



© Bonhomme - Dupuis

© Bonhomme / Trondheim - Dupuis



TEXAS COWBOYS PRÉSENT ALIÉNANT VERSUS PASSÉ UTOPIQUE

Béni soit le lecteur qui a un jour reproché à Lewis Trondheim d'être infoutu d'écrire une histoire réaliste et qui a permis sa merveilleuse rencontre avec Matthieu Bonhomme. **Par Marius Jouanny**

De fait, le duo a depuis prouvé que Trondheim était non seulement capable d'imaginer une histoire réaliste et contemporaine, mais qu'il pourrait en produire une autre, dans le genre western, tant adulé par Bonhomme. Comme quoi, il ne faut jamais hésiter à exprimer aimablement son opinion à des auteurs : cela provoque parfois des créations inattendues.

Des dires de Matthieu Bonhomme, sa collaboration avec Lewis Trondheim compte parmi celles qui lui ont apporté le plus de plaisir. Il semble que les deux auteurs ont spontanément suivi leurs envies, à coup de pistolets, de personnages burlesques aux répliques stupidement drôles, dans un flot de déni-

sion communicative. Il serait cependant dommage de réduire ces livres à leur dimension comique. Ce qui est remarquable au premier abord, c'est à quel point les deux récits, *Omni-visibilis* et *Texas Cowboys*, paraissent n'avoir rien en commun : au Paris contemporain succède le décor de western le plus typique. Leur seul lien reste a priori le même personnage central. Hervé dans l'un et Harvey dans l'autre, changeant de vie et d'époque à la manière de la série *Lapinot*, du même Lewis Trondheim. Cependant, ce dernier évolue différemment selon les deux décors, traduisant deux rapports au monde radicalement opposés.

Sous ses airs de comédie parfaitement inoffensive, dont le concept narratif (subitement, le monde entier



Case extraite de
Omni-visible
(Dupuis, 2010).

Texas Cowboys est le miroir inversé d'*Omni-visible*. Harvey s'aventure de son plein gré dans un environnement supposément hostile (« Le pire de toute la racaille de l'Ouest rassemblé sur un espace grand comme le cul d'une mouche ») où il va finalement trouver sa place, vivre une grande amitié et révéler sa capacité à maîtriser son destin en devenant un grand journaliste. Car si Fort Worth rassemble tous les poncifs du western, y compris la violence inhérente au genre, les nombreux personnages sont loin d'être dans une insécurité permanente et peuvent déployer leurs individualités. Le vieil homme en quête de spiritualité dans les tribus amérindiennes, le barman prenant soin de sa mère malade, le vétérinaire sudiste mythomane qui raconte comment il a perdu son bras pour boire des coups à l'œil, la fille de cow-boy qui veut à tout prix trouver un mari et bien d'autres destinées secondaires gravitant autour d'Harvey forment ainsi un microcosme profondément humain. Les motivations qui les habitent, la liberté admirable avec laquelle ils agissent sont autant de liens qui les rattachent à un mythe de l'Ouest perçu comme une utopie, et où les gens savent encore vivre.

à la possibilité de voir et sentir ce que voit et sent le personnage principal) est avant tout ludique. *Omni-visible* est un portrait désenchanté de notre société. D'ailleurs, ce simple élément perturbateur offre déjà une critique tacite de notre monde hyperconnecté, où nos vies privées sont exhibées sur Internet. Le confort moderne et son déballage de lieux interchangeables, monochromes dans tous les sens du terme, y révéle son caractère angoissant, oppressif et superficiel. Le lien social y est logiquement exposé dans les mêmes termes : de la petite amie d'Herbé à son kidnappeur, tout le monde veut utiliser ce don inattendu à son avantage, jusqu'à ce qu'une foule déshumanisée, digne des films de zombies, pousse Hébé pour le faire plonger dans la Seine. Ainsi, le récit en dit long sur notre aliénation moderne, et l'incapacité de trouver le bonheur dans un tel environnement social. Hébé a beau s'y complaire dans une certaine mesure, difficile d'affirmer qu'il y trouve sa place.

Dessin de couverture de
Texas Cowboys (Dargaud, 2012).



En voulant faire une anthropologie ludique du mythe de l'Ouest, Trondheim et Bonhomme font celle du genre humain, révélant sa précieuse singularité. Ils proposent en somme une double-évasion de notre quotidien moribond, en le tournant en dérision dans leur premier opus, et en lui substituant dans le second un Ailleurs désirable. Matthieu Bonhomme, consacrant l'aventure tout au long de son œuvre comme moyen d'évasion, voire comme fin en soi, était tout choisi pour dessiner ces récits. C'est d'ailleurs lui qui concrétise, par l'expressivité de son trait, toute la consistance humoristique et empathique de la narration. En réintégrant à sa manière l'Ouest américain, qui a depuis toujours motivé son envie d'être auteur, il parvient aussi à réaliser ses désirs de création les plus intimes. Cette étape préfigurée d'ailleurs logiquement son récit dédié à Lucky Luke, autre héros issu de son enfance, et sorti dans la foulée de cette fructueuse collaboration avec Lewis Trondheim. ■



un créateur joueur

par Marius Jouanny

mardi 7 janvier 2020, par [Thierry Groensteen](#)

[Janvier 2020]

Et si la théorie du jeu telle qu'elle est formulée par le psychanalyste D.W. Winnicott et prolongées par d'autres auteurs nous permettait d'adopter un autre point de vue sur les différentes facettes de l'œuvre de Lewis Trondheim ? C'est l'hypothèse que j'ai avancée dans le cadre de mon mémoire de Master 1 Bande Dessinée à l'ÉESI d'Angoulême que je soutiendrai en juin 2020 et dont je restitue ici les premiers éléments de réflexion.

« Je suis vraiment un dessinateur instinctif, pas un intellectuel. Je vais là où ça m'amuse, là où je ne suis pas encore allé. »

(entretien avec Loïc Massaïa sur le site du9.org)

L'œuvre prolifique de Lewis Trondheim soulève une grande difficulté qui semble commune à d'autres auteurs de sa génération : la variété et le nombre très important des récits qu'il propose, que ce soit en tant que scénariste ou auteur complet, paraît échapper à une analyse globale de son œuvre. Certaines analyses datant des années 2000 (notamment Gerbier et Ottaviani, 2001, Gilles Ciment, 2007) avaient embrassé son œuvre dans son ensemble. Mais les recherches plus récentes privilégient plutôt des études sur certains albums ou aspects particuliers de sa production. Pour résoudre le problème, celui de trouver des concepts opératoires pour l'ensemble des publications de Trondheim, il paraît judicieux de s'intéresser à sa propre conception de la création. Il la laisse notamment percevoir en filigrane de son essai en bande dessinée *Désœuvré* (2005). Cette conception sera ensuite mise à l'épreuve à travers l'analyse de publications fictionnelles de l'auteur, en particulier *Mickey's Craziest Adventures* (2016, avec Kéramidas).



Dans la conclusion de son article « Un homme libre qui s'oblige », Gilles Ciment explique le rapport

décomplexé et distancié de Trondheim à la contrainte. En effet, si ce dernier a pu réaliser des œuvres purement oubapiennes procédant de l'itération iconique (la répétition d'une même case en ne changeant que les dialogues) comme *Psychanalyse* (1990), il s'en est depuis éloigné. Ciment affirme [1] qu'il conçoit l'OuBaPo comme « un laboratoire d'idées qu'il préfère exploiter [...] quitte à prendre des libertés avec les règles, plutôt que de les appliquer strictement et en circuit fermé [...]. Parce qu'il veut avant tout se sentir libre. Même dans la contrainte ». Importer la notion de jeu pour expliquer comment Trondheim conçoit l'acte de création peut nous permettre d'explorer plusieurs pistes suggérées par Gilles Ciment. D'une part, étendre le rapport qu'entretient l'auteur avec l'OuBaPo à la création artistique en tant que telle. D'autre part, démontrer que les obsessions de Trondheim pour le fait de se contraindre et le fait de se sentir libre ne sont en aucun cas inconciliables.

Dans *Désœuvré*, Lewis Trondheim est à un tournant de sa carrière d'auteur. Il a décidé d'arrêter de dessiner pour quelques mois. Cela ne lui était pas arrivé depuis quatorze ans. Il doute, se questionne sur le vieillissement des auteurs de bande dessinée. Il s'avère au fond qu'il a peur de ne plus être lui-même aussi créatif que dans le passé. Il se demande pourquoi il continue à faire de la bande dessinée. Il en conclut que depuis son adolescence, c'est pour occuper son temps en dehors de la réalité, en créant un espace virtuel qu'il peut maîtriser. A travers ses doutes, la démarche qu'il adopte pour continuer à faire de la bande dessinée se dessine. Tout comme les dérives dans lesquelles il a peur de s'engouffrer, qui pourraient le motiver à arrêter de publier. Il considère que « rajouter l'idée que j'aime bien, explorer des terrains différents, jouer en faisant de la BD » lui permettent de rester créatif et de maximiser le plaisir. Il définit cette sensation comme « l'émulation et l'excitation » que lui procure le fait d'élaborer un album de bande dessinée. Dans une interview (*Les Inrockuptibles*, No.45, février 1996), il ajoute : « Quand on s'ennuie, on joue. Les contraintes, c'est un défi, un casse-tête à résoudre, ça passe le temps. C'est dessiner *La Mouche* sans aucune bulle, alors que j'ai tendance à être trop bavard. Ou encore décider de mettre en scène une bagarre qui dure tout un album, dans *Mildiou*. » Il conçoit donc que s'obliger à prendre spontanément des directions inattendues lui permet de rester créatif. À l'inverse, le phénomène conventionnel de répétition de schémas narratifs préétablis peut amener les auteurs à être relégués au rang des « faiseurs ».

Trondheim accuse le phénomène des séries d'en être responsable. Il en singe la logique par l'énumération « Lapinot va être papa. Lapinot se marie. Lapinot est grand-père. Lapinot se fait opérer de la prostate ». Il faut d'ailleurs noter qu'il ne conçoit pas le phénomène de série comme intrinsèquement porteur de cette routinisation de la création. Il le considère seulement comme une variable explicative. Au contraire, la série fait partie intégrante de sa démarche ludique, lorsqu'il joue avec ses schémas conventionnels et ses règles chronologiques. Il est possible de citer à ce titre les albums de *Lapinot*, qui se déroulent dans des univers différents. Le héros peut successivement y revêtir le rôle d'un cow-boy, d'un romantique Anglais du XIXe ou même du personnage de Spirou. Quant aux albums de *Donjon*, leur chronologie se découpant en différentes époques est volontairement chaotique. Les albums d'*Infinity 8* peuvent enfin se lire séparément tout en formant un ensemble cohérent lorsqu'ils sont mis bout à bout. Trondheim déclare d'ailleurs (cité dans l'article de Gerbier et Ottaviani de 2001) : « Pourquoi créer de nouveaux personnages alors que certains peuvent servir de matrice et s'enrichir ? Il faut qu'un album isolément soit intéressant, mais il faut aussi que l'ensemble des albums ait une richesse supplémentaire, et que ce ne soit pas une simple répétition d'actions et de scénarios ».



En comprenant ainsi le discours de l'auteur, il est possible de faire l'hypothèse que le fondement créatif de son œuvre repose sur une volonté ludique. Celle de se surprendre à chaque nouveau projet par l'établissement de nouvelles règles formelles, qui sont au principe même de ses créations. Ces règles constituent autant de contraintes dont il se sert pour continuer à créer. Il peut d'ailleurs reprendre les mêmes contraintes à plusieurs reprises d'un album à l'autre, comme celle d'en écrire sans le moindre dialogue alors même qu'il est reconnu pour la qualité de leur écriture, un procédé récurrent depuis *La Mouche* (1995). Mais il n'aura aucun complexe à les abandonner dès qu'elles menaceront de l'enfermer. Après *L'Accélérateur atomique* (2003) qui revisite l'univers de Spirou avec le personnage de Lapinot, Trondheim est ainsi tenté de reproduire la même idée avec Tintin et Astérix. Mais il abandonne cette idée, pour « ne pas tomber dans un systématisme ». Il s'agit pour lui d'exploiter le plus librement possible la logique des règles qu'il a préalablement établies, plutôt que de les reprendre par habitude.

L'apport de la théorie du jeu, et plus précisément de la distinction entre *game* et *play* formulée par le psychanalyste D.W. Winnicott dans *Jeu et réalité* (1971), pourrait peut-être éclairer les réflexions de l'auteur dans *Désœuvré*. Dans sa préface, Jean-Bertrand Pontalis énonce la définition la plus laconique des deux termes : « le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours (*game*) et celui qui se déploie librement (*play*) ». Le *play* trouve d'ailleurs un parfait exemple d'application à travers le « Calvinball » inventé par Bill Watterson dans *Calvin & Hobbes*. Dans ce jeu qui n'a aucune finalité, Calvin et Hobbes peuvent spontanément modifier et rajouter des règles au fur et à mesure qu'ils jouent pour contrer leur adversaire. Cependant Winnicott définit le *play* comme un jeu absolument dépourvu de règles, là où les créations de Trondheim en regorgent.

