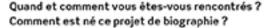
RENCONTRE AVEC

Yoshitaka Amano

Yoshitaka Amano est avant tout mondialement connu pour son prodigieux travail sur la série Final Fantasy et les illustrations des romans Vampire Hunter D. À l'occasion de la sortie de sa biographie aux éditions Pix'n Love et de sa venue en France à Paris Manga, nous avons pu rencontrer l'homme considéré comme l'un des artistes peintres japonais les plus influents de son époque. Il était accompagné de Florent Gorges, auteur de cet ouvrage et interprète de luxe lors de cet entretien!

Florent-Gorges-biographe-d

Marion Cochet-Grasset, Jess Grinneiser et Christophe Brondy



En réalité, j'ai rencontré Florent au Toulouse Game Show, Il m'a alors tout simplement proposé d'écrire ma biographie ! C'est vrai que j'ai accepté alors que j'avais auparavant toujours refusé... Tout simplement parce que je suis un peu timide, très japonais dans l'âme ; je n'ai pas forcément envie de raconter ma vie. C'est quand même quelque chose d'assez délicat de se dévoiler à quelqu'un... C'est difficile à expliquer. Au Japon, je ne le ferais pas, mais nous sommes en France, un pays que j'adore ! Le fait que les Français me connaissent un peu mieux m'honore et me fait plaisir. J'ai donc accepté parce que ca venait de la part de Français et que j'étais en confiance. Je ne l'aurais pas accepté dans mon pays.

Quel est votre rapport aujourd'hui avec le jeu vidéo?

Je vais peut-être vous décevoir, mais en ce qui me concerne, les RPG ne sont pas du « jeu » dans le sens où c'est trop complexe. Pour moi, le jeu doit être instinctif, comme un jeu de cartes tout simple avec des règles très faciles, une chose qu'on apprend très rapidement. Je comprends qu'il y ait des gens qui adorent ca car c'est certainement très ludique, mais pour moi, le jeu vidéo reste professionnel. J'aime cela, mais si je devais m'amuser avec quelque chose, ce ne serait pas avec un jeu vidéo...

Comment travaillez-vous sur les logos de la série Final Fantasy?

En réalité, quand Square Enix me contacte pour la réalisation d'un nouveau logo, l'épisode en

tant que tel est pratiquement au début de son développement. Aucun personnage n'est vraiment finalisé, on n'en est encore qu'à un concept graphique assez peu élaboré. Puisque je n'ai pas beaucoup de matière pour travailler, je suis plutôt libre. Tout ce que l'on me demande est de concevoir un logo qui me plaît... Je le dessine en noir et blanc ; c'est ensuite au designer de Square Enix de l'arranger au niveau des coloris. Je ne travaille pas les logos en tant que tels, mais comme des œuvres à part entière. C'est le plus important pour moi.

Vous est-il arrivé de refaire un logo?

Non, cela ne m'est jamais arrivé. J'en dessine souvent beaucoup trop, donc ce sont eux qui choisissent ; je leur en laisse suffisamment ! (Rires)

Que ressentez-vous lorsqu'un autre illustrateur ou chara designer reprend une de vos créations, par exemple avec le personnage de Setzer dans Kingdom Hearts II repris par Tetsuya Nomura?

Je n'étais même pas au courant, vous voyez ! (Rires) Cela ne me dérange absolument pas. C'est un peu comme pour Mickey Mouse : ce ne sont pas des personnages qui m'appartiennent. Une fois que je les ai dessinés, ils en font ce qu'ils veulent... Et après tout, pourquoi pas ? Si c'est un personnage qui leur plaît pour son originalité, c'est plutôt une bonne chose. J'essaye de ne pas prendre tout ça au sérieux. Cela reste du jeu vidéo. Au final, le plus important est que les joueurs soient satisfaits.

"Je ne travaille pas les logos en tant que tels, mais comme des œuvres à part entière"





82 ROLE PLAYING GAME 47

INTERVIEW

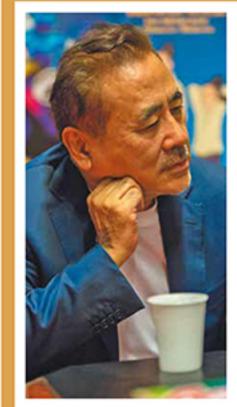




Quel regard portez-vous sur l'évolution du jeu vidéo ?

Le domaine a énormément changé ; à l'époque de la Famicom, les softs étaient très simples avec un gameplay basique et maintenant, le jeu vidéo s'est beaucoup complexifié. On y fait des choses bien plus évoluées ; toutefois, avec l'arrivée des smartphones, on est revenus un peu en arrière, avec un cycle où les jeux redeviennent très simples. Je ne sais pas si ce cycle va se répéter régulièrement...

C'est assez étrange parce que j'ai connu les jeux vidéo à leur naissance. Je les ai vus se développer avec l'arrivée des premières consoles pour lesquelles j'ai moi aussi œuvré et aujourd'hui, on se rend compte que le jeu vidéo est partout. J'ai un petit-fils qui est toute la journée devant ses écrans, sur sa tablette ou son téléphone portable. Ils sont partout et tout le monde joue ! Au Japon, c'est devenu tellement banal de jouer aux jeux vidéo que cela ne surprend absolument plus personne. Il y a dix ou quinze ans, c'était encore différent. Je m'interroge sur l'évolution du jeu vidéo à ce niveau-là : que va-t-il se passer pour la



"Je vais peutêtre vous décevoir, mais en ce qui me concerne, les RPG ne sont pas du jeu dans le sens où c'est trop complexe"

génération future ? Peut-être vont-ils tous arrêter le jeu vidéo, qui sait ?! Je ne sais pas... Dans tous les cas, c'est une évolution que je trouve assez amusante à observer.

Comment vivez-vous le fait que des personnages créés il y a plus de vingt ans soient encore sur le devant de la scène aujourd'hui?

J'ai énormément de chance ! Vous savez, j'ai dessiné tellement de personnages – pas seulement pour Final Fantasy, mais notamment pour cette série... Il y a très peu de temps, Square Enix m'a demandé de faire un poster en y incorporant tel et tel protagonistes. En regardant un peu dans le document qu'ils m'avaient donné, je me suis dit « Il est génial, ce personnage, il est vraiment bien! », avant de me rendre compte que c'était moi qui l'avais dessiné... Vous voyez, j'en ai fait tellement que je les oublie ! C'est assez amusant... C'est un plaisir, mais c'est aussi effrayant.

Dans votre biographie, vous confiez que votre personnage favori est Tina / Terra de Final Fantasy VI. Y a-t-il d'autres personnages que vous appréciez dessiner?

J'aime aussi le Mog car il est facile à dessiner! J'apprécie beaucoup les dragons, Bahamut par exemple... C'est vrai que j'ai une attirance pour les monstres parce qu'ils sont imposants. J'aime bien les monstres qui m'impressionnent moi-même! (Rires)

