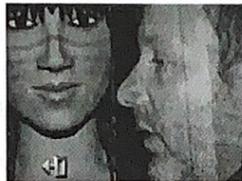


Benoît Sokal : interview en direct de l'Amerzone

reporté le 02/04/1999 à 19:37, par [bliss](#).

Malgré une réussite commerciale durable avec son inspecteur Canardo, Benoît Sokal était un auteur-dessinateur de Bande Dessinée jusque là discret. Avec l'ambitieux jeu vidéo l'Amerzone il vient définitivement de s'arracher à la génération BD des années 80 dont il est issu.



En 1988 il abandonne pour la première fois son personnage populaire de canard à l'imperméable pour un album réaliste en collaboration avec Alain Populaire : "Sanguine". Premier indice d'une recherche scénaristique qui ponctuera la parution des Canardo d'albums plus recherchés.

D'abord née d'une envie, puis devenue vraie production au sein d'un éditeur de livre (Casterman) peu habitué à ce type d'investissement, l'aventure interactive de l'Amerzone s'appuie sur quelques éléments de l'album de Canardo du même nom.

Surprenant de maîtrise technique et de qualité graphique l'Amerzone est ouvertement l'héritier direct de Myst et Riven. Un handicap pour les joueurs quotidiens, une qualité pour le grand public et les joueurs poètes.



Conversation avec Benoît Sokal.

Alors comment ce fait-il qu'une célébrité comme Moebius (*L'incal* et *les Blueberry*), connu pour son avant-gardisme en BD, n'ait pas fait un jeu vidéo alors que toi, Benoît Sokal, auteur de BD polars référentiels à scénarios à priori classiques, s'y sois mis ?

Benoît Sokal "J'ai 44 ans... Jean Giraud (Moebius) n'a pas suivi... Il a 10 15 ans de plus que moi, ça fait beaucoup en informatique..."

Recherche dans l'actu :

[Cliquez ici pour revenir aux dix premières brèves](#)

07/04/1999 15:54

[Le max de G400 avec la G400 MAX](#)

07/04/1999 12:09

[Team Fortress Classic : aujourd'hui 18h](#)

06/04/1999 19:29

[Veronica repoussée et nouveaux écrans](#)

06/04/1999 17:35

[Surprises Blue Stinger : pin-ups inédites, faux Père Noël, et vrai pipi](#)

06/04/1999 15:46

[Linux confirmé sur PSX 2](#)

06/04/1999 11:35

[Team Fortress Classic : bonne et mauvaise nouvelle ...](#)

02/04/1999 19:37

[Benoît Sokal : interview en direct de l'Amerzone](#)

02/04/1999 19:08

[Interview Middle Earth Online](#)

02/04/1999 14:15

[Dungeon Keeper 2 : Votre avis les intéresse](#)

02/04/1999 13:56

[Bon, allez: le vrai-faux poisson d'Avril en retard d'Overgame](#)

[Cliquez ici pour les dix brèves suivantes](#)

**Dessiner sur ordinateur ce n'est pas la même chose
que le travail artisanal habituel de la Bande
Dessinée... La planche ne t'a pas manqué ?**

Benoît Sokal "Non, c'est amusant à faire, c'est aussi du dessin. J'ai fait beaucoup d'images de synthèse, de modélisation (dans le jeu je n'ai pas tout fait mais j'ai fait ma part...). J'ai beaucoup modélisé tout ce qui est organique, par exemple.



Tu as au moins fait des croquis préparatoires au crayon, non ?

Benoît Sokal "Pas vraiment, quand c'est de l'image de synthèse ça m'est moins nécessaire. Bon, quand j'en parlais avec quelqu'un je faisais des croquis, mais j'étais assez averse... J'ai fait les story-boards sur papier.

Ce sera publié ?

Benoît Sokal "Oui, ... enfin disons qu'il y aura sans doute un bouquin Making Of qui sera édité vers la fin de l'année.