Nous pouvons, au moins temporairement, résoudre ce problème avec l'apport du philosophe François Zourabichvili. Dans *L'Art comme jeu* (2018), il transpose les concepts de *game* et *play* dans le domaine esthétique. Il définit la règle d'un jeu comme « un espace géographique et sémantique (un espace de sens) dans lequel la liberté de mouvement va pouvoir s'épanouir ». Il en conclut à propos de Winnicott qu'il « se trompe en pensant qu'il n'y a pas de règles dans l'activité de *playing*. Le *play* est une invention perpétuelle de règles transitoires, contrairement au *game* dans lequel on s'installe d'emblée dans un espace réglé d'avance. Dans le *game*, l'enfant se soumet à une règle comme convention ; alors que le *play* est une recherche de règles, l'enfant y cherche des règles nécessaires, c'est-à-dire des règles qui le touchent, qui l'affectent et qui mettent en jeu son désir ». Il applique ensuite cette réflexion à la création : « alors que le joueur va de partie en partie sans faire bouger les règles du jeu, l'artiste, lui, est amené à

changer les règles [...], il ne veut pas jouer à un jeu extérieur : il acceptera d'y jouer seulement si cela lui permet de structurer ce qu'il va composer ». L'auteur peut creuser de multiples sillons, les abandonner pour y revenir plus tard - une dizaine d'années après les *Carottes*, Trondheim revient par exemple au récit-fleuve improvisé avec *Capharnaüm* (2015). Le rapport de Trondheim avec les règles résulte donc d'une tension entre leur respect sur la durée, leur transgression au moment où il y aurait le risque qu'elles restreignent sa créativité, et leur reprise au moment jugé propice. Il lui faut les installer pour leur donner la possibilité d'organiser « l'espace géographique et sémantique » décrit par Zourabichvili. Tout en sachant aussi s'en débarrasser avant que cet espace ne s'effrite. En cela, la mort du personnage de Lapinot dans *La Vie comme elle vient* (2004), tout comme son abandon après les années 90 du procédé de l'itération iconique, apparaissent comme des manières de prendre la distance nécessaire avec les règles qu'il se donne.

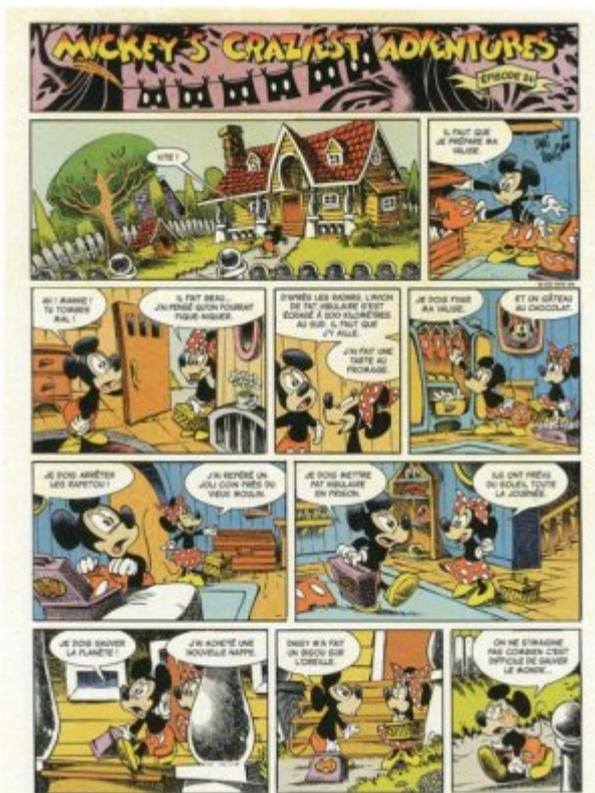
Dans cette optique, créer est pour Lewis Trondheim plus qu'une activité professionnelle, c'est une activité qui comble le vide de l'existence et représente presque une nécessité vitale. Nombre de ses récits, comme *Capharnaüm*, sont d'abord réalisés pour lui-même, avant qu'il n'envisage de les publier. Son besoin d'imaginer, provenant de l'adolescence, est au départ coupé de tout rapport avec le lecteur. En définitive, lorsqu'il cherche à créer, l'auteur se pose avant tout la question : « qu'est-ce qui pourrait m'amuser ? ». Pour chacune de ses créations, il lui est donc nécessaire de définir de nouvelles règles du jeu, ou de proposer une variation inédite sur des règles qu'il a déjà expérimentées. C'est ce qui lui permet de changer autant de style de dessin (du minimalisme à un univers visuel bien plus fourni comme celui de *Ralph Azham*) ou de forme du récit (allant du gag de quelques cases au récit au long cours). Cela explique aussi que, malgré les doutes sur le sens de sa démarche, qu'il ne résout pas à la fin de *Désœuvré*, il continue de publier toujours autant aujourd'hui. Par sa réflexion sur le vieillissement de l'auteur de bande dessinée, Trondheim exprime la peur de l'ennui et du vide que pourraient lui procurer la répétition du « faiseur ». Son combat de créateur est donc de préserver sur la durée la logique pleine du *play* plutôt que de se contenter de jouer à vide avec ce qu'il a déjà établi.

Pour autant, Trondheim ne construit pas une œuvre déconnectée de la réalité qu'il vit tous les jours. Si Freud définit l'artiste dans *Totem et Tabou* (1913) comme « quelqu'un qui fait la même chose que l'enfant qui joue, créant un monde de fantaisie, qu'il prend très au sérieux », on peut dire exactement l'inverse de l'auteur. Il crée dans ses albums des mondes qui très souvent imitent son quotidien, quand il ne l'adapte pas directement par l'autobiographie. Mais il ne prend pas au sérieux ces mondes dans la mesure où il recherche en permanence la dérision et l'effet de surprise, allant jusqu'à faire surgir le fantastique dans l'autobiographie, comme lorsque sa main grossit pour trucider un homme dans le métro au début d'*Approximativement* (1998). C'est notamment pour ces raisons que Laurent Gerbier et Didier Ottaviani, dans leur article de 2001 « *Approximativement* (Lewis Trondheim et ses doubles) », affirment que cet univers « en partie vécu et en partie fantasmé servirait de "code" représentatif à TOUT ce que l'auteur veut raconter ». Si l'auteur cherche donc à se renouveler par la variation des règles qu'il s'impose en tant que créateur-joueur, il se renouvelle aussi par des thématiques tirées de sa propre expérience. Cela tend à relativiser le modèle qui vient d'être construit. Ainsi, ce n'est pas l'invention de nouvelles règles de jeu formelles qui a poussé Trondheim à ressusciter le personnage de Lapinot dans *Un monde un peu meilleur* (2017). Il s'est simplement demandé comment s'y prendrait un éventuel repreneur de la série pour inventer un nouveau récit avec Lapinot, pour finalement le faire par lui-même.

Même dans cet album, cependant, Trondheim joue, dans un rapport direct avec le lecteur. Il conclut un pacte tacite et ludique avec ce dernier, utile pour lui faire accepter la résurrection de Lapinot : il reprend le fil des événements comme si Lapinot n'était pas mort, en inscrivant simplement une tête de mort sur son tee-shirt. Malgré sa remarque tirée de *Désœuvré* : « Mieux vaut écrire pour soi-même, en égoïste... Au minimum, il y aura une personne de satisfaite », on ne peut donc pas dire qu'il ignore l'existence du lecteur. C'est aussi dans ces jeux de mise en scène que l'auteur étend sa volonté ludique. Là où, selon Roger Caillois (dans *Les Jeux et les hommes*, 1967), « on joue pour de bon aux échecs, au polo » en étant déconnecté de la réalité (*game*), « au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la

législation arbitraire qui définit d'autres jeux ». Lorsque par exemple Trondheim joue à être auteur avec un bonnet de Lapinot sur la tête dans *Désœuvré* face à des spectateurs, il illustre parfaitement sa démarche d'auteur qui l'arrache à la réalité, tout en y faisant directement référence. L'espace de la fiction lui permet non pas de fuir la réalité, mais plutôt de la recréer librement, selon des règles qu'il fixe lui-même et qu'il maîtrise.

Maintenant que la conception de l'activité créative telle que l'a formulée Lewis Trondheim a été développée, il est possible de scruter plus précisément le processus créatif qui l'amène à concevoir un album. Quinze ans après *Désœuvré* (2005), il n'est d'ailleurs pas inutile de se demander si l'auteur n'est pas finalement tombé dans la répétition et la facilité qu'il craint tant ; ou si, au contraire, il continue malgré les années à créer avec la même fraîcheur. La question se pose d'autant plus que l'auteur a ressuscité son personnage de Lapinot en 2017 après l'avoir fait mourir treize ans auparavant, qu'il travaille sous le giron de Disney (ce qui ne réussit pas à beaucoup d'artistes, à commencer par Tim Burton) pour des albums de Mickey et Donald et qu'il relance une fois encore la série *Donjon*, avec deux nouvelles sorties prévues pour janvier 2020. Pour éprouver la persistance de l'activité du *playing* après trente ans de mise à l'épreuve, nous avons décidé de nous pencher sur un album récent de l'auteur : *Mickey's Craziest Adventures* (2016).



La première remarque à faire concernant cet album est qu'il institue là encore un pacte tacite ludique avec le lecteur. Il fait mine de lui faire croire qu'il s'agit d'un récit apocryphe, un procédé couramment utilisé en littérature notamment par Lovecraft. Cela consiste à faire croire que la publication a été retrouvée par l'auteur, qui ne l'aurait donc pas écrite lui-même. En l'occurrence, il s'agirait de vieilles pages de récits de Mickey des années 60 retrouvées par Lewis Trondheim et Nicolas Kéramidas dans une brocante et simplement republiées. Comme avec *A.L.I.E.E.N.* (2004) un soi-disant album pour enfants extra-terrestres, ou même dans une certaine mesure avec le blog de Frantico, Trondheim joue à ne pas être auteur. La nature de ce pacte peut d'ailleurs se révéler différente selon le public visé. Le lecteur adulte peut difficilement croire à la supercherie. Il est plutôt invité à jouer au crédule. Quant au lecteur enfant auquel l'album s'adresse en partie, on peut imaginer qu'il puisse croire dur comme fer à ce qui lui est expliqué en préface.

Les fascicules de la série *Texas Cowboys* (2012), dessinés par Matthieu Bonhomme et proposés en supplément aux abonnés à *Spirou*, constituent un premier exemple de cette démarche. Leurs couvertures

aux titres tapageurs, l'utilisation de la trame et d'un papier légèrement jauni révèlent une volonté d'imiter le format des vieux récits de western d'une époque largement antérieure à celle des auteurs. Trondheim reprend cette idée avec *Mickey's Craziest Adventures*. Outre la reprise des éléments récurrents de l'univers de Disney (les vieilles voitures aux formes arrondies, le bunker cubique de Picsou avec sa piscine de pièces d'or, etc.), de nouveau accompagnés d'une utilisation datée de la trame, moult détails formels jouent avec le statut faussement ancien des pages retrouvées. Cela consiste tout d'abord à reprendre le titre de l'aventure pour chaque planche dans un bandeau qui est un indice du caractère feuilletonesque du récit. Ensuite, un jeu avec le papier constellé de taches, de craquelures et d'effets de vieillissements laisse penser que les vieilles pages de Mickey ont été réimprimées sans être nettoyées. Pour l'épisode 14 du récit, Trondheim subvertit même les exigences de la firme Disney. Cette dernière imposa de modifier la page car le commissaire Finot réduit à la taille d'une puce se fait uriner dessus par un chien. Plutôt que de retirer la page, Trondheim décide de déchirer la partie des trois dernières cases de la planche pour occulter l'action réprochée par Disney. Il laisse ainsi penser que la page a été retrouvée déchirée et réimprimée telle quelle (voir l'interview des auteurs dans le numéro 90 de la revue *Casemate*). À noter que ce jeu sur le format de l'album ne manque pas d'être paradoxal. Tout en s'éloignant par ses différents procédés de la forme standardisée, il n'en reste pas moins un classique album franco-belge cartonné de 44 planches. Avec cet ensemble de procédés ludiques, Trondheim reprend donc en les prolongeant des règles qu'il a déjà pu expérimenter à l'occasion de précédents albums. Peut-on dire pour autant qu'il se contente d'appliquer une marque de fabrique déjà constituée en la déclinant pour une nouvelle franchise ?

