



Une planète imaginaire, un château avec ses monstres et ses sorciers, des bagarres, des quêtes, bref tous les codes de l'heroic-fantasy se trouvent réunis comme à la parade dans *Donjon*. Mais la série (*), née il y a cinq ans, va bien au-delà de cette apparence simpliste. D'abord du fait de la personnalité de ses deux principaux artisans, Joann Sfar et Lewis Trondheim. Auteurs de tous les scénarios, les "dictateurs" autoproclamés du *Donjon* ont inventé et partiellement dessiné un univers bien plus profond et ambitieux qu'il n'y paraît. Au fil des vingt premiers albums parus, ils nous ont livré avec brio un mélange détonnant de comédie et de tragédie. Entre-temps, l'univers de *Donjon* s'est décliné en trois séries : *Zénith*, ou l'apogée du *Donjon*, *Potron-Minet*, époque de la jeunesse, des illusions, et *Crépuscule*, qui raconte la fin des temps, la menace de la barbarie. En parallèle, les séries *Parade* et *Monsters* abordent, pour les compléter, les destins particuliers des divers personnages. L'objectif revendiqué est de cerner toute l'évolution du monde de Terra Amata en... trois cents albums ! Pour relayer cette entreprise pharaonique, Christophe Blain, Manu Larcenet, Blutch, Andreas, Yoann, Nine et bien d'autres ont été appelés à la rescousse par les deux amis. Visite guidée de ce vaste chantier, cocasse métaphore du temps et de l'histoire, avec le co-architecte et quelques-uns de ses compagnons bâtisseurs.

Dossier Fabien TILLON

(*) L'ensemble de la série est publié chez Delcourt.

Donjon :

Les fils de la douve



Joann Sfar

"Nourri d'Antique et de pacotille"

Le créateur du *Chat du rabbin*, demiurge et philosophe de formation, est l'inventeur de *Donjon* avec son compère Lewis Trondheim. Généalogie et morale de cette vaste fable.

Comment est né *Donjon* ?

Lewis et moi travaillions dans le même atelier, et j'ai eu une fascination, dès notre première rencontre, pour son dessin et sa façon de travailler. Je n'ai eu de cesse pendant deux ans de collaborer avec lui, je lui ai proposé trois mille projets jusqu'à ce qu'il en accepte un, qui cristallisait notre passion commune pour le *Muppet Show* et l'heroic-fantasy. Ce fut *Donjon*. On y a mélangé tout ce qu'on aimait, en se disant - avec orgueil - qu'on ferait quelque chose de plus vaste que *Le Seigneur des anneaux* et de plus drôle que les *Muppets*.

C'était aussi une façon de se moquer de la banalité de certains récits d'heroic-fantasy ?

Non, pas du tout. C'est plus cynique en réalité ! J'avais réalisé à L'Association une histoire qui s'intitulait *Le Petit monde du Golem*. J'en vendais mille ou deux mille. Parallèlement, je signalais *Troll* chez Delcourt, essentiellement parce que j'avais besoin de travailler, mais la série se vendait à vingt mille exemplaires. Étant donné la médiocre qualité de *Troll*, on s'était dit avec Lewis que le succès ne pouvait provenir que du titre. On en a conclu que si l'on faisait une histoire poétique, bizarre, avec des chaussetrappes (ce que l'on pouvait faire à L'Association), mais dont le titre évoquerait ce que les gens ont l'habitude de

lire, on réussirait notre affaire. En combinant *Donjons et Dragons*, *Le Seigneur des anneaux*, ça donnait *Les Anneaux du dragon*, ou encore *Le Seigneur du Donjon* (rires). Pour simplifier, on s'est fixé sur *Donjon*. Pour moi en tout cas, ça rimait avec tous mes souvenirs de jeux de rôle. J'ai passé toute mon adolescence et le début de ma vie d'adulte à faire des jeux de rôle, ça a beaucoup compté pour moi.

Qu'avez-vous retenu de cet univers du jeu ?

Les jeux de rôle m'ont surtout appris à raconter des histoires. On a un public devant soi et s'il s'ennuie, ça se voit tout de suite. Surtout quand il y a des filles : on ne peut pas se contenter de simples bagarres. L'autre principe important, c'est que le moindre personnage doit vivre quelque chose d'intéressant. C'est ce qui nous a amené dans *Donjon* à soigner les seconds rôles, à tel point que dans *Monsters*, on ne parvient plus à distinguer un second rôle d'un personnage principal.

Comment travaillez-vous tous les deux ?

Notre grande chance, c'est que nous avons exactement les mêmes fascinations mais pas du tout les mêmes méthodes de travail. Le vrai secret de *Donjon*, c'est notre capacité à écrire à quatre mains. Il n'y a que deux personnes avec lesquelles j'en suis capable : ma femme, et Lewis. Nous avons des intelligences complémentaires : celle de Lewis est très mathématique,

Drôle de jeu !

L'histoire de Terra Amata est classée selon la terminologie des jeux de rôle. Elle débute en -99 avec *La Chemise de la nuit*, premier album de la période *Potron-Minet*. Chaque album suivant représente une unité de temps (ou niveau, selon la terminologie officielle du *Donjon*). Du niveau -99 au niveau 0, les albums se déroulent dans la période *Potron-Minet*. À partir du niveau 1 jusqu'au niveau 100, on entre dans la période *Zénith*. Enfin, du niveau 101 au niveau 200, c'est le règne de *Crépuscule*. Petite perversion supplémentaire : les albums des séries *Parade* et *Monsters* sont répartis sur l'ensemble des trois tranches historiques... Par ailleurs, le hors-série *Clefs en mains* adopte toute la série, pour en faire un authentique jeu de rôle (paru en 2001). Il existe aujourd'hui vingt albums de *Donjon* publiés, le pari des auteurs porte donc sur la bagatelle de deux cent quatre-vingt albums pour compléter le cycle entier ! Trondheim et Sfar iront-ils jusqu'au bout ? « Tant qu'on en a envie, on continuera ! Franchement, on n'a pas peur de se lasser », affirme Sfar. Puisqu'il aura fallu cinq ans (depuis 1998) pour boucler vingt albums, rendez-vous est donc pris en... 2073. Seuls les plus jeunes d'entre nous verront donc de leurs yeux de vieillards l'architecture complète du *Donjon*... à moins que Lewis et Joann ne sortent une astuce de leur musette d'ici là !