Qui a participé aux graphismes alors ?

Benoît Sokal "Pour ce qui est de l'infographie, j'avais une équipe de 5 à 6 personnes autour de moi, et essentiellement pour de l'exé (cution). Ils ont figolé les images, des petites retouches sur Photoshop... Au début, toutes les images ont été faites chez Casterman. ça a commencé modestement là, chez l'éditeur, avec 2 ou 3 personnes. Cette première équipe a ensuite migré vers Grid, la boîte qui s'est occupée des animations. Il y a eu des stagiaires et Gregory Duquesne qui, lui, était ingénieur a beaucoup programmé des plug-in (LightWave) pour obtenir des effets de brouillard, de lumières volumétriques (il travaille maintenant chez New Tech). Voilà comment ça a commencé. Ensuite chez Grid, ils ont un fait un boulot d'enfer. Les détails comme les oreilles qui bougent...

D'autres gens ont participé ?

Benoît Sokal "Virtual Studio (qui est crédité) n'a rien fait en ce qui concerne l'image, rien fait dans le jeu, c'était une boîte qui était pourrie, en fin de parcours. Il n'y a qu'une seule personne de chez Virtual Studio qui ait vraiment travaillé sur le jeu : Emmanuel Dextet qui a fait toute l'intégration, qui a bossé comme un dingue, mais c'est le seul. Il y a eu aussi une boîte du nom de 4 X Technologies qui a fait le moteur et la programmation.

C'est toi qui a fait toutes les textures ?

Benoît Sokal "J'en ai fait pas mal, oui. Je me suis dit : qu'est-ce que je peux apporter à la 3D, qui est spécifique, en tant que dessinateur ? Le petit plus ?



Mais tu faisais toi-même, "manuellement" les infographies, ou tu faisais des propositions ?

Benoît Sokal "On n'avait pas les moyens d'avoir un directeur artistique qui ne fasse que ça (des prises de décisions), j'ai fait l'infographie au même titre que tout le monde. Parfois, au début, il n'y avait personne d'autre, on avait commencé à deux et c'était surtout moi qui modélisais. Nous avons ainsi fait une bonne partie du premier niveau. D'autres personnes sont quand même revenues dessus, on a eu du renfort, les gens se sont pris au jeu, et ça a été beaucoup mieux..."

Au fait, le budget de départ n'est pas du tout celui à l'arrivée, non ?

Benoît Sokal "Non, au départ c'était ridicule.

On t'a donné des crédits au fur et à mesure ?

Benoît Sokal "Ah c'était une bagarre, il fallait toujours convaincre, convaincre... C'est un milieu où les gens sont habitués à payer 200 à 300 000 F maximum à l'avance pour un album de BD, et là ça a fini par coûter 3 millions... Ce n'est pas leur économie. Ils ont voulu s'y intéresser parce que à un moment donné tous les éditeurs papier voulaient faire du CD Rom (en 95-96), et ils se sont rendus compte que c'est un métier. Ça a eu un petit côté "garage" au début. On a essuyé des plâtres pendant ces 3 années de production. Ce n'était pas constant. Je pense que c'est un truc que l'on peut faire en deux ans. Maintenant les gens ont appris leur métier.



Même si, fixé sur un axe, le joueur peut regarder tout autour de lui dans un décor qui semble en 3D, l'influence de Riven est évidente dès que l'on commence à jouer...

Benoît Sokal "Les frères Miller (co-créateurs de Myst et Riven) sont un exemple pour moi . Personnellement j'ai pas de problèmes dans la BD, ce qui m'intéresse c'est de prendre le CD Rom comme un moyen d'expression. J'ai déjà pris la BD comme un moyen d'expression..."

Même quant tu fais les albums de Canardo qui sont des exercices de genre polar tu as l'impression de t'exprimer ?

