



Serge Fiedos s'est fait un nom dans le jeu vidéo en travaillant sur le graphisme de **Black Sect**. Après un passage remarqué chez Delphine, il est revenu à son premier éditeur, Lankhor, pour s'investir dans des simulations de F1 jusqu'à la fermeture du studio.

- **2000 - Warm up** (Lankhor) : Graphiste
- **2000 - F1 World Grand Prix** (Lankhor) : Graphiste
- **1999 - Official Formula 1 Racing** (Lankhor) : Graphiste
- **1995 - Fade to Black** (Delphine Software) : Graphiste
- **1994 - Shaq Fu** (Delphine Software) : Graphiste
- **1993 - Black Sect** (Lankhor) : Graphiste



[Blood] Bonjour Serge, je vous laisse vous présenter.

[Serge Fiedos] Je m'appelle Serge Fiedos et j'aurais 36 ans dans deux semaines. Je suis illustrateur indépendant et futur dessinateur de BD.

[B] Quelle formation avez-vous suivie et pourquoi avoir choisi le dessin ?



[S.F] Ma réponse sera très classique je pense: je dessine depuis que je suis petit des voitures en faisant Vroooooom avec la bouche, des fusées, des avions, des super héros comme **Hulk, Spiderman**, c'est vraiment une passion de longue date et j'étais convaincu d'en vivre un jour depuis cette époque. J'étais surtout fêru de bande-dessinée, avec une première BD de 50 pages au CM1, appelée "la Machine à remonter le temps", une invraisemblable suite d'explosions, de collisions d'engins, de bagarres, tout cela parce que j'avais vu une scène dans un **Picsou** qui représentait la lune en train de percuter la terre. Je voulais absolument avoir cette image à la fin de ma BD et j'ai fait toutes les pages d'avant rien que pour en arriver là. Ca m'avait pris mes deux mois de grandes vacances pour

un résultat splendide, ça va de soi, avec une colorisation tout au feutre qui exploitait bien les couleurs primaires !

Ensuite je n'ai pas eu de formation particulière, j'ai fait un Bac B, une année de prépa aux beaux Arts ensuite car étant persuadé de redoubler ma terminale, je n'avais contacté aucune école pour passer des concours. Aimant la BD je voulais à l'issue de cette prépa passer le concours à Angoulême, et au dernier moment, on a appris qu'ils ne prenaient plus d'élèves en première année. J'ai donc du passer un concours en vitesse dans une autre école, à Orléans, pour y faire une première année et avoir les 15 UV pour Angoulême.

Mais il se trouve que j'avais été contacté par **Lankhor** pour faire **Black Sect** en même temps que mon année préparatoire aux Beaux-Arts, donc quand je suis arrivé à Orléans, d'une part j'ai eu le concours car un des examinateur à l'oral n'en revenait pas que je travaille déjà pour une boîte aussi prestigieuse, et d'autre part lorsque j'ai constaté que la première année se résumait à ma prépa beaux- Arts en plus ennuyeux, j'ai tout arrêté. De l'avis d'un de mes professeurs des Beaux-Arts d'Orléans, si j'avais la chance de déjà pouvoir travailler dans une branche en plein développement, j'avais raison d'arrêter mes études et de me lancer.
Donc Bac plus 1 et 4 mois en gros :-)

[B] Black Sect est votre premier jeu. Pourquoi le jeu vidéo ? Quels sont les titres qui vous ont donné envie de travailler dans ce secteur ?

[S.F] A partir de 1987, j'ai eu mon premier ordinateur, un Amstrad CPC 464. Auparavant chez un ami qui avait un C64, j'avais passé un mois de vacances à jouer à **Commando, Who Dares Wins II, Cauldron II**, etc... J'avais été envouté par l'ambiance magique des jeux vidéos, A l'époque il fallait faire preuve d'imagination avec ces gros pixels, mais c'était justement ça qui était magique. J'adorais en outre les musiques de jeux. Dés lors, c'est devenu un rêve d'être un jour graphiste de jeux vidéo, du dessin qui peut s'animer et être interactif, ça me fascinait (et ça me fascine toujours d'ailleurs). Donc le jeu vidéo me plaisait beaucoup en général, mais à l'époque précise d'avant Black sect (1990) ça devait être **Shadow of the Beast, Maupiti Island, Menace, Xenon, Blood Money**, tous les bons jeux de l'époque quoi :-). Je voulais faire un shoot'em up avec un copain, puis un projet de jeu d'aventure avec quelqu'un qui avait passé une annonce dans **Tilt**, cherchant des graphistes, enfin les idées et les projets se bousculaient dans ma tête, mais rien de concret professionnellement. Et je n'avais que 18 ans.



[B] Comment est née l'idée de sortir un remake à la Secte Noire ?

