

Arnaud Dewaele, Anthony Roux, Xavier Houssin,
Illustration des classes du jeu Dofus, réalisée sur le logiciel Flash, 2005



Sommaire

12 Introduction : L'art transmédia d'Ankama

Antoine Rigaud

22 Déployer un univers transmédia

Entretiens avec Ankama, par Antoine Rigaud et Jean-Baptiste Garnero

Ankama : une stratégie transmédia singulière

Entretiens croisés de Bénédicte Hennequière, responsable des opérations transmédia, et Élise Storme, directrice éditoriale d'Ankama Éditions

La cellule background, les gardiens du temps

Entretien avec Amélie Charpentier, scénariste cellule background

Animer les conventions : l'art vivant d'Ankama

Entretien avec Nolan Anderson, responsable de production événementielle Ankama

46 Ankama, retour sur 25 ans de créations

Matteo Watzky

50 L'histoire d'Ankama par ses créateurs

Entretiens croisés d'Anthony Roux (Tot) et Camille Chafer (Kam) par Antoine Rigaud et Jean-Baptiste Garnero

54 Ankama et ses influences

Oriane Sidre

60 Les sources du Krosmoz : entre jeux, livres et films

Entretiens croisés d'Anthony Roux (Tot) et Camille Chafer (Kam), créateurs d'Ankama par Antoine Rigaud et Jean-Baptiste Garnero

64 Transmédialité et communauté(s) de fans.

Le paradoxe Ankama

Sébastien Denis

70 Ankama en communauté(s)

Entretien avec Pauline Plaisant, directrice stratégie du groupe par Sébastien Denis

76 L'art de l'animation d'Ankama, du jeu vidéo au cinéma

Jean-Baptiste Garnero

96 Du bricolage à l'alchimie : l'animation Ankama

Entretien avec Christophe Bulteel (Kuri), directeur de l'animation par Antoine Rigaud et Jean-Baptiste Garnero

106 L'humour Ankama : la genèse de l'épico-burlesque

Entretiens croisés d'Anthony Roux (Tot) et Camille Chafer (Kam), créateurs d'Ankama par Antoine Rigaud et Jean-Baptiste Garnero

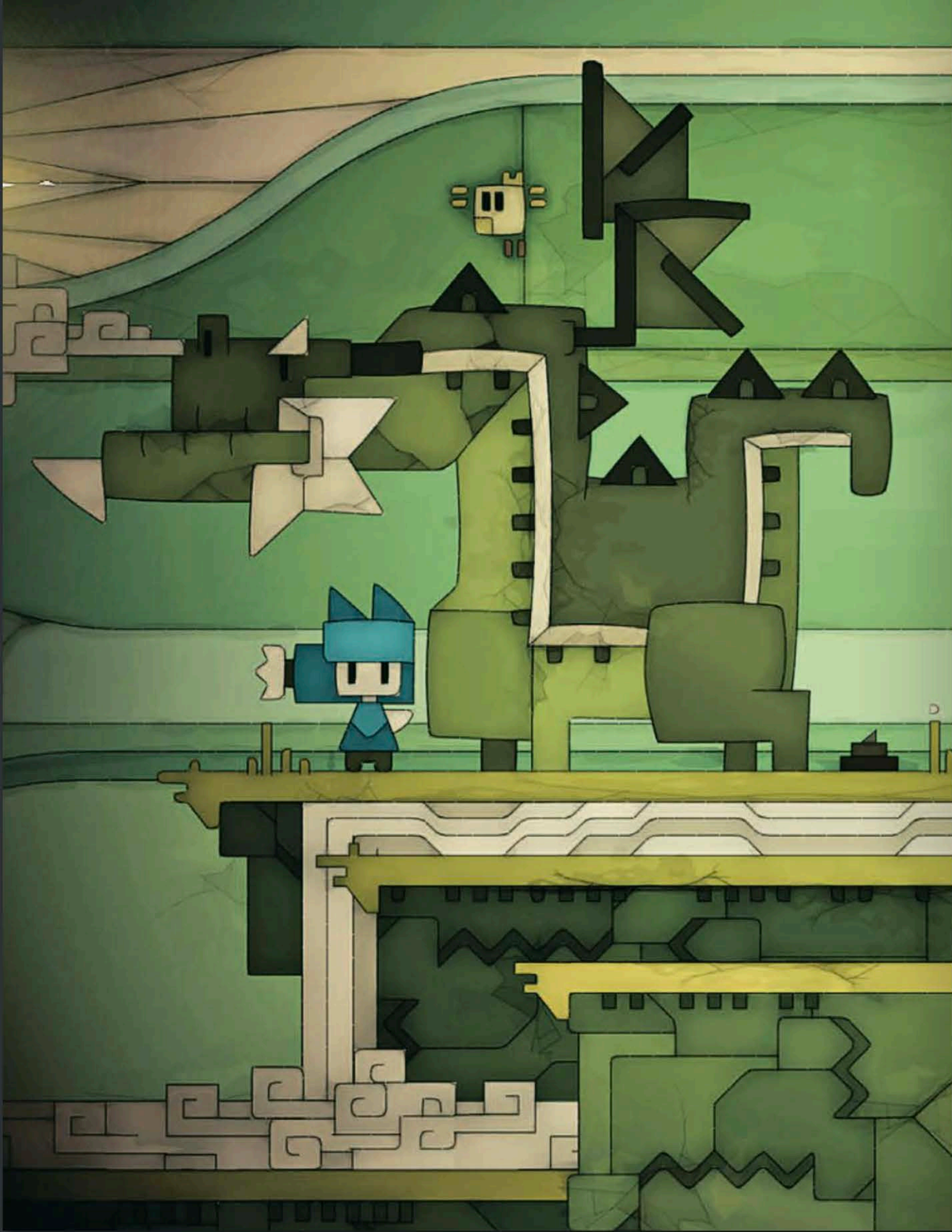
126 Le merveilleux, témoin du réel.

