

Champagne!

n° 0 - Cuvée 2014 - 40 pages

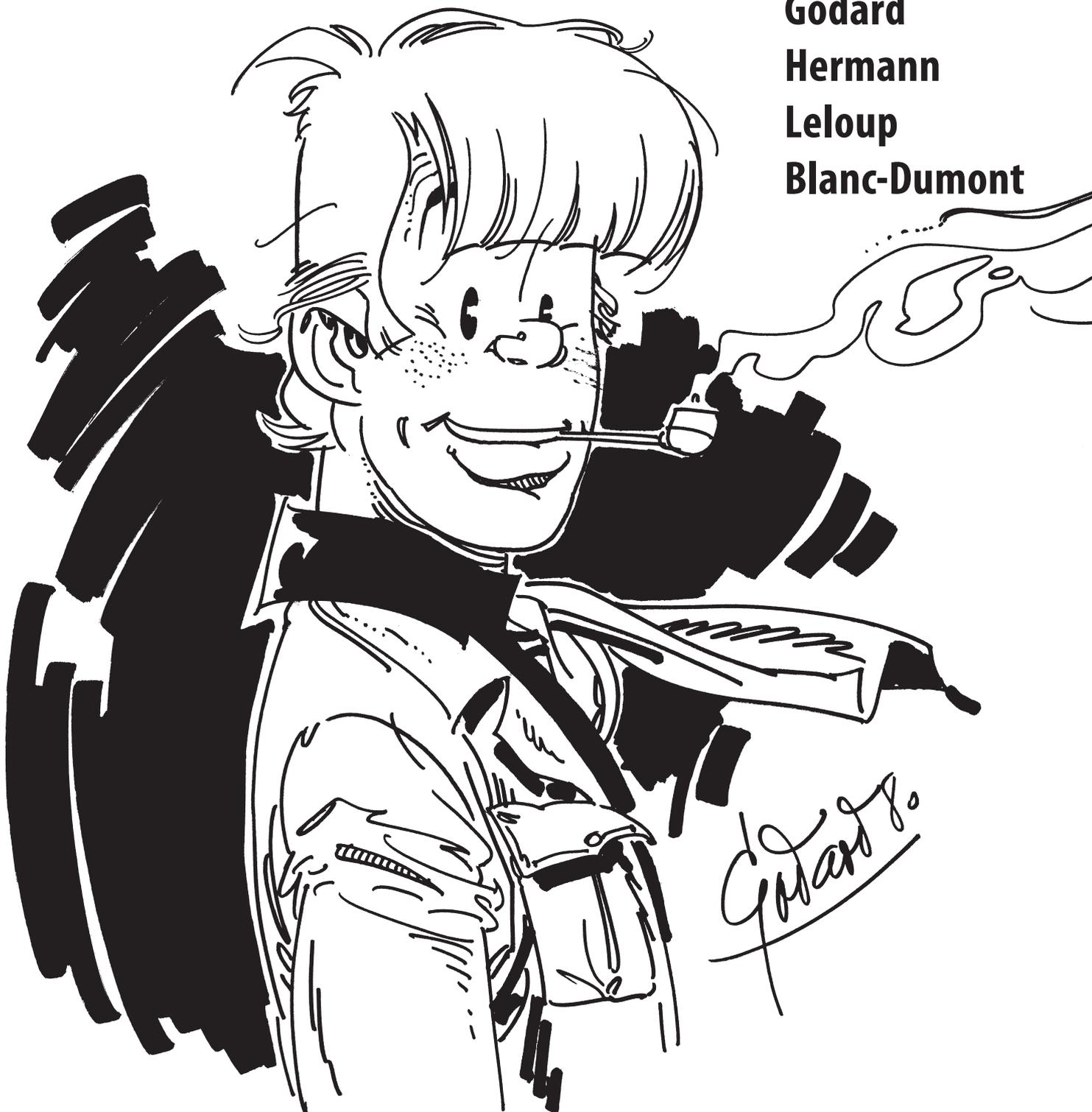
Entretiens :

Godard

Hermann

Leloup

Blanc-Dumont



Ont collaboré aux parutions originales du matériel réédité dans ce numéro : Michel Blanc-Dumont, Eric Buche, Patrick Delmenico, Dominique Ernst, Christian Godard, Hermann Huppen, Léonard Morand, Philippe Muri, Claudius Puskas, Alain Vittoz

Parutions originales : 1981

Edition : Mai 2014

Logo Champagne : Eric Daguin

Mise en page : Jean-Pierre Sculati

Saisie texte : Stéphanie Melly, Lili Poupette

Web : <http://champagne.musimage.ch>

Contact : jp@musimage.ch

Copyright : sauf mention contraire, les droits appartiennent aux auteurs respectifs des oeuvres publiées

Remerciements particuliers : Eric Daguin et Adhésif, Louis Cance

Champagne ! a eu auparavant plusieurs prédécesseurs, tentatives plus ou moins abouties de faire un "bon fanzine", des *numéros 0* en quelque sorte.

Ce sont les meilleures feuilles de ces opuscules qui sont réunies dans ce n° 0 de *Champagne !*, issues de *Specimen/La cervelle à l'alambic* et parues en 1981.

Cette réédition sera, je l'espère, l'occasion de (re-)découvrir l'immense Christian Godard auquel on doit les mythiques *Martin Milan* et *Vagabond des Limbes* (avec Julio Ribera), mais aussi *Toupet la tempête* (avec Albert Blesteau) et bien d'autres séries ou one-shots parfois difficiles à mettre dans un tiroir, témoignant d'une verve créative rare.

Autre ténor de la bd franco-belge, et non des moindres, Hermann allie lui aussi un talent hors-norme, une diversité des genres abordés et une force de travail de premier ordre. Sa série *Jeremiah* est devenu un classique, suivie par *Les Tours de Bois-Maury* et bon nombre de one-shots souvent de haute volée.

Christian Godard comme Hermann partagent le port de la moustache et une réelle indépendance d'esprit. Deux personnalités authentiques et attachantes que vous saurez apprécier, tout comme le discret et sensible Roger Leloup, créateur de la célèbre *Yoko Tsuno*, dont les aventures font rêver jeunes et moins jeunes depuis plus de 40 ans. Un succès qui ne s'est jamais démenti et que Roger Leloup, qui continue à oeuvrer avec la patience et la minutie d'un orfèvre, a amplement mérité.

Discrétion et minutie d'orfèvre qui sont aussi celles de Michel Blanc-Dumont, une autre grande signature du 9ème art, sous le pinceau duquel ont évolué Jonathan Cartland et le jeune lieutenant Blueberry.

Jean-Pierre Sculati

Sommaire

- | | |
|---|--|
| 2 - BD - Wawa-le-terrible | (François Walthéry & François Gilson) |
| 3 - Entretiens avec Christian Godard | (Philippe Muri et Jean-Pierre Sculati) |
| 18 - Bibliographie sélective de Christian Godard | (Jean-Pierre Sculati) |
| 19 - Entretien avec Hermann | (Philippe Muri et Jean-Pierre Sculati) |
| 27 - Bernard Prince - La frontière de la loi | (Léonard Morand) |
| 29 - Bibliographie albums Hermann | (Jean-Pierre Sculati) |
| 31 - Entretien avec Roger Leloup | (J.-P. Sculati, C. Puskas et P. Delmenico) |
| 37 - Evolution-révolution à l'intérieur d'une série | (Alain Vittoz) |
| 39 - Bibliographie albums Roger Leloup | (Jean-Pierre Sculati) |
| 40 - Entretien avec Michel Blanc-Dumont | (Philippe Muri et Jean-Pierre Sculati) |

Wawa-le-terrible

F. Walthéry + F. Gilson





Christian Godard naît le 24 mars 1932 à Paris, où il vit toujours. Il est du signe du bélier, 1er décan. Très jeune, il se met à écrire et dessiner, avec un net penchant pour l'écriture : "Je pensais devenir un bon romancier populaire".

Après le service militaire, Christian Godard cherche à gagner sa vie en faisant du dessin humoristique, tout en essayant de publier ses romans, mais n'y réussit pas. Cependant, les Editions Rouff lui proposent de faire de la bande dessinée, et c'est ainsi qu'en 1954 il débute dans la profession sous le pseudonyme Eme. A cette époque, il collabore également avec de nombreuses autres publications.

Parmi ses nombreuses et éphémères créations, il faut retenir *Benjamin* et *Benjamine* (repris plus tard par Uderzo et Goscinny) ainsi que *Tim* et *Anthyme* (prochainement édité en album par Bédéscope).

En 1959, il entre au journal *Pilote*. *Tromblon* et *Bottaclou* et *l'agent secret E. 1000* sont ses premières séries, précédant *Norbert* et *Kari* qu'il animera de 1963 à 1970 et qu'il se prépare à reprendre dans le mensuel *Circus*.

En 1967, le journal *Tintin* étrenne son numéro 1001 avec un nouveau personnage, *Martin Milan*, qui acquerra une grande profondeur psychologique au fil des années et de ses pérégrinations.

Parallèlement à la réalisation de ses propres BD, Christian Godard écrit des scénarios pour Mic Delinx (*La jungle en folie*), Julio Ribera (*Le Vagabond des Limbes*), Henri Dufranne, Derib, entre autres. Nul doute qu'il nous réserve encore bien des surprises.

Philippe Muri & Jean-Pierre Sculati

Jean-Pierre Sculati - Comment est né *Le Vagabond des Limbes* ?

Christian Godard - La série a vu le jour aux Editions Hachette. A cette époque là, le responsable du département bande dessinée Hachette m'a demandé ce que j'avais envie de faire, et je lui ai répondu que j'avais très envie de réaliser une BD de science-fiction, et à l'époque Ribera était disponible, ce qui était une chance.

On lui a donc proposé de travailler sur la question, nous nous sommes réunis,

nous avons essayé de mettre nos idées en commun pour voir si elles étaient conciliables, et il se trouve que par le plus grand des hasards nous avons à peu près la même sensibilité et la même optique, on s'est tout de suite très bien entendu.

- Et la création de la série elle-même ?

- C'est un thème que j'avais en réserve depuis très longtemps dans un petit coin et que j'avais envie d'exploiter, et il se



Dessin inédit, 1980 (© Christian Godard)

trouve que ça correspondait bien à la sensibilité de Julio Ribera et de ce qu'il faisait. Je lui ai proposé et ça lui a plu.

- Comment se passe la collaboration avec Ribera ?

- Ca se passe très bien, on est sur la même longueur d'ondes, on se comprend parfaitement. Nous avons mis au point une méthode de travail qui nous convient bien tous les deux, et nous sommes satisfaits l'un et l'autre.

- Pourquoi avez-vous arrêté *Martin Milan* pendant quelques années ?

Extrait de l'album *Les clochards de la jungle*, 1970 (© Christian Godard & Editions du Lombard)





Dessin inédit, 1980 (© Christian Godard)

- C'était parce que j'avais besoin de me reposer sur le plan graphique, pour avoir un certain recul, pour essayer de continuer à faire des progrès.

Je crois qu'il existe deux catégories dans laquelle on trouve des dessinateurs qui très rapidement trouvent leur style, et qui en deux ou trois ans sont à peu près arrivés à maturité, et ayant trouvé ce style de manière à peu près définitive, l'utilisent sans rien changer du tout le restant de leurs jours, et sans éprouver de lassitude.

Et il y a une deuxième catégorie de dessinateurs qui par contre, au fil des années, apportent constamment des modifications à ce qu'ils font, qui ont un regard qui change avec le temps, et qui pénètrent dans l'univers graphique comme on avance dans un chemin, en découvrant sans arrêt des choses, en se

nourrissant de différentes expériences, en essayant de faire évoluer ce qu'il faut.

Ce n'est pas un jugement de valeur, mais simplement je constate le fait que certains évoluent et d'autres trouvent leur style très vite. Et j'appartiens à la deuxième catégorie, et lorsque j'ai le sentiment de piétiner, que je ne fais pas de progrès, que les planches que je réalise ne sont pas meilleures que celles que je réalisais, je m'ennuie et j'ai l'impression d'être dans un cul-de-sac.

A un certain moment, j'avais l'impression d'être coincé, et j'ai préféré m'arrêter pour que ça redémarré. Je me suis arrêté pendant trois ans en tant que dessinateur, un petit peu pour réfléchir, pour faire des essais à froid, pour prendre du recul. Je pense que ça m'a permis de redémarrer ensuite d'une manière différente et de me débloquent. Et si un jour je cesse de faire

des progrès, si je suis arrivé au bout du chemin, alors je m'arrêterais purement et simplement de dessiner.

- Comment dessinez-vous ?

- Ni très laborieusement, ni très vite. D'une manière assez classique : crayonné poussé, encrage assez soigné, sans tics ni méthodes particulières. Quand je suis très en forme, je fais une planche en deux jours.

- Et le prochain *Martin Milan* ?

- Il parlera de superstition, et pour ça, j'évoquerai le domaine de la sorcellerie. La superstition est un thème de réflexion absolument immense, dont on ne semble pas se soucier en ce moment, et qui gouverne d'une manière souterraine et inconsciente tous un tas de nos actes.



L'histoire de Martin Milan que je suis en train d'écrire en ce moment traite de ce sujet sur un mode léger et sans prétention, avec beaucoup de gags.

- Et comment réagira Martin ?

- Comme d'habitude quand il se trouve en face de la bêtise.

- Sceptique ?

- Ca, complètement, oui.

- Est-ce que vous vous sentez proche de Martin Milan ?

- En tant qu'individu ? Il y a sûrement des choses de moi et quelques traits de mon caractère dans ce personnage, mais je n'ai malheureusement ni sa liberté, ni son arrogance, ni son détachement.

- Vous partagez ses opinions ?

- La plupart, oui.

- Dans *Martin Milan*, il y a beaucoup de provocation. Par exemple, dans *Adeline du bout de la nuit*, il y a cette phrase : "Une tête à se moquer de l'ordre établi, vous voyez le genre ?".

- L'ordre établi, il n'est pas fait pour être respecté, on doit constamment le remettre en question, se poser la question de savoir s'il convient d'accepter qu'il soit aussi solidement établi qu'il l'est et pour quoi, et pour qui.

Je pense que ce n'est pas une mauvaise chose de se moquer de l'ordre établi, parce que ça donne la possibilité de se rendre compte s'il prête à la moquerie ou pas.

- Comment vous est venue l'idée de *Adeline du bout de la nuit* ?

- Je suis parti d'un souvenir personnel qui a nourri tout l'épisode. J'ai conservé le souvenir d'une petite fille d'une dizaine



Dessin inédit, 1980 (© Christian Godard)

d'années que j'ai connue quand j'avais à peu près cet âge-là. C'est à partir des souvenirs que j'en ai gardé que j'ai imaginé Adeline.

- Pensez-vous reprendre *Norbert et Kari* ?

- J'ai très envie de les reprendre. Tôt ou tard, la publication sera reprise. Quand j'ai arrêté *Norbert et Kari* dans *Pilote*, j'étais très loin d'avoir raconté toutes les histoires que j'avais en tête, et un jour ou l'autre il faudra bien que je les raconte quelque part.

La Polynésie est un endroit où il peut se passer tellement de choses, et j'ai

fait une provision d'anecdotes tellement fantastiques que j'ai du pain sur la planche. Mais il faudra que je trouve le bon endroit pour le faire.

- Avoir choisi la Polynésie comme décor, est-ce un hasard ?

- Ce n'est pas un hasard. Pratiquement tout ce que je fais trouve son origine dans des situations personnelles.

En ce qui concerne la Polynésie, l'idée de cette série vient du fait que lorsque j'étais très jeune, mon père avait un ami qui vivait en Polynésie, qui y avait un hôtel, et qui régulièrement tous les deux ans nous rendait visite et nous rapportait

des objets de là-bas, des colliers et des choses comme ça, et nous expliquait à quoi ressemblait sa vie à Papeete.

C'était bien avant que l'armée française s'y installe, qu'on y construise et expérimente des bombes atomiques, ça n'avait strictement rien à voir. Et c'était, selon ce qu'il racontait, un enchantement. J'avais à cette époque-là une vision de la Polynésie complètement enchantée, pleine de clichés, totalement magnifiée, qui était très loin de la réalité.

C'est un petit peu ça que j'ai cherché à rendre dans la série. C'est-à-dire que j'ai imaginé un personnage qui s'imaginait lui-même la Polynésie comme on me l'avait racontée à cette époque : une espèce de paradis, mais de faux paradis, constamment troublé.

- Pourquoi avoir mis un chinois comme commerçant ?

- Parce que c'est comme ça, tout le commerce est généralement aux mains des chinois. Les chinois sont très bien implantés. Ce n'est pas une invention de ma part, simplement la transposition d'une réalité.

- Vous vous êtes documenté sur la Polynésie ?

- Oui, bien sûr, extrêmement documenté sur le sujet, contrairement à ce qu'on peut penser en lisant la série. Pratiquement tous les éléments que j'utilises sont puisés aux sources de la réalité, mais ensuite tellement transposés, à la fois par le style de narration et par la façon de traiter le sujet sur le plan graphique, qu'on ne le sent pas.

- Qu'aimez-vous à part la BD ?

- Des tas de choses, on n'en finirait pas. J'aime la vie tout simplement.

- Comment vous êtes-vous intéressé au western ?

- Le western n'est pas un genre qui m'intéresse en particulier, je ne m'intéresse pas à la partie strictement historique du western. Mais ce sont des lieux et un espace géographiques à l'intérieur desquels on peut faire vivre des personnages intensément,

utiliser des idées pleinement, c'est donc un endroit privilégié pour faire fonctionner son imagination.

L'époque de la conquête de l'ouest était celles des sentiments forts, des passions violentes, c'était aussi une époque où sur le plan physique on pouvait y connaître des engagements extrêmes, et pour toutes ces raisons, le western dépasse les limites étroites du genre dit western. C'est une aventure humaine. C'est pour ça que ça m'intéresse.

- Que pensez-vous des fanzines ?

- J'en pense beaucoup de bien quand ils sont bien faits, ce qui est souvent le cas. Je trouve extrêmement courageux de la part de ceux qui les éditent de vouloir les faire, parce que c'est extrêmement coûteux, et que le public auquel ils s'adressent est très restreint, et c'est les raisons pour lesquelles j'ai répondu à ton interview.

Propos recueillis le 13 juin 1980 au Festival BD de Chambéry par Jean-Pierre Sculati et révisés par Christian Godard.