[S.F] Je ne sais pas grand chose à ce sujet sinon qu'il y avait un désaccord entre les quatre associés de Lankhor pour faire ce projet. C'était plus le bébé de **Bruno Gourier**, gérant de l'époque, et qui a fini par convaincre les autres. Sukiya était déjà en cours de réalisation, et le public l'attendait. Donc on peut dire que j'ai participé à un projet qui était né dans un climat de mésentente. Moi, je n'en savais rien, je suivais Lankhor par les magazines depuis Tarbes où j'habitais, je n'ai appris tout ça que plus tard, Mais pour résumer, si j'ai bien compris, **La Secte Noire** s'étant bien vendu pour un jeu Amstrad, Bruno pensait qu'il pouvait avoir du succès sur des machines plus évoluées. Reste que Sukiya, déjà bien avancé, en aurait sans doute eu bien davantage.

[B] Avez-vous rencontré les auteurs de la version originale, Jean-Claude Lebon et Jean-Pierre Godey ?

[S.F] Pas au début. ils ont ensuite fait le scénario de Black Sect mais ie ne les ai vu qu'une fois. quand ie me suis

installé dans la région parisienne après avoir quitté les beaux arts. C'était dans les locaux de Lankhor où j'allais une fois par semaine remettre mes travaux.

[B] N'était-ce pas trop dur de commencer avec un remake qui avait déjà une charte graphique, la version CPC de la Secte Noire ? Vous as-t-on laissé improviser à votre guise ou deviez-vous coller au maximum à la représentation des environnements de la version CPC ?

[S.F] Non ce n'était pas difficile du tout, J'ai commencé par la nouvelle interface graphique qui avait déjà été organisée sur le papier, ensuite, j'ai reçu des photos d'écran CPC des lieux qui étaient repris pour la plupart, mais j'avais le champs libre pour la nouvelle représentation car il y avait des animations de personnages et de décors et il fallait les intégrer correctement, quitte à changer les points de vue. Ça a été plutôt plaisant à faire, je n'avais pas à me plaindre pour mon premier jeu.

[B] Malgré votre investissement pour nous offrir un graphisme sans faille, le succès fut relatif. Comment l'avez-vous pris ?

[S.F] Merci c'est gentil, même si je ne partage pas complètement votre point de vue (il y a une multitude d'erreurs de proportions et de perspective). Et bien, comme cela a duré deux ans et demi, pour une sortie à l'automne 93, j'avais eu le temps de comprendre qu'il y avait des tensions à Lankhor au sujet du jeu et j'avais vu sortir des bêtes de courses comme **Day of the Tentacle** qui innovait complètement dans le domaine du jeu d'aventure, aussi je ne me faisais pas beaucoup d'illusions. Cela dit, je pensais à des ventes un peu plus conséquentes étant donné que les critiques des previews étaient plutôt bonnes. 3000 ventes ça fait peu, toutes versions confondues (ST, Amiga et PC) si j'ai bonne mémoire.

[B] Quels ont été les outils que vous avez utilisés sur les trois versions de Black Sect ?

[S.F] Deluxe paint uniquement sur Amiga et PC. Sur Amiga, j'étais restreint au 16 couleurs sur 512 du ST (au lieu des 32 sur 4096 de l'Amiga), les deux versions étant identiques et j'avais les correspondances des couleurs utilisables.

[B] Vous êtes ensuite passé chez Delphine pour travailler sur Shaq Fu. Pourquoi ce changement ?

[S.F] Alors, déjà Lankhor ne m'offrait pas la possibilité d'une embauche, je faisais Black Sect en indépendant et les finances de la boîte allaient mal (et Black Sect était quasiment fini) donc j'ai d'abord satisfait à mes obligations militaires en étant exempté et ensuite, j'ai envoyé mon travail à plusieurs boîtes telles que **Titus**, **Cocktel Vision** et **Delphine**. Delphine faisait passer un test mais faute de temps (je finissais Black Sect) j'ai pu les convaincre de leur laisser un matin une disquette avec mes dessins de Black Sect et ça a été formidable, j'ai été appelé dans l'après-midi pour qu'on m'annonce que j'étais embauché. Ensuite, durant trois mois j'ai bossé sur **Shaq Fu** le jour, et Black Sect le soir.

[B] Vous semblez avoir passé un bon moment sur Shaq Fu. Quelques mois après, c'était au tour de l'aventure Fade to Black de démarrer mais là, les choses commencèrent à se gâter. Pouvez-vous revenir sur le développement de ce titre ?



[S.F] Le développement de Shaq Fu a été une super expérience, on s'amusait beaucoup, c'était intensif et en plus j'avais à moi seul la charge de tous les décors du jeu. Ceux-ci étaient conçus au départ sur papier par le dessinateur, story-boarder, **Eric Caron**, et moi je les transposais sur ordinateur en tenant compte des contraintes des consoles de jeux: la limitation des caractères graphiques. Je dessinais donc une image en essayant de répéter des motifs semblables, ça me plaisait beaucoup, j'adorais avoir des limitations techniques et faire du mieux possible avec. C'était comme un jeu. Ensuite, j'ai eu la possibilité de me former à la 3D sur **Fade to Black** et disons que c'est là que le travail m'avait moins plus. A la base j'aimais le côté 2D qui aurait pu donner des merveilles sur

PC, au lieu de ça on devait concevoir des graphismes très cubiques pour les machines de l'époque et des textures très simples.

