



Interview Jean-Christophe Charter



[Blood] Avant de commencer, pourriez-vous vous présenter pour rafraîchir la mémoire de nos lecteurs SVP ?

[Jean-Christophe Charter] Je m'appelle Jean-Christophe Charter, et je suis graphiste animateur 2d et 3d.

J'ai commencé dans le milieu du jeu en 1988 (ou 89 !) chez Silmarils, puis je suis parti Chez Coktel Vision où j'ai participé au développement de nombre de jeux, mais aussi de logiciels éducatifs. Aujourd'hui, j'ai le statut d'indépendant.

Vous pouvez vous faire une idée de mes travaux en allant sur [mon site](#)

[B] A quels jeux avez-vous participé ?

[JCC] Le premier jeu sur lequel je fis mes armes ne fut pas "Le fétiche Maya", mais "MadShow" ! En effet, je crois être responsable des trois-quarts des graphismes de ce jeu (d'ailleurs, pas toujours très réussis, à mon goût et avec le recul !!)

Ensuite, il y a effectivement eu "Le fétiche Maya", pour la production duquel nous étions de nombreux graphistes (cinq ou six, il me semble).

Puis "Colorado", où je me suis aussi rendu coupable de pas mal de "graphs", en collaboration avec Yves Pierog, un graphiste de passage dans l'histoire des Silmarils, mais de qui je garde un bon souvenir.

Puis vint "Wind Surf Willy" pour lequel j'ai fait un stage virtuel de planche à voile en observant les figures de style sur des vidéos et les magazines de l'époque.

J'ai donné un p'tit coup de main sur "Starblade" et puis je me suis lancé dans l'univers de "Métal-Mutant", où j'étais le seul graphiste, cette fois. Je pense ne pas me tromper en disant que c'est très certainement le "produit Silmarils" sur lequel je me suis le plus impliqué. Je n'avais que le design du robot en main (conçut par Pascal Einsweiler). Tout le reste était à créer et à animer.



Sur "Stormaster" j'ai apprécié dessiner des plans de machines volantes (entre autres) sur des parchemins, dans l'esprit de ceux de Léonard De Vinci.

Il y eu "ISHAR", je me demande si ce n'est pas sur ce jeu que nous avons commencé à travailler sur PC en 65000 couleurs ?!!

"Bunny's Bricks" ne remporta pas de réel succès au niveau des ventes, mais graphiquement, je me suis bien amusé à dessiner Laurel & Hardy, Marylin... dans les décors. Les animations du lapin étaient également bien sympas, même si le gameplay n'était pas la chose la mieux réussie du jeu.

Sur "Ishar 2", je me rappelle avoir dessiné de nombreuses saynettes avec

moult personnages .

"Transarctica" a été aussi très intéressant à concevoir graphiquement, parce que c'était un univers vraiment à part et très original. Nous étions alors deux graphistes; Eric Galant et mésigue .

...Et puis je suis parti faire des goblinesseries (*juste l' intro de "Goblins 3" sur la version CD !*),... ailleurs....chez Coktel !

[B] Comment avez-vous rejoint Silmarils ?



[JCC] J'ai rejoint l'équipe des Silmarils en 1988, je crois. Je me destinais plutôt à la bande dessinée, et les ordinateurs ne m'intéressaient vraiment pas plus que ça, à l'époque. Une amie (Coralie, bonjour chez elle !!) avait vu une annonce affichée dans sa fac de dessin et m'avait filé l'info. Moi, à ce moment là, je ne faisais pas grand chose (à part du roller

la nuit !), je suis donc allé présenter mes dessins aux frères Rocques dans leurs premiers locaux, basés à Noisy Champs. Ils m'ont alors fait faire un essai sur un Amiga. Cet essai était censé ne durer qu'une petite heure, mais je crois que je suis resté près de cinq heures à bidouiller les pixels. J'étais alors un vrai béotien en la matière et cela me semblait super pratique, adepte du crayon et de la gomme que j'étais, de pouvoir "copier-coller" une moitié d'un décor pour en faire une symétrie (magique !!)

Pour info, l'essai portait sur l'intérieur de la cale d'un bateau (celui d'Ulysse ! Odysse était déjà dans les petits papiers des frères Rocques !)

Et puis... l'essai fut transformé... en embauche !

[B] Vous avez commencé à développer votre style à travers le Fétiche Maya et Colorado, des jeux où l'action prenait place dans la jungle et dans la forêt. Vous avez ensuite enchaîné sur Metal Mutant et Starblade qui proposait une aventure futuriste. Puis enfin avec Transarctica, le jeu projetait le joueur en pleine Sibérie. Des styles graphiques radicalement différents qui ne vous ont pas empêché d'exceller dans la représentation. Quelles ont été vos inspirations, comment crée-t-on des dizaines d'écrans à partir d'un synopsis, quelles ont été les limites que l'on vous a et que vous vous êtes fixées ?