Protéger et réenchanter la nature

Marie Pruvost-Delaspre

154 Cartographie sélective d'Ankama

158 Bibliographie, les auteurs



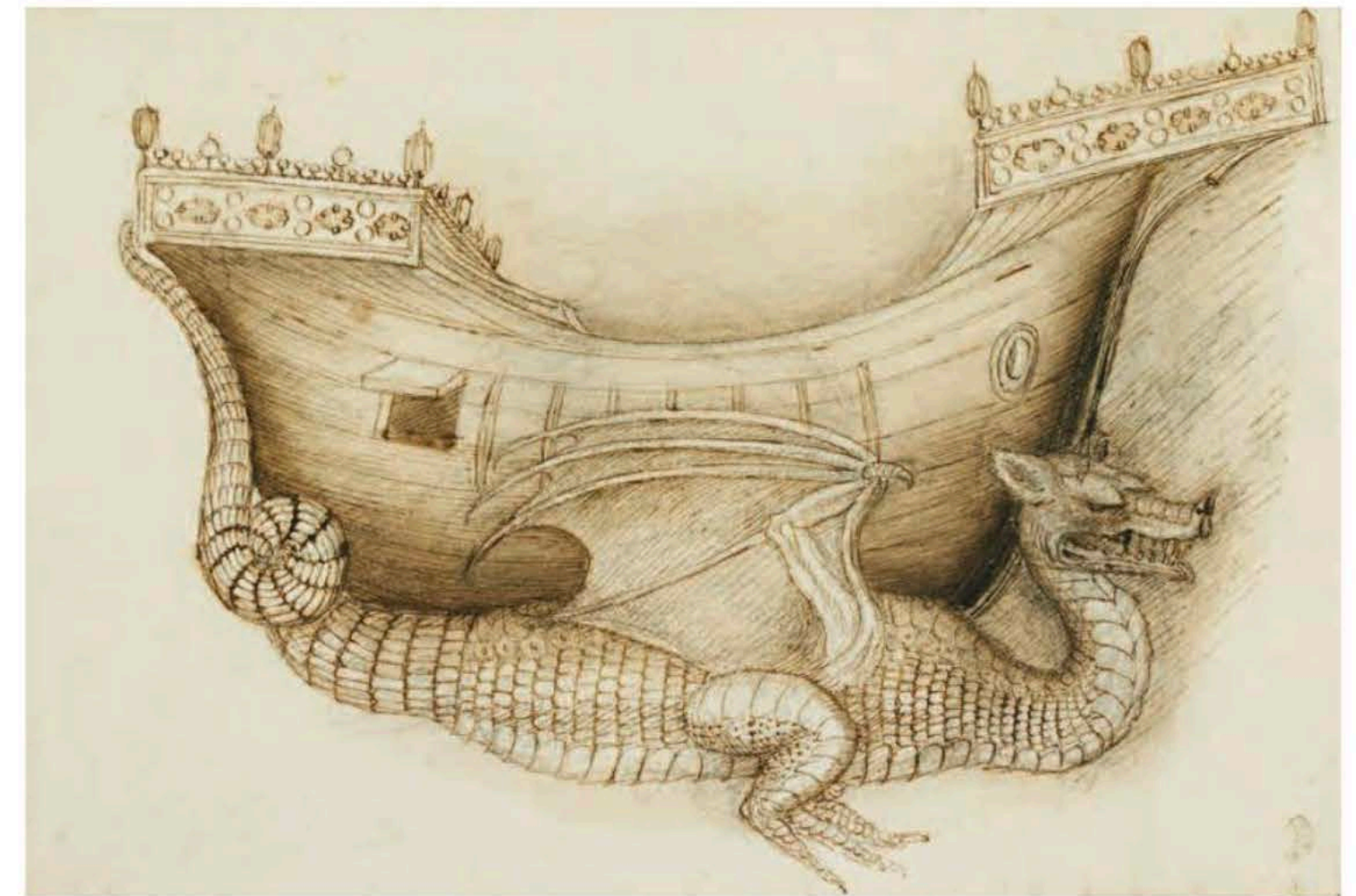
Introduction

L'art transmédia d'Ankama

Antoine Rigaud

Le Tibre seul, qui vers la mer s'enfuit,
Reste de Rome. Ô mondaine inconstance!
Ce qui est ferme, est par le temps détruit,
Et ce qui fuit, au temps fait résistance.

Joachim Du Bellay, *Les Antiquités de Rome*, 26



Double page précédente
Dofus Touch, 2016

Xavier Houssin, série *Wakfu*,
saison 1, 2009

Pisanello (vers 1395-1455),
*Coque d'un navire porté
par un dragon, vue de profil,
et esquisse du dragon*,
194 x 283 cm, date inconnue,
Paris, musée du Louvre

Créé en 2001 par trois amis du Nord (Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras), Ankama sort en 2003 le jeu de rôle en ligne *Dofus*, qui rencontre un succès immédiat à l'échelle nationale. Ce succès offre au studio une grande liberté de création, que la société emploie à étendre l'univers épico-burlesque du jeu, le Krosmoz, à travers d'autres médias. Ankama ouvre ainsi successivement une maison d'édition (en 2005) et un studio d'animation (en 2007).

Sous la pluie et le signe du dragon

Dans ses rêveries épistémologiques, le philosophe Gaston Bachelard imaginait que chaque univers poétique émane toujours de l'un des quatre éléments : l'eau, l'air, la terre ou le feu¹.

