BD en jeux vidéo et parmi ces travaux, ont peut également citer **Sgrizam**, **Ali-Bebe**, **Army Moves**, **Nonamed**, **Zombi** (version espagnole), **Phantis**, **Chicago's 30**, **Meganova**, **Wells & Fargo**, **R.A.M.** et **La Colmena**. A noter que ces illustrations d'**After the War** et **Satan** n'ont pas été retenus par Dinamic.



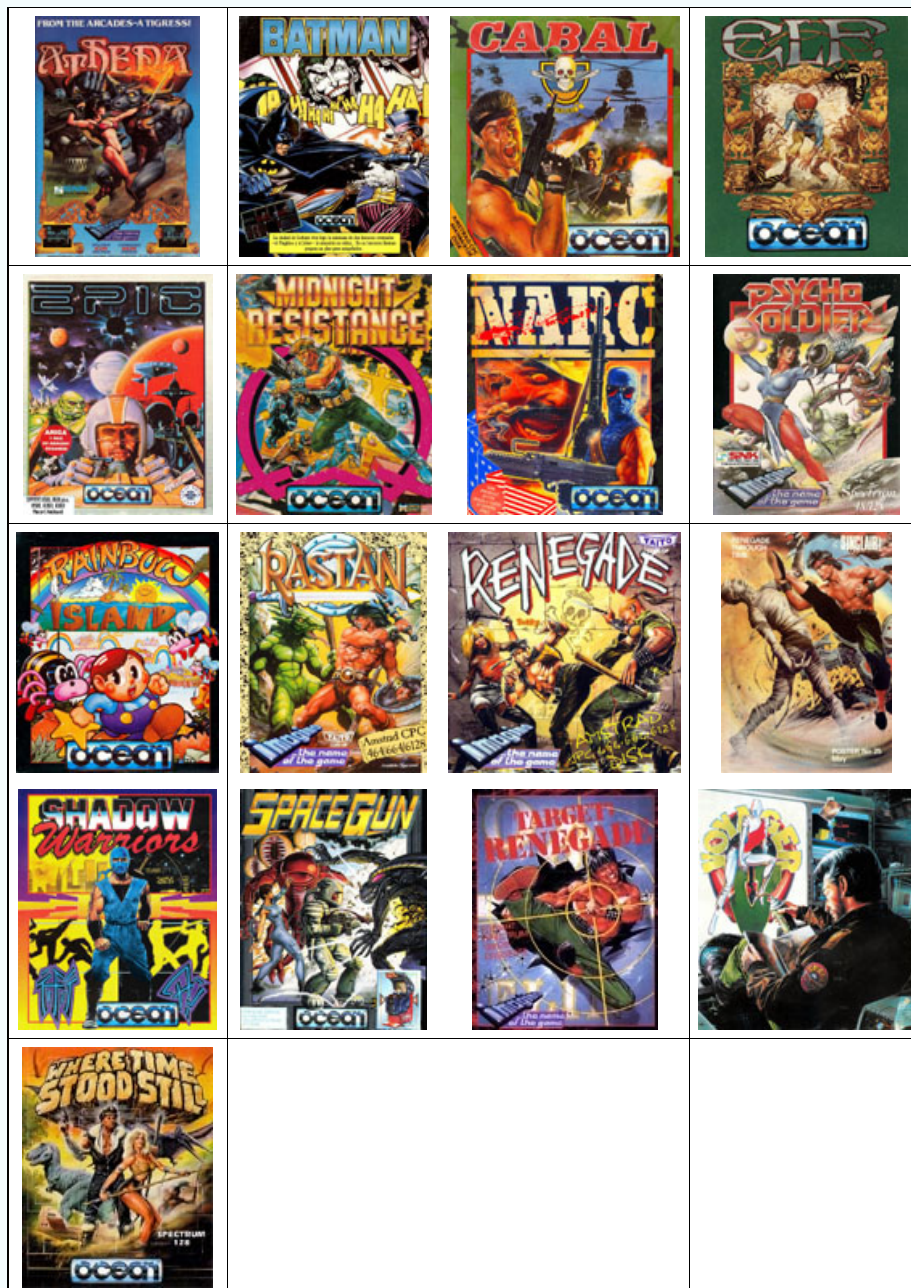
Barclay Shaw

Né en 1949 aux Etats Unis, Barclay Shaw a principalement travaillé dans l'illustration de roman pour les plus grands auteurs de science fiction tel qu'**Harlan Ellison**, **Isaac Asimov** ou encore **Frederick Pohl**. C'est Ellison qui aura introduit Barclay dans le milieu, depuis, une grande amitié lie les deux hommes. En 1967, ils collaborent ensemble sur **I Have no Mouth and I Must Scream**. Presque vingt ans plus tard, pour la conversion de la nouvelle en jeu vidéo, l'illustration du roman signée Barclay Shaw sera ré-utilisée.



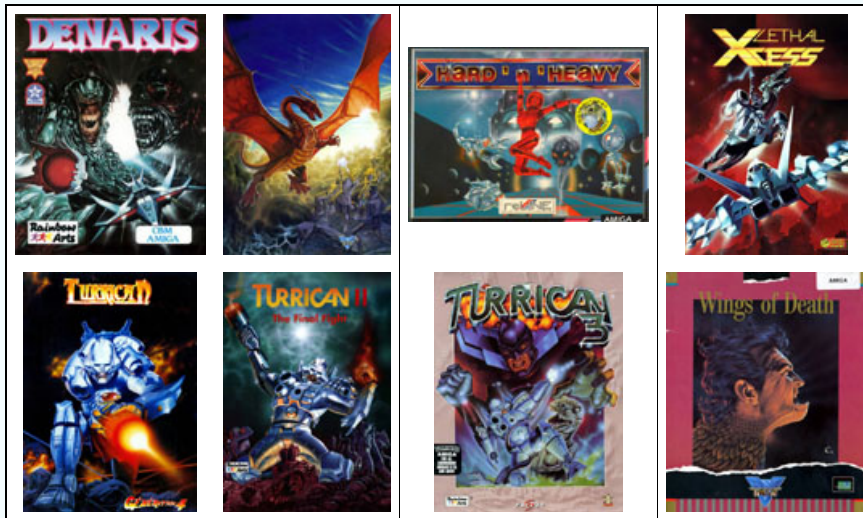
Bob Wakelin

Bob Wakelin est un illustrateur anglais né à Wales en 1953 qui termina ces études par trois années d'école d'art avant de réaliser son rêve, travailler sur des comics pour **Marvel**. Durant les années 80, il signa près d'une centaine d'illustrations pour **Imagine** et **Ocean** faisant de lui, l'illustrateur le plus prolifique du jeu vidéo. Malgré le rythme effréné, Bob mettait moins d'une semaine pour terminer chaque commande et la plupart de ces jaquettes ont permis de vendre des dizaines de jeux d'action, d'un intérêt parfois très discutable mais l'étendu de son travail favorisait clairement l'achat d'impulsion. Parmi ces travaux les plus célèbres, je citerais **Athena**, **Renegade**, **Where Time Stood Still**, **Batman Caped Crusader**, **Psycho Soldier**, **Rastan**, **Target Renegade**, **Cabal**, **Renegade III**, **Voyager**, **Midnight Resistance**, **Narc**, **Rainbow Islands**, **Shadow Warriors**, **Elf**, **Epic** et **Space Gun**.