très logique, j'allais dire très anale (rires). Il adore inventer des formes, des contraintes. Moi, je suis dans l'oralité, le verbiage. Guy Delcourt a coutume de dire qu'on est comme Fred Astaire et Ginger Rogers : lui, c'est le type qui danse carré, et moi la bonne fille de campagne avec ses gros nichons... Cela dit, quand on écrit, on réalise de concert. Beaucoup de gens croient que lorsque c'est drôle, c'est du Lewis, et que quand quelqu'un meurt - ou qu'il y a du sexe - c'est de moi ! En réalité, l'auteur de *Donjon*, ce n'est ni Lewis ni moi, mais une troisième personne, le

produit de nous deux.

Une sorte de Lewioann ?

Oui, et ça s'explique très simplement. Dans *Donjon*, nous sommes beaucoup plus libres que dans nos propres histoires, nous avons moins d'orgueil par rapport à nos personnages. Par ailleurs, dans cette cosmogonie que nous avons bâtie, il y a quelque chose qui nous dépasse. Attention, je ne fais pas mon mystique, mais il me semble que la série se construit telle-ment comme un château de sable sur lequel plein de gosses viennent jeter leur pelletée, tant de dessinateurs sont venus nous rejoindre, que l'ensemble dépasse de loin les auteurs du scénario. Les lecteurs nous le prouvent : ils n'en ont rien à foutre de Trondheim et Sfar ! Les fans de *Lapinot* ou ceux du *Chat du rabbin*, lorsqu'ils débarquent en dédicace, viennent vraiment saluer les auteurs. Pas ceux de *Donjon*, pour qui on est de simples

serveurs de la série. Beaucoup de lecteurs nous parlent comme si on ne comprenait pas grand-chose à ce qui se passe dans *Donjon*, comme si on n'était pas vraiment au courant... On se fait engueuler tout le temps !

Comme de mauvais médiums...

Exactement. Et c'est très bon signe. Dans les années 70-80, la BD d'auteur étant à la mode, il fallait mettre en avant le nom de l'auteur. Avec Lewis, on peut nous qualifier de grands réacs de la BD puisqu'on veut remettre en avant le nom des personnages. Mais c'est une nécessité. Toutes les différentes séries que je réalise ont une logique interne, ce sont différentes approches de la réalité vues à travers différents prismes. Je tiens à ce que le lecteur comprenne ça, et soit attiré par ces

différentes approches. Du coup, mon nom doit s'estomper, il ne doit rester que le personnage. C'est particulièrement vrai pour *Donjon*. Cet effacement de l'auteur correspond aussi à mes impressions d'enfance sur ce que devait être un studio américain de dessinateurs de super héros. Quand on lisait les BD Marvel, on voyait ça comme une école, sauf que dans cette école, on faisait du dessin... On a su bien plus tard que c'était en fait de l'esclavage. Mais dans notre manière de travailler, je crois qu'il y a cet hommage.

C'est du collectivisme pur et dur ?

Oui et non. Il y a un aspect antidémocratique. Il est fondamental que Lewis et moi restions les dictateurs du *Donjon*. Pas question de concertation avec les autres des-

sinateurs : on leur impose un texte, et même parfois une forme de narration. Ce qui est drôle d'ailleurs, c'est que les dessinateurs les plus libres et les plus alternatifs sont ravis de se plier

à ces contraintes ! Pourquoi ? Parce que ça leur permet, le temps d'un livre, de se concentrer uniquement sur le jeu d'acteurs, le graphisme. Quand Blutch fait son *Monsters*, je trouve qu'il y met quelque chose dans l'expressivité des personnages qui n'existe pas dans ses autres livres, précisément parce qu'il se met au service du récit. D'un certain point de vue, d'ailleurs, les albums de *Donjon* demandent plus de travail aux auteurs que leurs propres BD, parce qu'on leur demande de dessiner des choses qui leur posent problème. On s'adresse à des véritables auteurs, en leur demandant, pour une fois, de ne pas faire du cinéma indépendant, mais de réaliser un film hollywoodien... C'est drôle - et c'est efficace.

Vous êtes systématiquement demandeurs ?

Non, il faut qu'il y ait une passion initiale. On a eu des déconvenues d'ailleurs avec des auteurs étrangers, comme Dave Cooper (1) par exemple, qui nous a dit oui, qui était très content, et puis... qui n'a plus jamais répondu à nos

"On se fait engueuler tout le temps par les lecteurs"

JOANN SFAR

mails ! On a voulu débaucher Mike Mignola, qui s'était montré tout aussi ravi que Cooper, mais ça n'a pas marché non plus - il est vrai que c'était une semaine avant le 11 septembre. Après l'attentat, il était déprimé et n'a plus voulu. Je crois que les auteurs pressentis doivent être des lecteurs de *Donjon*. Comme Lewis, je pense que ceux qui acceptent ce défi le font un peu par bravade. Ils s'éclatent dans les premières planches, mais au bout de dix pages s'aperçoivent que c'est un énorme boulot, bien plus compliqué que prévu. Trop tard : comme ils ne veulent pas passer pour des imbéciles, ils sont bien obligés de finir !

Il y a aussi une charte graphique à respecter ?

