

Scénarisé par
*JUAN
DÍAZ CANALES*

Production
DARGAUD

Mise en scène
*JUANJO
GUARNIDO*

John **BLACKSAD**

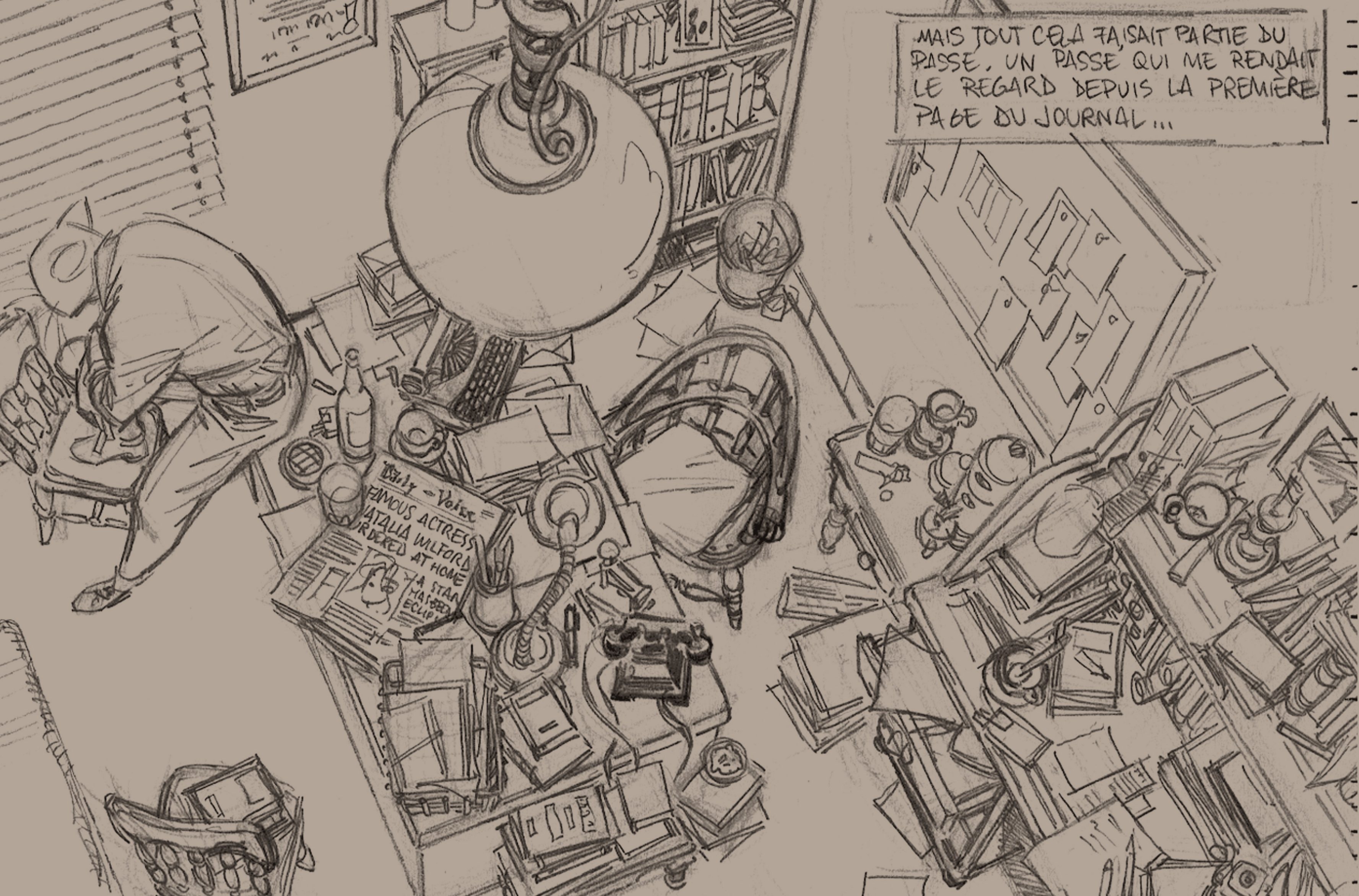
Natalia **WILFORD**



BLACKSAD

Les dessous de l'enquête...

J. Guarnido



MAIS TOUT CELA FAISAIT PARTIE DU
PASSE, UN PASSE QUI ME RENDAIT
LE REGARD DEPUIS LA PREMIERE
PAGE DU JOURNAL...

Daily Voice
Famous Actress
KATALIA WILFORD
MURDERED AT HOME
A STAR
HAS BEEN
ECLIPSED

J. H. 1970

BLACKSAD

Scénarisé par
JUAN
DÍAZ CANALES



Mise en scène
JUANJO
GUARNIDO

Les dessous de l'enquête...

DARGAUD

PARIS BARCELONE BRUXELLES HONG KONG LAUSANNE LONDRES MONTREAL NEW YORK SHANGHAI

Remerciements à Achdé, A. Alice, E. Civiello, Éric Hérenguel, M. Lauffray et E. Marini pour leur soutien...



Conception graphique :
Damien Vanderstraeten
Vincent Lamassonne
Laurent Hennebelle

Toutes les illustrations sont © J. Guarnido/ Dargaud
sauf

page 5 : © Juan Díaz Canales

page 6 : © Marvel/ Mazzucchelli/ Miller

Cet album a été
imprimé sur papier issu
de forêts gérées de
manière
durable et équitable.

www.dargaud.com

© DARGAUD 2015

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation strictement réservés pour tous pays.

Dépôt légal : novembre 2015 • ISBN 978-2205-07428-4

Imprimé et relié en septembre 2021 par PPO Graphic - 10, rue de la Croix-Martre 91120 Palaiseau, France

Madrid, 4 février 1996

Salut, compère !

Rentrant à la maison à l'heure de plus rien l'autre soir, un chat noir a croisé mon chemin.

Le matin, j'arrive à la fac (dégoûté comme toujours) quand d'agiles et sombres félins aux yeux jaunes sortirent de leurs poubelles pour me voir.

Nous aurons beau tenter de vaquer à nos occupations ; toi, de ton côté, ton boulot de tous les jours, tes essais d'animation et tes petits Mickey... Moi, mon école, l'avenir, prometteur malgré tout, de "grupo-7" (pas évident de monter son propre studio de dessin animé) ou la glandouille, pour laquelle je suis doué...

Mais... hélas, mon ami ! Ce chat noir est toujours à l'affût, et où que tu ailles son ombre allongée te suivra. Au moment le plus inattendu, il te rattrapera comme une inoffensive petite souris.

BLACKSAD NE DORT PAS {...}

Juan Díaz Canales à Juanjo Guarnido.



BLACK SAD...

Blacksad, comme nous, vous avez apprécié l'album, comme nous, vous vous posiez des questions, voici venu le temps des réponses...

> Quels sont vos parcours respectifs ?

Juanjo Guarnido : Dans mon enfance, je dessinais tout le temps et faisais de petites bandes dessinées que je reliais moi-même à l'agrafeuse. Plus tard, quand j'ai compris comment travaillaient les professionnels, je me suis mis à réaliser quelques planches.

Après avoir collaboré avec plusieurs fanzines et parallèlement à mes études à la faculté des Beaux-Arts de Grenade, j'ai commencé à travailler pour l'éditeur espagnol : Planeta DeAgostini qui publiait les comics Marvel, en réalisant des illustrations pour les traductions espagnoles. Une fois mes études finies, je suis entré dans le monde du dessin animé pour

gagner ma vie. J'ai travaillé trois ans à Madrid, et je suis actuellement chez Disney à Paris depuis huit ans.

Juan Díaz Canales : Moi, j'ai toujours lu des bandes dessinées et, plus important, j'ai toujours voulu en faire mon métier. Après mes premières expériences dans le métier de l'animation et avoir fréquenté quelque temps les Beaux-Arts, j'ai fondé avec trois amis une société baptisée Tridente Animation.

Actuellement, je partage mon temps entre l'animation et mon activité de scénariste de bandes dessinées.

Blacksad est mon premier album.



> Comment vous êtes-vous rencontrés ?

JG : Nous nous sommes rencontrés à Madrid, où nous avons suivi la même formation dans le dessin animé. Une belle amitié est née et, plus tard, l'envie de collaborer sur une bande dessinée. Quand je me suis installé à Paris, nous avons commencé à discuter sérieusement de notre collaboration.

> Justement, lequel de vous deux est à l'origine du projet *Blacksad*, et comment ce dernier a-t-il été élaboré ?

JDC : Ce sont quelques histoires courtes que j'avais dessinées, il y a une dizaine d'années, qui sont à l'origine du projet. Mon intention était de les publier dans des revues espagnoles. À cette époque-là, Juanjo et moi commençons à développer un projet de BD commune. Lors de l'une de ses visites à Madrid, je lui ai donné quelques photocopies des premières histoires du *Blacksad* "primitif". Il me proposa alors de mettre de côté le premier projet et de nous embarquer dans quelque chose de plus ambitieux : une série d'albums avec le chat détective comme personnage. À partir de là – et avec beaucoup de lenteur à cause de la distance (il vit à Paris et moi à Madrid) et du travail qui nous absorbe presque tout notre temps –, nous avons commencé l'élaboration de *Quelque part entre les ombres*.

> Pourquoi avoir choisi de réaliser un polar réaliste où les hommes sont des animaux ?

JDC : C'était peut-être l'aspect le plus intéressant du projet, et à la fois un des plus risqués. Malgré l'apparence simple de l'histoire, l'idée de "lâcher les animaux" dans un environnement et une trame réalistes, était un peu risquée. En mélangeant le genre noir et le genre "animalier", on obtient un jeu de contrastes très riche. D'un côté, on a un genre très actuel, le policier, qui n'a pas un siècle d'histoire, de l'autre côté, les fables, aussi anciennes que

les hommes et sûrement plus vieilles que l'invention de l'écriture.

Cela m'a donc paru intéressant d'utiliser des stéréotypes à l'intérieur de stéréotypes. C'est-à-dire jongler avec les codes très marqués du polar et les associer à d'autres stéréotypes tels que les animaux humanisés.

JG : Personnellement, je n'aurais jamais pensé faire un jour un polar. Mais il y avait dans cette histoire une ambiance animalière teintée de polar classique, tout cela sur un ton particulièrement réaliste qui m'a séduit d'emblée. J'adore dessiner les animaux, et appliquer ce traitement plus ou moins réaliste aux personnages animaliers était un défi graphique intéressant à relever. Travailler les expressions et la gestuelle de nos personnages afin de leur faire jouer la comédie a été passionnant. Et puis je trouvais l'univers intéressant à exploiter, notamment en créant des situations ironiques ou comiques qui

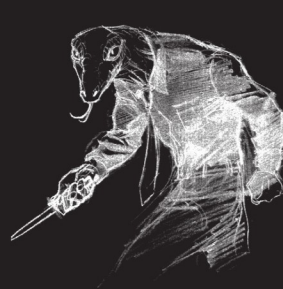


Deux pages du *Blacksad* "primitif", première version du projet, dessinées par Juan Díaz Canales

s'appuient uniquement sur des codes animaliers. Dans *De cape et de crocs*, tu vois un petit lapin galérien se faire abuser par les autres, c'est à mourir de rire ! À mon avis, le scénario de *Blacksad* présente de nombreuses situations de ce type. Comme, par exemple, un chat qui essaie de faire le beau devant une souris, ou un rhinocéros avec une minerve, parce qu'il s'est fait casser le cou...

JDC : Ou encore un renard au regard cynique, alors qu'il est policier.

JG : Oui, tout à fait. Un lecteur a d'ailleurs fait un commentaire assez juste sur le site *BD Paradiso*, à propos de ce personnage. Parmi les flics, représentés par des chiens, on inclut un autre canidé, mais... c'est un animal sauvage, incontrôlable, qui semble être complètement à l'aise dans le mensonge. Il apporte une pointe de sarcasme et d'ambiguïté par rapport au rôle de la police dans l'histoire.



> Cette ironie, on la retrouve dans quelques situations cocasses, mais aussi au travers de certains monologues ou dialogues de l'album.

JG : Oui, on voulait renouer avec le genre de dialogues utilisés par les films et les romans noirs classiques. À cette époque, les dialogues entre les personnages étaient de vrais duels d'éloquence, de réparties et d'ingéniosité. Il faut voir, par exemple, Humphrey Bogart et Lauren Bacall dans *Le Grand Sommeil* se livrer continuellement à des joutes verbales.



> Quand on lit *Blacksad*, l'impression de suivre un film, et précisément un film noir, est systématiquement présente, (notamment à travers la narration, le découpage, la couleur et les thèmes abordés). Est-ce que cette référence au film noir était voulue ?

JG : Bien sûr, et d'ailleurs l'influence du cinéma est présente à plusieurs niveaux dans *Blacksad*, c'est à la fois une influence esthétique et un recueil de clichés, de références.

JDC : De toute façon, il est aujourd'hui absolument impossible d'aborder une "histoire noire" en essayant de la maintenir imperméable à l'influence du cinéma. Il faut prendre en compte que ce

genre est né presque simultanément dans les romans, au cinéma et dans les comics. De grands maîtres du roman noir comme, par exemple, Cornell Woolrich ou Raymond Chandler, ont travaillé aussi comme scénaristes à Hollywood. Dans le cas de Chandler, il lui est même arrivé d'écrire des scénarios pour les strips *Agent secret X-9* dessinés par Alex Raymond. De nos jours, ce mariage entre les différents langages est toujours présent. Parfois, en lisant les romans de James Ellroy, on a la sensation d'être devant un film. Il suffit de voir le succès qu'obtint l'adaptation sur grand écran de son roman *L.A. Confidential*.

> L'une des choses qui renforcent l'effet cinématographique est le découpage de *Blacksad*.

JG : Il y a de nombreuses façons de jouer avec le découpage, mais celle qui m'intéressait le plus dans ce projet, c'était la narration cinématographique. Je voulais, avec les moyens offerts par la BD, transmettre au lecteur les sensations que l'on peut avoir en regardant un film. Dans un film, le son, le temps et le mouvement sont des composantes du langage narratif. J'ai donc travaillé le découpage en traduisant un langage propre au cinéma à travers le support de la bande dessinée. Certains codes visuels ou narratifs de ce langage ont été assimilés par le public et il est possible de les utiliser en BD. Le format horizontal d'une case, par exemple, peut rappeler le Cinemascope. Il est panoramique et donne l'impression de voir une image réelle. Cela ne correspond pas vraiment au champ visuel, mais, culturellement, il est reconnu comme tel.

> À un découpage cinématographique s'ajoute une mise en page assez classique. Pourquoi un tel choix ?

JG : Dès le départ, je voulais une construction de la planche très classique, avec des cases presque toujours

rectangulaires. Je ne désirais pas de cases avec des formes bizarres, ni de séparations de cases inclinées, ni même de personnages qui dépassent de la case.

La narration en bande dessinée possède un langage riche qui lui est propre. Ce qui m'intéresse particulièrement, c'est l'exploration de ce langage très codifié.

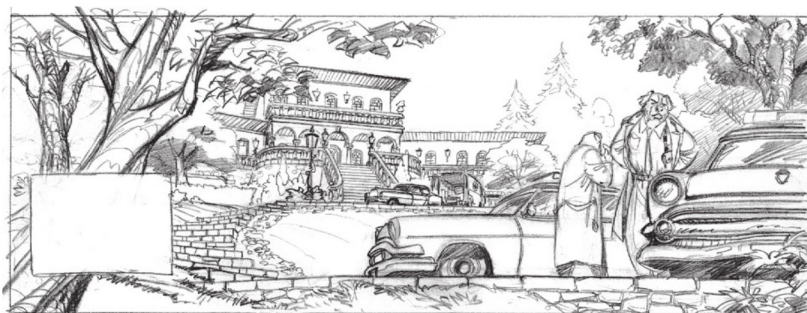
La BD est un mode d'expression unique qui permet de faire passer de nombreux messages très complexes par la mise en page, notamment avec ce jeu entre le texte et l'image.

Je me souviendrai toujours de l'exemple d'une planche de Mazzucchelli dans le *Daredevil : Born again...*

> Celui avec Frank Miller au scénario ?

JG : Oui, tout à fait ! C'est une planche avec trois cases où l'on voit Kingpin tout-puissant, devant la vitre de son building.





Version définitive de la case 1

Autour de lui, il y a un vague mouvement de caméra, une sorte de travelling. Dans la première case, il est de dos et semble contempler la ville. Puis la caméra se rapproche et on voit qu'il fume. La caméra arrive juste en face de lui et là, on nous montre un portrait d'une profondeur psychologique vraiment effrayante. Et en même temps, sur la gauche, en colonne verticale sur toute la planche, le narrateur te raconte ce que pense Kingpin, ce qu'il ressent.

Il n'y a qu'en bande dessinée qu'on puisse faire ça! Du moins, on peut dire que cette technique narrative est propre à la BD. Appliquée au cinéma, comme dans *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, elle donne un sentiment de décalage.

> Avec des choix narratifs comme le format Cinémascope, les plans subjectifs et le champ-contrechamp, la première planche nous projette directement dans un film. Qu'en pensez-vous ?

JG : Dans le dessin animé, j'ai fait du story-board, et lorsque je regarde un film, j'ai souvent un regard technique, et j'ai tendance à décortiquer la narration cinématographique, c'est inévitable. C'est ce que j'ai essayé d'appliquer dans *Blacksad*. Ainsi, la première planche est un plan général d'introduction. On met en place la situation, le décor...

> Oui, mais entre le story-board de la première planche et la version finale, vous avez changé la mise en page. Était-ce par souci de lisibilité ?

JG : Le premier crayonné n'étant pas convaincant, je suis parti sur une image horizontale du manoir de la résidence, ce qui a amené à une autre case du même format pour le visage de Blacksad. C'est ce qui me semble le mieux adapté pour la première apparition d'un personnage, car cela permet de s'attarder sur son visage. À mon avis, la case horizontale n'est pas seulement une référence au visuel et au Cinémascope, il s'en dégage une notion de tranquillité, de lenteur et de calme. L'horizontalité, c'est la mer, le repos, et... l'horizon bien sûr.

Dans une BD, même si tu dessines des histoires violentes, ce format donne l'impression d'un peu de repos à la lecture. Par exemple, dans le troisième volume de *La Quête de l'oiseau du temps*, on a un gros plan du Rige au milieu de la case. La verticalité de son visage associée à une case horizontale donne une dignité et un aplomb à ce personnage. C'est un moyen de créer une pause dans le temps.

> Et puis ça permet d'amener une scène juste après, par exemple, à la planche 30, où Blacksad rentre chez lui.



Version finale de la planche 1 crayonnée

JG : Oui, dans cette case, il y a une vue panoramique de l'appartement de Blacksad, qui présente son intérieur. C'est un petit moment de repos avant l'orage.

> Le choix de la couleur est pour beaucoup dans l'ambiance polar de la BD, ce qui peut paraître étonnant si l'on considère que le film noir est par nature en noir et blanc ?

JDC : En fait, mon idée première était de faire *Blacksad* en noir et blanc, avec un graphisme un peu plus expressionniste, proche du *Alack Sinner* de Muñoz et Sampayo : c'était une sorte de *Blacksad* "primitif". Mais Juanjo avait une autre





Étude pour la scène du flash-back

vision du sujet. Son intention fut dès le début d'aborder *Quelque part entre les ombres* avec un traitement plus réaliste tant au niveau graphique qu'au niveau de la couleur.

JG : C'est vrai, mais je trouvais aussi difficile de placer un album en noir et blanc chez les éditeurs alors que 90 à 95 % de leur production actuelle est en couleurs.

JDC : En fin de compte, nous avons donc décidé de le faire en couleurs, mais en faisant spécialement attention au choix des palettes, dont la tonalité générale devait éviter des couleurs trop saturées. L'éclairage à son tour prend suffisamment d'importance dans l'histoire, puisqu'il est fondamental pour obtenir une ambiance "polar" crédible. À mon avis, c'est l'un des aspects les plus réussis du livre, grâce à l'excellent travail de Juanjo.

JG : Merci ! En plus, j'avais vraiment envie de faire les couleurs. Je me suis dit qu'en utilisant une palette de gris, on pouvait créer une ambiance sombre à la *Seven*. Toutefois, nous avons aussi essayé d'obtenir une différence de tons avec le flash-back amoureux. Habituellement, les flash-back en BD sont traités dans des couleurs sépia ou en noir et blanc, mais utiliser des couleurs plus chaleureuses, c'était revenir au bon vieux temps, au

temps du bonheur.

La surenchère de fleurs, c'était surtout une excuse pour ajouter de la couleur. Pour cette scène, j'ai d'ailleurs changé de technique et de papier. J'ai préféré ne pas encrer, en laissant le crayonné tel quel afin de bien marquer la différence entre ce passage et le reste de l'album.

Quant à l'autre flash-back représentant des souvenirs sanglants, on a choisi une palette rouge plus en rapport avec la violence de la scène.

> Et, concrètement, comment se passe votre collaboration ?

JDC : Je crois qu'une des choses qui nous ont facilité le travail, c'est notre expérience dans le monde de l'animation, où l'on a l'habitude de travailler en équipe. En fait, nous avons commencé comme collègues dans une équipe de *layout* d'un studio de dessin animé.

La première étape, c'est l'écriture du scénario, lequel ressemble plus à un scénario cinématographique qu'à un pur scénario de BD. Une fois la première version élaborée, celle-ci passe entre les mains de mes deux consultants de confiance : Teresa (ma femme) et Juanjo. Leurs opinions me sont très précieuses puisque, grâce à ces révisions, je peux détecter les failles dans la structure, les personnages qui ne sont pas suffisamment

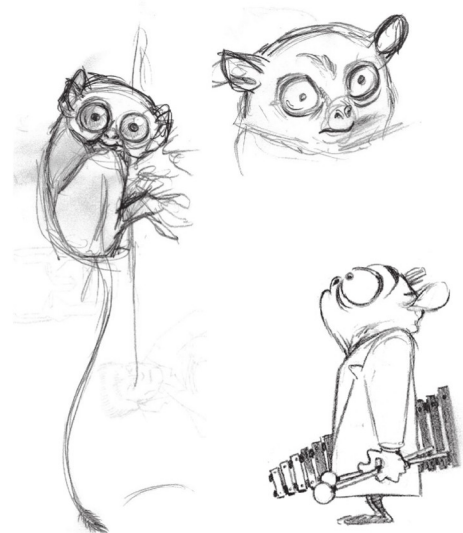
définis ou les dialogues qui ne fonctionnent pas. Après un échange d'impressions, je remanie l'histoire jusqu'à la version définitive. Et c'est celle-ci que Juanjo utilise pour dessiner le story-board.

JG : J'avoue, je préfère me réserver le découpage.

JDC : À partir de là, les changements du scénario sont minimes, et n'affectent en général que quelques lignes de dialogues, selon les nécessités du découpage.

Le "casting" des personnages fait partie du scénario, si bien qu'en principe, c'est ma tâche de déterminer quel rôle jouera tel ou tel animal. Cependant, c'est une collaboration, et les idées de Juanjo dans ce domaine sont spécialement intéressantes puisqu'il a une vaste connaissance du monde animal. À plus d'une reprise, les animaux ont "changé" durant l'élaboration de l'album. Par exemple, le xylophoniste était un fennec avant de se transformer en cet étrange animal dont je n'arrive jamais à retenir le nom. Comment c'est déjà ? (*Il s'adresse à Juanjo.*)

JG : Un tarsier ! En fait, il fallait un animal à la fois un peu comique et très petit pour contraster avec Zenuck. J'ai alors pensé qu'un tarsier pouvait être amusant, avec ses yeux de hibou épouvanté. Et le choix de la secrétaire n'étant



De l'animal... au personnage



pas arrêté, j'ai pensé qu'une chèvre ferait une bonne femme assez vilaine.

JDC : Il est arrivé la même chose avec le sanglier boxeur. À l'origine, c'était un taureau. Idem pour l'orang-outan "bluesman" du Cypher, qui, au début, était un gorille. Dans tous ces cas et dans d'autres aussi, la visualisation de Juanjo a prévalu sur l'idée du scénario.

> Contrairement au proverbe "l'habit ne fait pas le moine", les personnages de *Blacksad* ne sortent pas de leur rôle. Leur nature dicte leur comportement. Pourquoi avoir choisi cette option et ne pas en être sorti ?

JDC : Ce fut précisément l'un des points de départ au moment d'aborder la création de l'album. Il nous a paru très intéressant de manier une galerie de personnages dont l'aspect physique nous donnait déjà l'information de ce qu'allait être leur personnalité. Un album de 48 pages est un support avec des limitations d'espace évidentes pour raconter une histoire moyennement complexe. Le fait d'avoir seulement quelques caractères dépeints avec des images sans avoir à décrire le pourquoi de leur comportement est terriblement avantageux.

D'un autre côté, il n'y a là rien de nouveau. Un exemple classique de l'utilisation de personnages types est la commedia dell'arte. J'oserais même dire que cette formule s'étend jusqu'à nos jours, où les séries télé regorgent de personnages stéréotypés. Évidemment, ce moyen peut aussi donner de très bons résultats au moment où l'on inverse les plans : c'est-à-dire où un personnage agit d'une façon complètement opposée à ce que l'on attend de lui.

Il est certain que la série *Blacksad* va être pleine de surprises de ce type.

> Le graphisme de *Blacksad* est fortement marqué par des influences "disneyennes". Est-ce que cela est dû à des répercussions de ton travail chez Disney ?



JG : Il est vrai que je ne peux pas nier mes influences. Cependant, les répercussions de mon travail chez Disney sur mon travail personnel sont d'un autre genre. Cette référence à Disney est née bien avant que je travaille chez eux et remonte à mon enfance. En fait, quand j'étais petit, je ne voulais pas être pompier, ni médecin, ni même joueur de foot. Non! Moi, je voulais être Walt Disney et créer un univers à moi, avec des personnages qui pourraient se décliner dans des BD ou des dessins animés. Ces films ont une influence majeure dans mon travail, en particulier le style développé à partir de *La Belle au bois dormant*, où les animateurs étaient vraiment au sommet de leur art.

> Et quelles sont tes autres influences ?

JG : Rahhhh! J'ai toujours peur d'en oublier. Il y a eu de nombreux dessinateurs espagnols, qui ont marqué mon enfance. L'une de mes plus grandes influences animalières a été Francisco Ibáñez, qui faisait *Mortadel et Filémon*. Puis j'ai découvert les comics avec des dessinateurs comme Frank Miller, Sienkiewicz, David Mazzucchelli, ensuite la BD d'auteur avec Carlos Giménez, Moebius, et beaucoup plus tard Hermann, André Juillard, Miguelanxo Prado... Et depuis toujours, Uderzo pour son côté "disneyen", à la fois construit, structuré et caricatural. Je dis souvent que mes principales influences sont Disney, Uderzo et Moebius.

Mais il y en a plein d'autres qui viennent à la fois de la BD, de la peinture, de l'illustration et du dessin animé. De toute façon, on ne voit pas vraiment leurs influences dans mon dessin. C'est un petit mélange de tous.

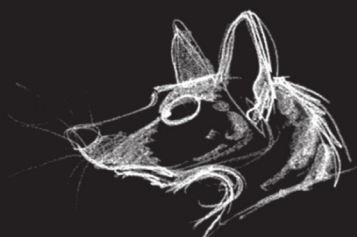
> En fait, ce sont surtout des petites choses qui marquent et amènent à réfléchir...

JG : Oui, oui, tout à fait. Le plus important dans une leçon n'est pas comment faire certaines choses, mais plutôt de prendre conscience de leur importance.

> Je crois que Loisel t'a aussi beaucoup aidé dans la façon d'appréhender la narration.

JG : Loisel, je l'ai rencontré chez Disney. Il nous faisait des petits speechs très intéressants à partir de diapos de ses planches. Il nous a montré des trucs que je trouve épatants, comme sa façon de gérer le temps de lecture. En créant, par exemple, des petites pauses avec des cases muettes, des petits paysages ou même des cases composées avec beaucoup d'espace, il mettait l'accent sur la notion de temps dans la narration. C'était génial. Ce sont véritablement des choses à retenir. Quand Loisel le fait d'instinct, c'est surtout qu'il a déjà assimilé ces codes.

> Passons maintenant aux planches 14 et 15. Avec la présence d'un décor de studio, d'une référence à Jack l'Éventreur,



Recherches pour la confrontation entre Blacksad et le varan

ou l'utilisation d'un second degré dans les dialogues, notamment à travers l'emploi d'un champ lexical spécifique à l'acteur, on a parfois l'impression d'un film dans le film. Qu'en pensez-vous ?

JG : C'est tout à fait cela. Au départ, on installe la scène, en montrant d'emblée l'envers du décor. Puis Blacksad affronte le lézard pendant que les caméras ainsi que les spots disparaissent du champ visuel. Il n'y a plus que deux silhouettes dans le brouillard, l'événement et sa victime : ça tourne ! Et quand Blacksad renverse un projecteur, il y a un retour à la réalité.

JDC : En fait, c'est une espèce de jeu de "fausses apparences" dont nous nous sommes servis pour rompre la "rigidité" d'une histoire réaliste. Grâce à ce recours, nous pouvons nous télétransporter pour un moment dans le Londres victorien, en donnant un ton plus fantastique à l'histoire, mais sans sortir de la logique narrative.

Pendant un moment, et grâce à la "magie du cinéma", on peut obtenir un *crossover* impossible: Blacksad vs Jack l'Éventreur.

> Tout à l'heure, Juanjo disait qu'il essayait de traduire un langage cinématographique par le biais du langage BD. Il me semble que la planche 32 illustre parfaitement son propos...

JG : Oui, tu penses à la scène de la fusillade...

> Oui, la fusillade ! Dans cette scène, on peut avoir l'impression que tu utilises, à la manière d'un John Woo, un effet de ralenti.

JG : Cette planche a été la plus dure à composer.

Alors que j'avais plutôt essayé d'être dynamique, c'est l'effet inverse que certains ont ressenti. L'impression de s'attarder, d'un ralenti, veut-elle dire que nous avons raté l'effet que nous voulions donner ? Je me pose la question. Je me demande si, en BD, faire plusieurs petites cases donne une impression de dynamisme et si la lecture se fait vraiment vite. Peut-être que non.

> Cela dépend. Ici, tu décomposes un mouvement par une succession de plans, on peut donc s'attarder plus facilement sur l'image...

JG : En fait, sur les cinq cases du milieu, et principalement celle d'après, où Blacksad tire, nous voulions décrire une action complexe, et mes intentions étaient plutôt de développer l'action comme une animation. J'ai réalisé de nombreux croquis préparatoires. L'action est pensée. Il y a une continuité spatiale à l'intérieur même de la planche. On peut sentir l'étirement du corps de Blacksad. Il s'écrase, il atterrit, et en même temps, les bras se tendent, le volume du pistolet évolue.

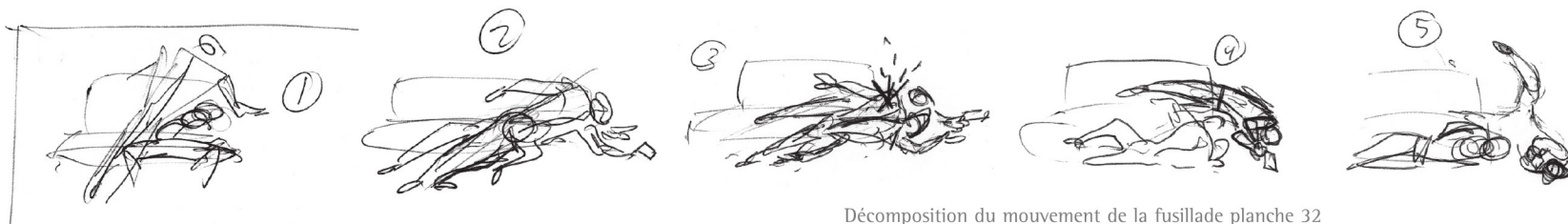
De toute façon, je ne veux pas déprimer en pensant que nous avons loupé l'effet puisque les gens aiment cette planche.

JDC : Et elle reste, malgré tout, très dynamique.