[JCC] C'était une époque où les genres n'étaient si pas répertoriés, ni si cloisonnés qu'aujourd'hui. Et puis la technologie elle-même générait des contraintes. Mais celles-ci étaient plutôt constructives, puisqu'elles nous permettaient de créer des techniques issues des différents bidouillages de chacun (comme le tramage des pixels, par exemple, lorsque nous étions limités en termes de couleurs !!) Et puis j'avais une culture fondée en grande partie sur mes lectures de bandes dessinées (Bilal, Moebius, Caza, Loisel... pour ne citer qu'eux !) et de bouquins du genre "SF" et d'anticipation. Tout était permis, et le monde du jeu était si petit qu'on pouvait réellement laisser libre court à son imagination. Nous n'étions, alors, pas contraints par des décisions et des choix émanant d'un quelconque "département marketing", comme j'ai pu en connaître par la suite.

C'était vraiment de la production artisanale. C'est d'ailleurs pour cette raison qu' autodidacte, j'ai tout de même pu me réaliser dans ce créneau.

[B] Quel est le jeu qui vous a demandé le plus de travail ?

[JCC] Tout ça est un peu loin, mais je ne crois pas avoir eu de réelles difficultés (sans présomption!) pour aucun des jeux. Peut-être les jeux que je prenais en cours de production, quand ce n'était pas la fin (comme "Starblade", par exemple !). On est plus motivé lorsqu'on participe à une aventure et qu'on la débute, en général !!

[B] En 1990, plusieurs projets de jeux ont été abandonnés tels que Marignan, Targhan 2, Nirvana et le très attendu Odyssey, savez-vous pourquoi ?

[JCC] Non je n'en sais rien. Il serait plus judicieux de le demander à André ou à Louis-Marie Rocques.

Je me rappelle simplement avoir pas mal planché sur les décors d'Odyssey (je me souviens des fonds dans les tons rouge et brun !) Je crois même que j'avais fini l'animation de la marche d'Ulysse !!

[B] Avez-vous des anecdotes ou des clins d'oeil sur les jeux auxquels vous avez participé, images refusées ou redessinées pour le marché étranger par exemple ?

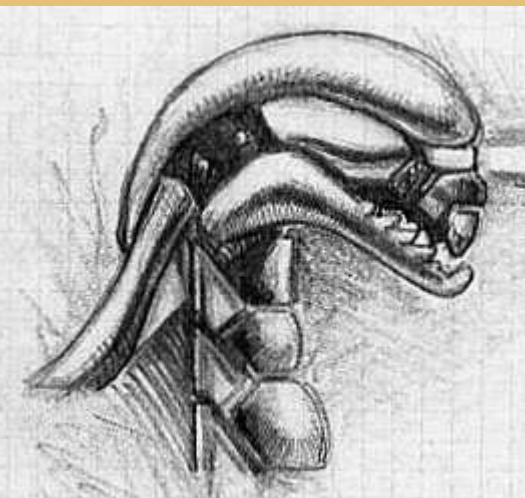
[JCC] C'est si loin tout ça !!!... Si, je me rappelle que sur la prod du "Fétiche Maya", il y avait une bonne ambiance ! Etait-ce dû au fait que nous comptions plusieurs filles parmi les graphistes ?... je ne sais !!

[B] Avec le recul, qu'est-ce que vous auriez aimé changer ?

[JCC] J'aurais bien aimé qu'Euro Disney s'installe dans une autre région !! Je prenais le RER à cette époque pour me rendre à Lognes (chez Silmarils !) et je profitais du trajet pour lire des bouquins. Chose qui devint quasiment impossible dès lors que Mickey nous imposa son lot de gamins hurlant et courant dans les wagons !!! Snif !!

[B] En 1994, vous avez quitté Silmarils, alors que vous étiez un des pionniers du développeur, pour quelle raison ?

[JCC] D'abord par l'envie de connaître autre chose. Et puis il faut bien savoir que cette époque était certes très sympa, mais qu'elle ne nourrissait pas son homme. Le "multimédia" n'existait pas encore et les infographistes n'avaient pas de vrais statuts, et n'étaient donc pas très reconnus au yeux de l'Etat. Il n'y avait donc pas de grilles de salaires, et puisque nous n'étions ni peintres, ni sculpteurs, ni photographes, nous ne pouvions prétendre aux avantages de la maison des artistes, ou d'autres associations de ce type.



Hé non,... ce n'était pas simple pour les dinosaures, mon p'tit gars !!!

[B] Comment avez-vous rejoint Coktel Vision ?

[JCC] Je les ai tout simplement contactés ainsi que Delphine Software, chez qui j'avais fait un essai et qui m'avait proposé de m'embaucher également, à ce moment-là.

[B] Gobliins en était à sa troisième aventure, est-ce difficile de rejoindre une équipe en cours, en charge de quoi étiez-vous, quel souvenir en gardez-vous ?

[JCC] Dès le premier jour d'essai chez Coktel, le feeling est passé et j'ai tout de suite eu l'impression que j'avais toujours fait partie des meubles (euh,...des ordi !!) On m'a d'abord chargé de l'animation d'intro de la version CD-ROM de Gobliins 3 (le premier jeu Coktel sur ce support, à l'époque !!).