On pourrait dans cette perspective envisager l'eau comme l'élément fondamental de l'univers inventé par Ankama. L'eau est au cœur des transformations du Monde des Douze. Elle forme une image de l'espace lisse, ouvert et fluide, des mondes numériques et de la narration transmédia. Enfin, l'eau, symbole du temps qui s'écoule et du devenir incessant, s'apparente au processus d'écriture et de réécriture des histoires et des jeux du studio.

Le Monde des Douze, la planète sur laquelle se déroulent la plupart des récits Ankama, est en effet une terre progressivement engloutie : d'abord par le chaos d'Ogrest, une crise de larmes qui fait monter le niveau des eaux et initie l'Ère du Wakfu, ensuite par la mystérieuse Grande Vague qui ne laisse subsister que des îles à l'Ère de Waven. La question de l'animation et de l'impermanence des choses

est au cœur de cet univers, dans lequel l'énergie créatrice du mouvement, le Wakfu, s'oppose à l'énergie négative, la Stasis, sa forme immobile.

C'est aussi un univers placé sous le signe des dragons. L'univers du Krosmoz est justement né de la « danse » de la Grande Déesse et du Grand Dragon, ainsi que des Dofus, dont sont issus les six Dragons primordiaux.

Or, anthropologiquement parlant, le dragon apparaît à l'origine comme un gigantesque serpent lié à l'eau ou à l'orage². Les dragons présents dans les mythes grecs (l'Hydre de Lerne, Cadmos...) semblent dériver des mythes mésopotamiens, et restent associés à l'élément aquatique. Cette symbolique se transmet jusqu'au Moyen Âge par le rituel saisonnier des Rogations, qui rejouent les combats sauroctones opposant les saints aux dragons, victoire symbolique de l'homme contre la nature et les éléments.