Non, car outre la reprise de règles déjà constituées, Trondheim ajoute à cet album une modalité inédite dans son œuvre, celle du récit troué, bien différente de celle du récit inachevé pour *Les Carottes* et *Capharnaüm*. En effet, ce faux récit de Mickey des années 60 n'a pas été retrouvé dans son intégralité : seuls 44 épisodes (soit 44 planches) sont réimprimés dans l'album, sur une centaine au total. Le lecteur commence donc sa lecture à la page 2, pour la continuer à la page 4, puis à la page 7, etc. Cette nouvelle règle donne d'abord une résonance tout au long de l'album au pacte ludique avec le lecteur. Non seulement celui-ci peut jouer à croire qu'il s'agit vraiment d'anciennes planches réimprimées, mais il peut aussi jouer à imaginer le contenu des pages manquantes fictives. Par exemple, à la fin de l'épisode 12, Mickey pourchasse un « *bandit qui a une arme très dangereuse* ». Au début de la page suivante qui s'avère être l'épisode 14, il parle avec le commissaire Finot, qui lui dit : « *il y a eu trop de dégâts sur la voirie, je te retire l'enquête, Mickey* ». Trondheim insinue donc que durant l'épisode 13, Mickey a échoué à rattraper le bandit tout en commettant des dégâts sur la voirie. Mais il ne le montre pas puisque la page est manquante, élargissant ainsi le « phénomène de gouttière à des planches manquantes et non plus seulement à celui entre deux cases », comme le remarque Jessie Bi dans sa chronique de l'album sur le site *du9.org*. Il laisse donc tout le loisir au lecteur de se représenter virtuellement le déroulement de la course-poursuite, en l'encourageant même par un indice sur la nature des dégâts commis. Il l'incite en quelque sorte à jouer à être auteur tandis que lui joue à ne pas être auteur. Par ce procédé ludique, l'auteur laisse une liberté d'interprétation au lecteur qui n'est pas sans rappeler la notion « d'espace réglé » que François Zourabichvili convoque pour analyser un quatrain de Rimbaud à la page 62 de *L'Art comme jeu*. Pour décrire ce concept, il passe par une métaphore de la structure architecturale : « on peut circuler librement à l'intérieur, mais à la condition que cette circulation se fasse selon des chemins décidés par l'architecte. Il y a une liberté entière d'exploration d'un champ de relations, mais ce champ, lui, est déterminé ». De la même manière, dans *Mickey's Craziest Adventures*, le lecteur explore un champ de relations entre différents rebondissements narratifs qui, par la modalité ludique du récit troué, lui laissent le loisir de circuler librement à l'intérieur.

La règle du récit troué permet enfin aux auteurs de s'affranchir des laborieux moments de transition conventionnels entre deux rebondissements. Elle répond en fait initialement à une demande de Nicolas Kéramidas, qu'il explique dans l'interview publiée dans *Casemate* : « façon *best of*, je voulais la jungle, la mer, le coffre-fort de Picsou, l'espace, la montagne, avec Mickey, Donald, Géo Trouvetou, Pat Hibulaire et les Rapetou ». Pour y répondre, Lewis Trondheim a conçu ce récit troué « de façon à éviter les scènes d'explications ou de ralentissement d'action. Une sorte de quintessence des histoires de Mickey ». La démarche relève tout d'abord du plaisir enfantin, celui de la pure et simple accumulation. En voulant condenser toutes les situations, tous les décors, tous les « temps forts » d'une aventure de Mickey et en supprimant les « temps morts », les auteurs se fabriquent une sorte d'anthologie, un condensé qui

fonctionne comme une boîte de chocolats ou un coffre au trésor. Le dispositif leur permet donc de condenser en peu de pages un nombre incalculables de décors, objets et autres courses-poursuites, comme autant de nouvelles règles venant complexifier l'espace ludique que forme cet album, dans lequel le créateur-joueur Lewis Trondheim s'épanouit pleinement. Cela, aussi bien dans la succession des épisodes que dans la conception de chaque page, puisqu'il s'impose de trouver une chute humoristique à la fin de chaque planche. Tout est donc orchestré dans le seul but d'une maximisation du plaisir créatif, pour le scénariste comme pour le dessinateur. A contrario, la cohérence narrative est volontairement mise au second plan pour jouer avec le caractère artificiel des récits classiques de Mickey et Donald. Trondheim le confesse : « une résolution finale débile et expédiée en trois cases ». Il renchérit : « en cela, je me moque un peu du système narratif ».



Comme le montre l'exemple de *Mickey's Craziest Adventures*, Lewis Trondheim ne joue pas avec un nombre inépuisable de règles, puisqu'il peut en réutiliser pour plusieurs albums. Certaines d'entre elles, comme la représentation du personnage de Lapinot ou bien de lui-même à travers ses œuvres autobiographiques prouvent d'ailleurs une persistance à travers le temps de certaines règles. Pour autant, l'univers de l'auteur ne fonctionne pas en circuit fermé : il peut imbriquer différemment ces règles et en réaliser des variations créatives, dans la mesure où il les reprend rarement selon le même schéma. Comme l'affirme Zourabichvili : « [l'artiste] part d'un matériau de base, sur lequel il revient sans cesse d'une nouvelle façon, par d'autres règles ». *Mickey's Craziest Adventures* ne se résume pas en effet à la reprise des principes ludiques d'*A.L.I.E.E.N.* et *Texas Cowboys* car il s'agit avant tout d'un récit troué, règle inédite dans la production de l'auteur. D'ailleurs, lorsqu'il s'agit pour lui d'imaginer une suite à cet album, Trondheim abandonne la modalité du récit troué pour proposer une méditation philosophique sur le thème du bonheur (*Donald Happiest Adventures*, 2018). Dans cet album, Donald voyage à travers le monde pour trouver le secret du bonheur et le rapporter à son oncle Piscou. L'auteur y reprend le sillon philosophique de son œuvre, notamment tracé par *Genèses apocalyptiques* (1999). Doit-on en conclure que la méthode de création ludique de Trondheim le laisse entièrement à l'abri de la moindre baisse de créativité ? Ce serait ignorer la part contingente du processus créatif, irréductible à tout mécanisme inventif, aussi bien huilé soit-il. C'est cette contingence que l'auteur est finalement contraint de balayer en conclusion de *Désœuvré* pour se remettre au travail : « *Des fois, dans la répétition, on trouve de belles nuances. Oui... mais ça manque d'invention. Oui, mais... Stop !!! Zou ! Faut y aller !* ».

Marius Jouanny

(Merci à Laurent Gerbier, Thierry Groensteen et Denis Mellier qui m'ont épaulé durant la rédaction de cet article.)

Bibliographie

Sur la théorie du jeu :

- CALLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.
- FREUD Sigmund, *Totem et Tabou* (1913), Paris, « Petite Bibliothèque Payot », 1971.
- WINNICOTT D.W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1971.
- ZOURABICHVILI François, *L'Art comme jeu*, Paris, Presses Universitaires de Paris-Nanterre, 2018.

Sur l'œuvre de Lewis Trondheim :

- BI Jessie, chronique de l'album *Mickey's Craziest Adventures* publiée en mars 2016 sur le site *du9* (URL : <https://www.du9.org/chronique/mickeys-craziest-adventures/>)
- CIMENT Gilles, « Un homme libre qui s'oblige », *Neuvième Art*, No.13, janvier 2007, Angoulême, CNBDI/éditions de l'An 2, et repris en ligne dans le présent dossier.
- GERBIER Laurent et OTTAVIANI Didier, « *Approximativement* (Lewis Trondheim et ses doubles) », publié en janvier 2000 sous les pseudonymes de Didou et Loleck sur le site *du9* et repris en septembre 2001, sous leur vrai nom, sur le site *imageandnarrative*. (URL : <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/gerbierottaviani.htm>).
- GINER Paul (propos recueillis) « Mickey parade à la française », interview de Lewis Trondheim et Nicolas Kéramidas, *Casemate*, No.90 (mars 2016).
- GROENSTEEN Thierry, *Entretiens avec Lewis Trondheim*, Paris, L'Association, 2020.
- MASSAÏA Loïc, « Entretien minimaliste », interview de Lewis Trondheim publiée sur le site *du9* (URL : <https://www.du9.org/entretien/entretien-minimaliste-lewis/>)

Notes

- [1] Voir ici même : « Un homme libre qui s'oblige ».



Trondheim sur tous les mu

À l'affiche d'Angoulême où il a enfin donné son feu vert à une expo. À l'affiche des librairies pour un épais livre d'entretiens avec Thierry Groensteen et de nouveaux *Lapinot* et *Donjon*. Est-ce tout ? Que nenni, Lewis Trondheim s'affiche sur les murs d'Angoulême qu'il a ornés de dessins. Regorge de projets. Et se dit ravi de prendre, enfin, le temps de vivre...



Comment devient-on auteur de bande dessinée par un « parfait hasard » ?

Lewis Trondheim : En 1985, je fais mon service militaire. Un certain Harry Morgan, qui occupe le bureau à côté du mien, est auteur du fanzine *The Adamantine*. Nous sympathisons, il me fait découvrir *Les Cahiers de la bande dessinée*, revue dans laquelle il travaille et dont Thierry Groensteen est rédacteur en chef. Sans ce pur hasard, j'aurais peut-être repris la librairie de mon père. Deux ans plus tard, je me rends à un colloque de dix jours sur la bande dessinée à Cerisy-la-Salle, un voyage financé par mes parents que je ne remercierai jamais assez. J'y retrouve Thierry Groensteen, rencontre Jean-Christophe Menu... Et prends conscience qu'on peut faire de la bande dessinée sans savoir dessiner. Groensteen me soutient en consacrant un article à mon fanzine *ACCI H3319*. Il est le premier à m'interviewer dans *Toute la bande dessinée* 92. Timide, je bafouille tellement qu'il doit réécrire toute l'interview ! Je n'aurais pas accepté de faire ce livre d'entretiens et cette exposition à Angoulême avec quelqu'un d'autre que lui.

Il y a treize ans, président du festival d'Angoulême, vous refusez qu'on vous



Entretiens avec Lewis Trondheim, Lewis Trondheim, Thierry Groensteen, L'Association, 290 pages, 26 €, dispo.

« J'ai accepté cette exposition sur l'insistance de ma femme, mais y vais à reculons, ça ne m'amuse pas »

Lewis TRONDHEIM



consacre une exposition. Pourquoi accepter aujourd'hui ?

J'ai eu le prix *Alph-Art* coup de cœur en 1994, et on me remet la plus grande distinction du festival seulement une dizaine d'années après. Une rétrospective me semblait prématurée, présomptueuse, d'autant que je ne me sentais pas encore à l'aise avec mon trait. Depuis, je réalise davantage de dessins d'après nature, m'applique mieux. J'ai accepté sur l'insistance de ma femme coloriste Brigitte Findakly, mais y vais à reculons, cela ne m'amuse pas.

Êtes-vous un fidèle du festival d'Angoulême ?

Depuis trente ans, j'y viens chaque année sans faute. Là, j'avais décidé de sauter celui de 2020. Pas de bol, il y a cette expo. Mais la grève des cheminots, si elle s'éternise, peut me donner une bonne raison d'an-

de vivre bien avec ma famille, mes amis... Je publie encore trop d'albums, mais me suis éloigné de certains procédés comme celui de *Mildiou*, dans lequel je dessine un combat sur 140 pages. Je ne suis plus l'auteur compulsif qui a toujours besoin d'un carnet pour gribouiller des trucs. Je commence à apprécier l'ennui, passe beaucoup de temps à ne rien faire. Dans ces moments de vide, on apprend beaucoup sur soi. En cela, les réseaux sociaux sont nocifs.

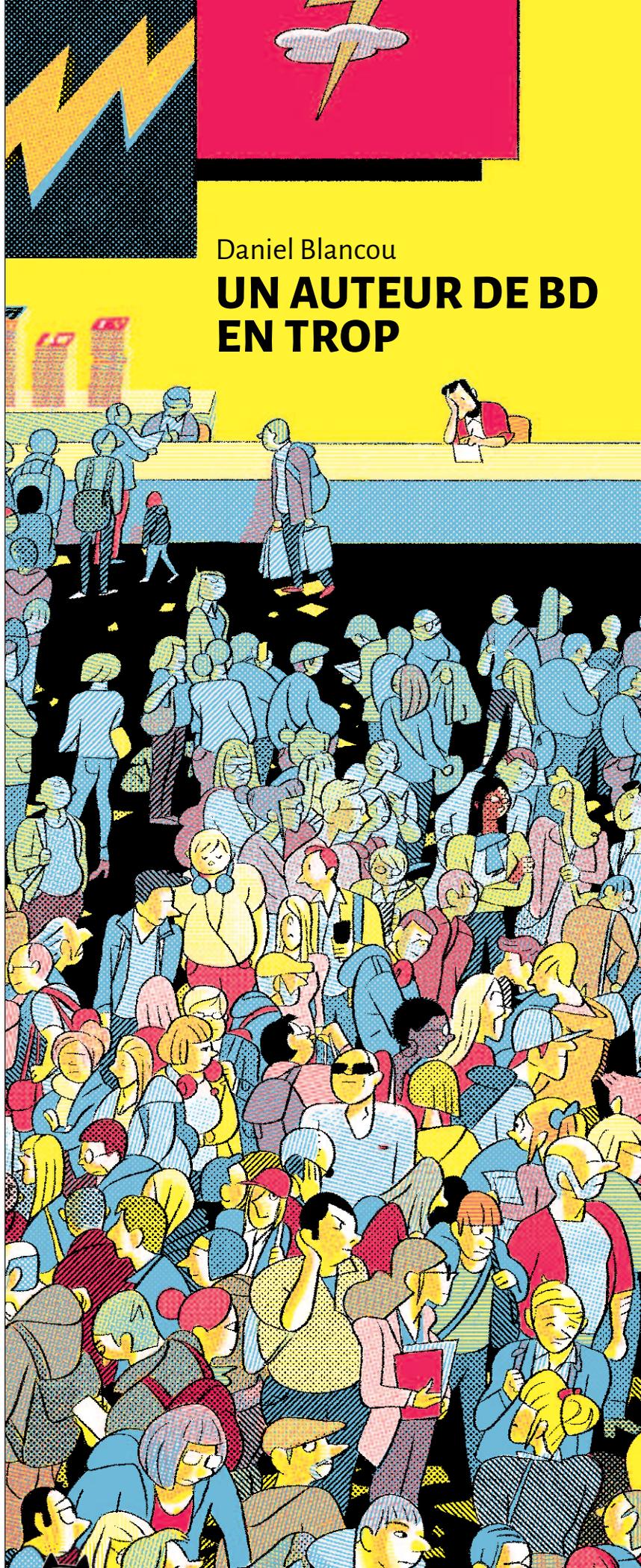
Suite page suivante



Dans les hauteurs de Rio de Janeiro (2011).