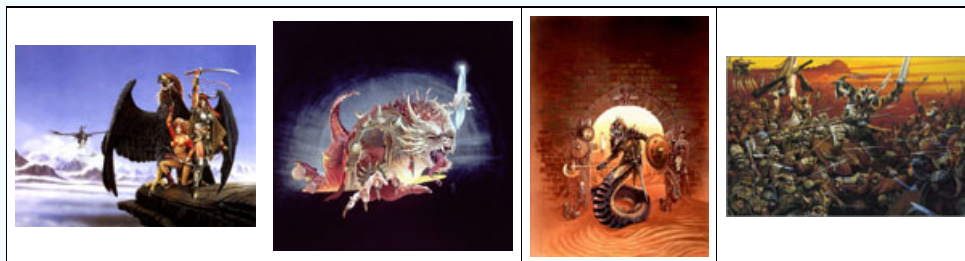
Celal Kandemiroglu

Celal est né en Turquie mais s'installa en Allemagne où il épousa la carrière d'illustrateur de jeux vidéos en produisant une cinquantaine de jaquettes, de **Turrican** à **Wings of Death** en passant par **Dragonflight** ou encore, **Hard 'n' Heavy**.



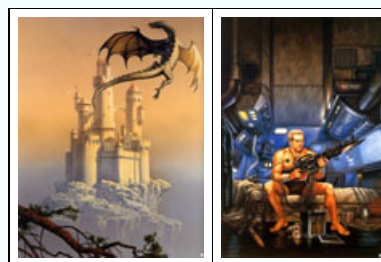
Chris Achilleos

Né à Chypre, Chris Achilleos passe une enfance difficile avant d'émigrer à Londres avec sa famille à l'âge de douze ans. S'en suit une scolarité qui débouchera sur une carrière d'illustrateur. Il se fera vite un nom en illustrant de nombreux romans et ce, dans tous les genres, allant ainsi des arts martiaux aux westerns en passant par l'Heroic Fantasy et **Star Trek**, rien ne semble l'arrêter. Chris a ainsi réalisé l'affiche du film d'animation **Metal Hurlant** en 1981 ainsi que l'aspect visuel d'un film en 1988, **Willow**. Enfin, il nous a offert quatre jaquettes de jeu vidéo plus belles les unes que les autres. **Temple of Terror**, **Bloodwych**, **Battle Master** et **Barbarian II**.



Ciruelo Cabral

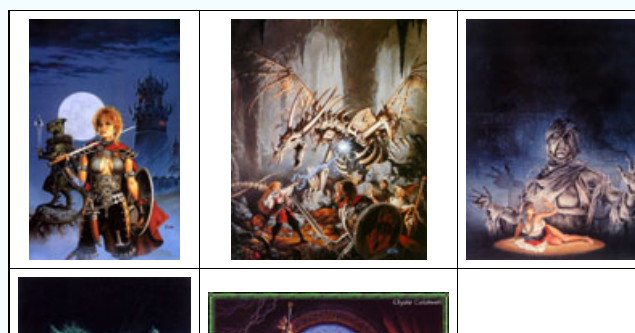
Né le 20 juillet 1963 en Argentine, il se spécialise très tôt dans le style Fantasy avec une prédominance pour les dragons. Après trois années de formation spécialisée dans le dessin, il stop ces études à 18 ans pour rejoindre une agence de publicité. En 1987, il s'installe en Espagne et ne met pas bien longtemps avant de signer sa première illustration de jeu vidéo. Par la suite, il travailla pour des compagnies basées en Allemagne et aux Etats Unis avant de collaborer à la célèbre éditions de cartes **Magic : The Gathering**. En terme de jeux vidéos, on a pût apprécier son style inimitable sur deux titres, **Astro Marine Corps** de Dinamic en 1989 et **Ishar III** de Silmarils en 1994.



Clyde Caldwell

Né le 20 février 1948 à Gastonia, une petite ville de Caroline du nord aux Etats Unis, Clyde Caldwell travaillera pour un quotidien après ces études avant de rejoindre **TSR**, le numéro un du jeu de rôle sur plateau fondé par **Gary Gygax**, le co-auteur de **Dungeons & Dragons**. En 1984, TSR commença à commercialiser des romans adaptés de ces jeux de rôle. De 1982 à 1992, Clyde aura l'occasion d'affiner son style et de trouver son créneau grâce à l'Heroic Fantasy, ces illustrations seront saluées, notamment pour ces représentations féminines ainsi que ces dragons. En 1988, l'éditeur de jeu vidéo **SSI** se lance dans le jeu de rôle sur micro en adaptant les grands noms du jeu de plateau et en ré-utilisant les illustrations de Clyde Caldwell. Plus d'une dizaine de jaquettes dont les plus célèbres sont sans aucun doute **Curse of the Azure Bonds**, **Gateway to the Savage Frontier**, **Dark Queen of Krynn**, **Order of the Griffon** et **Treasures of the Savage Frontier**.

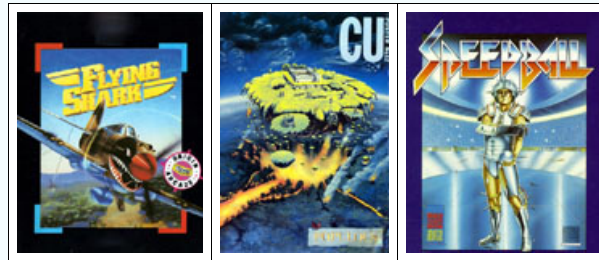
A noter que la même illustration a servie aux jeux Order of the Griffon et **Descent to Undermountain**.





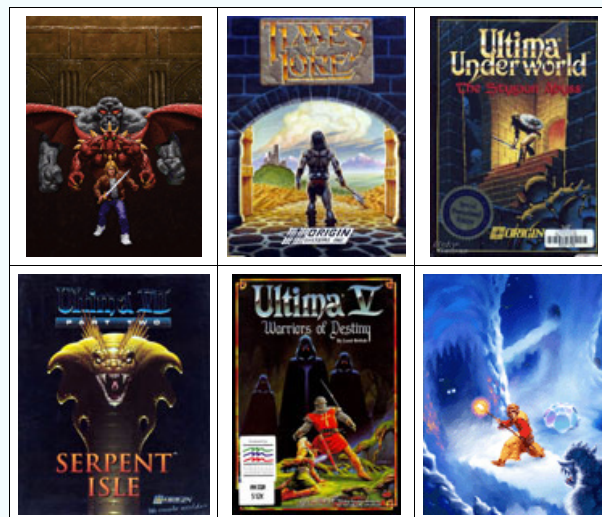
David Rowe

Illustrateur très prolifique dans les années 80 notamment pour **Electronic Arts**, nous lui devons plus d'une vingtaine de jaquettes dans des styles très différents, ce qui l'a pas empêché de marquer de son empreinte des titres tels que **Flying Shark**, **Speedball** ou encore, **Populous**.



Denis Loubet

C'est en 1979 que Denis Loubet rejoindra une industrie naissante aussi bien aux États-Unis que dans le reste du monde, le jeu vidéo. Il aura comme fonction la conception des premières illustrations ainsi que la prise en charge du packaging pour de petits éditeurs avant de rejoindre rapidement le tout jeune studio, **Origin**. Durant plus d'une décennie, Denis Loubet occupera différents postes au sein du géant américain, réalisant des modélisations, illustrations et travaillant également sur les célèbres bonus de l'éditeur tel que les cartes imprimées sur du tissu. Au niveau des jaquettes, il a illustré de fort belle manière le sympathique **Times of Lore** avant d'enchaîner sur les blockbusters de la compagnie, des titres qui ont fait le tour du monde à l'image d'**Ultima VII Serpent Isle**, **Ultima Underworld** ou bien encore, dans une moindre mesure, **Shadow Caster**...