Dessin inédit, 1980 (© Christian Godard)



J.-P. Sculati - Comptes-tu reprendre Norbert et Kari prochainement ?

Christian Godard - Oui, ils paraîtront de nouveau l'année prochaine dans *Circus*, c'est décidé. Le problème a été de trouver un endroit où j'avais envie de continuer cette série, il se trouve que c'est le cas maintenant.

S. - Vas-tu te permettre plus de choses du fait que tu seras publié dans un journal pour adultes, ou vas-tu continuer la série comme avant ?

- Quand je relis mes anciennes histoires, je m'aperçois que même à l'époque où ça paraissait dans *Pilote*, et que ce journal n'était pas encore spécifiquement destiné aux adultes, il y avait des épisodes qui s'adressaient aux adultes, sans pour autant utiliser les arguments et les méthodes qu'on emploie aujourd'hui pour s'adresser aux adultes. Je ne parle pas de tous les épisodes, mais certains en tout cas.

Au niveau des thèmes choisis, il y en avait qui touchaient plus spécifiquement les adultes, alors que d'autres étaient de simples épisodes de distraction, c'est ce que je compte continuer à faire, sans plus. Je n'ai pas le sentiment qu'il faille changer quoi que ce soit, c'est déjà ce que je faisais.

A l'époque, je travaillais déjà à deux niveaux, à un niveau immédiatement perceptible, simplement amusant à la première lecture, il y a ensuite une deuxième lecture possible, avec un arrière-plan destiné à ceux qui veulent bien le découvrir. Pas dans tous les épisodes, mais dans certains comme *Le Royaume d'Astap* ou *L'élection*.

S. - Pour faire paraître en album les anciens Norbert et Kari qui font la plupart 28 pages, tu vas les remonter en 3 bandes pour obtenir 44 pages ?

- C'est déjà fait, ça m'a permis d'enlever les scories, les petits trucs qui étaient un



Dédicace, 1980 (© Christian Godard)

peu ratés, les petites longueurs, finalement ce n'est pas une mauvaise chose.

S. - Ne comptes-tu pas pour certains épisodes les garder en 4 bandes et les raccourcir pour que ça fasse la moitié d'un album ?

- Ca dépend, j'ai repris un épisode de 28 pages, *L'élection*, qui était archi-bourré, archi-serré, que j'avais écrit initialement du reste pour en faire 44 pages et que j'avais resserré à la publication parce qu'on m'avait demandé d'en faire un récit

court, là je lui ai redonné ses dimensions naturelles, sans changer un mot ni une virgule, je lui ai simplement donné un peu d'air. Ca a suffi pour faire la longueur d'un épisode. Et pour d'autres, je faisais à l'époque deux épisodes de 28 pages pour raconter une histoire, alors là, il suffit de faire quelques coupes et ça fait un épisode normal, et ça fonctionne très bien.

Philippe Muri - Les épisodes parus dans SuperPocket-Pilote seront-ils repris en album ?



- Il n'est pas impossible de les réunir tous en album, il y a justement de quoi faire un album. Si ça marche, on le fera.

S. - A quel rythme seront publiés les albums ?

- En principe, il y en aura trois l'année prochaine, deux en février, et un à la fin de l'année, on verra pour la suite. Ce sera *L'élection*, *La pierre de nulle part* et un épisode inédit, si je bosse bien et que je le termine à temps.

S. - Il me semble que Norbert est un naïf, un idéaliste, et qu'il est moins lucide que Kari.

- D'abord, la lucidité, je sais pas trop ce que c'est. Naïf, c'est sûrement un naïf. C'est toute l'histoire de Norbert, c'est l'histoire d'un type qui veut absolument se retirer de ce monde de fou, et qui pense qu'il y a un endroit où il est agréable de vivre sur terre et qui va en Polynésie, et là, il s'aperçoit que ce n'est pas plus agréable là-bas qu'ici.

En ce qui concerne Kari, je ne pense pas qu'il soit autre chose qu'un naïf lui aussi, mais d'une autre trempe. La preuve, c'est qu'il voit Norbert sous un angle tout à fait inattendu, il s'imagine qu'il a devant lui un héros.

Il est aussi naïf, seulement il a des qualités différentes. Il croit à ce qu'on lit dans les livres, il croit au savoir, à la science, à ce genre de choses, il paraît lucide, mais ils sont tous les deux aussi naïfs et à côté de la réalité l'un que l'autre.

S. - Pourrais-tu me dire le titre du prochain *Martin Milan* ?

- Ça s'appelle *Une ombre est passée*. Ça se passe dans un endroit mal défini, qui rappelle un peu les Carpates, ces endroits brumeux, mystérieux, avec beaucoup de forêts, et où les gens vivent un peu renfermés sur eux-mêmes. Ça s'appelle la Transylvaquie.

S. - Comment trouves-tu les histoires de *Martin Milan* ?

- C'est une question extrêmement compliquée, à laquelle je suis toujours embarrassé de répondre. En toute honnêteté et en toute sincérité, je ne sais pas comment je trouve les idées, si je le savais, il y aurait un truc, et si j'avais un truc, ça ne serait pas des idées, mais des trucs.

Il y a simplement des moments où j'ai envie de parler de quelque chose, ça sert plus ou moins de détonateur, je me sers

de mon état d'esprit du moment, de mon humeur du moment. J'aime bien faire des histoires d'humeur, ça ne réussit pas toujours du reste.

La dernière, *L'enfant à la horde*, c'est une histoire que j'ai écrite à un moment où j'étais de très mauvais poil, et pendant toute l'histoire, et ça se sent. Et quand j'ai réalisé cette histoire, qui était donc déjà écrite, j'ai voulu respecter absolument le ton qui avait été le mien quand je l'avais écrite, et comme j'ai mis trois ou quatre mois pour la réaliser, tu imagines que je n'étais pas de mauvaise humeur

Dédicace, 1980 (© Christian Godard)



pendant tout ce temps ! (rires) Mais j'ai quand même respecté le ton initial, et ça a complètement imprégné toute l'histoire, et je pense que c'est ça qui est intéressant en l'occurrence, ce n'est pas mettre au point une formule et l'appliquer comme un schéma inaltérable.

Alors comment je trouve mes idées, je ne sais pas trop. Des fois ça vient, des fois ça vient pas, des fois je cherche pas du tout, elles naissent comme ça, presque spontanément, des fois je me triture les méninges, mais je n'ai pas de méthode.

J'ai une méthode pour dessiner, une pour découper mon histoire et une autre pour tout le reste, mais pour le petit déclencheur, je n'en ai pas. Je pense que c'est valable pour tous les types qui veulent conserver un minimum de sincérité, on ne peut pas faire un exercice de sincérité complet, absolu, sur une bande dessinée, qui nécessite de la technique.

A chaque fois qu'on veut raconter une histoire dans laquelle on s'implique un petit peu, dans laquelle on se met un petit peu, ça nécessite un petit peu de sincérité, et, dans cette mesure, il faut qu'on bannisse toute méthode, tout truc, toute technique, laquelle n'intervient qu'après avoir trouvé l'idée.

S. - Que penserais-tu de *Martin Milan* si tu te trouvais face à lui ?

- (rires) Je me trouve tout le temps face à lui ! Qu'est-ce que je pense de lui ? Ça, c'est compliqué ! Je n'ai pas une opinion définitive à son égard, parce que je ne le connais pas complètement, je ne sais pas qui il est entièrement. Je sais qui il veut qu'on croie qu'il est, ce qui est totalement différent. Mais qui il est réellement, c'est déjà plus mystérieux. Je le trouve plutôt sympa tout à fait entre nous. Et puis...

Mais tu sais, ça va nous emmener très loin, on va noircir des pages et des pages. C'est pour moi quelqu'un de très vivant, il est réellement vivant, et beaucoup plus vivant que dans mes histoires.

Mes histoires sont le reflet de ce que je



Dédicace, 1980 (© Christian Godard)

peux parvenir à représenter de lui d'une manière relativement imparfaite. Donner une opinion comme ça en trois mots, c'est la croix et la bannière.

S. - Comment as-tu créé *Martin Milan* ?

- Je l'ai trouvé parce que je voulais un personnage qui soit libre, qui me permette de le trimballer dans tous les pays, et je ne voulais pas être contraint de le flanquer d'un environnement, de tous un tas de personnages secondaires, je voulais qu'il reste seul, pour pouvoir constamment renouveler autour de lui les personnages et les décors, etc. Je ne voulais pas traîner 10-15 personnages qu'ensuite on retrouve tout le temps.

J'avais aussi envie de raconter les pérégrinations d'un personnage qui choisit d'être solitaire. J'ai fait le tour des métiers qui permettent ce genre de choses, je n'en ai pas beaucoup trouvé dans le monde moderne, qui permettent à la fois d'être

libre - la société n'est pas faite pour ça - , et d'aller là où on veut aller quand on en a envie, et de pouvoir vivre seul.

J'avais répertorié deux ou trois métiers, et il y avait celui de pilote d'avion-taxi, qui m'a séduit, parce que c'est un peu la transposition moderne du cow-boy qui se trimballe à travers le monde avec son avion. C'était une démarche assez mathématique.

J'ai fait des histoires complètes, et puis petit à petit le personnage a pris corps, mais un petit peu malgré moi, il s'est mis à parler d'une manière qui lui était propre. Et à un certain moment, je me suis aperçu qu'il existait, quelqu'un s'était glissé dans mon idée, avait investi le personnage de l'intérieur, sans me demander mon avis. Alors qu'au départ Martin, il n'existait pas vraiment, ce n'était qu'une entité, un projet, une ombre.

M. - En fait, au départ, *Martin Milan* était un personnage comique ?

- Absolument, il était destiné à faire rire, à donner matière à des gags, et puis il a évolué tout seul, presque à mon insu. Je l'ai laissé évoluer en même temps que moi, il a pris ses aises et maintenant je n'ai plus aucun mal à le faire parler, je l'écoute, alors qu'avant je lui mettais des phrases dans la bouche. Je sais ce qu'il va répondre en face de telle situation, comment il va répondre, avec quelle désinvolture, quelle agressivité, etc. Ce n'est pas moi, c'est quelqu'un d'autre. C'est rudement pratique parce que, comme ça, je n'ai pas à chercher les phrases qu'il a à dire.

M. - Pourquoi les couvertures des anciens *Martin Milan* ont-elles été redessinées lors des rééditions ?

- J'ai trouvé qu'elles avaient un peu vieilli, et de toute façon, compte tenu de la présentation des albums, avec cet encadrement noir, ça nécessitait de les refaire. Plutôt que de reprendre exactement la même et de la refaire, ce qui était absolument barbant, j'ai préféré trouver autre chose.

Pour *Les clochards de la jungle*, j'ai refait la même parce qu'elle me plaisait bien. J'ai conservé l'idée, et j'ai changé deux ou trois petits détails. Il y avait un gribouillage qui ne me plaisait plus pour figurer le soleil, que j'ai refait d'une façon différente.

M. - Comment arrives-tu à concilier de scénarios tels que *Le Vagabond des Limbes*, *Martin Milan* ou quelque chose de tout à fait différent comme *La jungle en folie* ?

- C'est une question qu'on me pose souvent. Je ne fais pas de différence, j'ai le sentiment de faire la même chose, je veux dire que je ne me force pas à emprunter la peau de quelqu'un. Ce n'est seulement que sur le plan graphique, quand je fais mon descriptif pour le dessinateur, que je pense au dessinateur et que j'essaie

d'imaginer des images qui soient telles qu'il les aurait imaginées s'il avait été à ma place en tant que scénariste.

Mais sinon, au niveau des thèmes, de dialogues, de ce qui va se passer dans l'histoire, je reste moi-même, et, à mon avis, la plupart des thèmes sont transcritibles d'une série dans l'autre. Mais on ne le sent pas parce que justement il y a cette façon d'interpréter qui tient à la personnalité des dessinateurs, qui fait que ça semble totalement et fondamentalement différent.

Mais je ne cherche pas à être différent. Je cherche à imaginer des images d'une manière différente de celle qui est la mienne quand je vais dessiner et ça, c'est tout à fait autre chose.

M. - Qu'est-ce qui t'a poussé à faire des scénarios pour les autres ?

- D'abord le plaisir, parce que j'aime bien collaborer avec des gens. Deuxièmement, quand on a la chance de collaborer avec des gens qui ont beaucoup de talent, par voie de conséquence, on est amené à faire des choses qu'on aurait peut-être pas fait soi-même tout seul, héhé !

Et aussi un petit peu le hasard, parce que ça a démarré à l'époque du *Pilote-Actualités*, et qu'il n'y avait pas beaucoup de gens qui se proposaient pour fournir des idées, et que j'ai pondu quelques idées comme ça en 2, 3, 4 ou 5 pages pour de gens qui dessinaient des actualités, et ça s'est fait un peu tout seul comme ça, mais

je n'ai pas envie d'écrire des scénarios pour tout un tas de dessinateurs.

M. - *Le Vagabond des Limbes*, c'est une série d'humour ou de science-fiction ?

- (rires) Pour moi, d'abord, le partage arbitraire des genres, ça ne me convient pas du tout, je pense que vouloir faire une série d'humour est aberrant, c'est absurde. Parce que de l'humour, quand on en a, qu'on veuille ou qu'on veuille pas, on en met dans ce qu'on fait, ou bien, si on en a pas, et qu'on croit en mettre, on en met pas.

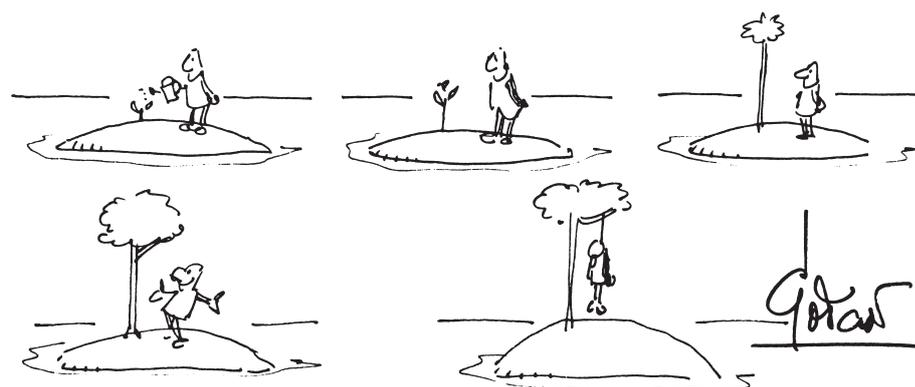
C'est peut-être une série d'humour par certains aspects. De la science-fiction au sens littéral du terme, sûrement pas. Fantastique plutôt. Et pour le reste, c'est une série dans laquelle il est plus facile de pousser à leur paroxysme certaines idées que cela le serait dans un contexte normal, une bande réaliste ou classique.

Mais notre propos, à Julio et à moi, n'est pas de faire une série qu'on puisse classer dans un petit tiroir, ce n'est pas un space-opéra, ce n'est pas de la science-fiction, ce n'est pas non plus du fantastique, ce n'est ni l'un ni l'autre, c'est assez nébuleux. Je ne tiens pas du tout à ce qu'on puisse la classer.

M. - C'est une série qu'on peut rêver ?

- Oui, bien sûr, j'espère ! C'est mon souhait le plus cher. Je n'aime pas les

Inédit, 1980 (© Christian Godard)



classifications, parce qu'à priori ça enferme dans un genre, et je n'aime pas être enfermé. Que veux-tu savoir d'autre avant que tu t'endormes ?

S. - Combien de degrés ça fait un Martini ?

- Ce n'est pas très fort, 16 degrés, c'est 3-4 degrés de plus que du vin rouge, ça a l'air de t'avoir asphyxié d'un seul coup, tu vas boire un verre de Ricless, ça va te remettre en forme j'espère !

M. - Quels sont les projets pour *Le Vagabond des Limbes* ?

- En ce moment, il y a un épisode qui se termine dans *Pilote*, qui est *La Guerre*

des Bonkes. Nous sommes en train de terminer l'épisode suivant qui a pour titre *Pour trois graines d'éternité*. Et à la fin de l'année, théoriquement, il faudra que j'aie trouvé l'idée qui va suivre.

Je peux te raconter en trois mots le contenu de l'épisode qui n'est pas publié. J'ai voulu raconter l'histoire d'un type qui était doté d'un pouvoir tout à fait fabuleux, à savoir celui de s'introduire dans les rêves des gens, ça m'a semblé d'abord une démarche couramment utilisée, qui est celle d'essayer de comprendre à quoi les gens rêvent, pour les manipuler.

La publicité est un exemple parfait. Un publicitaire cherche à savoir à quoi les gens rêvent, et il donne une forme et un contenu à ce rêve. Et il fabrique éventuellement d'autres rêves en plus,

et avec ça il essaie de manipuler des consommateurs potentiels. Si tu as un mec en face de toi et si tu sais à quoi il rêve, tu as un gros avantage sur lui dans une discussion.

A partir de cette idée relativement simple, presque banale, j'ai essayé d'imaginer un type qui a réellement ce pouvoir, et qui s'introduirait dans le rêve d'Axle et aurait un pouvoir énorme sur lui, et ça donnerait lieu à une confrontation infernale.

S. - Résumé en trois mots !

- Je n'ai pas pu faire plus court, tu m'excuseras ! (rires)

S. - Que penses-tu de la mort et de Dieu ?

- Je ne sais pas, je n'ai pas de compétence là-dessus.

S. - Pourtant tu en as parlé dans *Le Vagabond des Limbes* ?

- Mais pour en dire des bêtises, pour plaisanter sur le sujet. Je ne suis pas un philosophe ni un penseur. J'en pense la même chose que tout le monde, je vais te dire des âneries, des banalités. La mort, c'est injuste, c'est triste, ah mon Dieu ! (rires) Quant à parler à Dieu, je n'ai rien d'original à dire sur la question, d'ailleurs qui peut dire quelque chose d'intelligent là-dessus ? Si on passait à autre chose ?

M. - Tu as fait un scénario pour Derib, comptes-tu en faire d'autres ?

- On a fait cette première histoire, *L'homme qui défait le destin*. Du reste, ils l'avaient mal orthographiée, ils avaient foutu *L'homme qui défait le destin*, ça me fichait une partie de l'histoire en l'air ! (rires) J'en ai écrit une autre, et théoriquement on devrait faire une série d'histoires comme ça, avec chaque fois le même genre de titre *L'homme qui...* La suivante, c'est *L'homme qui croyait à la*

Dédicace, années 70 (© Christian Godard)





Inédit, 1980 (© Christian Godard)

Californie. J'espère que ça ne s'arrêtera pas là, parce que j'aime beaucoup ce que fait Derib. Il y aura sûrement un album.

