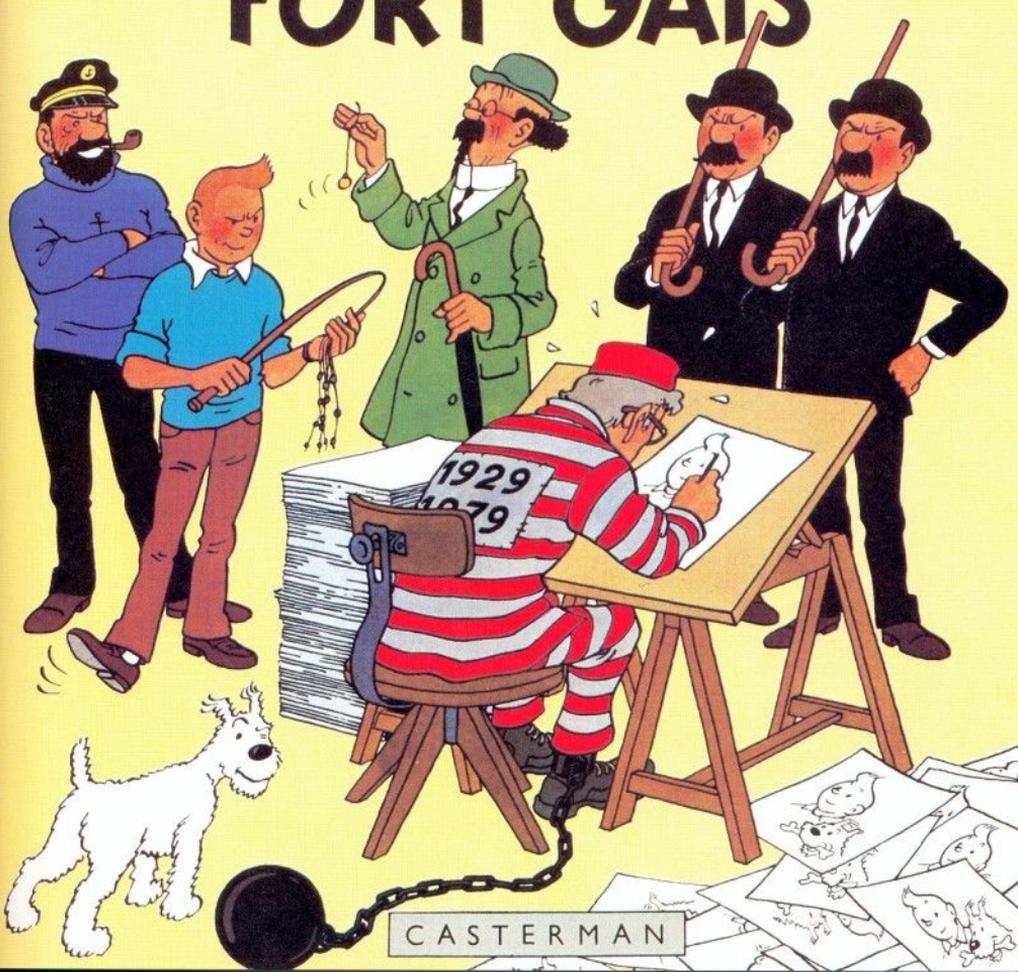


HERGÉ

COMMENT NAIT UNE AVENTURE DE TINTIN

# CINQUANTE ANS DE TRAVAUX FORT GAIS



CASTERMAN

HERGÉ

# COMMENT NAÎT UNE AVENTURE DE TINTIN



CASTERMAN

# COMMENT NAÎT UNE AVENTURE DE TINTIN

Un public de plus en plus nombreux semble s'intéresser à la bande dessinée. Et, bien sûr, je m'en réjouis sincèrement, même si certains spécialistes, analystes ou fanzinistes, me paraissent parfois desservir la cause qu'ils prétendent défendre.

Mais, cela dit, il se fait qu'on nous demande de plus en plus fréquemment, à nous dessinateurs, de quelle manière naît une bande dessinée.

C'est pour répondre à cette question que je vais essayer d'expliquer la manière dont je procède, étant bien entendu que chaque créateur a sa méthode personnelle et qu'il ne saurait être question ni de généraliser ni de prôner une seule méthode de travail.

Créer une bande dessinée, pour moi, c'est, avant tout, raconter une histoire.

Alors, comme pour toute histoire, il faut, en tout premier lieu, un fil conducteur, une sorte de fil d'Ariane, qui permettra au lecteur — et même à l'auteur! — de s'y retrouver : ce fil conducteur, c'est le scénario.

En d'autres termes, il faut savoir d'où l'on part et — si possible! — où l'on veut arriver, même si le chemin que l'on va suivre va effectuer de nombreux détours et de multiples zigzags, et même si le point d'arrivée ne correspond pas toujours au but que l'on s'était assigné!