Benoît Sokal "Oui, mais il n'y a pas de message. Dans les bouquins on délivre des pensées, pas des messages. Je trouve ça génial. Mais tu peux faire passer des choses... Dans Canardo j'y mets ce qui me passe par la tête. Si je ne peux pas le faire comme ça (dans ces conditions de liberté NDLR) ça ne m'intéresse pas.

Pour une suite éventuelle de l'Amerzone tu n'intégrerais alors pas une grosse équipe avec beaucoup de graphistes ... ?

Benoît Sokal "Si ce sont des moyens utiles je peux le faire, mais je ne crois pas tellement à un projet avec 100 personnes. C'est ingérable. En tous les cas moi je ne suis pas capable de le gérer. Je ne suis pas un PDG.

A part Myst-Riven tu joues à d'autres jeux vidéo ?

Benoît Sokal "Oui j'ai joué à Doom. Quand je suis "rentré" dans les jeux vidéo ça m'a fait comme quand je suis rentré dans la BD dans les années 80 : une espèce de jubilation, de folie, avec un côté très adolescent. Les jeux vidéo ont une pêche terrible que n'a plus la BD. Par contre ça n'a pas de maturité, pas de sens. A la limite je suis trop vieux pour faire ça, pour faire du Duke Nukem ou du Lara Croft, je suis trop vieux dans ma tête. Ça ne m'intéresse plus vraiment. Chacun a son évolution, je suis plus intéressé de faire un truc proche du social. Ou alors je ferais un truc à la Canardo, avec vraiment de l'underground mauvais goût, j'irai jusqu'au bout, là ça pourrait être marrant.

Tu sais que chez les hardcore gamers Myst ou Riven ne sont pas considérés comme des jeux..? A qui s'adresse vraiment un truc comme l'Amerzone ?

Benoît Sokal "Mais certains gamins ont vieilli, et de toutes façons c'est un produit grand public.

Oui mais les gamers réguliers rejettent de tels softs...

!

Benoît Sokal "Dans la BD c'était pareil, des gens qui avaient une sorte de collectionnisme aiguë... J'ai parfois l'impression qu'on peut leur raconter n'importe quoi et que de toutes façons ça ne percute pas plus, ni moins. J'aime bien que les gens remarquent quand on fait autre chose, quelque chose de différent. J'ai rencontré des gens dans la BD qui ne voulaient qu'une chose : c'est que la tranche de l'album soit toujours jaune pour faire une bonne collection. C'est un public, par exemple, qui parle des albums de François Schuiten ("La fièvre d'Urbicande", et récemment "L'ombre d'un homme" ...) que je connais bien (ils ont fait la même école d'arts graphiques, voir plus loin...NDLR), comme des miens, comme des Canardo. Je croyais qu'il y avait une différence notable entre mes albums et les siens et que nous n'avions pas le même public... Mais finalement il y a tout un public qui avale ça de la même manière... Il y aura toujours des "malades" mais il y a aussi une autre frange de gens qui s'intéressent à autre chose, qui veulent un peu vieillir.

Sauf que les jeux vidéo n'en sont pas encore vraiment là, ce n'est pas une démarche que l'on retrouve dans ce milieu...

Benoît Sokal "Ça va venir, ça va vieillir aussi, ou plutôt mûrir. S'ils ne deviennent pas un moyen d'expression, dans 10 ans il n'y a plus de jeux vidéo. Si quelqu'un de 15 ans joue à Lara Croft aujourd'hui, que voudra-t-il dans dix ans ? Il voudra sans doute revoir Lara Croft mais aussi qu'elle lui raconte une histoire d'amour, qu'elle pleure, qu'elle rit, ait vécu, comme lui. Sinon ça ne l'intéressera plus.