[B] Par la suite, vous avez cessé de travailler sur des jeux pour vous diriger vers les éducatifs. D'une démarche ludique, vous êtes passé à une démarche pédagogique, ce qui est paradoxal mais similaire à la majorité des employés de Coktel Vision, comment expliquez-vous cela ?

[JCC] Les choix politiques sont rarement le fait des graphistes dans une entreprise. Il se trouve que Coktel Vision était le seul studio français à faire des produits éducatifs qui se vendaient très bien. il est donc logique que ses dirigeants décident de continuer dans cette direction. Quant à moi, je voyais là un univers nouveau où je pourrais continuer d'apprendre des tas de choses. Génial !!!

[B] Silmarils a déposé le bilan en 2003, comment avez-vous pris la nouvelle ?

[JCC] Je crois ne l'avoir appris qu'en 2004 !! ... Je sais , c'est mal !!!! Je pense qu'on peut admettre le fait que d'avoir tenu bon jusque là soit un réel exploit !! Leur créneau n'était pas des plus faciles à honorer, surtout face à une concurrence pour le moins déloyale, en terme de poids financier j'entends !

[B] Michel Pernot et Fabrice Hauteclouque, que deviennent-ils, avez-vous gardé le contact ?

[JCC] Je n'ai gardé aucun contact, mais il m'est arrivé de rencontrer une fois André, dans le RER, par hasard. C'était sympa, et je passe le bonjour à tous les autres dinosaures qui seraient amenés à lire ces lignes.

[B] Il y a une forte communauté sur le net de nostalgiques et vieux joueurs qui prennent toujours autant de plaisir devant Ishar, Transarctica ou Metal Mutant, en partie par opposition avec la production ludique actuelle jugée souvent insipide au niveau du contenu et d'un aspect technique toujours plus outrancier. Vous qui êtes un des pionniers de l'industrie ludique, quelle évolution avez-vous constatée au fil des ans ?

[JCC] Je t'avouerai, au risque de passer du statut de dinosaure à vieux fossile, que les "gamers de base" m'ennuient souvent. Il est vrai que les jeux se sont développés en hypervitesse et que c'est devenu une culture à part entière. Je respecte ça et ça ne me dérange pas. Mais la plupart du temps, les jeux sont leurs seuls centres d'intérêts, et leurs seuls sujets de discussions. Personnellement, cela me paraît un peu pauvre.

Mais jouer, c'est comme tout finalement ; C'est bon quand c'est bien dosé !!

[B] Quels sont vos jeux préférés (sur lesquels vous avez travaillé ou



non) et ceux auxquels vous auriez aimé participer ?

[JCC] Je ne crois pas avoir de jeux préféré. J'aurais aimé bosser sur "Day Of The Tentacles" ! Graphiquement à l'époque il m'avait bien bluffé !!

[B] Je dispose de quelques artworks que vous avez réalisés, notamment sur

Metal Mutant mais la source est inégale puisqu'il s'agit de scans de magazines. Auriez-vous, par hasard, des artworks, dessins en n/b utilisés ou non pour vos jeux, images inédites que vous pourriez partager avec nous ?

[JCC] De ma "période Silmarils", je ne pense pas avoir gardé "d'éléments papier". Il faudrait que je farfouille un peu sous la poussière. Je promet de t'en envoyer si j'en trouve (de montrables, cela va sans dire !!) d'ici là !!

[B] De même, auriez-vous conservé des démos des jeux Silmarils, peu importe le système, ou des projets avortés, je pense à Odyssey ?

[JCC] Non, je crois que je n'avais, alors, pas le moindre ordinateur chez moi ! (Même pas un Atari !!)

[B] Que pensez-vous de l'abandonware et des sites qui proposent, en téléchargement gratuit, les jeux Silmarils ?

[JCC] Je trouve que c'est génial, j'ai pu regarder métal mutant sur mon PC. Je me suis alors rendu compte que j'avais oublié des tonnes de trucs que j'avais dessinés. Et soyons politiquement incorrect : je pense que le vrai esprit du web réside dans ce genre de démarche ! J'avais vraiment aimé la période où Napster était gratos, c'était vraiment bon esprit, et super pratique en plus !!

[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui ?

[JCC] Aujourd'hui, je suis graphic designer indépendant. Je continue de créer en 2d, 3d sur le web, sur papier et je touche même un peu aux effets spéciaux vidéo...

[B] Un message pour tous les fans de Silmarils ?

[JCC] Ne croyez pas ce que dit Francis Cabrel : "... c'était mieux avant !! ..." Ce n'est pas vrai,.. c'est pareil ! Sauf, qu'il y a quand même de meilleurs outils aujourd'hui !!!

[B] Merci d'avoir bien voulu répondre à cette interview.

[JCC] Merci à toi, à bientôt !!

Interview réalisé par Blood le 4 Octobre 2005

Merci a Jean-Christophe Charter pour m'avoir accordé cette interview.

Dossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction même partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