S. - As-tu des projets avec d'autres dessinateurs ?

- Non. Je me demande comment je ferais si j'avais des projets, je ne pourrai pas les conduire à terme.

J'écris en moyenne deux albums par année pour Ribera, je continue *La jungle en folie* avec Delinx chez Dargaud, et je veux absolument mener de front beaucoup de choses, beaucoup plus qu'il serait normal et sérieux d'envisager, et

je n'ai pas envie de faire une carrière de scénariste.

Ca se trouve comme ça quand je tombe sur des types extraordinairement lumineux comme le sont Derib ou Ribera. On se rencontre, et on éprouve une vive amitié l'un pour l'autre, et on a envie de travailler ensemble.

M. - Lorsque tu écris une histoire, tu le fais d'une traite ?

- Quand j'ai une idée de base, je l'écris d'une traite pour moi, c'est une sorte de premier jet, qui peut être long ou court. Je jette pendant deux ou trois jours une

espèce de déferlement d'idées qui s'en vont dans tous les sens. Et à partir de ça, je vais construire un scénario.

C'est un petit peu comme quand on veut construire un mur, il y a un camion qui s'amène et qui déverse des briques sur le sol. Une fois que c'est sur le sol, tu peux faire intervenir la technique pour choisir celles qui sont en bon état et foutre en l'air celles qui sont cassées, et tu peux construire ton mur.

S. - Et ta carrière de romancier ?

- Tu n'as pas peur des grands mots toi, au moins ! (rires) On ne peut pas tout

faire, ce n'est pas possible. J'ai publié un roman et j'en ai écrit trois. Comment veux-tu faire tout ça ? Il faut choisir. Il faudrait que je vire la bande dessinée.

Pendant un temps, je croyais que j'y arriverais, mais non, je n'y suis pas parvenu. Un jour, peut-être que j'en aurai marre de la bande dessinée, alors je ferai ma valise et on verra.

M. - Conçois-tu un roman comme tu conçois une bande dessinée ou est-ce fondamentalement différent ?

- On pourrait dire que oui, on pourrait dire que non. Oui parce que l'écriture ne peut se concevoir pour moi que dans la mesure où elle sert de support à la narration d'une histoire, ça ne peut pas être un exercice stylistique, je ne suis pas un littéraire du tout, je suis un conteur.

Pour imaginer la matière de ce qui doit devenir un roman, je fais appel aux mêmes mécanismes mentaux, mais ensuite il est bien évident que ça devra mettre en route d'autres techniques que celles de la bande dessinée, laquelle nécessite d'être très concis, de se limiter au strict minimum de mots, d'être extrêmement allusif, et de pratiquement tout suggérer.

La bande dessinée est surtout un art de suggestion. Si tu rassembles toute la matière qu'il faut pour raconter un album de bande dessinée, transcrit en phrases courtes, ça donne une nouvelle.

Les auteurs de BD sont des gens qui écrivent et racontent des nouvelles, parce qu'il n'y a pas la place pour raconter plus qu'une nouvelle dans un album de BD, alors que dans un roman, tu as la place de développer un tas de choses, de créer une multitude de personnages additionnels. Et tu as la place pour laisser ton imagination prendre corps, s'envoler, alors que dans la bande dessinée tu es enfermé dans un carcan infernal qui est celui de la place, parce que tu manques toujours de place !

Jamais je ne peux me dire "je tiens une bonne idée, je me laisse aller et je vais



Christian Godard, années 80 (DR)

jusqu'au bout de mon idée", je ne peux jamais faire ça, il faut toujours que je pique dans mes idées des petites phrases qui sont celles qui vont nourrir l'imagination du lecteur.

Finalement mon métier est de choisir les bonnes phrases pour qu'elles parlent à une autre imagination, mais je ne peux pas tout dire, je j'ai jamais la place.

M. - C'est difficile de faire une histoire en 44 planches ?

- Oui, c'est difficile, parce que quand j'imagine une histoire, il vient trois fois plus d'idées qu'il n'en faut, c'est pour moi très difficile ensuite de me dire "Non, je ne vais pas dire ça, non je ne vais pas faire cela..." et de redevenir extrêmement

linéaire. Mais ce n'est pas le cas de tout le monde, il y en a d'autres qui fonctionnent très bien dans un album de 44 pages, et qui sont très à l'aise. C'est leur bonne distance. Tant mieux.

S. - Que penses-tu de la politique de (A Suivre) qui est de laisser libre le nombre de pages d'une histoire ?

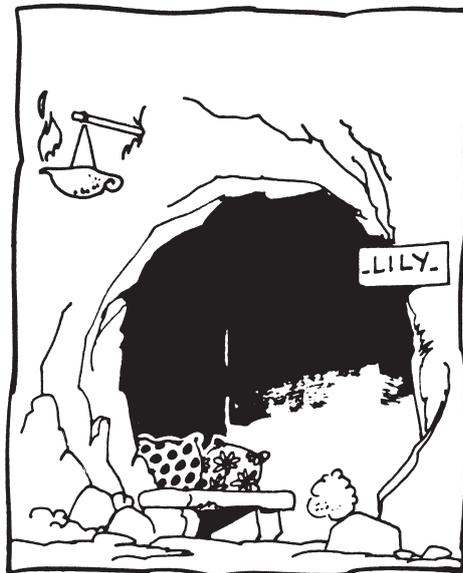
- C'est une excellente idée, c'est formidable, à condition de ne pas donner une centaine de pages à remplir à des gens qui n'ont rien à dire.

Propos recueillis le 22 octobre 1980 à Paris chez Christian Godard par Jean-Pierre Sculati et Philippe Muri et révisés par Christian Godard.

COLLECTEUR D'IMPÔT PERCEVANT, COMME C'ÉTAIT L'USAGE EN CES TEMPS REÇULÉS, SES REDEVANCES EN NATURE, SELON LES FONCTIONS DE CHACUN...



D'UNE PÊCHERESSE ...



IL FAUT QUE J'Y RETOURNE!
J'AI OUBLIÉ DE LUI COMPTER LES 10% D'INDEMNITÉS DE RETARD...



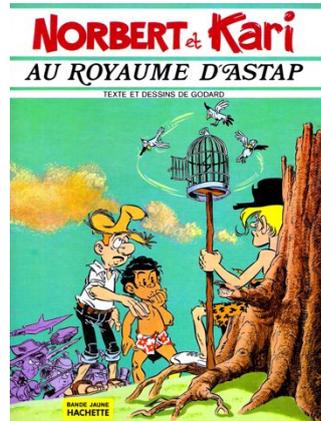
LE DEVOIR AVANT TOUT!
ET QU'ON N'INVENTE RIEN DE PLUS, ÇA MARCHE TRÈS BIEN COMME ÇA!

Martin Milan

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1) Mille ans pour une agonie | (Lombard/Dargaud, 1978) |
| 2) Les clochards de la jungle | (Lombard/Dargaud, 1978) |
| 3) Adeline du bout de la nuit | (Lombard/Dargaud, 1979) |
| 4) L'émir aux sept bédouins | (Lombard/Dargaud, 1980) |
| 5) L'enfant à la horde | (Lombard/Dargaud, 1981) |
| 6) Il s'appelait Jérôme | (Lombard/Dargaud, 1982) |
| 7) Une ombre est passée | (Lombard/Dargaud, 1982) |
| 8) Les hommes de la boue | (Lombard/Dargaud, 1983) |
| 9) Destination Guet-Apens | (Lombard/Dargaud, 1984) |
| 10) L'ange et le surdoué | (Lombard/Dargaud, 1985) |
| 11) Églantine de ma jeunesse | (Lombard/Dargaud, 1986) |
| 12) Le cocon du désert | (Lombard/Dargaud, 1993) |
| 13) La goule et le biologiste | (Lombard/Dargaud, 1997) |

**Norbert et Kari**

- | | |
|------------------------------------|------------------------------|
| 1) Au Royaume d'Astap | (Hachette, 1974) |
| 2) Le gugusse et les petits mutins | (Hachette, 1974) |
| 3) L'île aux monstres | (Hachette, 1975) |
| 4) Le maître des abysses | (Hachette, 1975) |
| 5) L'élection | (Glénat, 1981) |
| 6) La pierre de nulle part | (Glénat, 1981) |
| 7) Un empire sur pilotis | (Glénat, 1982) |
| 8) Du riffi au pays des otaries | (Glénat, 1982) |
| 9) La maison du kloune | (Le Vaisseau d'Argent, 1989) |

**Le Vagabond des Limbes (dessin de Julio Ribera)**

31 albums parus entre 1975 et 2003 aux éditions Hachette, puis aux Editions Dargaud
Intégrale en 11 volumes parus entre 2002 et 2007 aux Editions Dargaud

La jungle en folie (dessin de Mic Delinx)

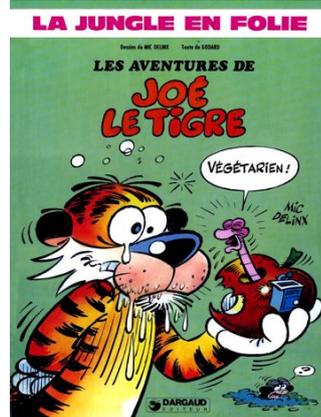
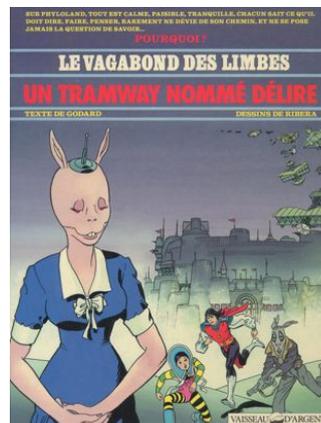
20 albums parus entre 1973 et 1988 aux Editions Rossel puis aux Editions Dargaud
Intégrale en 6 volumes parus entre 2001 et 2003 aux Editions Dargaud

Les nouvelles aventures de la Jungle en folie (scénario et dessin de Christian Godard)

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1) Il était une fois le Tuyéti | (Soleil Productions, 2005) |
|--------------------------------|----------------------------|

Toupet (dessin de Albert Blesteau)

18 albums parus entre 1989 et 2007 aux Editions Dupuis

**Pour en savoir plus**

Le blog insolite de Christian Godard :

<http://christiangodard.canalblog.com/>

Fiche détaillée sur le site BD Gest' :

<http://www.bedetheque.com/auteur-739-BD-Godard-Christian.html>

Le blog officiel du Vagabond des Limbes :

<http://vagabonddeslimbes.overblog.com/>



Hermann Huppen dit Hermann, naît le 17 juillet 1980 sous le signe du cancer, dans le village ardennais de Bévercé.

Il fait ses premiers pas dans la BD à travers quelques récits complets historiques dans les journaux *Spirou* et *Tintin*. En 1966, avec la complicité de Greg, il crée Bernard Prince qu'il anime jusqu'en 1978 et qui est alors repris par Dany.

En 1967, il dessine les aventures de Jugurtha, personnage historique scénarisé par Jean-Luc Vernal, qu'il abandonne en 1970 et que Franz reprend quelques années plus tard.

Après une série d'illustrations pour Dylan Stark, Hermann révèle sa facette western avec Comanche, une nouvelle série lancée avec Greg. Enfin, en 1978, il crée Jeremiah pour l'hebdomadaire BD allemand *Zack!* (*Super-As* en France, Suisse et Belgique) sur ses propres scénarios. Dans cette nouvelle série, non seulement Hermann s'épanouit en tant qu'auteur complet, mais Fraymond apportera son fantastique talent de coloriste du 3ème au 11ème album.

En 1980, Hermann et son beau-frère Philippe Vandooren alias Morphée lance Nic, personnage qui évolue dans un univers onirique dessiné dans un style semi-humoristique très épuré.

Ce bilan à mi-parcours - en 1981 - démontre déjà le talent et la capacité de renouvellement de Hermann, que la suite n'a fait que confirmer à chaque nouvel album.

Jean-Pierre Sculati

Jean-Pierre Sculati - Cela faisait longtemps que tu avais envie de faire Jeremiah ?

Hermann - Oui, ça fait à peu près 3 ans et demi que ça murissait petit à petit, mais j'ai du attendre pas mal de temps pour pouvoir commencer les premiers dessins, parce que j'étais encore lié au Lombard par un contrat qui exigeait que je réalise une histoire de Bernard Prince et une de Comanche par année. C'est la fin du contrat d'exclusivité qui m'a redonné cette liberté que j'attendais. C'est à ce moment là que j'ai demandé à Greg de bien vouloir chercher un autre dessinateur pour continuer Prince.

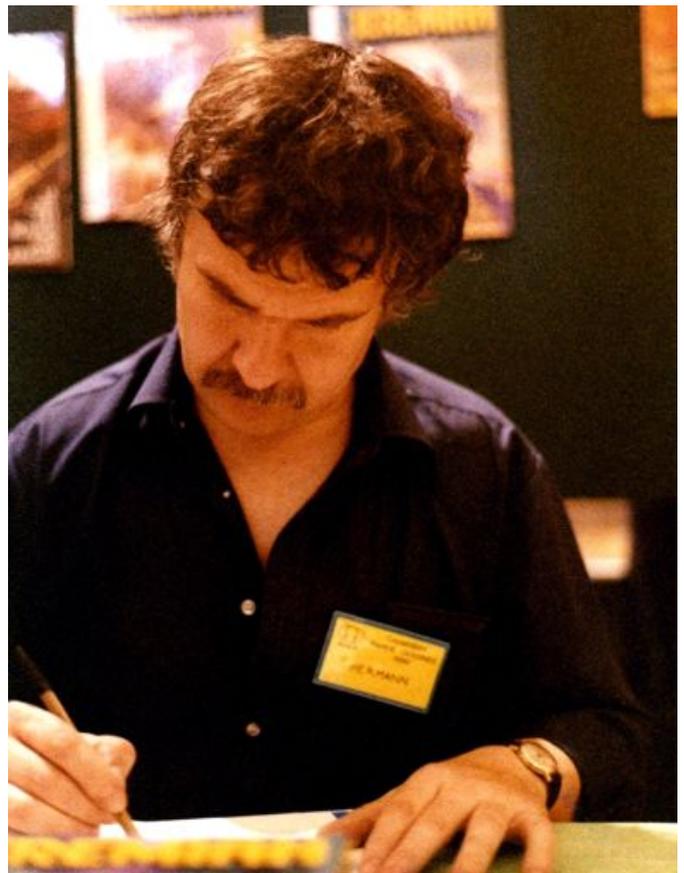
S. - Comment as-tu créé l'univers de Jeremiah ?

- Il a fallu imaginer physiquement le personnage, mais avant tout j'avais tout de même pensé l'univers qui est celui dans

lequel il évolue. C'est un choix au départ, ça ne veut pas dire que c'est celui auquel je tenais absolument, mais il me plaisait. Je ne voulais pas recréer un monde western traditionnel, ni un héros moderne comme Prince, vu que j'avais tâté des deux. Je n'allais tout de même pas créer un personnage faisant double emploi. Je ne voulais pas non plus créer un personnage historique, que ce soit de cape et d'épée ou autre. Je me suis donc rabattu sur cet univers post-atomique. Peut-être aussi parce que comme beaucoup de gens, j'éprouve la crainte d'une situation pareille, et qu'il faut peut-être y voir une forme d'exorcisme. Encore que je n'en sois pas sûr !

S. - Depuis quand t'intéresses-tu au western ?

- Le western créé par Greg a déjà été lui-même un peu consécutif à une situation qui, sans être accidentelle, n'avait pas été



Hermann, Chambéry, 1980 (© Dominique Ernst)

préméditée. À cette époque là, j'avais illustré deux récits de Pierre Pelot, qui furent publiés par chapitres dans *Tintin*, le personnage s'appelait Dylan Stark. Greg étant rédacteur du journal s'est rendu compte qu'il y avait là un genre dont il ne m'avait pas cru capable, et devant la preuve du contraire, il a jugé qu'il serait ridicule de ne pas exploiter cette nouvelle possibilité.

S. - Est-ce que tu t'es senti tout de suite à l'aise dans ce genre ?

- Oui, tout de suite. J'ai toujours eu envie de faire du western, ça fait partie du monde imaginaire du gosse, et c'est un univers dont on ne se débarrasse pas aisément.

S. - Et je crois que tu as vécu à la campagne ?

- J'y suis né, et j'y ai vécu jusqu'à l'âge de douze ans. Ce sont des circonstances

familiales qui m'ont amené à Bruxelles, puis Montréal (Canada) et re-Bruxelles. Mais j'ai gardé un caractère assez « cambrousse ». J'aime les bois, la nature.

S. - Et les chevaux ?

- Il n'y a pas de western sans chevaux. Mes connaissances de l'anatomie du cheval étaient approximatives. Mais si on y regarde bien, il n'y avait pas que mes chevaux qui souffraient de ce manque de métier. Et puis, ne nous leurrions pas, un chien ou une vache me sont aussi difficile. En fin de compte, rien n'est facile si on veut le faire bien. J'ai donc dû les travailler sérieusement et il reste un bout de chemin à parcourir !...

S. - Tu vis à la campagne ?

- Non, je vis à Bruxelles, mais très en bordure, à quelques minutes de la sortie immédiate de la ville. À partir de mes fenêtres, je vois la campagne à un kilomètre de là.

S. - Est-ce que tu vas souvent à la campagne ?

- C'est-à-dire que je suis souvent à l'extérieur de la ville de Bruxelles, étant donné que je pratique énormément de vélo, je suis un cyclo enragé, je roule beaucoup, évidemment ça me porte automatiquement vers la campagne.

S. - Tu es sportif ?

- Oui. J'y consacre grosso modo 12 à 13 heures par semaine.

S. - Tu aimes le sport ?

- Pas précisément. Le football me laisse froid. C'est le souci d'éviter une dégradation physique qui m'a poussé à choisir un sport qu'on peut pratiquer sans avoir besoin d'équiper comme le tennis par exemple. Il se fait que j'y ai pris goût.

S. - Qu'est-ce que tu aimes dans le vélo ?

- Ah, c'est l'effort, le rythme, la bonne moyenne, suer, grimper, se faire mal quoi, souffrir un peu, j'aime bien revenir en nage. Quand je rentre chez moi, ni ma femme ni mon fils ne veulent que je les approche, je schlingue, je pue, je dégouline, mais je m'en fous ! Et ça me permet de garder une forme physique, une résis-

tance, étant donné que j'ai une propension à grossir.