Le concept de jeu vidéo est lui-même mouvant : il y a le jeu purement ludique que les gosses jouent, et il y a le jeu un peu plus subtil entre quelqu'un qui crée un CD Rom et quelqu'un qui joue avec. L'auteur peut alors jouer avec le joueur. C'est là que ça devient intéressant : quand on joue avec le joueur. Le joueur sait qu'on joue avec lui et il accepte. Ça, ce n'est pas encore exploité.



L'Amerzone a reçu le prix Pixel Ina dans la catégorie jeux...Tu as reçu des prix en tant qu'auteur de Bande Dessinée ?

Benoît Sokal "Angoulême m'a donné un prix, et encore, de manière collective il y a 20 ans (en 1978) : un prix "Espoir" pour un bouquin fait en collectif avec les élèves de l'école St Luc qui s'appelait le 9^e Rêve. J'ai reçu des prix à droite à gauche mais pas à Angoulême. Celui d'Imagina m'a fait vraiment plaisir parce que ça été une telle galère (pour finaliser l'Amerzone) que j'étais content, en particulier pour tous les gens qui ont participé. Mais en fait depuis que le jeu est fini c'est comme quand une cabane est construite et terminée..."

Le scénario permet-il une suite ?

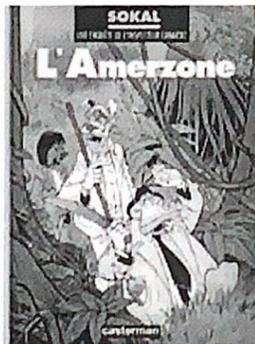
Benoît Sokal "Disons qu'un nouveau scénario est en train de se créer..."

Alors ça veut dire qu'il n'y aura pas de patch sur l'Amerzone ?

Benoît Sokal "Patch ? Non je ne crois pas. Moi j'ai envie de passer à autre chose. Là ça fait à peu près 6 mois que l'Amerzone est fini. C'est comme en BD, j'ai du mal à en parler parce que je suis déjà sur le prochain."

Justement, tu vas continuer la BD ?

Benoît Sokal "Il y a un album qui sort bientôt, en octobre."



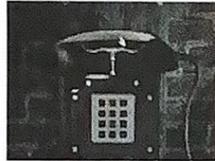
Et dans l'Amerzone, tu as fait des clin d'œil à ton univers BD, histoire de faire plaisir aux lecteurs de BD qui t'auraient suivi dans cette aventure ?

Benoît Sokal "Très très peu, une petite boîte de bière qui traîne peut-être... C'est quand même deux mondes très différents. J'étais à Angoulême il y a quelques semaines et quand j'ai voulu montrer des images de l'Amerzone à des enfants lecteurs, j'ai bien vu qu'ils étaient moyennement concernés, ils voulaient une dédicace de mes albums BD."

A une époque les dessinateurs de BD se vantaient de pouvoir faire le Spartacus de Stanley Kubrick pour le prix d'un pinceau et d'une feuille de papier. Ce n'est plus tout à fait la même chose avec le dessin généré par ordinateur, il faut être plusieurs, des équipes...

Benoît Sokal "Avec l'image de synthèse tu peux recréer tous tes délires avec un impact que la Bande Dessinée n'a pas. C'est cette espèce d'extra-vraisemblance des choses qui est intéressante. C'est vrai que tu n'es plus seul comme dans la BD pour faire ton Cecil B. DeMille sur ta page, mais tu donnes à ton monde une vraisemblance terrible .. Tu fais croire à des choses incroyables."

Propos recueillis en février 1999.
Remerciements à Benoît Sokal, [Microïds](#)



Images de synthèse sur Overgame :
[Culture jeux Palmares Imagina 99](#)
[Imagina 99 les jeux vidéo champions du futur](#)

Myst et Riven sur Overgame :
[Les meilleurs jeux consoles 1998](#)
[Myst et Riven n°1 en 1997](#)
[L'équipe de Myst se sépare](#)



© Overgame 1997-99 - Tous droits de reproduction réservés
Les ressources de ce site sont couvertes par le droit de la propriété intellectuelle.