Donc, d'abord un scénario, le plus simple possible : pour moi, il doit pouvoir tenir en dix lignes. Car ce n'est que petit à petit, au cours même du récit, que l'histoire se développera, se fortifiera, s'enrichira de personnages nouveaux, de gags et d'épisodes inattendus.

Et cela, c'est le rôle du découpage, qui constitue d'ailleurs le travail le plus long et le plus minutieux : c'est presque du travail d'horlogerie. Car la B.D. obéit aux lois du feuilleton, c'est-à-dire que chaque page doit, idéalement, se terminer sur un point d'orgue, que ce soit un suspense ou un gag.

On m'interroge aussi parfois sur le point de savoir lequel, du texte ou du dessin, a le plus d'importance.

Ni l'un ni l'autre, car, chez moi en tout cas, texte et dessin naissent simultanément, l'un complétant et expliquant l'autre.

Donc, pas de texte préétabli, que j'illustrerais ensuite ; non, l'histoire naît au fur et à mesure, textes et dessins étant complémentaires et s'appuyant les uns sur les autres.

Je viens d'utiliser le mot « textes ». En fait, et excepté le cas de rares sous-titres explicatifs (« pendant ce temps-là », « trois jours après ») qu'il n'est pas toujours possible d'éviter, ces textes sont, en réalité, des dialogues.

Première étape donc, le découpage, ce petit bout de papier sur lequel sont griffonnés les éléments essentiels de la planche : mise en page et narration de l'histoire grâce au tandem dessin-dialogue.

L'exemple présenté ici est celui d'une planche excédentaire de « Tintin et les Picaros ». Eh oui! je m'étais tout bonnement trompé dans le numérotage des planches. Et l'histoire terminée, il a fallu en supprimer une, car, pour des raisons d'ordre technique, les albums ne peuvent en compter plus de soixante-deux. Cette planche n'a donc pas paru dans les « Picaros ».

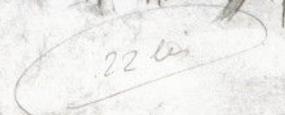
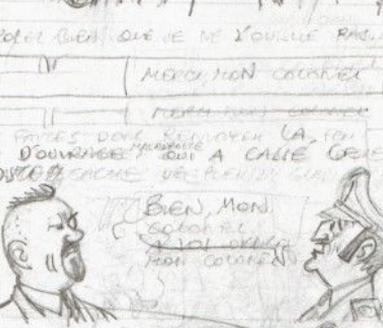
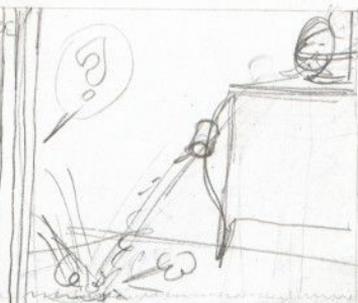


Ce découpage une fois établi (et il faut parfois des dizaines de brouillons avant d'arriver au définitif), on passe au crayonné. J'utilise, pour ce faire, une feuille de dessin grand format (40 cm sur 30 environ) où les cases ont — en principe — environ 9 cm de haut. Et là commence le véritable travail de dessin. Je reprends d'abord les éléments du découpage, qui sont mis sommairement en place, case par case. Ensuite, c'est au tour des personnages d'être dessinés. Et c'est à ce stade que j'utilise toute l'énergie dont je suis capable. Je dessine furieusement, rageusement, je gomme, je rature, je fulmine, je surcharge, je m'acharne, je jure, j'esquisse une autre attitude. Il arrive même parfois que, à force de revenir sur une attitude, je perce le papier (un solide papier à dessin pourtant!) tout occupé que je suis à donner le maximum d'intensité à l'expression (crainte, colère, férocité, hypocrisie) ou au mouvement de tel ou tel personnage.

Très souvent aussi, je demande à Bob de Moor, mon principal assistant, de prendre de moi l'un ou l'autre croquis d'attitude, ou celui d'un bras, d'une main, d'une épaule...

Pourquoi ne pas faire poser quelqu'un et prendre moi-même le croquis? Parce que j'ai déjà esquissé le personnage dans l'attitude que je désire lui donner. Alors, plutôt que d'expliquer longuement à un de mes collaborateurs la pose qu'il doit prendre, et pour quelle raison, l'angle sous lequel elle doit être vue, il est infiniment plus simple et plus facile de prendre moi-même la pose, que je connais pour l'avoir déjà imaginée, et de laisser à quelqu'un d'autre le soin de prendre le croquis.

Voilà donc, après un jour, ou deux jours (ou une semaine!) de travail, le crayonné bien mis en place, amélioré par les croquis d'attitude. Les arrière-plans, eux, ne sont que sommairement indiqués.