S. - À part faire du vélo et dessiner, que fais-tu d'autres ?

- Je fais un peu de guitare classique, car j'aime la musique. Je prépare du scénario, je bricole chez moi l'une ou l'autre petite chose, ou je me ballade éventuellement à pied, mais c'est plus rare. Je suis

Jeremiah, dessin inédit, non daté (© Hermann Huppen)



toujours occupé, incapable de rester à ne rien faire. Couché sous le soleil à siroter un jus, bon, ça va une demie heure, mais après cela devient pénible ! C'est aussi pour ça que je déteste les plages en été, à me faire dorer comme une saucisse à côté de centaines d'autres saucisses, j'en deviens fou !

S. - Voyages-tu beaucoup ?

- J'ai vécu trois ans au Canada comme émigrant, j'en suis revenu parce que j'ai découvert que je n'étais pas fait pour être américain. Et puis j'avais une nostalgie de l'Europe, pas pour la Belgique, je ne suis pas chauvin. Je connais un peu l'Espagne, l'Italie, la Suisse, la France, l'Allemagne, la Yougoslavie, la Grèce, les Iles Grecques, l'Angleterre.

S. - Aimes-tu voyager ?

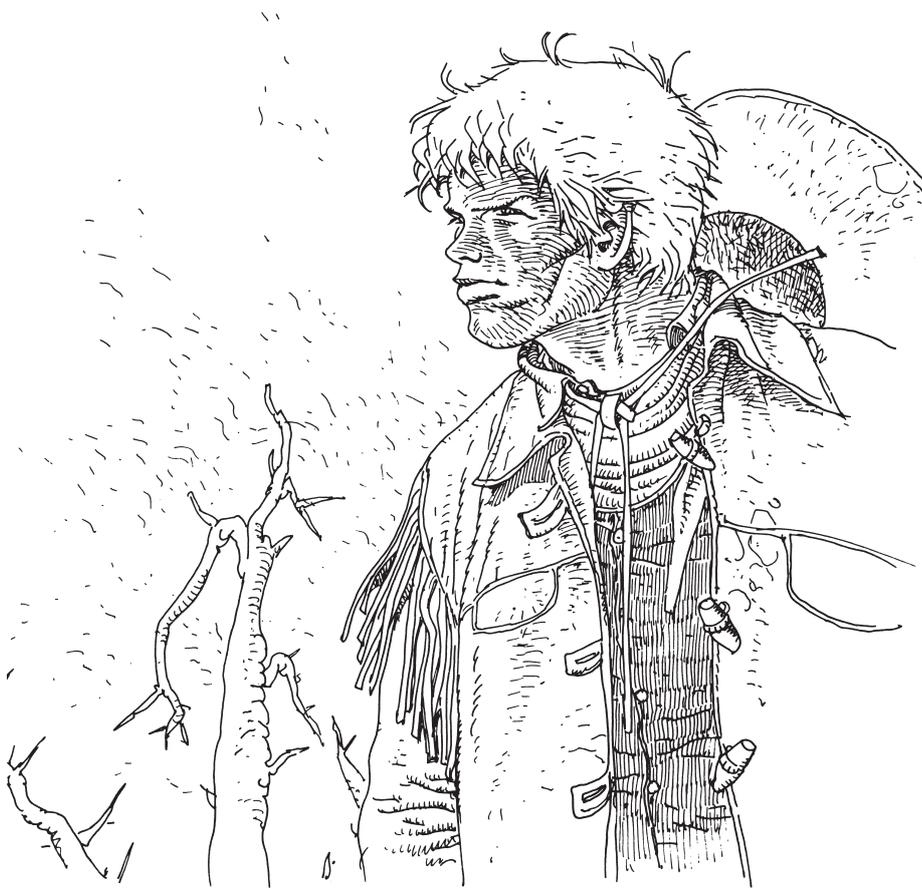
- Modérément, un peu par-ci par-là, mais sans plus. Tu vois. J'aime beaucoup mon boulot et, au fond, c'est dans le dessin que je voyage le plus.

S. - Quels films vas-tu voir ?

- Il est difficile de dresser une liste films que l'on a aimé. Je préfère parler de réalisateurs, encore qu'il soit difficile de les citer tous, mais je pense à Fellini, Altman, Polanski, Coppola, Melville, Woody Allen et j'en passe !... Pour citer quelques films qui ont marqué mon travail, je pense à *Butch Cassidy et le Kid*, *John Mac Cabe*, *Missouri Breaks*, *Il était une fois dans l'Ouest*. J'ai un faible pour les films qui sans être « secs » ne font aucune concession à la sensiblerie facile. J'ai une préférence très nette pour ce qui grince un peu !

S. - Et la violence ?

- Elle a son importance. Je ne veux pas dépendre l'être humain tel qu'il n'est pas. Donc, rempli de contradictions, de



Jeremiah (© Hermann Huppen)

sentiments très divers, d'envie, de jalousie, parfois d'une dose de méchanceté gratuite, mais aussi de générosité, mais surtout de petites choses. Les histoires dont j'écris le scénario révèlent une perception partiellement désabusée de l'homme, parce que ça correspond à ma mentalité. Ça ne m'empêche pas de croire à son versant plus sympathique, c'est pour ça que je ne suis pas totalement pessimiste dans mes histoires, il faut prendre la peine de les lire au-delà de l'image.

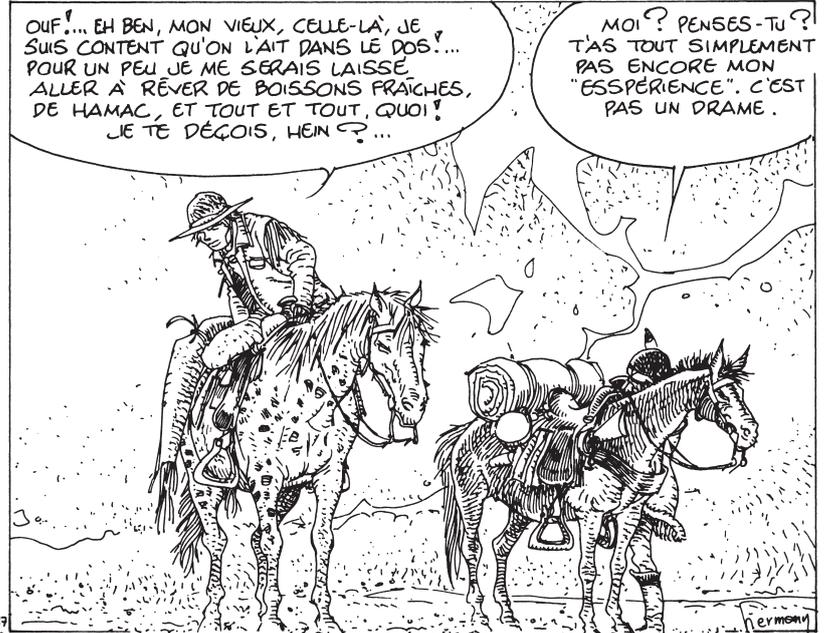
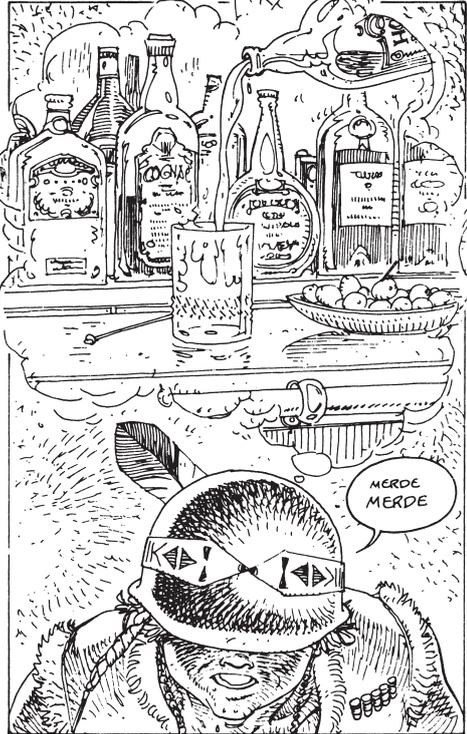
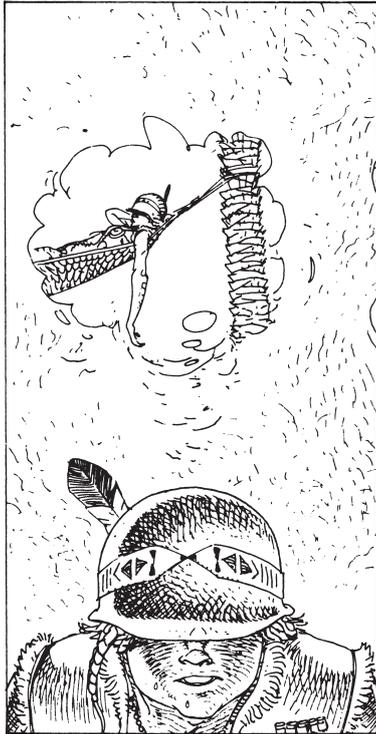
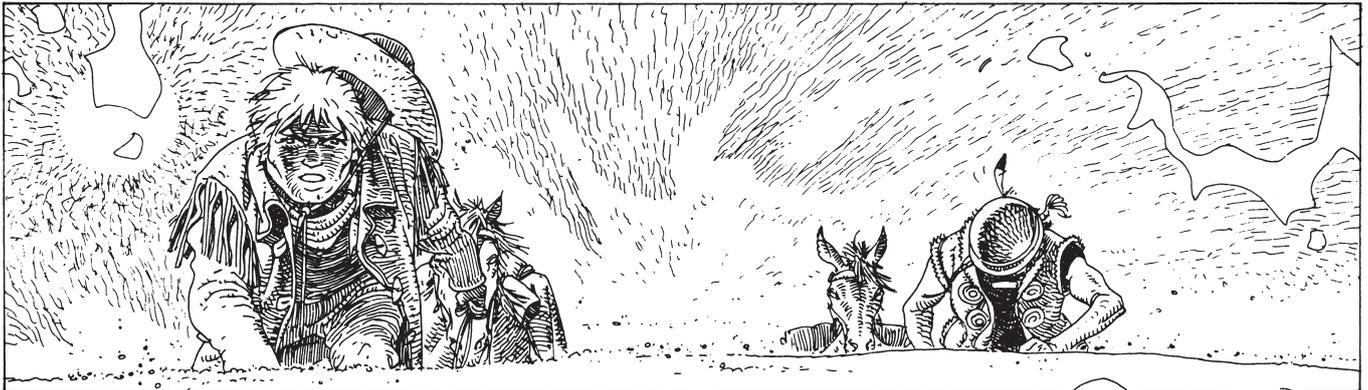
S. - Il y a dans Jeremiah certains personnages pleins d'ambiguïtés, ni vraiment bons, ni vraiment méchants.

- Il y a Kurdy, c'est une petite gouape, mais capable d'une certaine générosité, tout en restant le bonhomme qui n'hésitera pas à tuer quelqu'un dans le dos si cette personne pouvait représenter un danger potentiel. Il ne voit pas pourquoi donner à cet ennemi la moindre chance de

lui nuire ultérieurement. Je sais qu'il peut susciter la réprobation, mais d'un autre côté, il a une truculence, des réflexions, une manière d'appréhender l'existence qui n'est pas très conforme aux bonnes mœurs.

S. - Jeremiah est un peu paumé, il est subjugué par Kurdy ?

- Non, il n'est pas subjugué par Kurdy. Bien sûr, au début, il est relativement dominé par la petite gouape. Normal, c'est plutôt le cul-terreux face au garçon déluré, ayant déjà une expérience, qui a dû faire face à des situations périlleuses. Jeremiah, c'est le garçon un peu province face au titi parisien, c'est un peu ça si on veut établir une comparaison, mais il devient moins couillon avec le temps. Il subsistera toujours dualité entre ces deux-là qui, peut-être, dans mon esprit, sont une seule et même personne. C'est l'être humain dans sa contradiction, l'os-



cillation entre un certain bien ou mal. Mais je veux souligner l'impression que si Jeremiah « boy-scout » est toujours en vie, c'est grâce aux petites saloperies de l'autre. Si on prend comme exemple le personnage Tintin, tel qu'il se comporte, avec son côté très respectueux de l'existence, quelques soient les circonstances, compte tenu des gens face auxquels il se trouve, il n'est pas viable ; il ne peut pas survivre plus de 6 mois, et je suis large ! Le bon droit qui triomphe, c'est vraiment de la blague.

Philippe Muri - Dans une histoire, penses-tu d'abord au scénario ou au dessin ?

- Au départ, je pense uniquement à l'histoire, après, par le truchement du dessin, j'essaie de faire valoir l'histoire. Je ne néglige jamais un au profil de l'autre, j'essaie de concilier les deux.

M. - As-tu de la peine à trouver tes scénarios ?

- Il m'arrive plus d'une fois de transpirer, d'avoir bien du mal. Il m'arrive d'être découragé, mais chaque obstacle surmonté est un stimulant pour la suite !

M. - Est-ce que ça t'intéresserait de paraître dans des journaux comme (*À suivre*) ou *Métal Hurlant* ?

- Bien sûr, mais je n'ai que deux mains, dont une seule qui dessine !

M. - On a vu récemment une courte histoire de toi dans *Aïe* !

- C'est une histoire qui date d'avant Jeremiah. C'est le genre de récit qui peut en effet passer dans (*À suivre*) et dans d'autres revues du même type. Mais je l'ai fait un peu incidemment dans des moments creux. Ça va à l'occasion, mais pour le moment je n'ai absolument aucun désir de faire dans ce genre. Mais si l'envie me venait, je n'hésiterais pas, rien ne m'empêche de l'aborder ! Mais je suis très occupé avec le personnage de Jeremiah,

et ce n'est pas une sinécure. Il y en a qui snobent tout ce qui est bandes dessinées destinées à la jeunesse, une bande dessinée « naïve » disent-ils, mais qui n'est pas facile du tout ! Ces bandes dessinées dites intellectuelles sont parfois bien plus simplistes dans leurs constructions et souvent faussement intéressantes.

M. - Lors de tes débuts, as-tu appris beaucoup de choses avec Greg ?

- Cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Evidemment, Greg ne m'a peut-être pas apporté tout ce qu'un spécialiste aurait pu m'apporter au niveau dessin réaliste pur. Mais sans l'expérience acquise sur ses scénarios je n'aurais peut-être pas pu aborder le scénario avec autant d'atouts. Donc, ne fusse que pour cela, merci Greg.

M. - Travaillais-tu beaucoup d'après documents ?

- Tout dessinateur travaille à l'aide de documents, mais pas pour tous les cas. En règle générale, je me borne à bien observer le dit document (décor naturel par exemple), puis de l'éloigner, afin de n'en tirer que les éléments forts gravés dans ma tête. Naturellement, le processus n'est pas valable si je dois dessiner un tracteur, cela va de soi.

M. - Tu as dit que tu aimais bien dessiner les montagnes. Tu ne serais pas tenté de faire un épisode de Jeremiah qui se passe dans les montagnes ?

- Pourquoi pas ! À la condition qu'il me vienne une amorce de scénario qui m'amène naturellement au décor de montagne. Mais en aucun cas je ne me laisserais aller à ficeler une vague trame de récit autour de quelque décor que ce soit, simplement parce que le décor en question me plaît.

S. - Parle-nous de ton coloriste.

Comanche, *Le ciel est rouge sur Laramie*, 1973 (© Hermann & Greg & Editions du Lombard)







Jeremiah, *La secte*, 1982 (© Hermann & Editions Dupuis)

- Son travail est de très grande qualité. Et encore ! Ce que vous avez vu n'est que le début de ses réalisations pour moi. Il faudra voir le quatrième album de Jeremiah pour mesurer l'étendue des progrès qu'il a réalisés, dans la mesure où cet album est bien imprimé. C'est vraiment la plus belle chose que j'ai faite en sa collaboration.

S. - Comment l'as-tu découvert ?

- Fraymond ? Fernandez Raymond ? Je vais te dire. Fraymond est de nationalité espagnole, il a vécu très longtemps à

Lyon. Il s'est installé en Belgique depuis quelques années. Il a été assistant de Dany pour les décors. Mais ça n'a pas très bien marché, il semblerait qu'il n'y a pas eu vraiment carburant. Ils ne se sont pas tellement entendus. Entendons-nous, ils se sont entendus sur le plan humain, mais sur le plan professionnel il semblerait que ce n'était pas tout à fait ce que Dany attendait. Et comme ce garçon était en Belgique et cherchait à continuer à gagner sa vie, Dany m'a demandé si je ne pouvais pas éventuellement l'utiliser. Comme il était question à ce moment là de me soulager des coloriages, j'ai com-

mencé par lui confier quelques travaux. J'ai été convaincu. Depuis, il colorie toutes mes planches, et j'en suis très heureux. En espérant que cela fasse tache d'huile, je précise qu'il n'est pas un nègre dans la mesure où je l'associe à mes ventes d'albums, à bon entendeur.

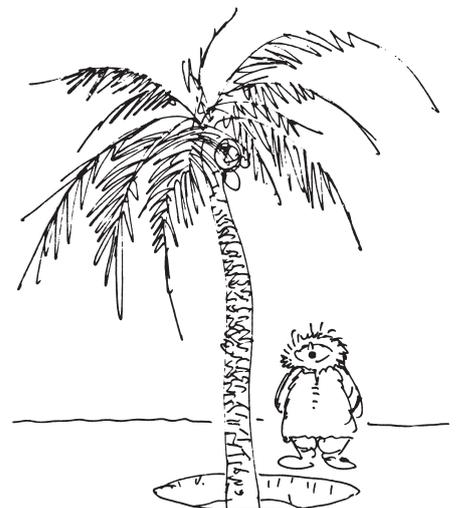
S. - Parle-nous de ta collaboration au journal *Spirou* ?

- Elle est récente. Il s'agit du personnage de Nic, personnage qui ne correspond pas du tout à mes habitudes professionnelles, mais j'ai accepté de le faire un peu pour l'expérience. Il se fait que je m'y suis très bien adapté, je crois aussi que Nic rencontrera l'adhésion d'un certain public. J'ai déjà obtenu des échos favorables. Enfin on verra.

S. - Pourquoi l'histoire de Barney Jordan *Le soleil rouge* n'a-t-elle pas été reprise dans *Bernard Prince d'hier et d'aujourd'hui* ? Parce que Prince ne figurait pas dans l'histoire ?