L'iconographie des dragons est mouvante jusqu'au XIV^e siècle, période à laquelle ils arborent la couleur verte du diable (à l'exception du dragon rouge de l'Apocalypse) et les ailes membraneuses des chauves-souris. À partir du XIX^e siècle, les dragons, chassés des sciences naturelles, ne représentent plus le mal au sens religieux du terme mais demeurent utilisés pour figurer l'ennemi. Au XX^e siècle, le développement de la *fantasy* change cependant la représentation du dragon, qui devient l'emblème de l'imaginaire médiéval fantastique.

Son traitement chez Ankama témoigne de cette mutation symbolique : les dragons sont ici des créatures divines. Le Grand Dragon est à l'origine de l'univers ; les six Dragons primordiaux ont créé les Dofus. Dans les récits écologiques d'Ankama, le dragon, symbole de la nature, devient logiquement adjuvant des héros.



Monstres et merveilles : survivances dans l'art numérique

Alors même que les modèles mathématiques se sont imposés dans la plupart des domaines, les dragons ressurgissent au cœur de cette nouvelle rationalité numérique : les informaticiens ont déployé des trésors d'ingénierie pour faire apparaître à l'écran des créatures fantasmagoriques. Ces êtres fabuleux inventent ainsi une nouvelle forme de mythologie pour les mondes virtuels.

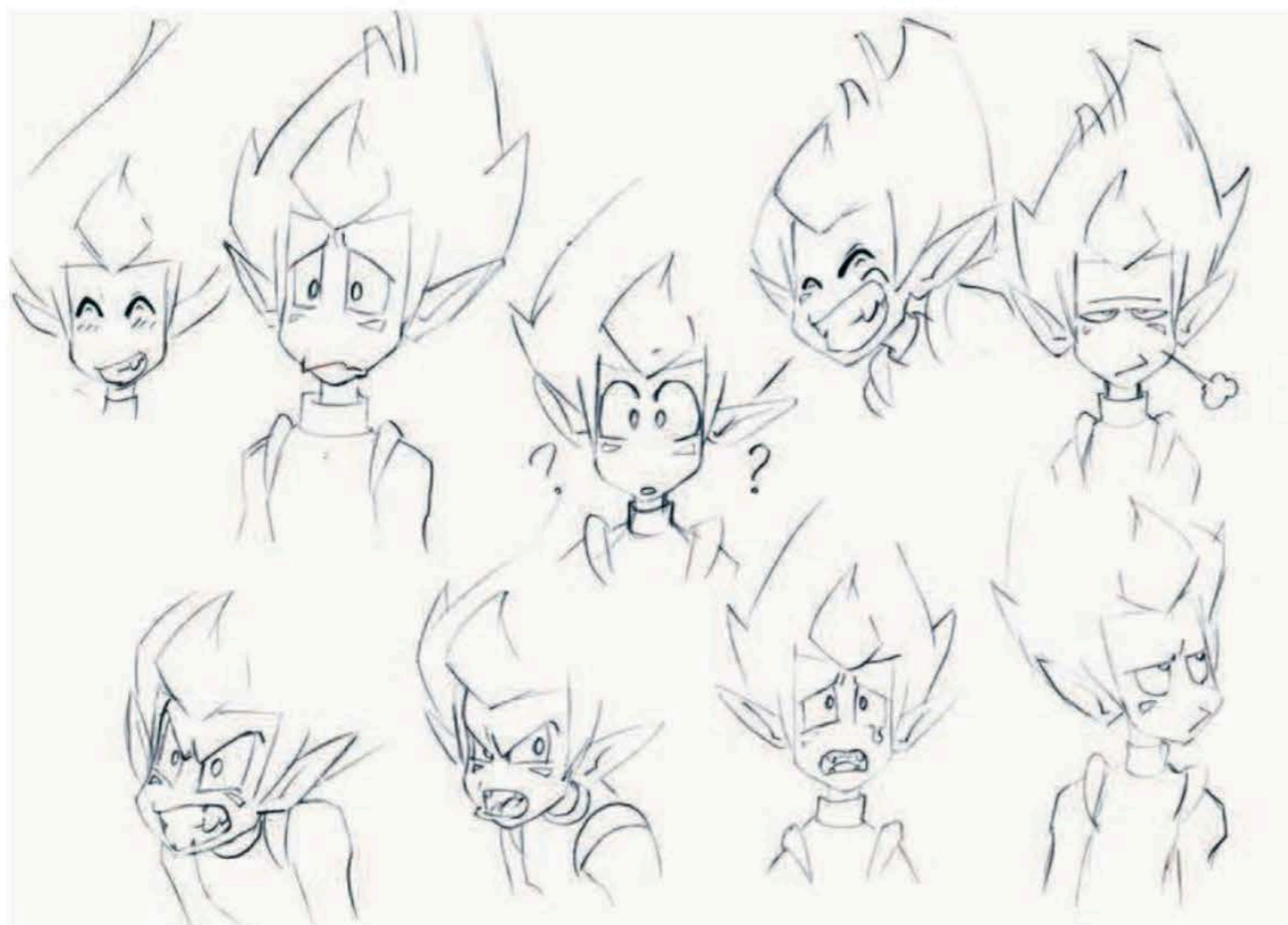
Chez Ankama, ces créatures font l'objet d'un traitement visuel et narratif inventif qui met à distance leur monstruosité pour nous faire réfléchir à notre humanité. À l'instar du Sphinx et de ses énigmes, la confrontation aux monstres dessine un chemin vers la connaissance de soi et du monde. Les monstres sont gardiens de seuils. Ils questionnent les frontières : le monstrueux se définit par rapport à une norme, formelle, juridique ou morale.