Oui et non. Graphiquement, on essaye plutôt de laisser les auteurs libres de se faire plaisir. En fait, les plus chanceux sont ceux qui débarquent dans une époque pas encore explorée. Killoffer dessine en ce moment un album qui se déroule entièrement sous l'eau (2), dans des décors auxquels personne n'a touché avant, il est donc très libre. Celui qui a eu le plus de boulot, je crois, c'est Larcenet. Pour *Parade*, il a dû reprendre non seulement les personnages qu'on connaissait déjà (Marvin, Herbert, le Gardien, etc.), mais en plus les situer à la même époque que les albums de *Zénith* dessinés par Lewis et dans les mêmes décors, tout en se différenciant graphiquement ! Ça a été pour lui



Le gardien du Donjon vu par Trondheim.



un vrai morceau de bravoure.

Autres albums difficiles, ceux qu'ont fait Blanquet et Andreas, qui se déroulent dans le même espace-temps...

Exact - d'autant que ces deux albums sont parallèles à *Armageddon*, que j'ai dessiné pour *Crépuscule*. Tout est question d'organisation, de coordination. Notre idée initiale était de faire paraître les trois albums simultanément, mais chaque dessinateur travaille toujours à son rythme et les trois bouquins sont sortis en ordre dispersé. La sortie des livres est un enjeu intéressant : on veut faire des cadeaux aux lecteurs, ménager des surprises, mais c'est aussi une question de stratégie. On sait très bien que lorsque sort un Andreas, on intéressera un public un peu esthète au risque de décevoir les lecteurs plus trash. De même, lorsqu'on sort un Blanquet, on va totalement désorienter notre lectorat le plus jeune, qui n'est pas prêt pour ce genre de graphisme. Ce qui est malin, c'est de sortir les deux albums le même mois.

Il y a pourtant d'énormes différences entre les deux approches...

S'il y a une chose sur laquelle on n'est pas snobs, c'est bien sûr la différence entre BD commerciale et BD dite « underground ». Il est idiot de segmenter le lectorat entre lecteurs bêtes et lecteurs intelligents. Les fans d'heroic-fantasy ou les fans de jeux de rôle sont loin d'être des abrutis ! Ce sont généralement des types qui n'aiment pas trop aller en boîte de nuit, qui font des études supérieures, et, souvent, passent leur temps dans des bouquins. Je douterais plus volon-

la métaphore de la planète qui éclate en morceaux - en îles. *Donjon*, c'est vraiment une histoire sur le temps, sur la décrépitude des choses et des êtres. Tous les personnages se font avoir par le temps, même Herbert - devenu le Grand Khan - qui essaye de retenir les morceaux du monde.

On a le sentiment en lisant les *Crépuscule* ou certains *Monsters* que le 11 septembre et ses conséquences sont passés par là...

Le cycle *Armageddon*, *La Carte majeure* et *Le Noir seigneur* se nourrissent totalement de ce qui s'est passé en Afghanistan et au Pakistan. Les personnages - ou plutôt leurs noms - sont facilement décodables : Farrachoum, c'est Moucharraf à l'envers (3), le Madrassa Markazi fait référence à la maison de prière du Mollah Omar (4), Pach-toune évoque l'ethnie afghane, importante parmi les talibans... Et le trésorier payeur général s'appelle Dnalreztwiz, c'est-à-dire Switzerland, évidemment ! Sans compter que le prénom de Farrachoum est Abou-Ronald... C'est évidemment un commentaire de la situation - mais un commentaire à notre manière.

Il y a du vécu là-dedans ?

L'impulsion de ces trois albums est venue très exactement le 14 septembre 2001. J'étais à Marrakech, dans la ville la plus douce du Maghreb, où j'ai eu le déplaisir de m'apercevoir que tous les habitants étaient ravis de ce qui s'était passé le 11 septembre. J'ai ensuite passé quinze jours à lire le journal et à regarder TV5. Mon émotion a grandi, soumise à ce bombardement d'informations, et au senti-

Herbert de Vaucanson vu par Blanquet : gros veinard mais nul en bagarre.



"Mes amateurs de jeux de rôle lisent Montaigne et Rabelais"

Joann SFAR

tiers de la culture générale des consommateurs de romans à la mode comme ceux d'Alexandre Jardin ou de Marie Darrieussecq ! Tous les gars que je connais et qui font des jeux de rôle lisent Montaigne, Rabelais dans sa version la plus aride possible, s'amusent à glisser des messages gréco-latin dans leurs jeux... Ils passent leur vie à ingérer tout ce qui passe. Ce qui est drôle dans notre génération, c'est qu'on ingère à la fois de la philosophie antique et de la pacotille. Mais c'est tant mieux ! On parvient à réaliser d'étonnantes synthèses avec tout ce matériau...

D'où vient ce sentiment de pessimisme historique dans *Donjon* ?

La première étape du cycle historique de *Donjon*, c'est la ville, la cité gréco-latine, Antipolis. C'est le rêve de vivre ensemble, d'étudier, de commercer, de s'ouvrir dans le raffinement. Antipolis, c'est la société. La seconde étape, dans *Zénith*, c'est le phalanstère, la cité imaginaire dans laquelle ne vivent que des monstres. Qu'est-ce qu'un monstre ? Une créature qui ne peut pas se reproduire. Un être qui vit dans l'utopie. Le *Donjon*, c'est donc la cité utopique. C'est le règne du groupe, de la petite famille. Ce n'est plus la société, mais c'est encore le collectif. Et la troisième étape de *Donjon*, *Crépuscule*, c'est la fin du cycle, lorsque la maison est cassée et le groupe brisé, quand l'individualisme a pris le dessus, personne ne songeant plus à agir avec les autres, à faire œuvre commune. D'où

ment étrange que j'avais en observant la rue de Marrakech, tellement fascinée par Ben Laden. Les albums sont nés de ces émotions mêlées. C'est un récit qui n'a donc pas de portée politique, mais en revanche une forte portée émotionnelle. À la même époque, j'ai écrit une autre histoire, *Le Petit vampire et la maison qui avait l'air normale*, sur le même sujet, et dont le thème est : que se passe-t-il quand on réveille le monstre qui dort ?