- Je ne sais pas. Mais ce n'est pas grave. Mon dessin était tellement moche.

Propos recueillis le 14 juin 1980 au Festival BD de Chambéry par Jean-Pierre Sculati et Philippe Muri et révisés par Hermann.



Dessin inédit, 1980 (© Hermann Huppen)

Dans une interview parue dans la revue *Schtroumpf* n° 44, Hermann évoque certains problèmes que connaîtrait Greg pour trouver de nouvelles aventures à son héros Bernard Prince. Selon le dessinateur (p. 9) « Les lieux où l'on peut véritablement vivre des aventures à la manière d'avant la dernière guerre se restreignent... » et « Il devient de plus en plus difficile de trouver des bonnes idées de scénario d'aventure dans un monde de plus en plus compartimenté, politisé, etc... » (p. 12). Ce serait là l'avis de Greg, que je comprends mal. D'abord parce que d'autres que lui ont réussi à créer des histoires extraordinaires ayant pour cadre notre monde actuel, ensuite parce que Greg a, malgré tout, décidé de continuer la série en question. Mais peu importe ; jouons le jeu et essayons de savoir quel est le type de monde idéal (institutionnellement parlant) où Prince (Greg) peut donner le meilleur de lui-même et ravir ses fans.

Bernard l'ermite

Tel est le surnom que nous donnerions à Prince, en raison de sa misanthropie aiguë. Très probablement parce qu'il se fait une trop haute idée de l'homme parfait, Prince est déçu par ses semblables et, autant que faire se peut, il les évite. Comme le remarque Claude Ecken (1), le capitaine du Cormoran est le plus souvent entraîné malgré lui dans les aventures auxquelles il participe. S'il défend la veuve et l'orphelin, c'est parce qu'il supporte mal l'injustice et la résignation plutôt que parce qu'il serait un militant de la bonne cause, à la recherche du mal à combattre. Ajoutons que, pour notre héros, il n'y a pas de valeur absolue et encore moins d'incarnation de la vertu. Prince dédaigne superbement ceux qui sont censés représenter l'ordre et la justice sur terre (2). Il ne leur obéit que

par principe ou parce que lui-même a décidé de faire de la tâche qui lui revient « Une affaire personnelle ».

Peut-on dès lors affirmer que Prince est contre les institutions ? Manifestement pas puisqu'il semble subir son passé d'employé des services de l'Interpol. D'ailleurs il continue à croire que de bons tribunaux (3) ou un consulat (4) peuvent arranger les choses qui tournent mal.

Ainsi sort de l'ombre le milieu dans lequel Prince évolue comme un poisson dans l'eau ; ce sont les zones portuaires où Bernard l'ermite est obligé d'accoster et de quitter les solitudes océaniques, mais où la loi existe.

La Prince Trinité

De la loi, mais pas trop ! Car le capitaine du Cormoran se retrouve très vite à l'étroit dans le cadre des règles (5). Non,

Bernard Prince, *Guérilla pour un fantôme*, 1973 (© Hermann & Greg & Editions du Lombard)





Bernard Prince, *Guérilla pour un fantôme*, 1973 (© Hermann & Greg & Editions du Lombard)

ce qui lui va comme un gant, ce sont les situations où les autorités officielles contrôlent mal ce qui se passe et où il peut s'arroger les pleins pouvoirs, au-dessus de la mêlée. Il veut alors être le chef absolu, le seul maître après Dieu ou après la Nature, qui impose sa loi toute puissante, omniprésente (le feu, le froid, l'ouragan, le temps qui passe, etc...). Viennent tout de suite après, Djinn et Barney, qui partagent, la plupart du temps, les mêmes conceptions que leur ami, un ami dont ils respectent l'autorité. Car ce sont de véritables rapports hiérarchiques qui règnent, officiellement, les relations entre Prince, Barney et Djinn. Capitaine, lieutenant et pupille.

Révolte et discipline

Il faut croire qu'une telle ordonnance des rapports entre membres d'une même

équipe est précieuse, puisque les truands eux-mêmes, malgré leur mépris de la loi et des institutions, adoptent des grades dignes des meilleures armées du monde : Satan est général, Moukh le Mandchou possède ses lieutenants. Monde étrange que celui de ces malfaiteurs, qui conservent parfois un certain sens de la morale (6).

La frontière entre le monde civilisé et la jungle sauvage n'est pas si nette que ça, ce qui pourrait bien nous préparer de nouvelles surprises. Bonnes ou mauvaises. Ne voit-on pas dans *Djinn a disparu* (7) Prince menacer de mort Barney, qu'on croyait être un ami éternel ? Sans parler de l'aspect légalement condamnable d'une telle menace, on peut constater que Greg semble décidé à détruire le système sur lequel reposaient ses créations, comme il l'a fait avec le Cormoran. Alors un Prince

poursuivi et arrêté par Interpol, puis jugé et condamné par de vrais tribunaux (8), est-ce pour bientôt ?

Léonard Morand

(1) *Schtroumpf*, *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 44, p. 28, Editions Glénat.

(2) Voir *Le Général Satan et Guérilla pour un fantôme*.

(3) Dans *Tonnerre sur Coronado*.

(4) Dans *La frontière de l'enfer*.

(5) Voir *Aventures à Manhattan*, où Prince contraint ses copains flics à « nager dans l'irrégularité » (p. 29).

(6) Dans la même BD, un gangster accepte de collaborer avec Prince et les flics, parce qu'il est contre le kidnapping.

(7) Voir *Bernard Prince d'hier et d'aujourd'hui*.

(8) Des tribunaux occidentaux, bien sûr ; tant il est vrai qu'un léger racisme sous-tend les aventures de Prince.

Bibliographie sélective Hermann

29

Bernard Prince

14 albums sur scénarios de Greg parus au Lombard entre 1969 et 1980, un quinzième sur scénario de Yves H. paru au Lombard en 2010

Intégrale en 3 volumes (albums 1 à 14) parus en 2010 au Lombard

Comanche

10 albums sur scénarios de Greg parus au Lombard entre 1972 et 1983

Intégrale en 2 volumes parus en 2004 et 2005 au Lombard

Jeremiah

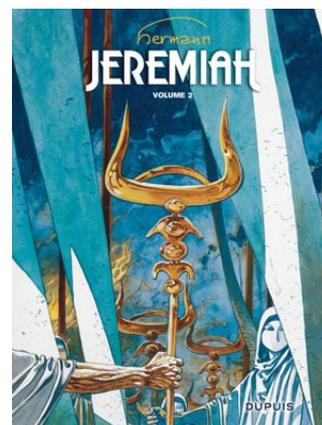
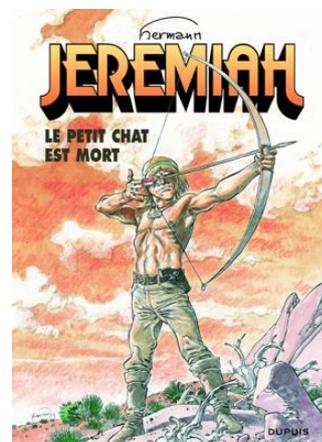
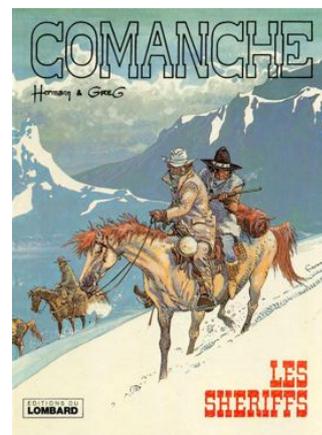
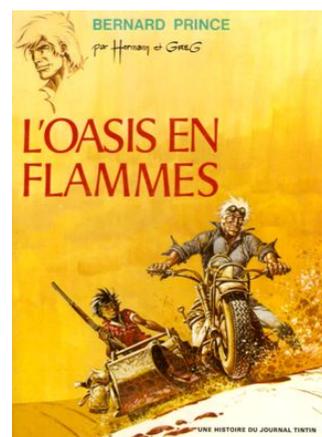
- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| 1) La nuit des rapaces | (Fleurus/Dupuis, 1979) |
| 2) Du sable plein les dents | (Fleurus/Dupuis, 1979) |
| 3) Les héritiers sauvages | (Fleurus/Dupuis, 1980) |
| 4) Les yeux de fer rouges | (Fleurus/Dupuis, 1980) |
| 5) Un cobaye pour l'éternité | (Novedi/Dupuis, 1981) |
| 6) La secte | (Novedi/Dupuis, 1982) |
| 7) Aframerica | (Novedi/Dupuis, 1982) |
| 8) Les eaux de colère | (Novedi/Dupuis, 1983) |
| 9) Un hiver de clown | (Novedi/Dupuis, 1983) |
| 10) Boomerang | (Novedi/Dupuis, 1984) |
| 11) Delta | (Novedi/Dupuis, 1985) |
| 12) Julius et Roméa | (Novedi/Dupuis, 1986) |
| 13) Strike | (Dupuis, 1988) |
| 14) Simon est de retour | (Dupuis, 1989) |
| 15) Alex | (Dupuis, 1990) |
| 16) La ligne rouge | (Dupuis, 1992) |
| 17) Trois motos... ou quatre | (Dupuis, 1994) |
| 18) Ave Caesar | (Dupuis, 1995) |
| 19) Zone frontière | (Dupuis, 1996) |
| 20) Mercenaires | (Dupuis, 1997) |
| 21) Le cousin Lindford | (Dupuis, 1998) |
| 22) Le fusil dans l'eau | (Dupuis, 2001) |
| 23) Qui est Renard Bleu ? | (Dupuis, 2002) |
| 24) Le dernier diamant | (Dupuis, 2003) |
| 25) Et si un jour, la terre... | (Dupuis, 2004) |
| 26) Un port dans l'ombre | (Dupuis, 2005) |
| 27) Elsie et la rue | (Dupuis, 2007) |
| 28) Esra va très bien | (Dupuis, 2008) |
| 29) Le petit chat est mort | (Dupuis, 2010) |
| 30) Fifty-fifty | (Dupuis, 2011) |
| 31) Le panier de crabes | (Dupuis, 2012) |
| 32) Le caïd | (Dupuis, 2013) |

Intégrale en 7 volumes (albums 1 à 28) parus entre 2005 et 2010 aux Editions Dupuis

Intégrale petit format en 2 volumes (albums 1 à 6) parus en 2011 et 2012 aux Editions Dupuis

Les Tours de Bois-Maury/Bois-Maury

- | | |
|----------------------|----------------|
| 1) Babette | (Glénat, 1984) |
| 2) Eloïse de Montgri | (Glénat, 1985) |
| 3) Germain | (Glénat, 1986) |
| 4) Reinhardt | (Glénat, 1987) |



- | | | |
|-----------------|------------------|----------------|
| 5) Alda | | (Glénat, 1988) |
| 6) Sigurd | | (Glénat, 1990) |
| 7) William | | (Glénat, 1990) |
| 8) Le Seldjouki | | (Glénat, 1993) |
| 9) Khaled | | (Glénat, 1993) |
| 10) Olivier | | (Glénat, 1994) |
| 11) Assunta | | (Glénat, 1998) |
| 12) Rodrigo | Scénario Yves H. | (Glénat, 2001) |
| 13) Dulle Griet | Scénario Yves H. | (Glénat, 2006) |
| 14) Vassya | Scénario Yves H. | (Glénat, 2009) |
| 15) Œil de ciel | Scénario Yves H. | (Glénat, 2012) |

Intégrale en 1 volume des Tours de Bois-Maury (albums 1 à 10) paru en 2009 aux Editions Glénat

One-shot

- | | | |
|--|-----------------------|-------------------|
| Abominable | | (Glénat, 1988) |
| Abominable (réédition augmentée d'un récit écrit par Christian Godard) | | (Glénat, 2014) |
| Missié Vandisandi | | (Dupuis, 1991) |
| Sarajevo Tango | | (Dupuis, 1995) |
| Caatinga | | (Lombard, 1997) |
| On a tué Wild Bill | | (Dupuis, 1999) |
| Lune de guerre | Scénario J. Van Hamme | (Dupuis, 2000) |
| Liens de sang | Scénario Yves H. | (Lombard, 2000) |
| Manhattan Beach 1957 | Scénario Yves H. | (Lombard, 2002) |
| Zhong Guo | Scénario Yves H. | (Dupuis, 2003) |
| The girl from Ipanema | Scénario Yves H. | (Lombard, 2005) |
| Vlad l'Empaleur | Scénario Yves H. | (Casterman, 2006) |
| Afrika | | (Lombard, 2007) |
| Le Diable des Sept Mers - Première partie | Scénario Yves H. | (Dupuis, 2008) |
| Le Diable des Sept Mers - Seconde partie | Scénario Yves H. | (Dupuis, 2009) |
| Une nuit de pleine lune | Scénario Yves H. | (Glénat, 2011) |
| Retour au Congo | Scénario Yves H. | (Glénat, 2013) |

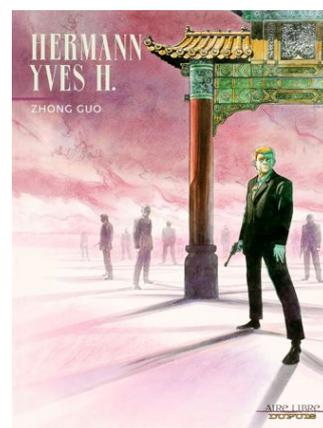
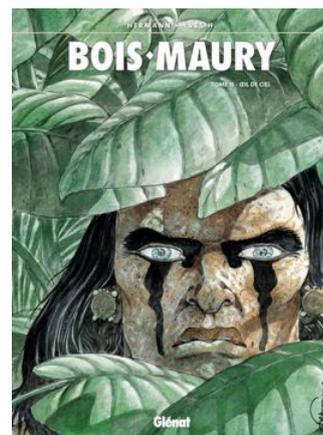
Pour en savoir plus

Le site officiel de Hermann :

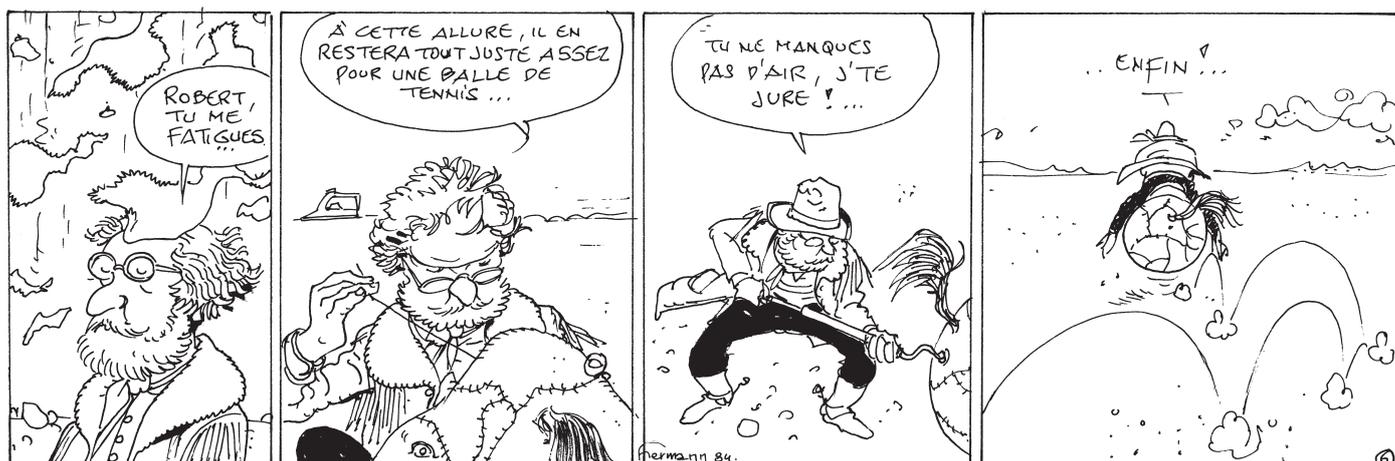
<http://www.hermannhuppen.be/>

Fiche détaillée sur le site BD Gest' :

<http://www.bedetheque.com/auteur-84-BD-Hermann.html>



Participation à un cadavre exquis publié dans le fanzine *Tonnerre !* n° 4, 1984 (© Hermann Huppen)



Roger Leloup naît le 17 novembre 1933 à Verviers en Belgique. Très vite, il s'intéresse aux avions et à la mécanique et devient un fervent amateur d'aéromodélisme. Il suit également des cours de peinture et entre à l'académie Saint-Luc.

En 1950, il rencontre Jacques Martin, avec qui il collaborera jusqu'en 1968, d'abord pour les chromos Tintin, puis pour les décors d'Alix et de Lefranc. Tout en travaillant pour Martin, il entre en 1953 dans les Studios Hergé, qu'il quittera en 1968, oeuvrant de *L'affaire Tournesol* à *Vol 714 pour Sydney* en passant par le remake de *L'île noire*.

De 1966 à 1968, il réalise des décors pour Francis. C'est dans un *Jacky et Célestin* en collaboration avec ce dernier qu'il crée le personnage de *Yoko Shirushi*, Rebaptisée *Yoko Tsuno* par Roger Leloup et Maurice Tillieux, elle devient un personnage secondaire des aventures de Vic et Pol.

Leloup et Tillieux proposent *Le trio de l'étrange*, une aventure de Vic et Pol, aux Editions Dupuis. Le projet est accepté et doit paraître simultanément dans *Spirou* et un journal allemand. 10 planches sont réalisées, mais le journal allemand n'étant plus intéressé, Leloup se voit obligé d'en rester là. On lui propose alors de réaliser des histoires complètes avec un seul personnage. Il choisit Yoko, qui est rapidement plébiscitée et devient le personnage principal du *Trio de l'étrange*, que Leloup peut enfin terminer.

Jean-Pierre Sculati



Roger Leloup, Angoulême, 1983 (© Dominique Ernst)

Jean-Pierre Sculati - Pourquoi avoir créé une héroïne ?

Roger Leloup - Ce n'est pas spécialement voulu. Yoko faisait partie d'un trio dont elle était le numéro 3. Lorsque j'ai créé les personnages, j'ai trouvé que Yoko était la plus typée, et c'est avec elle que j'ai commencé les histoires courtes. Comme Yoko plaisait particulièrement au public au départ, la rédaction m'a empêché de changer mon personnage. Et j'ai continué avec Yoko seule, les deux autres sont devenus ses compagnons au lieu que Yoko devienne leur compagne.