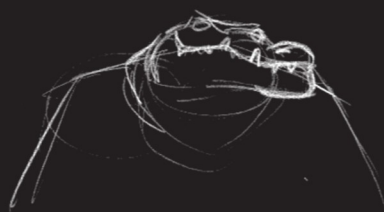
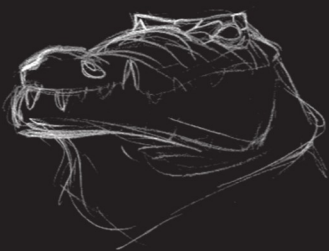
JG : Oui, mais les critiques du public font réfléchir, surtout si elles sont liées à des notions narratives. C'est très intéressant, en fin de compte, que ce soit le lecteur qui interprète nos messages et ratifie (ou non) nos choix.

> Tu disais que c'était la planche qui t'avait demandé le plus de recherches. Pourquoi ?

JG : C'est surtout dans l'enchaînement des gestes que cette planche est compliquée. Quand le lézard tombe, il fallait absolument que le pistolet suive l'action vers la droite en tenant compte de la scène générale et de l'emplacement du mobilier. Au final, l'espace nécessaire à toute la manœuvre n'étant pas suffisant, on triche un peu et on ajoute un peu de spectaculaire qui ne correspond pas du tout au cinéma noir, beaucoup plus sobre. Il faut bien avouer que la position du tir avec les bras tendus est cependant plus efficace et plus dynamique. Le côté



Décomposition du mouvement de la fusillade planche 32



Bruce Willis payant beaucoup sur le plan visuel, je n'ai pas hésité à l'associer au ton "rétro" de l'album.

> Est-ce que la vue de certains films ou la lecture de certains romans noirs vous ont été à tous deux nécessaires ?



Études rapides pour la scène du cimetière réalisées devant le film *Fantômes contre fantômes* de Peter Jackson

JDC : Pour faire face à n'importe quelle œuvre de genre avec un minimum de garantie de succès, il est indispensable de connaître ses classiques. Quant au genre noir, je pense que littérature et cinéma doivent être traités sur le même pied d'égalité. *La Moisson rouge* de Dashiell Hammett est aussi classique que *La Soif du mal* d'Orson Welles.

Au niveau graphique, le cinéma est une source inépuisable d'inspiration et de documentation. Nous, nous avons cherché des références dans une multitude de films, la majeure partie d'entre eux dans l'âge d'or du policier, c'est-à-dire les décennies 1940 et 1950.

JG : C'est vrai que la documentation cinématographique nous a été indispensable pour nous imprégner non seulement des décors de l'époque, mais aussi de l'atmosphère, de la façon de porter les vêtements, du ton et des personnages. Il y a bien sûr les grands classiques tels que *Le Faucon maltais*, *Le Grand Sommeil*, *Plus dure sera la chute*, mais aussi un film que j'adore, mon préféré de Humphrey Bogart, *Key Largo*, avec également Lauren Bacall. C'est un huis clos avec une tension épouvantable. En parlant de huis clos, il y a d'autres films, comme *Douze hommes en colère*, pour le ton, et *La Mort aux trousses* ou *Vertigo* d'Hitchcock, pour l'ambiance, et enfin des films récents, qui, par leur ambiance, se réfèrent un peu aux films noirs, comme *L.A. Confidential*.

> Pourquoi autant de recherches d'ambiances couleurs par cases ?

JG : Je fais mes couleurs directement sur la planche encrée, alors si je me plante, je n'ai pas de seconde chance.

La recherche d'ambiances par petites maquettes couleurs est une technique que j'ai apprise dans le dessin animé. On fait souvent plusieurs maquettes d'une même séquence pour trouver la bonne ambiance. Ici, on voulait pour *Blacksad* une palette grise et brune, assez sombre. Chaque scène devait avoir une palette bien particulière qui fonctionne sur l'ensemble de l'album tout en se distinguant des scènes précédentes.

Il y a des palettes similaires dans l'album, mais on a essayé de les éloigner dans l'espace pour que le changement de séquence (de lieu et d'espace) se fasse plus facilement.

> Tu fais souvent trois ou quatre esquisses couleurs d'une même case, et les différences entre elles sont quelquefois minimes.



Études couleurs pour la case 2, planche 29

JG : Habituellement, je ne fais qu'une seule recherche, mais il m'arrive d'en faire plusieurs. Si, au résultat final, ces recherches semblent être identiques, elles peuvent partir sur des directions complètement différentes. C'est seulement à force de les travailler qu'elles finissent par se rapprocher.

Dans la scène de la bibliothèque, par exemple, il y a finalement très peu de maquettes vraiment différentes.

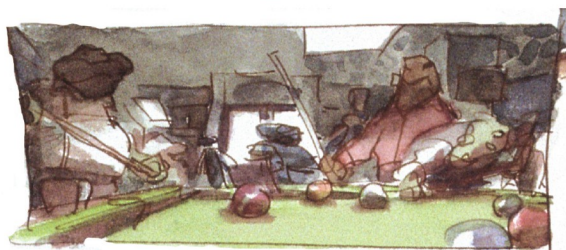
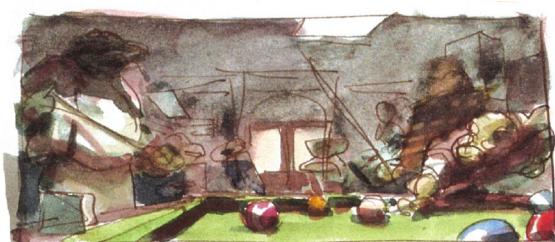
> Justement, parmi les études couleurs de la planche 16, je trouve que l'une d'elles se détache du lot...

JG : Laquelle ?

> Celle où tu as rajouté du blanc par-dessus la couleur.

JG : Ah oui ! Je vois, mais c'est un accident. En fait, sous ces recherches de couleurs, il y en a souvent trois ou quatre autres que j'ai effacées. Ainsi, j'utilise un





Études couleurs pour la case 1, planche 19

carton d'illustration comme support sur lequel l'aquarelle peut être délavée plus facilement que sur du papier, même s'il en reste toujours des traces bien visibles. Pour éviter de refaire trop de fois le même dessin, j'enlève la couleur en la frottant avec de l'eau et une bonne brosse. Le fond de celle dont tu parles étant trop sale, j'ai dû remettre du blanc pour rehausser les lumières. La difficulté était surtout de pouvoir prendre des libertés par rapport aux maquettes tout en essayant de reproduire les mêmes couleurs et les mêmes effets, ce que j'ai eu, de temps en temps, du mal à faire. Ces maquettes sont d'ailleurs parfois plus belles que les planches elles-mêmes.

> Comment, avec autant de phases de travail, arrives-tu à conserver un trait aussi expressif et spontané ?

JG : Oh là ! Merci, mais je ne crois pas que mon encrage soit spontané ; peut-être expressif mais pas spontané. En fait, c'est

très réfléchi. Mon travail d'animateur chez Disney m'a apporté une certaine rigueur ainsi qu'une certaine lisibilité dans le dessin et dans le traitement du volume. Dans l'animation, on apprend à améliorer un dessin en le retravaillant. D'habitude, les jeunes dessinateurs pensent que la force de leur dessin réside dans l'énergie graphique et expressive du premier trait, et la plupart du temps, il y a une perte énorme entre le crayonné et l'encrage. Le travail d'animateur est une recherche constante pour décortiquer, développer et décomposer le mouvement d'un personnage. On se force à retravailler un dessin, une pose, une expression sans s'appuyer sur la virtuosité ou l'expressivité graphique du trait. De toute façon, ça ne passera pas à l'écran mais sur le dessin lui-même. On cherche plutôt la compréhension profonde des volumes tout en poussant plus loin nos intentions dans l'attitude et l'expressivité du personnage. D'où le fait que mes dessins encrés sont souvent meilleurs que mes crayonnés.

> J'ai pourtant toujours cru que renouer avec un trait spontané, proche de son trait naturel, était le plus important...

JG : Attention ! Je ne dis pas que c'est la solution pour tout le monde. Mais moi je suis plutôt méthodique et soucieux du détail.

Comme j'utilise un papier aquarelle très délicat que je ne peux pas gommer sans le salir ou l'abîmer, je pousse mes crayonnés au maximum pour pouvoir, ensuite, les reprendre très précisément avec un calque afin de coller, au plus près, à tel ou tel trait. Ce système me va car je n'ai pas le dessin facile. Certains collègues, comme Simon Léturgie ou Claire Wendling, m'époustouflent avec leur trait vivant, frais et spontané... Ces gens qui ont l'air de dessiner les doigts dans le nez me font enrager !

> Et toi, Juan ! En quoi l'animation a-t-elle changé ou orienté ta façon de raconter des histoires ?

JDC : Par rapport à l'écriture, je crois que l'influence a été très faible. Les scénarios de dessins animés n'étant pas d'ordinaire spécialement originaux, ni par le thème ni par la structure, ils ne sont donc pas intéressants comme références.

En revanche, la méthode de travail de l'animation est pratique et adaptable à la BD.

Comme je l'ai déjà dit auparavant, le scénario est semblable à celui des séries télé, et la réalisation de l'album commence par un story-board, qui est lui-même un procédé "emprunté" au dessin animé.

> Que vous permet le médium de la bande dessinée que ne vous permet pas celui du dessin animé, et vice versa ?

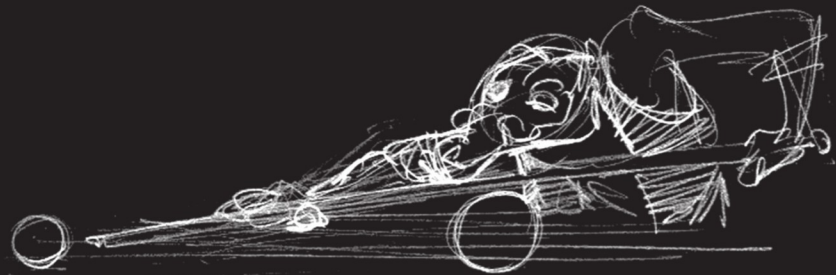
JDC : Dans les deux milieux, les concepts d'industrie et de marché pèsent très lourd. Néanmoins, la BD permet une plus grande liberté créative. Tu peux raconter n'importe quel type d'histoires et même choisir le type de public auquel tu t'adresses.

Au contraire, dans les dessins animés, le fait de pouvoir travailler sur quelque chose qui sort de l'audience infantile ou adolescente est très rare. Ce n'est ni bien ni mal en soi, mais il est évident que ça entraîne une limitation artistique. De ce fait, les "projets d'auteurs" réalisés en animation se développent peu puisque les canaux de diffusion pour ce type d'œuvres sont très minoritaires.

De plus, il faut ajouter une autre difficulté à l'heure d'aborder une histoire en animation : la nécessité d'avoir recours à des ressources humaines et techniques. C'est un problème inexistant dans la BD puisqu'un seul artiste peut assumer toute la réalisation d'un album.

JG : Oui, je suis d'accord, en bande dessinée, le fait d'être un auteur à part entière est très agréable. C'est une liberté totale. Tu es seul juge de ton travail.

JDC : Cependant, nous ne renions pas l'animation, bien au contraire. Dans la majeure partie des cas, l'animation est



une profession passionnante. C'est une école de formation artistique merveilleuse à plusieurs niveaux (notamment pour le dessin et le langage cinématographique ou narratif), où tu as l'opportunité d'apprendre et de connaître de très grands artistes.

JG : Tout à fait ! Et puis il n'y a rien de mieux que la critique constructive de professionnels ou de collègues de talent pour te faire avancer.

> C'est finalement assez proche d'un studio de BD.

JG : Personnellement, comme je fais de la bande dessinée tout seul, je ne sais pas à quoi peut ressembler le travail dans un studio de bande dessinée. À mon avis, ça doit être assez sympa.

> Revenons-en à la narration. Juanjo, tu utilises à plusieurs reprises le plan subjectif dont l'apparition remonte au film noir. Ce choix était-il conscient ?

JG : Non, je pense que c'est plus inconscient



Exemple de plan subjectif, case 2, planche 20

qu'autre chose. En fait, le plan subjectif appartient au langage cinématographique. Il fait donc partie des codes que j'ai pu assimiler et que j'aime utiliser. En plus, il renforce le parti pris cinématographique de la narration dans l'album. Qu'il puise ses sources dans le film noir m'arrange tout autant.

Néanmoins la caméra subjective n'est pas la seule à pouvoir apporter l'effet "cinématographique" dans la narration. Il peut y avoir aussi le changement de

séquence à la fin d'une page de droite qui s'apparente à un brusque changement de séquence au cinéma. C'est en regardant l'usage que Hermann fait de ces inflexions narratives que j'ai pris conscience de leur importance.

Le mouvement de caméra est aussi une chose dont beaucoup d'auteurs se servent. J'en ai utilisé un dans la scène du cimetière (page 24) qui était basé sur celui d'un film avec Billy Cristal. Ça se passait aussi dans un cimetière. Il y avait un mouvement de caméra très beau, très fluide, que j'ai repris à l'envers.

> Tu utilises aussi de nombreuses cases sans dialogues. Je pense notamment aux cases 2 et 6 de la planche 35, où Blacksad fume.

JG : Oui, ce sont des pauses dans la lecture qui permettent de développer des actions secondaires. En jouant avec la gestuelle des personnages, je peux mettre au jour leur caractère et les émotions qu'ils traversent.

> C'est donc là qu'intervient la cigarette ?

JG : Oui, la cigarette est un élément absolument essentiel du cinéma noir. À l'époque, plus les femmes fumaient, plus elles étaient sexy. Ça fait partie des codes du genre.

Ici, c'est une excuse narrative comme une autre pour aider le lecteur à suivre l'action. Ces petites actions secondaires enrichissent le récit et le caractère des personnages. Elles leur donnent de la vie



et les fragilisent, les rendent plus crédibles en tant qu'acteurs du récit.

> Avez-vous volontairement placé l'action dans un lieu indéfini ?

JDC : Oui et non. Au début, la ville devait être indéfinie. Mais, au fur et à mesure que l'album prenait forme, elle a été changée en une espèce de New York apocryphe. C'était surtout une manière d'être cohérents avec le graphisme de l'histoire, très réaliste, qui laisse peu de place à l'improvisation.

JG : En fait, on voulait dès le départ une ville à l'architecture new-yorkaise, plutôt victorienne, avec des gratte-ciel à l'ancienne, sans jamais vraiment vouloir lui donner un nom. Cette volonté d'une ville indéfinie était déjà dans le dossier de *Blacksad* que nous avons présenté aux éditeurs.



JDC : Il est arrivé la même chose pour situer l'histoire dans le temps. Au début, ça n'était pas très clair, mais à la fin, nous avons décidé de situer chronologiquement la trame dans les années cinquante. Sincèrement, je pense que, dans les deux cas, l'histoire a beaucoup gagné en solidité et en esthétique. C'est une décennie spécialement élégante, mais avec un aspect amusant et "kitsch". Le fond historique de guerre froide, qui, dans les tomes suivants, va être plus présent, va aussi contribuer à enrichir les trames.

JG : Je suis tout de même tenté, pour le tome 2, de mettre des édifices reconnaissables.

En fin de compte, je pense que ne pas préciser son nom était surtout un moyen de ne pas se priver de telle ou telle ambiance.

> C'est vrai qu'avec la scène de l'agression (pages 14 et 15) vous vous permettez une espèce de parenthèse temporelle, justifiée uniquement par la présence du studio. J'avoue qu'il m'a fallu du temps pour apercevoir les caméras.

JG : Oui, j'avoue ! Ce n'est pas la première fois qu'on nous le fait remarquer. Dans cette séquence, il sort des studios. On peut se dire qu'il se promène, qu'il fouine ou qu'il s'est perdu pour finalement sortir

par le plateau. Mais la scène n'est pas très claire... On essaie parfois de ne pas avoir

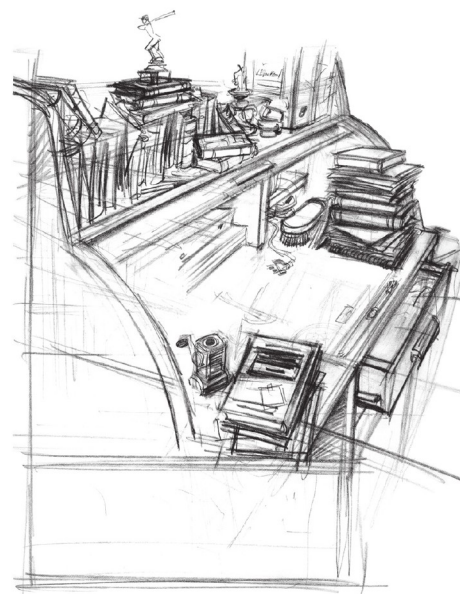


à dire ce qu'il se passe, mais ce n'est pas toujours évident et le lecteur peut ne pas nous suivre.

> *Blacksad*, en plus d'utiliser un langage presque cinématographique (narration, plans subjectifs, lumière), fait directement référence au film noir par l'usage de thèmes récurrents et de lieux communs liés au genre tels que le privé style Philip Marlowe, avec imperméable, cigarette et bureau.

Pourquoi ne pas avoir choisi, comme dans *Le Faucon maltais*, d'ouvrir le récit sur le bureau de Blacksad ?

JG : En fait, je voulais commencer le récit dans le bureau avec cette phrase : "Parfois



quand j'entre dans mon bureau...", mais Juan n'était pas d'accord. Il voulait commencer par la scène du crime. Nous avons finalement opté pour la scène actuelle en présentant directement la trame et le personnage. C'est à la fois plus classique et plus simple.

> D'autres thèmes sont aussi présents comme la voix off, la cité ou la jungle urbaine, l'ami flic, le bar, le ring de boxe, la vengeance et, bien sûr, la femme fatale qui, du coup, est vraiment fatale.

JG : Oui, et elle l'est doublement puisqu'elle est à la fois morte et dangereuse. Pour elle comme pour les



Étude non retenue pour la séquence du flash-back



autres d'ailleurs. J'aime beaucoup ce personnage. Elle a un peu de Rita Hayworth dans *Gilda*, un peu de Lauren Bacall et de Katharine Hepburn pour leur côté sophistiqué et beaucoup de Marilyn. Elle paraît être un peu simplette tout en étant sexy, troublante, ambitieuse, ayant des aspirations, des ambitions et des inquiétudes. Oui, elle ressemble beaucoup à Marilyn.

> En fait, vous semblez jongler avec les clichés du genre. Qu'est-ce qui vous a poussés à faire un polar aussi référentiel ?

JDC : J'imagine que je dois cela à mon grand penchant pour le cinéma noir. Toutes ses ambiances, son iconographie, sa galerie de perdants, de femmes fatales, de gros durs, de boxeurs, de proxénètes, de voleurs à deux sous, de détectives, de policiers corrompus, ont exercé un très fort pouvoir de suggestion sur moi. Lorsque l'on a autant joui des réponses tranchantes de Bogart, la sereine séduction de Lauren Bacall ou de l'honnêteté à l'épreuve des balles de Glenn Ford, il est impossible de ne pas utiliser leurs aventures comme modèles. C'est une façon de les perpétuer, de leur donner une nouvelle opportunité de tomber amoureux, de faire valoir leurs idéaux de justice. Bref, de vivre à nouveau. Mais si, en plus, nous repassons la liste des éléments que nous avons rencontrés tout au long de la trame de *Quelque part...*, nous nous rendrions compte que la majeure partie de ceux-ci sont communs à beaucoup d'autres histoires, policières ou non.

JG : Moi, j'avais surtout envie d'un retour aux sources en raison d'une certaine lassitude de la surenchère que l'on trouve actuellement dans la littérature, le cinéma et la bande dessinée. J'aimais l'idée de retourner à quelque chose d'un peu plus innocent. On ne peut pas dire que, dans les années 30, 40 ou 50, tout était merveilleux, mais la société était différente, innocente, plus insouciance. Les témoignages, dans la documentation

que j'ai recueillie sur le New York des fifties, nous montrent que c'était une période relativement heureuse et optimiste. La vie n'était pas envahie par le crime et la violence. Le mot "vandale" dans son sens actuel ne s'utilisait même pas et il n'y avait pas non plus cette surenchère de la cruauté.

On retrouve cette nostalgie sur l'illustration des pages de garde. On y voit un type qui sourit en regardant des gosses jouer avec des pistolets parce qu'il sait que ce sont des jouets.

> Je comprends mieux ton côté "moins démonstratif" dans la violence. Tu suggères plus que tu ne montres. Le seul moment vraiment violent est dans la scène du flash-back rouge où Natalia se fait tuer. Pour cette case, tu as changé le plan consciemment pour un plan subjectif assez horrible.

JG : Je suis d'accord, je trouve que c'est la scène la plus violente de l'album, et d'autant plus parce qu'on ne la voit pas.

> Malgré cette utilisation constante de clichés et un certain classicisme, la fin se distingue de ces modèles cinématographiques. En effet, après la mort de Statoc, il y a un épilogue assez long, et on a l'impression d'une fin presque morale.

JDC : Nous sommes habitués aux histoires de vengeance, qui se terminent souvent une fois l'acte accompli. Je me suis fréquemment demandé ce qu'il arrivait après un acte comme celui-ci. Et la meilleure solution était d'interroger nos personnages. Concrètement, pour Blacksad, l'assassinat le



Étude couleurs non retenue

transforme. Il ne sera jamais plus le même. À présent, il est devenu un assassin. Il a tué un homme de sang-froid. Mais cela, loin de calmer sa douleur, l'enfoncé encore plus dans sa piteuse existence. Avec Smirnov, il se passe quelque chose de semblable. Sa condition d'"homme de loi" irréprochable est remise en question, et il commence à se demander s'il a agi correctement.

> Je trouve que la case 2 de la planche 42 traduit assez bien l'état de Blacksad. Il est fatigué et paraît prendre conscience de son geste.

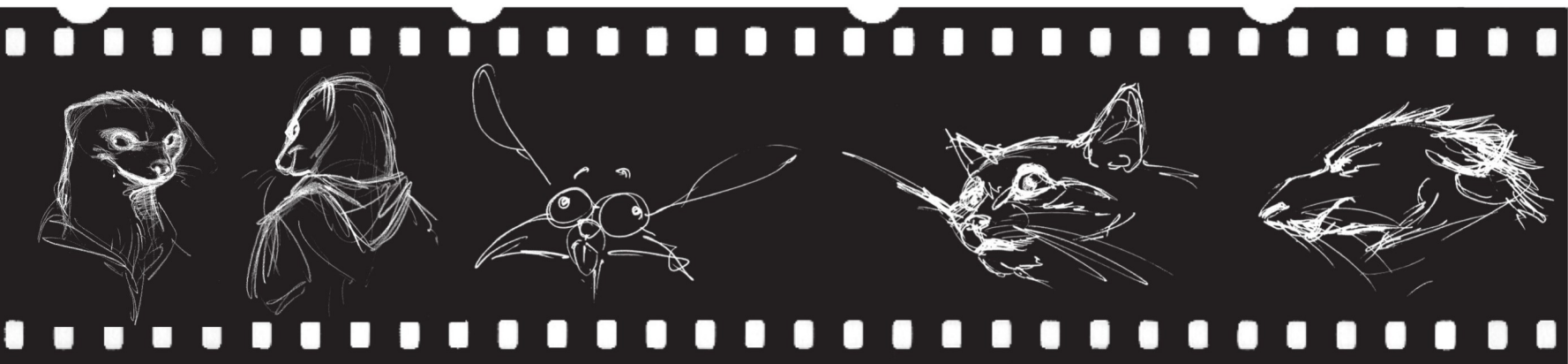
JG : Oui, je voulais que son attitude reflète le remords et la lassitude. Le fait qu'il ait abattu un homme provoque chez lui un lourd sentiment de culpabilité. Quant à la case horizontale, elle fait retomber le calme après l'acte accompli.

> L'originalité de l'album est aussi dans le côté un peu moral de l'histoire.

JDC : Cette fin ne prétend pas avoir une morale. Il m'a simplement semblé nécessaire d'aller un peu plus loin pour découvrir si une aventure de ce type pouvait avoir une fin heureuse. Et la réponse est non.

Cases crayonnées 1 et 2 de la page 46





JG : C'est vrai que les personnages n'ayant pas la conscience tranquille, la fin ne pouvait pas être heureuse. Mais elle aurait dû être comme l'avait souhaité Juan : vraiment amère. En fait, j'ai un peu raté le message qu'il voulait faire passer. Sur la dernière planche (que Juan n'avait même pas vue en croquis, et ce jusqu'à la sortie de l'album), j'ai dessiné Smirnov et Blacksad se disant au revoir avec un petit sourire. Il me semblait naturel qu'on comprenne qu'ils n'avaient pas la conscience tranquille. Ils s'en vont, se disent au revoir et échangent un petit sourire. Et on a reproché à Juan une fin heureuse alors que ce n'est pas du tout un *happy end*. Pour Juan, ils ne devaient même pas échanger de sourire à la fin.

En y repensant, je me dis que dessiner ces visages avec des expressions plus dures aurait été beaucoup plus dans le ton que Juan voulait donner à l'histoire. Je regrette de l'avoir légèrement adouci.

> La critique a parfois dit que l'histoire était trop linéaire. Qu'en pensez-vous ?

JDC : Je suis d'accord. C'est une trame qui n'est pas très compliquée et qui avance de façon très linéaire. Mais je ne vois pas ce

qu'il y a de mal à ça. Je préfère une histoire comme ça, qui n'a pas d'incohérences et dont la lecture est facile, à un scénario à la trame compliquée et tordue dans lequel le lecteur se trouve désorienté en se demandant à chaque case ce qu'il va se passer. Et puis je crois que la richesse de l'histoire se trouve dans la construction des personnages et dans les dialogues. Au bout du compte, ce sont les personnages qui font que le public s'identifie à eux, qu'il souffre s'ils souffrent et qu'il rit s'ils rient. En ce sens, je suis assez satisfait du résultat. Je dirais même qu'il y a une certaine communion entre le texte et les images. C'est ce qui a donné une trame solide.

JG : Pour ma part, je pense qu'une histoire très classique était nécessaire à la mise en place des personnages et à la présentation d'un univers animalier qui se devait d'être limpide et clair. Si le récit avait été plus compliqué, cela aurait été de la surenchère. Quant à l'usage de certains clichés ou de certaines références, je n'y vois pas du réchauffé, mais plutôt une reprise volontaire de quelques thèmes récurrents du genre.

> Sans en dévoiler la trame, quelles seront les orientations du tome 2 ?

JDC : Le thème principal, évitant toute lecture manichéenne, sera le racisme. Un nouveau personnage sera appelé à apparaître périodiquement tout au long de la série, et je crois qu'il donnera un contrepoint comique à Blacksad. La trame sera un peu plus emmêlée, mais j'espère qu'elle sera aussi claire que celle du premier tome. Nous nous sommes donc vus obligés d'augmenter un peu le nombre de pages car nous ne voulions pas non plus perdre l'aspect cinématographique. Et, bien sûr, ni les bagarres, ni les coups de feu, ni même les jolies filles ne manqueront.

JG : En fait ça se passe dans un quartier atteint par la crise, qui ne s'est pas remis de celle des années 30. Il a surmonté la

crise de l'industrie durant la guerre, mais, après celle-ci, a continué à s'effondrer. C'est une trame très polar, beaucoup plus fouillée que la précédente.

> Et quel en sera le titre ?

JG : *Arctic-Nation...*

> Pour finir, comment voyez-vous l'avenir de la série ?

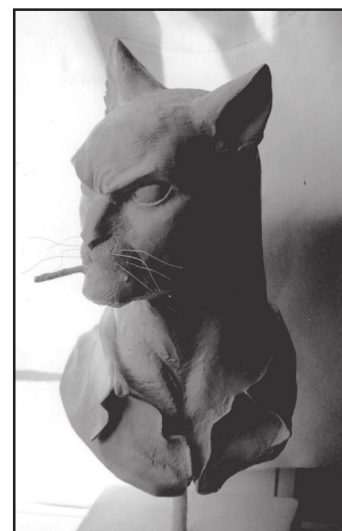
JDC : C'est difficile de prévoir quelle sera la réponse du public. J'espère surtout que, dans le futur, elle continuera à provoquer le même intérêt et les mêmes passions que pour le premier tome. Ce serait une grande satisfaction et une récompense pour le travail et le temps investis.

JG : Pour l'instant, dessiner des animaux me plaît. Peut-être qu'un jour, j'en aurai assez... De toute façon, il n'y a que les lecteurs qui puissent décider...

> Et, en dehors de Blacksad, avez-vous des projets personnels ?

JG : C'est impossible à envisager pour l'instant. *Blacksad* nous prend tout notre temps...

Propos recueillis par Vincent Lamassonne.