Le monstre qui dort a été réveillé par les Américains ?

Le conseil d'insectes que préside le Grand Khan, les turpitudes et la violence de cette situation, c'est mon sentiment sur la situation actuelle de pays comme le Pakistan. Des pays gouvernés par des puissances étrangères, par les services secrets, où l'on a l'impression que chaque réunion se déroule avec un couteau dans la main ! En ce qui concerne les Américains, c'est vrai qu'ils se sont acoquinés dans la passé avec des intégristes pour faire la nique aux Russes, au Pakistan, en Afghanistan, ailleurs. Ils se sont même acoquinés avec des intégristes algériens pour emmerder la France et avoir un pied dans le Maghreb ! Ils ont mis de l'argent et de l'énergie là-dedans - et ils ont eu tort. Par contre, ils ont récemment essayé de nettoyer la merde, et là je pense qu'ils ont eu raison ! ■

1) Auteur canadien de BD alternatives, édité par Fantagraphics (*The Status of Basil*, *Cynthia Petal's really fantastic alien sex frenzy*, ou encore la série *Weasel*, nominée aux Harvey awards 2003).

2) *Les Habitants des profondeurs* (époque *Zénith*), à paraître courant 2004.

3) Le général Pervez Musharraf est président du Pakistan depuis le coup d'État de 1999.

4) Ex-dirigeant suprême des talibans, actuellement en fuite (ou mort, selon certaines sources).



Blanquet

" Grave, c'est grave ! "

Grand dessinateur de presse, Blanquet aime les monstres et l'humour noir de chez noir, la preuve dans *Monsters #4 : Le Noir seigneur*.

Que représente pour vous la série *Donjon* ?

Une nouvelle version de *La Guerre des étoiles*. Ça m'est apparu très clairement quand j'ai fait mon album. Le Grand Khan, lorsqu'il est encore habité par l'entité noire, c'est tout à fait Darth Vader ! La forteresse noire, c'est l'étoile noire. Mais avec cette différence que l'univers de *Donjon* est beaucoup plus drôle que celui de Lucas ! Et puis Joann et Lewis vont plus loin. Par exemple, ils nous montrent ce qui arrive au Grand Khan lorsqu'il tombe le masque.

Comment passe-t-on du dessin de presse à *Monsters #4* ?

À la demande de Joann et Lewis. Étant donné les couvertures de *Ferraille*, les pages que je faisais dans *Lapin* ou la teneur de mes propres albums chez Cornélius, ils m'ont demandé si je voulais participer à un *Donjon*, dans la mesure où mon univers graphique pouvait apporter quelque chose à la série. C'est vrai que mon univers est peuplé de monstres,

travaillé par un humour noir - très noir ! Ça leur plaisait.

Pas de difficulté pour s'adapter à l'univers particulier de la série, donc ?

Pas eu de problème majeur pour une raison simple : Joann et Lewis, à mon avis, adaptent leurs scénarios en fonction des dessinateurs. Par exemple, au sein du triptyque formé par *La Carte majeure*, *Armagedon* et *Le Noir seigneur*, Joann et Lewis m'ont confié le récit le plus sombre, et le personnage principal le plus tortueux : le canard Herbert de Vaucanson, devenu le Grand Khan - un sacré salaud, mais un personnage attachant, perclus de contradictions.

Qu'est-ce qui vous a plu dans Herbert ?

Je l'ai pensé de manière expressionniste, comme je le fais habituellement dans le reste de mon travail. Je voulais lui donner du caractère, une bouille pas possible, vieillie, usée, avec des valises sous les yeux. Inscire des émotions - et des caractères - très humains sur la gueule des animaux m'a toujours intéressé. Ici, j'ai beaucoup joué sur le regard noir de Herbert, sur l'expression de son infinie fatigue. J'aime beaucoup ce personnage, fantaisiste quand il est jeune, plein d'amertume quand il est plus âgé.

Vous avez touché au scénario ?

Non, il y a eu simplement une réplique sur laquelle je n'étais pas d'accord, lorsque Marvin le Rouge dit à la fille du Grand Khan : « Tu me plais grave ». Je trouvais ça trop moderne, ça me gênait. J'ai un problème avec les dialogues de ce type, très langage de la rue. Mais comme Andreas avait déjà utilisé le même bout de phrase, et comme mon album se déroulait au même moment que le sien, j'ai bien été obligé de respecter cette phrase.



Yoann

" Frère de mousse "

Yoann, magicien des couleurs et spécialiste de la BD animalière, s'est fait un nouvel ami avec GroGro (*Monsters #6 : Du Ramadan chez les brasseurs*).

Votre album met en avant le personnage le plus bête du *Donjon*, GroGro. Vous avez pris ça pour un hommage ?

Je ne sais pas trop (rires) ! Au départ, je voulais travailler

clairement du *Muppet Show*. Quand GroGro riait, je riais moi aussi. J'ai pris *Donjon* comme une récréation, il s'agissait vraiment de s'amuser. Comme quand j'étais petit et que le gosse d'à côté m'invitait à venir partager ses jouets. Pendant quelque temps, je me suis amusé avec les jouets de Lewis et Joann.

Vous vous êtes senti loin de votre propre univers ?

Oui et non. Oui, parce que les personnages ne m'appartiennent pas, que je ne les ai pas investis psychologiquement. Toto l'ornithorynque, par exemple, est un personnage que j'ai créé il y a bien longtemps, mais je vis encore avec lui. Et en même temps, l'univers animalier du *Donjon* n'est pas si éloigné de mon propre univers, où l'on trouve aussi des animaux bêtes et méchants. De toute

" Marvin le Rouge, c'est moi ! "

YOANN

sur le personnage de Sonia, la géante aux gros seins.