Dermot Power

Originaire de County Waterford en Irlande, Dermot Power est un touche à tout qui a trouvé sa vocation en 1990 après avoir réalisé la jaquette du jeu vidéo **Judge Dredd**, sa première illustration professionnelle. Peu de temps après, il rejoindra la célèbre revue **2000 AD** en la qualité d'illustrateur principal, toujours sur Judge Dredd. Il va alors continuer sur sa lancée avec la série **Slaine** et restera huit ans dessus avant de se tourner vers le cinéma en 1997 pour s'occuper de l'aspect visuel de licences aussi prestigieuses que **Harry Potter**, **V pour Vendetta**, **Star Wars - L'attaque des Clones** ou bien encore, **Batman Begins**.

Côté jeu vidéo, nous lui devons des illustrations dans un style comics parfaitement maîtrisé à l'image de **Golden Axe**, **Supremacy**, **Realms** et bien entendu, **Sarakon** qui reste pour lui, un travail dont il conserve une certaine fierté contrairement à **Lure of the Temptress**...

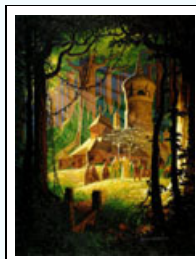




Les frères Hildebrandt

Tim et Greg Hildebrandt sont des jumeaux nés le 23 janvier 1939 à Detroit, Etats Unis. Tim est décédé le 11 juin 2006. C'est en 1959 qu'ils accèdent au rang d'illustrateurs professionnels en travaillant sur le dernier roman de **Tolkien, le Seigneur des Anneaux**. Ils réalisèrent une quantité incommensurable d'illustrations durant leur carrière bien remplie, que ce soit des pin-ups, le poster du premier **Star Wars** ou encore, leur implication dans le jeu de carte **Magic : The Gathering**.

Le jeu vidéo a également accueilli le travail de ces talentueux illustrateurs au travers d'un jeu sur **Arthur** sorti en 1989, des deux volets de **Lord of the Rings** qui datent quant à eux de 1991 ainsi qu'**Ishar II** qui remonte à 1993 en ce qui le concerne.

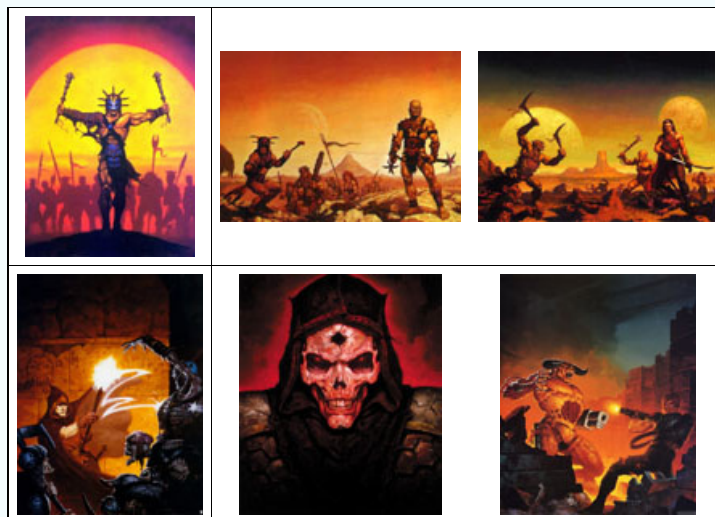


[Première Partie](#) | [Seconde Partie](#) | [Troisième Partie](#) | [Dernière Partie](#)

Gerald Brom

Gerald Brom est né le 9 mars 1965 à Albany en Georgie. Issue d'une famille de militaire, il suit ses parents au Japon, à Hawaï et en Allemagne pour finalement s'installer aux Etats Unis où il fréquentera une école d'art et de publicité durant deux années. Obsédé par les cauchemars et les monstres, il sera influencé très tôt par **Frank Frazetta** et **Robert E. Howard (Conan)**. Les années passent et il commence à se forger un style Dark Fantasy en utilisant des représentations chaotique et gothique tout en mettant en scène ces peintures avec une série de couleurs ternes qui peuvent mettre mal à l'aise, ces toiles se déroulant généralement sur fond de guerre entre les humains et les créatures de la nuit avec une certaine violence dans le trait. Brom développe son propre style qui peut être considéré, d'une certaine manière, comme une sorte de représentation des écrits de **Clive Barker (Hellraiser)**. Véritable touche à touche, Brom commencera par travailler pour de grandes marques de divertissement avant d'embrayer pour **TSR** et ces fameux jeux de plateau. Il travaillera également sur l'édition de cartes **Magic : The Gathering**, pour **DC Comics** ainsi que sur l'illustration de plusieurs romans. C'est en 1994 qu'il atteindra à la renommée planétaire en réalisant l'illustration du jeu **Doom II**. A la fin des années 90, il travaillera sur plusieurs films dont **Sleepy Hollow**, **Ghosts of Mars** et **Van Helsing**.

Dans le domaine du jeu vidéo, à l'exception des trois licences **Dark Sun** pour **SSI**, son travail n'a été sollicité que pour les jeux les plus bourrins que l'on puisse trouver sur PC à l'image d'**Heretic** et **Diablo II**, un créneau parfaitement adapté à ces aspirations.



Gilles Francescano

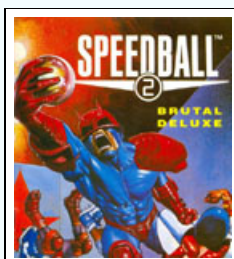
Gilles Francescano est né le 12 mai 1966 à Nice. Autodidacte, depuis 1989, il se consacre à l'illustration fantastique, Science-Fiction ainsi qu'à l'horreur. Ses peintures sont utilisées pour l'édition de romans, de jeux vidéos ou de films. Il a, à ce jour, réalisé plus de trois cents couvertures ou publications pour des éditeurs tels que J'ai lu, Fleuve Noir, l'Atalante, Jeux Descartes, Infogrames, ainsi que le jeu **Alone in the Dark** et le film **Waxwork**. En 2000, il co-fonde l'association Art & Fact regroupant des illustrateurs oeuvrant dans la Science-Fiction ou l'Heroic Fantasy dont **Caza** et **John Howe**, entre autre.

Gilles Francescano n'aura pas mis longtemps avant d'illustrer ces premiers jeux vidéos. Ce sera tout d'abord Alone in the Dark d'Infogrames en 1992 qui lui offrira son premier contact avec ce secteur avant de contribuer à un jeu d'aventure l'année suivante, toujours inspiré du travail de **H.P Lovecraft**, **Shadow of the Comet**. Sa troisième et dernière illustration concerna, quant à elle, **Entity** de Loricel.



Glenn Fabry

Né le 24 mars 1961 à Islington, en Angleterre, Glenn Fabry est un illustrateur s'étant spécialisé très rapidement dans le comics. En 1984, il intégrera l'éditeur **2000 AD** sur **Slaine**. Les années suivantes lui serviront à peaufiner son style tout en rejoignant la grande famille **Marvel**. Au niveau jeu vidéo, il fit une entrée fracassante avec l'illustration de **Speedball 2** en 1990 avant de se faire plus discret les années suivantes, avec cependant, des jaquettes qui ont toute la particularité de proposer une certaine violence dans le trait, bien loin des héros positifs des années 80, que ce soit **Hulk** en 1994, **Arcanum** en 2001 ou encore les "gueules" de **Desperados**, la même année.