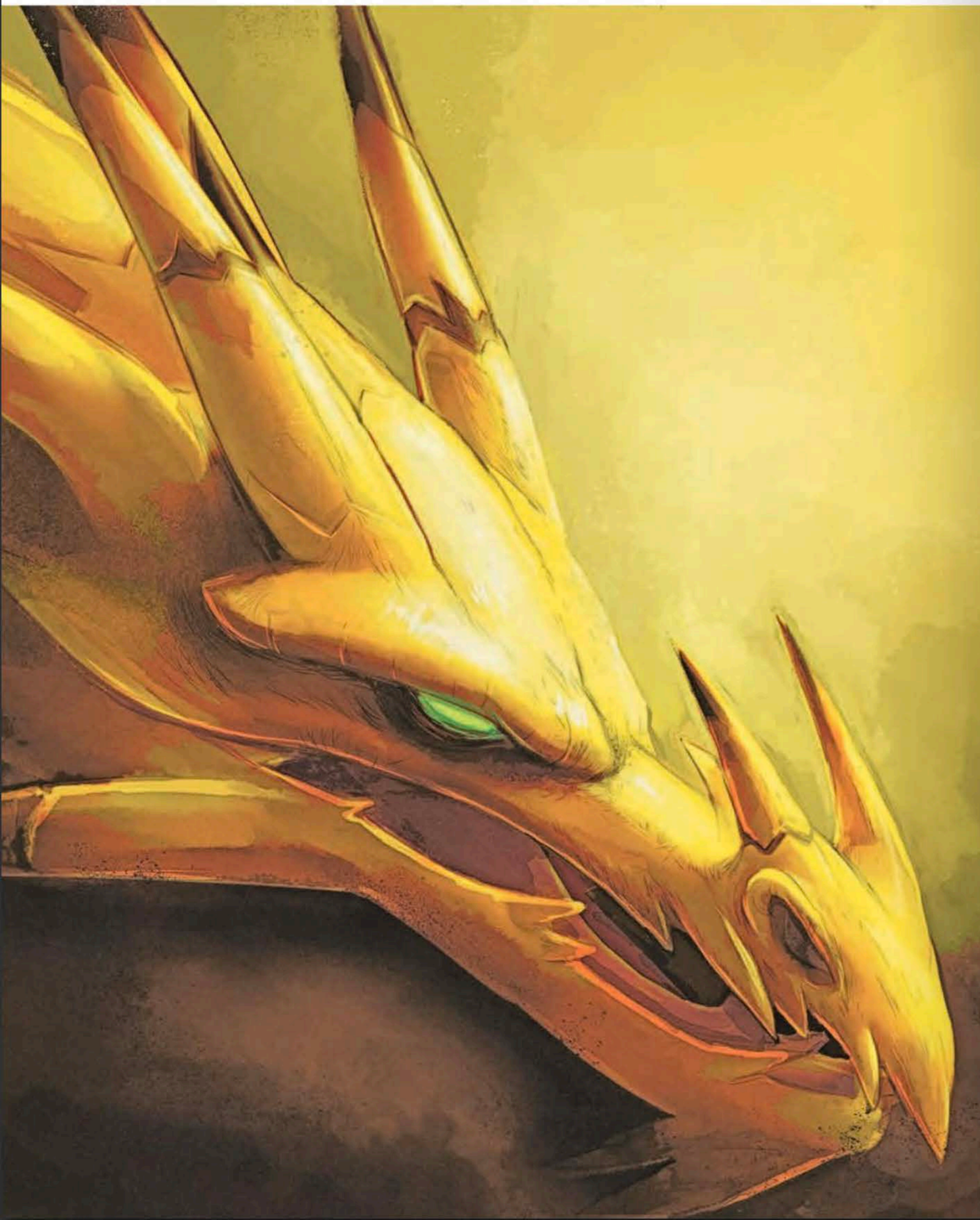
Ankama travaille le monstrueux en alliant une esthétique *kawaii* (« mignon », en japonais) à l'horifique. Mais le monstre est aussi thématiqué par Ankama sur le plan moral, à travers ses antagonistes non-manichéens et les choix moraux auxquels sont confrontés ses héros. Nox, l'antagoniste de la première saison de la série *Wakfu*, connaît ainsi une forme de rédemption en dévoilant le désir profond qui anime sa soif destructrice de pouvoir – remonter le cours du temps pour sauver sa famille.



