Rencontre avec Grun

Stand des Éditions Dargaud - Le Lombard - Salon du Livre de Paris - 18 mars 2006

nooSFere

Grun est le dessinateur coloriste de La Conjuration d'Opale, alors que Nicolas Hamm en est le co-scénariste avec Éric Corbeyran. Ces deux nouveaux venus dans l'univers de la BD participent à une série qui n'a pas laissé les lecteurs indifférents, lors de la sortie du premier tome en mars 2005. Ils récidivent avec La Loge, la suite parue en mars 2006 chez Dargaud. Rencontre avec deux auteurs qui s'affirment. (Rencontre avec Nicolas Hamm)

*

Est-ce votre première incursion dans la BD ?

Grun : Tout à fait ! Mes premières armes dans le dessin se sont déroulées dans le jeu vidéo. Cependant, c'est très différent même si, comme pour la BD, on se met totalement au service de l'histoire. Dans le jeu vidéo il faut concevoir son dessin comme du « cinéma sur papier ». Mais on ne traite que la partie design. On conçoit, construit et crayonne tous les univers, puis on passe la main à d'autres qui mettent en œuvre la partie 3D. Dans la BD, je vais au bout de ma planche puisque je fais également la couleur.

Quelles sont, justement, vos étapes préférées dans la réalisation d'une planche ?

C'est de chercher et trouver la mise en scène, de réaliser en fait le story board ! Pour moi, c'est la partie la plus plaisante. On passe par une phase d'élaboration, de recherche, de cadrage. On prend du recul par rapport à l'ensemble, à l'histoire. C'est une phase de création intense qui me convient bien. C'est un moment où on « se lâche » un peu. Après, dans la mise en forme de la planche, ce n'est plus la même chose. On entre dans un travail plus technique, plus ou moins répétitif.

Répétitif ?

Ce n'est peut-être pas le terme qu'il faut employer ! Mais on a des éléments qui reviennent, des constantes. On se répète un peu sur chaque planche. Ainsi, pour mon héroïne, il est préférable qu'elle se ressemble du début à la fin. J'ai trois personnages principaux que l'on retrouve très régulièrement. Je dois conserver une unité. C'est dans ce sens que je parlais de répétitif.

Pour votre héroïne, les scénaristes ont du vous fournir des éléments. Comment avez-vous conçu son apparence ?

Les scénaristes avaient donné des traits généraux, dressé un profil, élaboré un caractère. Ils avaient surtout pensé leur personnage en fonction de l'intrigue. Moi, je lui ai donné chair et corps, j'ai crée son look, son charisme. Je lui ai donné une apparence physique et je l'ai habillée en tenant compte de la mode de l'époque. Pour le trio de héros, j'ai essayé de trouver des personnages qui sortaient un peu du lot, qui seraient proches à la fois du jeu vidéo et de l'héroïc fantasy, mais qui s'intègrent complètement dans une histoire dans l'Histoire.

On compare votre dessin à celui de Philippe Delaby. Vous l'a-t-on déjà dit ?

Oui, plusieurs fois. J'ai un total respect pour Philippe Delaby. C'est un dessinateur exceptionnel. C'est une très bonne comparaison et j'en suis fort content. . C'est quelqu'un qui fait du beau boulot. J'aime ce genre de dessinateur, ...et ce genre de dessin ! Cela dit, je trouve qu'on a travail un peu différent. Mais le soin et le souci du détail sont communs.

Est-ce une rencontre qui vous a amené à la BD ?

Effectivement, c'est par le biais d'un ami qui travaillait avec moi dans le jeu vidéo et qui collaborait à l'époque avec Éric Corbeyran. Il savait que je voulais faire de la BD. Il m'a fait le rencontrer. Celui-ci avait ce projet sous le coude, en cours d'écriture avec Nicolas Hamm. Donc, c'est ainsi qu'on a fait connaissance. On a commencé à échafauder un petit peu sur l'esprit et le concept graphiques de la série. Cela a pris un peu de temps. C'est cela aussi qu'il faut souligner : on a pris le temps d'élaborer et de concevoir la série. C'est sans doute une des raisons qui explique qu'on a quelque chose d'assez conséquent. On a mis le temps, ce qui est indispensable aujourd'hui, même si cela semble paradoxal. Cependant, il y a tellement de choses qui sortent en BD, qu'on ne peut pas se permettre de louper le coche ! C'est pourquoi on a opté pour un graphisme qui change un peu des collections standard de certains éditeurs. Sans prétention, bien sûr, on a souhaité, je ne dirai pas apporter une « révolution » ni même des nouveautés, mais quelque chose en plus, un petit plus par la couleur directe, par la création d'une atmosphère...