Greg Call

C'est dans les années 80 que l'américain Greg Call commença sa carrière d'illustrateur notamment pour des BD et des romans de Science Fiction ainsi que d'Heroic Fantasy. Au début de la décennie suivante, il signa pour Infogrames les illustrations des trois premiers **Alone in the Dark**.

A noter qu'il fut le second illustrateur sur le premier volet de la trilogie.



H.R. Giger

Né le 5 février 1940 à Coire, en Suisse. C'est en 1979 que les travaux de Giger connurent un rayonnement international lorsqu'il travailla à la confection d'une bête écoeurante pour le dernier film du réalisateur **Ridley Scott**, **Alien**. Partageant sa vie entre les Etats Unis et sa Suisse natale, Giger multiplia par la suite les expositions tout en développant toujours d'avantage son style biomécanique à tendance gothique. Dans les années 90, ces travaux furent repris par l'éditeur de jeux vidéos **Cyberdreams** afin de les intégrer dans les deux épisodes d'une licence pour le moins différente du jeu d'aventure "classique", **Darkseed**.



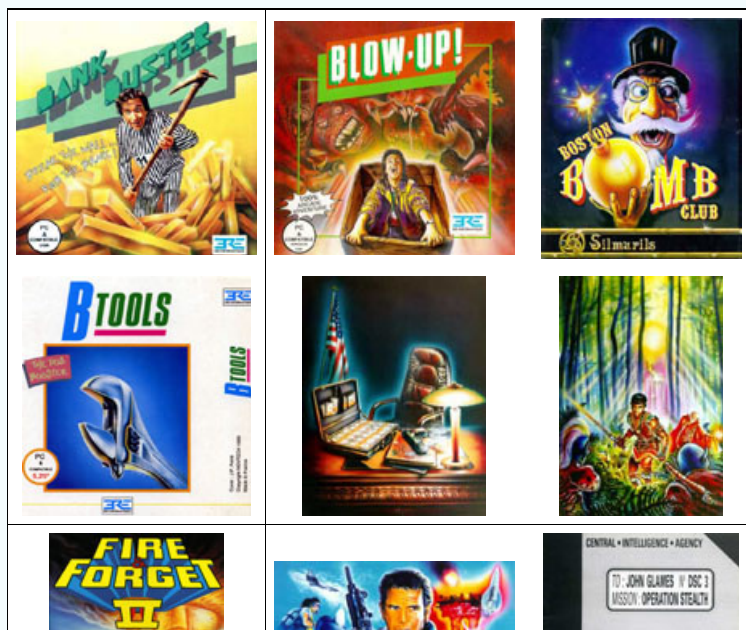
Ian Naylor

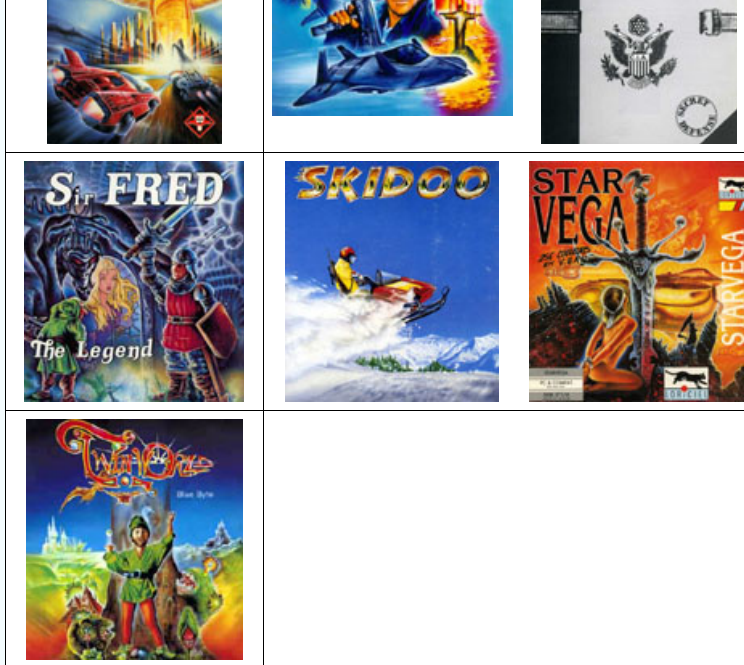
Ian a commencé son travail dans le jeu vidéo en illustrant l'un des premiers jeu bourrin sur micro, **Motor Massacre**. Il est passé par la suite chez **Psygnosis** où il a réalisé des illustrations sur deux simulations ainsi qu'un jeu de moto.



Jean-Pierre Ferté

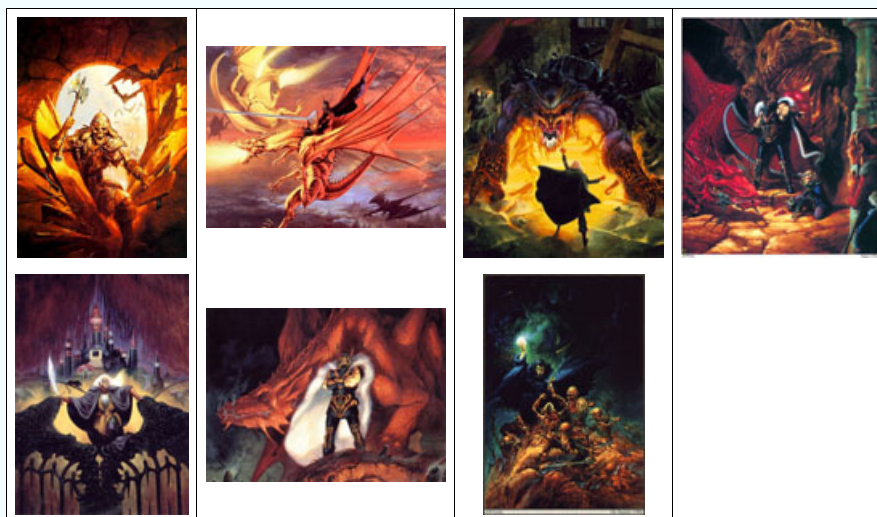
C'est en 1988 qu'il commence à illustrer des jeux vidéos pour **Ere Informatique** avec **Bank Buster** et **Blow-Up**, suivi l'année suivante par **Skidoo**, **Btools** en 1990, un utilitaire pour Ere, **Sir Fred**, **StarVega** et **Fire and Forget II**. Sur **Operation Stealth**, son illustration ne sera pas conservée mais son travail sur la notice sera utilisé en revanche, enfin, la même année également il signe la jaquette de **Crystals of Arborea**. En 1991, on a pu apprécier son travail sur **Le Crime ne Paie Pas** et **Boston Bomb Club**. En l'espace de trois ans, Jean-Pierre Ferté aura travaillé avec les plus grands éditeurs français, de Ere à **Silmarils** en passant par **Titus**, **Delphine Software**, **Ubi Soft**, **Loriciel** et **Coktel Vision**.





Jeff Easley

Jeff Easley est né en 1954 à Nicholasville, Kentucky (Etats Unis). Il rejoindra rapidement **Marvel** avant de trouver sa voix avec l'Heroic Fantasy chez **TSR**. De nombreux jeu de plateaux seront convertis en jeu de rôle à la fin des années 80 par **SSI**. Parmi ces illustrations inspirées où se mêle morts vivants et dragons, citons **Heroes of the Lance**, **Dragons of Flame**, **Eye of the Beholder II**, **Dungeon Hack** et **Menzoberranzan**.