Plâtre original de
Christophe Charbonnel

GUARNIDO

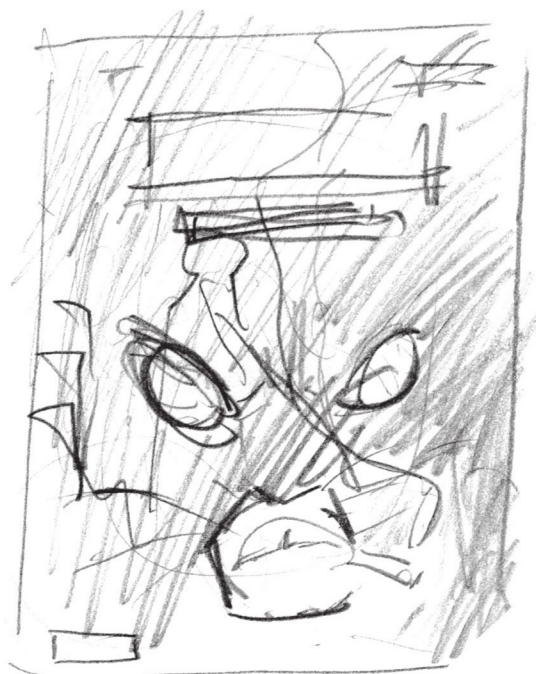
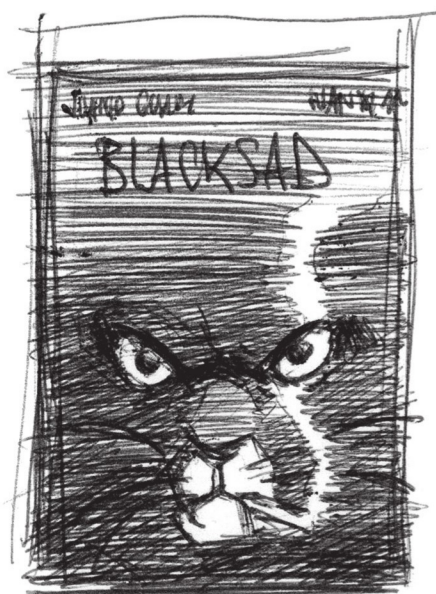
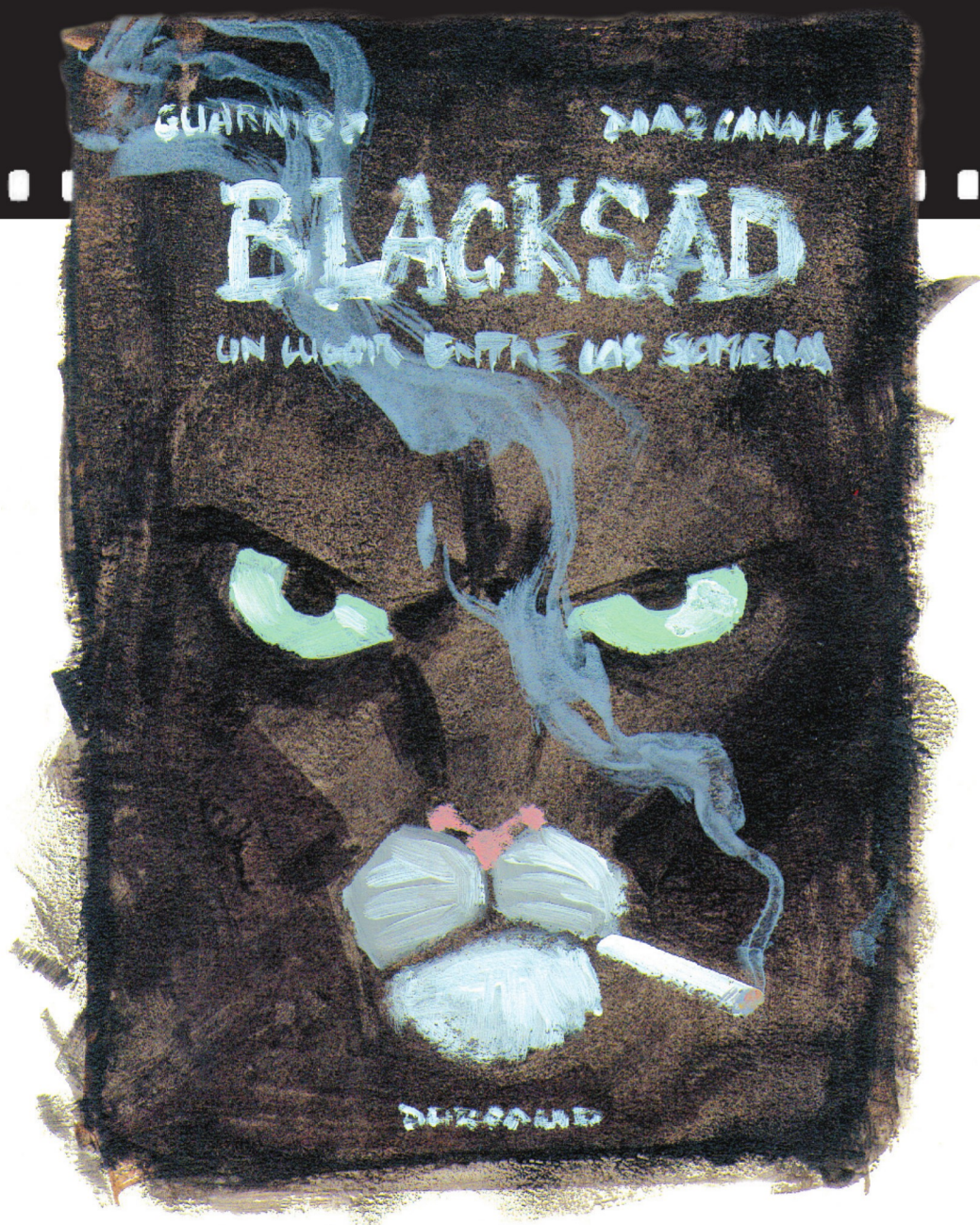
DÍAZ CANALES

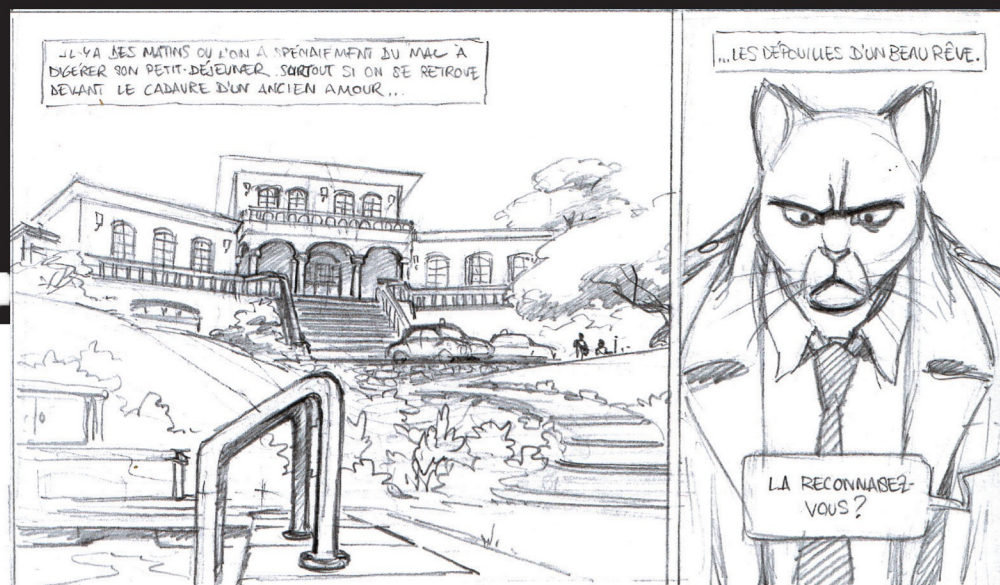
BLACKSAD

QUELQUE PART ENTRE LES OMBRES



DARCAUD

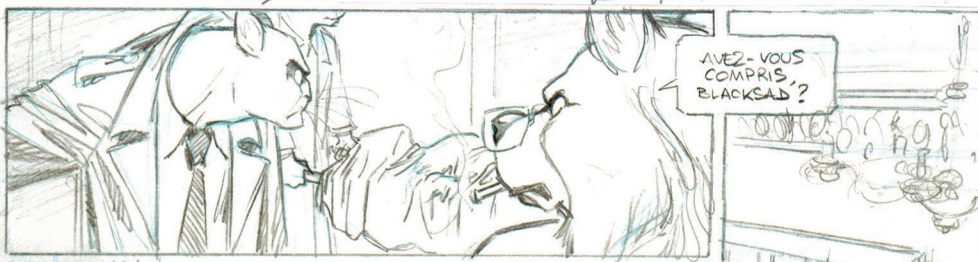
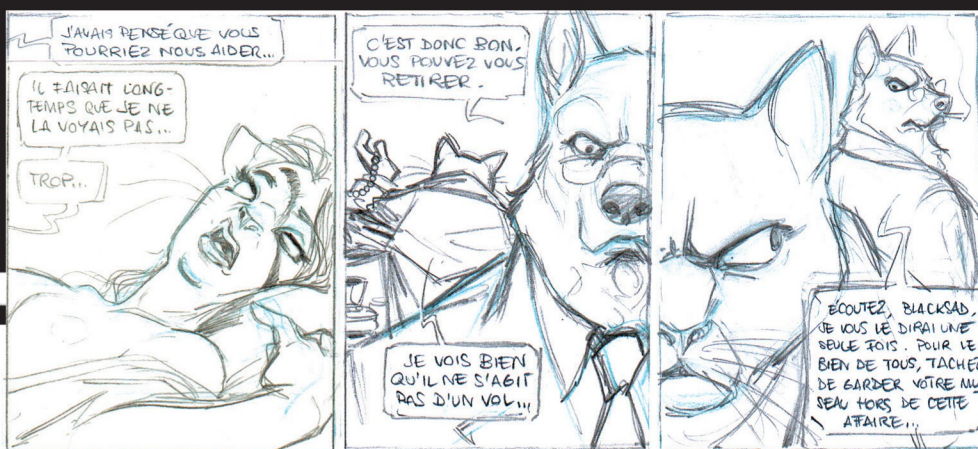
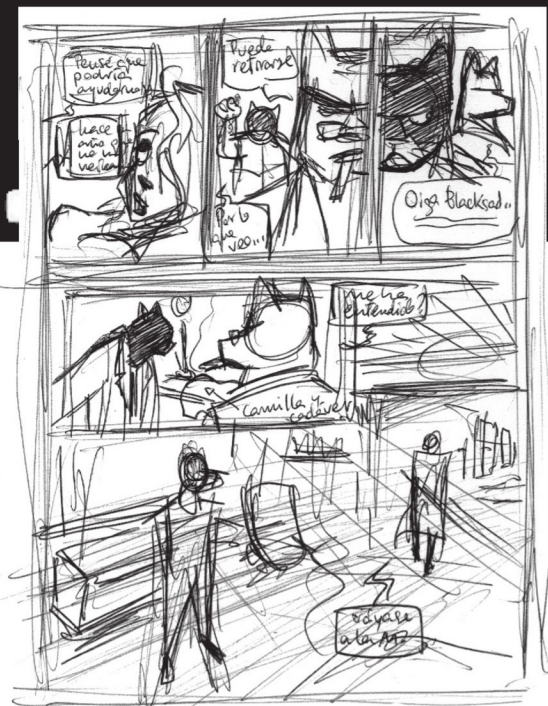




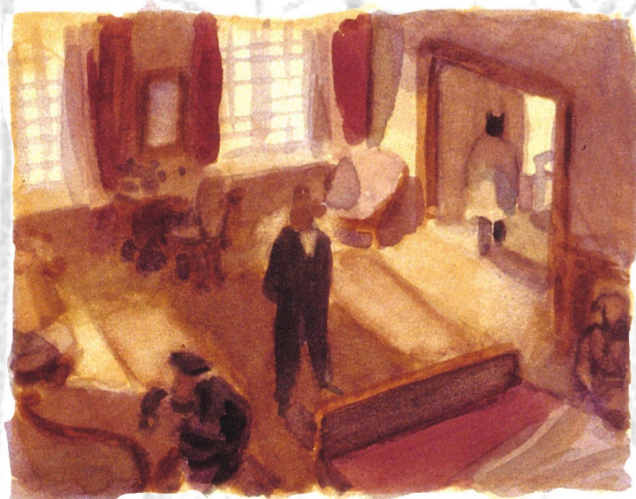
CONTRAIREMENT AU STORY-BOARD, J'AI OPTÉ POUR UNE MISE EN PAGE HORIZONTALE DE LA PLANCHE. LA CASE HORIZONTALE, EN PLUS D'UNE SIGNIFICATION RÉFÉRENTIELLE CINÉMATOGRAPHIQUE ÉVIDENTE, CRÉE UNE PAUSE DANS LA LECTURE QUI PERMET DE MIEUX PRÉSENTER UN PERSONNAGE PUISQUE L'ON S'ARRÊTE SUR LUI.

NOUS AVONS LONGTEMPS HÉSITÉ SUR LE CONTENU DE LA PREMIÈRE PLANCHE, EN RAISON D'UN LÉGER DÉSACCORD. JE VOUAIS QUE L'HISTOIRE COMMENCE DANS LE BUREAU DE BLACKSAD, AVEC CETTE PHRASE : "PARFOIS, QUAND J'ENTRE DANS MON BUREAU..."

ET JUAN VOUAIT QUE L'ON COMMENCE LE RÉCIT PAR LA DÉCOUVERTE DU MEURTRE. J'AI FINALEMENT CÉDÉ ET LA SECONDE PLANCHE (LA DÉCOUVERTE DU CORPS) EST DEVENUE LA PLANCHE 1. PAR LA SUITE, ÇA M'A POSÉ PAS MAL DE PROBLÈMES D'AMÉNAGEMENT NARRATIF DE LA MISE EN PAGE.

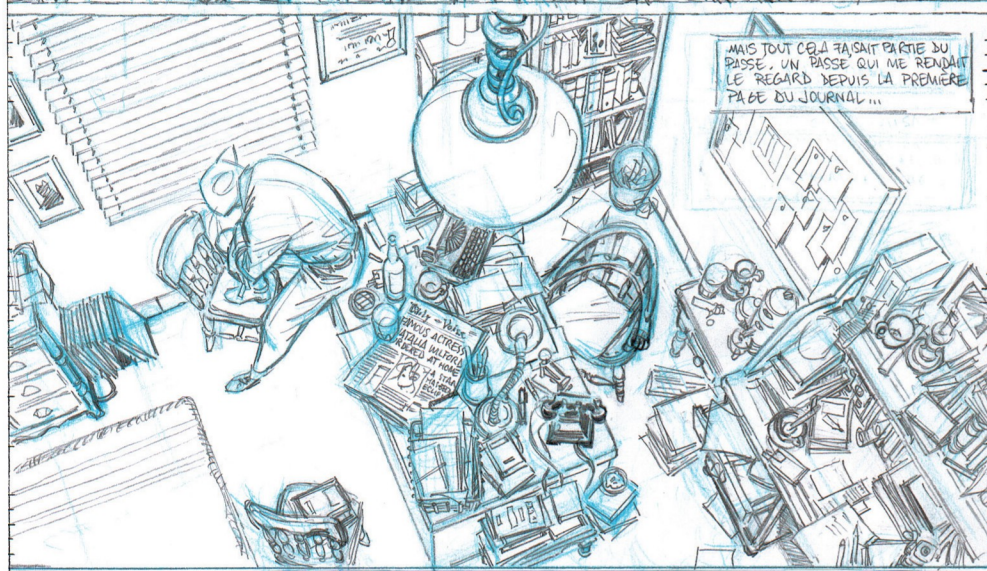


IL EST DIFFICILE DE RÉAUSER DES MAQUETTES COULEURS POUR TOUTES LES CASES QUE JE SÉLECTIONNE. DONC LE CADRE OÙ LA LUMIÈRE VA ÊTRE DÉTERMINANTE POUR LES AMBIANCES COLORÉES DE LA SCÈNE AINSI QUE LE PLUS LARGE, COMPORTANT LE PLUS DE DÉTAILS.

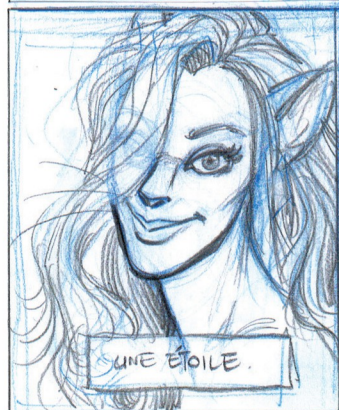




DES FOIS, QUAND J'ENTRE DANS MON BUREAU, J'AI L'IMPRESSION DE MARCHER PARMI LES RUINES D'UNE ANCIENNE CIVILISATION. NON PAS À CAUSE DU DÉSORDRE QUI RÉGNE, MAIS PARCE QUE CERTAINEMENT ON EN DIRAIT LES VESTIGES DE L'ÊTRE CIVILISÉ QUE J'ÉTAIS AUTREFOIS.



MAIS TOUT CELA FAISAIT PARTIE DU PASSÉ. UN PASSÉ QUI ME RENDAIT LE REGARD DEPUIS LA PREMIÈRE PAGE DU JOURNAL...



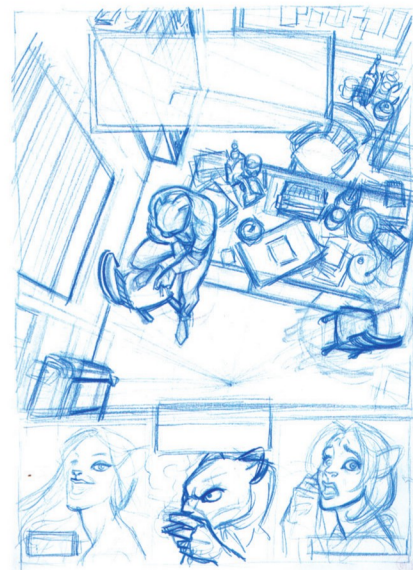
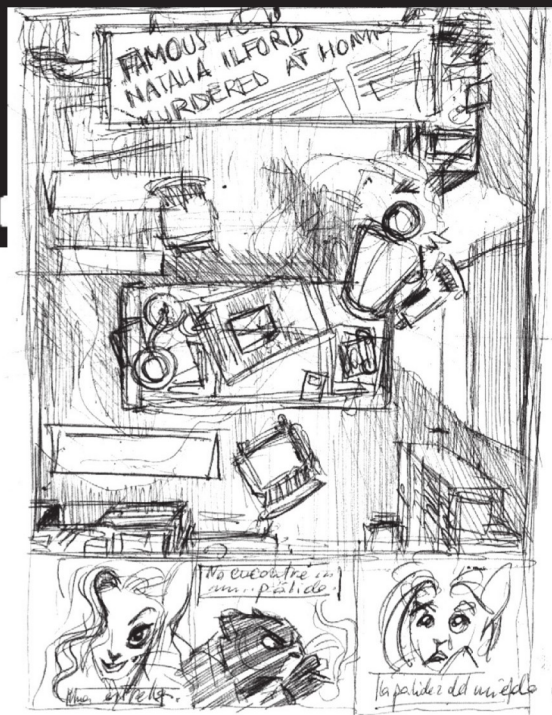
UNE ÉTOILE.



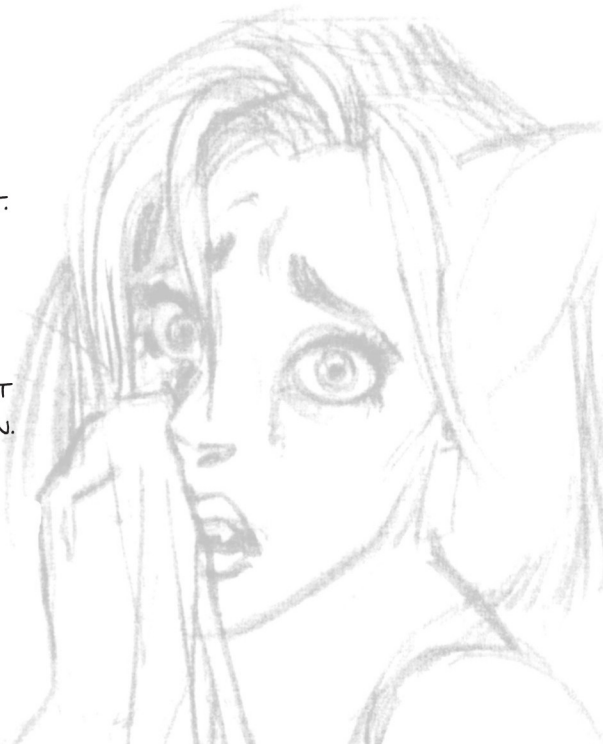
JE N'AI PAS TROUVÉ LA LUEUR D'UN ASTRE CHEZ ELLE, LE JOUR OÙ JE L'AI RENCONTRÉE. SON VISAGE, BIEN AU CONTRAIRE, ÉTAIT ASSEZ PÂLE.



LA PÂLEUR DE LA PEUR.



LA PHOTO DE NATALIA DANS LE JOURNAL EST UN DESSIN EN NOIR ET BLANC QUE J'AI SCANNÉ ET SUR LEQUEL J'AI APPLIQUÉ UN LÉGER JUS VERT. PEU APRÈS, JE ME SUIS RENDU COMPTE QUE LE MENTON DE NATALIA ÉTAIT VRAIMENT TROP LONG. JE L'AI DONC RETOUCHÉ DIRECTEMENT AU CRAYON SUR L'IMPRESSION.





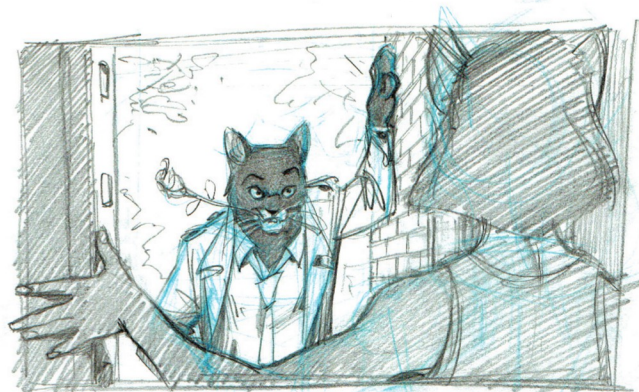
JOHN AZNAR

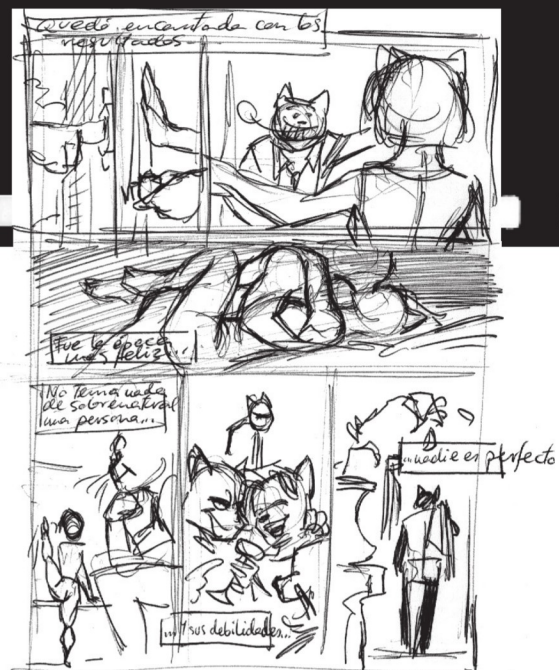
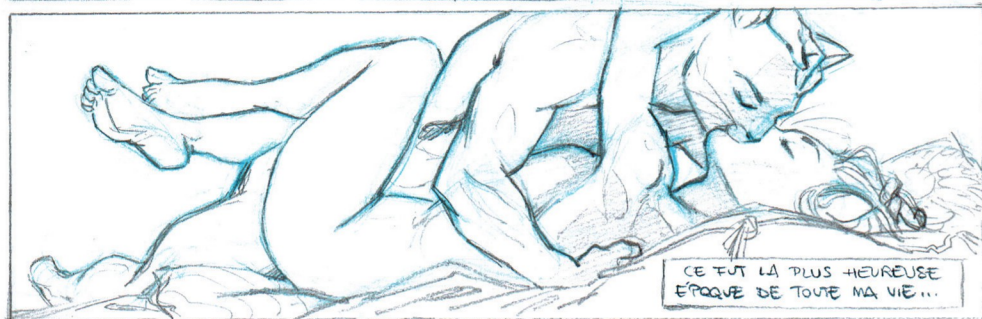


UN DÉTAIL AMUSANT, DANS LA DERNIÈRE CASE DU STORY-BOARD : JE TROUVAIS QUE LE DESSIN ACCIDENTEL DE BLACKSAD AVAIT DES AIRS DU PREMIER MINISTRE ESPAGNOL JOSÉ MARÍA AZNAR À VOUS DE VOIR...



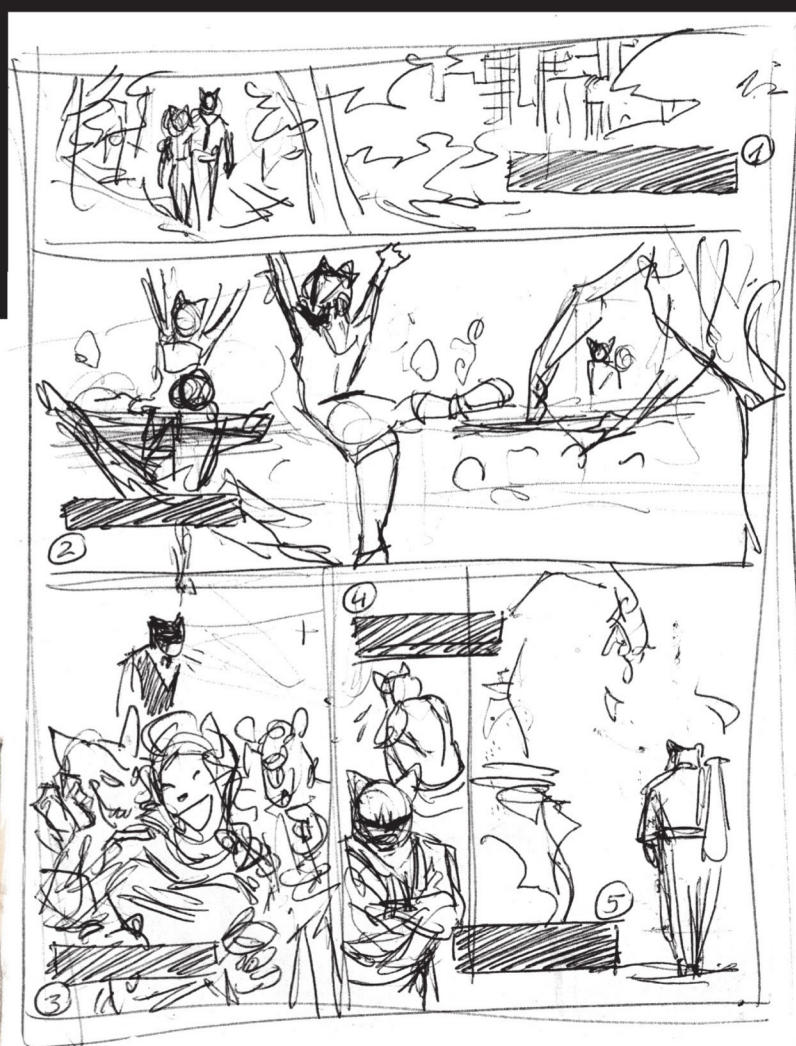
POUR CETTE SCÈNE DU FLASH-BACK, NOUS VOUIONS FAIRE UNE TRANSITION ENTRE LA PALETTE DE GRIS DE L'ALBUM ET CES TROIS PLANCHES PLUS COLORÉES.



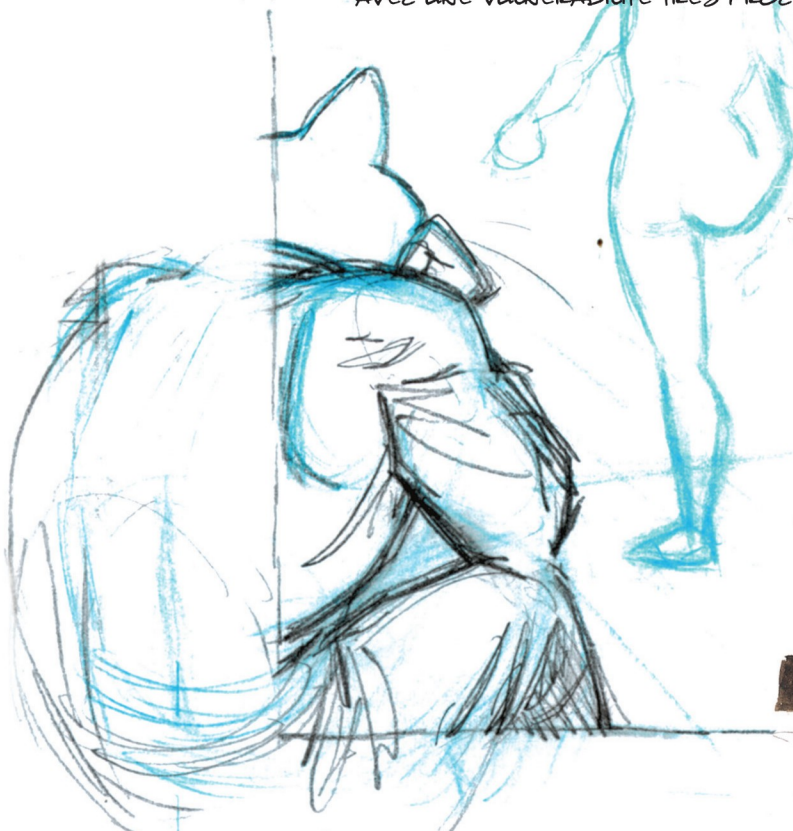


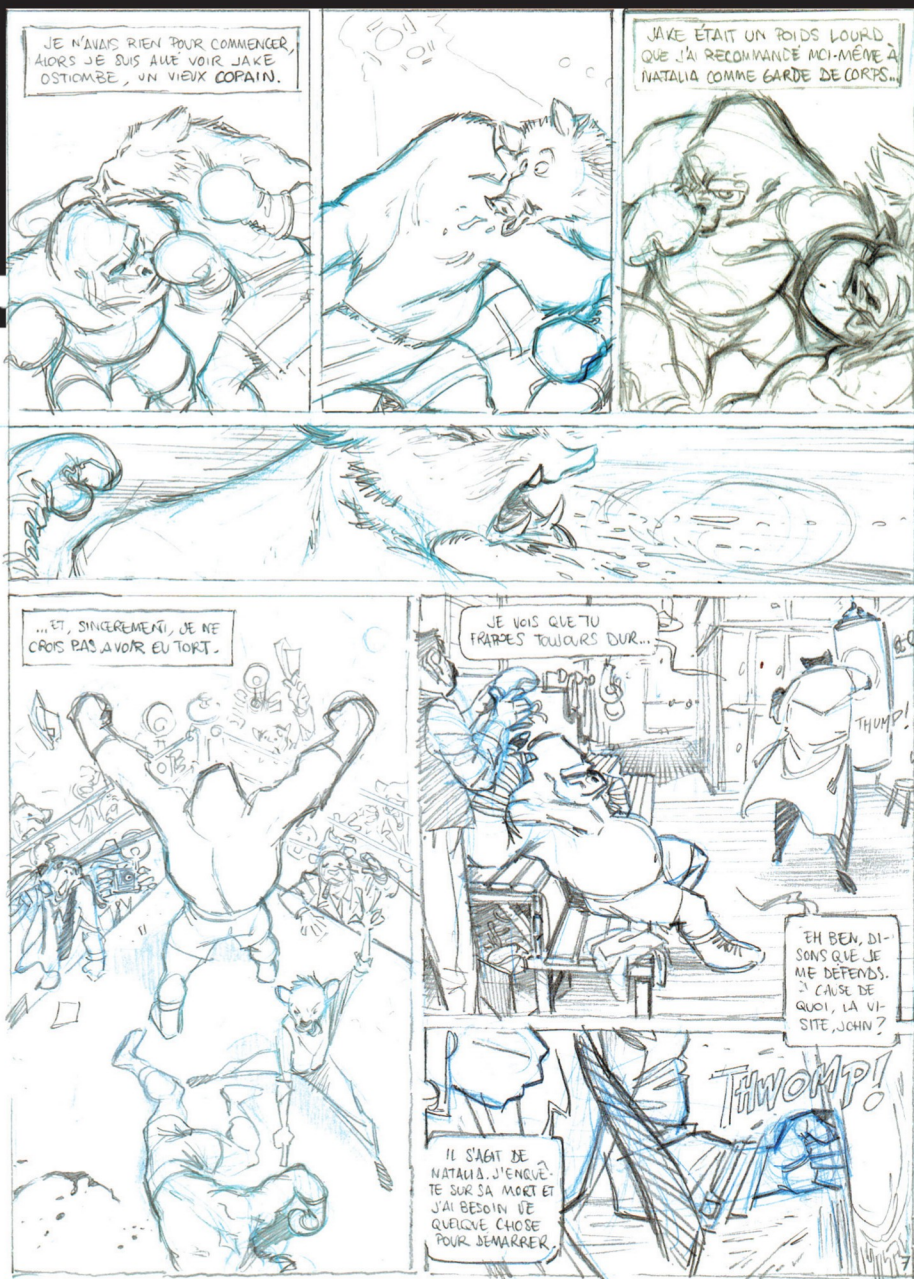


LE FLASH-BACK ORIGINAL COMPORTAIT DEUX PAGES, MAIS LA DISPOSITION DES PLANCHES DU RESTE DE L'ALBUM NE M'ARRANGEAIT PAS DU TOUT CAR LA SCÈNE DU DÉNOUEMENT, EN APPARAISSANT SUR LA PAGE DE DROITE, MODIFIAIT CONSIDÉRABLEMENT L'IMPACT NARRATIF DE LA MORT DE STATOC.