Illustrations © L'Association 2020.



Daniel Blancou

UN AUTEUR DE BD EN TROP

ANGOULÊME

D'abord, l'accès gratuit pour les visiteurs

Cette année, au SoBD, certains auteurs ont été rémunérés pour leurs heures de dédicace. Devrait-on faire pareil au festival d'Angoulême ?

Lewis Trondheim : Je trouve aberrant que des gens paient l'accès au Monde des Bulles pour acheter des livres et les faire dédicacer par des auteurs qui y consacrent du temps gratuitement. Il faudrait avant tout que le public puisse accéder gratuitement aux auteurs. Mais je comprends que certains réclament d'être payés, quatre jours de festival étant fatigants. Mais il ne faudrait pas que cette charge supplémentaire pousse les

« Je n'ai pas envie d'être payé si c'est pour dédicacer à heures fixes »

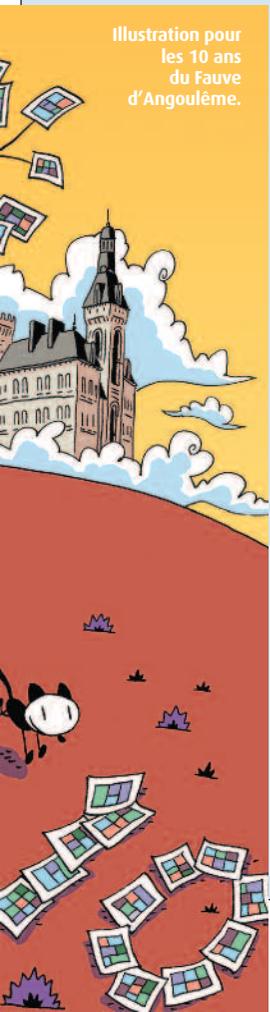
Lewis TRONDHEIM

éditeurs à privilégier les auteurs bancables au détriment des plus jeunes. Personnellement, je n'ai pas envie d'être payé si cela doit me contraindre à dédicacer à des horaires fixes. Je préfère venir quand je veux, éviter les files d'attente. Dans *L'Atelier Mastodonte*, j'ai raconté faire tourner en bourrique les éditeurs, pour finalement ne dédicacer nulle part. Mais c'est faux. Une année, j'ai même été invité par Dargaud, Dupuis, Delcourt et L'Association, et dédicacé chez chacun chaque jour. Je n'ai pas vu le festival passer !

2020 a été décrété « année de la bande dessinée » par le ministère de la Culture. Qu'en pensez-vous ?

Qu'on ne peut créer une année de la bande dessinée d'un claquement de doigts, sans concertation avec les auteurs longtemps en amont. Ce sera une année comme les autres. Les auteurs ne pouvant bloquer les trains comme les cheminots, ils n'ont pas les moyens de réclamer quoi que ce soit. Des gens s'investissent pour que cela change, mais je reste pessimiste. L'Urssaf Limousin, notre système de sécu, ne nous permet pas de bénéficier d'un statut décent. Et ceux qui en bavent le plus sont malheureusement les plus jeunes, payés en dessous du SMIC.

Illustration pour les 10 ans du Fauve d'Angoulême.



Daniel Blancou en dédicace au Festival d'Angoulême du 30/01 au 2/02 : stand N31
Le Nouveau Monde, place New York

SARBACANE
éditeur de création

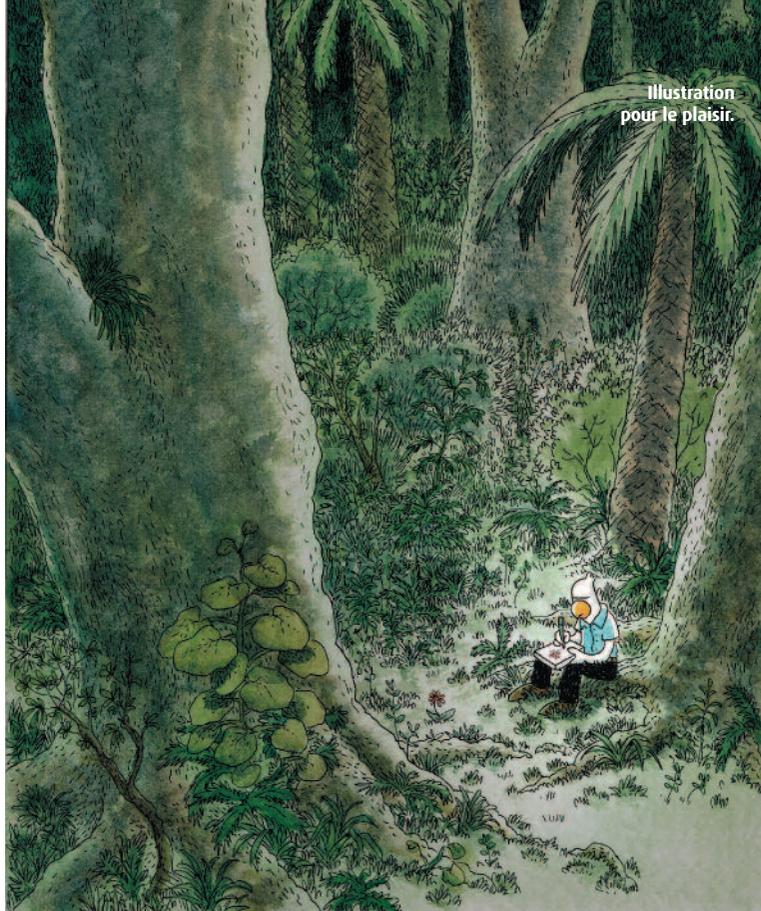


Illustration pour le plaisir.

Lapinot et Donjon renaissent. Pourquoi ce retour à vos premières amours ?

Ce n'était pas calculé. La reprise de *Donjon* est une demande de Sfar. Je n'y croyais pas, finalement on a écrit sept nouveaux albums. J'ai repris *Lapinot* en me demandant ce que pourrait inventer un auteur sachant que son personnage est mort. Le troisième est sorti en janvier. Le quatrième, en juin, sera le recueil de mon feuilleton format strip sur Instagram. J'ai dessiné des gags sans rapports les uns aux autres dans la revue *Mon Lapin Quotidien*, puis créé une continuité, avec suspense entre chaque strip. Le cinquième tome, prévu en janvier 2021, traitera de collapsologie. J'y traite de sujets actuels sans jouer au professeur.

Comment écrivez-vous les nouveaux Donjon avec Sfar ?

C'est très spontané, presque magique. L'un a une idée qui ne plaît pas à l'autre ? Poubelle. On travaille sur trois épisodes en parallèle, avec autant de paquets de feuilles. Sfar apporte des références culturelles, je m'occupe plus de la structure générale. C'est ce type de collaboration que j'ai recherché en demandant à des scénaristes différents de m'épauler sur chaque album d'*Infinity 8*. Pour *Donjon*, nous avons terminé un premier grand arc narratif avec les deux derniers albums en 2014. Dans les nouveaux, il ne sera plus question de l'Entité noire. Nous expliquerons le fonctionnement de la magie. Je veux un univers *Donjon* crédible, qui évite les deus ex

« La reprise de Donjon est une idée de Joann Sfar. Je n'y croyais pas. Finalement, on a écrit 7 tomes »
Lewis TRONDHEIM

machina magiques comme Tolkien a pu en abuser avec le personnage de Gandalf dans *Le Seigneur des anneaux*. Je préfère bien définir les règles d'un univers pour mieux jouer avec.

Lapinot aide Richard à écrire un film de zombies, et dit : « Les idées les plus amusantes sont de Richard... moi, je

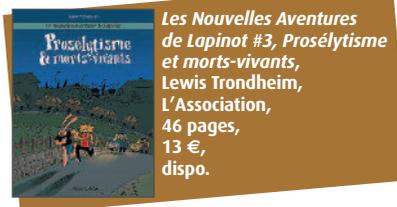
cherche juste à le contrôler. » Une réflexion sur votre manière d'écrire ?

Exactement. Je travaille sur un scénario à l'impulsion, balançant plein de pistes que je pourrai reprendre dans l'album, sans rien planifier. Cela donne l'impression d'être construit, alors que ça l'est très peu. Mais je ne suis jamais dans l'improvisation totale : l'esprit dépasse toujours la main. Je dois trouver un équilibre entre improvisation et calcul. Richard et Lapinot sont deux facettes de ma personnalité. Un Trondheim gamain et un Trondheim plus sérieux qui le canalise. C'est mon côté sérieux qui a eu l'idée de ce dialogue !

Ralph Azham s'est arrêté au 12^e album. Soit moins de 600 pages. Vous en prévoyez au début entre 1 000 et 1 500. Pourquoi cet arrêt ?

Au bout de six ou sept ans à dessiner *Ralph Azham*, j'ai bouclé le récit plus tôt par peur de trop tirer sur la corde. J'ai pu achever la série comme je le voulais pour le personnage, c'est l'essentiel. Finalement, je n'ai pas les reins pour assumer une grande saga qui, même avec mon dessin-écriture très simple, demande un travail de studio. J'ai bien l'idée d'une suite en un album plus volumineux se déroulant huit ans plus tard. Mais je ne pense pas la réaliser. Elle aurait fait la part belle à l'action effrénée, pire que *Le Seigneur des anneaux* et *Game of Thrones* réunis.

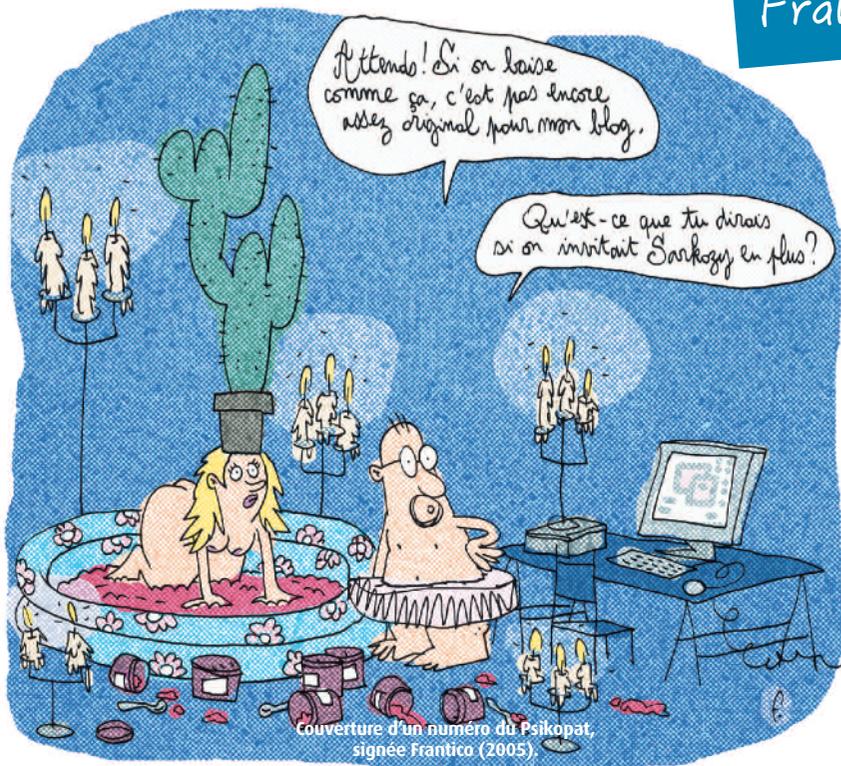
Vous préparez Karmela Krim, polar dessiné par Franck Biancarelli. Sur une idée



Les Nouvelles Aventures de Lapinot #3, Prosélytisme et morts-vivants, Lewis Trondheim, L'Association, 46 pages, 13 €, dispo.

Suite page suivante

“Frantico ? Ma femme ignorait !”



Couverture d'un numéro du Psikopat, signée Frantico (2005).



Vous avouez pour la première fois officiellement être Frantico, le mystérieux auteur de BD.

Lewis Trondheim : J'ai ouvert le blog de Frantico en 2005 simplement pour dessiner différemment qu'à mon habitude. Mais, n'assumant pas trop cette BD parfois limite porno, j'ai pris ce pseudonyme et attendu deux mois avant de le révéler à ma femme ! Puis cela a pris une ampleur inattendue. Des journalistes ont voulu interviewer Frantico et ces deux blagueurs de Fred Neidhardt et Fabrice Tarrin ont signé un contrat avec L'Écho des savanes depuis la boîte mail de Frantico qu'ils ont piratée. Facile, le mot de passe était tout simplement « frantico ».

Qui fut le premier à vous identifier ?