Jim Burns

Jim Burns est né en 1948 à Cardiff, Angleterre. En 1966 il s'engage dans la Royal Air Force pour devenir pilote. En raison des critères de sélection il n'est pas retenu et doit changer d'orientation. Après avoir repris des études d'art, Jim se lance dans l'illustration pour la littérature de Science Fiction, il réalisera des jaquettes pour **Ray Bradbury** ou **Arthur C. Clarke** par exemple. C'est à la fin des années 80 qu'il collaborera à l'illustration de quelques jeux vidéos parmi lesquels, **Battlecars** et **Nitro**.

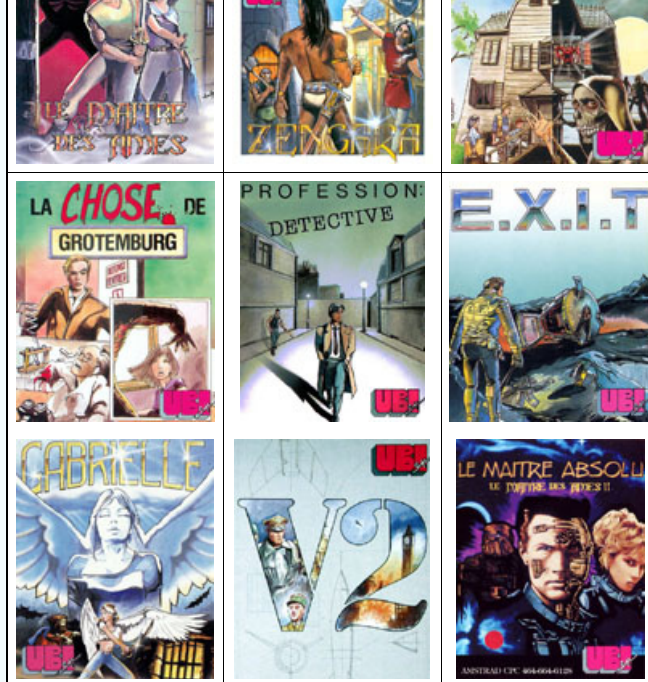


Jocelyn Valais

C'est en 1987 que Jocelyn Valais fit parler de lui dans le jeu vidéo en illustrant une dizaine de jeux d'aventure pour **Ubi Soft**, plusieurs mois avant leur sortie officielle comme l'Unreleased **V2** qui, malgré sa jaquette et sa date de sortie planifiée à 88 ne vit jamais le jour. Par la suite, Jocelyn se fit un nom en dessinant le strip poker le plus hot des années 80, **Teenage Queen** d'Ere Informatique. L'année suivante, on le retrouvera toujours en la qualité de graphiste mais chez Infogrames cette fois-ci, sur **Mystical**.

Chez Ubi, il a illustré les jeux **Le Maître des Ames**, **L'Anneau de Zengara**, **Peur sur Amityville**, **La Chose de Grotemburg**, **Profession Detective**, **E.X.I.T.**, **Hurlements**, **Gabrielle**, **Le Maître Absolu** et bien entendu, **V2**.





John Berkey

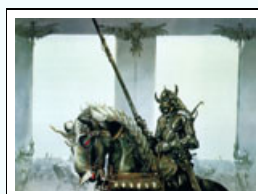
Né le 29 avril 1932 à Edgley, décédé le 29 Avril 2008. John Berkey a passé sa vie au service de la science fiction, en illustrant de nombreux romans ainsi que le jeu vidéo **Disposable Hero**.



John Howe

L'illustrateur John Howe est né le 21 août 1957 à Vancouver, Canada. C'est à l'âge de vingt ans qu'il se rendit en France pour suivre des études d'art à Strasbourg. C'est durant cette période et ses sorties dans la capitale de l'Alsace qu'il put apprécier le style architectural de cette ville qui a su conserver un cachet historique malgré le temps. Ces inspirations commencèrent à se ressentir et se focalisaient autour du fantastique et du moyen âge. C'est à partir des années 80 qu'il accèdera à la renommée en illustrant de nombreux ouvrages de **Tolkien** avant de rejoindre **Peter Jackson** au nouveau millénaire en qualité de conseiller artistique sur la trilogie du **Seigneur des Anneaux**.

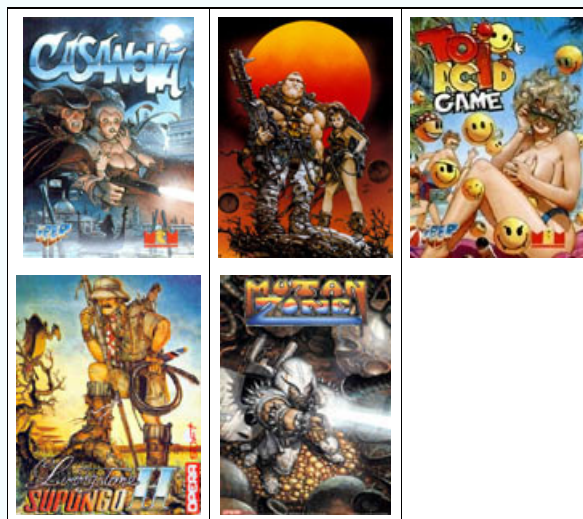
Une seule jaquette illustre parfaitement toute la maîtrise de John Howe dans l'Heroic Fantasy, il s'agit de celle qui servira pour le jeu **War in the Middle Earth**.



Juan Gimenez

Juan Gimenez voit le jour par une belle matinée de novembre 1943 à Mendoza, en Argentine. Après une scolarité où le dessin lui apparaît comme un moyen d'expression qui lui convient, il décide de poursuivre ces études à l'Académie des arts de Barcelone, en Espagne. Son diplôme en poche, il va commencer à travailler pour différents magazines espagnols et italiens avant de trouver son style, des univers où se mêle la guerre et la science fiction avec un souci du détail qui sera salué par les critiques pour la rigueur dont il fait preuve dans la représentation des armes et des véhicules dans sa série **Pik** qui sera considérée comme une encyclopédie sur la seconde guerre mondiale.

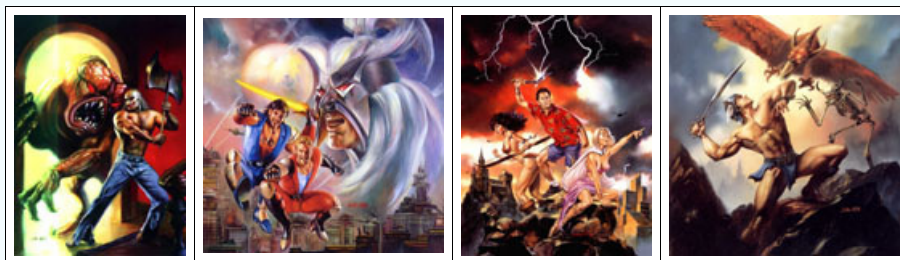
En parallèle à ces travaux pour de grands groupes de presse et à ces BD, c'est en 1988 que Juan Gimenez signera plusieurs illustrations pour des éditeurs de jeux vidéo tel qu'**Opera Soft** et **Iber**. Parmi ces réalisations les plus inspirées, signalons **Mutan Zone**, **Sol Negro**, **Casanova** et **Livingstone II**.