Mais Joann et Lewis m'ont dit que ça n'était pas possible, Menu ayant déjà fait son album (*Le Géant qui pleure*) autour de ce personnage. J'espérais tout de même qu'ils prendraient en compte mes goûts en matière de corps féminins... et j'ai eu droit à GroGro ! Un clown triste. Moi, j'aime pas les clowns tristes... Et puis les premières pages du scénario sont arrivées, et je suis resté littéralement plié de rire en lisant les réparties de GroGro. Alors je l'ai adopté.

Pas facile de mettre en scène un monstre qui dispose de deux expressions : fatigué et très fatigué...

En fait, je l'ai imaginé tout de suite, en créant ses expressions de visage - ou plutôt ses non expressions -, comme s'il s'agissait d'une marionnette. Je me souviens de la première fois où Joann m'a décrit le personnage : une marionnette avec deux boules de billard sur le crâne. J'ai toujours gardé cette image à l'esprit. C'est un monstre qui vient très

Ah bin non, j'en ai plus.



façon, les personnages de Lewis et Joann sont suffisamment désincarnés - même s'ils ont des personnalités fortes - pour que chaque dessinateur puisse en donner sa propre version.

GroGro, vous pensez encore souvent à lui ?

Oui ! Par exemple au café, quand je bois une bière, j'imagine comment GroGro réagirait dans la même situation, les catastrophes incroyables qu'il pourrait générer rien qu'en buvant cette mousse. Il me fait encore beaucoup rire. Et je partage avec lui une passion, la nourriture. Je suis assez boulimique et nous sommes frères dans ce domaine. De toute façon, je suis bien obligé de penser à lui, puisque GroGro est une représentation de Joann. Entre nous, c'est un gag récurrent : Joann c'est GroGro, Lewis le Gardien - et moi, Marvin le Rouge !

...Mais GroGro est en lui !



Andreas

" Conan lui dire "

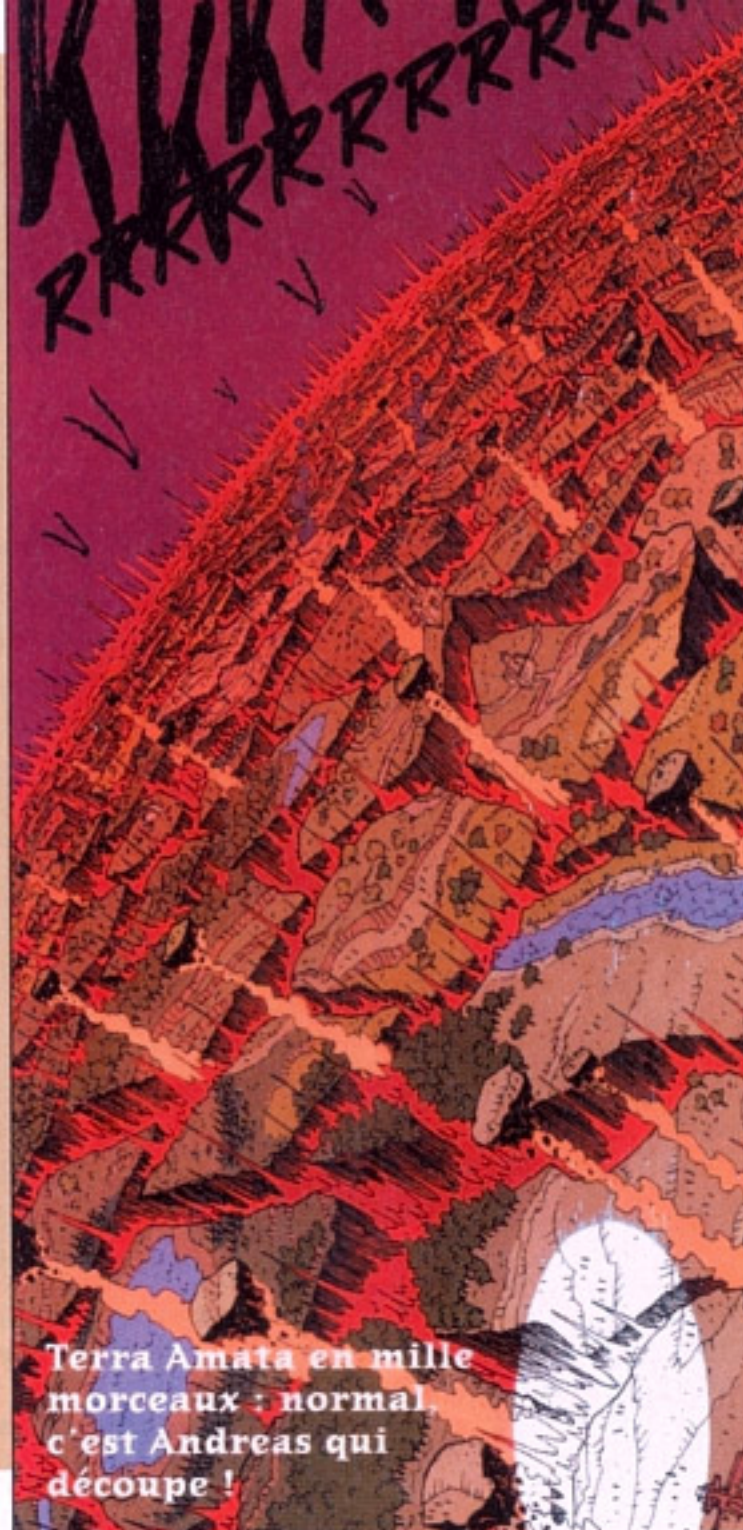
Le Belge Andreas, amateur d'étrange et maître du découpage, s'est lancé dans *Monsters* #3 avec *La Carte majeure*.

Comment êtes-vous arrivé sur ce projet ?