S. - Pourquoi avoir choisi Maurice Tillieux comme scénariste pour les premières histoires de Yoko ?

- Je n'ai pas choisi Tillieux comme scénariste, c'est Tillieux qui m'a proposé de le faire. Je lui ai présenté un jour des

dessins et il m'a dit « Je veux bien écrire les dialogues sur tes scénarios ». Tillieux m'a servi d'ouvre-porte chez Dupuis. J'ai voulu mettre son nom sur les histoires auxquelles il a collaboré. Et alors là, la porte était ouverte.

S - Aviez-vous une bonne entente avec Tillieux ?

- C'était le plus charmant des hommes. Il y avait une bonne entente, puisque le synopsis était de moi. Tillieux m'a dit un jour « Il est inutile que je continue à faire ce que tu peux faire et gagner de l'argent sur ton dos », je crois que ça parle par soi-même. C'est le type le plus formidable que j'ai connu avec Peyo. Ça, on ne me l'avait jamais fait en 15 ans. C'est Peyo et Maurice Tillieux qui m'ont donné ce qui me manquait, de croire en moi-même. Mais hélas, Tillieux est mort.

S. - Qu'avez-vous fait pour Peyo ?

- 4 pages dans *Histoires de Schtroumpfs*, mais je ne dirais pas lesquelles.

Claudius Puskas - Entièrement ?

- Oui, sauf le scénario qui était de Cauvin, mais aucun de nous deux a signé.

P. - Vous avez fait 15 ans chez Hergé, quel rôle avez-vous joué ?

- C'est exactement comme si tu demandes à un ouvrier de chez Renault ce qu'il monte sur les 4L, et il dit « Je monte les portières ». Je faisais 36'000 choses, mais je ne veux pas dire ce que j'ai fait, parce que je ne l'ai pas signé. J'ai créé le *Carreidas 160 JET*. Mais je ne peux pas tellement dire que j'ai fait ceci ou cela, parce que j'étais payé pour faire mon travail et je l'ai fait.

P. - Pourtant vous avez dessiné le yeti dans *Tintin au Tibet* ?



Yoko Tsuno (© Roger Leloup & Editions Dupuis)

- Non, c'est Hergé qui l'a fait. Contrairement à ce qu'on raconte, Hergé dessine tout ses personnages et ne les laisse jamais faire par quelqu'un d'autre, il a bien raison d'ailleurs. On dit que Hergé c'est fini, c'est ceci, ce n'est pas vrai, il continue. Si il n'a pas un grand rythme pour les albums, c'est qu'il aime faire aussi ce qu'il a envie de faire, et il ne le confie pas aux autres. Il confie à un studio uniquement la finition des décors et les personnages. Mais l'essentiel, c'est toujours de lui. J'insiste sur ce point, c'est important. Alors dire que j'ai fait quelque chose d'Hergé, non, j'ai travaillé avec Hergé, ce n'est pas la même chose.

P. - Comment travaillez-vous ?

- C'est pas compliqué. Je travaille un tiers plus grand, avec une plume de Sar-maluxe, une plume tout à fait quelconque. Il faut en acheter dix pour en trouver une bonne. Et avec une gomme à trois francs belges. Ce n'est pas ça qui est important, j'ai une page blanche, et je dois la remplir. Je travaille avec 5% d'imagination et 95% de transpiration, c'est la solution, ce n'est pas une boutade, c'est ça. Travailler, toujours travailler.

S. - Vous travaillez à quel rythme ?

- Une page par semaine, environ 14 heures par jour. Je ne connais pas la semaine de 36 heures !

S. - Après plusieurs années passées dans l'anonymat, qu'est-ce que cela vous fait d'être connu ?

- Je ne suis pas connu, je suis connu des personnes qui viennent ici me voir. Mais ça ne représente rien d'être connu, ça représente une grande joie de pouvoir raconter ses histoires et qu'elles soient lues par beaucoup de gens, c'est que l'on ne s'est pas trompé. Ça représente la joie du pianiste qui voit les gens qui sont venus l'écouter. C'est plus agréable de jouer dans une salle comble que dans une salle vide. Il faut rester à sa table à dessin, le problème est là. Si 50 personnes viennent me dire « C'est bien », le lendemain la page est blanche. Il faut toujours recommencer.

S. - Comment élaborez-vous vos scénarios ? S'agit-il d'un long mûrissement ou est-ce plus rapide ?

- Il y a des scénarios qui viennent très vite, et il y a des scénarios qu'on laisse mûrir. *L'orgue du Diable* est resté dix ans dans un tiroir avant que je ne fasse Yoko, et je l'ai ressorti. Ou alors, on va quelque part pour faire un scénario, et on en fait un autre. Les événements peuvent stimuler l'imagination.

Patrick Delmenico - Vous continuez à alterner les histoires vinéennes et les histoires terrestres ?

- J'ai un problème, j'ai créé les vinéens qui habitaient à 2 millions d'années-lumière, j'ai pensé faire ça une fois et c'est fini, et j'ai dû aller à deux millions d'années-lumière les rechercher, parce que le lecteur aimait. Et il y a des lecteurs qui aiment mieux les vinéens, et des lecteurs qui aiment mieux les histoires terrestres, alors je suis obligé d'alterner pour faire plaisir à mes lecteurs. Mais pour le moment, pour le 11^{ème} album, ce ne sera pas systématique. Il y aura une histoire en Ecosse, avec des fantômes évidem-

ment. Et une histoire avec la machine à remonter le temps, à Bornéo (NDLR : *La spirale du temps*), c'est un défi de refaire une histoire avec la machine à remonter le temps d'une autre façon. Après, il y aura une histoire au Groenland, et alors ensuite une histoire avec les vinéens. J'ai beaucoup dit sur les vinéens, alors il faut me donner du temps, pour que l'imagination parte dans une autre direction. Je ne peux plus dessiner les mêmes engins, je dois laisser mes vinéens vieillir, pour qu'ils aient mûri et trouvé d'autres choses.

D. - Est-il plus difficile d'imaginer une histoire avec des vinéens qu'une histoire sur Terre ?

- Non. Avec les vinéens, je commence là et je termine là, je n'ai aucun document et c'est difficile. Mais pour une histoire sur Terre, j'ai des piles de bouquins, ça tombe à gauche, ça tombe à droite. Il faut une voiture et aller chercher des documents chez le concessionnaire, faire parfois venir une voiture, faire des photos. Ça demande beaucoup de temps.

C'est plus simple et plus facile pour moi de raconter seulement des histoires avec les vinéens, mais je raconterais toujours la même chose, alors j'aime bien alterner, j'aime délasser mon imagination. Il faut que je rêve moi-même.

S. - Comment avez-vous créé les vinéens ?

- Ce sont des rêves de mon enfance, je crois que j'avais 14-15 ans lorsque je me racontais déjà ces histoires-là. Il faut être plus mûr pour raconter ses rêves d'enfants, avant on n'ose pas, on n'est pas pris au sérieux, c'est comme ça que je suis venu à raconter ce que j'avais imaginé des vinéens. Je sais une chose cependant, quand j'ai écrit le scénario de vinéens, j'avais de la fièvre, j'avais une bronchite infectieuse, Dupuis m'a demandé un scénario, j'ai fait le scénario, j'ai pensé qu'il sera très content et qu'il

n'y croira pas, mais il a dit « Splendide ! Allez-y ! », et j'ai continué.

S. - Dans *La fille du vent*, vous situez les origines de Yoko et son entourage familial, pourquoi ?

- La plupart des héros de BD n'ont pas de parents, pas de famille. Je suis un père de famille qui a des enfants. Ça me gênerait beaucoup que mes enfants disent « Je n'ai pas de père, ni de mère ». Alors j'ai voulu ramener Yoko dans son pays natal pour faire comprendre pourquoi elle était partie seule. J'avais prévu de la ramener au Japon chez ses parents. C'est venu au moment du scénario, mais c'était déjà dans mon scénario.

Dans la toute première histoire, elle dit « J'aimerais envoyer de l'argent au Japon », j'annonçais déjà la couleur (NDLR : c'est le cas de le dire !). Elle n'entretient certainement pas un petit ami, elle envoie de l'argent à sa famille, elle vit en Europe, mais comme tous les japonais elle a un esprit de la famille que nous ne concevons pas : la famille, c'est sacré.

Il n'existe pas une japonaise qui abandonne ses parents, alors, dans l'esprit de Yoko, il était normal qu'elle retourne au Japon. Les hôtesse de l'air japonaises ont parfois un petit ami européen, mais elles retournent au Japon, et se marient avec un japonais. Ça ne se conçoit pas autrement, c'est authentique. Yoko n'échappe pas à la règle.

D. - Elle se mariera avec un japonais ?

- Elle ne se mariera jamais. Les secrets de cœur de Yoko, moi seul les connais, et je ne les donne pas. Yoko est ma fille bien entendu, on m'a déjà demandé si je cherchais un idéal féminin.

S. - Est-ce que Yoko a été acceptée facilement ?

- Oui, tout de suite. J'ai créé Yoko le 24 décembre 1968, à la veille de Noël. Je l'ai

présenté en 69 à Monsieur Dupuis qui a été tout de suite d'accord. Comme j'avais fait 15 ans chez Hergé, il me faisait confiance, à tort ou à raison bien sûr. Une nouvelle héroïne, ça peut toujours poser



Yoko Tsuno (© Roger Leloup & Editions Dupuis)



Hold-up en hi-fi, la première histoire de Yoko Tsuno, publiée en 1970 dans *Spirou* puis dans l'album *Aventures électroniques* en 1974 (© Leloup & Tillieux & Editions Dupuis)

des problèmes, mais il a accepté. Monsieur Dupuis est un homme que j'aime beaucoup, il est très humain, très gentil. Il n'y a pas que lui dans la maison, il y a les services commerciaux, mais Charles Dupuis, le directeur, a beaucoup de poésie dans le cœur et on s'est compris très vite, lui ce que je voulais faire et moi ce qu'il attendait de moi.

S. - Quand vous avez entrepris de faire une grande histoire, *Le trio de l'étrange*, cela vous a-t-il causé des problèmes ?

- Non, *Le trio de l'étrange* a été créé pour une histoire qui devait paraître en même temps dans *Spirou* et en Allemagne. *Le trio de l'étrange* était une aventure de Vic et Pol avec Yoko. L'Allemagne avait pris option sur le personnage, mais ils n'ont plus donné signe de vie. J'ai dit à Monsieur Dupuis « Qu'est-ce que je vais faire ? Il faut que je gagne ma vie. » et

il m'a dit « Vous prenez le personnage le moins important et vous faites une histoire courte, ça va marcher ». Yoko était née et, malgré tout, elle a continué sur sa lancée.

S. - Vous dites qu'elle était au départ un personnage secondaire, mais dans *Le trio de l'étrange*, elle a le rôle principal.

- Elle a un rôle secondaire, dans *Le trio de l'étrange*, jusqu'à la dixième page. Après, elle prend le rôle primordial, car il y avait déjà dix planches de faites et j'ai continué la suite.

S. - Dans les derniers Yoko, Vic et Pol n'ont aucuns rôles.

- Je le sais bien, je les mets pour ceux qui les aiment. Mais ils sont nécessaires, car il y a des choses que Yoko ne peut pas faire toute seule, notamment piloter un hélicoptère et sauter de cet hélicoptère...

X. - Pourquoi les vinéens sont-ils bleus ?

- Ils venaient d'une autre planète, alors je les ai fait bleu pour les différencier des humains. Si je les avais fait mauve, l'imprimerie les aurait fait une fois rose, une fois bleu... Alors je les ai fait bleu pâle, en essayant de ne pas les faire comme les schtroumpfs, mais ils les font parfois un peu trop foncés.

S. - Cela doit poser des problèmes pour la publication en noir et blanc ! (rires)

- Tu l'as dit ! Pour la publication en noir et blanc, on met un grisé sur le visage, comme ça ils sont basanés !

S. - Comment vous est venue l'idée de *L'orgue du diable* ?

- J'ai remarqué que lorsqu'on est à l'église, lorsque l'orgue joue, il y a quel-

que chose de plus que la musique. Bon, l'orgue ça fait pleurer les mères aux mariages et aux enterrements, mais il y a quelque chose qui vibre. J'avais lu un article sur les infrasons et on appelait les machines à produire des infrasons des « tuyaux d'orgue » à infrasons.

Je me suis dit qu'il serait formidable qu'il existe un orgue qui produise des sons si graves que ça soit des infrasons et que ça rende fou. Il restait l'endroit pour situer l'orgue du diable, et j'ai pensé aux châteaux du Rhin, parce que j'aime beaucoup ce pays. J'y ai passé une partie de mon enfance, j'ai beaucoup lu les légendes du Rhin et je m'étais dit que je ferais un jour quelque chose sur le Rhin. Voilà l'histoire de l'orgue du diable. Ça m'a apporté beaucoup d'amis du côté des organistes, parce que je me suis renseigné, j'ai eu affaire à un facteur d'orgue, j'ai pris des documents exacts.

P. - On a changé la commercialisation de vos albums ?

- Oui. J'avais demandé des cartonnés dès le départ, ils ont voulu faire des brochés, maintenant ça leur coûte de l'argent, car ils ont du changer tout leurs trucs, mais ce n'est pas mon problème. Chez Dupuis, ils n'ont confiance que lorsque ça marche, mais ils aiment mieux les cartonnés. D'ailleurs les brochés se détruisent, c'est arrivé à des cartonnés aussi. Il y a eu des problèmes de colle à un certain moment.

S. - Avez-vous des indications de coloriage très poussées ?

- Oui, exactement comme c'est fait. C'est une coloriste qui transpose à la gouache ce que j'indique sur calque. Elle a son nom à la dernière page. Ça demande à peu près 5/6 heures. J'ai à peu près 500 à 600 crayons couleurs. Chaque fois que je vais dans un supermarché, j'achète une autre boîte parce que parfois il y a des tons différents. Et quand le chat vient,



Yoko et Ingrid, dessin au crayon (© Roger Leloup & Editions Dupuis)

il flanque tout par terre et j'en ai pour une heure à tout remettre en place ! (rires)

S. - Yoko porte en elle un idéal de paix et de compréhension universelle, notamment dans *Les titans*. Cela faisait-il déjà partie du personnage à sa création ?

- Mais je crois qu'il y a eu un bonhomme qui s'est fait clouer sur une croix qui avait aussi cette idée là. Je crois que la paix entre les hommes est universelle. Lorsque l'on passe dans la rue et que l'on voit un mille-pattes traverser la rue, qu'est-ce que l'on fait en général ? On l'écrase ! Il y a quelqu'un qui a dit « Tu l'as écrasé maintenant, refais-le ! ». Je crois que c'est ça, ces êtres ont le droit de vivre comme nous. C'est nous qui détruisons notre univers, eux ne demandent pas à le faire, ils ne vivent que par instinct.

Je ne vais pas transmettre un message de guerre, de violence ! Je n'irai jamais faire quelque chose contre l'Ayatollah Khomeiny, par exemple, il ne m'intéresse pas, mais ça existe. J'ai fait une histoire, *La lumière d'Ixo*, où des gens, au nom d'une religion, peuvent faire beaucoup de tort. Je ne vise personne, mais j'essaie d'apporter dans mes histoires un facteur humain. Je ne suis pas prophète, ce n'est pas mon propos. Je veux dire que partout dans le monde, dans Heidi par exemple, il y a un message de paix, le grand-père qui revient au village, dans la famille. Et ces choses-là restent, c'est toujours d'actualité. C'est du rêve, et il n'y a pas de rêve avec de la violence.

S. - N'est-il pas contradictoire de mêler technique et sentiment ? Par exemple, dans *Les 3 soleils de Vinéa*, Khany pleure en entendant la « mémoire »

de son père, qui n'est au fond qu'une simple cassette.

- Une simple cassette, avec une grande affection de sa fille, il n'y a pas de contradiction. J'ai enregistré la voix de ma grand-mère avec un enregistreur et quand je l'entends, ça me fait quelque chose. Elle n'est plus là, mais la voix y est toujours.

D. - Vous faites un peu œuvre de vulgarisation scientifique à travers vos histoires, c'est très technique. Vous renseignez-vous pour que ça soit le plus crédible possible ?

- J'ai lu beaucoup de livres scientifiques, mais je ne fais pas de vulgarisation.

S. - La création d'engins spatiaux ou terrestres pose-t-elle des problèmes ?

- Ça me pose des problèmes, car c'est beaucoup de travail. J'ai fait jadis et je fais toujours de la télécommande avec des avions miniatures. C'est un peu la même chose, je crée des petits engins comme si j'en construisais. Ça me pose des problèmes de temps et de recherches. Mais c'est un domaine dans lequel je me trouve un peu à l'aise, alors je l'exploite.

S. - Convez-vous Vinéa comme une réalité possible ou un simple rêve ?



Etude au crayon pour Les 3 soleils de Vinéa (© Roger Leloup & Editions Dupuis)

- C'est possible, parce que c'est un monde parallèle au notre.

S. - Comment vous est venue l'idée de *La frontière de la vie* ?

- Parce qu'un jour en 1945 une petite fille est morte à Rothenburg, brûlée au phosphore. J'étais allé à Rothenburg pour une histoire, et j'ai découvert ça, et ma petite fille, qui avait 5 ans, m'a demandé « Pourquoi est-elle morte ? », et je lui ai dit pourquoi. Et un jour j'ai eu envie de ressusciter la petite fille de Rothenburg. Il y

a à Rothenburg une petite tombe avec une petite croix, personne ne vient jamais prier dessus, parce qu'il n'y a plus de famille, plus rien. Par la magie de la bande dessinée, je l'ai fait revivre avec un crayon dans le cœur. Je connais la vraie histoire de la petite fille de Rothenburg, hélas. Ça ne s'est pas terminé comme je l'ai raconté.

Propos recueillis le 29 mars 1980 à Genève au Centre commercial Balaxert par Jean-Pierre Sculati, Claudius Puskas et Patrick Delmenico.