Julie Bell

Julie est née en 1958 à Beaumont, aux Etats Unis. Elle s'orienta très jeune vers l'illustration de romans et de magazines tout en mettant en avant un style de représentation faisant la part belle au muscle et à l'huile, une orientation aussi paradoxale dans son travail que dans sa vie privée puisque lorsque Julie Bell ne manie pas le pinceau, elle aime passer du temps à sculpter son corps dans les salles de muscu. En 1994, elle rencontre son âme sœur en la personne de **Boris Vallejo**, lui-même, illustrateur et grand amateur de représentations musclées. Malgré tout, Julie Bell apporte sa touche de féminité à ces illustrations qui parviennent à trouver leur public. Dans les années 90, elle craque pour les comics et réalisera de nombreuses illustrations des **X-Men** en particulier.

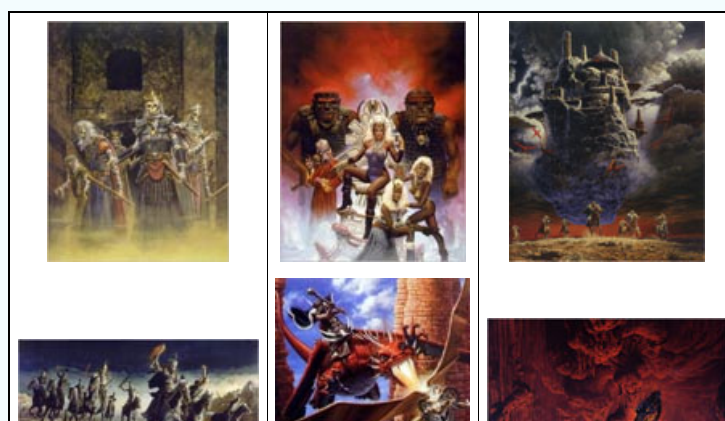
Elle a également signée de nombreuses jaquettes de jeux vidéo, principalement pour **Sega**, comme son mari. Notons **Ax Battler**, **Turrican** (version PC Engine), **Splatterhouse 3**, **Double Dragon V** ainsi qu'**A Fork in the Tale**.



Keith Parkinson

Né le 22 octobre 1958 à West Covina, Etats Unis, décédé le 26 octobre 2005. Admiratif depuis très jeune devant les peintures de **Frank Frazetta** et **Roger Dean**, ces deux illustrateurs le pousseront à épouser cette carrière à son tour. Il travaillera dur pour rejoindre **TSR** et s'adonner à sa grande passion, l'Heroic Fantasy. Par la suite, il travaillera dans le jeu vidéo, notamment sur le MMORPG **Everquest** pour lequel il réalisera de nombreux graphismes.

A la fin des années 80, l'éditeur de jeux vidéos **SSI** adapte plusieurs jeux de plateaux de TSR sur micro en reprenant les illustrations de Keith Parkinson tel que **Champions of Krynn**, **Dragon Strike**, **Death Knights of Krynn**, **Pools of Darkness**, **Eye of the Beholder III** ainsi que **Death Gate**.





Larry Elmore

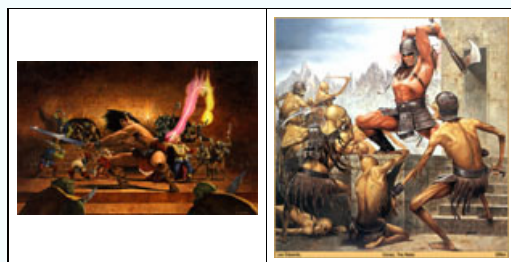
Né le 5 août 1948 à Louisville, aux Etats Unis, Larry Elmore n'était pas un bon élève, préférant le tuning et souvent réprimandé pour ces dessins sur les tables de l'école. Il suit néanmoins une formation en art mais devra attendre son retour du Vietnam afin de commencer à travailler pour des magazines dans un premier temps. En 1981, il rejoint la grande famille des illustrateurs d'Heroic Fantasy en intégrant **TSR** tout en se forgeant une solide notoriété qui lui permettra d'épouser une carrière freelance à partir de 1987 en multipliant les implications personnelles tel que le jeu vidéo ou la BD.

Nous lui devons toute une série de travaux dans le jeu vidéo allant de **Bad Blood** à **Dusk of the Gods** en passant par **Knights and Merchants** et **Shadow Sorcerer**. Malgré tout, si je ne devais n'en retenir qu'un, se serait indubitablement sa formidable illustration sur **Secret of the Silver Blades**.



Les Edwards

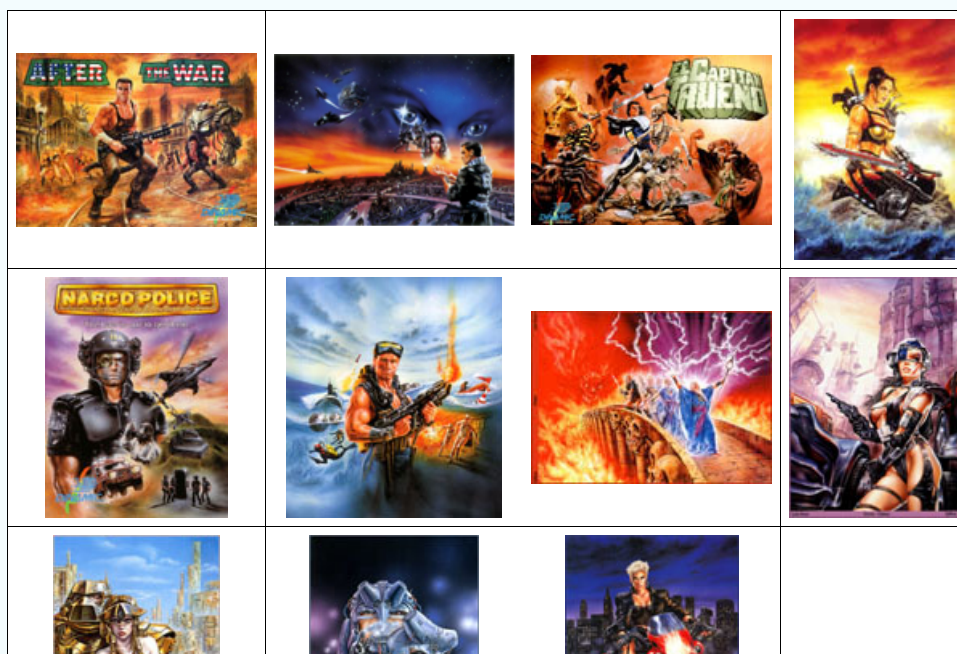
Les Edwards est né en 1949 en Angleterre. Après quatre années passées dans une école d'art, Les Edwards va se constituer un style très personnel entre horreur, fantastique et science fiction. Dans les années 80, ils collaborera à deux reprises avec l'écrivain **Clive Barker (Hellraiser)** sur l'illustration du film **Nightbreed** ainsi que le portage des nouvelles **Rawhead Rex** et **Son of Celluloid** en comics. Il signera aussi la couverture d'un album de **Metallica** et l'illustration pour le film de **Carpenter, The Thing**. Nous lui devons la jaquette du célèbre **Hero Quest** ainsi que celle de **Myth**.



Luis Royo

Né à Olalla (Espagne) en 1954, Il étudie la peinture, la botanique et le dessin technique et commence à travailler en 1981 pour le magazine **Heavy Metal**. Dès lors son style inimitable visant à reproduire le corps féminin dans des environnements aussi inspirés que la science fiction, le postnuke ou le gothisme lui ouvre les portes de la reconnaissance internationale. Luis réalise des peintures, des illustrations pour des éditeurs de jeux vidéos, des BD et commence à publier des artbooks à une cadence régulière à partir des années 90.