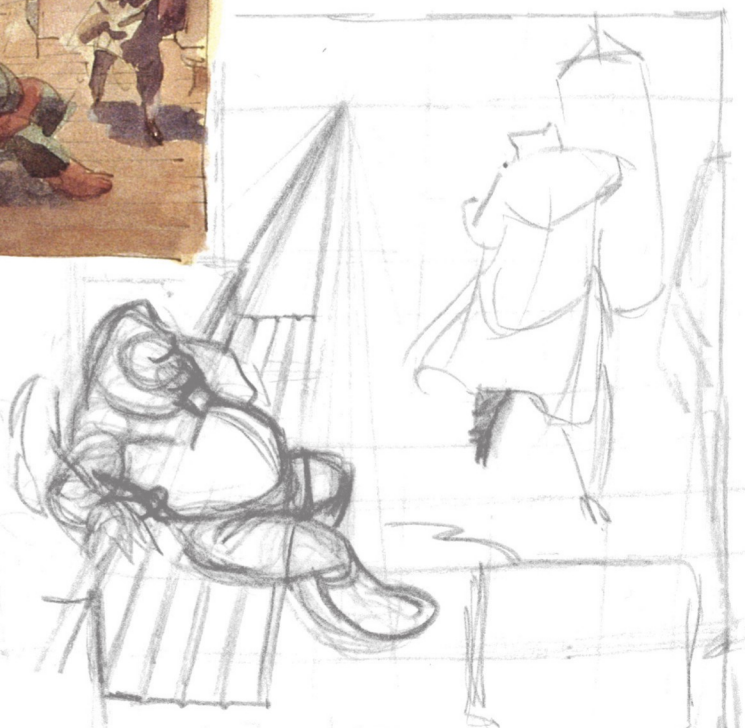
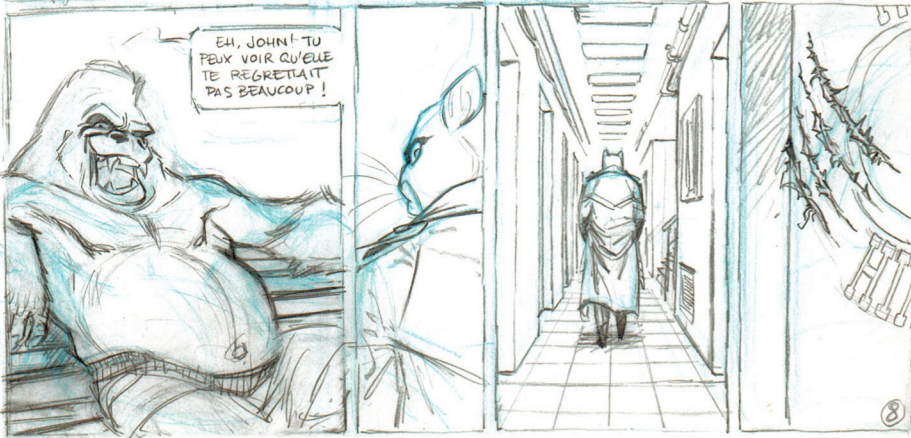


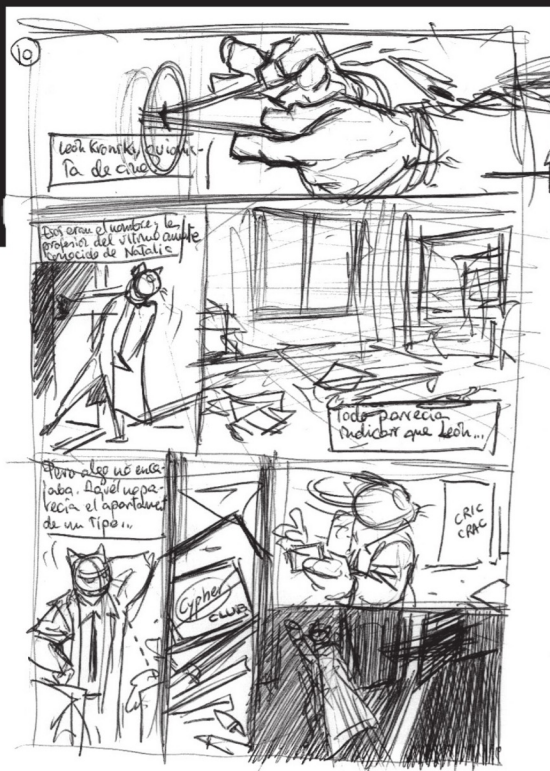
NOUS AVONS DONC DÉCIDÉ D'AJOUTER UNE PLANCHE À CETTE SCÈNE DE FLASH-BACK EN DÉVELOPPANT DIFFÉRENNEMENT LA PREMIÈRE SCÈNE DE DANSE, QUE JE TROUVAIS PLUTÔT RATÉE. J'AI ALORS OBTENU D'UNE AMIE UN LIVRE SUR LA DANSE AVEC DE NOMBREUSES PHOTOS DE MARGOT FONTEYN QUI M'ONT FORTEMENT INSPIRÉ. CETTE PAGE APPORTE BEAUCOUP AU CARACTÈRE DE NATALIA. DANS LA CASE DU HAUT, ELLE APPARAÎT AVEC UNE VULNÉRABILITÉ TRÈS PROCHE DE CELLE DE MARIJN.





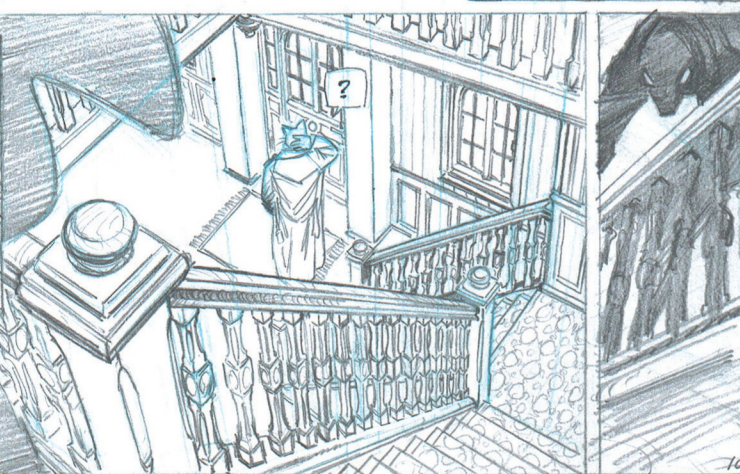
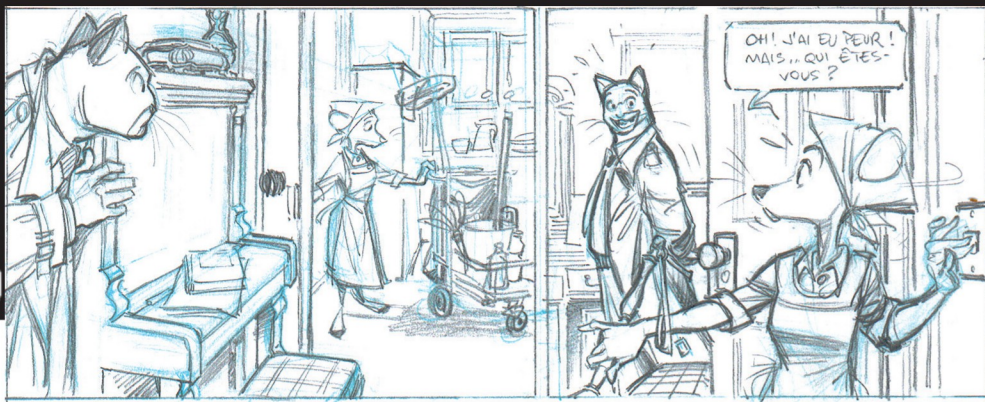
CES DEUX PLANCHES, DE MÊME QUE LES PLANCHES 1, 2 ET 7, SONT LES PREMIÈRES QUE J'AI DESSINÉES. DANS CELES-CI, BLACKSAD EST DIFFÉRENT, PLUS RONDOUILARD, PLUS PROCHE DES PREMIÈRES ESQUISSES, IL A LES TRAITS MOINS CARRÉS. ÉTANT DONNÉ QU'ON NE LE VOIT PAS TRÈS CLAIEMENT, CELA N'EST PAS GÉNANT, MAIS SI L'ON REGARDE AVEC PLUS D'ATTENTION...





LE "CYPHER CLUB" EST UNE RÉFÉRENCE
DIRECTE AU PERSONNAGE DE LOUIS
CYPHER, DANS "ANGEL HEART", D'ALAN
PARKER.



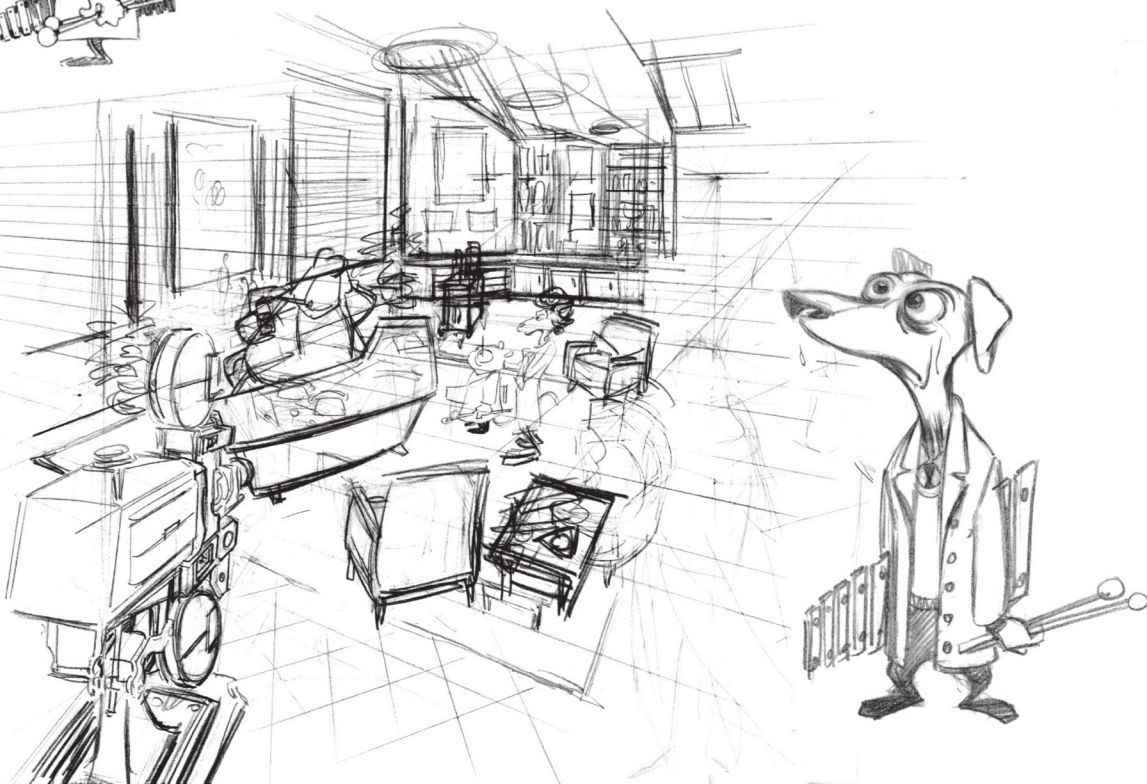
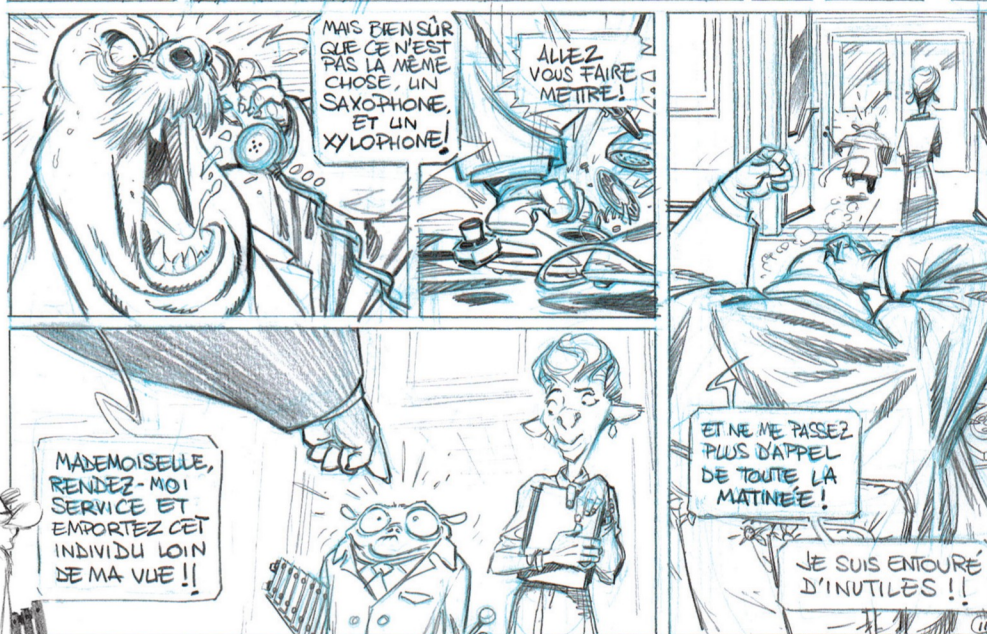


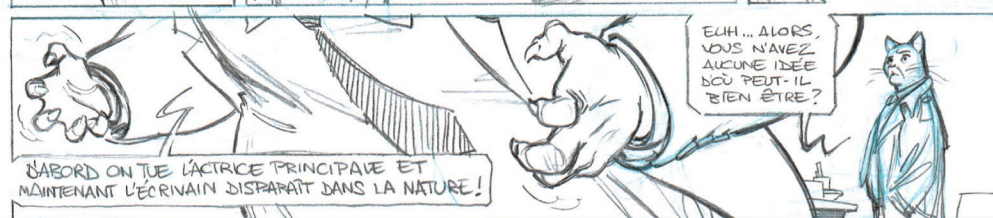
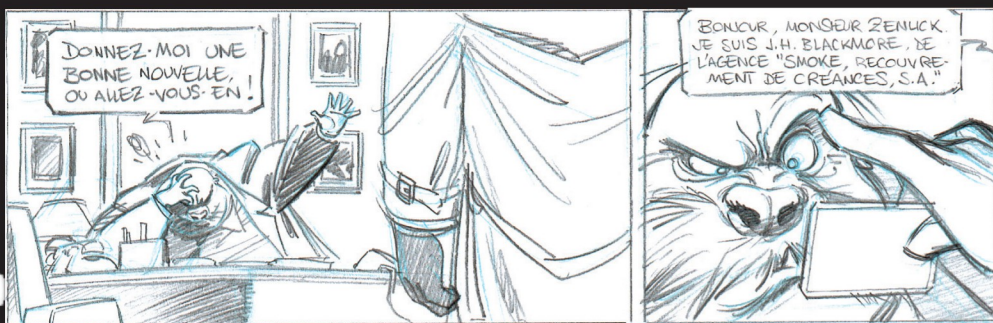
Johnny con todos sus encantos en marcha...



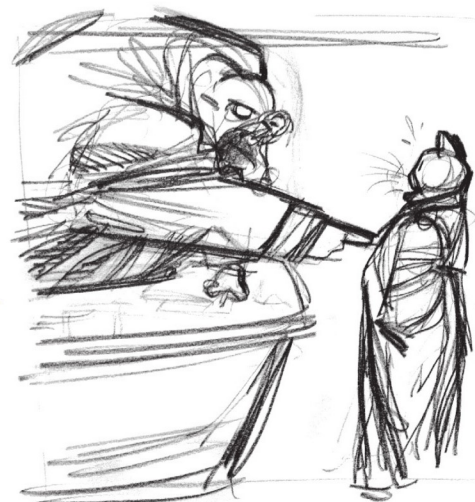
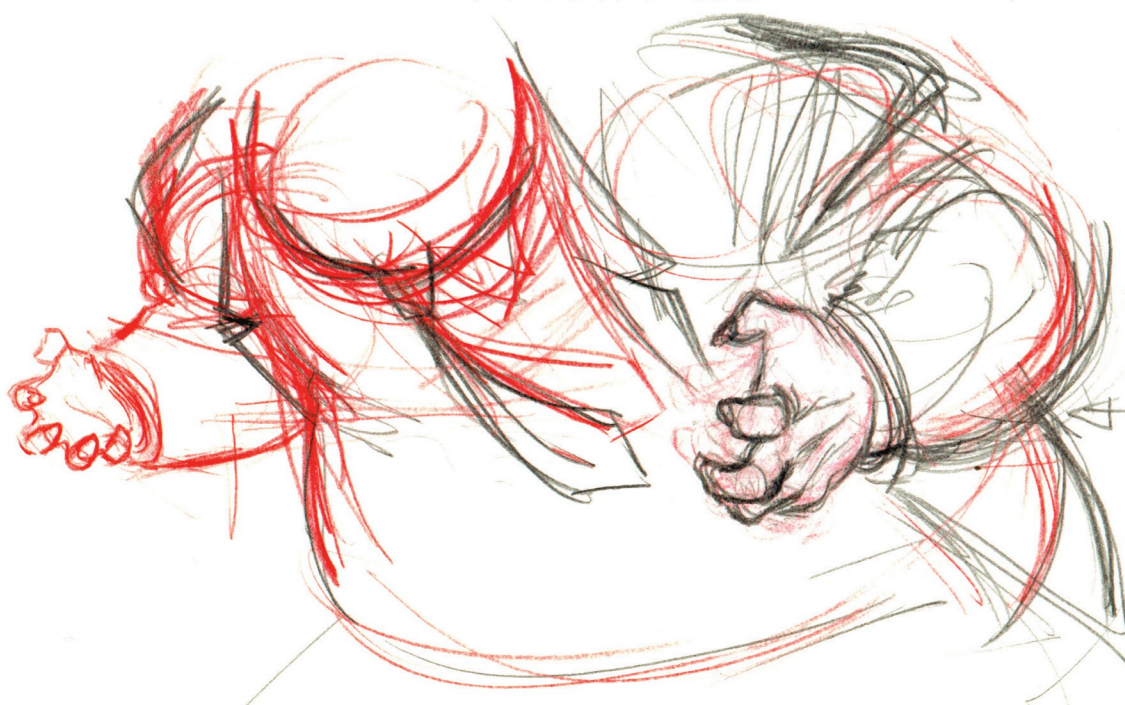
DÈS LA LECTURE DU PREMIER SCÉNARIO, LA SCÈNE M'A SUGGÉRÉ CE DESSIN TRÈS "CARTOON" QUE J'AI REPRIS TEL QUEL SUR LA PLANCHE FINALE (CASE 4). LE FOND BLANC RENFORCE L'EFFET COMIQUE ET LÉGER DE LA SCÈNE.

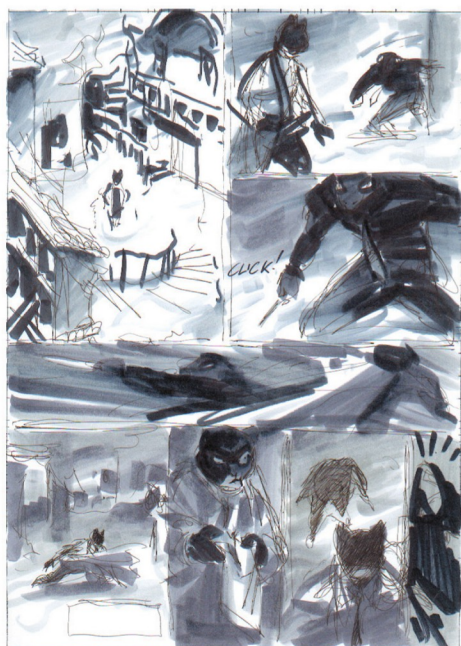
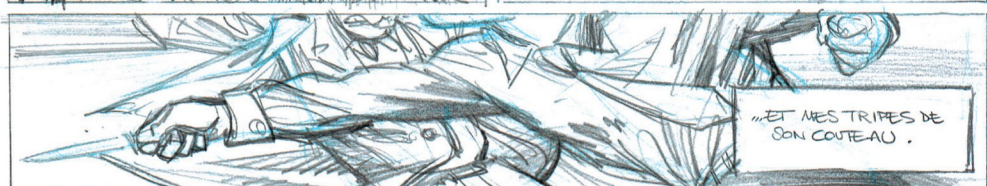




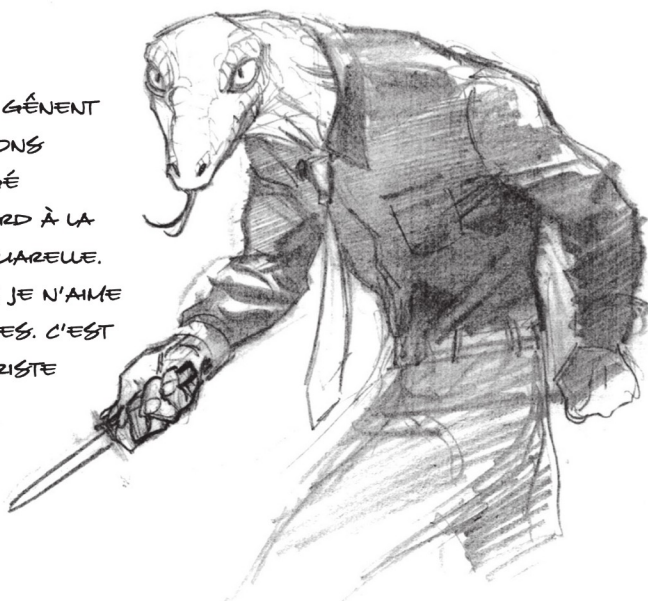


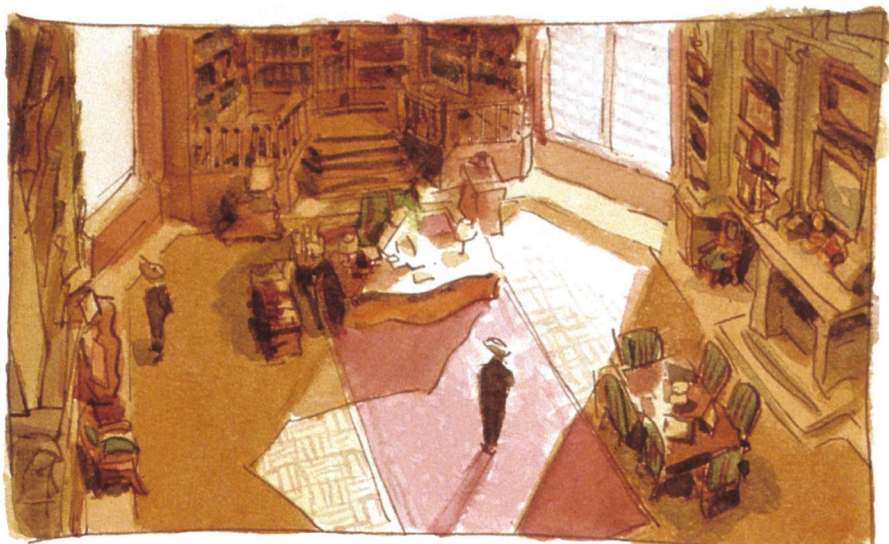
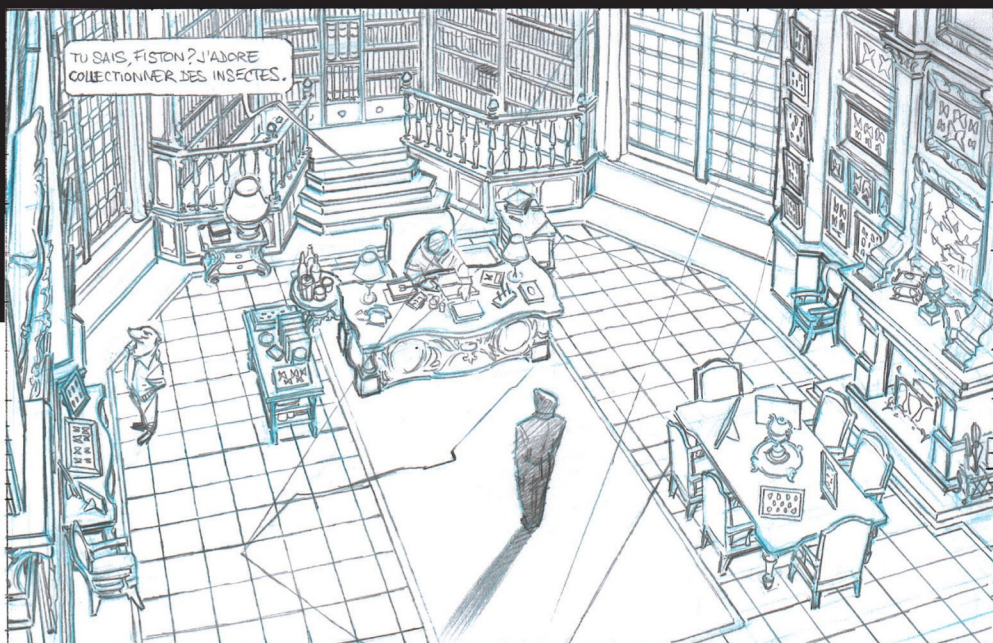
J'AI AIME CETTE PLANCHE, C'EST LA PREMIÈRE POUR LAQUELLE JE SUIS SATISFAIT DU RÉSULTAT TECHNIQUE. J'AI EU L'IMPRESSION D'AVOIR FRANCHI UNE ÉTAPE DANS LA PRATIQUE DE L'AQUARELLE.



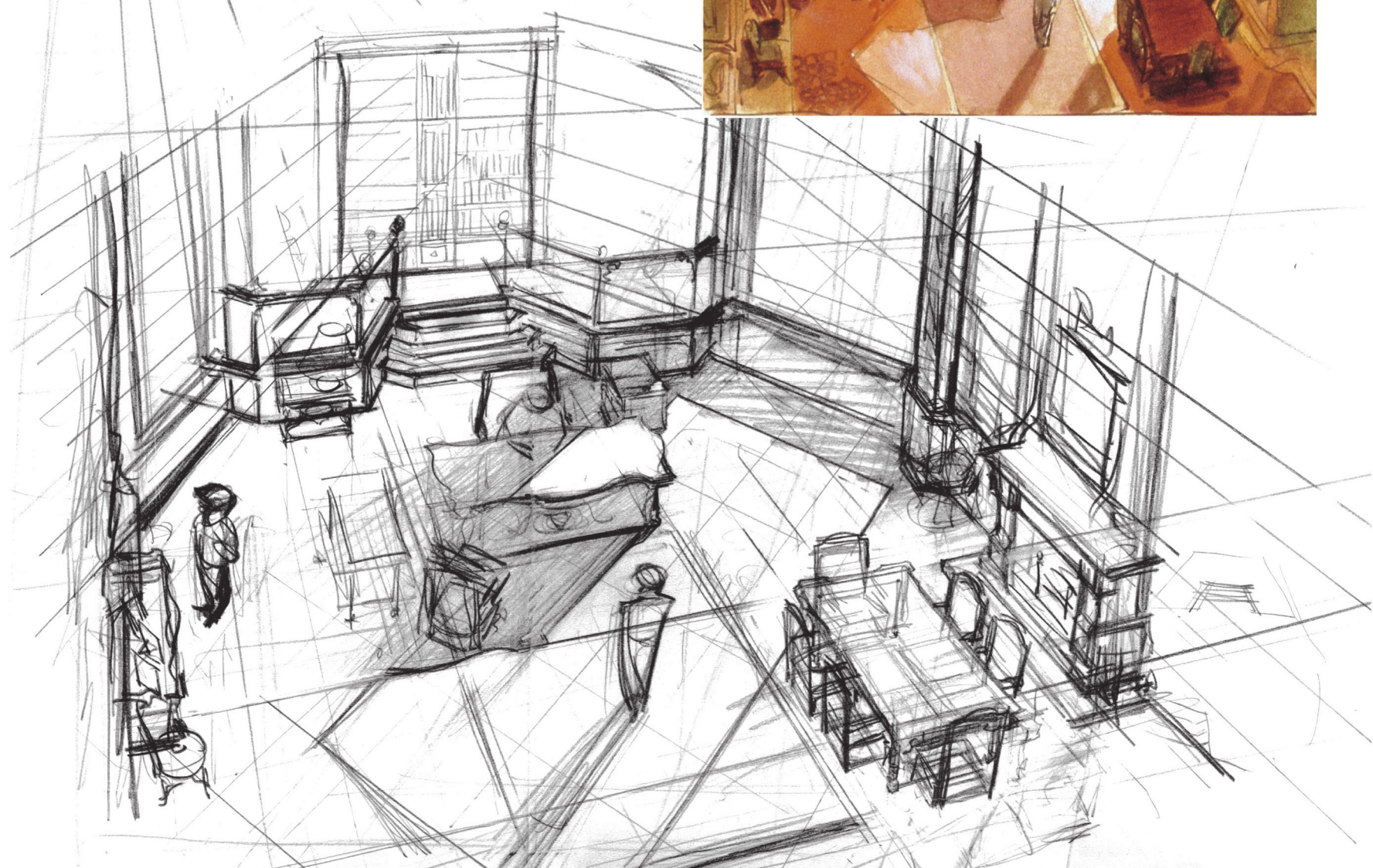
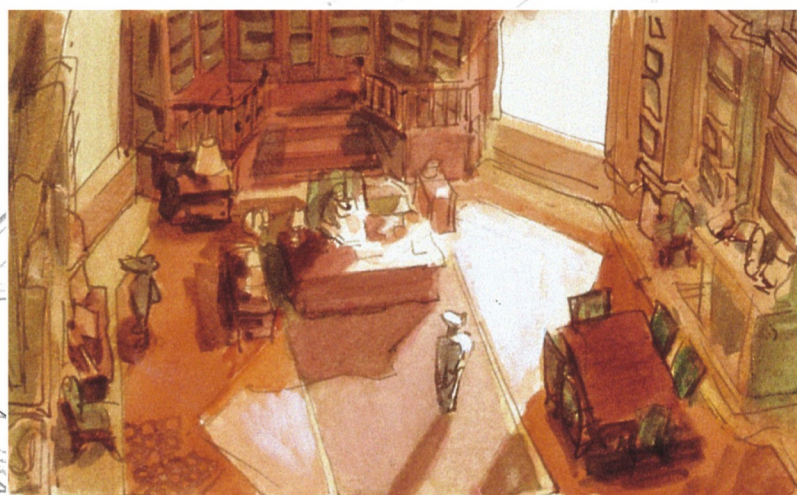


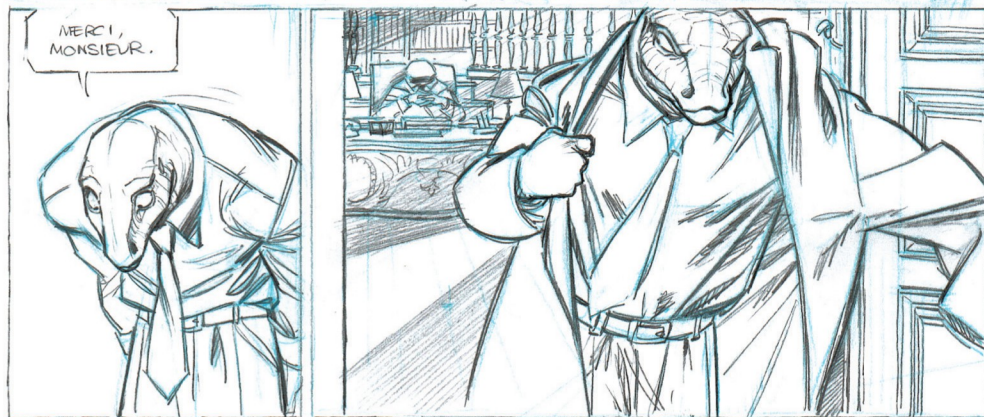
CES DEUX PLANCHES ME GÊNENT UN PEU. POUR DES RAISONS DE TEMPS, J'AI ÉTÉ OBLIGÉ DE PEINDRE LE BROUILLARD À LA GOUACHE ET NON À L'AQUARELLE. MAIS, PERSONNELLEMENT, JE N'AIME PAS MIXER LES TECHNIQUES. C'EST SÛREMENT MON CÔTÉ PURISTE UN PEU RIDICULE...