Philippe Ostermann, alors chez Dargaud, après avoir vérifié que l'adresse IP de Frantico était domiciliée à Montpellier où j'habite. Mais le seul à avoir reconnu ma patte est Obion, qui aime comme moi jouer avec la bande dessinée. J'ai tenu à ce qu'il témoigne, avec d'autres auteurs comme Sfar et Bonhomme, dans ce livre d'entretiens. Je travaille actuellement sur quatre albums différents avec Obion : la série humoristique familiale *Mamma mia !*, le nouvel atelier fictif *Chihuahua* que nous préparons avec Jousselin et Nob, un album de *Donjon* qu'il va dessiner, et un projet élaboré il y a quelques mois : nous imaginons notre vie d'auteur de BD à la fin du monde. Pour survivre, pas d'autre choix que de fabriquer des BD artisanales avec du papier au rabais et de les vendre à nos voisins contre des patates. Ceux-ci pourraient même nous demander de dessiner la suite de *Game of Thrones*. ... Rien n'est encore signé, mais l'idéal serait d'en faire des suppléments du journal de Spirou, ou bien de Fluide Glacial.



Dessin d'après nature, New York (2009).

qui vient de lui ?

Oui. Il a écrit un polar se déroulant à Marseille et m'a demandé ce que j'en pensais. Je lui ai dit les qualités et les défauts de ce récit. Il m'a proposé de le réécrire en apportant mes propres idées. J'ai dû adapter ma narration à son dessin très réaliste, bien plus que celui de tous les auteurs avec lesquels j'ai collaboré. Nous sommes partis sur trois histoires indépendantes. Première en septembre.

Comment est né *Castelmaure*, one shot dessiné par Alfred ?

Il y a quatre ans, Alfred m'a demandé de lui imaginer un conte de fées, avec des clichés genre château entouré par la tempête, sorcière, etc. J'ai écrit les huit premières planches qu'il a dessinées. L'année dernière, il m'a proposé de mener le projet à son terme. J'ai écrit les 144 pages en dix jours, comme pour *Texas Cowboys* qui réunit, lui, tous les clichés du western. Prévu pour octobre.

55 ans, bientôt la retraite ?

« Des ventes moyennes sont une chance. Il doit être dur de s'arracher à une série rapportant beaucoup »

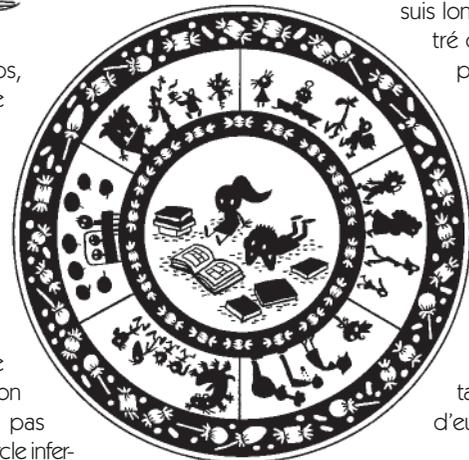
Lewis TRONDHEIM



Couverture du *Donjon Crépuscule 111*, lorsque Joann Sfar et Lewis Trondheim pensaient dessiner eux-mêmes les deux derniers albums (2014).

Depuis longtemps, je ne cesse de déclarer que je vais arrêter la bande dessinée. Mon plan é p a r g n e retraite me permettrait d'arrêter à 63 ans. J'espère savoir mettre les pouces au bon moment, et ne pas tomber dans le cycle infernal de l'auteur qui décroît.

Même si je dis toujours ignorer le lecteur, je ne voudrais pas lui infliger mon vieillissement. Après tout, c'est pour lui que je m'applique à écrire lisiblement les textes



dans les bulles. Pour l'instant, j'ai encore de quoi m'amuser. Et je prends toujours un peu d'avance sur mes projets pour en commencer d'autres qui sortent de mes habitudes, comme *Les Coquelicots d'Irak*.

À la question « si c'était à refaire » vous répondez « j'aurais essayé d'être plus ouvert et plus aimable plus tôt ». Des regrets ?

Ma fiche Wikipédia, qui reprend mes propos critiques sur les journalistes BD, laisse croire que je ne les aime pas. Alors que je n'ai rien contre ceux qui font bien leur boulot ! Mais je regrette d'avoir été trop dur avec Yves-Marie Labé du Monde. Ses articles manquaient parfois de profondeur, mais j'ignorais qu'il était pieds et poings liés par la direction du journal.

Votre meilleure vente ?

Le premier *Donjon Zénith*, 80 000 exemplaires. Vient ensuite le premier *Lapinot*, *Slaloms* autour de 40 000. Chiffres atteints sur vingt ans. Côté collaborations récentes, *Texas Cowboys* en est à 15 000, le premier

Maggy Garrison à 12 000. Je me suis longtemps senti frustré de ne pas vendre plus. Mais, finalement, avoir juste ce qu'il faut pour pouvoir continuer est une chance. Il doit être bien difficile de s'arracher à une série qui vous rapporte des centaines de milliers d'euros.

Propos recueillis par Marius JOUANNY

TRONDHEIM dans CASE MATE

Lapinot traqué par les carottes, Casemate 121
Fille de plume, fille de plomb, Casemate 106,
Le grand 8 (32 pages), Casemate 94, etc.

Dans le labyrinthe de "Donjon"



Lewis Trondheim : En janvier sont sortis le même jour *Donjon Zénith* #7, dessin Boulet, et le premier *Donjon Antipodes*, *L'Armée du crâne* dessin Panaccione, situé en -10 000. Le deuxième, dessin Vince, situé en +10 000, sort en juin. Le lecteur découvrira un canard rouge, Rubéus Khan. Un nouveau *Donjon Parade* dessiné par Alexis Nesme (Manu Larcenet ne voulant pas reprendre la série) est prévu pour la fin de l'année. Et *Poufendeurs de démons*, suite de *Donjon Crépuscule*, dessiné par Obion, est prévu début 2021. Sortiront courant 2021 *Réveille-toi et meurs*, nouveau *Donjon Monsters*, dessiné par David B, et *Survivre aujourd'hui*, suite de *Donjon Potron-Minet* dessin Stéphane Oiry. Mon fils Pierre écrit avec Arnaud Moragues *Magie et Dynastie*, nouvelle version du jeu de rôle *Donjon Bonus*. Il sera un peu moins bourrin, et on pourra jouer les ascendants et les descendants de son personnage.

Marre des sempiternels drames dans les quartiers vérolés par la drogue ? Biancarelli et Trondheim nous baladent – sans angélisme – dans un Marseille où il fait bon vivre. Même si tout démarre par l'assassinat du parrain local patron de l'OM...

Enfin, l'autre Marseille !



Encore un polar marseillais, n'y en a-t-il pas déjà beaucoup ?

Franck Biancarelli : Il s'agit d'une envie intime. Né à Marseille, je ne l'ai jamais quittée et aujourd'hui y élève mes enfants. Malgré tous ses problèmes de pauvreté, il y fait bon vivre. J'espère que cela transpire de l'album. Marseille se compose d'une succession de quartiers aux ambiances variées. Je voulais dessiner des lieux précis, réels, loin des clichés qui lui collent à la peau. Lors d'une scène où les personnages discutent à un café que je connais, on se croirait sur une place de village, avec l'église en arrière-plan. Un Marseillais peut retracer pas à pas le trajet de nos personnages. J'ai juste triché sur quelques distances. Évitant les cités des quartiers nord

dont les médias parlent tant, j'ai représenté celles à l'est de la ville. Et montré des Arabes qui, comme le neveu de l'héroïne, font autre chose que du trafic de drogue.



Lewis Trondheim : Il ne s'agit pas non plus d'idéaliser la réalité. Nous n'avons perçu aucun chèque de l'Office du Tourisme de Marseille. Si nous donnions envie aux gens de s'y installer, les loyers risqueraient d'augmenter encore plus ! Ce n'est pas ce qu'on cherche. D'ailleurs, certains quartiers comme le Panier, où habite



notre détective privée Karmela Krimm, sont déjà en cours de gentrification. J'imagine qu'elle peine à payer son loyer, et se retrouve forcée d'accepter d'enquêter sur le meurtre d'un chef mafieux fictif, Perrini. **Il dirige la pègre marseillaise et l'OM. Puisse-vous votre inspiration dans le milieu local ?**

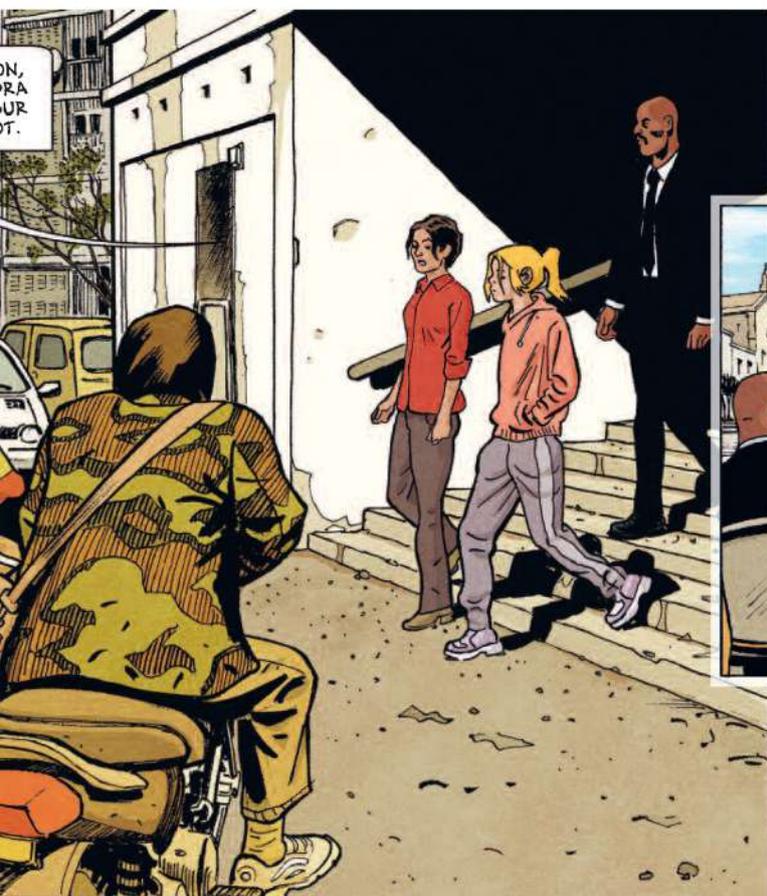
« Nous nous inspirons de Margarita, femme de Robert Louis-Dreyfus, devenue propriétaire de l'OM... »
Franck BIANCARELLI

Biancarelli : Bien entendu. Marseille s'est construite avec la mafia durant tout le xix^e siècle. Après la Libération, les fameux frères Guérini ont pactisé avec le pouvoir et la CIA pour instaurer la paix sociale et briser les grèves des dockers. On l'évoque à demi-mot. Ma version du scénario, avant que Lewis n'ajoute son grain de sel, comportait davantage de rappels historiques de ce type. Pour la famille Perrini, nous nous sommes inspirés de la femme de Robert Louis-Dreyfus, Margarita, devenue propriétaire de l'OM après la mort de son mari. Évidemment, elle a reçu une pluie de critiques de ce milieu machiste. Nous imaginons que la femme de Perrini reprend elle aussi le club après l'assassinat de son mari. Sa grande crainte : qu'à la première défaite on la prie de bien vouloir retourner aux fourneaux et laisser un homme gérer l'Olympique de Marseille.

D'où vient ce nom étrange de Karmela Krimm, votre ex-flic reconvertie détective privée ?

Lewis ayant décidé de son origine gréco-algérienne, on a cherché dans les noms algériens. Et sommes tombés sur Krim pour le nom et Camélia pour le prénom, comme l'actrice Camélia Jordana dont je me suis physiquement inspiré. On les a tordus en Karmela Krimm, ces initiales KK sonnont bien, comme Martin Mystère.





Trondheim : La ressemblance avec Carmel, nom très connoté catholique, m'amusa beaucoup pour cette Maghrébine aux origines variées. Nous traitons nos personnages comme des humains, loin des schémas manichéens et des préjugés, notamment ceux concernant les musulmans. L'acolyte de Karmela Krimm est un garde du corps comorien qui prie à la mosquée. Mais tolère sa partenaire et ne tue personne à la Kalachnikov, dieu merci. Ce Bac+3 en marketing devient garde du corps parce que personne n'a voulu l'employer. La discrimina-

TRONDHEIM dans *CASE MATE*
Trondheim sur tous les murs, Casemate 133,
Lapinot traqué par les carottes, Casemate 121,
Fille de plume, fille de plomb, Casemate 106, etc.

BIANCARELLI dans *CASE MATE*
Le Colorado en plus petit (planches), Casemate 91,
Un cerveau pour deux (planches), Casemate 59,
Dur, pour Le Tendre (planches), Casemate 48, etc.

tion à l'embauche n'est pas pour rien dans le fort taux de chômage dans les quartiers populaires de Marseille.

Quand elle entend « en 45, il n'y avait ici ni Arabes ni Kalach », Karmela Krimm réplique : « Gardez ce discours pour les simples d'esprit. » Qui visez-vous ? Les polémistes qui polluent les émissions télévisées avec leurs discours nauséabonds. Il est facile de recracher des idées toutes faites plutôt que d'expliquer des réalités complexes. Ces extrémistes s'autorisent des énormités, en comparant par exemple le vert du parti écologiste au vert de l'islam. Je ne peux lutter contre la bêtise.

Mais, dans mon travail d'auteur, chercher à être plus intelligent que ces tristes personnages. Sans tomber dans un didactisme donneur de leçons.