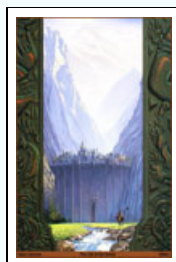
Dans le secteur du jeu vidéo, Luis Royo a été un grand nom de l'illustration dont le travail a malheureusement bien trop souvent été utilisé pour vendre des petits jeux bateaux, tout comme ces compatriotes. Il a travaillé principalement pour **Dinamic** sur **Game Over**, **Game Over 2** (version internationale de **Phantis**), **Navy Moves**, **Turbo Girl**, **After the War**, **El Capitan Trueno**, **Satan**, **L'Aventura Espacial**, **Narco Police** ainsi que sur **B.A.T. 2** et **Heavy Metal : F.A.K.K. 2** dans les années 90.





Mark Harrison

Mark Harrison est un illustrateur anglais ayant travaillé dans la célèbre revue de comics anglaise **2000 AD**. Sur micro, nous connaissons son travail au travers du premier volet de la trilogie **Ishar** de Silmarils.



Melvyn Grant

Né à Londres, Melvyn a signé plusieurs pochettes d'album pour le groupe **Iron Maiden**. Fin des années 80, il travaillera également pour **Psygnosis** sur quatre illustrations, **Baal**, **Captain Fizz**, **Balistix** et **Anarchy**.



Miles Teves

Né en 1963 en Californie, Miles Teves a d'abord travaillé dans le secteur du jeu de rôle dans les années 80 avant de rejoindre l'industrie du cinéma sur les plus grands blockbusters qu'est produit Hollywood depuis les années 90, une liste à l'image de son site, hallucinant : **Robocop**, **Entretien avec un Vampire**, **Spiderman**, **Van Hellsing**, etc...

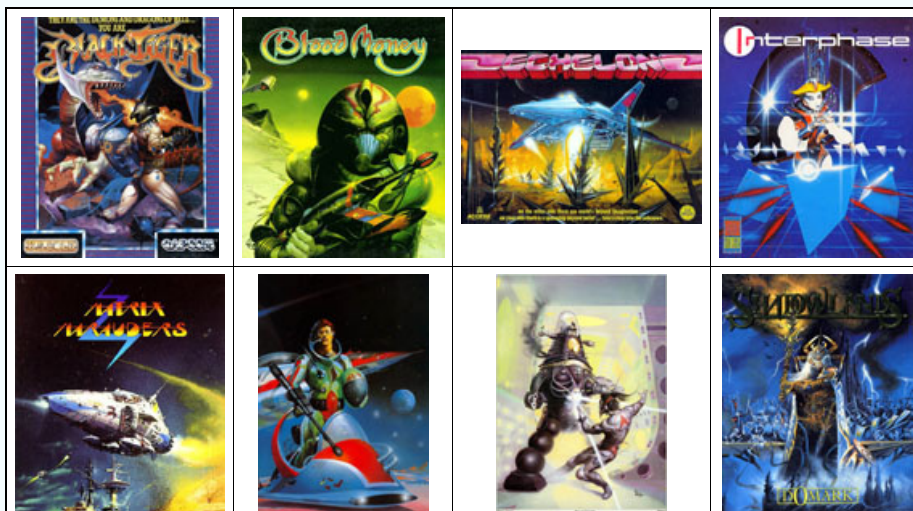
Niveau jeu vidéo, il a signé l'illustration d'**Alien Logic**.

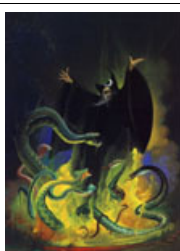


Peter Andrew Jones

Né dans les années 50 à Islington, Angleterre, Peter Andrew Jones s'est fait remarquer grâce à ces illustrations d'Heroic Fantasy pour les **défis fantastiques**, une série appartenant à la collection des "**livre dont vous êtes le héros**". Il illustrera plusieurs romans par la suite avant de livrer un grand nombre de travaux pour les jeux de l'éditeur anglais **Psygnosis** ainsi que pour la concurrence. Parmi ces illustrations les plus célèbres, citons **Echelon**, **Stormtrooper**, **Blood Money**, **Interphase**, **Sleeping Gods Lie**, **Targhan** (version internationale), **Black Tiger**, **Matrix Marauders**, **Spell Bound** et **Shadowlands**.

A noter, enfin, l'illustration de **Stryx** qui est un clin d'oeil à **Robby** le robot du film ultra kitsch **Planète Interdite** de 1956, un personnage métallique aussi célèbre que la cyborg du **Metropolis** de **Fritz Lang**.





Première Partie | Seconde Partie | **Troisième Partie** | Dernière Partie

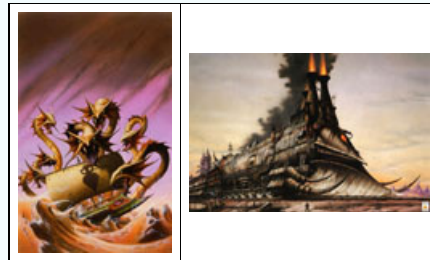
Philippe Cazaumayou

Né le 14 novembre 1941 à Paris, Philippe Cazaumayou dit Caza devient apprenti chez un affichiste à 18 ans avant de devenir graphiste publicitaire indépendant. Il commencera à réaliser des bandes dessinées dès les années 70. Illustrateur prolifique, il aura l'occasion de travailler sur le film d'animation **Gandahar** dans les années 80 avant d'être contacté par **Philippe Ulrich** en 1989 pour la couverture de **Kult**. La même année, ces travaux serviront à un jeu de rôle ambitieux développé par **Infogrames, Drakkhen**. En 2003, il travailla sur un nouveau film d'animation, **Les Enfants de la Pluie**.



Rodney Matthews

Né le 6 juillet 1945 à Paulton, Angleterre, c'est en 1978 que Rodney Matthews commença à travailler comme illustrateur. Se forgeant un style très personnel et faisant parti des premiers illustrateurs à maîtriser le style Steampunk, il réalisera de nombreuses pochettes de disque avant de collaborer avec le secteur du jeu vidéo. On lui doit le logo des studios de développement **Traveller's Tales (Leander)** ainsi que celui de **The Edge**. Il a également signé les couvertures de **Seas of Blood** et **Transarctica** (jaquette utilisée pour l'album de Metallica, Diamond Head).



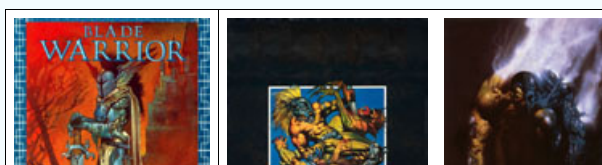
Roger Dean

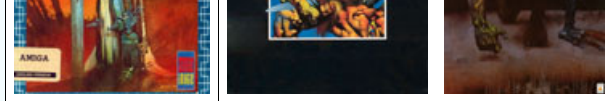
Né le 31 août 1944 à Ashford, Angleterre, Fils de militaire, Roger Dean va suivre son père dans ses déplacements dans d'autres pays avant de revenir au Royaume-Uni en 1959. Il signa les pochettes de deux groupes de Rock dans les années 70, **Asia** et **Yes**. Son style très particulier prenant place dans des univers où la nature hostile semble indiquer que l'homme n'existe plus (ou pas encore) lui permettra, la décennie suivante, d'entrer en contact avec le jeune studio de production, **Psygnosis**. Il aura comme tâche de concevoir le logo et la police de caractère de l'éditeur avant de se voir confier un grand nombre d'illustrations. Nous lui devons les jaquettes de **Brattacas**, **Barbarian**, **Chrono Quest** (version internationale d'**Explora**), **Terrorpods**, **Obliterator**, les deux Premiers **Shadow of the Beast** ainsi qu'**Aquaventura**.