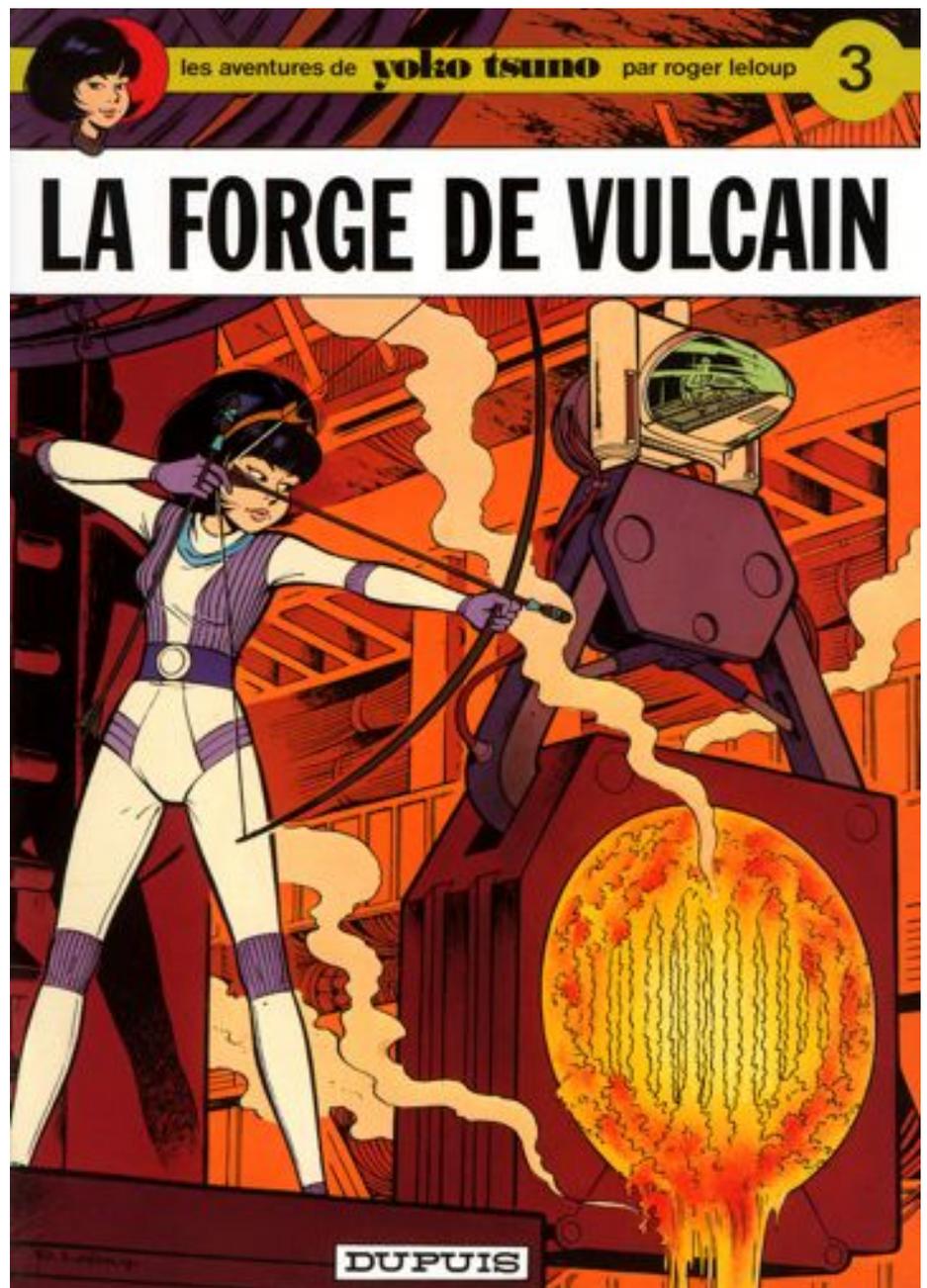
Conçue à l'origine comme une série plutôt humoristique, et s'adressant par là-même à un public jeune, celui de *Spirou*, Yoko Tsuno est en passe de devenir (même si elle est très bien acceptée voir attendue par ses lecteurs) trop adulte pour ce journal.

Cette transformation, si elle n'a, semble-t-il, pas été consciente chez l'auteur, pouvait cependant se prévoir dès les premières planches, qui affichaient délibérément un style plus technique que les autres séries.

Ainsi, petit à petit, le visage de Yoko va s'affiner (les médaillons figurant à l'extrémité gauche des couvertures d'albums en sont d'excellents témoins), ses réparties vont devenir plus réfléchies, son entêtement maladroit, brutal, va faire place à une ténacité froide, mais sans mesure, la petite japonaise va troquer son déguisement de garçon manqué contre la parure d'une femme dynamique, indépendante, ses deux amis faisant, par contre, tout au long de ses aventures, de plus en plus figure d'exécutants fidèles, bientôt inutiles.

Ainsi Vic, le servile second, fade, sans personnalité, dominé par l'héroïne, va voir s'affadir les quelques traits de son caractère, sans même recevoir en échange de modifications physiques, recevoir en échange de modifications physiques, si ce n'est celles occasionnées par le passage de l'adolescence à un état qui oscille entre la vingtaine et la trentaine d'années.

Quant à Pol, l'autre second, que l'on peut très objectivement ramener au rang de troisième, l'Obélix, L'Haddock ou le Fantasio de service, il ne se distingue de ces trois personnages que par la périodicité plus qu'épisodique de ses interventions. Son comportement resté très enfantin appelle deux remarques paradoxales quant à sa présence. Très certainement apprécié par les lecteurs du journal (et par Poky), il dément un personnage trop puéril aux yeux de l'acheteur d'albums, tout spécialement attiré par l'aspect scientifique de la série, tout



La forge de Vulcain (© Roger Leloup & Editions Dupuis)

au plus peut-on porter à sa décharge les très rares notes de fantaisie qu'il apporte au sérieux de la bande.

Pol, bien que son nez (certainement par mimétisme) ait recouvré des proportions normales au fil des aventures, semble être le dernier vestige d'un esprit léger et détendu, dans cet univers où même les enfants se comportent en adultes responsables (Poky).

Il était de toute façon nécessaire d'attribuer à l'allure générale des acteurs de la série une tournure plus réaliste, afin

de leur permettre de bénéficier d'une meilleure crédibilité : le gigantisme des étendues traversées et la sophistication du matériel utilisé, constamment présents chez Leloup, ne pouvaient aller de pair avec des héros – enfants et d'un âge immuable – , et, même si cette tentation devient quelque peu perceptible à travers les derniers albums, les héros vieillissent, évoluent et effectuent leurs révolutions (dans les deux sens du terme).

Les histoires sont en effet articulées autour de thèmes et caractéristiques dont

l'absence seule, tant on s'y habitue vite et peut-être par altération de l'ambiance, suffit à ternir l'intrigue (album n° 4, *Aventures électroniques*).

Premier leitmotif : l'opposition entre les ténèbres et la lumière. La série, et donc Yoko, se sont assignés pour but une quête de la clarté et de la chaleur, et cette recherche implique la traversée de nombre de lieux secrets et clos tels les souterrains, les cryptes et autres grottes, mettant en évidence une certaine tendance à la claustrophobie chez l'auteur.

Il suffit d'ailleurs de quelques rappels pour s'en persuader. *Le trio de l'étrange* et *La forge de Vulcain* se déroulent en univers souterrain, *L'orgue du Diable* en partie dans une crypte. Si *Message pour l'éternité* possède sa grotte, *Les 3 soleils de Vinéa*, eux, nous montrent des cités souterraines, tandis qu'Eva, une des héroïnes de *La frontière de la vie*, nous entraîne elle-même dans un laboratoire souterrain.

L'itinéraire de Yoko est simple : que ce soit par l'intermédiaire des lieux énumérés ci-dessus, ou grâce aux spirales (celle du troisième album ou à la page 16 l'astronef « s'engage résolument dans le gouffre », celle de *La fille du vent* où à la page 43 Aoki « bascule résolument son appareil dans le gouffre », ou bien encore celle du prochain album, *La spirale du temps*, qui sera donc partie intégrante du titre) elle va vers la lumière. Il s'agit donc d'un choix, d'une **résolution**, qui résulte de l'ensemble de ces albums, et ce, sans aucun doute possible, puisque Yoko elle-même se définit à la page 32 de *La frontière de la vie* : « Quand au bout de la nuit j'entrevois la flamme d'une amitié, je vole m'y brûler les ailes ».

Yoko doit traverser les ténèbres que symbolisent les univers souterrains pour atteindre la lumière, tour à tour celle du soleil de Vinéa ou celle d'Ixo. Cette lumière qui redonnera vie à Magda en léthargie depuis 30 ans (*La frontière de la vie*), et redonna peut-être le sourire aux vinéens, ce peuple à la peau couleur de glace.

En quoi l'on peut affirmer que Leloup, disciple de l'ancienne école belge, quitte petit à petit les ambiances de dessinateurs tels que Martin ou Jacobs (eux aussi fervents utilisateurs de cavités mystérieuses et sombres) pour se rapprocher de la pureté, peut-être de celle que recherchait Hergé avec *Tintin au Tibet*, album qu'il avait submergé d'une neige à la blancheur obsédante, symbole là aussi de pureté et d'amitié.

Leloup a foi en l'homme, mais encore plus en une science et en un progrès qui, quand ils auront réussi à libérer

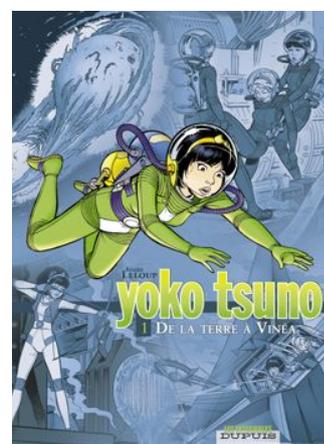
l'homme des viles contraintes matérielles, lui laisseront le loisir d'être bon pour ses semblables. Mais pour cela, il faut un fil conducteur (importance des câbles de toute sorte), mais aussi des chefs, ou plutôt d'un chef (Yoko), des sociétés organisées militairement (*Les titans*, page 41, « En trahissant nos lois... »), qui vont bâtir, domestiquer l'atome (*La fille du vent*, *Les titans*), mais aussi le soleil (*Les 3 soleils de Vinéa*), et procéder à la transformation de l'organisation sociale, tels les vinéens, dont les femmes se verront attribuer des tâches tout aussi, si ce n'est

L'impressionnante crypte de *L'orgue du diable* (© Roger Leloup & Editions Dupuis)



Yoko Tsuno

- | | | |
|--------------------------------|----------------------------|----------------|
| 1) Le trio de l'étrange | | (Dupuis, 1972) |
| 2) L'orgue du diable | | (Dupuis, 1973) |
| 3) La forge de Vulcain | | (Dupuis, 1973) |
| 4) Aventures électroniques | | (Dupuis, 1974) |
| 5) Message pour l'éternité | | (Dupuis, 1975) |
| 6) Les 3 soleils de Vinéa | | (Dupuis, 1976) |
| 7) La frontière de la vie | | (Dupuis, 1977) |
| 8) Les titans | | (Dupuis, 1978) |
| 9) La fille du vent | | (Dupuis, 1979) |
| 10) La lumière d'Ixo | | (Dupuis, 1980) |
| 11) La spirale du temps | | (Dupuis, 1981) |
| 12) La proie et l'ombre | | (Dupuis, 1982) |
| 13) Les archanges de Vinéa | | (Dupuis, 1983) |
| 14) Le feu de Wotan | | (Dupuis, 1984) |
| 15) Le canon de Kra | | (Dupuis, 1985) |
| 16) Le dragon de Hong Kong | | (Dupuis, 1986) |
| 17) Le matin du monde | | (Dupuis, 1988) |
| 18) Les exilés de Kifa | | (Dupuis, 1991) |
| 19) L'Or du Rhin | | (Dupuis, 1993) |
| 20) L'Astrologue de Bruges | | (Dupuis, 1994) |
| 21) La Porte des âmes | | (Dupuis, 1996) |
| 22) La Jonque céleste | | (Dupuis, 1998) |
| 23) La Pagode des brumes | | (Dupuis, 2001) |
| 24) Le Septième Code | | (Dupuis, 2005) |
| 24) Le Septième Code | Tirage limité grand format | (Dupuis, 2005) |
| 25) La servante de Lucifer | | (Dupuis, 2010) |
| 25) La servante de Lucifer | Tirage limité grand format | (Dupuis, 2010) |
| 26) Le maléfice de l'améthyste | | (Dupuis, 2012) |
| 26) Le maléfice de l'améthyste | Tirage limité grand format | (Dupuis, 2012) |
- Intégrale en 8 volumes (albums 1 à 24) parus entre 2006 et 2009 aux Editions Dupuis



Pour en savoir plus

- Le site officiel de Yoko Tsuno : <http://www.yokotsuno.com>
 Un site non-officiel des plus réussis : <http://yoko.tsuno.free.fr/>

plus importantes que les hommes.

Une seule ombre au tableau peut-être, malgré leurs immenses connaissances, les ethnies rencontrées par Yoko sont souvent encore victimes de structures sociales (*Les 3 soleils de Vinéa* ; et aussi uniformisation vestimentaire générale et contrôles d'identité fréquents, qui sont monnaie courante), et de culte mystique (adoration de Shyra dans *La lumière d'Ixo*).

Alain Vittoz

Leloup est l'homme des symboles, mais aussi et surtout des leitmotifs, et ce, plus ou moins inconsciemment semble-t-il, et il suffit pour s'en convaincre de regarder ses page 44 où tout se joue :

- | | |
|---------------------------|---|
| 1) Le trio de l'étrange | Destruction de l'accumulateur (page 41) |
| 2) L'orgue du diable | Mort de Karl Meyer (page 44) |
| 3) La forge de Vulcain | Destruction du puits de sortie (page 44) |
| 6) Les 3 soleils de Vinéa | Le troisième soleil fonctionne (page 44) |
| 7) La frontière de la vie | Déblocage psychologique de Magda (page 44) |
| 8) Les titans | Destruction de l'univers « importé » extraterrestre (page 44) |
| 9) La fille du vent | Destruction du typhon (page 44) |
| 10) La lumière d'Ixo | Extinction du rayon (page 44) |

Celui qu'aujourd'hui tout le monde connaît comme le dessinateur de « La Jeunesse de Blueberry » était déjà un artiste confirmé aux débuts des années 80, alors qu'il dessinait Jonathan Cartland, un western atypique sur de brillants scénarios de Laurence Harlé.

Témoignage d'époque à travers cet entretien réalisé en 1980 à Maison-Lafitte dans l'atelier de cet amoureux des chevaux et de la monte américaine...

- Quand as-tu commencé à dessiner ?

Michel Blanc-Dumont - Mon père faisait du dessin et je l'ai toujours vu dessiner. Depuis tout même j'ai tenu un crayon, je ne pouvais pas faire autre chose que ça, j'étais complètement axé là-dessus.

À l'école j'étais complètement nul. Ce n'est pas que j'étais nul, mais ça ne m'intéressait pas, je voulais absolument faire une profession se rapportant au dessin. Je n'attendais qu'une chose, c'était d'entrer dans une école de dessin et c'était tout. Le reste, bon... J'ai tenu comme ça. Je dessinais déjà à cinq ans, je remplissais plein de bouts de papier partout, et mon père me faisait beaucoup dessiner. Il m'a beaucoup appris à regarder et à travailler la mémoire visuelle.

- Quelle profession exerçait ton père ?

- Il a fait un tas de trucs. Il a été sculpteur, ça ne marchait pas. Ensuite il a été céramiste, ça ne marchait pas non plus. C'était pendant et après la guerre, donc ça ne marchait pas tellement. Puis il a fait de la restauration d'objets anciens, de vieilles céramiques, d'objets de fouilles, de tableaux et de sculptures.

Il a fait ça toute une partie de sa vie, maintenant il a arrêté. C'est ce qui lui a permis de vivre, parce que pour le reste... Il y a 30 ans, l'artisanat ne marchait pas tellement..

- Quand as-tu commencé à t'intéresser à la BD ?

- Mes parents ne lisaient pas de BD, mais ils m'achetaient tous les albums des *Tintin*. Quand j'avais 7 ans, j'étais abonné à *Tintin*. J'ai tout de suite découvert

Jacobs et Hergé, j'ai connu *Spirou* bien après.

À l'époque, c'était une génération où on a tous été abonnés à des journaux comme ça. On a reçu une culture de BD sans s'en rendre compte. On n'était pas forcément intéressé par ça, mais on était baigné par ça, et l'intérêt s'est fait beaucoup plus tard.

Je voulais faire du dessin, de l'illustration, et pas forcément de la BD. C'est vraiment à l'âge de 20 ans que je me suis rendu compte que c'était un moyen d'expression, un moyen de raconter quelque chose.

En plus, il y avait les écoles d'Art où la BD n'était vraiment pas prise pour un truc sérieux. On voulait faire de « l'Art », et on ne disait pas que la BD était un art. Ce n'était vraiment pas très flatteur !

Je me souviens avoir fait un exposé sur la BD avec un copain et tout le monde se marrait, ça n'intéressait personne. Maintenant c'est autre chose.

J'avais fait, sans vraiment trop y croire, quelques planches comme ça, je commençais à regarder comment c'était foutu. C'est vraiment vers 67-68 que j'ai commencé à m'intéresser à ça. La découverte de la BD n'est pour moi pas séparable de l'envie de dessiner et du western. J'ai eu envie de faire de la BD parce que j'ai eu envie de raconter du western.

- Comment as-tu découvert l'univers western ?

- J'ai rencontré plusieurs personnes qui m'en ont parlé. Petit à petit, j'ai commencé à lire des bouquins sur l'histoire de l'ouest américain. J'étais abonné à *Pilote*, où paraissait Giraud, et ça a aussi joué.

Dans *Spirou*, il y avait Jijé, qui était un grand bonhomme et qui m'a beaucoup plus marqué que Giraud à l'époque. Il y a eu aussi des films, etc.

- Qu'est-ce que tu aimais dans l'univers western ? Les chevaux ?

- Il y a un peu de ça. Entretemps j'ai commencé à monter à cheval et j'ai eu envie de dessiner des chevaux. C'est lié.

J'aime bien le côté patiné des choses, le vieux cuir, les pierres, le côté usé par le temps et tout. C'est chouette à dessiner.

- Le côté naturel ?

- C'est ça. J'aime bien aussi l'espace qu'on peut donner.

- Tu as fait quelques BD de SF.

- Ça m'intéresse comme d'autres choses, mais autant c'est le domaine de Laurence, autant ce n'est pas le mien.

J'adore la SF, surtout au cinéma, mais je n'ai pas envie de raconter des histoires de SF. J'ai envie de faire autre chose que ça, ou peut-être une SF différente, mais pas pour l'instant. Ce que j'ai fait en SF dans *Pilote*, ce sont des bandes réalistes contemporaines. J'aime bien c'est que la SF soit plus dans le récit que dans le dessin.