Biancarelli : Nous évitons les grands messages politiques, ne prétendons pas détenir une vérité comme tant sur les réseaux sociaux. En revanche, nos convictions transparaissent dans notre récit.

Que pensez-vous de la victoire des écologistes aux municipales marseillaises ?

J'attends de voir comment ils vont mener leur politique municipale. Mais je me réjouis du départ de Jean-Claude Gaudin, resté vingt-cinq ans à la tête de la ville. Au-delà de son orientation politique, il cherchait surtout à prospérer et à s'imposer comme une figure historique de la ville. Cela fait bien longtemps qu'il ne se sentait plus concerné par Marseille.

Propos recueillis par Marius JOUANNY

« Il ne s'agit pas non plus d'idéaliser la réalité. Nous n'avons perçu aucun chèque de l'Office du Tourisme »

Lewis TRONDHEIM

De 130 à 46 planches

Comment est née votre collaboration ?

Franck Biancarelli : Le scénario de Trondheim pour la série *Maggy Garrison* m'avait impressionné. Des récits très divertissants. Après avoir dessiné *Infinity 8*, je lui ai tout naturellement présenté mon scénario de polar à Marseille.

L'écriture était bien avancée, mais le personnage principal, un détective privé comorien, pas suffisamment caractérisé. Ce one shot de 130 pages se concluait par un soulèvement des quartiers populaires. Nous avons abandonné cette fin. Après mes albums avec Denis Robert, au propos très ancré à gauche, j'avais envie d'un récit anar de droite dans la lignée de *Gran Torino*. Lewis a tout changé !

Lewis Trondheim : J'ai proposé d'améliorer le scénario et de l'adapter à un 46 pages. D'où un nouveau défi : remanier à ma sauce un scénario déjà écrit avec un registre bien plus réaliste que ce que j'ai pu faire auparavant. J'ai gardé le meurtre d'un chef mafieux et des personnages secondaires comme l'oncle de Karmela qui

sert de frigo à des dealers. Mais préféré que le détective soit une femme, accompagnée d'un acolyte comorien. Un duo avec quelques touches d'humour. Différents, ils se trouvent des atomes crochus et leur relation devient plus importante que l'enquête. Je m'inscris ainsi dans le genre buddy movie. J'adore ces films montrant des duos opposés, comme *Midnight Run* ou *L'Emmerdeur*.

Avez-vous changé vos habitudes d'écriture ?

Complètement, au point d'avoir hésité à signer de mon nom d'auteur. Mais j'assume mon statut de scénariste multi-facette tentant de sortir de sa zone de confort. Le traitement est bien plus réaliste, dur, que celui de *Maggy Garrison*. Mon écriture est au service des intentions de Franck. J'ai cherché à respecter les codes du genre, même si le personnage d'ado faisant son stage de 3^e avec sa marraine Karmela est peu orthodoxe pour un polar. Le résultat devrait surprendre autant les amateurs de polars que mes lecteurs habituels.

Franck Biancarelli, pas frustré d'avoir abandonné votre version du scénario ?

Biancarelli : Non, car j'ai beaucoup appris. En quinze ans, j'ai travaillé avec trois scénaristes. Serge Le Tendre a une maîtrise fulgurante des mécaniques narratives, Denis Robert un ton d'écrivain. Lewis glisse énormément d'humanité, en particulier à travers son écriture des personnages. Et de vérité dans ses dialogues !



illustrations © Le Lombard 2020.

Karmela Krimm #1, Ramdam Blues, planche 1.



SURTOUT DU COCU
Lewis Trondheim : 75 % du travail de détective privé consiste à enquêter sur des histoires de cocus. Il m'a donc semblé naturel d'ouvrir par là, en insérant une petite mise en abyme. La première question de Manon la stagiaire à Karmela est : "Si on faisait un livre sur ton métier, tu voudrais qu'il commence comment ?" S'ensuit un plan fixe



de quatre cases que j'aime beaucoup. Cela rend le personnage bien plus vivant. Tout comme avec Bonhomme et Dory, j'ai demandé à Franck de privilégier dès la première page ces plans statiques à la place du traditionnel champ-contrechamp. Il n'a pas été facile de le convaincre.



L'ART DE CONDENSER
Franck Biancarelli : Ici, Trondheim condense des informations que je mettais cinq à dix planches à transmettre dans ma version du scénario. Pourtant, rien n'est artificiel, tout reste fluide. Du travail de bon scénariste. J'espère atteindre cette efficacité dans la mise en scène de mon premier album solo.



JAUNE, ORANGE, NOIR
Lorsque je reçois le story-board de Lewis, je commence par des esquisses, généralement aux feutres jaune, orange et noir. Puis j'encre la planche à la table lumineuse. Seule la planche 32 a été entièrement réalisée à la tablette graphique. C'était plus aisé pour poser les noirs et dessiner les vagues de cette scène de crépuscule en bord de mer. J'ai confié la mise en couleurs à Watter qui procède par tranches de huit ou dix pages, ce qui nous permet d'ajuster au fur et à mesure. Pour cette première case, je lui ai demandé de changer l'éclairage, pour mettre la voiture dans l'ombre, contrastant ainsi avec les lumières du port en arrière-plan.

TIPIQUE DU POLAR

Lewis Trondheim : La voix off est bien pratique pour connaître les pensées de Karmela. Un procédé typique du polar que je n'ai pas tenté d'éviter. Je m'amuse beaucoup à m'essayer à ce type d'écriture. Franck a rajouté l'avant-dernière case muette. Très bien vu, ce temps suspendu ajoute un sous-entendu sur la relation entre Karmela et Alice. Si j'écris le scénario très vite avec des bonshommes patates, le dessinateur passe plusieurs jours sur chaque page. Il est donc mieux placé pour repenser la narration.

NON À LA CATHÉDRALE

Franck Biancarelli : Pour la première case, Lewis demandait Notre-Dame de la Garde. Privilégiant les chemins de traverse, j'ai préféré une place du quartier du Panier, où habite Karmela. Plutôt que d'utiliser Street View, j'ai pris beaucoup de photos. Me promenant dans la ville, j'imaginai les scènes de l'album se dérouler à chaque coin de rue. Trondheim ne m'a en revanche donné aucune indication pour le traitement graphique de la scène en flash-back. Avec leurs couleurs chaudes très marquées et l'absence de trait, ces cases sont inspirées des comics américains que je lis depuis mon plus jeune âge. Difficile de ne pas penser aux codes visuels de Frank Miller, Jim Steranko, Eduardo Risso...

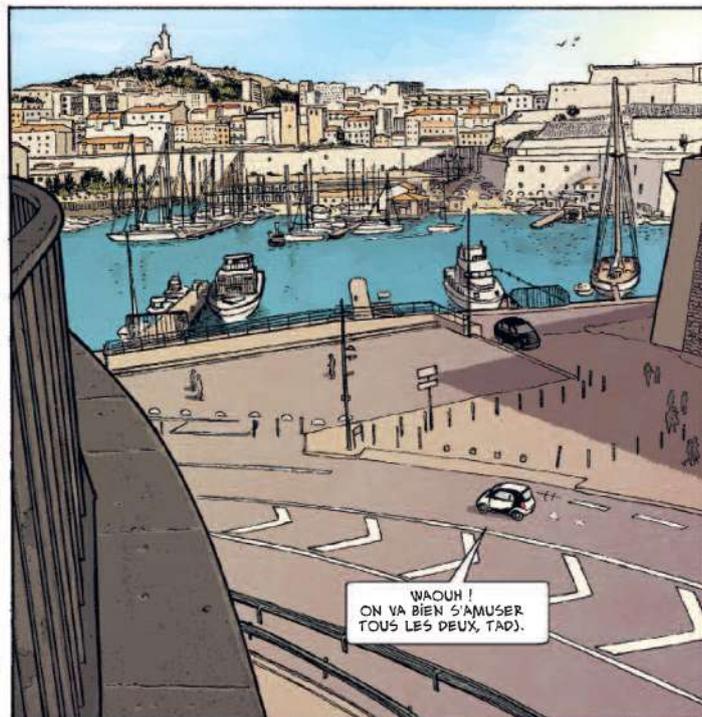
UNE SŒUR POLICIÈRE

Trondheim : Ma sœur travaille dans la police. En service de nuit autour de Melin, elle ne doit pas manquer d'anecdotes. Mais me parle peu de son travail. Je ne me suis pas inspiré d'elle pour Maggie Garrison ou Karmela Krimm. En revanche, elle m'a donné certains détails techniques pour l'album "Je vais rester", dessiné par Hubert Chevillard.



© Le Lombard 2020.

Karmela Krimm #1, Ramdam Blues, planche 8.



PAS DE DÉCOLLETÉ

Lewis Trondheim : Nous avons voulu désamorcer dès le début toute histoire d'amour possible entre Karmela et Tadj. Ce n'est pas ce qui nous intéressait. On n'a donc pas fait de Karmela un objet sexuel au décolleté plongeant. Dès leur rencontre, Tadj précise qu'il a une femme et trois enfants. Et Karmela déclare à son employeuse qu'elle est enceinte. La quatrième case instaure un silence suggestif entre les deux personnages. Un procédé plus fréquent dans les BD d'humour où il annonce la chute d'un gag. Je l'ai piqué à Goossens.

FAIRE SENTIR LA CHALEUR

Franck Biancarelli : Lorsque je commence à dessiner un album, je trouve le bon rythme au bout de quelques pages, le temps de me familiariser avec le récit. Ce fut le cas lors de ces deux pages. Aussi bien pour les choix de cadrages que pour les décors, je me suis senti plus sûr de moi. Sur certaines cases, comme ici les 4 et 5 et les 3 et 4 de la page suivante, j'incruste des décors sans trait en arrière-plan. Un artifice que j'ai découvert il y a longtemps et qui permet de bien retranscrire la sensation de chaleur, comme si le soleil brûlait les traits du dessin.

UN MOTIF MUSICAL

Trondheim : Ces deux pages introduisent le duo principal. Je voulais que le lecteur sente tout de suite le fossé qui les sépare. Une page sur deux, j'ai réservé à Franck une case horizontale prenant toute la largeur de la planche, pour bien poser le décor. Elle permet aussi d'installer un certain rythme de narration, comme un motif musical.

MES DEUX MARSEILLE

Franck Biancarelli : Pour le port en dernière case de la planche précédente, j'ai choisi un point de vue assez peu utilisé. Il contraste tout à fait avec la cité du sud-est de la ville représentée ici, qui témoigne d'une tout autre réalité. Je tenais à souligner l'opposition forte entre le Marseille des cartes postales et le Marseille des quartiers populaires.

FICELLES DU MÉTIER

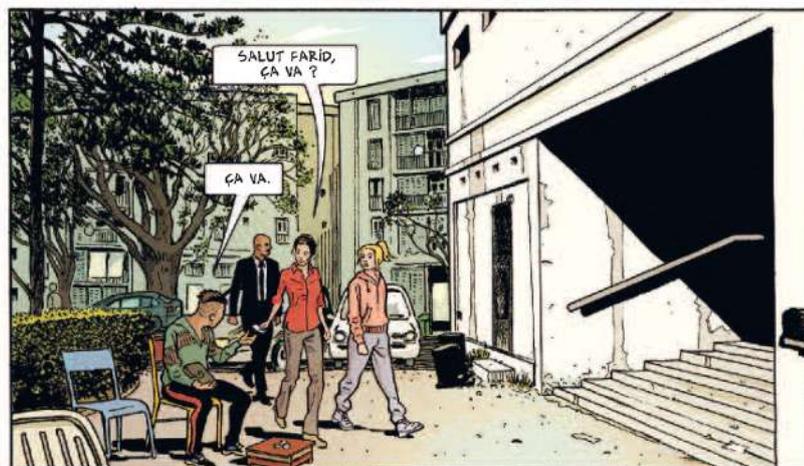
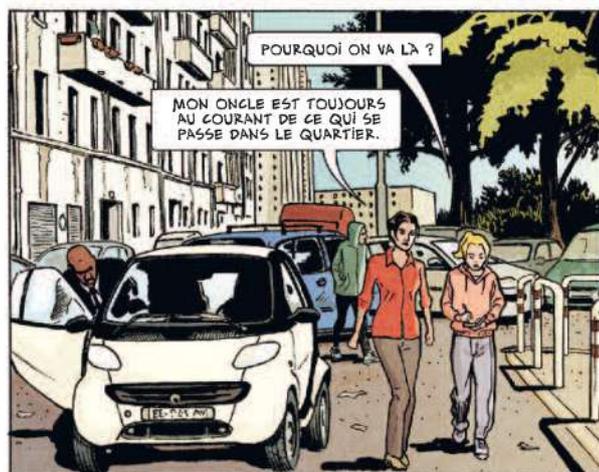
Lewis Trondheim : La présence de Manon permet à Karmela d'expliquer toutes les ficelles de son métier d'enquêteuse. Un prétexte amusant et pas trop visible. Karmela lui expose ses hypothèses concernant le meurtre de Perrini. Puis explique qu'elle donne de l'argent à son neveu pour qu'il évite de rejoindre un gang. Cela apporte des éléments sur le contexte et montre au passage l'atmosphère du personnage.