Graduellement. Durant une conversation chez Delcourt, quelqu'un a dit, en plaisantant, que ce serait drôle si je faisais un *Monsters*. L'idée a fait son chemin. Sfar et Trondheim avaient un synopsis en tête, ils l'ont changé en cours de route pour mieux l'adapter à mon graphisme. Je dois avouer que je n'étais pas un gros lecteur de *Donjon*, j'en avais lu deux ou trois. En tant que tel, ce n'est pas ma tasse de thé. Je n'aime pas l'heroic-fantasy, genre dont je déplore les facilités et les clichés. Mais en lisant toute la série, j'ai constaté que c'était beaucoup plus original que la production habituelle, à la fois très drôle et très tragique, avec un bon équilibre entre les deux tendances. De toute façon, j'adore tout ce que fait Trondheim, c'était une motivation majeure pour participer à l'entreprise.

Dans *Arq* ou dans *Capricorne*, vous travaillez particulièrement votre découpage. Comment vous êtes-vous adapté au style de narration de *Donjon* ?

Quand j'ai reçu les premières planches du scénario, avec le découpage défini par Trondheim, j'ai tout modifié ! Il a fini par abandonner, et ne m'envoyait plus qu'un découpage très simple, que j'adaptais ensuite. Mais je respectais bien sûr les grandes lignes. Curieusement, j'ai tiré l'album dans un sens plus comique, et même trop comique parfois. Trondheim et Sfar m'ont critiqué avec raison, en m'expliquant que le caractère trop burlesque de mon approche ris-



quait de déséquilibrer la série. Cette critique m'a fait du bien.

Marvin le Rouge, le héros de votre album, est une copie du Marvin de *Zénith* ?

Marvin le Rouge, pour moi, c'est Conan le Barbare. Un type qui ne se pose pas de questions, et ne cherche pas non plus de réponses. S'il a une mission à accomplir, il l'accomplit, en comptant sur la force. Il a un côté stupide, mais c'est aussi un pragmatique. Une sorte de Schwarzenegger - ou devrais-je dire une sorte de gouverneur de Californie ! Pas un grand intellectuel, mais pas non plus un imbécile. Marvin, le roi poussière, est très différent. Dans sa jeunesse il a certes un côté féroce, mais beaucoup moins impulsif et plus profond que son cadet.



Blain

" Au bord de l'écroulement "

Christophe Blain, auteur de *Isaac le pirate*, s'est retrouvé seul maître à bord pour la partie graphique de la série *Potron-Minet*.

Potron-Minet a été pensé par rapport à votre style graphique ?

Non, ça a d'abord été proposé à d'autres dessinateurs, qui ont finalement décliné l'offre. Quand Joann Sfar s'est tourné vers moi, il doutait que j'allais accepter. Mais je me suis dit que ce serait bête de laisser passer cette occasion de

réaliser une série plus populaire que ce que je fais par ailleurs. C'était aussi l'occasion de travailler avec Joann.

Potron-Minet est proche d'*Isaac le pirate* dans certaines thématiques, celles de la morale individuelle, du sens de la justice...

C'est vrai. Le fait que je travaille dans ce sens a dû influencer la narration, de manière peut-être inconsciente. Les personnages de *Donjon* ont de toute façon une grande densité humaine, qui évolue avec le temps. Certains deviennent plus cyniques, d'autres plus ambigus. En tout cas, ils évoluent vers leur côté sombre. Montrer la jeunesse des personnages a été souvent fait par ailleurs - le petit Lucky Luke, le petit Spirou... - et ça a un côté badin. Ici, il s'agit de bien autre chose. *Donjon* est une série extrêmement

accumulation de désordres, c'est une ville toujours au bord de s'écrouler. Je voyais toute la potentialité des cascades possibles avec un décor de ce type. Les personnages, d'ailleurs, sont sans cesse en déséquilibre, en train de monter, descendre, courir, sauter.

Cette chorégraphie de la bagarre relève de votre propre invention ?

Dans le scénario, il y a pas mal d'action - c'est ce que je préfère dessiner - et Lewis et Joann me laissent toute latitude pour la mise en scène. Toutes les pages où se trouvent de nombreuses cases, c'est moi qui les ai mises en scène. C'est typique de mon mode de découpage, je fais ma sauce. Lewis et Joann sont très intéressés par le dénouement de l'histoire, par les gags, les situations dans ce qu'elles

"Une série extrêmement pessimiste"

Christophe BLAIN

pessimiste, je m'en rends mieux compte maintenant.

Malgré son titre, *Potron-Minet* est la série la plus crépusculaire...

C'est en tout cas la plus romantique, la plus nostalgique. L'aspect crépusculaire de *Potron-Minet* est évidemment un clin d'œil, mais c'est aussi une nécessité narrative, dans la mesure où l'action est souvent nocturne ! Le décor d'Antipolis est lui-même crépusculaire, cette grande ville sombre, tortueuse, compliquée, accumulée - un peu à la manière de Gustave Doré. C'est très amusant graphiquement. L'inspiration me vient en partie de la ville du *Roi et l'oiseau*, le dessin animé de Grimault et Prévert que j'ai vu quand j'étais petit, et qui m'avait frappé. Et puis je m'inspire beaucoup de Paris aussi, du quartier du Marais, de l'Île-Saint-Louis... C'est pour ça qu'Antipolis se situe entre le Moyen Âge et la Renaissance.

C'est aussi une ville qui se referme comme un piège... Pour moi, c'est plutôt l'idée de l'entassement. L'idée de lui donner différentes strates, de la faire monter sur elle-même, vient aussi du *Roi et l'oiseau* - en bas on imagine les bas-fonds, ensuite la ville grimpe, les ponts et les toits se multiplient... Antipolis, telle que l'a imaginée Blutch, est beaucoup plus réaliste. La mienne est construite comme une



ont d'étrange, par la manière dont la scène d'action fait avancer la narration, mais ils ne sont pas trop intéressés par la dynamique de celle-ci. C'est là que j'interviens, en pensant la manière dont le personnage va trouver son couteau, comment il va se prendre les pieds dans un fil qui traîne là, l'expression d'ahuri qu'il aura à ce moment... J'adore ça !