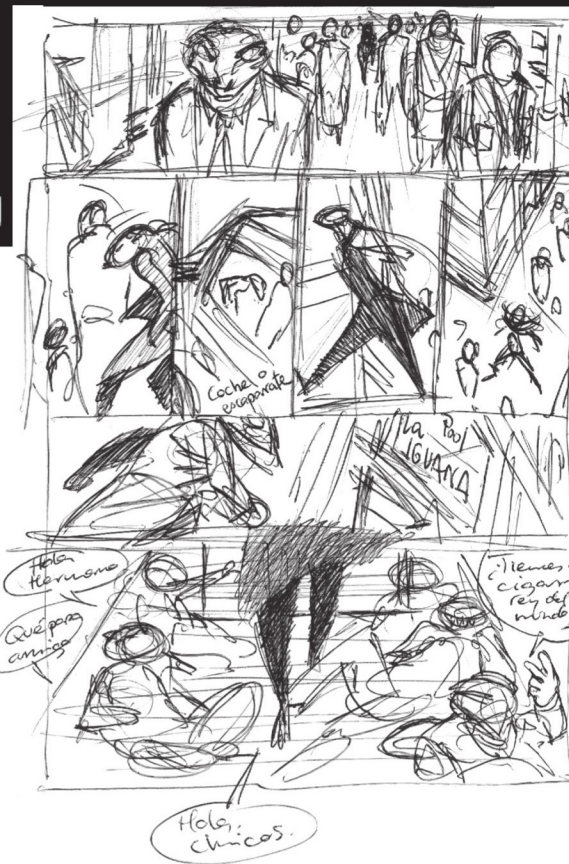
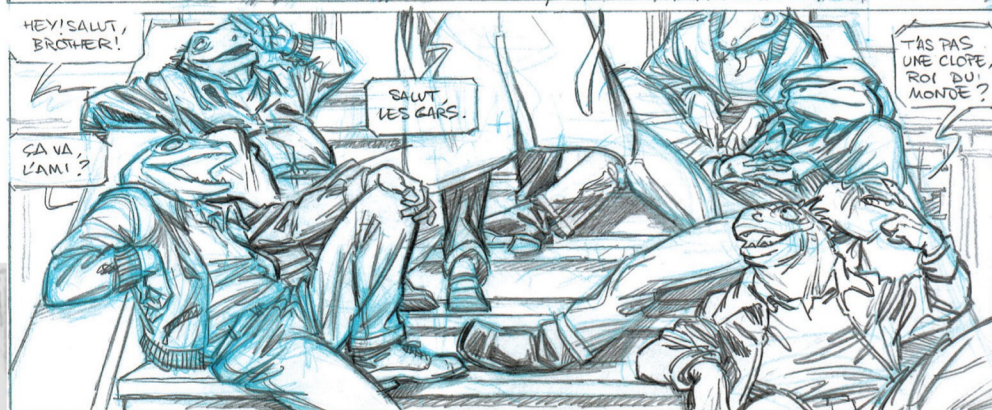
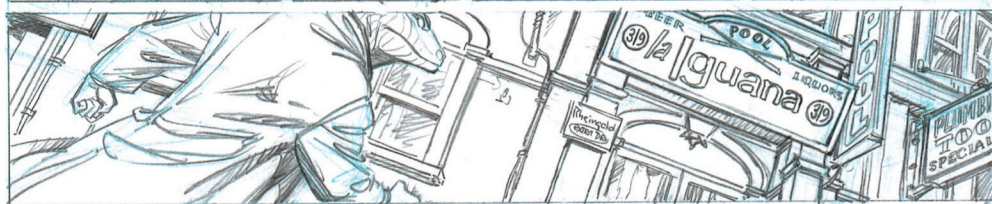
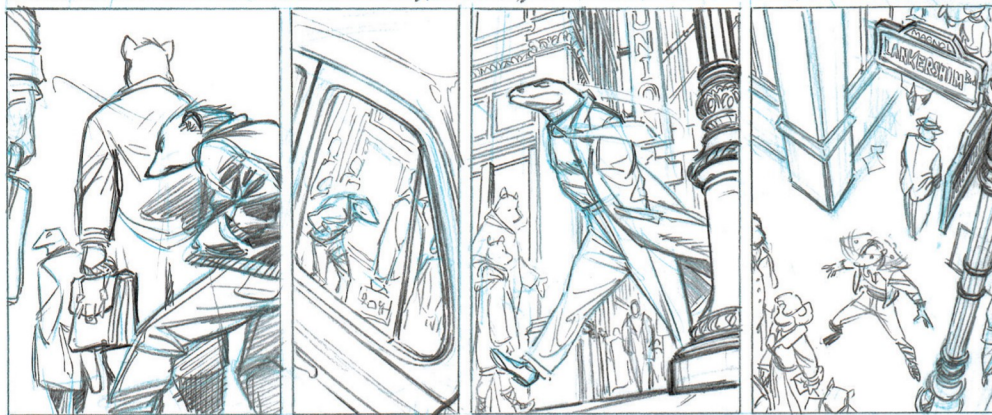
NOUS VOULIONS, POUR CE DÉCOR VICTORIEN, QUE LA LUMIÈRE CRÉE UNE AMBIANCE CHAUDE ET CHAQUEUREUSE, EN TOTAVE OPPOSITION AVEC LA TENSION DE LA SCÈNE.
LA DIFFICULTÉ ÉTAIT D'AVOIR UNE PALETTE DE ROUGE QUI RESPECTE LE TON GÉNÉRAL DE L'ALBUM TOUT EN REPRODUISANT L'AMBIANCE QUE L'ON AVAIT EN TÊTE. APRÈS PLUSIEURS MAQUETTES COULEURS DE LA CASE, J'AI FINALEMENT COMPRIS QUE C'ÉTAIENT LES OMBRES VERTES QUI MAINTENAIENT LE MIEUX LA PALETTE DE GRIS COLORÉS DANS CETTE PLANCHE.



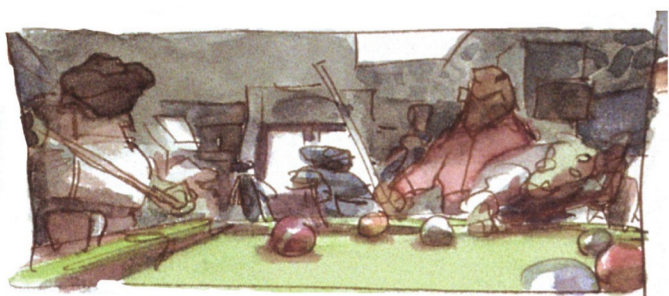
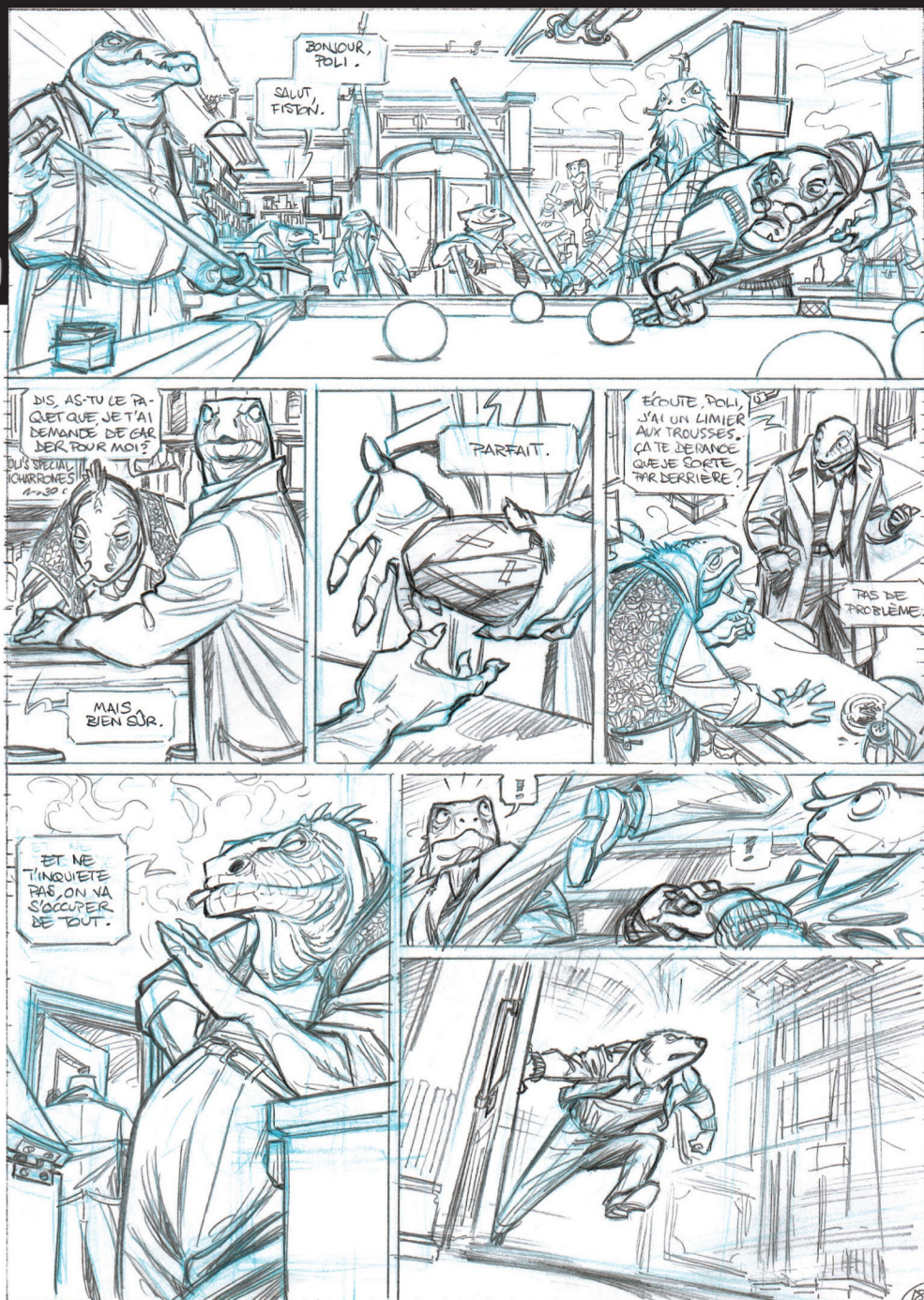


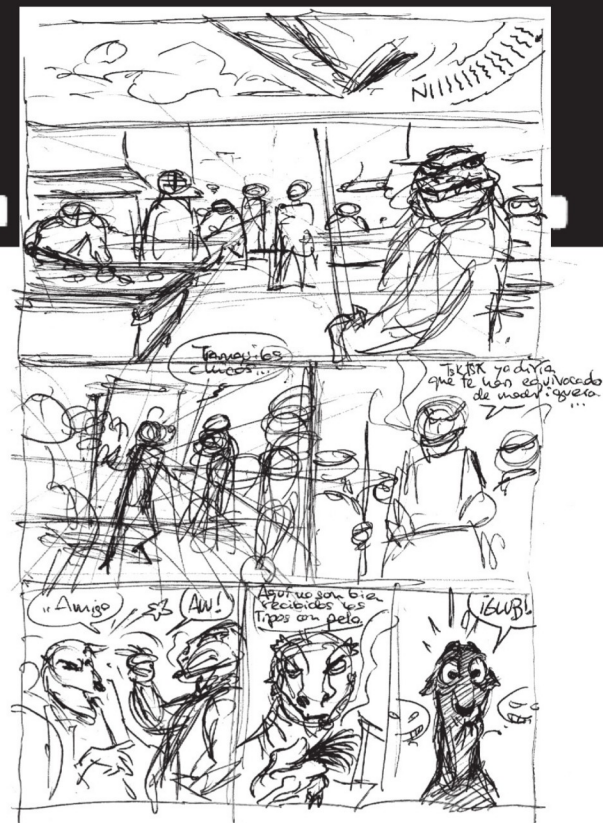
AU DÉPART, LE PERSONNAGE DE MANGO, QUI PAR AILLEURS N'EST PAS UNE FOUINE COMME CERTAINS LECTEURS ONT PU LE PENSER MAIS UNE MANGOUSTE, DISAIT QUELQUES MOTS. NOUS AVONS PENSÉ, AU VU DE SES RÉPUQUES BANALES ET LIMITÉES, LE RENDRE MUET AFIN QU'IL SOIT PLUS INTRIGANT ET QU'IL PRENNE UN PEU PLUS DE CONSISTANCE.





ICI, LE CROISEMENT DES RUES DE LANKERSHIM ET MAGNOUA EST UN CUN D'ŒIL À L'APPARTEMENT OÙ NOUS ÉTIONS LOGÉS AVEC DES AMIS DE CHEZ DISNEY, LORS DE VISITES AUX STUDIOS D'HOLLYWOOD.





LE PERSONNAGE DE L'IGUANE A NÉCESSITÉ DE
NOMBREUSES RECHERCHES GRAPHIQUES. J'AI
D'ABORD EFFECTUÉ DES CROQUIS D'APRÈS
PHOTOS, PUIS AU ZOO D'APRÈS NATURE.
LA PHOTO, MÊME SI ELLE EST UTILE, N'EST
QU'UNE IMAGE EN DEUX DIMENSIONS, ALORS
QUE LE DESSIN D'APRÈS NATURE RÉVÈLE
CERTAINS DÉTAILS ET PERMET UNE MEILLEURE
COMPRÉHENSION DU VOLUME.





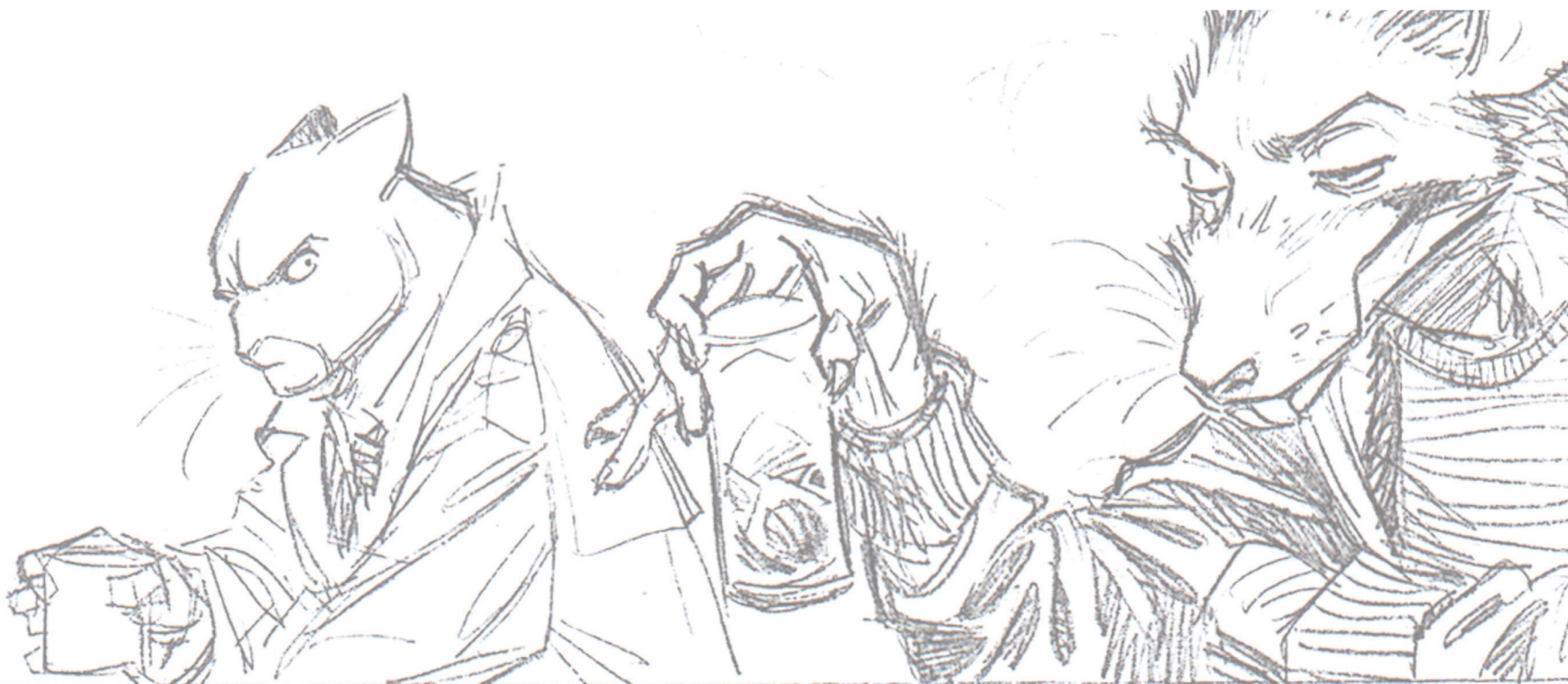
CETTE SECONDE SCÈNE DE BAR ÉTAIT PRÉVUE DANS LES PREMIÈRES VERSIONS DU SCÉNARIO, MAIS CELA ME GÊNÂIT DE JUXTAPOSER, CÔTÉ À CÔTÉ, DEUX SCÈNES AUX DÉCORS SIMILAIRES. AU FINAL, ELLE FONCTIONNE TRÈS BIEN D'UN POINT DE VUE NARRATIF.



IL M'A FALLU TRAVAILLER UNE PALETTE PLUS COUVRÉE POUR OBTENIR UNE AMBIANCE VRAIMENT DIFFÉRENTE. MAIS J'AI ÉTÉ DÉÇU PAR L'IMPRESSION, QUI A RENDU MES ORIGINAUX PLUS GRIS QU'ILS NE L'ÉTAIENT.

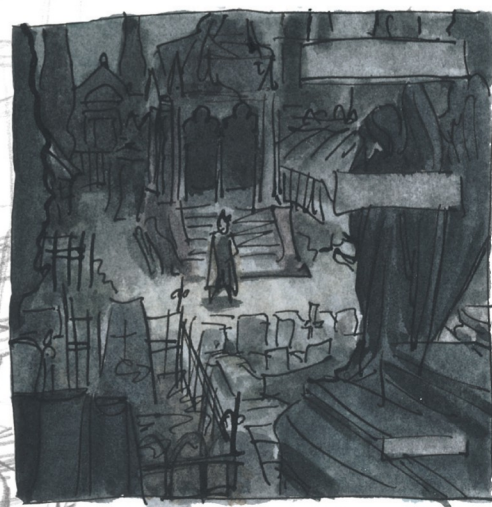
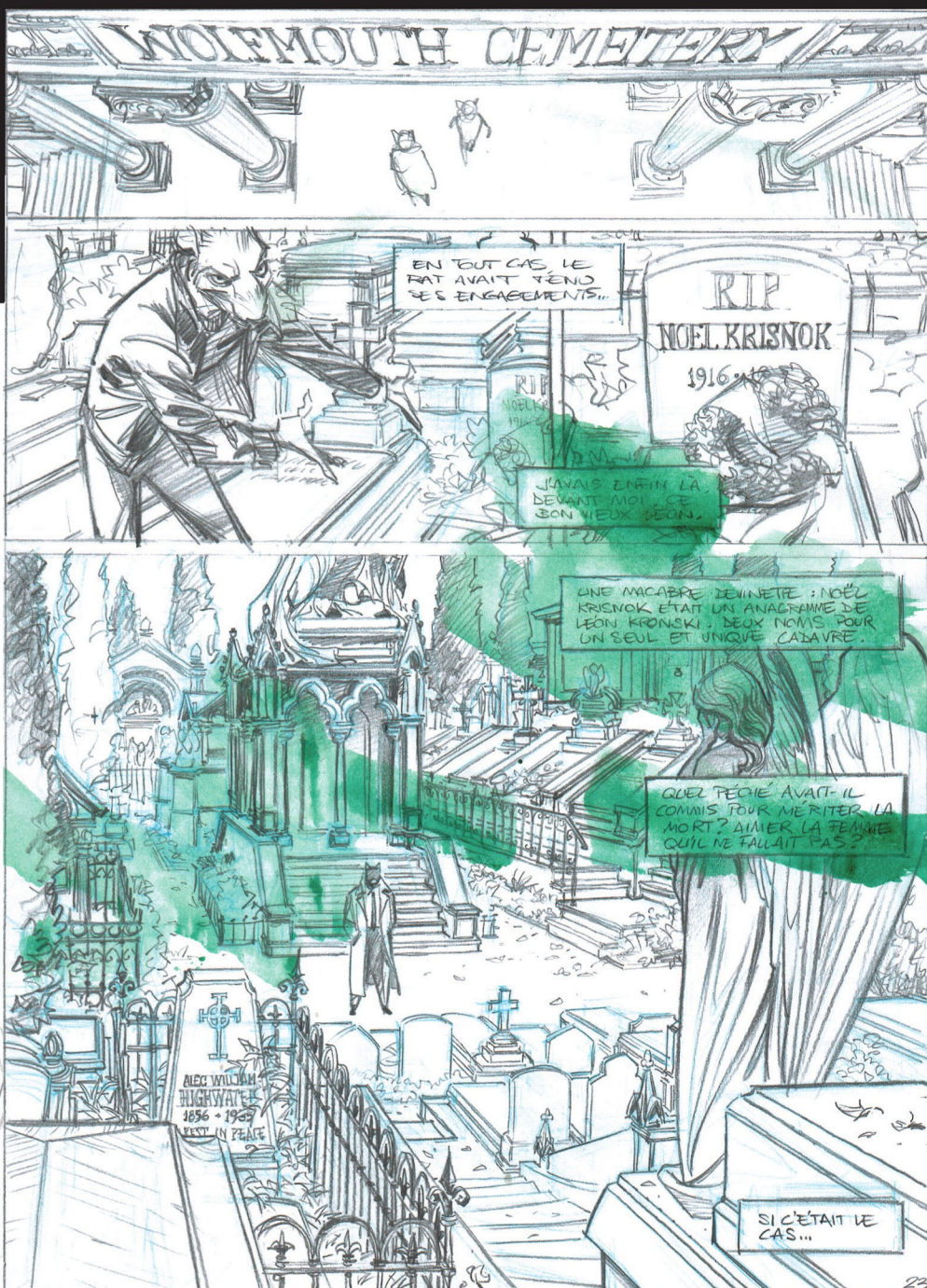


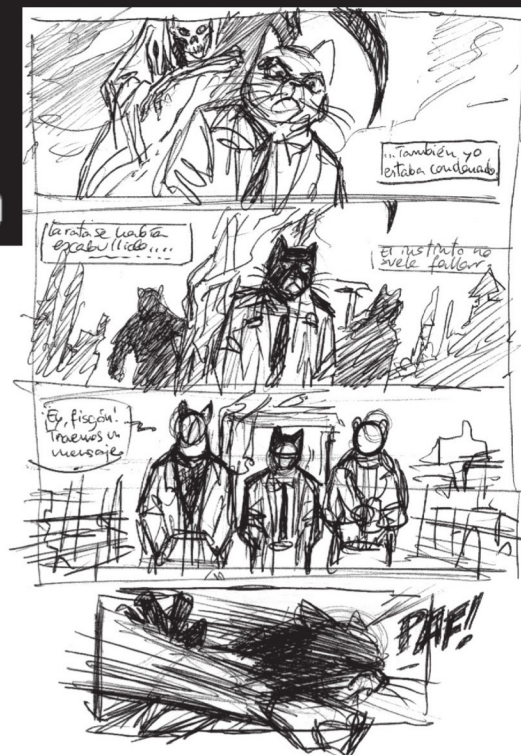
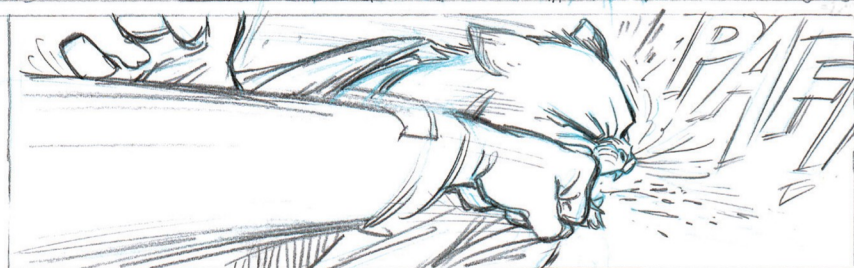
L'AMBIANCE DE CETTE SCÈNE ME PLAISAIT BIEN, J'AI DONC DESSINÉ UN TRIPTYQUE POUR LA LIBRAIRIE "FOUÉ IMAGE" QUI FONCTIONNAIT COMME UN PRÉLUDE À CES DEUX PAGES.



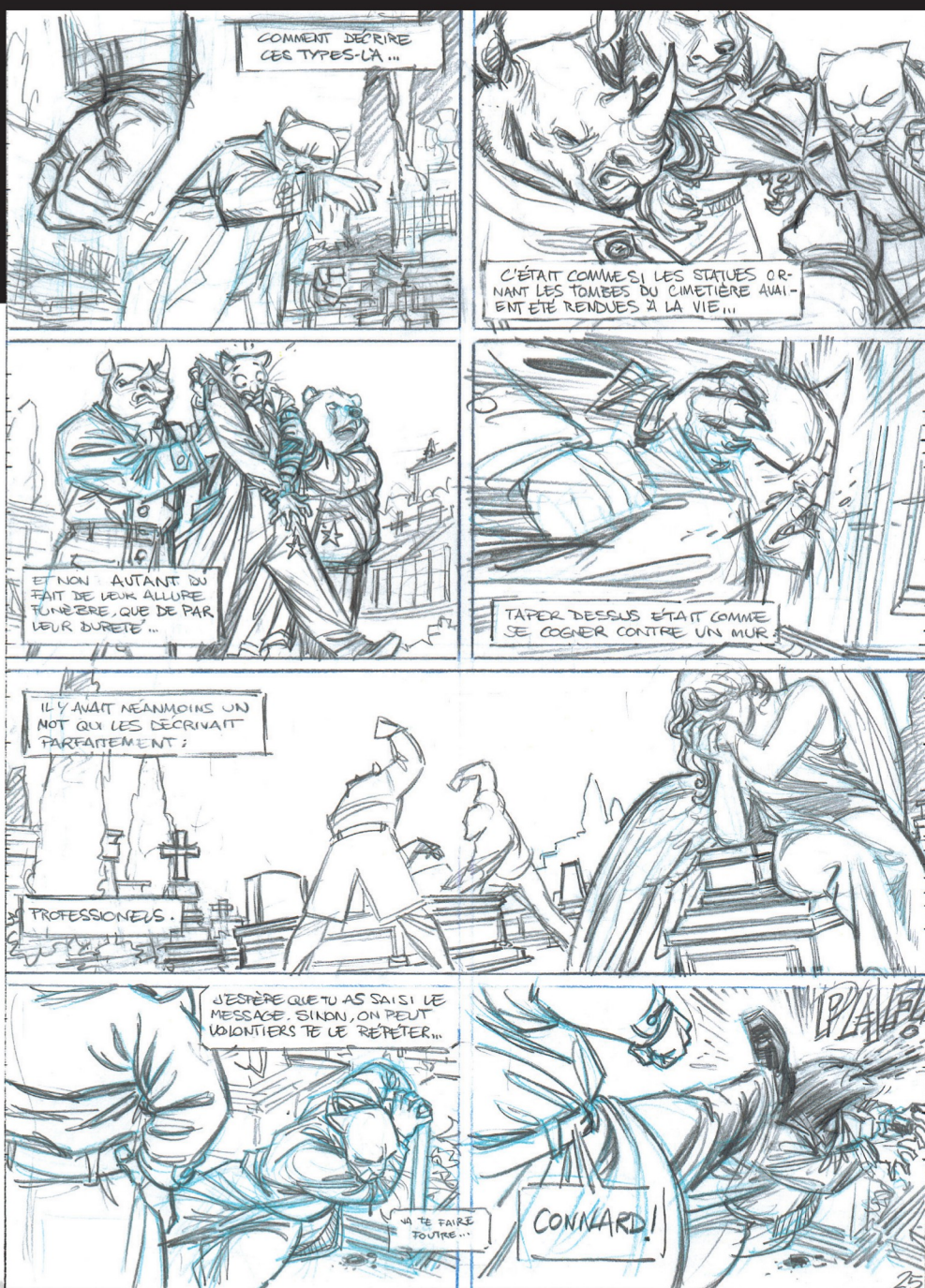


JE DOIS CETTE TACHE DE COULEUR À LA GENTILLESSE DE GUARNIDO JUNIOR. QUELQU'UN A DONNÉ CETTE PLANCHE CRAYONNÉE À MON FILS, PENSANT SÛREMENT QUE C'ÉTAIT UNE PHOTOCOPIE (J'EN UTILISE BEAUCOUP), POUR QU'IL EN FASSE UN COLORIAGE. D'OÙ UNE DOUBLE SIGNATURE FAMILIALE.



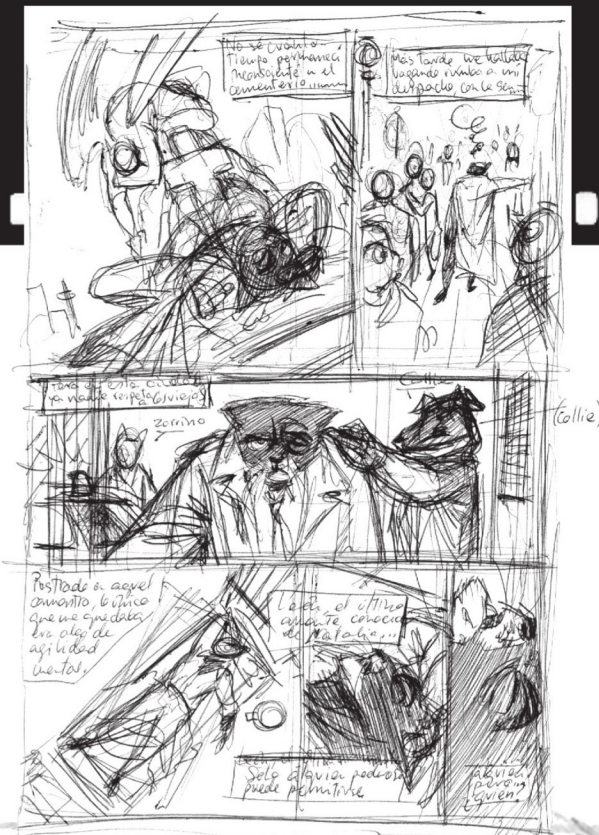


DANS LE SCÉNARIO, LA PHRASE "J'ÉTAIS DAMNÉ MOI AUSSI" ÉTAIT RATTACHÉE À CELLE DE LA PAGE 23, "QUEL PÉCHÉ AVAIT-IL COMMIS". COUPER LE TEXTE INITIAL EN DEUX ME PERMETTAIT D'OBTENIR UN CERTAIN EFFET DE SUSPENSE UNE FOIS LA PAGE TOURNÉE. LA SIGNIFICATION DES MOTS ÉTAIT ALORS LIÉE À L'IMAGE DE CETTE MORT STATUFIÉE QUI PLANAIT AU-DESSUS DE LUI. D'AILLEURS, LE VISAGE DE LA MORT EST DANS L'OMBRE, ET ON NE SAIT PAS SI C'EST CELUI D'UN HUMAIN OU D'UN CHAT.

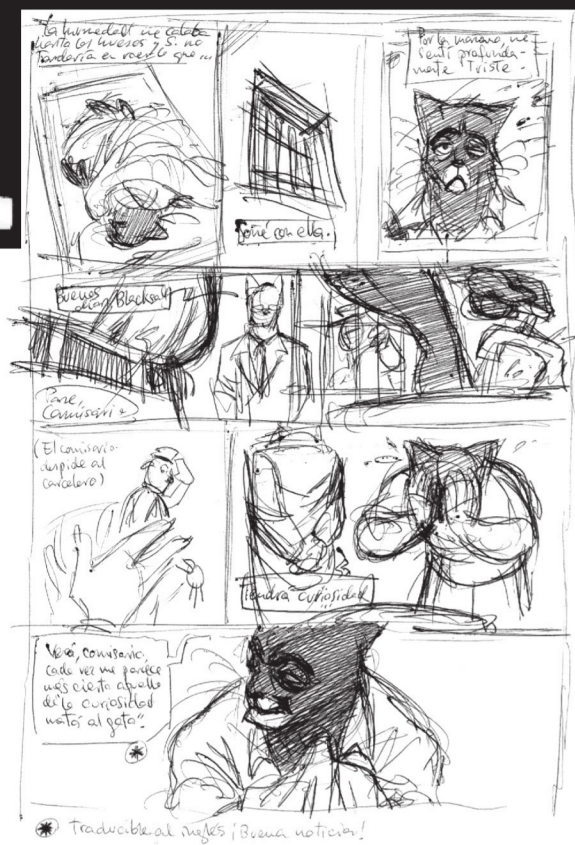


POUR CETTE PLANCHE, L'IDÉE ÉTAIT DE FAIRE DES CASES AVEC UN CÔTÉ MÉCANIQUE ET SYSTÉMATIQUE, CELA AFIN D'ILLUSTRER L'ASPECT PROFESSIONNEL DES HOMMES DE MAIN, EN DÉSHUMANISANT LA SCÈNE.