ON SE VENGE DE NOB

Biancarelli : Si quelqu'un veut adapter l'histoire à l'écran, nous avons une suggestion de casting : la chanteuse et actrice Camélia Jordana. J'ai repris ses traits du visage sans chercher une grande ressemblance, laissant le personnage vivre par lui-même. Pour le personnage du mafieux Bruno Chevrier, j'ai dessiné l'auteur de bande dessinée Nob. Une petite vengeance : il a représenté Lewis en insupportable gamin de 10 ans dans sa série "Dad".

DEMAIN, LA NEIGE

Trondheim : En 2018, Le Lombard a accepté notre projet et nous a proposé d'en faire une série. Au même moment, une vague de froid dans le sud de la France apportait 40 cm de neige. J'ai donc pensé à une suite dans laquelle la neige sur Marseille complique un cambriolage planifié de longue date. Ce sera le point de départ du tome 2.



Qu'un roi fasse appel à une sorcière pour avoir un enfant, c'est la routine dans le monde des contes. Mais quand Trondheim est au scénar, et Alfred aux pinceaux, on peut s'attendre à des dérapages mémorables. Des qui secouent, loin des histoires lénifiantes pour chères petites têtes blondes.



1000 bébés pour le prix d'un !



Enfant, vous racontait-on des contes avant de dormir ?

Alfred : J'ai baigné dans l'univers du conte durant toute ma jeunesse. J'ai découvert *Johan et Pirlouit* très tôt, et mes parents, comédiens, m'ont lu tous les contes des Grimm. Des histoires très sombres, parfaites pour vaincre ses peurs d'enfant. J'en garde des images fortes, comme celles de sorcières et d'enfants perdus en forêt. Adulte, j'ai participé à des Nuits du conte : un conteur narre une histoire orientale pendant douze heures d'affilée, en s'égarant en cours de route.

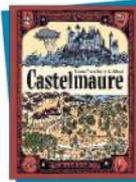


En quoi le conte vous intéresse-t-il ?

Lewis Trondheim : Aborder un nouveau genre codifié, polar, western, SF ou conte, c'est relever un défi. Qu'apporter de plus ? Pour Cas-

telmaure, je me suis fié à ma mémoire et mon instinct. Écrire des récits est une gymnastique. Comme les bodybuilders, je m'exerce tous les jours. Le scénario de *Castelmaure* s'avère plus structuré que mes feuilletons comme *Caphamaïm*. Mais je me suis bien amusé.

Alfred : Pour moi, il s'agissait surtout d'envies de dessin. Ne me sentant de le faire seul, j'ai pensé à Lewis. J'avais envie que nous collaborions depuis que j'ai dessiné un épisode de *Dorjon Crépuscule*. C'est un vrai conteur. Il part de quelques éléments et fait surgir le récit au fur et à mesure. Une méthode d'écriture que j'utilise pour



Castelmaure, Alfred, Lewis Trondheim, Delcourt, 150 pages, 18,95 €, 14 octobre.

TRONDHEIM dans *CASEMATE* *Enfin, l'Autre Marseille*, Casemate 138, *Trondheim sur tous les murs*, Casemate 133, *Lapinot traqué par les carottes*, Casemate 121, etc.

ALFRED dans *CASEMATE* *J'te plais, tu me plais...*, Casemate 129, *Maison commune avec Schiele*, Casemate 90, *Daho, dans l'ombre de sa lumière*, Casemate 86, etc.

« À l'aéroport, la ville de Trondheim s'affiche au tableau départs. C'est un signe ! J'appelle Lewis » ALFRED

mes albums en solo.

Comment a débuté cette collaboration ?

Dans un aéroport, il y a cinq ans, la ville de Trondheim s'affiche sur la liste des départs. Y voyant un signe, je lui propose illico de m'écrire un conte de fées. Il accepte tout de suite.

Trondheim : Alfred me liste alors des éléments de scénario. Un château dans la tempête, une sorcière, un chasseur amnésique errant dans la forêt, un ogre qui souffre de manger des enfants, une famille dans une barque qui descend une rivière. Je pioche ce qui m'intéresse et rajoute par exemple quelques villageois schizophrènes aux pulsions meurtrières.

Comment s'est déroulée l'écriture ?

J'ai imaginé une première scène de huit pages qu'Alfred a entièrement dessinée. Dans une forêt, un enfant poursuit une sorcière terrifiée. Pourquoi ? Je n'en avais aucune idée. Nous avons laissé le projet en friche jusqu'en juillet 2019. Alfred m'annonce alors qu'il est dispo. Je décide de consacrer dix jours à l'écriture du scénario de 144 pages, alors qu'en temps normal j'écris plusieurs scénarios en même temps sur plusieurs mois. Mais c'était nécessaire, vu le nombre de personnages et de flash-back. Comme pour *Texas Cowboys*, j'ai découpé le scénario en chapitres de 16 pages, ajoutant, à la demande d'Alfred, une case-planche d'introduction à chaque début de chapitre. Ce format permet d'enchêtrer des récits courts, sans révéler dès le début les liens entre les différents personnages.

Alfred, votre première réaction à ce scénario ?

Alfred : J'ai vite compris qu'il ne s'agissait

J'AI BIEN CE TRAVAIL DE MYTHOGRAPHE.

MON ÉDITEUR ME PAYE PLUTÔT MAL, MAIS C'EST MOINS VAIN QUE D'ÊTRE EN QUÊTE DU ROI ÉRIC.



Illustrations © Delcourt 2020.

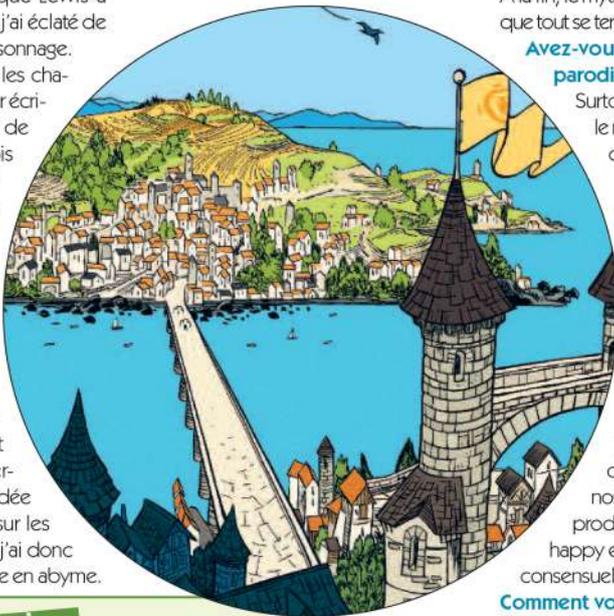
pas d'un conte pour enfants. Lewis s'est très bien approprié certaines de mes propositions, comme l'idée d'un chasseur amnésique errant dans la forêt. J'avais envie de dessiner un type paumé dans un décor naturel. En découvrant ce que Lewis a inventé à partir de cette idée, j'ai éclaté de rire. Il a donné chair à ce personnage.

Trondheim : Je lui envoyais les chapitres au fur et à mesure de leur écriture. Un jour, il m'a demandé de ralentir la cadence des envois pour lui garder un effet de surprise. Plus tard, n'y tenant plus, il m'a réclamé le reste d'un coup.

Qui est ce mythographe errant qui arpente les villages de Castelmaure ?

Pierre angulaire du récit, il recueille des contes auprès des villageois, comme le faisaient les frères Grimm et Charles Perrault. Pour ce personnage, j'ai repris la même idée que le film de Terry Gilliam sur les frères Grimm. Le film est raté, j'ai donc voulu pousser plus loin la mise en abyme.

« Un château, une sorcière, un chasseur, un ogre qui souffre de manger des enfants... et c'est parti »
Lewis TRONDHEIM



À la fin, le mythographe est carrément déçu que tout se termine sans un combat épique.

Avez-vous envisagé d'écrire une parodie de conte de fées ?

Surtout pas. Je ne veux pas faire le malin, me moquer des codes du genre. Mais chercher à torde des situations connues, à renouveler la structure du genre. Les personnages des contes étant souvent monolithiques, j'ai tenté de leur ajouter de la profondeur. Ainsi le bon roi de Castelmaure dévoile-t-il certaines fragilités. Les contes d'aujourd'hui, souvent édulcorés et mièvres, ne doivent surtout pas choquer nos chères têtes blondes et leur prodiguer une petite morale avec happy end. J'ai tâché de ne pas être consentuel.

Comment vous êtes-vous connus ?

En 1995, en festival, à Pertuis. Alfred y vendait ses fanzines au même format que la collection Patte de Mouche de L'Association. Je lui en ai acheté un par curio-

sité. Il s'en est souvenu.

Alfred : J'ai 19 ans et viens de fonder la micro maison d'édition Ciel Ether. Lewis est le premier à s'arrêter à mon stand. En 2007, président d'Angoulême, il me remet mon premier prix important. En 2010, alors que j'ai beaucoup de doutes sur mon écriture, il me propose de rejoindre L'Atelier Mastodonte pour le journal de Spirou... alors que je n'ai jamais écrit de strips d'humour. J'y ai retrouvé une confiance qui me permettra d'écrire *Come Prima*. Oui, Lewis tient une place importante dans ma carrière d'auteur.

Vos projets ?

Trondheim : Alfred m'a demandé un scénario au format Patte de Mouche. Je le lui ai écrit hier. Lorsqu'il sera dessiné, nous le proposerons au comité de lecture de L'Association. S'il est refusé, on aura plus qu'à l'autoéditer et à le vendre en festival.

Alfred : Ne voulant pas rester encore trois ans sans collaborer avec lui, j'avais envie d'un petit projet bouclé en dix jours, et partant d'un personnage perdu en forêt. Ensuite, je me consacrerai à un nouveau projet personnel. Après *Come Prima* et *Senso*, il clôturera une sorte de trilogie italienne. J'ai besoin de poser un nouveau regard sur mon pays d'origine. Il montrera un groupe d'ados du Sud montant un groupe de rock.

Propos recueillis par Marius JOUANNY

Une case en moins

Qu'avez-vous fait durant le confinement ?

Lewis Trondheim : J'avais alors presque terminé de publier mes strips de *Lapinot* sur Instagram ⁽¹⁾. Voulant occuper mes lecteurs confinés, j'ai organisé un jeu consistant à publier trois cases d'un strip et à leur demander de deviner la dernière. Les gagnants recevaient par la poste une carte postale avec un dessin inédit.

Beaucoup de gagnants ?

J'ai reçu 100 à 150 propositions par jour. Sur une cinquantaine de strips, ils ont trouvé la chute d'une vingtaine. Certaines trop tordues étaient introuvables. Mais certaines des chutes imaginées étaient meilleures que les miennes ⁽²⁾. Une gamine de 11 ans en a deviné une en cinq minutes. Puis des auteurs comme Alfred, James, Benjamin Renner ou Shyle Zalewski ont voulu publier leurs propres strips. Et j'ai invité des amateurs comme Colin Frechon, 18 ans, très doué, à réaliser leurs propres strips de *Lapinot*. Je l'ai abandonné, avec Richard, au fond d'un tunnel avec un spéléologue amateur de sauterelles grillées. Peut-être reprendrai-je ce récit plus tard.

1. *Les Nouvelles Aventures de Lapinot* #4, *Un peu d'amour*, L'Association.
2. Voir [instagram.com/lewistrondheim](https://www.instagram.com/lewistrondheim).





FAUSSER LA PERSPECTIVE

Alfred : Je me suis nourri les yeux de gravures médiévales et de Gustave Doré, m'imprégnant de l'imagerie classique des contes. Une carte représentant un bourg médiéval m'a inspiré la couverture. Elle est construite de la même manière, avec mer en haut et forêt plus bas. Une représentation à plat du paysage datant du XIII^e siècle, avant l'invention de la perspective. Dans la même démarche, j'ai faussé la perspective de certaines cases de l'album. Je veux ainsi renouer avec une certaine tradition du conte moyenâgeux, indiquant par ce genre de détails où le lecteur met les pieds. À chaque nouvel album, je fais évoluer mon dessin pour l'adapter au récit. Mais je n'ai guère fait de recherches pour celui-ci.

ARRIÈRE, LES ENFANTS

Voici une séquence charnière. La lumière rasante un peu étrange indique qu'on bascule dans un registre plus sombre et adulte. Avant cette scène, mise à part celle d'introduction, on pourrait se croire dans un conte pour enfants. La suivante, montrant le rituel mené par la sorcière pour rendre le roi fertile, peut difficilement être lue par un public jeune.

SURPRENANT LEWIS

Parmi les éléments clichés du conte que j'ai demandé à Lewis d'utiliser figurait une scène où le protagoniste doit faire un choix de trajectoire déterminant pour la suite du récit. Je pensais que ce serait une scène importante, mais finalement il en a juste tiré une case, la troisième de cette planche. À l'inverse, je pensais que mon idée d'un chasseur errant amnésique serait anecdotique alors qu'elle s'avère marquante. Lewis aime bien surprendre, aussi bien le lecteur que le dessinateur avec qui il collabore.

© Delcourt 2020

LIMITER LA GAMME

Alfred : Les couleurs sont réalisées, en étroite collaboration, par Lou. Quand je lui ai expliqué ce que je voulais, il a accepté tout en précisant que cela le sortait de sa zone de confort. J'avais des idées très précises d'une palette restreinte pour un résultat sobre. Je préfère quand chaque couleur raconte quelque chose, sans tenter d'en mettre plein la vue. Très souvent, je demandais à Lou d'enlever des couleurs, d'en limiter le plus possible la gamme. Quitte à choisir des tons contrastés qui font ressortir les personnages, comme le bleu de la cape du roi pour ces deux pages.