Autant j'étais émerveillé par le graphisme en 320x200 pleins de couleurs et de gros pixels, autant j'étais vraiment déconcerté par les débuts de la 3D. De plus, les développements demandaient de plus grosses équipes, et là j'ai trouvé que l'ambiance de la boîte était devenue beaucoup moins bonne, beaucoup de stress et de tensions, de mon point de vue personnel bien entendu.

[B] Finalement, vous êtes revenu chez Lankhor pour travailler sur Official F1 Racing, F1 World GP et Warm Up jusqu'à la liquidation judiciaire de la société. Vous semblez porter un certain regard sur la 3D. Qu'est-ce qu'un jeu exploitant convenablement ce type de représentation selon vous ?

[S.F] Je suis donc revenu à Lankhor en 1996, et ce n'était pas tant le fait de travailler dans la F1 que le potentiel de cette petite équipe à vouloir innover et à vouloir lancer des créations originales qui m'avait plu. J'y ai passé de superbes instants car les périodes intensives de fins de projets étaient aussi des moments de rires et discussions qui m'ont marqué. S'en est suivi une amitié durable, notamment avec **Jean-Luc Langlois**, un des deux responsables et d'autres salariés.

Mon regard sur la 3D ? A présente que cette représentation n'est plus aussi limitée, et ce depuis 2000, je suis redevenu passionné par le jeu, mais en tant que joueur, après Lankhor je n'ai plus cherché à faire de jeu vidéo. Je me suis consacré à devenir illustrateur et dessinateur de bande-dessinée. Je joue donc avec plaisir à des jeux comme la série des **GTA** sur PS2/PS3 (j'ai fini aujourd'hui même GTA 4), **Ratchet & Clank**, **Mafia**, **Driver** et toute bonne course de voiture (je suis un passionné d'automobiles avec même une restauration faite de A à Z)



[B] En 2005 Jean-luc Langlois a monté la société Corélane pour réaliser des jeux sur téléphone portable. Parlez-nous de votre travail au sein de cette nouvelle structure, de vos envies et de vos attentes.

[S.F] Je n'ai fait que participer aux graphismes de deux ou trois jeux en tant que prestataire indépendant mais c'est

vrai que de redécouvrir le plaisir de faire des jeux en 320x200, mais avec les outils d'aujourd'hui, étaient un vrai plaisir, surtout sans contraintes de couleurs. Il suffit de faire un dessin en grand sur papier avec des traits très épais, de le scanner, de le coloriser avec Photoshop, de le réduire et on a un très beau sprite ou une page de présentation. Fini le pixel par pixel, le point de croix du jeu vidéo quoi :-) Au jour d'aujourd'hui, **Corélane** a quasiment cessé ses activités faute d'éditeur sérieux pour publier les titres, vraiment dommage car certains jeux avaient du potentiel.

[B] Il me semble que vous êtes un amoureux de l'arcade par ailleurs et que vous avez même confectionné une véritable borne autour d'un PC ?

[S.F] Oui, j'ai acheté une véritable borne d'arcade couplée avec un PC en utilisant des cartes vidéo et de communication dédiées à cet usage, le tout marchant avec un émulateur. C'est vraiment sympa car ces jeux, souvent de réflexes, très bien fait, séduisent autant les jeunes aficionados du PC monstrueux pour jeux FPS, que les gens qui n'accrochent pas du tout au jeu vidéo d'ordinaire. Avec la borne d'arcade, il y a une ambiance comme au baby foot, les apéros sont animés, on rigole beaucoup, la magie opère toujours.

[B] Parlez-nous un peu de votre travail en parallèle au jeu vidéo dans l'illustration et la bande dessinée.

[S.F] C'est maintenant une occupation à part entière, je suis illustrateur à la commande pour le moment, encore une activité modeste mais je compte bien développer cela plus avant, notamment la bande-dessinée, qui reste mon grand rêve. Il faut dire que depuis un an, j'ai surtout consacré mon temps à rénover ma maison, très grande mais entièrement à refaire, donc je réapprends à dessiner en ce moment devrais-je dire (mais ça revient vite).

[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui, vos projets ?

[S.F] Faire toujours plus d'illustrations et présenter mes projets de BD fait avec des scénaristes à des maisons d'édition, Etre toujours émerveillé et passionné.

[B] Je vous remercie pour cette interview et vous laisse le mot de la fin.

[S.F] Merci à vous pour ce bref retour en arrière et bonne continuation pour votre site !

Propos recueillis par Blood le 17 Septembre 2008