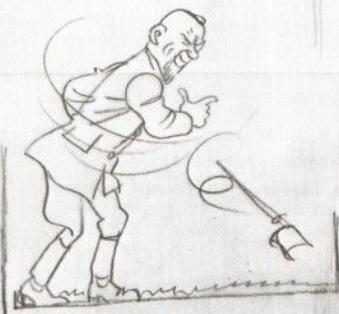
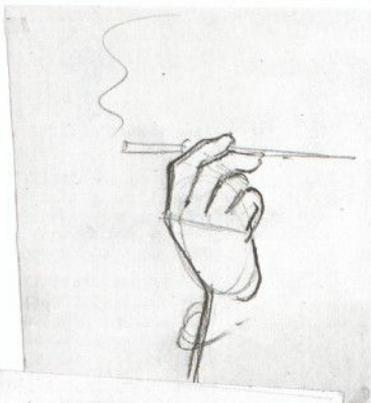


A partir de ce moment, et toujours case par case, je vais prendre un calque de tous ces crayonnés.

Cela signifie que, parmi tous ces traits qui s'entremêlent, se superposent, se dédoublent, s'entrecroisent, se recourent, je vais choisir celui qui me paraît le meilleur, celui qui me semble à la fois le plus souple et le plus expressif, le plus clair aussi et le plus simple, celui qui exprime au maximum le mouvement, et cela tout en essayant de conserver toute la spontanéité, la fraîcheur, le jaillissement du premier jet, même si le premier jet a exigé un long travail.

Cette façon de procéder par calque me permet également de cadrer les dessins de façon plus précise, en rapprochant ou en éloignant l'un de l'autre deux personnages, par exemple, ou en les faisant descendre ou remonter pour donner plus ou moins d'importance à l'espace destiné aux dialogues.

Ensuite, sur une planche propre, je décalque l'un après l'autre les dessins dans la case qu'ils doivent respectivement occuper.



Me voici donc devant une planche crayonnée, dont tous les personnages sont en place, mais où les décors ne sont toujours que sommairement esquissés.

C'est à ce moment qu'interviennent certains de mes collaborateurs, qui vont donner forme et précision à ces paysages, à ces architectures, à ces véhicules (autos, avions, trains, bateaux) qui ne sont encore, je le répète, qu'indiqués. C'est le plus souvent de documents extraits de revues spécialisées que ces dessinateurs vont s'inspirer. Je dis bien : s'inspirer, et non copier servilement...

Ce n'est pas une mince affaire, croyez-moi, que de « décortiquer » et de comparer plusieurs photographies, de les étudier, de les analyser, d'en faire la synthèse, bref, d'en extraire le maximum d'informations, informations qui passeront dans le dessin définitif et donneront à celui-ci une touche de vérité supplémentaire.

Parfois aussi, lorsque les documents font défaut ou sont trop vagues, le dessinateur s'en va lui-même — si la chose est possible — prendre sur place photos et croquis. Cela a été le cas, par exemple, pour l'album « Coke en stock » : Bob de Moor et moi-même avons fait un voyage en mer sur un bateau suédois, pour rendre avec le maximum de vérité l'aspect d'un cargo. Cela a été le cas aussi pour le *remake* de « L'Ile Noire », pour lequel Bob de Moor est allé en Angleterre et en Écosse prendre les croquis et les photos nécessaires.

Mais revenons à notre planche où, à présent, personnages et décors sont dessinés au crayon, prêts à être repassés à l'encre.

Un mot encore, à propos des décors. Il faut veiller à ne pas surcharger le dessin, à ne pas l'alourdir en l'encombrant de détails superflus. Maximum de simplifications et aussi maximum de fidélité au style général, car il faut que la planche entière, personnages, engins, décors, ait l'air de sortir de la même main.

Et voilà la planche définitivement en place, prête à être mise à l'encre.

Je vérifie une fois encore les personnages, l'un après l'autre, y apportant çà et là une dernière correction ou y ajoutant quelque détail oublié.

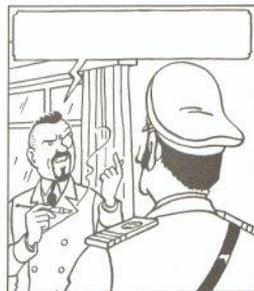
Et voici arrivé le moment de la mise au net, à la plume et à l'encre de Chine.

En règle générale, je tiens à mettre moi-même à l'encre tous les personnages, quitte à laisser parfois à mes assistants le soin de les « habiller » (je pense notamment à certains militaires, avec leurs épaulettes, leurs ceinturons, leurs brochettes de décorations).

Entre-temps, et planche par planche, les dialogues ont été revus, corrigés, simplifiés et tapés à la machine.