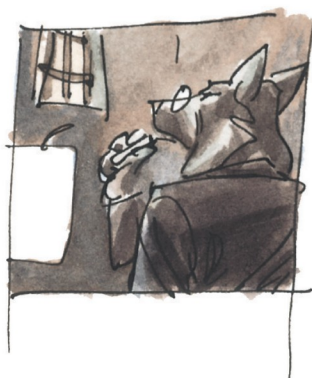




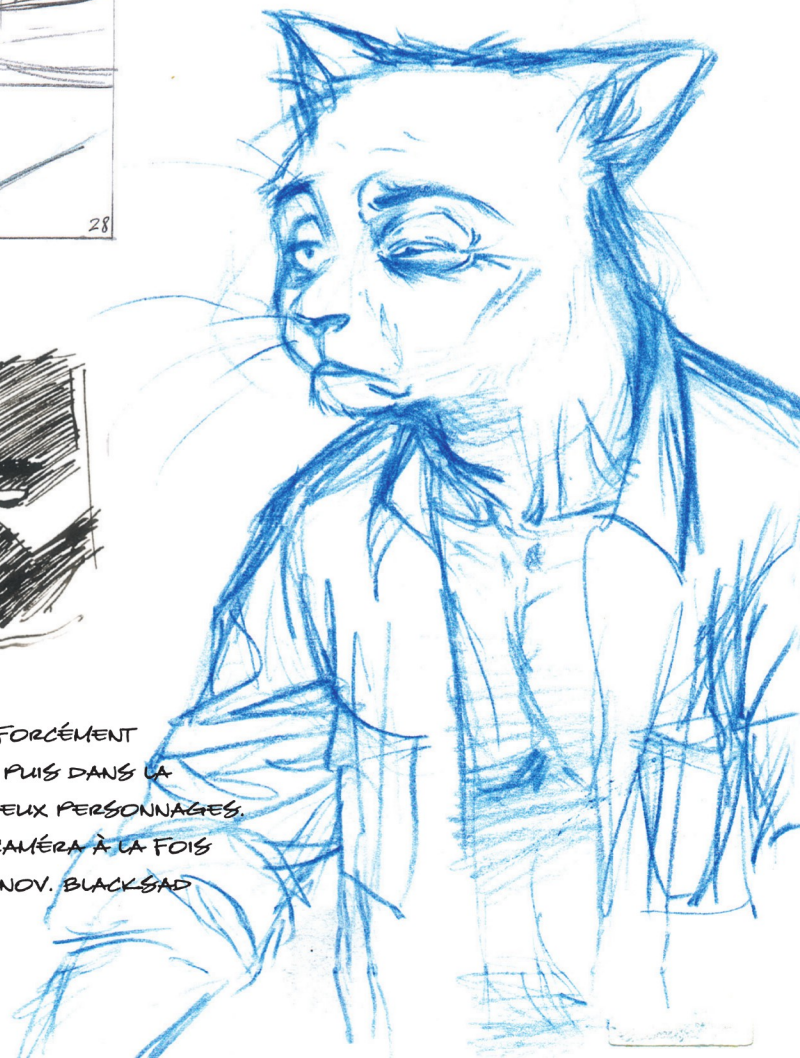
DANS LE PREMIER PLAN (SUBJECTIF) DE
CETTE PLANCHE, LA COMPOSITION AVEC
L'ANGE DÉCHU EST TRÈS TORDUE.
APRÈS PLUSIEURS ESSAIS ET PUISQUE
C'ÉTAIT INUTILE D'ESSAYER DE FAIRE
PLUS BEAU, J'AI DESSINÉ PLUS OU
MOINS DE MÉMOIRE L'ANGE DÉCHU
DU PARC DU RETIRO, À MADRID (UNE
SCULPTURE INCROYABLE DE RICARDO
BEUVER), PEUT-ÊTRE LE SEUL MONUMENT
DU MONDE CHRÉTIEN SUR LE DIABLE.
JUAN ET MOI AVIONS UN PROJET SUR LE
THÈME DE L'ANGE DÉCHU, LE PLACER ICI,
ÉTAIT UN CUN D'ŒIL ENTRE NOUS.

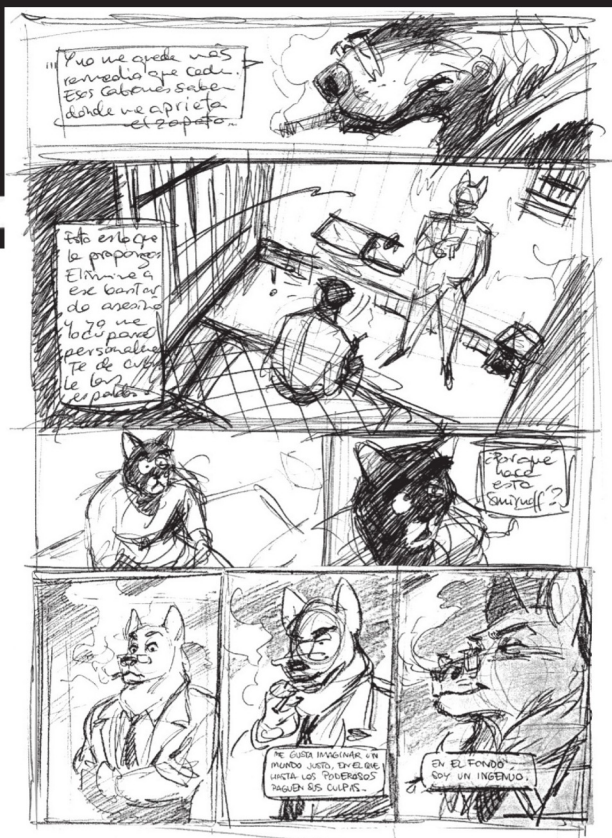


DANS LA CINQUIÈME CASE, J'AVAIS D'ABORD OPTÉ
POUR UN PLAN RAPPROCHÉ DE LA MAIN DE SMIRNOV.
LE GESTE N'ÉTANT PAS TRÈS CLAIR, J'AI FINALEMENT
CHOISI UN PLAN AMÉRICAIN OÙ SMIRNOV REGARDE LA
CELLE EN FAISANT UN GESTE DE LA MAIN AU GARDIEN.
LE FAIT QU'IL NE REGARDE PAS SA PROPRE MAIN TRADUIT
BIEN LA NONCHALANCE DE SON GESTE.

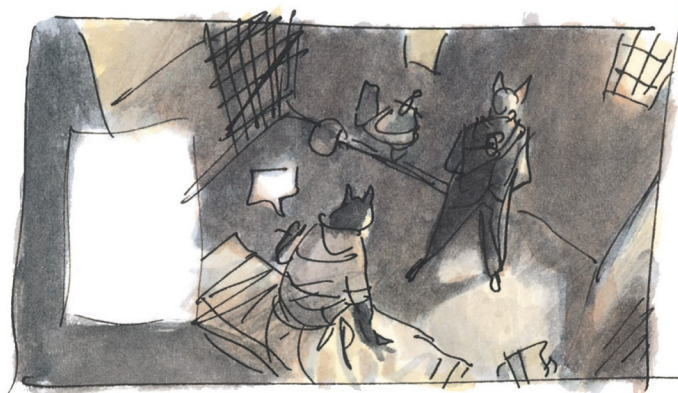


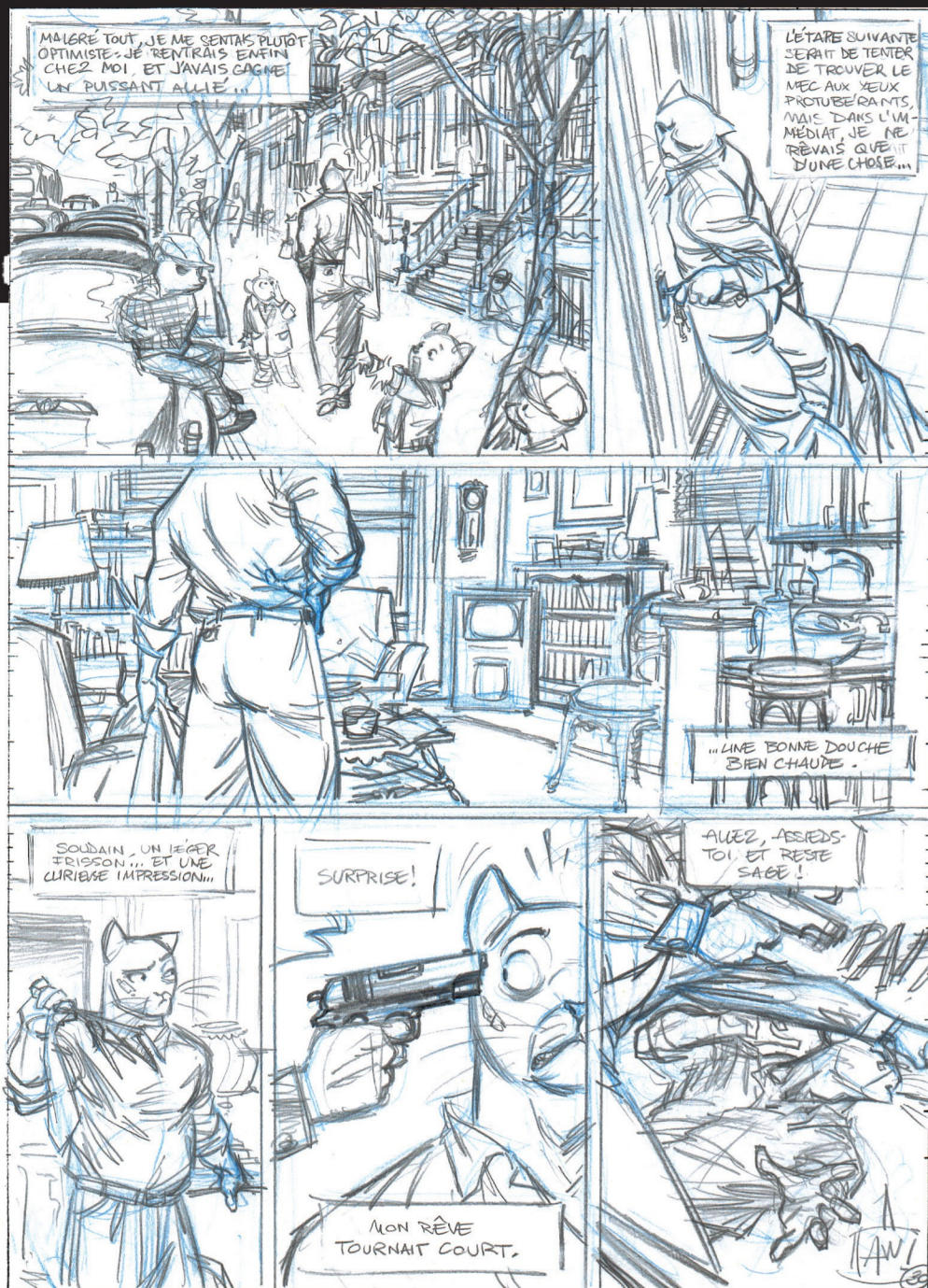
SI LE RESPECT DES AXES FACILITE LA LECTURE, CE N'EST PAS FORCÉMENT UNE NÉCESSITÉ EN BD. AU DÉPART, BLACKSAD EST À DROITE, PUIS DANS LA QUATRIÈME CASE, UN PLAN SUR LES MAINS RAPPROCHE LES DEUX PERSONNAGES. CETTE PETITE INFLEXION NARRATIVE PERMET DE BASCULER LA CAMÉRA À LA FOIS AU-DESSUS ET LÉGÈREMENT DE CÔTÉ DES ÉPAULES DE SMIRNOV. BLACKSAD PASSE ALORS À GAUCHE JUSQU'À LA FIN DE LA SÉQUENCE.





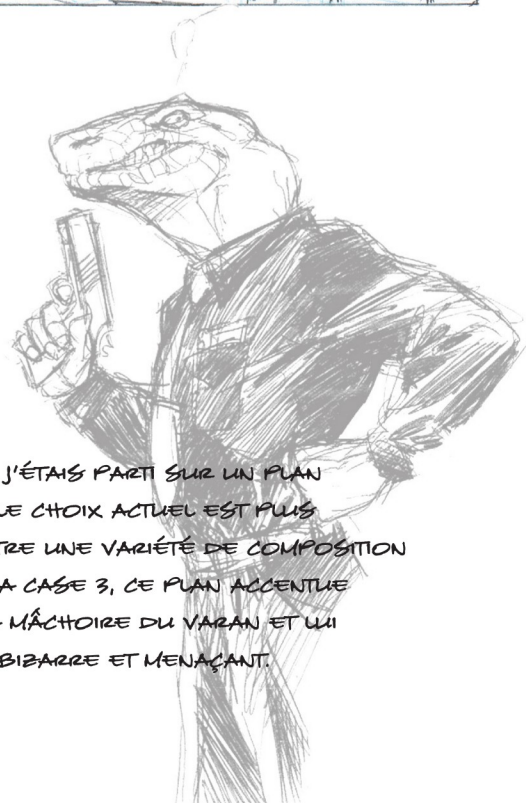
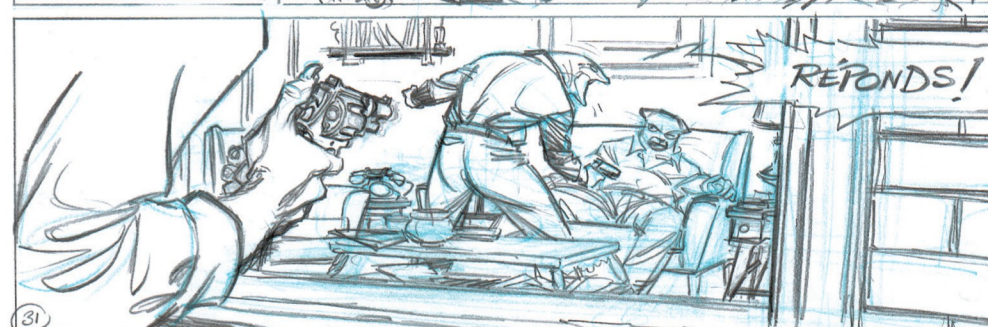
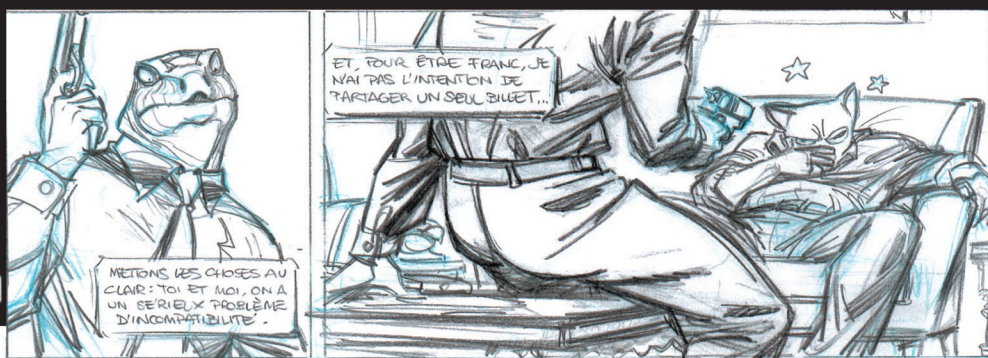
DANS CETTE SCÈNE, SMIRNOV FUME UNE CIGARETTE ET, D'UN GESTE DÉCONTRACTÉ, RECRACHE LA FUMÉE PAR LE NEZ D'UNE FAÇON PENSIVE. CETTE ACTION SECONDAIRE, TOUT EN ÉTANT UNE RÉFÉRENCE ÉVIDENTE AU FILM NOIR, CONFÈRE UN CERTAIN RÉALISME AU PERSONNAGE DE SMIRNOV.



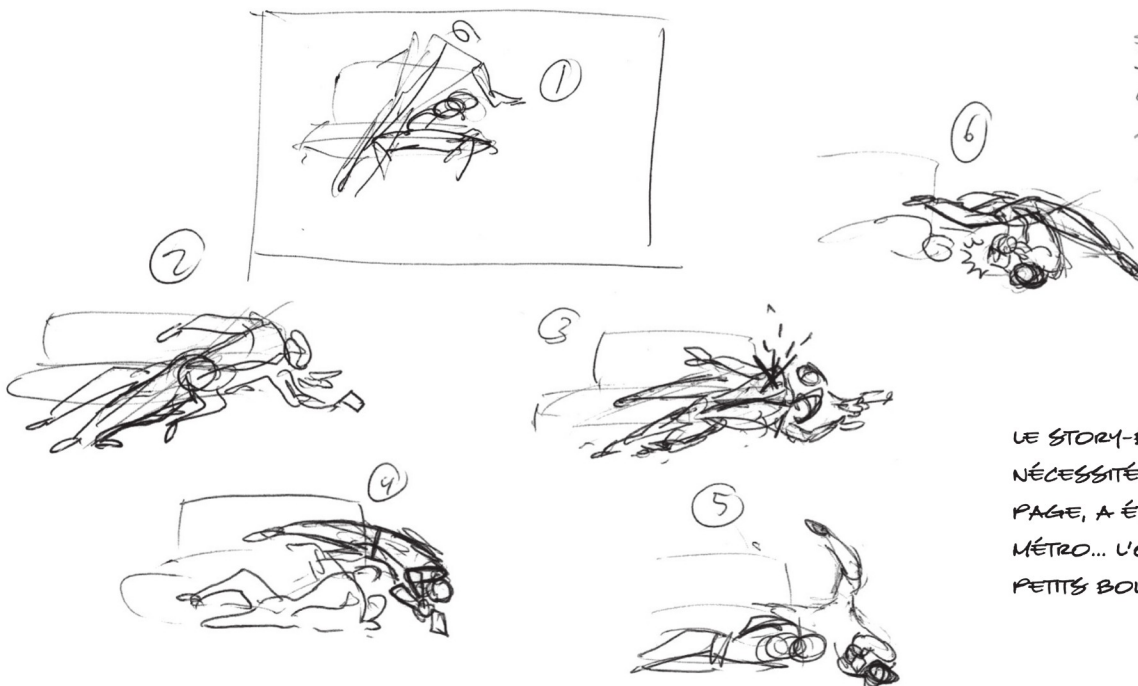
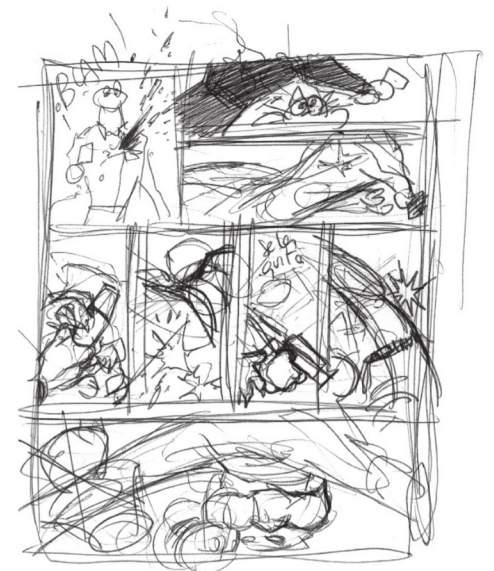
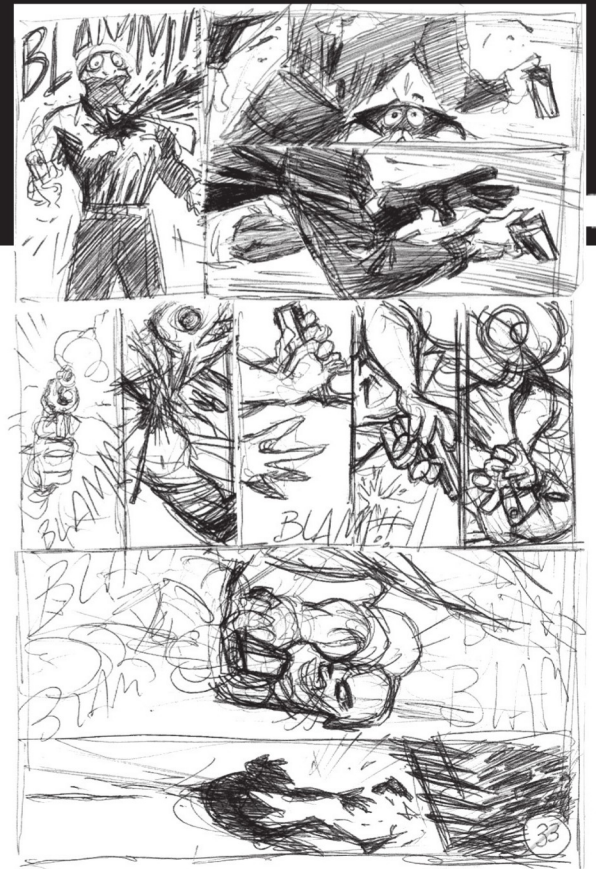
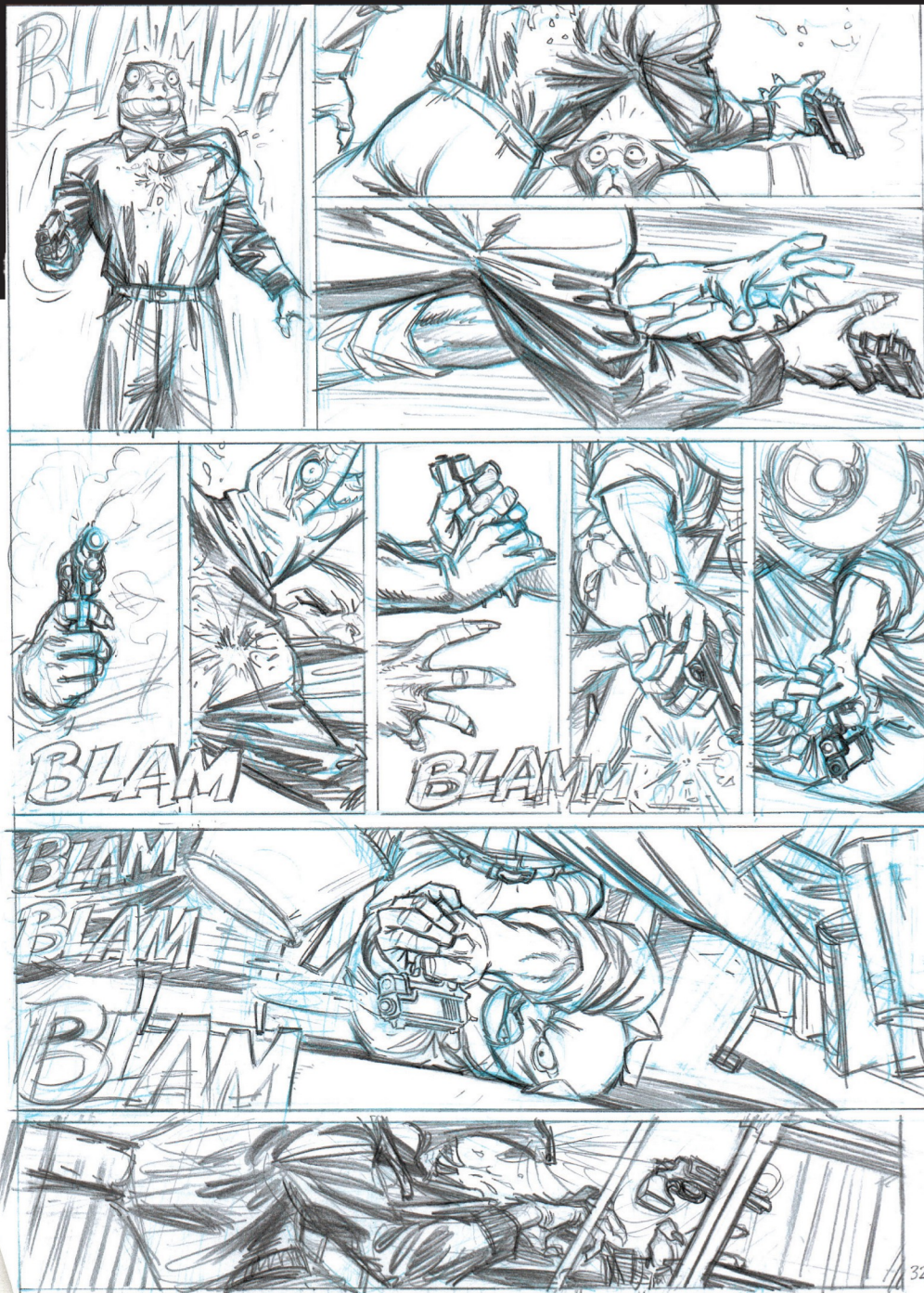


AVEC JUAN, NOUS AVONS LONGUEMENT DISCUTÉ POUR SAVOIR OÙ VIVAIT BLACKSAD. SON APPARTEMENT EST DEVENU EN FIN DE COMPTE CELUI D'UN CÉLIBATAIRE BANAL ASSÉZ CULTIVÉ. IL UT BEAUCOUP DE JOURNAUX, POSSÈDE DE NOMBREUX LIVRES ET AIME LA PEINTURE, PARTICULIÈREMENT CELLE DE LAUTREC (LES OBSERVATEURS COMPRENDRONT). SON MOBILIER DEVAIT REFLECTER SON CARACTÈRE MODERNE : C'EST UN HOMME DE SON TEMPS.

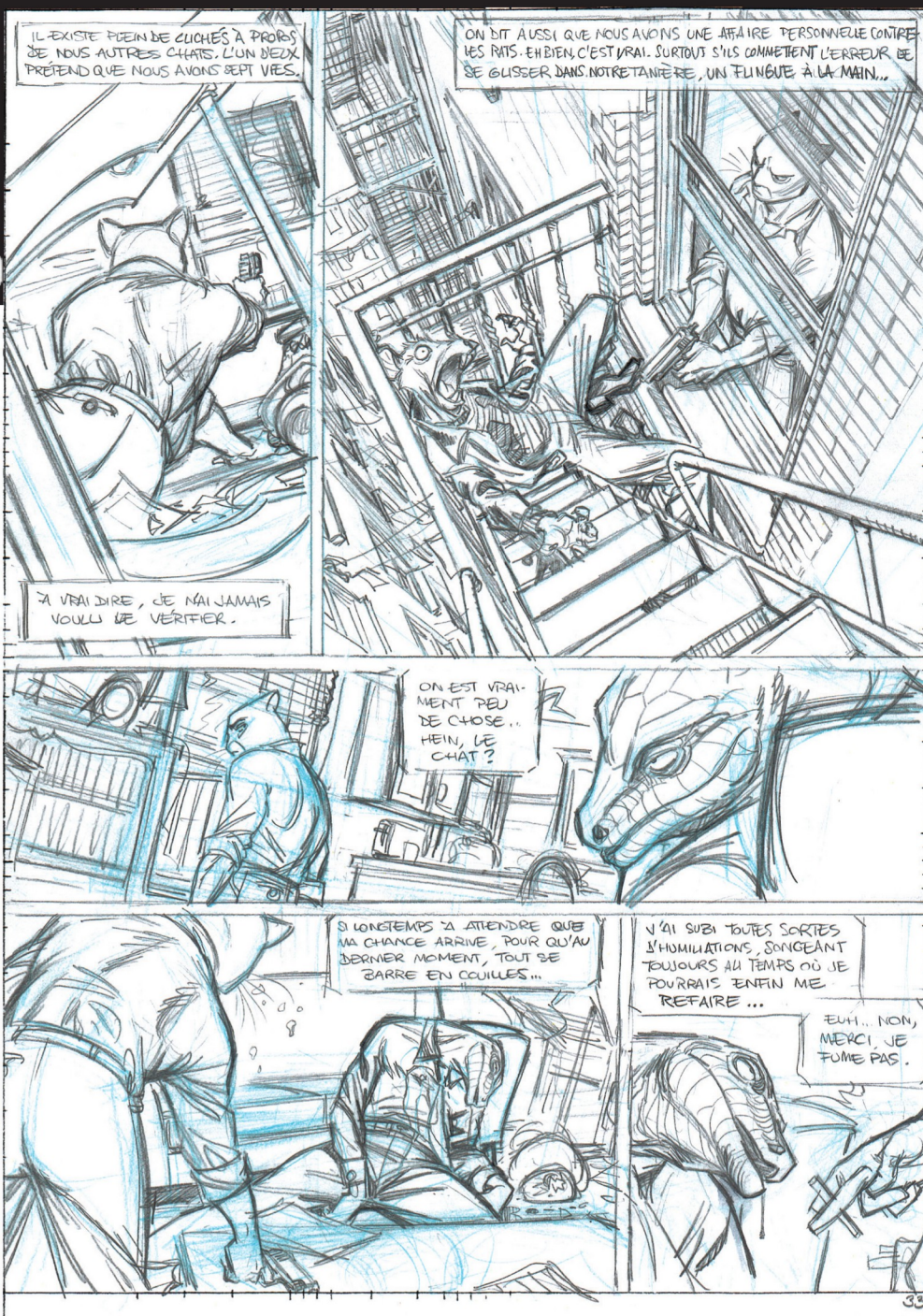
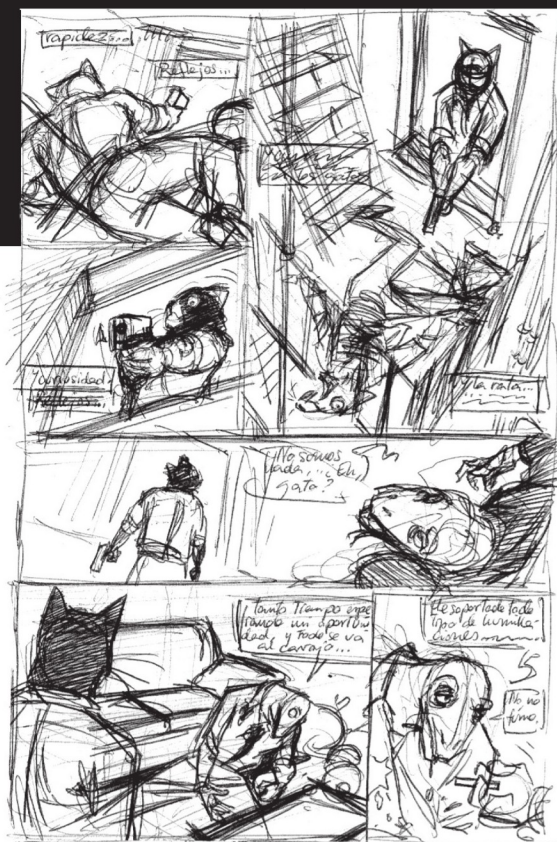




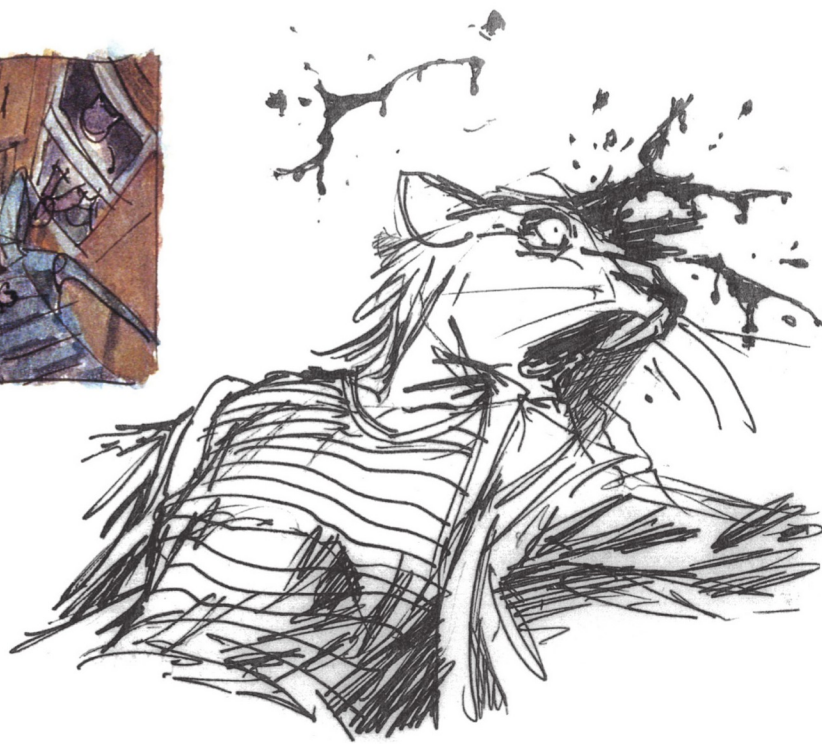
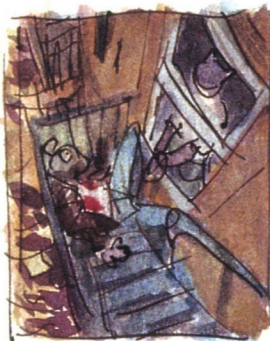
POUR LA CASE 5, J'ÉTAIS PARTI SUR UN PLAN DE PROFIL, MAIS LE CHOIX ACTUEL EST PLUS INTÉRESSANT. OUTRE UNE VARIÉTÉ DE COMPOSITION PAR RAPPORT À LA CASE 3, CE PLAN ACCENTUE LE VOLUME DE LA MÂCHOIRE DU VARAN ET LUI CONFÈRE UN AIR BIZARRE ET MENAÇANT.