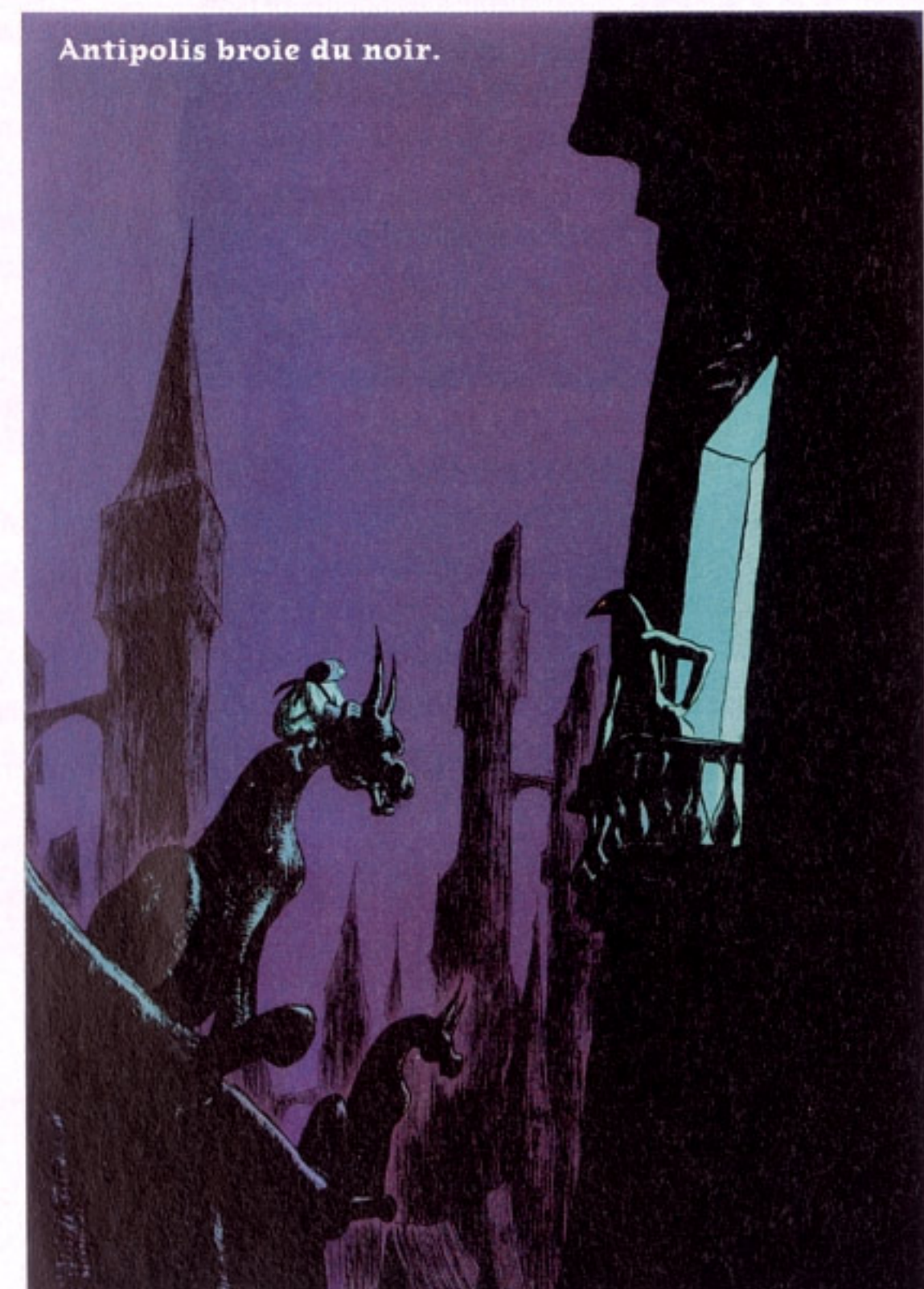
La mise en scène de la ville tentaculaire est aussi une manière d'hommage à Schuiten et Peeters ?

J'aime bien, je connais, je reconnais, mais ce n'est pas ma culture de prédilection. Par contre, Tardi... Le Paris de 1900 chez Tardi m'a énormément marqué. Les pavés luisants et gras... Je vais énormément utiliser ce type de représentations dans le prochain *Isaac*. Par ailleurs, un album de Docteur Poche, *La Planète des chats*, de Wasterlain, m'a aussi beaucoup influencé pour *Potron-Minet*.

Que pensez-vous de Hyacinthe de Cavallère, le héros principal de *Potron-Minet* ?

Ce que j'aime chez lui, c'est qu'il n'est pas crédible, à la fois physiquement et psychologiquement. Il ressemble à un gros bébé, et en même temps il accomplit des prouesses physiques incroyables, des trucs de super héros. J'aime sa maladresse, son caractère. C'est en tout cas un type bien.

Antipolis broie du noir.



Vermont-Desroches

" Raccords en kit "

Jean-Emmanuel Vermont-Desroches, jeune débutant, n'a peur de rien : il aborde la BD main dans la main avec un vautour (*Monsters* #5 : *La Nuit du tombeur*).

Votre participation à *Monsters* était aussi votre premier album - pas trop intimidant ?

Non, je l'ai fait sans me mettre trop de pression. Joann et Lewis étaient de toute façon encourageants. C'est Joann qui a fait appel à moi, après avoir vu ce que je faisais sur le site internet Coconino World, notamment mon strip *Les Chevaliers maigres*. En revanche, toute la petite bande des auteurs de *Donjon* m'intimidait. Par exemple, je n'ai jamais osé appeler Blain pour lui demander des conseils. J'avais peur de l'agacer avec mes questions de débutant.

Comment avez-vous fait pour être raccord avec ses albums, qui se déroulent dans la même période que le vôtre ?