Vous usez beaucoup du bleu. Est-ce une couleur que vous appréciez particulièrement ?

Oui, d'une part, parce qu'on a énormément de scènes qui se passent la nuit. Ce sont des ambiances qui sont très agréables à faire. Moi, je me régale. Et d'autre part, c'est une couleur que j'aime beaucoup. Si ce n'était pas le cas, je chercherais à rendre l'atmosphère avec d'autres teintes.

Vous avez une partie bien cadrée, voire stricte, avec des cases bien identifiées, puis vous vous « lâchez » avec des paysages, des villes... Comment les reconstituez-vous ?

Je prends en compte la documentation, je m'en imprègne. J'ai une bonne mémoire visuelle, alors je visionne, j'emmagasine et à partir de là, je fais une synthèse. Je fais la part des choses. Puis je mets la documentation de côté et je dessine. S'il y a des choses un petit peu plus pointues, par exemple, des monuments qui ont existé, je bosse avec l'illustration ou la photo près de moi. C'est le cas de la place d'Anvers. Bien que celle-ci ait évolué, on se rapproche de la réalité. Il faut qu'on sente cependant que le décor a un vécu que ce n'est pas du carton-pâte.

Dans la présentation du tome 2, il est dit que les scénaristes vous fournissent des tonnes de documentation. Quelle est alors votre liberté ?

De toute façon, on est dans une BD... au contexte historique ! Donc, on est obligé de disposer d'énormément de documentation. Mais, dans celle-ci, on prend ce que l'on veut, ce dont on a besoin. On peut évoluer, si, soi même, on en ressent la nécessité. Le but de cette BD, c'est d'être crédible. On ne fait pas vraiment une BD historique. Ce n'est pas du tout didactique. C'est un univers assez fantaisiste. On essaie de coller à l'époque, d'avoir une certaine rigueur et de garder une crédibilité. Il y a des choses que j'ai complètement inventées, mais dans des limites conventionnelles, bien déterminées.

Comment pouvez-vous inventer, avec quelle latitude ?

Par exemple, pour Anvers, dans le tome 2, je connais l'architecture car j'ai de la documentation sur les maisons de l'époque. Cependant, il a fallu que je recrée des rues, des auberges, tant en façade qu'en intérieur...

Aviez-vous beaucoup de références pour les scènes se déroulant à La Rochelle, sur la digue ?

Il n'y a pas grand-chose sur cette construction. Il existe le tableau de David. Mais sur la digue en elle-même il y a peu d'éléments graphiques. Pourtant, c'était une œuvre monumentale pour l'époque, une construction gigantesque. Il n'y a guère de traces, peu de choses subsistent. Il y a quelques gravures et des plans stratégiques, des plans de guerre, des cartes maritimes. Il existe dans des livres de marine des éléments qui peuvent aider à se faire une idée de l'édifice. Il faut se les approprier puis le retraduire...

Dans le second tome, Walaya, l'héroïne est plus habillée. Qui a décidé de le faire ?

Ce sont les scénaristes et c'est l'évolution de l'histoire qui le veut. Dans le premier tome, elle quitte ses vêtements pour aller chercher le trésor caché par son père sur un bateau. C'était voulu, certes, mais ce n'a pas été fait gratuitement. Elle retrouve des vêtements et les porte dans la suite. Elle est toujours aussi sexy, mais elle conserve une vêture. C'est les péripéties du scénario qui impliquent certaines attitudes. On nous a reproché, également, de mettre une personne de couleur, une jeune femme au caractère affirmé et jouissant d'une grande liberté, ce qui semble anachronique. Mais sur ce point, je préfèrerais que ce soit le scénariste qui réponde, il est plus versé dans les moeurs de cette époque.

N'y a-t-il pas une méconnaissance de l'époque ?

Je pense ! Il y a des a priori. Les scénaristes se sont livrés à un véritable travail de recherche historique. On nous compare et on nous place dans un registre qui n'est pas le nôtre. Ce que nous réalisons, c'est une fiction historique. On part de faits réels, situés dans le contexte d'une époque et on place une intrigue aventureuse dans ce cadre.