LE STORY-BOARD DE CETTE PLANCHE, QUI A NÉCESSITÉ BEAUCOUP D'ESSAIS DE MISE EN PAGE, A ÉTÉ ENTièrement RÉAUSÉ DANS LE MÉTRO... L'ORIGINAL EST UN VÉRITABLE COLLAGE DE PETITS BOUTS DE PAPIER.



LA DEUXIÈME CASE DU STORY-BOARD PRÉSENTE UN BLACKSAD DANS UNE POSE TRÈS BRUCE WILLIS. EN FAIT, LE TEXTE ÉTAIT TRÈS DIFFÉRENT. IL PARLAIT DE RÉFLEXES, DE RAPIDITÉ, ET DE LA CURIOSITÉ DES CHATS. MAIS LA SIMILITUDE AVEC LE DIALOGUE PRÉCÉDENT, "LA CURIOSITÉ TUE LE CHAT...", NOUS A OBLIGÉS À MODIFIER LE TEXTE INITIAL POUR L'ACTUEL, QUE JE TROUVE BIEN MEILLEUR.

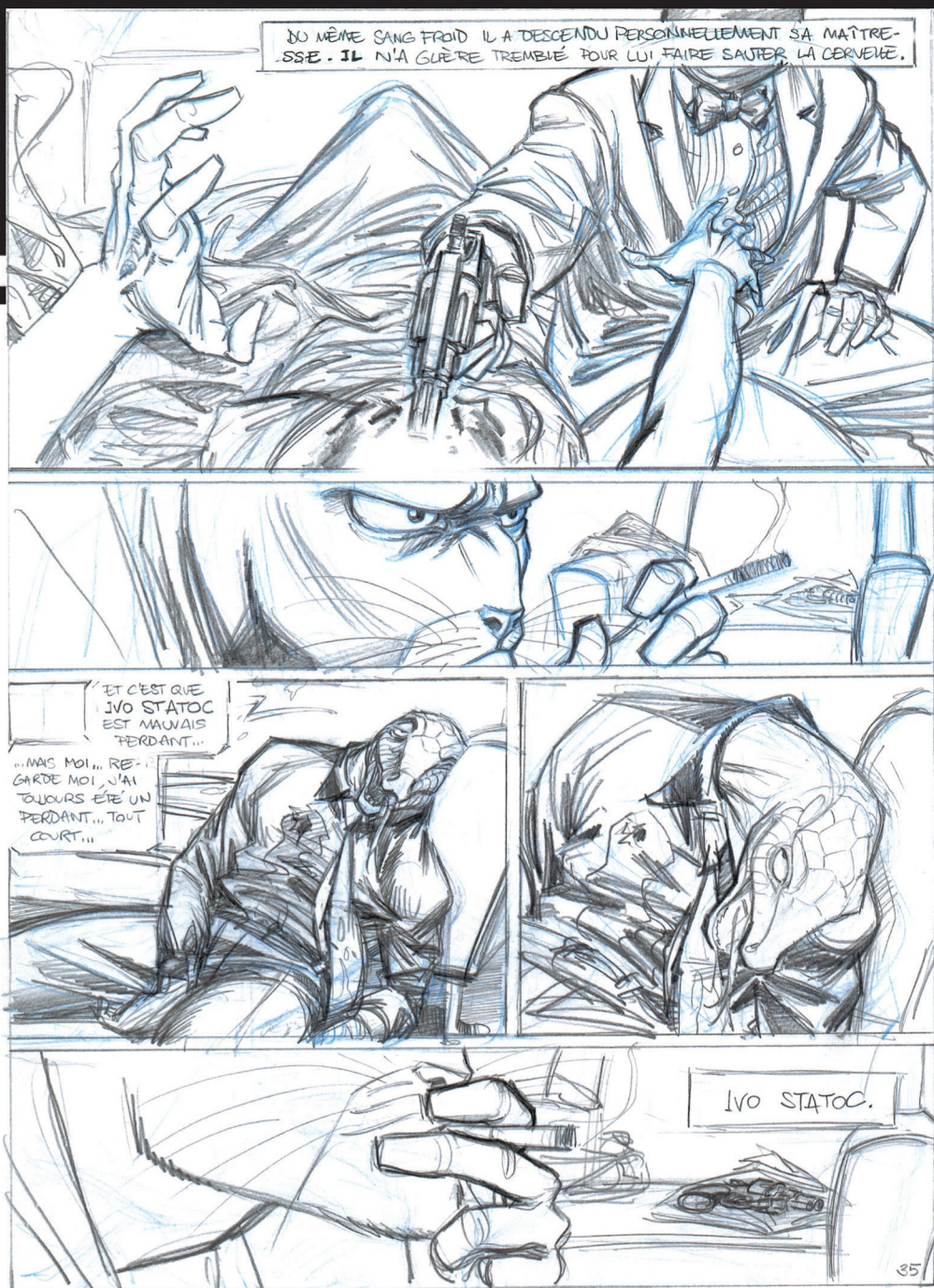




34



DANS LE STORY-BOARD, LA DEUXIÈME CASE ÉTAIT VRAIMENT TROP MALVAISE. JE L'AI DONC ENTièrement RECOMPOSÉE. JE ME RÉSERVE TOUJOURS LA PHASE DU DÉCOUPAGE. LA RECHERCHE DE PLANS, DE COMPOSITIONS OU DE SOLUTIONS NARRATIVES EST CE QUE JE PRÉFÈRE DANS LA BD. D'ABORD, ON EST UN PEU PERDU, ON TÂTONNE, ON FAIT QUELQUES CROQUIS. PUIS, SOUDAIN, UNE IDÉE PREND FORME, ET ON ÉPROUVE UNE ÉNORME SATISFACTION DE L'AVOIR TROUVÉE. C'EST L'UN DES ASPECTS LES PLUS GRATIFIANTS ET SATISFAISANTS DU TRAVAIL DE DESSINATEUR.



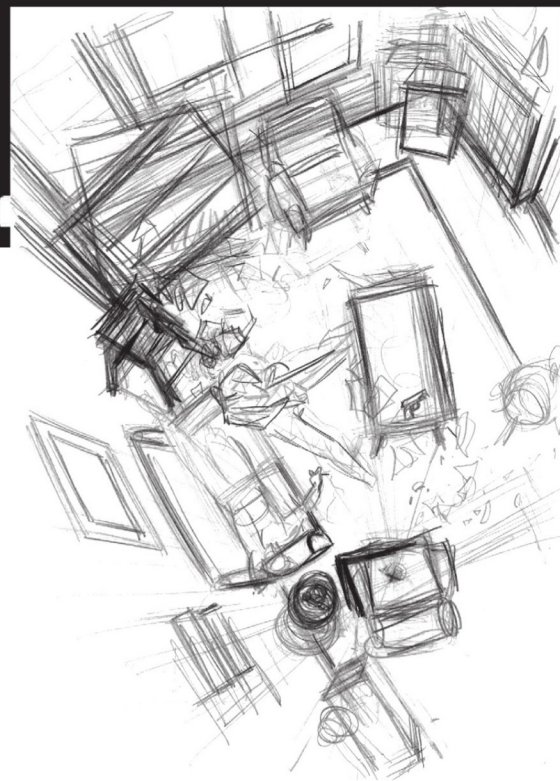
ICI, A DROITE, NATAUA PORTE UN
DÉSHABILLÉ QUI NE DÉCOUVRE PAS
SA POITRINE, CE QUI J'EN SUIS SÛR
À LA VUE DE LA PREMIÈRE PLANCHE
N'A PAS MANQUÉ DE VOUS ÉTONNER.
LA VICTIME Y A LE SEIN GAUCHE SORTI
COMME SI STATOC AVAIT PU LA TOUCHER
JUSTE APRÈS L'AVOIR TUÉE.
AINSI, IL REBUTE DÉFINITIVEMENT
LE LECTEUR.

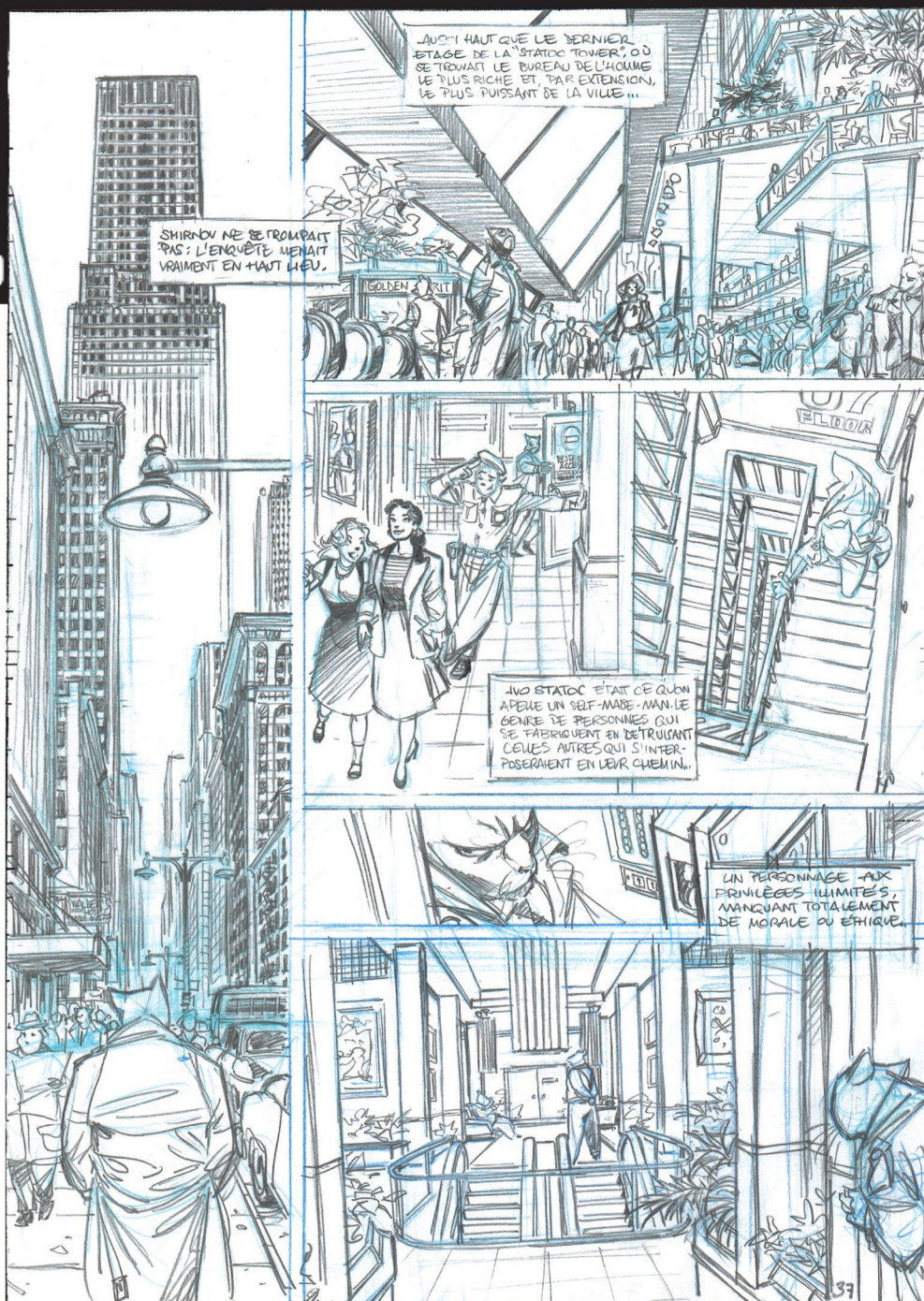


MES CAUCHEMARS AVAIENT ENFIN UN NOM.

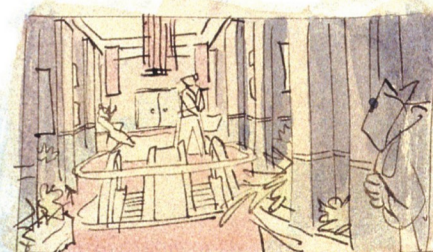
L'INTENTION DE CETTE PLANCHE ÉTAIT DE DONNER AU LECTEUR UNE SENSATION DÉRANGEANTE, CAUCHEMARDESQUE, DE VERTIGE... J'AI CHOISI DE PLACER LE POINT DE FUITE TRÈS HAUT DANS LA COMPOSITION CE QUI, DANS UNE VUE PLONGEANTE COMME CELLE-CI, EST LE CONTRAIRE DU NATUREL. CELA DONNE L'IMPRESSION AU SPECTATEUR DE REGARDER VERS LE HAUT, DE VOIR DES MEUBLES COUÉS AU PLAFOND. MAIS BLACKSAD, TROP PRÈS DU NIVEAU DU POINT DE FUITE, PARAÎSSAIT À SON TOUR NATUREL, PRESQUE APAISÉ. L'EFFORT POUR DÉRANGER LE LECTEUR DEVENAIT STÉRILE. L'EFFET PROFITAIT SURTOUT À LA PARTIE DE LA PLANCHE OÙ SONT LES MEUBLES. CEUX-CI, DU FAIT D'ÊTRE RENVERSÉS, AURAIENT MÊME EU BESOIN D'UNE LECTURE PLUS CLAIRE.

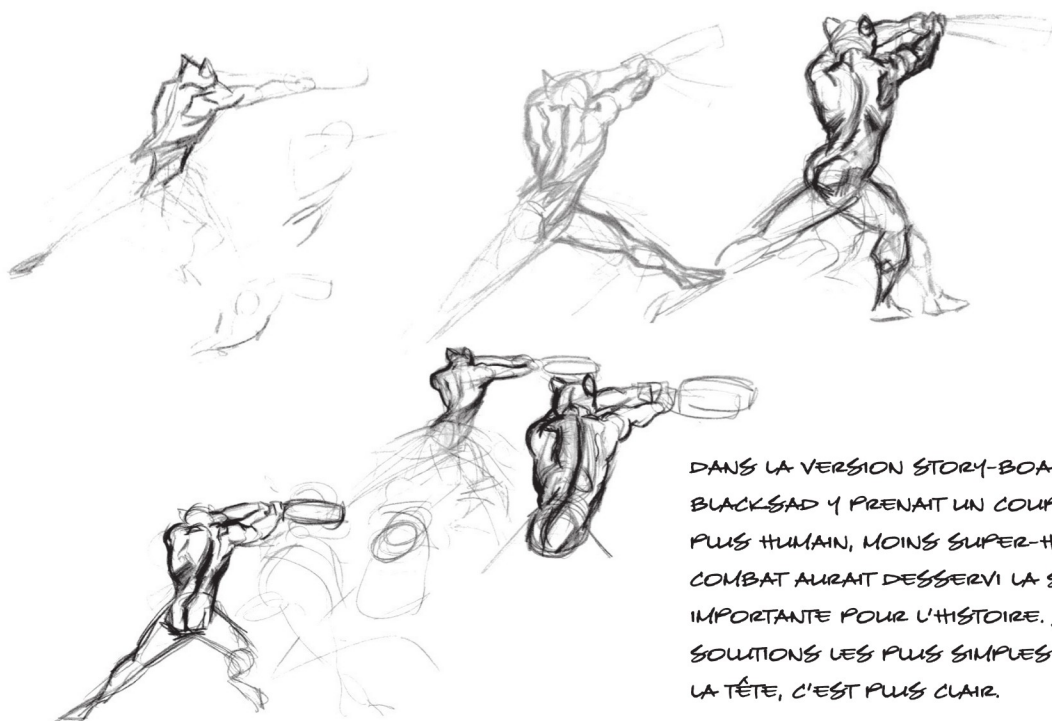
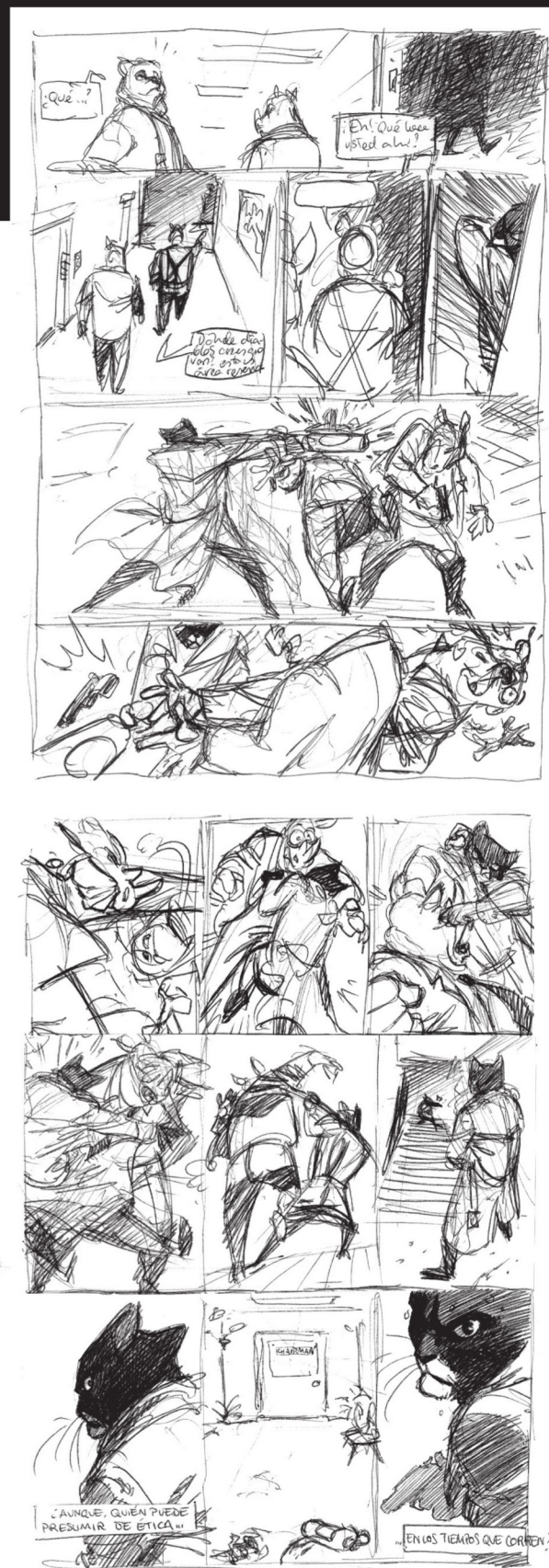
APRÈS UNE DISCUSSION AVEC UN AMI (VINCENT MASSY), UN "LAYOUT MAN" EXPÉRIMENTÉ, NOUS AVONS TOUT SIMPLEMENT DÉCIDÉ DE RETOURNER LA PAGE. DE CE FAIT, LE MOBILIER SITUÉ EN HAUT DE L'IMAGE DEVENAIT PLUS USIBLE, ET L'IMPRESSION DE VERTIGE QUE L'ON AVAIT AUPARAVANT SUR LES MEUBLES S'ÉTAIT DÉPLACÉE VERS LA TÊTE DE BLACKSAD. L'IMAGE EST AINSI BIEN PLUS RÉUSSIE ET EN INTERACTION AVEC LE TEXTE.





SI LE TEXTE DE LA PREMIÈRE CASE ILLUSTRE PARFAITEMENT L'IMAGE ET VICE VERSA, ON S'EST AMUSÉS À LE PLACER TOUT EN HAUT DE LA CASE, HISTOIRE D'EN RAJOUTER UNE COUCHE. DE TOUTE FAÇON, LE PLACER PLUS BAS AURAIT ÉTÉ MALADROIT DE MA PART, LE TEXTE EN HAUT CRÉANT UN LIEN NARRATIF VISUEL AVEC LA CASE SUIVANTE.

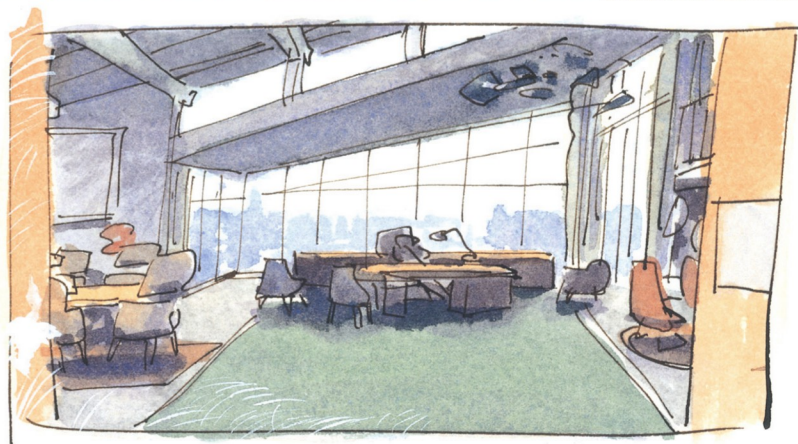


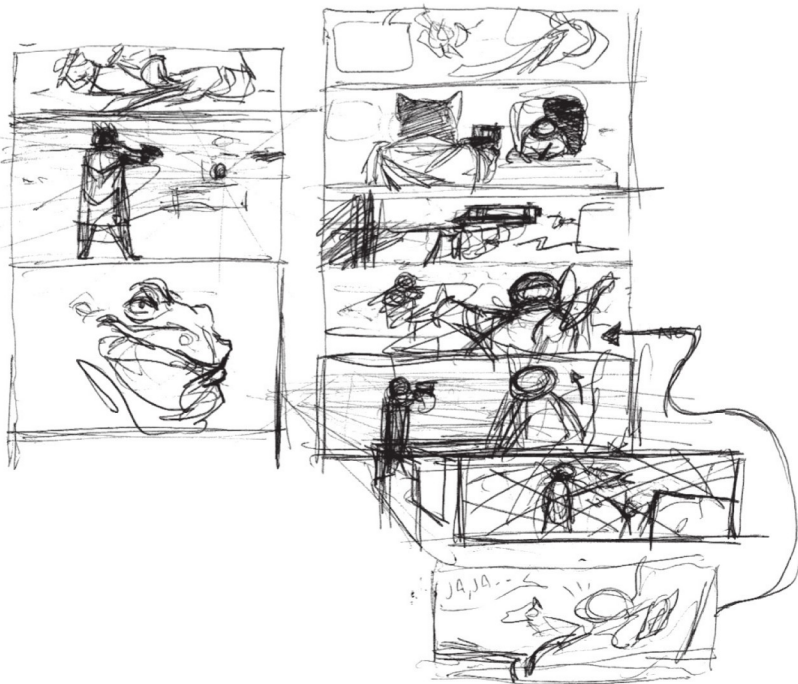
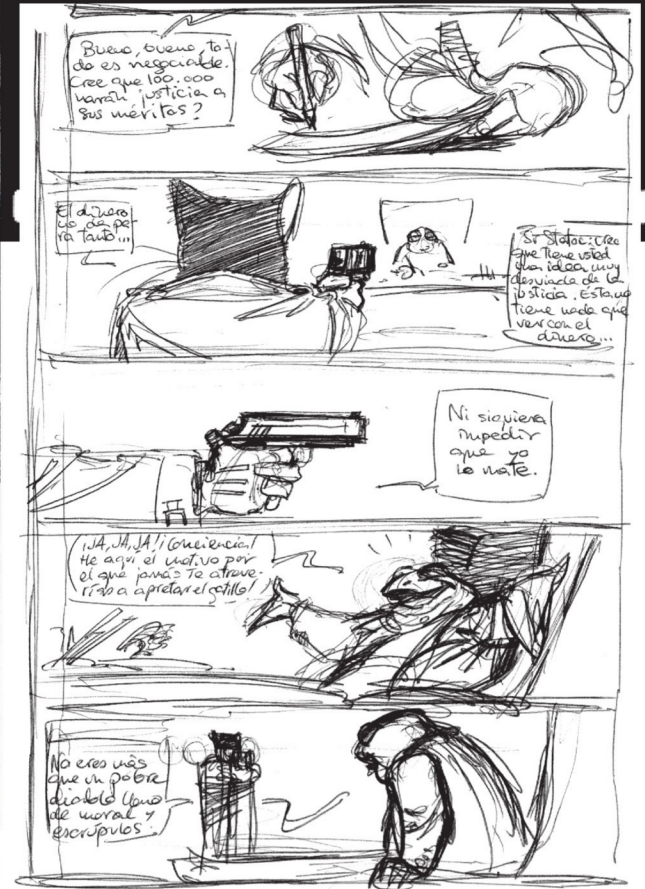


DANS LA VERSION STORY-BOARD, CETTE SCÈNE COMPORTAIT DEUX PLANCHES. BLACKSAD Y PRENAIT UN COUP, CE QUI DONNAIT À CETTE SÉQUENCE UN ASPECT PLUS HUMAIN, MOINS SUPER-HÉROS. MAIS UTILISER DEUX PAGES POUR CE COMBAT AURAIT DESSERVI LA SCÈNE SUIVANTE, QUI ÉTAIT AUTREMENT PLUS IMPORTANTE POUR L'HISTOIRE. J'AI MAINTENANT TENDANCE À APPRÉCIER LES SOLUTIONS LES PLUS SIMPLES ET LES PLUS DIRECTES. ON SE PREND MOINS LA TÊTE, C'EST PLUS CLAIR.

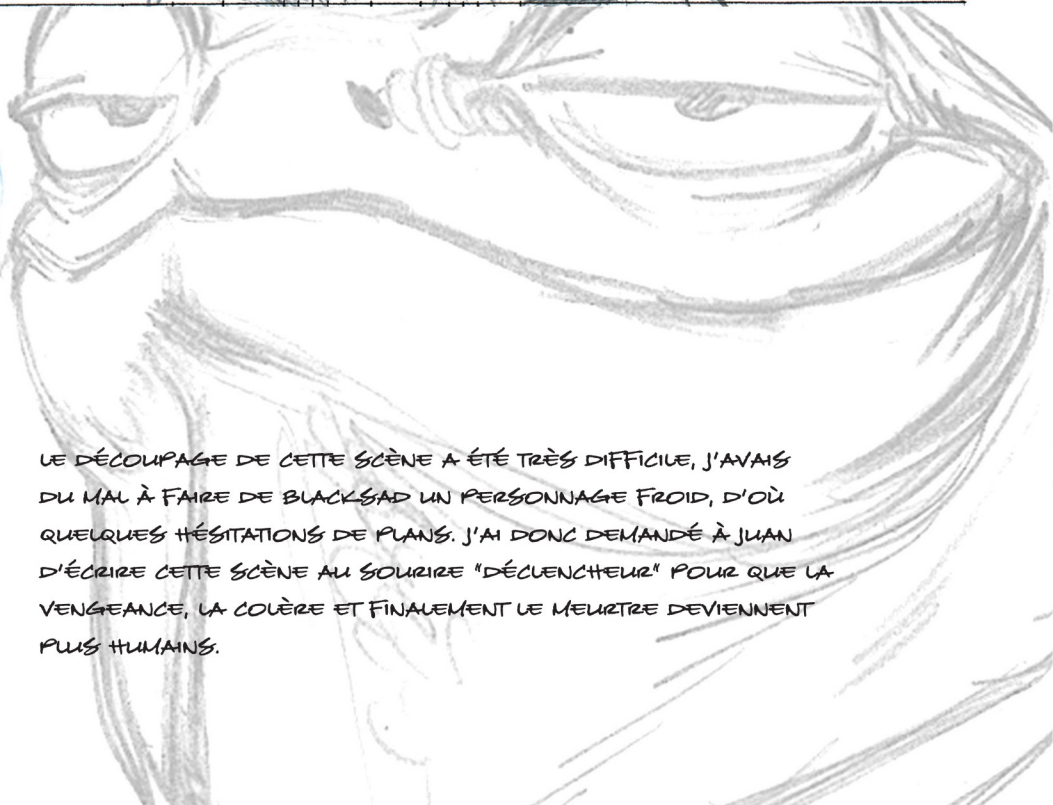
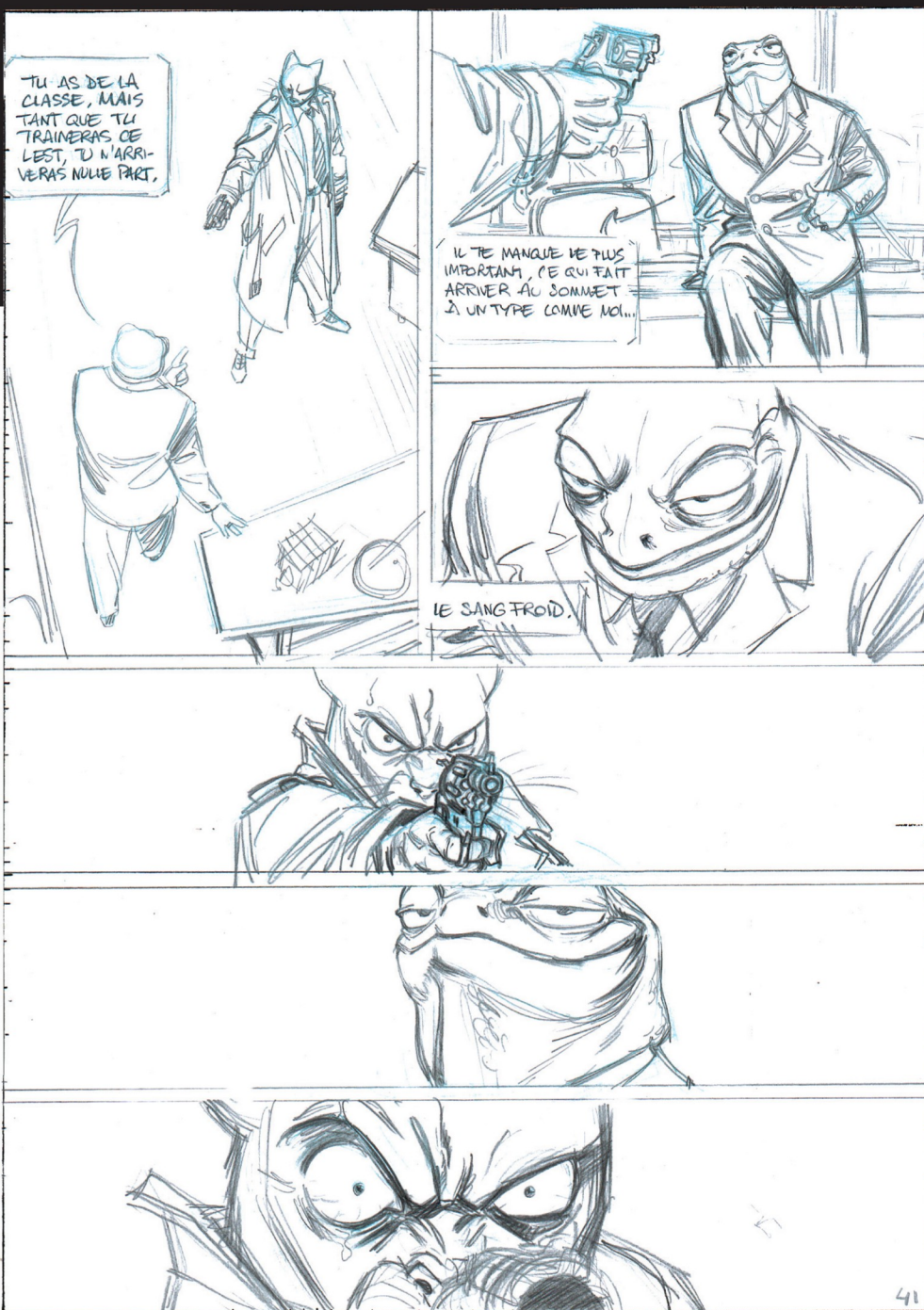
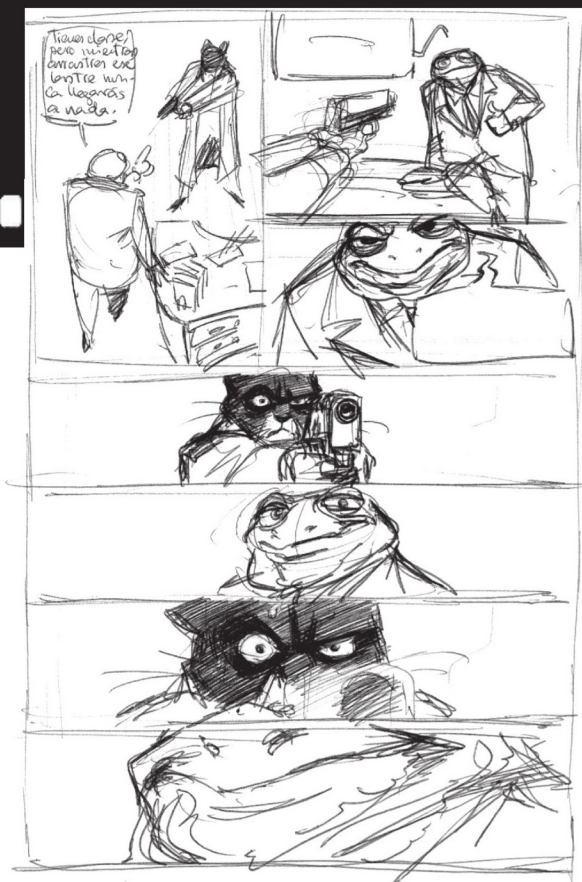


JE VOULAIS, POUR L'ENTRÉE EN SCÈNE DE STATOC, NON PAS UN ZOOM, MAIS UN VRAI MOUVEMENT DE CAMÉRA, TOUT EN PLANS SUBJECTIFS, AFIN QUE LE LECTEUR DÉCOUVRE LE VISAGE DU MEURTRIER EN MÊME TEMPS QUE BLACKSAD. TRÈS JUSTEMENT, DES AMIS TROUVAIENT QUE NE PAS MONTRER STATOC LORS DES SCÈNES PRÉCÉDENTES ÉTAIT INJUSTIFIÉ. POURTANT, IL ME SEMBLAIT INTÉRESSANT QUE SON APPARITION SOIT UN PEU THÉÂTRALE. ET PUIS, FAIRE DE CE MEURTRIER FROID ET DISTINGUÉ UN VULGAIRE CRAPAUD POURRAIT ÊTRE UNE SURPRISE EN SOI.