LA TENTATION DU TAROT

J'avais en tête le film "Peau d'Âne" de Jacques Demy, dans lequel le roi s'habille en bleu dans un palais bleu aux serviteurs peints en bleu. Au départ, je ne voulais d'ailleurs utiliser que les couleurs des cartes de tarot médiéval, le rouge, le jaune et le bleu, mais c'était trop contraignant.

MA SEULE CRAINTE

Pour la couleur comme pour l'écriture, j'ai besoin d'alterner albums en solo et collaborations. J'ai besoin de travailler avec des amis qui m'emmènent là où je ne serais jamais allé seul, que ce soit des idées d'écriture ou de gammes de couleurs. Cela me ressource et m'oblige à me remettre en question. Lewis est un scénariste exigeant avec qui j'apprends beaucoup. Je n'aurais jamais pu écrire "Castelmaure". Je n'ai qu'une crainte : me couper de ce que d'autres auteurs peuvent m'apporter. À côté, je réalise des livres seul. Je n'aurais pu déléguer la mise en couleurs de "Come Prima" et "Senso", car j'y représente des lieux d'Italie dans lesquels j'ai vécu.



Castelmaure, page 54.



JE...



JE SUIS DÉJÀ PASSÉ PAR ICI, NON ?



JE NE SAIS PLUS..."



OH!

LES RESTES D'UN FEU DE CAMP..."

C'EST AMUSANT..."

LA PERSONNE QUI L'A FAIT A DISPOSÉ LES PIERRES COMME MOI..."

UNE PETITE, UNE GRANDE EN ALTERNANCE..."

CONTE GOTHIQUE

Alfred : Côté décors et personnages, je tenais à garder certains repères du conte classique, sans tomber dans les clichés. Ainsi, quand on pense à une sorcière, nous vient à l'esprit une image conventionnelle. Tout en restant fidèle à cette première intuition, il s'agit de s'en éloigner assez pour proposer quelque chose de plus personnel. Je fonctionne à l'instinct, me fiant au plaisir que je prends à dessiner, car souvent la documentation me bloque. Pour le château de Castelmaure, je me suis tout de même inspiré du Castel del Monte d'Italie en ajoutant des tours et des ports à la façon du château de Foix. Le résultat s'apparente à un château de conte dans une veine gothique.

JE MÏME, JE DÉCLAME

J'imagine toujours les personnages et les décors de mes albums comme s'il s'agissait d'une pièce de théâtre. Cela me vient de mes parents comédiens. Les éléments du décor ne doivent laisser aucun doute sur l'endroit où l'on se trouve, comme des crânes d'animaux pendus pour annoncer la maison de la sorcière. J'imagine mes personnages sur scène, en costumes de théâtre. Je visualise un comédien ou une marionnette. Raison pour laquelle j'ai tendance à dessiner des gestes exagérés. J'interprète mes personnages en écrivant un scénario ou en dessinant une case, tout comme je clame les dialogues avant de les écrire. Je verrais d'ailleurs bien une adaptation au théâtre de "Castelmaure".

PENSÉES PERDUES

Mes bulles font partie de la mise en scène. Dans cette scène en particulier, la disposition labyrinthique des cartouches de texte donne l'impression que les pensées du chasseur sont perdues dans l'image.

DES PÂTÉS, DES TACHES

Alfred : J'utilise à peu près tout ce qui peut me tomber sous la main pour décrire l'action. Je peux, sur une même planche, passer de la plume au pinceau, au stylo à bille avant de revenir à la plume. La différence entre plume et pinceau est dans le geste. J'ai tendance à avoir un trait plus souple au pinceau, qui provoque des accidents, des pâtés, des taches. Pour arbres et roches, j'utilise naturellement le pinceau. Et la plume quand je veux un résultat plus retenu et maîtrisé. Comme le château de Castelmaure.

À LA BROSSÉ USÉE

Cet album a été essentiellement conçu avec encre de Chine, plumes, pinceaux et éponges. Ces dernières pour les feuillages de la forêt. Je les plonge dans l'encre et les pose de manière aléatoire. Pour la page de présentation de la forêt en noir et blanc, j'ai appliqué les taches sur la feuille avant de dessiner les arbres autour. Pour cette forêt de nuit, je frotte des brosses sèches vieilles et usées, d'où cet effet d'arbres estompés dans la nuit.

MISE AU VERT

Jusqu'à là, j'avais peu dessiné décors végétaux, forêts et jardins. Depuis "Senso" qui se passe presque uniquement dans un jardin, j'exulte. Ce type de décor permet de se laisser aller, alors qu'un décor urbain nécessite une attention de tous les instants.

DE MATTOTTI À FRED

J'admire Lorenzo Mattotti qui a dessiné un "Hänsel et Gretel" noir et blanc uniquement au pinceau avec des masses de noir énormes. Il m'inspire énormément, bien que mon travail s'en éloigne beaucoup. Fred est aussi important pour moi. Son improvisation permanente sur "Phuëmon" me touche beaucoup.



UN TALUS FAIT FACE AU VENT DU NORD.

JE POURRAIS M'Y INSTALLER POUR LA NUIT.



QU'EST-CE QUE JE FAIS LÀ ?



OH... UN FEU EST DÉJÀ FAIT !

AVEC UN TALUS FAISANT FACE AU VENT DU NORD !

JE VAIS DORMIR UN PEU... LA MÉMOIRE ME REVIENDRA DEMAIN.

vu tous ses films, fouillé ses pièces de théâtre, épilché son journal et son œuvre graphique pour sonder au cœur de sa poésie la matière brute de sa création.

Depuis sa jeunesse, l'écrivain-scénariste collectionne les anecdotes sur son auteur culte. Concevoir un roman graphique, pour lui, c'est une manière de rendre hommage à ce grand défenseur des « mauvais genres » qu'était Cocteau, pour qui il n'existait aucune hiérarchie entre les arts. De Cocteau, Laureline Mattiussi ne connaissait, elle, que les films, et surtout *La Belle et la Bête*, un chef-d'œuvre dont elle revendique l'influence. En jouant du noir et du blanc, elle déconstruit le biopic pour instruire un procès. En empruntant la scène au *Testament d'Orphée*, elle investit l'univers de l'artiste dans un ballet graphique animé par un humour baroque où le trivial rencontre le sublime. Ce numéro graphique de haute voltige jongle en équilibre entre l'intimité et les exubérances de l'homme-spectacle. Suspect, Cocteau l'est d'abord pour son indépendance, lui qui était haï des surréalistes. Il l'est peut-être même encore davantage aujourd'hui, dans notre époque qui ancre l'art et les histoires dans les réalités documentaires et sociétales. L'évasion onirique et la liberté de l'imaginaire créent l'harmonie de cette partition graphique, dont les temps forts suivent le fil chronologique et replacent Cocteau dans la perspective de son temps et face à son propre reflet d'adulte et d'enfant. Même dans les coulisses, le mythe reste intact, la magie naît du mélange de vrai et de faux, des illusions projetées en théâtre d'ombres qui provoquent la métamorphose de papier. Alors l'esprit de Cocteau ressuscite grâce à la petite musique en cases, avec sa générosité et ses

enthousiasmes, son sens de la dérision et ses fulgurances dans ce rôle d'éternel enfant « stupide et intrépide », libre surtout de « risquer d'être jusqu'au bout ». Bien malin ensuite celui qui saura démêler la part du génie et celle de l'imposteur dans ce tourbillon frénétique où le verdict tombe sous la forme d'un testament, un hommage en fête. LS



On a adoré Le traitement graphique et l'idée géniale de Laureline Mattiussi d'avoir métamorphosé le biopic dans la mise en abyme d'un procès qui convoque toute l'œuvre de Cocteau. Un spectacle au noir et blanc ensorcelant.



On a moins aimé Rien, et on se réjouit de l'adaptation annoncée sous forme de lecture musicale et dessinée de *La Belle et la Bête*, journal d'un film, de Jean Cocteau, par la comédienne Sophie Robin, mise en musique par Sol Hess et mise en dessin par Laureline Mattiussi. Rendez-vous aux Rencontres Chaland en octobre 2020.

L'esprit de Cocteau ressuscite grâce à la petite musique en cases, avec sa générosité et ses enthousiasmes.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Alfred et Lewis Trondheim
Castelmaure
Delcourt
152 p.
18,95 €

Tout commence il y a quatre ans, lorsqu'Alfred demande à Lewis Trondheim de lui écrire un conte « avec des clichés genre château cerné par la tempête, sorcière, etc. ». Après huit pages laissées en friche, ce dernier se réserve une dizaine de jours de travail pour concevoir une intrigue où s'entremêlent les destinées d'un mythographe itinérant, un chasseur amnésique, un roi impuissant et bien d'autres protagonistes insolites. Ces fragments d'un univers féérique bariolé satisfont les attentes du dessinateur, qui s'en donne à cœur joie pour mettre en scène les décors rêvés, des forêts sombres aux rues de cités médiévales. Cet exercice de style est d'ailleurs analogue à celui de la série *Texas Cowboys* que Lewis Trondheim a réalisé avec Matthieu Bon-

homme. Il s'agit dans les deux cas de compiler avec entrain les stéréotypes d'un genre, que ce soit le conte ou le western, en articulant un récit à la chronologie éclatée à partir de ces contraintes. Là où des auteurs comme Hubert ou Cyril Pedrosa se servent des codes du conte pour aborder des problématiques contemporaines, Alfred et Lewis Trondheim s'approprient l'univers médiéval par pur défi esthétique. En cela, leur démarche s'apparente plus à celle de Singeon et Agnès Maupré avec leur adaptation de *Tristan et Yseult*. Certes, on peut voir dans les enfants monstrueux du roi de Castelmaure une métaphore du combat des minorités pour leur émancipation. Mais ce serait passer à côté de l'essentiel. Le récit cherche avant tout à susciter l'effroi et l'émerveillement en s'inscrivant dans une tradition millénaire, comme l'annonce la couverture qui détourne le style des tapisseries



du Moyen Âge. Est-il encore possible aujourd'hui de réaliser un conte médiéval vierge de tout cynisme après que le cinéma hollywoodien, des productions Disney jusqu'à *Shrek*, l'a désenchanté ?

La proposition de *Castelmaure* n'est pas sans ambiguïté tant Trondheim s'amuse comme à son habitude à renverser les idoles. Lorsque le roi bien-aimé de Castelmaure se rend chez la vieille sorcière pour guérir son infertilité, celle-ci lui renifle le sexe, lui assène une baffe et le drogue pour le violer pendant son sommeil. Cependant, le scénariste se refuse à instaurer une distance ironique permanente. Distillant moins d'humour qu'à l'accoutumée, Trondheim se restreint à un premier degré étonnant : jamais auparavant il n'avait imaginé de scènes de violence et d'horreur aussi brutales et impressionnantes.

MJ



On a aimé Alfred propose des planches fouillées. En ajoutant une mise en couleurs en aplats très efficace, il donne vie à son dessin au point que l'on visualise très facilement une adaptation du récit en film d'animation.



On a moins aimé Pourtant nimbé de mystère, le récit dénoue toutes les intrigues qu'il met en place lors d'une conclusion plutôt convenue. Il gagne ainsi en transparence ce qu'il perd en pouvoir d'évocation.

Est-il encore possible de réaliser un conte médiéval vierge de tout cynisme ?

LOIN DU RÊVE AMÉRICAIN

Noah Van Sciver
Le Bord du gouffre
éd. L'Employé du moi
112 p.
15 €

Cela fait longtemps que l'auteur américain Noah Van Sciver s'est fait un nom dans le monde de la bande dessinée indépendante aux États-Unis. Mais depuis la publication de *Fante Bukowski*, récit en trois tomes retraçant le quotidien d'un jeune écrivain raté, l'auteur fait aussi beaucoup parler de lui à

l'étranger, et on dirait bien que sa carrière internationale est lancée. Le succès de la trilogie parue entre 2015 et 2019 chez L'Employé du moi semble avoir motivé la publication par la maison d'édition de plusieurs titres antérieurs de Van Sciver, dont *Le Bord du gouffre* – déjà paru aux États-Unis en 2015, peu avant *Fante Bukowski*. Dans cette nouvelle comédie humaine, quatre jours suffiront à Joe, 28 ans, pour se retrouver, comme le titre l'indique, au bord du gouffre. Vivant dans

un petit appartement avec Nicole, sa copine, et son fils en bas âge, il travaille dans une pizzeria sept jours sur sept pour essayer de joindre les deux bouts. Quand Nicole lui annonce que sa mère emménage chez eux quelque temps, on sent peu à peu monter l'exaspération chez Joe. Pas pressé de rentrer, il passe ses soirées au bar – jusqu'à ce que l'alcoolisme prenne le dessus et pourrisse sa vie, malgré plusieurs mises en garde bienveillantes de son entourage.

Même si on reconnaît bien là le style de Van Sciver qui aime mettre en scène losers et autres indigents de la société américaine, *Le Bord du gouffre* surprend par son atmosphère bien plus naturaliste et pessimiste que l'ambiance générale de *Fante Bukowski*, qui offre une bonne part d'humour et d'autodérision. Ici, on est plus mal