En fait, le côté « univers en kit » m'a facilité les choses : beaucoup d'aspects graphiques étaient déjà constitués. Et on ne pouvait pas être totalement raccords, certains décors changeant énormément selon les cadrages. Par exemple, j'ai rajouté des bâtiments latéraux à l'Université que fréquente la bande de Cavallère, parce que j'en avais besoin visuellement. Blain sera obligé d'en tenir compte désormais !

Comment définir Horous, le vautour-nécromancien, autour duquel tourne votre album ?

C'est un drôle de coco. Un personnage super inquiétant, opaque. Dans tout l'univers *Potron-Minet*, Horous est

un épouvantail, et j'ai veillé à lui garder son côté abrupt. Ceci dit, cette histoire le présente sous un jour nouveau, plus chevaleresque, et même amoureux. Pour montrer ça, j'ai surtout travaillé ses yeux, afin de lui donner un regard tendre. Le vautour s'humanise...



Alexandra grimpe aux rideaux dans le «*Monsters*» de Blutch version couleur.

Blutch

" Cuisses hard "

Après *Vitesse moderne*, Blutch a embrayé directement sur *Monsters* #7 : *Mon Fils le tueur*.

Pourquoi ces deux versions de l'album, d'abord en noir et blanc puis en couleur ?

Chez Delcourt, où ils ont déjà fait ça pour certains albums, l'idée est née au vu de mes pages. Mon approche, avec des petits traits dans tous les sens, semble leur avoir plu. J'ai abordé cet album de manière assez différente de ce que j'ai

et les objets, le vivant et l'inerte...

Vous n'avez même pas ressenti un petit quelque chose pour Alexandra ?

Ah, Alexandra, c'est autre chose ! Elle est touchante, sensuelle - c'est une femme-chat. Un personnage très bien planté, très intrigant. Ça tient beaucoup à son visage. Et à son habillement aussi - les cuissardes... Je soupçonne fortement Christophe Blain de lui avoir rajouté ces cuissardes lorsqu'il l'a dessinée pour la première fois dans *Potron-Minet*. C'est bien dans ses goûts. Alexandra m'intéresse tellement que j'ai posé beaucoup de questions à Lewis, sur son passé, son destin, son drame intime. C'est d'ailleurs une partie de cette histoire qu'est en train de dessiner Nine

" J'ai renoncé aux fraises "

Blutch

fait récemment sur *Vitesse moderne*. Il faut avouer que je ne suis pas très stable comme garçon, mais l'ambiance de l'époque *Potron-Minet* s'y prêtait, avec sa grisaille, ses rues sombres, ses dégoulinures.

Quel personnage vous a le plus intéressé, de Cavallère ou le petit Marvin ?

J'ai eu de l'empathie pour eux mais je suis resté pour l'essentiel en dehors de leur psychologie. J'ai eu davantage une approche d'enlumineur, en pensant aux vieilles gravures, façon Gustave Doré. Je me suis concentré sur tous les aspects de la représentation : une main, une porte, une cambrure, les seins de la mère de Marvin... Les hommes

pour le huitième *Monsters*. Comme Lewis m'a expliqué que mon album se déroulait à peu près dix ans après ceux dont s'occupe Blain, j'ai un peu vieilli Alexandra, je l'ai un peu chargée, je lui ai rajouté un petit ventre. Mais même comme ça, elle reste bien appétissante...

Et la ville, vous l'avez aussi vieillie !

C'est exact. L'Antipolis de Christophe Blain est plutôt médiévale, moi, je me suis plutôt penché sur une ville de la Renaissance, voire de l'âge classique. Dix ans après, je me suis dit qu'il avait dû y avoir des travaux. J'ai même failli coller des fraises et des jabots autour du cou des personnages, et puis j'ai renoncé : trop compliqué !

Nine

" Dans les draps d'Alexandra "

Carlos Nine, auteur argentin (*Pampa*, avec Zentner) a dessiné le *Monsters* #8, centré sur le personnage d'Alexandra, la tueuse d'Antipolis (*Assassins et tueurs*, parution début 2004).

Vous fréquentez beaucoup l'univers de *Donjon* ?

Les albums de *Donjon* ont d'abord attiré mon attention comme phénomène, parce je savais que cela avait beaucoup de succès, mais je ne comprenais pas pourquoi. Puis

j'ai lu les quelques albums publiés en Espagne. Alors j'ai compris. J'ai vu l'univers de *Donjon* comme une œuvre gothique, construite en cercles qui s'emboîtent, autour d'une intrigue à suspense. Il y a aussi un climat à la Walt Disney, un peu « silly symphonie ». J'ai pris pas mal de plaisir à intégrer l'univers complexe où se déroulent et se mêlent ces différentes histoires. C'est un grand scénario.

Comment avez-vous abordé l'album ?

J'ai d'abord eu quelques problèmes pour définir une approche différente, personnelle. Il fallait aussi que je contrôle ma propension naturelle à la lascivité et au dévergondage en dessinant Alexandra... Les conseils de Lewis ont été très opportuns.

Votre *Monsters* évoque la jeunesse d'Alexandra, comment elle est devenue tueuse à Anti-

polis... Vous êtes tombé amoureux d'elle ?

Je ne sais pas. En tout cas, il y a eu entre elle et moi de nombreux mois de coexistence. Je devais me concentrer sur le traitement de son corps, puisque Lewis et Joann se chargeaient entièrement des questions narratives. On pourrait dire qu'ils m'ont laissé seul avec elle... Étant donné la nature de l'histoire, et son public, je ne pouvais pas trop m'avancer sur la piste de mes perversions, mais je n'ai pas pu m'empêcher de dessiner une Alexandra plus personnelle et intime. Mais elle est impubliable et restera dans mon carnet de croquis.

L'Alexandra publiable, qui est-elle ?

La femme idéale que j'ai en tête. Avec le type de visage et le corps que je lui ai donnés, on obtient, je crois, un effet d'étrangeté érotique assez inhabituel.