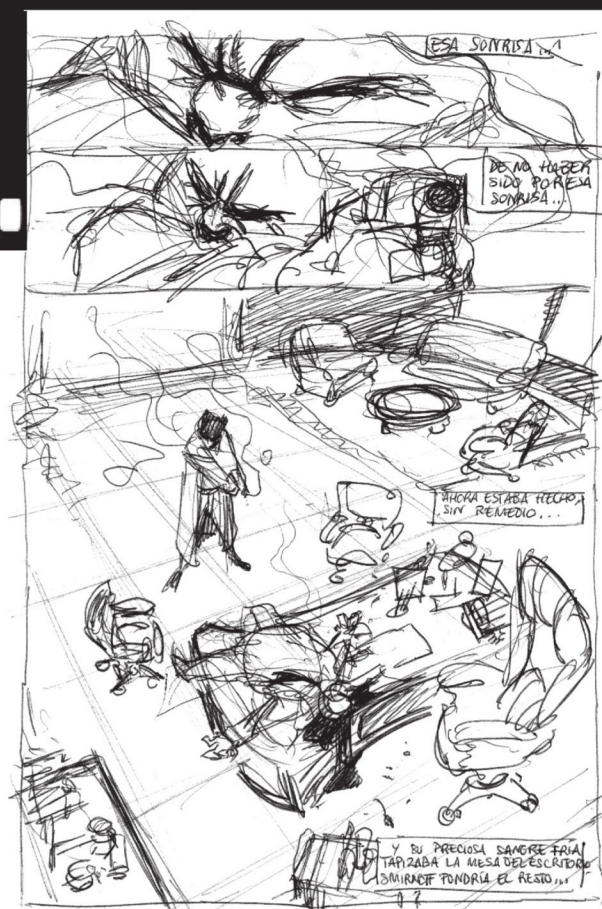
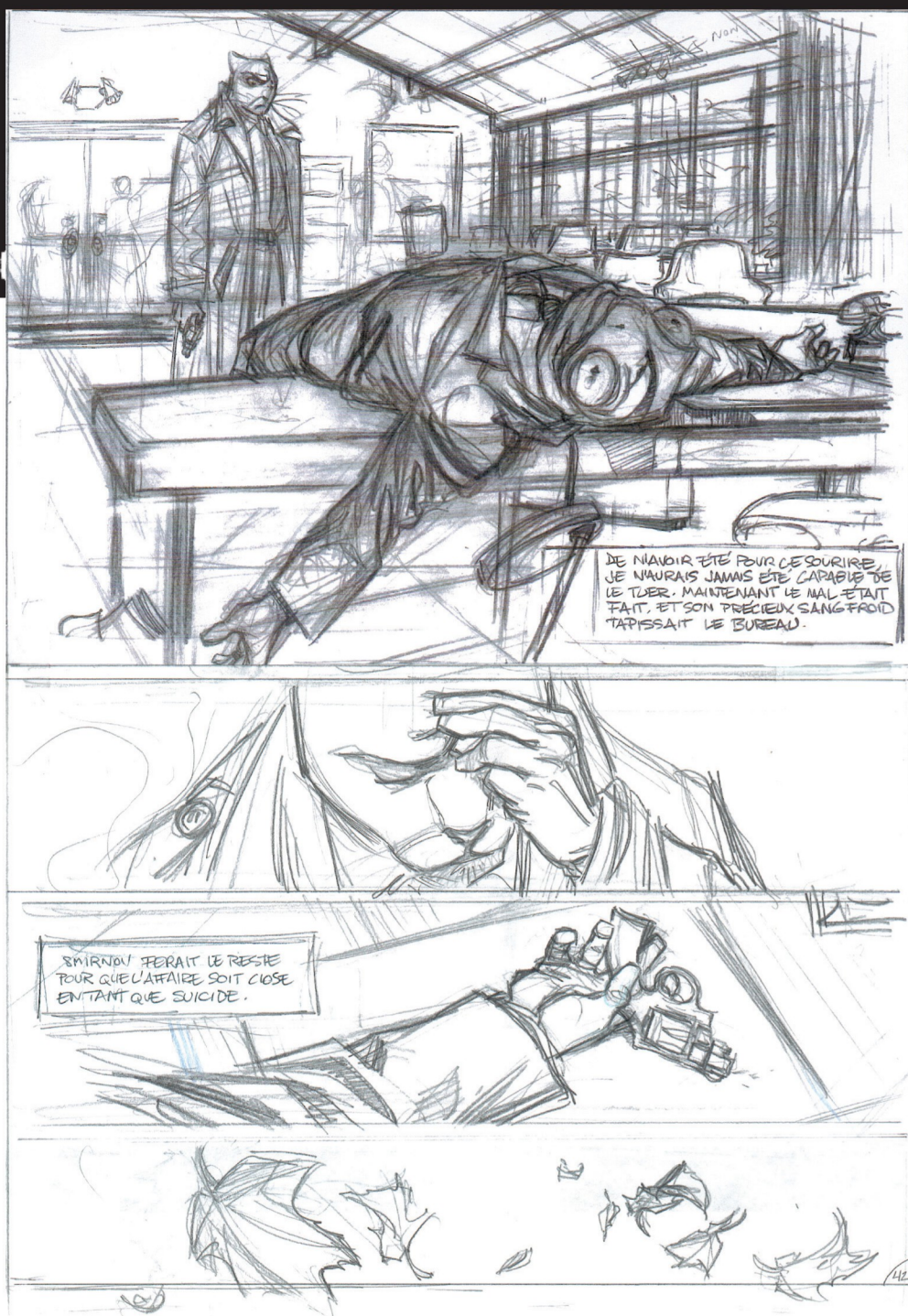




CETTE PLANCHE EST CONSTRUITE COMME UN SEUL
MOUVEMENT CONTINU DE CAMÉRA. ON A D'ABORD UN
PLAN SERRÉ SUR STATOC, ENSUITE UN ZOOM ARRIÈRE
JUSQU'AUX ÉPAULES DE BLACKSAD, PUIS LA CAMÉRA
TOURNE AUTOUR DE LUI (PROFIL DU BRAS), S'APPROCHE
DE STATOC, ET ENFIN SE PLACE DERRIÈRE LUI.



LE DÉCOUPAGE DE CETTE SCÈNE A ÉTÉ TRÈS DIFFICILE, J'AVAIS DU MAL À FAIRE DE BLACKSAD UN PERSONNAGE FROID, D'OÙ QUELQUES HÉSITATIONS DE PLANS. J'AI DONC DEMANDÉ À JUAN D'ÉCRIRE CETTE SCÈNE AU SOURIRE "DÉCLENCHÉ" POUR QUE LA VENGEANCE, LA COÛRE ET FINALEMENT LE MEURTRE DEVIENNENT PLUS HUMAINS.



J'AI REDÉCOUPÉ CETTE SÉQUENCE DE
MANIÈRE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTE
PAR RAPPORT AU STORY-BOARD. ICI,
LA DÉTONATION EST ÉLIPSÉE, ET L'ACTE
N'EST PAS MONTRÉ. LE RÉSULTAT N'EN EST
D'AILLEURS QUE PLUS CHOQUANT.



"Para que el caso se
tempere como
suicidio."

POLICE

Problemas?
Pistola, un
cargador...

Compu de

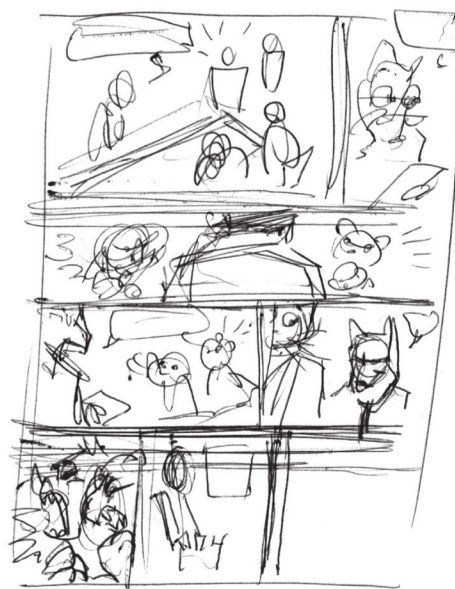
IL Y A UN
PROBLEME ?

PTT! DE LA
ROUTINE... UN
TÊTE-À-TÊTE...

JE VOIS.

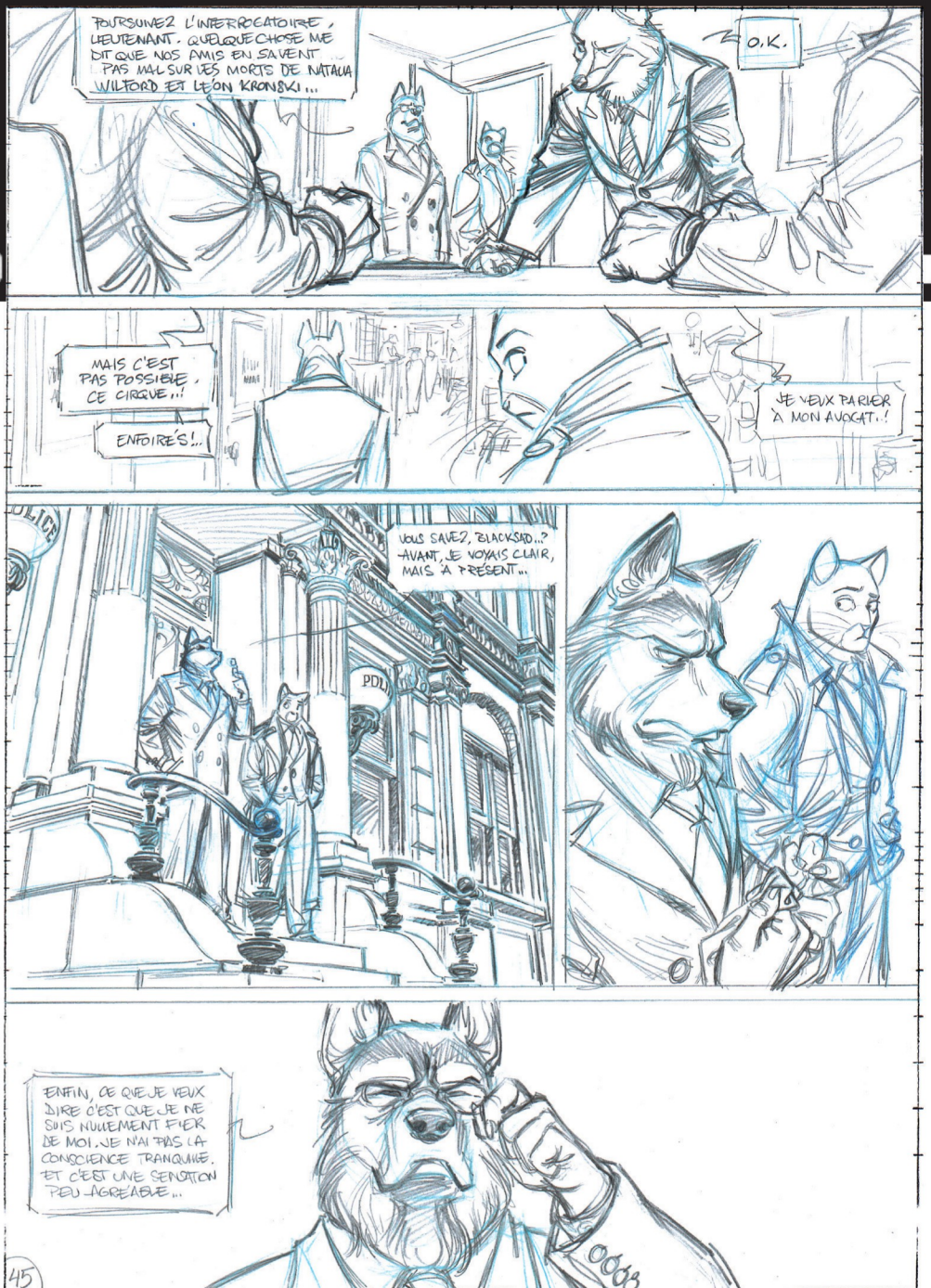
43

DANS LA VERSION FINALE DE CETTE PAGE, J'AI
RAJOUTÉ LE PLAN DU COMMISSARIAT QUI, DU COUP, EST
SANS DOUTE MA CASE PRÉFÉRÉE DE L'ALBUM. OUTRE
LA PALETTE UTILISÉE ET LA COMPOSITION, CE SONT
SURTOUT LES PETITES HISTOIRES DÉVELOPPÉES ICI
ET LÀ QUI M'ONT LE PLUS AMUSÉ.

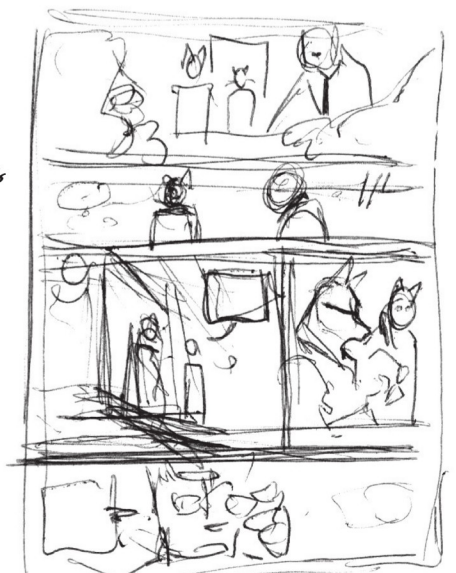


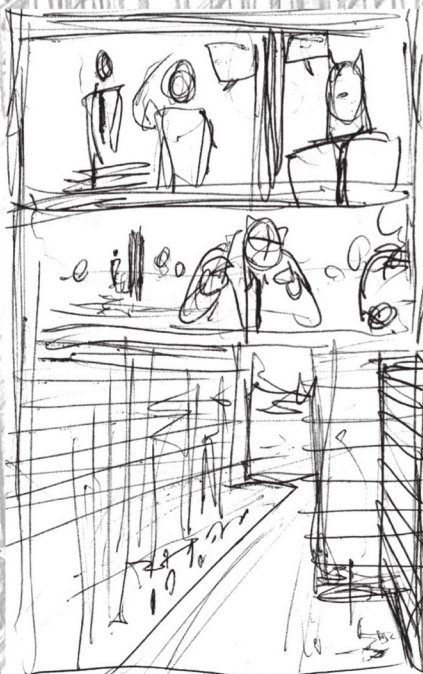
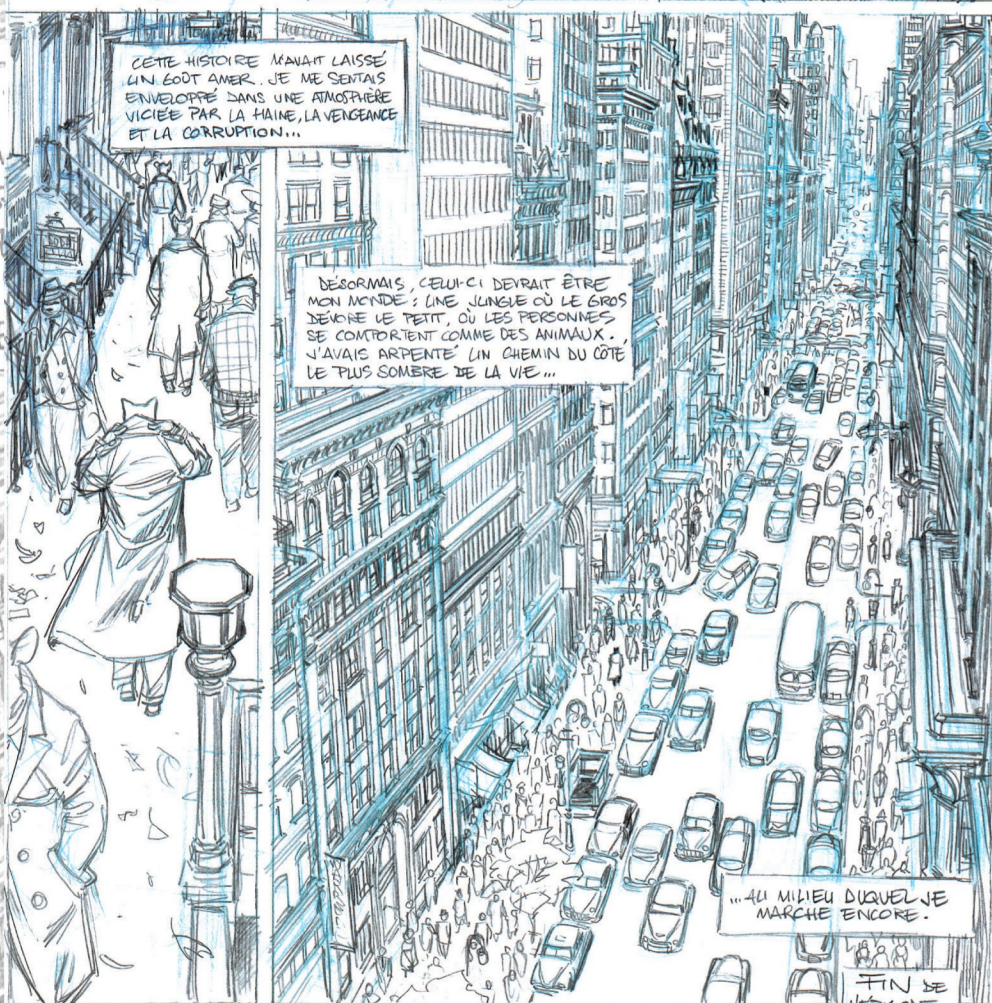
ON NOUS DEMANDE PARFOIS EN DEDICACE SI CERTAINS PERSONNAGES AURONT UN RÔLE RÉCURRENT DANS LA SÉRIE. CE QUI EST SÛR, C'EST QUE L'ON RECROISERA FORCÉMENT LES PERSONNAGES DE SMIRNOV ET DU RENARD DANS LES TOMES SUIVANTS.





J'ESSAIE D'AJOUTER DES PETITES CHOSSES À LA NARRATION QUI RENDENT L'HISTOIRE ET LES PERSONNAGES PLUS CRÉDIBLES. DES IMAGES SILENCIEUSES EN DISENT PARFOIS BEAUCOUP SUR LES ÉMOTIONS DES PERSONNAGES. DANS LA CASE 4, SMIRNOV NETTOIE SES LUNETTES AVEC UN CHIFFON AVANT DE LES REMETTRE SUR SON MUSEAU. BIEN QU'ILLUSTRANT, VOIRE INSISTANT SUR LE TEXTE : "... AVANT JE VOYAIS CLAIR, MAIS À PRÉSENT...", CETTE IMAGE PERMET SURTOUT DE VOIR QU'IL EST ENNUYÉ PAR CE QU'ILS VIENNENT DE FAIRE.





LES FORMES HORIZONTALES DES DEUX DERNIÈRES CASES DU STORY-BOARD ONT ÉTÉ REMPLACÉES PAR DES CASES VERTICALES. ELLES PERMETTENT RESPECTIVEMENT UN MOUVEMENT DE LA MARCHÉ PLUS CLAIR (CASE 3) ET UNE MEILLEURE COMPOSITION DU DÉCOR DANS LA DERNIÈRE CASE.

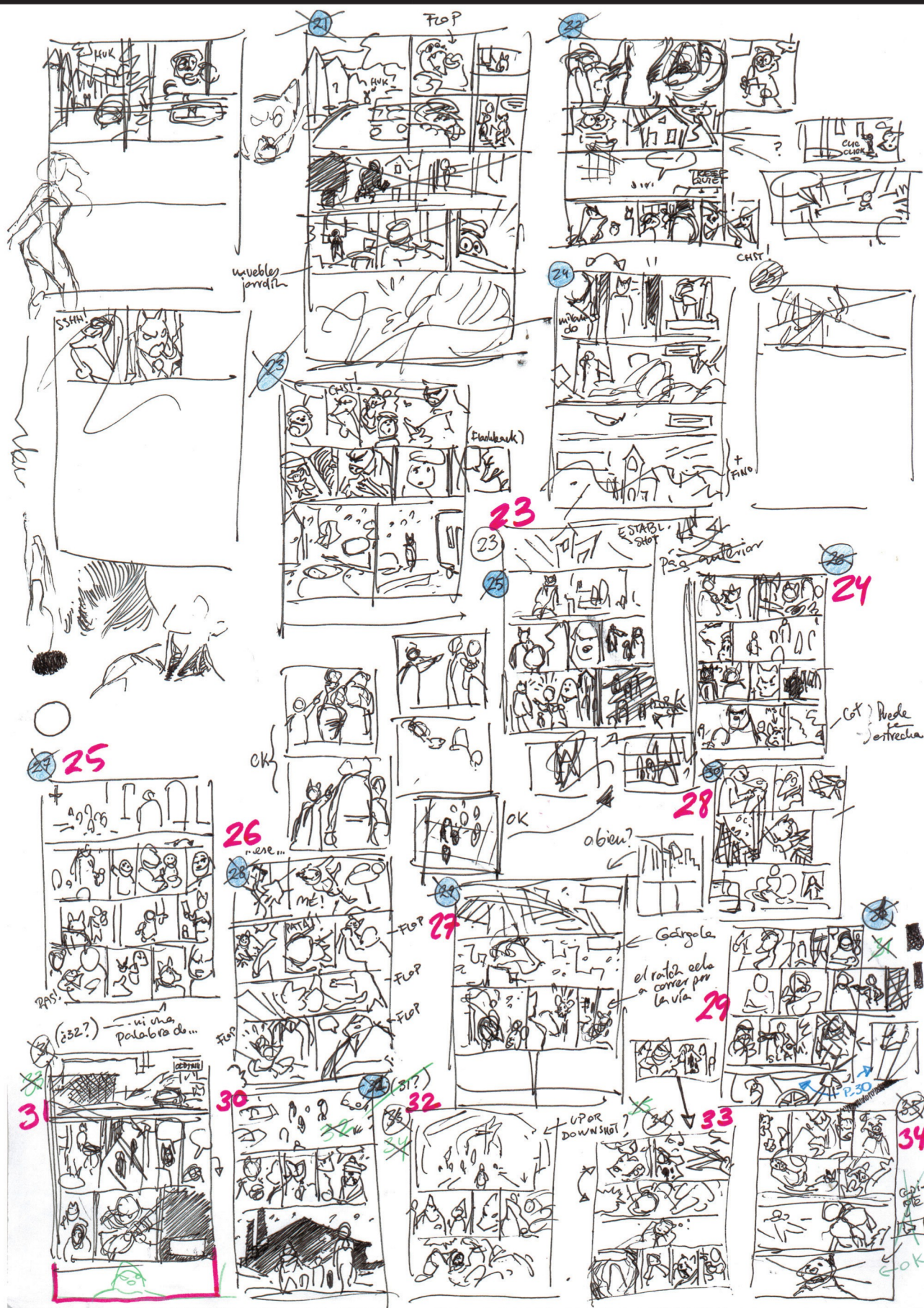
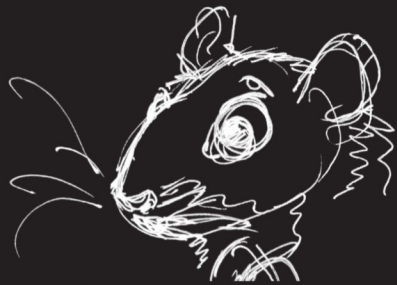
...AU MILIEU DUQUEL JE MARCHÉ ENCORE.

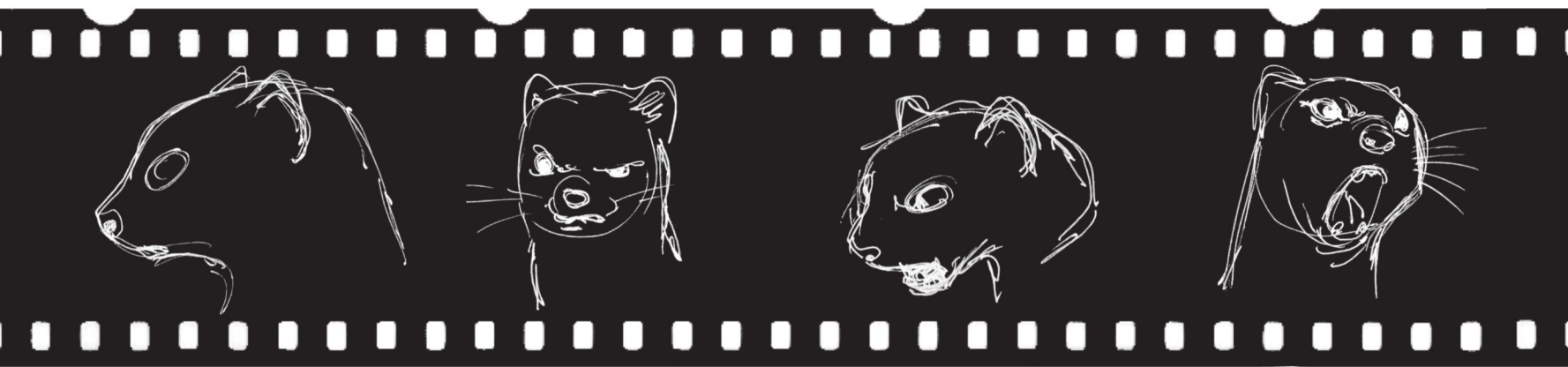


POUR VOUS FAIRE PATIENTER JUSQU'À
LA SORTIE D'ARCTIC-NATION...





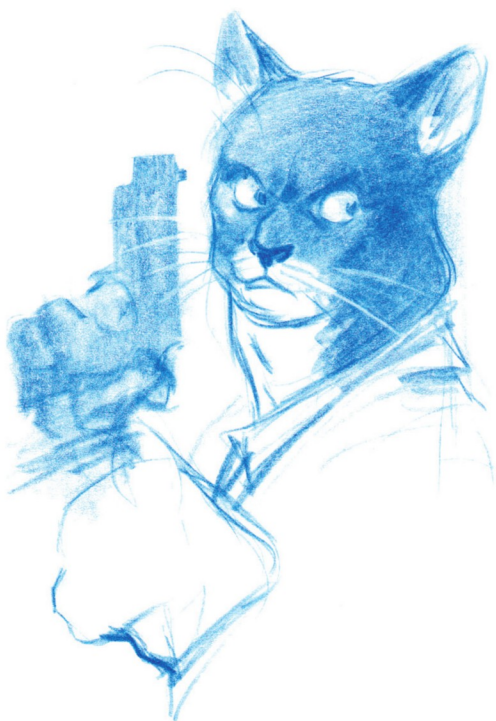






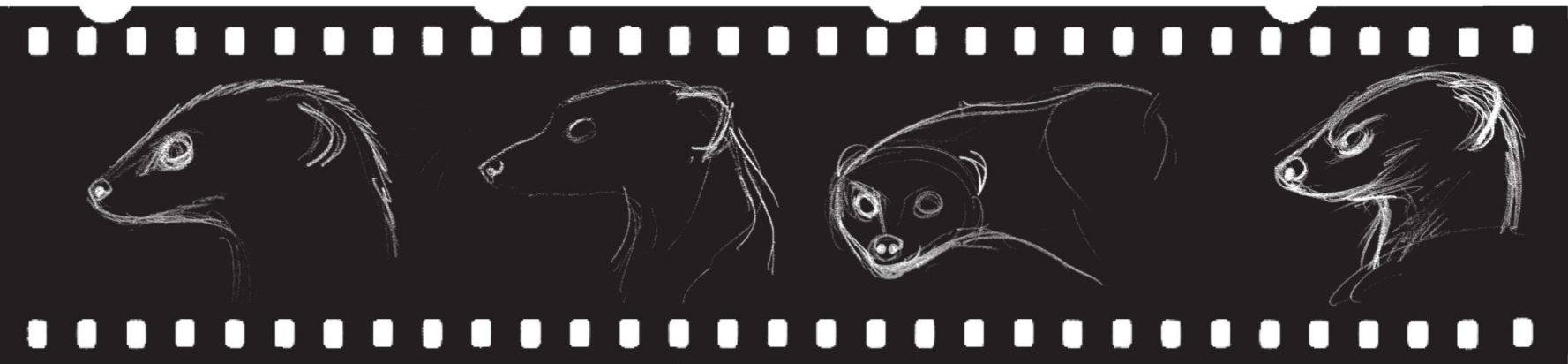


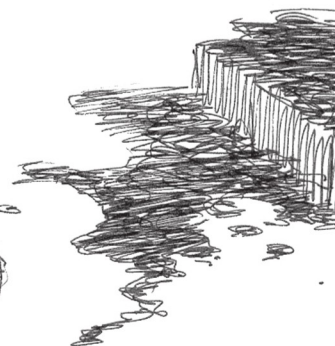
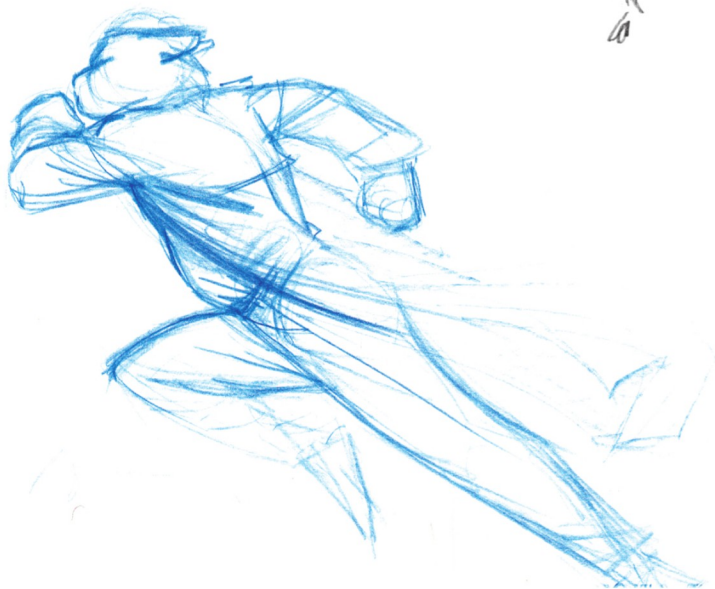














CUN D'ŒIL D'EMMANUEL CIVELEO SUR L'UNIVERS DE BLACKSASH.



CUN D'ŒIL DE MATHIEU LAUFFRAY PRÉSENTANT BLACKSAD PRESQUE "HUMAIN".



"BLACKSAD AU TEMPS DES TEMPLIERS" (VISION D'ALEX AUGE).



HOMMAGE D'ENRICO MARINI.





www.dargaud.com



9 782205 074284 | 29,99 €