Chaque planche doit vous demander un travail important car elles sont détaillées. Est-ce que vous travaillez vite ?

Non, non ! Je réalise une planche par semaine, du story board à la réalisation finale. C'est une moyenne bien sûr !

Et combien d'heures passez-vous, par jour, au dessin ?

Je ne compte pas ! Mais je passe beaucoup de temps. Huit, dix, quinze heures. Il y a beaucoup d'éléments qui entrent en ligne de compte. Cela dépend de la forme et de l'inspiration... Mais c'est un travail où l'on donne beaucoup de soi-même. Ce n'est plus un métier, d'ailleurs, c'est une passion. Et, quand c'est une passion, on ne compte plus ses heures, on ne fait pas attention au temps qui passe.

Et vous dessinez tous les jours ?

Moi, le dessin c'est ma musique ! Je dessine partout, c'est un prolongement de ma vie.

Donc, ayant le virus de la BD, vous n'allez plus arrêter ?

Oui et non ! J'aimerais bosser dans le cinéma. J'aimerais m'ouvrir à d'autres choses, revenir au jeu vidéo. Mais, la BD est une activité intéressante. On a carte blanche. On est libre de faire ce que l'on veut. L'éditeur nous laisse travailler, ce qui est l'idéal pour un auteur. On bénéficie d'une grande liberté. Ce qui n'est pas toujours le cas dans les autres domaines où on a des contraintes, parfois d'énormes contraintes.

Etes-vous à temps plein sur La Conjuration d'Opale ?

J'ai commencé le tome 3 qui est prévu pour l'an prochain. Un tome par an, c'est ce qui est planifié avec les Éditions Dargaud. C'est une bonne moyenne. On essaie de tenir... je dirai nos délais. Il ne faut pas oublier que

le public attend. On travaille pour les lecteurs. On souhaite leur donner du plaisir...

Combien de tomes est-il prévu ?

Il y aura six tomes en deux cycles. Le premier concerne surtout les personnages et leurs aventures. Des flash-back permettent de mieux comprendre qui ils sont, d'où ils viennent. Le second cycle contiendra plus des révélations par rapport aux secrets de Nostradamus, de la Loge Ars magna, de tous les mystères que génère la série. On va peu à peu organiser la levée du voile. Ce n'est pas une partie facile car le projet est ambitieux.

Une indiscrétion du scénariste laisse supposer qu'on a presque tous les éléments dès le premier tome. Est-ce votre avis ?

On a beaucoup d'éléments dans ce premier tome, mais on n'a pas toutes les clés. Cependant, je conçois que le premier tome puisse être frustrant. J'ai eu des retours dans ce sens. Les lecteurs auraient aimé en savoir un peu plus... Mais peut-on tout dévoiler ? L'intérêt de l'intrigue réside aussi dans le fait qu'elle révèle peu à peu ses dessous.

Cette série est riche en décors, personnages, animaux... Que préférez-vous dessiner ?

Ah ! On a tous nos bêtes noires dans le dessin. Moi, je sais que j'en ai beaucoup bavé pour les chevaux. C'est quelque chose que je n'ai pas beaucoup pratiqué. Puis après, tout ce qui est carrosses, fiacres... J'étais plus dans un registre SF et fantastique. En fait, je concevais moi-même mes décors et je n'avais pas cette rigueur. Enfin, je l'avais, mais... je ne collais pas à la réalité, tandis que là, il faut que ce soit crédible. Les chevaux ont une anatomie bien spécifique. Il faut l'intégrer dans son style. C'est bien d'avoir des bases anatomiques, des bases en anatomie, mais il faut se l'approprier puis la restituer dans l'ensemble. Il ne faut pas que l'on voie un côté trop académique. Il ne faut pas qu'on sente que c'est inspiré d'une photo.

N'est-ce pas l'appropriation de l'époque et de ses techniques ?

Tout à fait ! Par exemple, prenez un carrosse. Apparemment, c'est tout simple un carrosse ! Mais il y a plein de détails, de systèmes dont je ne connais l'appellation technique : des sangles, des suspensions..., tout l'appareillage qui le reliait aux chevaux.

On ne peut que vous souhaiter bon courage pour la suite. Mais le résultat est à la hauteur des efforts. Merci beaucoup pour votre disponibilité.