Simon Bisley

Né le 4 mars 1962 en Angleterre, Simon Bisley envoie une illustration au magazine **2000 A.D.** alors qu'il est encore étudiant. Interpellé par son style, les dirigeants lui ouvrent les bras après ses études pour travailler durant plusieurs années sur **Judge Dredd** et **Slaine** avant de rejoindre **DC Comics** sur **Batman**. Côté jeux vidéo, nous lui devons cinq illustrations qui témoignent de son influence avouée envers **Frank Frazetta**. Ce sera tout d'abord **Gods**, suivi de **Blade Warrior**, **Terminator Rampage**, **Weapon Lord** et enfin, **Heavy Metal Geomatrix**.





Steinar Lund

Steinar Lund quitte la Norvège pour l'Angleterre à l'âge de 10 ans, un choix qui marquera à jamais sa carrière future puisque dans les années 80, il devient un illustrateur de jeux vidéo réclamé. Nous lui devons, entre autre, **Stunt Car Racer**, **Prison** et **Lord of Chaos**.



Stéphane Polard

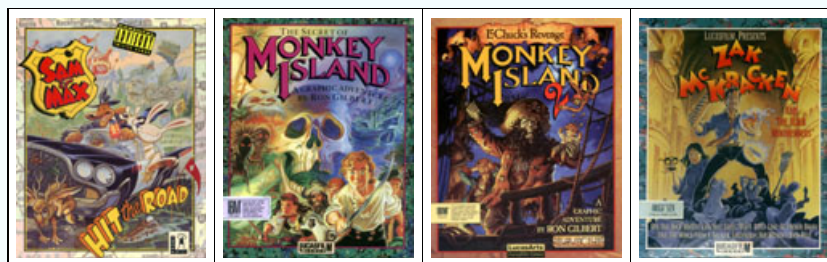
Après des études d'art, Stéphane Polard réalisera des illustrations de roman policier et d'Espionnage durant deux années aux éditions Fleuve Noir. C'est en 1988 qu'il entre par la petite porte dans le monde du jeu vidéo en réalisant l'illustration d'**Explora II**. De 1990 à 2000, il rejoindra Lankhor et travaillera sur les graphismes de certains jeux tel que la version PC de **Maupiti Island** et **Sukiya**. Durant la même période, il deviendra l'illustrateur maison de l'éditeur en réalisant la plupart des jaquettes, on lui doit **Sdaw**, **La Secte Noire**, **Alive**, **La Crypte des Maudits**, **Infernal House**, **Mokowe**, **Outzone**, **Le Trésor d'Ali Gator** et **Warm Up !**



Steve Purcell

Adulé par des millions de joueurs à travers le monde, Steve Purcell est un graphiste et un illustrateur s'étant fait un nom, à la fois en travaillant sur les premiers point & click de **Lucas** mais également en ayant créé la licence **Sam & Max**. Il a d'ailleurs récupéré les droits en 2005 pour en faire une nouvelle adaptation au travers d'un système de distribution assez originale.

On le sait moins mais Steve Purcell a également illustré plusieurs jeux, à commencer par **Zak** mais également **Pipe Dream**, les deux premiers **Monkey Island** et bien entendu, **Sam & Max**.



Tanino Liberatore

Né le 12 avril 1953 à Quadri, Italie, Tanino Liberatore n'aura mis longtemps avant de trouver son créneau. Au début des années 70, il illustre des pochettes de disque avec un style assez violent, bien dans la mouvance pré-punk qui est en train de voir le jour à cette époque. A la fin de la décennie, il rencontre **Tamburini** avec lequel ils publieront leur première BD en 1981, **Ranx**. Le succès est là et les deux hommes continuent sur leur lancée jusqu'au décès de son collègue au milieu des années 80. Dans les années 90, **Alain Chabat**, ami personnel de Liberatore lui propose de reprendre le troisième album de Ranx qu'avait commencé Tamburini. De cette union naîtra également un film.

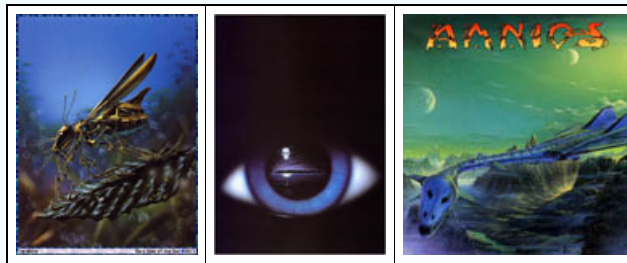
En terme de jeu vidéo, on peut retrouver une illustration de Liberatore sur l'adaptation de Ranx bien entendu.



Tim White

Né en 1952 à Kent, Angleterre, Tim White commença sa carrière en 1968 en illustrant des romans de Science Fiction. Les années suivantes lui permit d'affûter son style avant de travailler pour **Psygnosis** dans les années 80.

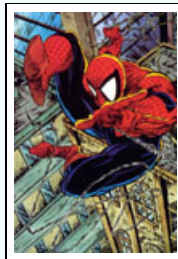
Nous avons pu apprécier son travail sur **Infestation**, **Killing Game Show**, et **Amnios**, entre autre.



Todd McFarlane

Né le 16 mars 1961 à Calgary, Canada, Todd McFarlane a grandi dans le sud de la Californie. Dès l'enfance, Todd dévorait les comics et rêvait de lui aussi, rejoindre la grande famille **Marvel** quand il serait grand. Après avoir essuyé plus de 700 lettres de refus, il intègre finalement la société de **Stan Lee** pour travailler sur **Hulk** dans un premier temps puis finalement, sur **Spidey**. Il apportera des modifications au personnage, des yeux plus allongés ainsi qu'une gestuelle encore plus acrobatique redonnant par-là même un sérieux coup de fouet à la licence. Pour autant, Todd veut se lancer en solo et quitte Marvel aux débuts des années 90 pour fonder sa société d'édition et accoucher de **Spawn**, une licence qui rencontra un joli succès.

Sur micro, nous avons eu la chance d'avoir l'une des plus célèbre illustration de Todd McFarlane sur le sympathique **Amazing Spider-Man**.



Je tiens à remercier chaleureusement **Gilles Francescano**, **Jean-Pierre Ferté**, **Dermot Power**, **Miles Teves** et **Jocelyn Valais** pour leur disponibilité et leur gentillesse ainsi que les sites suivants qui m'ont été bien utile pour concevoir ce dossier :

Atari Legend
Computer Emuzone
Exotica
Hall of Light
International House of Mojo
Mobygames
Phenix Informatique
Psygnosis Amiga
Temple of Celal Kandemiroglu
World of Spectrum

Ainsi que Thomas Ribault.

Dossier intégralement réalisé par Blood le 10 Septembre 2008. Merci de ne pas ré-utiliser une partie ou la totalité des textes de ce dossier pour quelque site que ce soit. Toutes les illustrations sont copyright de leur illustrateur respectif.