Yugo prisonnier de Toross, série *Wakfu*, saison 4, épisode 10, timecode : 00:10:34

Francisco Goya (1746-1828), *Les Désastres de la guerre* [*Los Desastres de la guerra*], eau-forte et brunissoir, 17,6 x 21,8 cm, *Contre le bien commun* [*Contra el bien general*], 1862-1863, Madrid, Museo Nacional del Prado





Du bricolage à l'alchimie : l'animation Ankama

Entretien avec Christophe Bulteel (Kuri), directeur de l'animation
par Antoine Rigaud et Jean-Baptiste Garnero

Comment avez-vous commencé l'animation chez Ankama ?

Les prémices de l'animation ont démarré avec nos premiers *trailers* de jeux vidéo. On ne travaillait que sur Flash. Comme c'est un outil vectoriel, Flash a l'énorme avantage de donner des traits toujours nets, quelle que soit la taille du personnage. Cela nous a permis de développer tous les pôles d'Ankama assez rapidement, car un dessin fait pour le jeu vidéo, même petit, est agrandi directement sous Flash par l'édition et il peut être imprimé sans effort. Ce n'est pas du tout le cas des images en bitmap. Ainsi, énormément de livres et de contenus (jeux et bandes dessinées) ont pu être édités grâce à la particularité de ces fichiers.

On commençait à développer à cette époque, vers 2006-2007, un nouveau jeu : *Wakfu*. Une partie de l'équipe continuait à développer le jeu *Dofus*. L'autre partie – constituée de Tot, Kam, Arnaud, Xa, moi-même et de quelques autres personnes – a commencé à développer une nouvelle ère, l'Ère du *Wakfu*. C'était toujours dans le monde du *Krosmoz*, mais cette nouvelle période permettait de remettre à plat certaines choses. Nous avons commencé à faire des *trailers* pour ce nouveau jeu avec des éléments dessinés qui ne se retrouvaient pas dans le jeu.

Ces trailers étaient storyboardés ?

Non, bien sûr que non, pourquoi boarder ? (*rires*) Sur plein d'aspects, nous n'avions aucune expérience. Nous avions juste beaucoup d'envies. Et nous adorions tous les dessins animés, donc nous nous sommes lancés là-dedans. Mais toujours en utilisant Flash. De l'animation en jeu vidéo, nous savions faire : nous avons alors essayé de transposer ça sous forme de film, avec différents cadrages. C'était très compliqué, mais on s'en est sorti. On a fait un beau *trailer* pour le jeu *Wakfu*, avec *Ogrest* qui hurle au joueur de venir le défier (c'était le pitch de *Wakfu*). Les joueurs étaient tellement séduits qu'on a commencé à avoir dans l'idée de développer cet univers en série TV, sous forme



Cédric Plaisant,
Terrakourial, Dragon primordial de terre, 2026

Ankama Animations,
Animation de la fuite d'Evangelyste, série *Wakfu*, saison 1, 2008