- Qu'est-ce que tu as lu en SF ?

- Je n'ai rien lu en SF. La SF est pour moi complètement rattachée au cinéma et à la BD. J'ai besoin de voir en SF.

- Quels films de SF as-tu vus ?

- J'ai vu plusieurs fois *2001 l'odyssée de l'espace*, autrement je ne sais pas... tous quoi. J'ai vu la deuxième partie de *Starwars* qui est super, Rencontres du troisième type et un tas de trucs. J'adore la SF et je trouve que c'est fou, au cinéma, on peut créer totalement un

univers et y croire. Avec une technologie comme maintenant c'est possible et c'est ce mirage du cinéma qui est fantastique. En BD, quand tu crées un univers de SF, c'est dur de rentrer dedans à ce point.

- Et les films comme *Apocalypse 2014*, la SF marrante ?

- Non, pour moi c'est un truc sérieux. Je n'accroche pas trop aux trucs d'humour en général, à part au cinéma. En BD pas du tout, je n'ai pas envie de lire de la BD d'humour, à part celles des mes amis, surtout celles de F'Murr. Je suis beaucoup plus attiré par les BD réalistes.

- Pourtant tu as fait du dessin humoristique...

- J'en ai fait un petit peu, qui n'ont pas été publiés et que Moliterni voulait sortir dans Phénix. J'en ai fait un bon paquet, je ne regrette pas.

Ce qui m'intéresse avant tout, c'est le dessin quoiqu'il raconte et, en fait, là c'est l'inverse : le dessin humoristique devient juste une écriture au service du gag, de ce qu'on a à dire, et ça ne m'intéresse vraiment pas. À l'extrême, je pourrais dessiner presque n'importe quoi du moment que j'ai envie de le dessiner.

Je prends un plaisir complètement physique à dessiner, c'est pour ça qu'au début je ne voulais faire que de l'illustration. C'est en dessinant que je me suis rendu compte qu'il y avait une écriture dans le dessin.

- Est-ce qu'il y a des choses qui t'ont été utiles point de vue dessin dans les écoles d'art ?

- Oui. C'est indispensable. Comme le dessin est une chose complètement physique (comme tout ce qui touche au corps), il faut pouvoir le dépasser. C'est comme un type qui joue d'un instrument de musique : s'il travaille tant, s'il fait des gammes pendant des heures et des



Dédicace, 1980 (© Michel Blanc-Dumont)

heures, c'est justement pour maîtriser complètement le côté physique qu'il y a dans l'instrument, pour qu'il y ait un rapport direct entre la main et l'esprit, qu'il n'y ait pas de lourdeur dans la main par rapport à l'esprit, il faut vraiment que ça soit très rapide.

J'ai eu la chance d'avoir un prof fantastique, très académique, pas dans le côté ringard, mais dans le côté tradition du dessin. Il nous apprenait à dessiner comme au 19^{ème} siècle, avec la notion du travail dans le dessin, ce qui n'est pas toujours évident, de remplir des carnets de croquis, de beaucoup regarder, de faire travailler sa mémoire visuelle. La mémoire c'est un peu comme un muscle, il faut l'aiguiser, il faut se souvenir de n'importe quelle attitude, n'importe quelle chose, il faut pouvoir retenir les choses qui

peuvent paraître sans importance. C'est comme le type qui apprend des vers, il doit pouvoir retenir la pièce entière.

Je trouve qu'on ne peut pas dessiner si on n'a pas beaucoup travaillé avant son dessin, d'une manière systématique.

- Tu dessines assez lentement ?

- Non, je dessine très vite, mais je suis très maniaque. Si quelque chose ne me plaît pas, je recommence. Je suis très lent à réaliser une planche parce que je recommence beaucoup les choses, je suis exigeant. Mais quand je suis sur un dessin, je le fais relativement vite, c'est ma façon de l'aborder qui est lente.

Je fais beaucoup de brouillons avant, je fais beaucoup de recherches pour mes mises en page. Une planche de BD est

forcément un travail très long et j'en fais déjà une par semaine.

Pour l'encrage, je mets à peu près autant de temps que pour le crayonné. Je pousse beaucoup mon crayonné et je fais pratiquement la même chose à l'encrage. Il y a parfois des choses que je simplifie à l'encrage et d'autres que je simplifie au crayon (les effets graphique par exemple). Certaines vont plus vite que d'autres, les décors d'arbres et de rochers. Ce qui est important dans ce cas, c'est que le trait soit beau. Pour un rocher, le trait peut être un centimètre au-dessus ou en-dessous à l'encrage, ce n'est pas grave, tandis que lorsque l'on fait un personnage, il faut qu'il soit parfait pour qu'il n'y ait pas de fautes de proportions anatomiques ou d'attitudes, il faut qu'il soit à l'emplacement où il doit être. C'est plus difficile, et plus il y a de personnages, plus il y a d'attitudes et plus c'est long.

Autrement, des placards de feuillages, des rochers ou de l'eau, ça peut paraître un gros boulot et en fait, ça demande beaucoup moins de temps qu'un portrait ou trois personnages l'un à côté de l'autre ou n'importe quoi.

Je suis très difficile avec l'attitude des personnages, je cherche toujours l'attitude la plus naturelle possible.

- Justement, ce que j'apprécie particulièrement dans ton dessin, c'est ce côté naturel, sans artifices.

- Je suis passionné par le côté instantané photographique. Quand tu vois une photo, l'attitude est démente, je veux dire que si tu la dessinais tu ne dessinerais jamais les choses comme ça, et ce qui est passionnant c'est d'essayer de faire les attitudes comme elles sont naturellement, sans artifices. Dans des revues comme *Match* paraissent des photos d'accident ou d'autres trucs. Quand tu vois l'attitude des gens qui sont spectateurs d'une bagnole qui se plante sur un circuit, ils sont complètement figés, ils n'ont pas une attitude d'angoisse ou d'horreur. C'est pareil au mec à qui il vient d'arriver l'accident, il est complètement figé, pratiquement sans expression. Il y a le côté pantin du corps humain, quand l'homme n'a plus le contrôle de son corps. C'est très intéressant.

Déjà, avant de faire de la BD, l'équilibre du corps dans le mouvement me passionnait. J'aime beaucoup Rodin et il a fait une sculpture qui s'appelle *L'homme qui marche* qui est assez étonnante. Il disait que pour représenter un mouvement il faut faire le mouvement que tu es en train de faire plus celui qui vient après. *L'homme qui marche* est en train de faire sa foulée, mais il est déjà dans celle d'après. Il y a une espèce de déséquilibre qui crée le mouvement : c'est le principe de toute la sculpture et la composition baroque.

- Il faut prolonger le mouvement ?

Faire sentir ce qui va venir après ?

- Oui, essayer de faire sentir ce qui va venir après. C'est très difficile, on n'y arrive pas toujours, mais il est important d'en être conscient. Je trouve que c'est superbe comme vision du dessin. C'est comme un danseur qui est toujours dans son mouvement, à la limite du déséquilibre, comme dans une composition baroque.

Dans les tableaux de Rubens, quand on étudie la composition de l'image, elle est toujours à la limite de se casser la gueule, au contraire des classiques qui composent très « vertical-horizontal », où les choses se bloquent de manière très statique, très rigide.

J'attache beaucoup d'importance à la composition de l'image et de la page, à ce que les choses soient bien reliées. C'est un truc que j'ai beaucoup étudié : le système des nombres d'or, la composition classique avec les repères. Ce sont des proportions de carrés, de rectangles, de diagonales et tout, qui sont géométriques et qui te composent systématiquement les choses. C'est l'équilibre parfait. Pratiquement tous les grands peintures, toutes les grandes architectures sont composés sur ces nombres d'or.

De grandes peintures de la Renaissance sont vraiment calculées géométriquement, le type prenait son équerre et tout... Sous la peinture on sent tout un réseau de lignes qui sont calculées. Ce qui est

Extrait de l'album *Les doigts du chaos*, 1982 (© Michel Blanc-Dumont, Laurence Harlé & Editions Dargaud)



fantastique, c'est qu'il y a souvent des peintres qui peignaient d'instinct, d'esprit, et qui ne connaissaient pas ces choses-là, où toutes les lignes de la composition du tableau tombent parfaitement sur des nombres comme ça. C'est très intéressant et ça s'applique toujours à la BD.

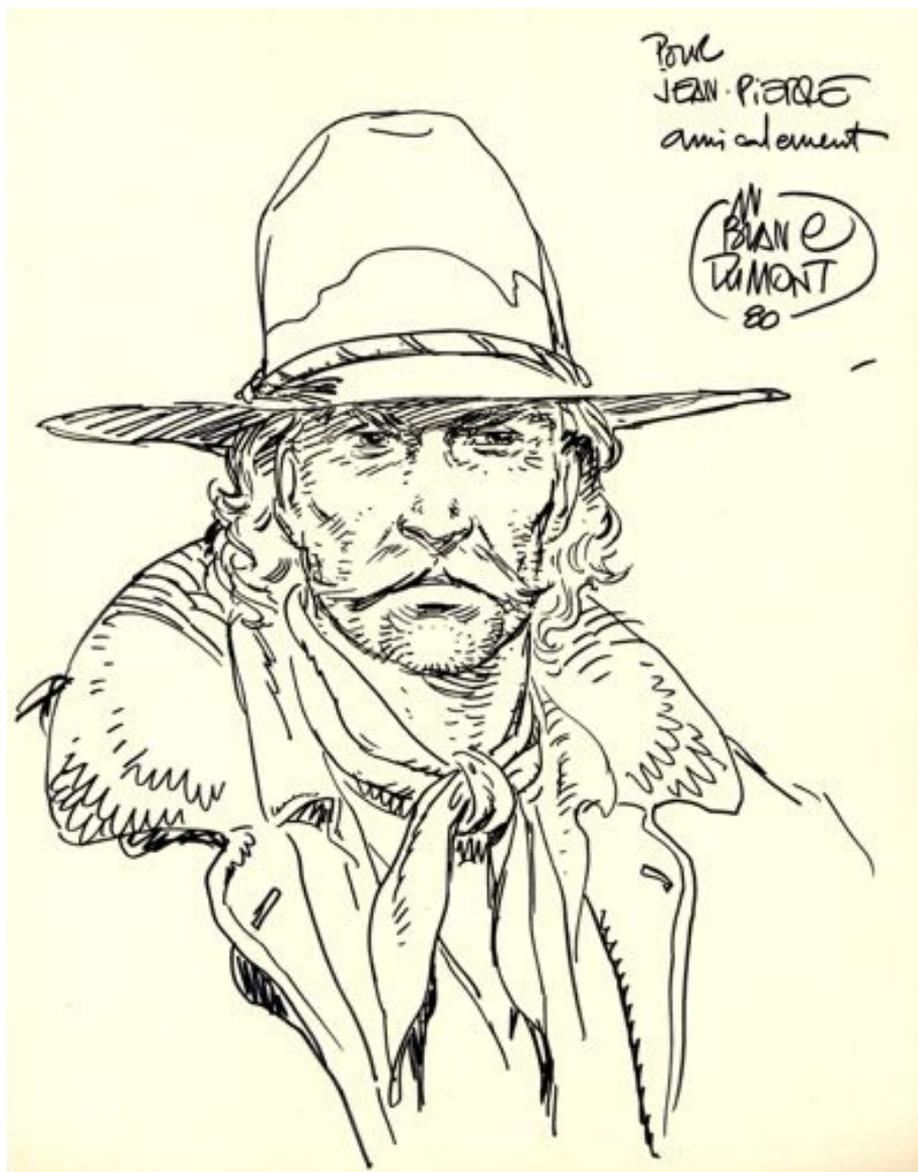
Toute chose qui se compose bien, ou on sent un parfait équilibre, comporte ces lignes qui tendent un tableau. On ne peut pas poser des choses au hasard. Dans la nature, rien n'est au hasard non plus, tout s'équilibre et tout est relié. Il y a toujours des lignes qui se relient naturellement, la perfection est dans la nature.

- Avant de commencer une planche, est-ce que tu fais beaucoup de dessins préparatoires ?

- Ça dépend. Je peux faire des croquis uniquement dans mon esprit. Pour travailler la composition de mes planches, je fais des croquis de la page avec les carrés des images, qui peuvent être vides. En le faisant, il y a des images qui s'imposent plus horizontales, d'autres plus verticales. Ce qui est important est de sentir quelle image doit être horizontale et quelle image doit être verticale, quelle image doit être plus grande que l'autre. Que rien ne soit au hasard.

Je relis beaucoup le découpage de ma scénariste pour vraiment visualiser chaque image dans ma tête, j'en ai des croquis, mais de moins en moins.

Par contre je travaille les lieux comme si ils existaient. Quand il y a sur une dizaine de pages plusieurs actions au même endroit, je dessine l'endroit avec les rochers, les arbres, etc. et après je fais comme si j'avais une caméra : je me ballade dans ce paysage. Le rocher que j'ai mis au fond là-bas, je peux le mettre en gros plan et ainsi de suite. Par exemple, dans *La rivière du vent* au début, Cartland et en train de se baigner et les indiens attaquent. Tout ça se passe au même endroit et dure beaucoup de pages, c'est important de le visualiser. Il faut imaginer que la rivière est en



Dédicace, 1980 (© Michel Blanc-Dumont)

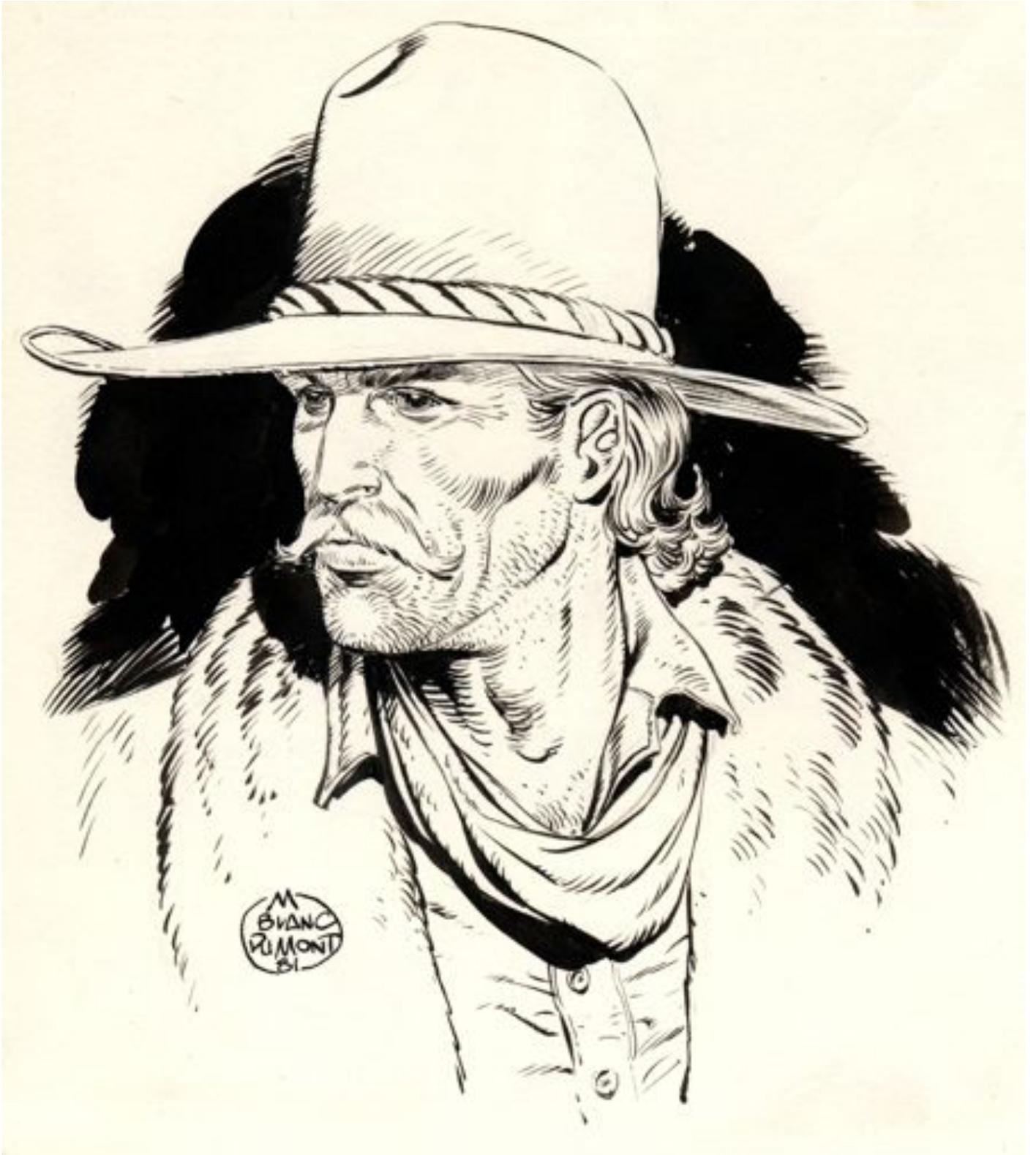
contrebas, qu'il entend les bruits comme assourdis et qu'il ne peut pas voir ce qui se passe au-dessus. Le décor doit vivre autant que les personnages.

- Que penses-tu des fanzines ?

- Hahaha ! Je ne sais pas, je regarde les fanzines quand ça parle de moi ! (rires) Je ne sais pas si c'est vraiment utile... Ce qu'il y a en général, c'est que les fanzines ne sont pas assez soignés. J'aime les choses bien faites et ce n'est pas forcément une question de moyens. Je connais des gens qui ont très peu de fric et qui font des fanzines très soignés (NDLR : sans doute

une allusion à *Documents-BD* édité par Claudius Puskas). Si esthétiquement le fanzine est bien fait, j'aime mieux, quand à la façon de le mener, je suis indulgent, parce qu'il y a plein de boulot et on n'est pas professionnel comme ça. Quand aux BD publiées dans les fanzines, depuis le temps qu'ils existent, on ne peut pas dire qu'il y a beaucoup d'auteurs qui soient venus des fanzines. C'est surtout un moyen marrant de s'exprimer...

Propos recueillis en octobre 1980 à la Maison-Laffitte chez Michel Blanc-Dumont par Jean-Pierre Sculati et Philippe Muri.



Dessin de couverture du fanzine *Tonnerre !*, 1981 (© Michel Blanc-Dumont)