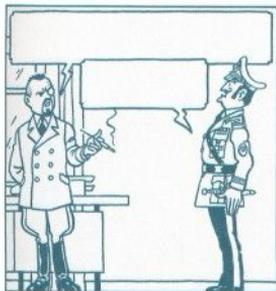
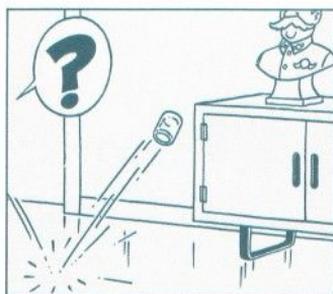
Suivant le nombre de lettres et de signes qu'ils comptent, l'emplacement qu'ils vont occuper dans le dessin est calculé. Nous utilisons à cet effet une sorte de petite grille qui indique le nombre de signes contenus dans une largeur donnée et, par conséquent, le nombre de lignes qui seront nécessaires.

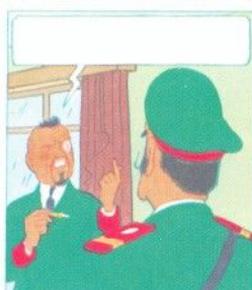
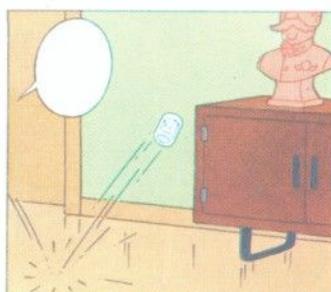
Ce travail est effectué en ne tenant compte que de la seule langue française. Et les ballons ou bulles, ou, pour employer le terme précis, les phylactères, sont à leur tour dessinés et repassés à l'encre.



A présent, voilà entièrement repassés à l'encre de Chine tous les dessins d'une planche : personnages, décors et phylactères. Une ultime vérification, quelques retouches à la gouache blanche (un trait qui a débordé, ou trop épais, ou un pâté — mais oui, ça arrive!) et le feu vert est donné : la planche peut partir chez le photgraveur. D'où elle nous reviendra quelques jours plus tard, en même temps qu'une série d'épreuves photographiques, réduction fidèle, aux dimensions de la publication, de la planche en noir et blanc, et destinées, les unes au coloriage, les autres au dessin des textes.

Celles destinées au coloriage sont tirées dans un ton gris-bleu, sur un papier à dessin qui doit pouvoir accepter la couleur à l'eau, et sont accompagnées d'un film au même format, lui aussi réduction fidèle en noir et blanc de la planche originale.





Quant au coloriage, ce sont mes collaboratrices (et elles doivent avoir de bons yeux !) qui vont le réaliser. Elles utilisent soit l'aquarelle (pour les tons délicats), soit l'Écoline (pour les couleurs vives), soit parfois aussi, lorsqu'une couleur couvrante est nécessaire, la gouache. Là aussi, les coloristes doivent souvent faire des recherches et étudier certains documents pour décider des couleurs à donner à tel ou tel objet...

A de rares exceptions près, les couleurs sont appliquées en aplats, c'est-à-dire en ne tenant compte ni des ombres ni des dégradés.

Cela donne, à mon sens, une plus grande « lisibilité » aux dessins et aussi, me semble-t-il, une plus grande fraîcheur. Je crois d'ailleurs que les notions d'ombres et de clair-obscur sont des conventions. Alors, convention pour convention, je préfère prendre le parti des couleurs unies, qui a le mérite de la simplicité et de la lisibilité.

Pour un enfant, par exemple, le pull de Tintin est bleu, entièrement bleu. Pourquoi serait-il bleu pâle d'un côté (celui d'où vient la lumière) et bleu foncé de l'autre ? C'est le même pull, non ?

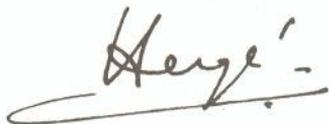
Les dialogues définitifs sont alors dessinés par un spécialiste, sur une épreuve spéciale (une pour chacune des traductions étrangères). Une seule exception, l'allemand, dont le texte est composé typographiquement.

Quant aux onomatopées, les CRAC, les BOUM, les DRING, les CLAC que l'on reproche si souvent à la B.D. et qui ne sont en fait qu'une « sonorisation » graphique, elles sont, en général, dessinées par un autre de mes assistants.

Voilà notre travail, à nous dessinateurs et coloristes, arrivé à son terme.

C'est au tour du photogreveur d'abord, qui va exécuter les clichés nécessaires à l'impression. Et de l'imprimeur ensuite, dont les rotatives vont, en grondant, se mettre à tourner.

Mais ceci, comme disait Kipling, est une autre histoire...



Herge

